

REGOLAMENTO CONCORSO A PREMI

1.NOME CONCORSO

Torneo a Gironi – Serie A Tim 22/23 – TS League

2.SOGGETTO PROMOTORE

Nuova Editoriale Sportiva S.r.L., Corso Svizzera 185 – 10149 Torino C.F.: 05002211000
Partita IVA N° 07125860010

3.SOGGETTO DELEGATO

Jets srl - Via Viaccia 206 - 50056 Montelupo Fiorentino (Firenze) - p.i. 06780130487

4.DURATA

Iscrizioni: Dal 16/08/2022 al 21/10/2022 in tre slot temporali possibili:

1° slot dal 16/08/2022 al 02/09/2022 – con prima partita valida dalla 6° giornata di campionato

2° slot dal 06/09/2022 al 07/10/2022 – con prima partita valida dalla 10° giornata di campionato

3° slot dal 11/10/2022 al 21/10/2022 – con prima partita valida dalla 12° giornata di campionato

Gioco: Dal 04/09/2022 al 04/06/2023.

Il concorso è organizzato in concomitanza con il Campionato di Calcio Serie A Tim 2022/2023 dalla 6° sino alla 36° giornata di campionato. Le date potrebbe subire modifiche a causa di variazioni del calendario decise dalla Lega Calcio o dal comitato “Mister Calcio Cup del Tuttosport”

5.ASSEGNAZIONE PREMI

I premi saranno assegnati entro il 31/08/2023.

L’ assegnazione dei premi sarà effettuata alla presenza di un Funzionario delegato dal Responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica della Camera di Commercio o di un Notaio, in base alla classifica elaborata tramite sistema informatico.

6.AREA DI ESTENSIONE DEL CONCORSO

Il concorso ha validità su tutto il territorio italiano e della Repubblica di San Marino.

7.DESTINATARI

Tutte le persone fisiche residenti in Italia o Repubblica di San Marino con accesso a Internet e in possesso di Codice Fiscale (Persone Fisiche). I partecipanti dovranno essere in grado di collegarsi autonomamente al sito <https://www.tuttosport.com/> o dovranno essere iscritti al Social Network Facebook in data antecedente alla manifestazione.

La partecipazione al concorso non è consentita ai minorenni. I minorenni o coloro che non avranno dichiarato la propria data di nascita saranno segnalati in classifica con apposito simbolo (asterisco) e saranno esclusi dall’eventuale assegnazione dei premi.

Sono esclusi dalla partecipazione al concorso i dipendenti ed i collaboratori continuativi di Tuttosport. La manifestazione è rivolta a tutti i lettori e utenti appassionati del Calcio.

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

8.OBIETTIVO DELLA MANIFESTAZIONE

La manifestazione è indetta con l’obiettivo di aumentare le vendite del quotidiano Tuttosport e di aumentare il traffico dei portali web collegati alla stessa testata giornalistica.

9.MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

9.1 Informazioni generali

Il promotore indice un concorso a premi basato sul Campionato di Calcio di Serie A Tim 2022-2023. Gli utenti dovranno accedere al portale dedicato e allestire una squadra virtuale composta da allenatore e calciatori partecipanti al torneo Serie A Tim 2022/2023. I partecipanti

avranno a disposizione dei crediti per partecipare ad una asta e ottenere i giocatori e l'allenatore per formare virtualmente la propria squadra. I partecipanti dovranno ottenere il punteggio più alto possibile per procedere nel gioco. Il gioco è strutturato in due fasi principali:

- 1) **Fase di qualificazione:** gli utenti partecipanti vengono aggregati in mini-campionati da 10 squadre e competono con la formula "all'italiana" con scontri di andata e ritorno all'interno del mini-campionato, accedendo ad una classifica di girone e ad una generale.
- 2) **Fase Finale:** al termine della fase di qualificazione, i primi 1024 partecipanti meglio piazzati nella classifica generale saranno invitati a partecipare alla fase finale, secondo il calendario pubblicato. La fase si svolge con la formula dell'eliminazione diretta. I vincitori saranno premiati dal primo classificato (vincitore della finale) fino al 32mo classificato (i perdenti dei sedicesimi di finale), i perdenti di ogni turno partendo dai sedicesimi verranno ordinati in ordine di classifica generale che sarà aggiornata fino al termine della competizione.

