

REGOLAMENTO DI GIOCO
“MISTER CALCIO CUP - TORNEO A GIRONI 2011-12”
LEGHE DI AMICI

IL GIOCO

Lo scopo del gioco “Mister Calcio Cup - Torneo a Gironi 2011-12” - Leghe di Amici (di seguito chiamato “Gioco”) è creare e gestire una “squadra virtuale” di calcio all'interno di un torneo, formato da amici, cercando di realizzare più punti degli avversari.

Le leghe di amici non sono invitate e, pertanto, **NON possono PARTECIPARE** alla fase dei Playoff.

DURATA

Il gioco si svolge nell'arco del campionato italiano di calcio di Serie A della stagione 2011/12, a partire dalla 2a alla 38a giornata (dal 11/09/2011 al 13/05/2012).

REGISTRAZIONE

L'iscrizione ad una lega di amici è consentita dal 24/08/2011 sino al 07/04/2012 (31a giornata di campionato).

COME PARTECIPARE

Per creare una lega di amici è necessario che il primo componente scelga, nella pagina della registrazione, l'opzione “Registrazione ad una lega di amici”. Il primo componente di una lega di amici è il presidente e pertanto è responsabile dell'impostazione della lega, che comporta:

- la scelta del numero di partecipanti (6 o 8);
- la scelta della data di inizio del torneo;
- l'indicazione degli indirizzi e-mail degli amici che vuole invitare

Dopo la registrazione iniziale, il presidente entra nella sua area personale usando il **codice utente e pin** che ha ricevuto via e-mail, e procede con l'impostazione della lega.

Nel corso del gioco verrà introdotta la possibilità di accedere e partecipare anche tramite “mobile”.

La versione mobile è supportata dai più recenti device mobili e prevede le seguenti funzioni:

- registrazione al gioco;
- login/logout;
- home page di squadra con dati relativi all'ultima partita giocata, posizioni in classifica, prossima partita, scelta della squadra da gestire;
- gestione della rosa;
- schieramento della formazione per la prossima giornata con la possibilità di cambiare modulo entro 30 minuti del primo anticipo di campionato;
- consultazione classifica ed il calendario di gioco;
- consultazione tabellini partita.

Tramite la versione mobile non è possibile gestire la propria lega, cioè:

- scegliere il numero di partecipanti (6 o 8);
- scegliere la data di inizio del torneo;
- indicare gli indirizzi e-mail degli amici che si vuole invitare

FASE D'ASTA

Il presidente di lega ha 2 giorni (più il giorno d'iscrizione) per effettuare le sue offerte; gli amici invitati hanno 2 giorni (più il giorno corrente) a partire dal primo giorno in cui effettuano l'accesso al gioco e completano la propria registrazione.

Ogni iscritto ha a disposizione **300 crediti** per formare una rosa formata da **2 allenatori e 25 giocatori** suddivisi nei seguenti ruoli:

- 3 portieri
- 8 difensori
- 8 centrocampisti
- 6 attaccanti

scelti tra i giocatori reali delle squadre del campionato italiano di calcio di Serie A, pubblicati ogni settimana sulle pagine di "Mister Calcio Cup - Torneo a Gironi" sul sito del Corriere dello Sport.

I crediti a disposizione di ogni Mister diminuiscono automaticamente in misura pari al costo di ogni calciatore o allenatore acquistato e aumentano per il valore di ogni calciatore o allenatore venduto. Il valore in crediti di ciascun allenatore e calciatore viene stabilito prima dell'inizio del gioco ed aggiornato durante il corso del gioco. **Il valore e quindi il costo di ogni allenatore e calciatore potrà salire o scendere a seconda del rendimento.**

Le offerte sono valide solo se si esauriscono tutti i crediti a disposizione.

Se due o più Mister fanno la stessa offerta per un giocatore, e non ci sono offerte migliori, il giocatore non viene assegnato a nessuno e viene rimesso sul mercato. Le squadre che non avranno partecipato in tempo all'asta avranno la rosa vuota, ma potranno comunque creare la propria squadra attraverso il mercato libero.

Allo scadere dell'asta verranno assegnati i giocatori e sarà creato il calendario di gioco anche se uno o più componenti della lega di amici non hanno inserito le loro offerte.

Nel caso in cui uno o più amici invitati non si registrano, la lega sarà comunque creata e l'asta sarà estratta l'ultimo giorno utile per permettere il regolare svolgimento del torneo.

Ogni partecipante dovrà schierare, di giornata in giornata, la propria formazione per cercare di ottenere il punteggio più alto rispetto a quello ottenuto dalle altre squadre della sua lega.

