

REGOLAMENTO DI GIOCO
“MISTER CALCIO CUP - TORNEO A GIRONI”
FASE DI QUALIFICAZIONE

IL GIOCO

Lo scopo del gioco “Mister Calcio Cup - Torneo a Gironi” (di seguito chiamato “Gioco”) è creare e gestire una “squadra virtuale” di calcio all'interno di un torneo, creato casualmente dal sistema, cercando di realizzare più punti degli avversari. Il gioco è diviso in due fasi: la prima in cui si disputano i tornei detti di “Qualificazione” e una seconda a scontri diretti detta “Playoff”.

DURATA

I tornei di Qualificazione si svolgono nell'arco del campionato italiano di calcio di Serie A della stagione 2019/20, a partire dalla 5a sino alla 18a giornata (dal 25/09/2019 al 05/01/2020).

Precisiamo che le date potrebbe subire modifiche a causa di variazioni del calendario decise dalla Lega Calcio o dal comitato “Mister Calcio Cup del Corriere dello Sport - Stadio”.

MECCANICA

I tornei di Qualificazione a cui si può partecipare sono:

- tornei da 8 squadre con gironi di andata e ritorno;
- tornei da 6 squadre con gironi di andata e ritorno;
- tornei da 8 squadre con gironi di solo andata;
- tornei da 6 squadre con gironi di solo andata.

I migliori Mister dei tornei di Qualificazione saranno invitati a partecipare **gratuitamente alla fase dei Playoff**, in questo ordine:

- dal 07/01/2020 verranno invitati i **primi classificati** di tutti i tornei di Qualificazione;
- dal 13/01/2020 verranno invitati i **secondi classificati** di tutti i tornei di Qualificazione (salvo esaurimento anticipato dei 6.144 posti disponibili);
- dal 20/01/2020 verranno invitati i **terzi classificati** di tutti i tornei di Qualificazione (salvo esaurimento anticipato dei 6.144 posti disponibili).

La partecipazione ai Playoff non è automatica, gli utenti che vogliono partecipare devono accettare l'invito e registrarsi alla fase dei Playoff.

COME PARTECIPARE

Per giocare è necessario essere iscritti al sito del Corriere dello Sport - Stadio oppure avere un'utenza Facebook. E' possibile giocare tramite web (da pc o da dispositivi mobile) alla url <https://mistercalcio cup.corrieredello sport.it>.

La partecipazione al concorso è consentita ai soli utenti maggiorenni residenti in Italia, pertanto, gli utenti minorenni verranno indicati in classifica con un asterisco e per l'assegnazione dei premi si passerà automaticamente all'utente posizionatosi successivamente.

N.B. Gli utenti che non forniscono l'età anagrafica verranno considerati come minorenni, per cui verranno esclusi dalla classifica.

Ogni partecipante può creare e gestire **al massimo 2 squadre** per ogni utenza registrata (email univoca).

I dati usati in fase di registrazione al gioco dovranno corrispondere ai dati presenti sulla liberatoria e sul documento di identità da fornirsi contestualmente alla ricezione dei premi.

E' possibile modificare i propri dati di registrazione (escluso l'indirizzo e-mail con cui ci si è registrati al sito del Corriere dello Sport - Stadio), utilizzando la funzione "modifica profilo" presente nella propria area riservata del sito di gioco. In quest'area è possibile aggiungere un indirizzo e-mail alternativo per la ricezione di comunicazioni di servizio o relative all'eventuale vincita dei premi.

DATE ISCRIZIONI

Di seguito le date di apertura e chiusura iscrizioni ai 4 tornei di Qualificazione:

TORNEO	APERTURA ISCRIZIONI	CHIUSURA ISCRIZIONI	PRIMA PARTITA	ULTIMA PARTITA
8 squadre a/r	02/09/2019	mezzanotte del 18/09/2019	25/09/2019	05/01/2020
6 squadre a/r	19/09/2019	mezzanotte del 20/10/2019	27/10/2019	
8 squadre	21/10/2019	mezzanotte del 03/11/2019	10/11/2019	
6 squadre	04/11/2019	mezzanotte del 24/11/2019	01/12/2019	

LA SQUADRA VIRTUALE

Si costruisce scegliendo una rosa di **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.

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 del torneo di appartenenza.

LA ROSA

Per creare la propria Rosa, composta da 2 allenatori e 25 calciatori, i Mister hanno a disposizione un **budget iniziale di 300 "crediti"**.

La rosa dovrà essere composta da 2 allenatori, 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti. **L'acquisto** dei 2 allenatori e dei 25 calciatori avviene **sulla base del costo pubblicato** sulle apposite pagine del 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.**

Per creare la propria rosa le squadre avranno a disposizione **un'asta in busta chiusa**, per poter cercare di aggiudicarsi i calciatori/allenatori desiderati, ed il **mercato libero** in cui si potranno effettuare libere operazioni di calciomercato.