Per giocare gli utenti dovranno collegarsi via web (con un dispositivo abilitato alla navigazione internet) al seguente indirizzo: <https://www.tuttosport.com/>

Alla chiusura di ogni turno di iscrizione (paragrafo 9.2) il sistema genererà automaticamente i gironi da 10 squadre. Sarà formato un numero di gironi in base alla quantità di iscritti, ove necessario i gironi saranno completati con delle squadre "virtuali". 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 presente regolamento.

Per avviare il gioco è necessario effettuare il Log In, se già iscritti, con le credenziali del sito <https://www.tuttosport.com/> o alternativamente con le credenziali di Facebook, Apple, Google o Twitter. Ogni partecipante può creare e gestire al massimo 2 squadre per ogni utenza registrata (email univoca). La partecipazione al gioco è completamente gratuita salvo i costi di connessione ad internet.

9.2 Iscrizioni

Gli utenti che vorranno partecipare al gioco dovranno iscriversi, o essere già iscritti al sito <https://www.tuttosport.com/> oppure avere un'utenza Facebook, Apple, Google o Twitter attiva prima della data di inizio della presente manifestazione. Per la registrazione i dati richiesti sono i seguenti:

- nome
- cognome
- mail
- numero di telefono
-

Tutti i dati di registrazione sono modificabili nella sezione profilo del portale escluso l'indirizzo e-mail con cui ci si è registrati.

Le iscrizioni sono aperte dal giorno 16/08/2022 al giorno 21/10/2022 e divise in tre differenti turni, per cui sarà possibile iscriversi:

- dal 16/08/2022 al 02/09/2022 per il 1° turno entro l'inizio della 5° giornata del campionato Serie A Tim 22/23, prima partita da giocare la sesta giornata.
- dal 06/09/2022 al 07/10/2022 per il 2° turno entro l'inizio della 9° giornata del campionato Serie A Tim 22/23, prima partita da giocare la decima giornata.
- dal 11/10/2022 al 21/10/2022 per il 3° turno entro l'inizio della 11° giornata del campionato Serie A Tim 22/23, prima partita da giocare la dodicesima giornata.

9.3 Creazione rosa calciatori + allenatori

Una volta registrato, al primo turno di gioco, ogni utente avrà a disposizione 300 crediti e potrà acquistare allenatori e i giocatori della propria formazione. Nel menù denominato "Elenco Giocatori" all'interno della sezione "Schiera formazione" avrà accesso alla lista completa dei giocatori acquistati.

Per creare la propria rosa i partecipanti dovranno effettuare un'asta digitale con un sistema a busta chiusa (virtuale). I partecipanti per aggiudicarsi i calciatori/allenatori desiderati avranno a disposizione, oltre all'asta in busta chiusa anche una finestra di mercato libero, che si aprirà solo dopo che le buste si sono svelate, in cui si potranno effettuare libere operazioni di calciomercato.

Dal momento della registrazione, il partecipante potrà effettuare la propria asta in busta chiusa fino al termine dello slot di iscrizione in cui è rientrato, gli utenti che si iscriveranno nell'ultimo giorno dello slot di iscrizione avranno a disposizione altri due giorni. Per creare la rosa con l'asta dovranno essere esauriti tutti i 300 crediti a disposizione. In fase d'asta è possibile fare offerte inferiori o superiori al valore di mercato (consultabile sul portale di Tuttosport) del giocatore scelto.

Al termine dell'asta, il software comporrà in automatico i tornei aggregando casualmente 10 squadre. Composto il torneo il software aprirà virtualmente le buste inviate durante l'asta virtuale dai singoli partecipanti e assegnerà i giocatori a chi ha fatto l'offerta migliore. Se due o più partecipanti 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 priva di giocatori, ma potranno comunque creare la propria squadra attraverso il mercato libero.

Nel caso in cui un partecipante non abbia completato la rosa, allo scadere del termine ultimo per la consegna delle formazioni della prima giornata (nel proprio turno di iscrizione), sarà il software a completarla automaticamente ed in maniera casuale con i giocatori rimasti liberi sul mercato, l'assegnazione dei giocatori automatica avverrà tramite software in maniera randomica. Se il software non sarà nelle condizioni di completare le rose allora le squadre rimarranno con rose e formazioni difettate.

