

REGOLAMENTO DI GIOCO
“MISTER CALCIO CUP - TORNEO A GIRONI 2011-12”
FASE PLAYOFF

IL GIOCO

Lo scopo del gioco “Mister Calcio Cup - Torneo a Gironi 2011-12” (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

La fase dei Playoff si svolge nell'arco del campionato italiano di calcio di Serie A della stagione 2011/12, a partire dalla 18a giornata (15/01/2012) sino alla 34a giornata (22/04/2012).

Precisiamo che la data di fine torneo potrebbe subire modifiche a causa di variazioni del calendario decise dalla Lega Calcio o dal comitato Mister Calcio Cup del Corriere dello Sport.

MECCANICA

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

- dal 19/12/2011 verranno invitati i **primi classificati** di tutti i tornei di Qualificazione;
- dal 21/12/2011 verranno invitati i **secondi classificati** di tutti i tornei di Qualificazione (salvo esaurimento anticipato dei 10.240 posti disponibili);
- dal 02/01/2012 verranno invitati i **terzi classificati** di tutti i tornei di Qualificazione (salvo esaurimento anticipato dei 10.240 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

L'iscrizione deve essere effettuata attraverso il sito <http://playoff.mistercalcio.it>. Per iscriversi è necessario digitare i propri codici di accesso nel box di login ed accedere alla propria home page personale. Qui verrà visualizzato l'elenco delle squadre con cui si è partecipato ai tornei di Qualificazione con l'eventuale invito ad iscriversi ai Playoff. Per iscrivere la propria squadra invitata è necessario cliccare sull'apposita voce “Iscrivila”.

Le iscrizioni alla fase dei Playoff si aprono il 19/12/2011 e terminano alla mezzanotte dell'08/01/2012 (salvo esaurimento anticipato dei 10.240 posti disponibili). Una volta esauriti i 10.240 posti non ci sarà più la possibilità di partecipare ai Playoff.

Chi è stato invitato, ma non è riuscito ad iscriversi in tempo (nei 10.240) rimarrà fuori dal gioco.

In caso di numero di iscrizioni inferiore a 10.240 alla chiusura delle iscrizioni, il sistema produrrà in automatico il numero di squadre “virtuali” necessarie a completare lo schieramento; le squadre “virtuali”

create dal sistema verranno gestite con criteri automatici standard (es: creazione di squadre con estrazione casuale dei giocatori disponibili) e concorreranno al pari delle altre alla classifica finale ma non si aggiudicheranno i premi messi in palio. Pertanto, i premi eventualmente vinti dalle squadre "virtuali" create dal sistema, verranno devoluti in beneficenza, ai sensi di legge, alla Onlus indicata nel Regolamento di concorso.

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:

- 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 e calendario;
- consultazione tabellini partita.

LA STRUTTURA DEI PLAYOFF

Le squadre che partecipano ai Playoff sono 10.240.

Le squadre vengono virtualmente divise in 2 tabelloni (A1 e A2) da 5.120 squadre ciascuno.

In totale le squadre vengono raggruppate in 1.024 gironi da 10 squadre divisi in 2 gruppi da 5 squadre, quindi per ogni tabellone ci saranno 512 gironi.

I Playoff prevedono 4 fasi:

1. Gironi Eliminatori
2. Prima fase a Scontri Diretti
3. Seconda fase a Scontri Diretti
4. Terza fase a Scontri Diretti

Ogni fase dei Playoff è un torneo a se stante, ciò significa che per ogni fase le squadre vengono riaggregate. **L'aggregazione in nuovi gironi comporta l'elisione dei giocatori in comune con le altre squadre del girone d'appartenenza.**

Il saldo di partenza per ciascuna fase corrisponde al credito residuo della fase precedente. Per esempio:

- la squadra MrTeam si è qualificata ai Playoff con un credito residuo di 30
- l'aggregazione fa perdere alla squadra MrTeam 6 giocatori il cui costo totale è di 52
- il credito della squadra MrTeam per partecipare all'asta sarà di $30 + 52 = 82$ crediti

Nella fase dei Gironi Eliminatori esistono **2 aste in busta chiusa:**

- la prima asta dura 2 giorni
- la seconda asta dura 1 giorno

Nelle 3 fasi a Scontri Diretti c'è una sola asta in busta chiusa la cui durata è di 2 giorni. Il regolamento delle aste è uguale a quello dei tornei di Qualificazione.

Al termine delle aste i Mister possono completare la propria rosa attraverso il **mercato libero**.

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.

LE FASI DI GIOCO

1. Gironi Eliminatori

La fase dei Gironi Eliminatori è mista: le 10 squadre di ogni girone vengono divise in 2 gruppi da 5 e disputano 4 partite di sola andata, all'interno del proprio gruppo, più un turno di riposo.

L'aggregazione avviene il 09/01/2012. Dal 09/01/2012 i Mister possono formare le proprie rose attraverso le aste in busta chiusa ed il mercato libero. L'estrazione della prima asta avviene il 12/01/2012, l'estrazione della seconda asta il 13/01/2012 ed il mercato libero apre il 13/01/2012.

La prima partita dei Playoff si gioca con la 19a giornata di Serie A del 15/01/2012 (anticipi del sabato inclusi).

La classifica per determinare chi gioca la **semifinale** viene calcolata secondo i 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

Alle semifinali partecipano i primi due classificati di ogni gruppo, come dal seguente schema:

Semifinale	1° classificata gruppo A - 2° classificata gruppo B
	1° classificata gruppo B - 2° classificata gruppo A

Le squadre prime classificate dei due gruppi giocheranno in casa, pertanto avranno diritto al "bonus in casa" di 2 punti, come specificato nella sezione "IL PUNTEGGIO".