IL CALENDARIO DI LEGA

Con l'estrazione dell'asta viene generato il calendario di gioco della lega di amici.

Il calendario dura dalla data 1a partita di lega sino a fine campionato, con questa logica:

- per le leghe da 6 giocatori il calendario conta un **numero di giornate** pari a **multipli di 5** (sino all'ultima giornata di campionato utile) per consentire ad ognuno dei partecipanti di scontrarsi sempre con tutti. Per esempio se si sceglie come prima partita la 6a giornata di campionato (02/10/2011), il calendario dura sino alla 35a giornata (29/04/2012) contando 30 giornate di gioco (come se fossero 6 campionati di sola andata);
- per le leghe da 8 giocatori il calendario conta un **numero di giornate** pari a **multipli di 7** (sino all'ultima giornata di campionato utile) per consentire ad ognuno dei partecipanti di scontrarsi sempre con tutti. Per esempio se si sceglie come prima partita la 6a giornata di campionato (02/10/2011) il calendario dura sino alla 33a giornata (15/04/2012) contando 28 giornate di gioco (come se fossero 4 campionati di sola andata).

IL CALCIOMERCATO

Si apre al termine dell'asta in busta chiusa e si chiude con la chiusura del torneo.

L'acquisto dei calciatori/allenatori avviene sulla base del costo pubblicato sulle apposite pagine del sito del Corriere dello Sport.

Le operazioni di compravendita giocatori/allenatori **sono possibili sino a 30 minuti prima dell'inizio del primo anticipo della giornata di campionato** sino al giorno in cui vengono calcolati i risultati della giornata disputata. Per effettuare operazioni di calciomercato ogni squadra riceverà tanti crediti quant'è il valore, al momento, del giocatore (o dei giocatori) e dell'allenatore che intende vendere. Quei crediti, più l'eventuale saldo attivo dell'iscrizione o di un altro affare di calciomercato, sono a disposizione per comprare altri giocatori. Completate le operazioni di calciomercato la squadra dovrà sempre avere una rosa di 25 giocatori e 2 allenatori, che rispondano alle caratteristiche di ruolo richieste per l'iscrizione.

Se un giocatore/allenatore non gioca più in serie A la sua quotazione potrà scendere fino a 1.

LA FORMAZIONE

Una volta creata la Rosa della squadra sarà necessario schierare, per ogni giornata, la formazione.

E' possibile creare la propria formazione collegandosi al sito del Corriere dello Sport ed entrando nella sezione del gioco. Dopo aver fatto il login sarà necessario entrare nella sezione "Formazione", scegliere il modulo fra i sette moduli possibili:

- 3-4-3
- 3-5-2
- 4-5-1
- 4-4-2
- 4-3-3
- 5-4-1
- 5-3-2

e scegliere tra i giocatori della propria Rosa gli 11 giocatori titolari, l'allenatore, i 7 giocatori e l'allenatore di riserva.

MODIFICHE DELLA FORMAZIONE

Ogni settimana si può cambiare la formazione della propria squadra collegandosi al sito del Corriere dello Sport ed entrando nella sezione di gioco.

Le sostituzioni dei giocatori si possono eseguire durante il corso della giornata di campionato (week-end o turno infrasettimanale). E' possibile sostituire o schierare solo i giocatori appartenenti alle squadre la cui partita non è ancora cominciata, dopo di che il giocatore si considera "bloccato".

Lo stato di blocco del giocatore inizia **30 minuti prima dell'inizio della partita** della squadra di appartenenza.

Esempio: 10° giornata di campionato

- Venerdì ore 20.45: Milan -Inter → giocatori schierabili fino alle ore 20.15
- Sabato ore 18.00: Juve-Fiorentina → giocatori schierabili fino alle ore 17.30
- Sabato ore 20.45: Lazio-Roma → giocatori schierabili fino alle ore 20.15
- Domenica ore 15.00: tutte le altre squadre → giocatori schierabili fino alle ore 14.30
- Domenica ore 20.45: Palermo-Catania → giocatori schierabili fino alle ore 20.15

Le **operazioni di copia della formazione** da una delle precedenti o **cancellazione** della formazione sono possibili sino a 30 minuti prima l'inizio del primo anticipo di giornata e dopo il calcolo dei risultati.

Dal primo anticipo di giornata sino all'ultimo posticipo **il cambio di modulo** è possibile solo per quelle squadre che non hanno una formazione valida salvata per la giornata di campionato in corso.

Per tutte le squadre che hanno già una formazione salvata il cambio di modulo è bloccato.