I crediti a disposizione di ogni partecipante 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.

Ogni partecipante dovrà selezionare n.25 giocatori e n.2 allenatori così suddivisi:

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

I calciatori dovranno essere 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 TuttoSport.

9.4 Calciomercato

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 loro costo che viene pubblicato anche sulle apposite pagine del sito del TuttoSport.

Le operazioni di compravendita giocatori/allenatori sono possibili sino a 120 minuti prima dell'inizio del primo anticipo della giornata di campionato e riprendono subito dopo che vengono calcolati i risultati della giornata disputata e conseguentemente i nuovi costi dei calciatori. 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 all'iscrizione. Se un giocatore/allenatore non gioca più in serie A la sua quotazione potrà scendere fino a 1.

9.5 Formazione e ruoli

Ogni partecipante potrà acquistare allenatore e giocatori suddivisi nei seguenti ruoli:

- Portieri
- Difensori
- Centrocampisti
- Attaccanti
- Allenatori

Schieramento formazione

I giocatori potranno essere acquistati in base al ruolo in funzione dello schieramento scelto da ogni partecipante. Gli schieramenti ammessi sono (schema: portiere-difensori-centrocampisti- attaccanti + allenatore):

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

Criteri Sostituzioni

Il partecipante potrà schierare n.8 (7) giocatori ed (1) allenatore di riserva (panchina) così suddivisi: 1 portiere, 2 difensori, 2 centrocampisti, 2 attaccanti, 1 allenatore.

Le sostituzioni saranno effettuate automaticamente dal software di gestione della manifestazione e saranno per un massimo di n. 5. Le sostituzioni avvengono in caso di mancata presenza in campo (o di non assegnazione voto: s.v.) di uno dei titolari schierati.

Qualora il partecipante esaurisca le sostituzioni con i criteri sopra descritti o non abbia un totale di n.11 giocatori che abbiano ottenuto un voto durante il turno otterrà un voto pari a 4 per ogni giocatore senza voto e 5 per Portiere e Manager.

I giocatori schierati non potranno essere sostituiti dopo l'inizio della partita.

Se il partecipante non dovesse consegnare la formazione o le formazioni completa/e di tutti i calciatori titolari e panchinari più il manager (nel caso in cui avesse due squadre in tempo per l'inizio del nuovo turno di Serie A (limiti a 30 minuti dall'inizio del turno), il software consegnerà automaticamente la formazione per lui, utilizzando il seguente criterio:

- Media Voto
- Possibile titolare

Modifica Formazione

Ogni settimana il partecipante potrà cambiare la formazione della propria squadra collegandosi al sito del Tuttosport ed entrando nella sezione di gioco. Le operazioni di schieramento della formazione (modifica/copia/cancellazione/cambio modulo) saranno possibili sino a 30 minuti prima dell'orario ufficiale dell'inizio del primo anticipo della giornata di campionato.

Se la formazione non risulta correttamente salvata o risulta incompleta o in formazione è presente un giocatore che è stato precedentemente venduto e quindi non più in rosa, il sistema consegnerà in automatico la formazione (con i giocatori mancanti o l'intero schieramento) dando precedenza ai seguenti criteri:

- giocatori inseriti nelle probabili formazioni
- media voto più alta tra i giocatori inseriti nelle probabili formazioni

9.7 Punteggi

Ogni partecipante dovrà schierare, di giornata in giornata, la propria formazione, per cercare di ottenere il punteggio più alto possibile che andrà a sommarsi nella classifica generale e per tentare di vincere gli scontri del proprio girone (mini-torneo) guadagnando così punti bonus per la stessa classifica generale. I primi 1024 classificati della classifica generale accederanno alla fase finale ad eliminazione diretta

Il punteggio di ciascuna squadra è determinato dal software di gestione del concorso ed è il risultato dalla somma dei punteggi ottenuti dai singoli calciatori schierati titolari (o delle riserve subentrato 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 di Tuttosport, a cui vanno aggiunti/sottratti i punti di bonus/malus indicati nel regolamento di gioco. I voti sono assegnati su scala da 0 a 10.