I vincitori della semifinale si scontreranno nella finale:

Finale	Vincitore semifinale A - Vincitore semifinale B
--------	---

Sia per la semifinale che per la finale, in caso di pareggio, la vittoria è determinata da:

- punteggio partita
- minor numero di espulsioni
- minor numero di ammonizioni
- data di adesione al servizio

I vincitori delle finali accedono alla Prima fase a Scontri Diretti.

2. Prima fase a Scontri Diretti

La Prima fase a Scontri Diretti prevede **3 giornate** a cui partecipano le **1.024 squadre** vincitrici uscenti dai Gironi Eliminatori, raggruppate in 128 gironi totali (64 per tabellone) formati da 8 squadre ciascuno.

TABELLONE A1		TABELLONE A2	
1 ^a fase a Scontri Diretti	N. gironi:	64	
	Giornata	N. Squadre	
	1	512	
	2	256	
	3	128	
	N. gironi:	64	
	Giornata	N. Squadre	
	1	512	
	2	256	
	3	128	

Delle 8 squadre di ogni girone passa il turno una sola squadra. Le squadre che passano la prima fase accedono alla seconda.

Per determinare la squadra vincente in caso di pareggio, vengono considerati i seguenti parametri:

- punteggio partita
- minor numero di espulsioni
- minor numero di ammonizioni
- data di adesione al servizio

3. Seconda fase a Scontri Diretti

La Seconda fase a Scontri Diretti prevede **3 giornate** a cui partecipano le **128 squadre** vincitrici uscenti dalla Prima fase a Scontri Diretti, raggruppate in 16 gironi totali (8 per tabellone) formati da 8 squadre ciascuno.

TABELLONE A1		TABELLONE A2	
2 ^a fase a Scontri Diretti	N. campionati:	8	
	Giornata	N. Squadre	
	1	64	
	2	32	
	3	16	
	N. gironi:	8	
	Giornata	N. Squadre	
	1	64	
	2	32	
	3	16	

Delle 8 squadre di ogni girone passa il turno una sola squadra. Le squadre che passano la seconda fase accedono alla terza fase, quella finale.

Per determinare la squadra vincente in caso di pareggio, vengono considerati i seguenti parametri:

- punteggio partita
- minor numero di espulsioni
- minor numero di ammonizioni
- data di adesione al servizio

4. Terza fase a Scontri Diretti

La Terza fase a Scontri Diretti prevede **4 giornate (3 + la finalissima) a cui partecipano le 16 squadre vincitrici uscenti dalla Seconda fase a Scontri Diretti**, raggruppate in 2 gironi totali (1 per tabellone) formati da 8 squadre ciascuno.

TABELLONE A1		TABELLONE A2	
3ª fase a Scontri Diretti	N. gironi:	1	
	Giornata	N. Squadre	
	1	8	
	2	4	
	3	2	

Le 2 squadre vincitrici dei 2 gironi si scontrano nella finalissima dei Playoff che si svolgerà nella 4ª giornata e che determinerà il primo e il secondo classificato. Nella finalissima non c'è l'elisione dei giocatori comuni.

FINALISSIMA	Vincitore 3ª giornata Tabellone A1	Vincitore 3ª giornata Tabellone A2
-------------	------------------------------------	------------------------------------

IL CALENDARIO DEI PLAYOFF

Fasi Playoff	Giornate			
Gironi Eliminatori	15/01/2012	22/01/2012	29/01/2012	01/02/2012
	05/02/2012	12/02/2012 (semifinale)		19/02/2012 (finale)
1ª Fase Scontri Diretti	26/02/2012		04/03/2012	11/03/2012
2ª Fase Scontri Diretti	18/03/2012		25/03/2012	01/04/2012
3ª Fase Scontri Diretti	07/04/2012	11/04/2012	15/04/2012	22/04/2012 (finalissima)

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 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: nella semifinale dei Gironi Eliminatori è previsto un bonus di 2 punti per le squadre prime classificate dei 2 gruppi che giocheranno 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.

I PREMI

Tra tutte le 10.240 squadre che parteciperanno verranno premiate le prime 32 classificate, identificate secondo le regole sotto indicate.

CLASSIFICA	DESCRIZIONE PREMIO	CRITERIO ASSEGNAZIONE
1°	Moto Kawasaki ER-6n del valore di 6.390,00 € (iva compresa)	Vincitrice finalissima Playoff
2°	Apple iPad2 del valore di 479,00 € (iva compresa)	Perdente finalissima Playoff
3° - 4°	Videocamera Fujifilm Z800EXR Gold del valore di 180,00 € cad. (iva compresa)	2 squadre perdenti della 3° giornata della Terza fase Scontri Diretti
dal 5° al 8°	Gioco per PS3/XBOX del valore di 62,90 € cad. (iva compresa)	4 squadre perdenti della 2° giornata della Terza fase Scontri Diretti
dal 9° al 16°	Abbonamento Edicola web 60 giorni del valore di 32,00 € cad. (iva compresa)	8 squadre perdenti della 1° giornata della Terza fase Scontri Diretti
dal 17° al 32°	Abbonamento Edicola web 30 giorni del valore di 16,00 € cad. (iva compresa)	16 squadre perdenti della 3° giornata della Seconda fase Scontri Diretti

Il verbale di assegnazione dei premi sarà predisposto, presso la sede del soggetto delegato alla presenza di un Notaio o funzionario camerale, **entro il 31/05/2012.**

L'assegnazione avverrà in maniera automatica sulla base di dati certi e non contestabili, poichè i punteggi acquisiti verranno registrati dal software programmato per il concorso.

In caso di non assegnazione del premio per irreperibilità del vincitore, il premio verrà devoluto in beneficenza, ai sensi di legge, alla Onlus indicata nel Regolamento di concorso.

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.