

**REGOLAMENTO DI GIOCO**  
**“TUTTOSPORT LEAGUE- TORNEO A GIRONI 2011-12”**  
**FASE PLAYOFF**

#### **IL GIOCO**

Lo scopo del gioco “Tuttosport League - 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 35a giornata (29/04/2012)**.

Precisiamo che la data di fine torneo potrebbe subire modifiche a causa di variazioni del calendario decise dalla Lega Calcio o dal comitato Tuttosport League di Tuttosport.

#### **MECCANICA**

**I migliori allenatori 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 6.144 posti disponibili);
- **dal 02/01/2012** 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**

L'iscrizione deve essere effettuata attraverso il sito <http://playoff.league.tuttosport.com>. 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 apriranno il 19/12/2011 e terminano alla mezzanotte del 08/01/2012 (salvo esaurimento anticipato dei 6.144 posti disponibili). Una volta esauriti i 6.144 posti non ci sarà più la possibilità di partecipare ai Playoff.**

Chi è stato invitato, ma non è riuscito ad iscriversi in tempo (nei 6.144) rimarrà fuori dal gioco.

Se alla chiusura delle iscrizioni non si raggiungono i 6.144 posti disponibili, 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 iscritte vengono inserite in 512 gironi da 12 squadre divise in due gruppi da 6. L'aggregazione dei gironi avviene il 09/01/2012.

Con l'aggregazione si perdono tutti gli eventuali giocatori in comune con le altre 11 squadre del girone d'appartenenza.

Dal 09/01/2012 gli allenatori 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 18a giornata di Serie A del **15/01/2012** (anticipi del sabato inclusi).

I Playoff sono strutturati secondo lo schema seguente:

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	04/03/2012		11/03/2012	18/03/2012
2a Fase Scontri Diretti	25/03/2012		01/04/2012	07/04/2012
3a Fase Scontri Diretti	15/04/2012		22/04/2012	29/04/2012

Girone Eliminatorio: è formato da 512 campionati composti da 12 squadre suddivise in 2 gruppi da 6.

### 1a Fase a Scontri Diretti:

- 1a partita: partecipano le 512 squadre vincitrici dei Gironi Eliminatori. Le squadre sono aggregate in 64 gironi da 8 squadre. Con l'aggregazione ci sarà l'elisione dei giocatori comuni ed una conseguente fase d'asta.
- 2a partita: partecipano 256 squadre
- 3a partita: partecipano 128 squadre.

### 2a Fase a Scontri Diretti:

- 1a partita: partecipano le 64 squadre uscenti dalla 3a partita della 1a fase a Scontri Diretti. Le squadre sono aggregate in 8 gironi da 8 squadre. Con l'aggregazione ci sarà l'elisione dei giocatori comuni ed una conseguente fase d'asta
- 2a partita: partecipano 32 squadre
- 3a partita: partecipano 16 squadre

### 3a Fase a Scontri Diretti:

- 1a partita: viene creato un solo campionato formato dalle 8 squadre restanti. Anche in questa fase ci sarà un'elisione dei giocatori in comune ed una fase d'asta.
- 2a partita: semifinali
- 3a partita: finale

In tutte le fasi a scontri diretti la determinazione degli scontri diretti avviene in maniera casuale.

## **LE SQUADRE**

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 X si è qualificata ai Playoff con un credito residuo di 30
- l'aggregazione fa perdere alla Squadra X 6 giocatori il cui costo totale è di 52
- il credito della Squadra X 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 tre 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 gli "allenatori" possono completare la propria rosa attraverso il **mercato libero**.

L'acquisto dei calciatori avviene sulla base del costo pubblicato sulle apposite pagine del sito di Tuttosport.

Le operazioni di compravendita giocatori 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 gli orari si fa riferimento al fuso orario italiano.

## LE FASI DI GIOCO

### Gironi Eliminatori

La fase dei Gironi Eliminatori è mista: le 12 squadre di ogni girone vengono divise in due gruppi da 6 e disputano 5 partite di sola andata all'interno del proprio gruppo.