Bonus

+3 Gol fatto

+2 Gol segnato su rigore

+1 Gol Vittoria

(Si attribuisce al giocatore che segna il gol che determina la vittoria della partita, ad esclusione degli autogol)

+3 Rigore parato

+1 Portiere con 0 gol subiti

(La condizione principale per prendere il bonus è che il portiere schierato non abbia subito gol e che abbia giocato almeno 45 minuti).

+1 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 il bonus. Il bonus viene dato anche se il giocatore non appartiene alla rosa della propria squadra. Il giocatore subentrato deve essere presente nella lista giocatori in fase di calcolo dei risultati)

+1 Bonus Fair Play

(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 migliori 3 difensori più il portiere schierati ed applica le seguenti soglie di bonus:

+1 media voto tra 6 e 6.4

+3 media voto tra 6.5 e 6.9

+6 media voto maggiore o uguale a 7

Bonus in casa: per le squadre che giocano in casa è previsto un bonus di 2 punti.

Malus

-0,5 Ammonizione

-1 Espulsione

-2 Autogol

-1 Gol Subito

-3 Rigore Sbagliato

-1 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 il malus. Il malus all'allenatore viene dato anche se il giocatore non appartiene alla rosa della propria squadra. Il giocatore subentrato deve essere presente nella lista giocatori in fase di calcolo dei risultati)

Note Allenatore

Se l'allenatore è sceso in campo ed è senza voto subentrerà la riserva, qualora anche la riserva fosse senza voto verrà assegnato 5 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.

Note Portiere

Se il portiere è sceso in campo ma non ha voto subentrerà la riserva e qualora anche la riserva fosse senza voto verrà assegnato 5 d'ufficio a cui vanno aggiunti/ sottratti eventuali bonus/malus.

Note giocatore

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.

Panchina

L'ingresso in campo dei giocatori dalla panchina è determinato automaticamente dal software. Nell'ordine entrano prima il portiere, poi i difensori, poi i centrocampisti, gli attaccanti ed infine l'allenatore. Sono possibili al massimo 5 sostituzioni dopodiché si gioca in inferiorità numerica. Il cambio di modulo non è consentito: 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, 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 4 per i calciatori e 5 per Portieri e Manager. . L'attribuzione dei voti e dei bonus/malus ad ogni giocatore e allenatore è ad insindacabile giudizio di Tuttosport.

Attribuzione riserva d'ufficio

La riserva d'ufficio viene assegnata solo nel caso in cui non sia possibile usufruire delle 5 sostituzioni. La riserva d'ufficio serve per ovviare al problema dell'inferiorità numerica, però si applica solo al sesto subentrante. La regola è infatti valida per un solo giocatore per squadra. Dal settimo voto mancante sarà conteggiato un voto pari a 0. Il criterio di valutazione di questa casistica è sempre dal Portiere verso gli attaccanti in ordine di schieramento. Non è possibile giocare senza allenatore: nel caso si fosse impossibilitati a schierarlo, entra la riserva d'ufficio il cui voto equivale a 5.

Non è possibile giocare senza portiere: nel caso si fosse impossibilitati a schierarlo, entra la riserva d'ufficio il cui voto equivale a 5.

Attribuzione gol

Per gli scontri diretti tra i partecipanti ai gironi (mini tornei) nella prima fase e alla successiva fase finale, il risultato dell'incontro sarà stabilito in base ai gol segnati. A seconda del punteggio ottenuto viene determinato il numero di gol da assegnare alla squadra:

votazione inferiore a 66 punti = 0 gol

da 66 a 71,5punti = 1 goal

da 72 a 77,5punti = 2 goal

da 78 a 83,5punti = 3 goal

da 84 a 89,5punti= 4 goal

da 90 a 95,5punti= 5 goal

e così via (con scatto di un gol ogni 6 punti).

Solo per la fase eliminatoria:

In caso di parità di gol, la vittoria sarà assegnata sulla base dei seguenti parametri:

1. punteggio più alto
2. differenza reti più alta (gol fatti meno gol subiti)
3. Numero maggiore gol fatti
4. Minor numero di espulsioni
5. Minor numero di ammonizioni

In caso di pari merito su un parametro, la vittoria verrà determinata a scalare sul parametro successivo e così via.