Se si accede alla versione "mobile" l'operazione di **cambio modulo** è possibile solo sino a 30 minuti prima l'inizio del primo anticipo di giornata.

Condizioni di schieramento della formazione in automatico da sistema:

Se al termine della giornata di campionato disputata, la formazione si trova in una dei seguenti stati:

- non risulta correttamente salvata
- risulta incompleta
- in formazione è presente un giocatore che è stato precedentemente venduto e quindi non più in rosa

in fase di calcolo dei risultati, il sistema schiera in automatico una formazione casuale scegliendo tra i giocatori della rosa.

IL PUNTEGGIO

Il punteggio di ciascuna squadra è determinato dalla somma dei punteggi ottenuti dai singoli calciatori schierati titolari (o delle riserve subentrate in caso di loro assenza) e dal punteggio dell'allenatore.

Il punteggio di ciascun calciatore e allenatore è dato dal voto del tabellino pubblicato dai giornalisti del Corriere dello Sport - Stadio, a cui vanno aggiunti/sottratti i punti di bonus/malus indicati nella tabella sotto.

L'attribuzione di gol/assist/autogol e di tutti gli altri bonus/malus ad un giocatore piuttosto che ad un allenatore è a insindacabile giudizio del Corriere dello Sport - Stadio.

Bonus

- Gol segnato: +3
- Gol segnato su rigore: +2
- Assist: +1
- Rigore parato: +3
- Portiere con 0 gol subiti: +1 (La condizione principale per prendere il bonus è che non abbia subito gol. Se non ha subito gol poi si verifica la seconda condizione, ovvero che abbia giocato almeno 45 minuti).
- Bonus Allenatore “Cambio Vincente”: se durante la partita l'allenatore schierato in formazione, effettua una sostituzione ed il sostituto entrato in campo segna un gol, allora viene attribuito un bonus di 1 punto all'allenatore (il bonus all'allenatore viene dato anche se il giocatore sostituto entrato in campo e che ha segnato, non appartiene alla rosa della propria squadra).

Malus

- Ammonizione: -0,5
- Espulsione: -1
- Gol subito: -1
- Autogol: -3
- Rigore fallito: -3
- Malus Allenatore “Cambio Perdente”: se durante la partita l'allenatore schierato in formazione, effettua una sostituzione ed il sostituto entrato in campo segna un autogol, allora viene attribuito un malus di 1 punto all'allenatore. (il malus all'allenatore viene dato anche se il giocatore sostituto entrato in campo e che ha segnato un autogol, non appartiene alla rosa della propria squadra).

Caso allenatore: se l'allenatore è sceso in campo ed è senza voto, prende 6 d'ufficio a cui vanno aggiunti/ sottratti eventuali bonus/malus.

Caso portiere: se è sceso in campo ma non ha voto gli viene assegnato il 6 d'ufficio a cui vanno aggiunti/ sottratti eventuali bonus/malus.

Caso giocatore senza voto: se un giocatore scende in campo, ma risulta senza voto e senza bonus/malus, allora viene sostituito dalla riserva.

Se un giocatore è sceso in campo ed è senza voto, ma con bonus/malus allora:

- se riceve bonus prende 6 d'ufficio a cui vanno assegnati i bonus;
- se riceve malus (esclusa ammonizione) prende 6 d'ufficio a cui vanno tolti i malus;
- se viene espulso prende 4 (5 d'ufficio meno il malus espulsione).

Bonus in casa: non esiste il bonus per chi gioca in casa.

LA PANCHINA

L'ingresso in campo è determinato automaticamente dal computer. Nell'ordine entrano prima l'allenatore poi il portiere, poi i difensori, poi i centrocampisti ed infine gli attaccanti. **Sono possibili al massimo 3 sostituzioni dopodiché si gioca in inferiorità numerica.**

Non esiste il cambio di tattica: i giocatori infatti devono necessariamente essere sostituiti da giocatori di riserva che ricoprono lo stesso ruolo. Nel caso in cui la prima riserva non sia scesa in campo nella realtà, sia senza voto e senza bonus/malus o non giudicabile, verrà presa in considerazione la seconda riserva. Nel caso in cui non sia disponibile la seconda riserva, allora viene assegnata una riserva d'ufficio il cui voto equivale a 3.

ATTRIBUZIONE 3 D'UFFICIO

La riserva d'ufficio viene assegnata solo nel caso in cui non sia possibile usufruire delle 3 sostituzioni. La riserva d'ufficio serve per ovviare al problema dell'inferiorità numerica, però si applica solo al primo "buco": la regola è infatti valida per un solo giocatore per squadra, cioè può essere applicata solo 1 volta per squadra.