La classifica per determinare chi gioca la semifinale, viene determinata 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.

### Fasi a Scontri Diretti (1a Fase, 2a Fase e 3a Fase)

Prevedono 3 giornate ciascuna. In caso di pareggio la vittoria è determinata da:

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

Delle 8 squadre di ogni girone passa il turno una sola squadra.

Le squadre che passano la prima fase accedono alla seconda e quelle che passano la 2a fase accedono alla fase finale.

## 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 di Tuttosport ed entrando nella sezione di gioco. Dopo aver fatto il login sarà necessario entrare nella sezione "Formazione", scegliere il proprio modulo di gioco fra i sette 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 e i 7 giocatori di riserva.

## MODIFICHE DELLA FORMAZIONE

Ogni settimana si può cambiare la formazione della propria squadra collegandosi al sito di Tuttosport 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.

Per gli orari si fa riferimento al fuso orario italiano.

## 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).

Il punteggio di ciascun calciatore è dato dal voto del tabellino pubblicato dai giornalisti di Tuttosport, a cui vanno aggiunti/sottratti i punti di bonus/malus indicati nella tabella sotto.

**L'attribuzione di gol/autogol e di tutti gli altri bonus/malus ad un è a insindacabile giudizio di Tuttosport.**

### Bonus

- Gol segnato: +3
- Gol segnato su rigore: +2
- 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).
- Lo squadrone: +3 (Per squadrone si intende una squadra schierata dalla redazione di Tuttosport senza limiti di budget. Verrà assegnato il bonus solo se la propria squadra avrà ottenuto un punteggio (al netto dei bonus/malus) superiore allo squadrone).

### Malus

- Ammonizione: -0,5
- Espulsione: -1
- Gol subito: -1
- Autogol: -3
- Rigore fallito: -3

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 due gruppi che giocheranno in casa.

## LA PANCHINA

L'ingresso in campo è determinato automaticamente dal computer. Nell'ordine entrano prima 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, ma si applica solo al primo "buco": la regola è infatti valida per un solo giocatore per squadra, cioè può essere applicata 1 sola volta per squadra.

**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 6.144 squadre che parteciperanno verranno premiate le prime 32 classificate.

CLASSIFICA	DESCRIZIONE PREMIO
1°	Moto Kawasaki ER-6n del valore di 6.390,00 € (iva compresa)
2°	Apple iPad2 del valore di 479,00 € (iva compresa)
3° - 4°	Videocamera Fujifilm Z800EXR Gold del valore di 180,00 € cad. (iva compresa)
dal 5° al 8°	Gioco per PS3/XBOX del valore di 62,90 € cad. (iva compresa)
dal 9° al 16°	Abbonamento Edicola web 60 giorni del valore di 32,00 € cad. (iva compresa)
dal 17° al 32°	Abbonamento Edicola web 30 giorni del valore di 16,00 € cad. (iva compresa)

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, poiché 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.

## PARTITE VALIDE

**Se una o più partite del campionato di Serie A o di una delle squadre internazionali partecipanti al gioco 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 Tuttosport League di Tuttosport potrebbe decidere di attribuire il 6 politico anche a una o più partite dei campionati che vengono anticipate prima del sabato o posticipate dopo il lunedì in caso di turno del week-end, o anticipate al martedì o posticipate 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 di Serie A**, il comitato Tuttosport League di Tuttosport 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 Tuttosport League di Tuttosport che si basa sui tabellini pubblicati dal quotidiano Tuttosport 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 Tuttosport vanno considerati definitivi anche nel caso di decisioni successive da parte di arbitri, Giudice Sportivo, o altre Autorità della Lega Calcio.

Il comitato Tuttosport League 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 Tuttosport League sono definitive e inappellabili; qualora lo ritenesse necessario, il comitato Tuttosport League 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.