La classifica di girone

La classifica è determinata dai seguenti parametri:

- punti (3 vittoria, 1 pareggio, 0 sconfitta)
- Somma punteggio (voti giocatori + bonus malus)
- 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, 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).

Il comitato "Mister Calcio Cup del 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 di "Mister Calcio Cup del Tuttosport" potrà valutare la possibilità di attribuire 6 politico anche per altri casi particolari non presenti tra quelli precedentemente citati.

Nel caso in cui venga sospesa/cancellata/rinviata un'intera giornata di campionato, il comitato "Mister Calcio Cup del 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).

Autorità del gioco e Fonti

Sovrintende alla regolarità del gioco il comitato "Mister Calcio Cup del Tuttosport" (di seguito Comitato) che si basa sui voti pubblicati dal quotidiano Tuttosport per quanto concerne i voti e da Opta per quanto concerne i bonus e malus. Il Comitato decide autonomamente e a propria totale discrezione su gol, autogol e casi particolari.

I voti 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 decidere 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.

9.8 Le fasi di gioco

Il calendario della competizione si basa sul calendario ufficiale del Campionato di Serie A Tim della Lega Nazionale Professionisti Serie A 2021/2022 ed è suddiviso in due fasi:

Fase di Qualificazione

I partecipanti vengono aggregati in mini-tornei da 10 squadre e compongono la propria squadra tramite un'asta virtuale a buste con gli altri partecipanti del girone (più eventuali squadre virtuali nel caso di mancanza di iscritti). In questa fase i partecipanti accedono ad una classifica generale con la somma dei punteggi della propria squadra e a una classifica di torneo in base ai risultati ottenuti dagli scontri con gli altri partecipanti del torneo. Il torneo si gioca con la formula "all'italiana" con scontri di andata e ritorno.

Accederanno alla fase finale i 1024 primi qualificati nella classifica generale che è data dalla somma dei punteggi acquisiti nelle singole giornate più gli eventuali bonus derivanti dalla posizione raggiunta nel singolo mini-torneo.

Fase Finale

Al termine della fase di Qualificazione, i migliori 1024 partecipanti saranno invitati a alla fase finale, secondo il calendario pubblicato sul Regolamento di Gioco. La partecipazione alla fase finale è automatica, gli utenti che si sono qualificati accedendo alla piattaforma potranno continuare a giocare. La fase finale prevede la partecipazione di 1024 squadre.

Saranno azzerate rose e crediti, gli utenti dovranno partecipare ad una nuova asta virtuale a buste così con le stesse modalità della fase di qualifica (vedi paragrafi precedenti del presente regolamento). Per ogni turno saranno inutilizzabili e cancellati dalla rosa i giocatori presenti in entrambe le squadre che si affrontano e sarà possibile sostituirli con la finestra di mercato. Le tempistiche e le modalità dell'asta saranno comunicate sul portale del gioco.

La fase finale si svolge con la formula dell'eliminazione diretta. Il software genererà in maniera casuale una griglia di partecipazione partendo con le prime 512 sfide tra i partecipanti fino alla sfida finale con i due finalisti.

In caso di iscrizioni inferiore a 1024 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 presente regolamento.

10. Le Classifiche

10.1 Classifica Mini Torno

Nella prima fase di selezione i partecipanti saranno raggruppati in gironi di 10 (in mini-tornei) e si affronteranno in scontri diretti. Ogni partita del gioco sarà caratterizzato da un incontro tra due squadre nella quale ci potrà essere un vincente un pareggio o una sconfitta. I partecipanti riceveranno così i punti per comporre la propria classifica di girone. Il punteggio verrà calcolato dal software programmato appositamente per il concorso.

La classifica oggettiva, all'interno di ogni fase, è calcolata sulla base dei seguenti parametri:

1. punti
2. punti squadra totali (quelli accumulati ogni giornata con la somma dei voti e di eventuali bonus/malus)
3. differenza reti più alta (gol fatti meno gol subiti)
4. Numero maggiore gol fatti
5. Minor numero di espulsioni
6. Minor numero di ammonizioni

In caso di pari merito su un parametro, la classifica verrà determinata a scalare sul parametro successivo e così via.

I risultati verranno registrati dal software, programmato appositamente per il concorso e messi a disposizione del Notaio o del Responsabile per la tutela del consumatore e della fede pubblica in sede di assegnazione vera e propria dei premi.

