

REGOLAMENTO DI GIOCO
“TUTTOSPORT LEAGUE- TORNEO A GIRONI”
FASE DI QUALIFICAZIONE

IL GIOCO

Lo scopo del gioco “Tuttosport League - 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 potrebbero subire modifiche a causa di variazioni del calendario decise dalla Lega Calcio o dal comitato “Tuttosport League di Tuttosport”.

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 allenatori 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 di Tuttosport oppure avere un'utenza Facebook. E' possibile giocare tramite web (da pc o da dispositivi mobile) alla url <https://gironi-league.tuttosport.com>.

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 di Tuttosport), 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 **25 giocatori** suddivisi nei seguenti ruoli:

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

La scelta dei giocatori si basa sulla lista dei giocatori reali delle squadre di serie A, pubblicata ogni settimana sulle pagine di "Tuttosport League - Torneo a Gironi" sul sito di Tuttosport.

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 25 calciatori, gli "allenatori" hanno a disposizione un **budget** iniziale di **250 "crediti"**.

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

I crediti a disposizione di ogni "allenatore" diminuiscono automaticamente in misura pari al costo di ogni calciatore acquistato e aumentano per il valore di ogni calciatore venduto. Il valore in crediti di ciascun calciatore viene stabilito prima dell'inizio del gioco ed aggiornato durante il corso del gioco. **Il valore e quindi il costo di ogni 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 desiderati, ed il **mercato libero** in cui si potranno effettuare libere operazioni di calciomercato.

Dal momento della registrazione, l' "allenatore" 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 250 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 aggredherà in automatico le squadre in tornei casuali assegnando i giocatori agli "allenatori" che hanno fatto l'offerta migliore. Se due o più "allenatori" 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 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 la 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 avviene sulla base del costo pubblicato sulle apposite pagine del sito di Tuttosport. Le operazioni di compravendita dei 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 effettuare operazioni di calciomercato ogni squadra riceverà tanti crediti quant'è il valore, al momento, del giocatore (o dei giocatori) 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, che rispondano alle caratteristiche di ruolo richieste per l'iscrizione. Se un giocatore non gioca più in Serie 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 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 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).

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 sotto.

L'attribuzione dei bonus/malus ad un giocatore è ad insindacabile giudizio di Tuttosport.

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 Fair Play: +1 (si attribuisce se i giocatori 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

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 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.

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

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 “Tuttosport League di Tuttosport” 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 “Tuttosport League di Tuttosport” 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/rinviata/cancellata 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/cancellata).

AUTORITA' DEL GIOCO E FONTI

Sovrintende alla regolarità del gioco il comitato “Tuttosport League di Tuttosport” (di seguito Comitato) 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 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.

Tuttosport non si assume alcuna responsabilità per eventuali interruzioni del Gioco dovute a problemi tecnici.