Dal momento della registrazione, il Mister ha a disposizione 2 giorni (più il giorno d'iscrizione) per effettuare la propria asta in busta chiusa. Per creare la rosa con l'asta bisogna esaurire tutti i 300 crediti a disposizione. In fase d'asta è possibile fare offerte inferiori o superiori al valore di mercato del giocatore scelto.

Al termine dell'asta, il computer aggredirà in automatico le squadre in tornei casuali assegnando i giocatori ai Mister che hanno fatto l'offerta migliore. 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**.

Nel caso il numero di squadre da aggregare non sia divisibile per il numero di componenti del torneo a cui ci si è iscritti (8 o 6), le squadre che non riescono a formare un campionato intero aspetteranno l'aggregazione successiva che avviene nella notte seguente.

Le squadre che, alla data prevista per l'inizio del Campionato, non hanno completato la rosa, sono completate dal computer automaticamente ed in maniera casuale. Qualora una squadra non avesse sufficiente saldo ai fini del completamento automatico, il sistema potrebbe anche vendere uno o più giocatori per poter aumentare il saldo e procedere con il completamento automatico.

Se il sistema non dovesse riuscire a completare le rose, allora le squadre rimarranno con rose e formazioni difettate.

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 operazioni di schieramento della formazione (modifica/copia/cancellazione/cambio modulo) saranno possibili sino a mezz'ora prima dell'orario ufficiale dell'inizio del primo anticipo della giornata di campionato.

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 sotto.

L'attribuzione dei bonus/malus ad un giocatore piuttosto che ad un allenatore è ad insindacabile giudizio del Corriere dello Sport - Stadio.

Bonus

- Gol segnato: +3
- Gol segnato su rigore: +2
- Gol "sblocca" partita: +1 (si attribuisce al giocatore che segna il primo gol della partita)

- 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). Il giocatore subentrato deve essere presente nella lista giocatori in fase di calcolo dei risultati.
- Bonus Fair Play: +1 (si attribuisce se i giocatori/allenatore schierati in formazione non presentano né ammonizioni né espulsioni).
- Modificatore della difesa: viene conteggiato quando sono schierati 4 o 5 difensori (tattiche: 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2). Si calcola sulla media dei difensori schierati escludendo il portiere ed applica le seguenti soglie di bonus:
 - media voto tra 6 e 6.5 → +1
 - media voto tra 6.5 e 7 → +3
 - media voto ≥ 7 → +6

Malus

- Ammonizione: -0,5
- Espulsione: -1
- Gol subito: -1
- Autogol: -2
- 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). Il giocatore subentrato deve essere presente nella lista giocatori in fase di calcolo dei risultati.

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.

Se viene schierato in formazione un allenatore esonerato o squalificato, ai fini del calcolo dei risultati subentrerà la riserva alla quale verranno attribuiti gli 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 (ad esclusione dell'ammonizione/espulsione) prende 6 d'ufficio a cui vanno tolti i malus;
- se viene espulso prende 4 (5 d'ufficio meno il malus espulsione);
- se viene ammonito rimane senza voto e non viene calcolato il relativo malus.

Bonus in casa: per le squadre che giocano in casa è previsto un bonus di 2 punti. Non viene conteggiato nei tornei da 8 e 6 squadre di solo andata.

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 DI GIRONE

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

- 1) **Se una o più partite del campionato di Serie A vengono sospese, cancellate 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 (titolari/panchinari/tribuna).
- 2) Il comitato "Mister Calcio Cup del Corriere dello Sport - Stadio" potrebbe decidere di attribuire il **6 d'ufficio** anche a una o più partite del campionato di Serie A ove non si presentino le condizioni per poter regolarmente svolgere attività di gestione e pubblicazione dei risultati.
Il comitato di "Mister Calcio Cup del Corriere dello Sport - Stadio" potrà valutare la possibilità di attribuire 6 politico anche per altri casi particolari non presenti tra quelli precedentemente citati.
- 3) **Nel caso in cui venga sospesa/cancellata/rinviata un'intera giornata di campionato**, il comitato "Mister Calcio Cup del Corriere dello Sport - Stadio" 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 - Stadio” (di seguito Comitato) 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 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 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 partecipanti.

Le decisioni del Comitato sono definitive e inappellabili; qualora lo ritenesse necessario, il Comitato 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.

Corriere dello Sport - Stadio non si assume alcuna responsabilità per eventuali interruzioni del Gioco dovute a problemi tecnici.