Il piazzamento nella classifica del mini-torneo darà diritto a dei punti bonus validi per la classifica generale, con le seguenti modalità:

- 1° classificato 200 punti bonus
- 2° Classificato 100 punti bonus
- 3° classificato 50 punti bonus
- 4° classificato 20 punti bonus
- 5° classificato 10 punti bonus
- dal 6° al 9° classificato 5 punti bonus

10.2 Classifica Generale

Tutti i partecipanti accedono, indipendentemente da quale turno si sono iscritti, alla classifica generale. La classifica generale è ottenuta dalla somma dei punteggi ottenuti dai partecipanti nei singoli turni e dal piazzamento finale nel mini-torneo.

Nel caso in cui il partecipante si iscriva al gioco successivamente all'avvio della manifestazione riceverà un bonus pari a 66 punti per ogni turno non giocato che andrà a sommarsi nella classifica generale ai punti ottenuti.

Nel caso in cui il partecipante non schieri la formazione in un turno successivo all'iscrizione, riceverà 0 per quel turno.

10.3 Scontri diretti e Classifica finale

Nella seconda fase accedono i migliori 1024 classificati della classifica generale che andranno ad affrontarsi con sfide dirette. Ogni partita del gioco sarà caratterizzato da un incontro tra due squadre nel quale il vincitore sarà colui che avrà realizzato più gol. In caso di parità di gol, la vittoria sarà assegnata sulla base dei seguenti parametri:

1. punteggio più alto
2. differenza reti più alta (gol fatti meno gol subiti)
3. Numero maggiore gol fatti
4. Minor numero di espulsioni
5. Minor numero di ammonizioni

In caso di pari merito su un parametro, la vittoria verrà determinata a scalare sul parametro successivo e così via.

I vincitori dello scontro diretto avanzeranno in griglia e procederanno con gli scontri successivi fino alla finale. I risultati verranno registrati dal software, programmato appositamente per il concorso e messi a disposizione del Notaio o del Responsabile per la tutela del consumatore e della fede pubblica in sede di assegnazione vera e propria dei premi.

I 32 finalisti della seconda fase accederanno alla classifica finale e avranno diritto ai premi nel seguente ordine:

Primo premio – Partecipante Vincitore della Finalissima

Secondo premio – Partecipante Perdente della Finalissima

Dal terzo al quarto premio - Partecipanti Perdenti delle Semifinali

Dal quinto all'ottavo premio – Partecipanti Perdenti dei Quarti

Dal nono al sedicesimo premio- Partecipanti Perdenti degli Ottavi

Dal diciassettesimo al trentaduesimo premio – Partecipanti Perdenti dei Sedicesimi

10.1 Altre regole di classifica

Ai fini del concorso a premi, la classifica finale è intesa come classifica provvisoria, in quanto la verbalizzazione ufficiale delle classifiche sarà effettuata a mezzo sistema informatico previsto, con assegnazione dei vincitori davanti al funzionario camerale o di un notaio al termine del torneo.

La partecipazione al concorso e quindi alle classifiche è riservato ai soli utenti maggiorenni residenti in Italia: gli utenti minorenni verranno indicati nelle varie classifiche con un asterisco e per l'assegnazione dei premi si passerà automaticamente all'utente posizionatosi successivamente.

Le classifiche, per quanto attiene le posizioni di vertice, saranno disponibili settimanalmente sul quotidiano Tuttosport e le classifiche complete sul sito di gioco.

Nel caso in cui non sia possibile contattare il vincitore entro 7 giorni dalla pubblicazione della classifica definitiva sarà ritenuto nullo il premio e assegnato al nominativo successivo in classifica.

11.MONTEPREMI

In base ai risultati e alla classifica finale saranno assegnati i seguenti premi:

POSIZIONE	PREMIO	Qta	Valore Cad.	Valore totale
1°	Week end Viaggiare	1	€ 1.000,00	€ 1.000,00
2°	Buono Amazon del valore di 500€	1	€ 409,84	€ 409,84
3°-4°	Pacco eccellenze alimentari del valore di 200€	2	€ 163,93	€ 327,86
5°-8°	Pacco eccellenze Vini del valore di 100€	4	€ 90,91	€ 363,64
9°-16°	Pacco eccellenze Vini del valore di 50€	8	€ 45,45	€ 363,60
17°-32°	Abbonamento edizione digitale 3 mesi	16	€ 47,02	€ 752,32
TOTALI		32		€ 3.217,26

11.1 VALORE DEL MONTEPREMI

Il montepremi complessivo ammonta ad un valore indicativo € 3.217,26 iva inclusa.

