

REGOLAMENTO ART.11 D.P.R. 26 OTTOBRE 2001,430
CONCORSO A PREMI DENOMINATO
“MAGIC CAMPIONATO 2021-2022”
PROMOSSO DALLA SOCIETA’
RCS MEDIAGROUP SPA – MILANO
CL 225/2021

SOGGETTO PROMOTORE

RCS Mediagroup SpA con sede in via Rizzoli 8 – 20132 Milano (di seguito: “Promotore”)

SOGGETTO DELEGATO:

Clipper S.r.l. con sede in Milano, Viale Caterina da Forlì n. 32, Partita IVA, Codice Fiscale 06601410159 (di seguito “Delegato”) <http://www.clipper-srl.it>.

TIPOLOGIA E DENOMINAZIONE

Concorso a premi denominato “MAGIC CAMPIONATO 2021-2022” (di seguito: “Concorso”)

AREA

Il concorso ha svolgimento nell’ambito dell’intero territorio italiano.

DURATA

Il concorso ha svolgimento a partire dal giorno 21 luglio 2021 (ore 12.00)- data di inizio delle iscrizioni- e terminerà entro la settimana successiva la 38° giornata del Campionato di Calcio di serie A (comunque entro il 20 luglio 2022) (di seguito “Durata”).

CALENDARIO CAMPIONATO DI CALCIO SERIE A

Il calendario del Concorso seguirà le possibili variazioni del calendario del Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022 ed è pertanto legato alle decisioni prese dalla F.I.G.C e dalla Lega Calcio.

SCOPO DEL CONCORSO

Il concorso si prefigge lo scopo di incentivare ed incrementare le vendite dei seguenti prodotti e servizi:

- Quotidiano "La Gazzetta dello Sport";
- Libro Magic Campionato 2021-2022;
- Abbonamenti “Full 12 mesi” o nelle varie ulteriori tipologie commercializzate (di seguito “Abbonamenti Full”)
- Abbonamenti “Pro 12 mesi” o nelle varie ulteriori tipologie commercializzate (di seguito “Abbonamenti Pro”)
- Accessi all'Area Premium (area informativa dedicata al mondo virtuale dello sport) (di seguito Accessi).

Inoltre il concorso si prefigge lo scopo di incentivare le RegISTRAZIONI al sito www.gazzetta.it (di seguito “Sito”) e il download gratuito dell’App “Magic Gazzetta” (di seguito “App”).

DESTINATARI

Tutti i lettori del quotidiano "La Gazzetta dello Sport", titolari di un Abbonamento Full attivo, di un Abbonamento Pro attivo o di un Accesso, maggiorenni al momento della partecipazione e residenti o domiciliati sul territorio italiano (di seguito: “Magic Allenatori”).

PUBBLICITA’

Durante tutto il periodo di promozione all'interno del quotidiano “La Gazzetta dello Sport”, sul Sito e sull’App verrà pubblicato uno spazio illustrante i prodotti e servizi promozionati, il concorso ed un estratto del regolamento di partecipazione. Il Promotore si riserva eventualmente di adottare ulteriori forme di pubblicità, nel rispetto ed in conformità di quanto previsto dal DPR 430/2001 in materia di manifestazioni a premio. La pubblicità svolta ai fini di comunicare la manifestazione sarà coerente con il presente

regolamento. Il regolamento completo sempre aggiornato sarà messo a disposizione dei consumatori sul Sito e sull'App.

MODALITA'

Al fine di incentivare le vendite dei propri prodotti e servizi, sopra descritti, il Promotore indice il Concorso, legato al Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022, con svolgimento secondo le modalità di seguito descritte.

Il Concorso costituisce un "fantasy game", ossia una simulazione che permette ai Magic Allenatori di costituire una squadra di calcio virtuale, di gestirla e di schierarla in campo in occasione di ogni giornata del Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022; dopo ogni giornata la squadra virtuale otterrà un punteggio determinato dalle prestazioni dei singoli calciatori, entrerà in classifica e potrà puntare ai diversi premi in palio (sotto descritti).

In particolare, il Concorso si rivolge a tutti i Magic Allenatori, lettori ed utenti appassionati di calcio e consiste nello schierare una squadra virtuale, acquistando 23 calciatori tra quelli che prendono parte al Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022.

Il Magic Allenatore ha a disposizione 250 Magic Milioni (virtuali) per acquistare per ciascuna squadra i seguenti n. 23 calciatori: n. 3 portieri, n. 7 difensori, n. 8 tra centrocampisti e trequartisti (minimo n. 3 centrocampisti e minimo n. 1 trequartista) e n. 5 attaccanti tra quelli proposti nella lista calciatori pubblicata, regolarmente su La Gazzetta dello Sport e disponibile on-line (Sito o App) all'interno dell'Area Premium.

Ciascun Magic Allenatore non potrà spendere più dei 250 Magic Milioni (potrà spenderne meno) e dovrà acquistare il numero di calciatori richiesti (n. 23 suddivisi nei ruoli descritti) per poter partecipare. Ciascun Magic Allenatore dovrà controllare che la squadra virtuale prescelta risponda alle caratteristiche richieste.