Non è possibile giocare senza allenatore: nel caso si fosse impossibilitati a schierarlo, entra la riserva d'ufficio il cui totale equivale a 3.

Non è possibile giocare senza portiere: nel caso si fosse impossibilitati a schierarlo, entra la riserva d'ufficio il cui totale equivale a 3.

ATTRIBUZIONE GOL

A seconda del punteggio ottenuto viene determinato il numero di gol da assegnare alla squadra:

- da 66 a 71,5 punti = 1 gol
- da 72 a 77,5 punti = 2 gol
- da 78 a 83,5 punti = 3 gol
- da 84 a 89,5 punti = 4 gol
- da 90 a 95,5 punti = 5 gol

e continua così ad intervalli di 6.

L'attribuzione di un gol ad un calciatore ha il solo scopo indicativo.

Attribuzione gol ai giocatori

I gol vengono assegnati secondo le seguenti regole:

- vengono assegnati al giocatore che ha ottenuto il miglior punteggio (voto dei giornalisti + bonus/malus)
- l'ordine di attribuzione dei gol a parità di punteggio è: attaccanti, centrocampisti, difensori.

Nel caso una squadra abbia fatto più gol:

- il primo gol si assegna al giocatore con il miglior punteggio
- per gli altri gol vale questa regola:
 - 1) si sottraggono, solo virtualmente, 3 punti al giocatore a cui è stato assegnato il primo gol
 - 2) a questo punto si verifica quale giocatore ha il punteggio migliore

- 3) se continua ad essere lo stesso giocatore allora gli viene attribuito il secondo gol
- 4) e si continua così per tutti gli altri gol.

LA CLASSIFICA DELLA LEGA

La classifica è determinata dai seguenti parametri:

- punti (3 vittoria, 1 pareggio, 0 sconfitta)
- punteggio
- differenza reti
- maggior numero di gol fatti
- minor numero di espulsioni
- minor numero di ammonizioni

LE PARTITE VALIDE

Se una o più partite del campionato di Serie A vengono sospese o rinviate, tutti i calciatori delle rose coinvolte in tali gare riceveranno un **voto di ufficio pari a 6**. Ciò significa che il 6 viene attribuito a tutti i calciatori appartenenti alle squadre coinvolte nella partita in oggetto, indipendentemente dal fatto che giochino o meno.

Il comitato Mister Calcio Cup del Corriere dello Sport - Stadio potrebbe decidere di attribuire il 6 politico anche a una o più partite del campionato di Serie A che viene anticipata prima del sabato o posticipata dopo il lunedì in caso di turno del week-end, o anticipata al martedì o posticipata al giovedì nel caso di turno infrasettimanale, nel caso in cui tali anticipi o posticipi non consentirebbero di effettuare il calcolo dei risultati e lo schieramento della formazione per la successiva giornata.

Nel caso in cui venga sospesa/rinviata un'intera giornata di campionato, il comitato Mister Calcio Cup del Corriere dello Sport potrà valutare la possibilità di far slittare - ove possibile - l'intero calendario del campionato, oppure, ai fini del computo dei risultati, di considerare i voti della giornata precedente (mentre la formazione sarà valida quella schierata nella giornata sospesa/rinviata).

AUTORITA' DEL GIOCO E FONTI

Sovrintende alla regolarità del gioco il comitato Mister Calcio Cup del Corriere dello Sport che si basa sui tabellini pubblicati dal quotidiano Corriere dello Sport - Stadio per quanto concerne i voti e i bonus e malus e decide autonomamente e a propria totale discrezione su gol, autogol, assist e casi particolari.

I tabellini pubblicati il giorno successivo alla partita sul quotidiano Corriere dello Sport - Stadio vanno considerati definitivi anche nel caso di decisioni successive da parte di arbitri, Giudice Sportivo, o altre Autorità della Lega Calcio.

Il comitato Mister Calcio Cup ha il potere di legiferare su qualunque aspetto del gioco, quali ad esempio: infrazioni o interpretazioni regolamentari, attribuzione di punteggi, annullamento e/o ripetizione giornate, interventi per comportamenti offensivi o di cattivo gusto messi in atto dai giocatori.

Le decisioni del comitato Mister Calcio Cup sono definitive e inappellabili; qualora lo ritenesse necessario, il comitato Mister Calcio Cup ha il diritto di apportare qualunque modifica al gioco e alle regole: qualsiasi intervento o modifica o decisione verrà comunicata nella Home Page di gioco.