Su tale montepremi la Società promotrice ha prestato cauzione in misura pari al 100% del valore complessivo dei premi promessi, secondo quanto stabilito dall'art. 7 del DPR 26/10/01 N. 430.

12.COMUNICAZIONE, ACCETTAZIONE E CONSEGNA DEL PREMIO

I vincitori verranno avvisati tramite e-mail e la spedizione dei premi avverrà a seguito della conferma di ricezione dell'avviso di vincita da parte dell'utente, che dovrà indicare l'indirizzo di consegna del premio nella sezione "modifica profilo" presente nella propria area riservata del sito di gioco; 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. La consegna dei premi avverrà entro 180 giorni dalla fine della manifestazione a premi all'indirizzo comunicato dall'utente: Tuttosport non si assume la responsabilità per eventuali errori nella comunicazione dell'indirizzo; la partecipazione all'iniziativa comporta l'accettazione integrale del presente regolamento; I nomi dei vincitori ed i relativi premi saranno pubblicati sui siti collegati al gioco. La partecipazione all'iniziativa comporta implicitamente l'autorizzazione alla pubblicazione del proprio nome o nome squadra iscritta; I premi assegnati verranno consegnati ai rispettivi vincitori - a cura della Società promotrice - previa accettazione dei premi stessi, all'indirizzo che indicheranno nella sezione "modifica profilo" presente nella propria area riservata del sito di gioco.

I dati di registrazione dovranno corrispondere ai dati presenti sulla liberatoria e sul documento di identità da fornirsi contestualmente alla ricezione dei premi. Tutti i dati di registrazione sono modificabili nella sezione profilo del portale escluso l'indirizzo e-mail con cui ci si è registrati.

Il costo dell'invio dei premi sarà a carico della Società promotrice; non sarà possibile convertire i premi con altri premi o denaro/gettoni d'oro; Tuttosport si riserva in caso di indisponibilità di un premio di sostituirlo con uno possibilmente della stessa natura ma

necessariamente dello stesso valore o superiore; Le spese accessorie ed utili per poter fruire dei premi saranno a carico dei vincitori;

Il promotore non ha responsabilità per danni, a cose o persone, di qualsiasi tipo e derivanti dall'uso dei premi assegnati. Per i premi di ogni tipologia valgono garanzia (decorre dalla data di acquisto del promotore), assistenza istruzioni e avvertenze dei produttori. Il Promotore si riserva di sostituire il premio della stessa natura, ove possibile, altrimenti dello stesso o superiore valore. I premi non sono convertibili in denaro. Non è possibile per il partecipante richiedere la sostituzione con altro premio anche a fronte di aggiunta di somme di denaro. I valori dei premi sono da intendersi al valore del listino di vendita al pubblico al momento della redazione del presente documento.

Il promotore si riserva il diritto di richiedere ai vincitori ed eventualmente ai partecipanti tutti i documenti necessari per verificare la correttezza dei dati inseriti. La richiesta verrà effettuata via e-mail all'indirizzo utilizzato per la registrazione al concorso; la mancata o incompleta invio della documentazione entro 7 giorni dalla richiesta, comporterà l'esclusione dal concorso.

Il promotore e le società collegate all'organizzazione del concorso non sono responsabili del mancato recapito della comunicazione di vincita e/o di ogni altra comunicazione.

Nel caso la squadra sia gestita da due partecipanti il premio sarà assegnato solo ed esclusivamente ad un solo partecipante.

La consegna dei premi fisici avviene tramite corriere: saranno effettuati un massimo di due tentativi di consegna al vincitore dopo di che il premio sarà considerato rifiutato.

13. COMUNICAZIONE

Il promotore promuoverà la manifestazione sul quotidiano e sul proprio portale web con sintesi del regolamento di partecipazione. Si riserva di adottare ulteriori forme di pubblicità, nel rispetto ed in conformità di quanto previsto dal DPR 430/2001 in materia di manifestazioni a premio (ad esempio con annunci stampa con contenuti anche carattere editoriale come quotazioni dei giocatori, regolamento di gioco, classifiche). La pubblicità svolta ai fini di comunicare la manifestazione sarà coerente con il presente regolamento. Il regolamento completo sarà messo a disposizione dei consumatori sul Sito. Il concorso sarà pubblicizzato sulle pagine del sito web.

14.PRIVACY

Per poter partecipare al gioco e a tutte le successive eventuali pubblicazioni, esclusivamente legate al gioco, il destinatario, con la partecipazione al concorso, autorizza il promotore al trattamento dei propri dati personali.

In sintesi, le due parti accettano di attenersi a quanto previsto a sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 e del GDPR (Regolamento UE 2016/679).

La Società promotrice garantisce che i dati potranno essere rettificati o cancellati ai sensi dell'art. 7 del decreto legge sopra citato, comunicandolo via lettera A/R a Nuova Editoriale Sportiva S.r.L., Corso Svizzera 185 – 10149 Torino .

15.VARIE

15.1 Rinuncia Alla Rivalsa

La Società promotrice dichiara di rinunciare alla facoltà di rivalsa della ritenuta alla fonte di cui all'ex art 30 D.P.R. 600 del 29/09/73 a favore dei vincitori.

15.2 Onlus

I premi non assegnati verranno devoluti in beneficenza ai sensi di legge alla Onlus: AIBI - Associazione Amici dei Bambini - Sede legale: Via Marignano 18 - 20098 MEZZANO DI S.GIULIANO MILANESE (MI) - CF 92504680155;

15.3 Altre Informazioni

Tuttosport non si assume alcuna responsabilità per eventuali interruzioni dell'iniziativa dovute a problemi tecnici relativi a linea telefonica, computer o altro device, cavi, software o hardware, collegamento a internet o altro (antivirus, antispam, firewall etc.) al di fuori del controllo del Promotore stesso ; Tuttosport, nella figura dell'Organizzazione responsabile avrà diritto, a proprio insindacabile giudizio, di escludere dal gioco e dal concorso qualunque utente che abbia messo in atto comportamenti giudicati fraudolenti e contrari allo spirito del gioco. Il Promotore si riserva il diritto in ogni momento, con valide motivazioni a squalificare o escludere dal concorso i partecipanti, senza possibilità di ricorso.

Non sono previsti costi aggiuntivi per partecipare al concorso oltre a quelli di connessione alla rete; la Società organizzatrice metterà a disposizione, per gli eventuali dovuti controlli, del notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica, tutta la documentazione relativa alla predisposizione ed al funzionamento del programma;

Il presente regolamento e il regolamento del gioco, utile per determinare i punteggi delle "squadre virtuali", sono disponibili sul sito di Tuttosport (nell'apposita sezione dedicata al gioco).La Società promotrice non si assume responsabilità alcuna per il mancato collegamento al sito di gioco per cause tecniche a Lei non imputabili.

Con la partecipazione al concorso i concorrenti sottoscrivono il presente regolamento, L'Organizzatore si riserva il diritto di modificare, anche parzialmente ed in qualunque momento le modalità di partecipazione all'iniziativa, dandone adeguata comunicazione, non introducendo modifiche peggiorative e salvaguardando i diritti già acquisiti dai partecipanti.

A garanzia dei partecipanti Il promotore si lascia la possibilità di ricalcolare le classifiche in qualsiasi momento, in caso di eventuali difformità riscontrate. Le eventuali variazioni saranno comunicate sul sito e le classifiche finali saranno redatte solo a seguito di tali variazioni.

La partecipazione alla manifestazione a premio comporta l'implicita accettazione da parte del Partecipanti del presente Regolamento.

Il Concorso non è in alcun modo sponsorizzato, supportato, amministrato da o associato a Instagram e Facebook Apple Inc. ,Google LLC e Twitter Inc.

Il server che raccoglie e gestisce i dati relativi al concorso è situato in Italia.

La documentazione relativa a questo concorso verrà custodita, per tutta la durata della manifestazione e per i 12 mesi successivi, presso la sede legale del promotore.

Jets s.r.l.
(soggetto delegato)