In seguito, scelti i calciatori, sarà possibile per il Magic Allenatore, in possesso di un Abbonamento Full attivo, di un Abbonamento Pro attivo oppure di un Accesso, iscrivere e gestire la/le squadra/e tramite pc o tablet via Internet all'indirizzo magic.gazzetta.it (il costo della connessione sarà stabilito sulla base dei profili tariffari personali) o attraverso il proprio smartphone attraverso la versione mobile del gioco.

Si precisa che il Magic Allenatore in possesso di un Abbonamento Full attivo o di un Abbonamento Pro attivo potrà inoltre iscrivere e gestire la/le squadra/e tramite l'APP (il costo della connessione sarà stabilito sulla base dei profili tariffari personali).

La medesima procedura dovrà essere seguita per ciascuna squadra che il Magic Allenatore intende iscrivere al Concorso: la squadra si intende iscritta al concorso solo dopo il salvataggio della rosa e l'inserimento dei dati anagrafici richiesti quali obbligatori.

Ad ogni indirizzo mail è possibile associare un solo abbonamento tra quelli proposti. L'Abbonamento Full attivo consente al Magic Allenatore di iscrivere e gestire una squadra, mentre l'Abbonamento Pro attivo consente al Magic Allenatore di iscrivere e gestire sino a tre squadre. I dati verranno registrati da un software, programmato appositamente per il concorso, che non accetterà inserimenti diversi da quello sopra descritto.

Prima di ogni giornata di campionato sarà possibile iscrivere e salvare la rosa, fino a 5 minuti prima che le squadre reali scendano in campo.

GESTIONE

Prima di ogni giornata, negli stessi orari previsti per la creazione sarà possibile per il Magic Allenatore effettuare operazioni di mercato e sostituzioni all'interno della propria rosa. In particolare, il Magic Allenatore potrà modificare la propria formazione (gli n. 11 calciatori che scenderanno in campo e i n. 12 della panchina) attingendo dalla propria rosa ed eventualmente modificando il modulo di gioco, utilizzando moduli accettati dal sistema.

Nel caso in cui il Magic Allenatore in possesso di un Abbonamento Full attivo (o la cui scadenza è stata revocata nel periodo immediatamente successivo alla scadenza) o di un Abbonamento Pro attivo (o la cui scadenza è stata revocata nel periodo immediatamente successivo alla scadenza), non comunichi la formazione della squadra per la giornata in corso parteciperà con l'ultima squadra schierata.

Nel caso in cui il Magic Allenatore non in possesso di un abbonamento (ma di una squadra legata all'Accesso all'Area Premium) o in possesso di un abbonamento scaduto, rescisso o cancellato non comunichi la formazione per la giornata in corso, la squadra prenderà 55 punti d'ufficio.

Nel corso della stagione, ciascun Magic Allenatore può cambiare la/e propria/e squadra/e operando sul mercato per modificare alcuni calciatori, vendendoli e sostituendoli.

Si precisa che prima dell'inizio del Campionato e/o dopo ciascun turno il valore dei calciatori potrebbe mutare a discrezione della redazione de La Gazzetta dello Sport, in funzione delle variazioni di mercato, della prestazione offerta in campo e dei relativi punti conquistati.

Ogni operazione, però, deve rispettare gli stessi vincoli seguiti per la creazione della squadra: senza andare in passivo con i crediti a disposizione, per ogni calciatore venduto si dovrà acquistarne un altro dello stesso ruolo.

Per le sostituzioni nella formazione non vi sono limiti nel numero di operazioni. Il limite di compravendite è fissato ad un massimo di 10 operazioni per l'intera stagione. Rimangono comunque illimitati i cambi di mercato effettuati fino a 5 minuti prima dell'inizio della terza giornata del campionato di calcio di Serie A 2021/2022. Si precisa che al limite dei n. 10 cambi non concorrono quei calciatori che dovessero lasciare la serie A durante la stagione (ad esempio perché trasferiti in serie B o in categorie inferiori, oppure perché ceduti all'estero o perché hanno lasciato il calcio giocato), dal momento in cui non compaiano più nelle liste del Magic Campionato.

Al termine della 6°- 11°- 19°- 27° - 34° giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022 (salve modifiche che saranno tempestivamente annunciate dopo la pubblicazione del calendario, ad oggi non ancora noto), tutti i Magic Allenatori avranno a disposizione per ciascuna squadra un extra budget di 5 Magic Milioni (virtuali) per rafforzare la propria rosa. Inoltre tra la 6° e la 7° giornata del Campionato di Calcio di Serie A, tra la 11° e la 12° giornata del Campionato di Calcio di Serie A, tra la 19° e la 20° giornata, tra la 27° e la 28° e tra la 34° e la 35° del Campionato di Calcio di Serie A (ma solo ed esclusivamente in quelle settimane e sempre salve modifiche che saranno tempestivamente annunciate dopo la pubblicazione del calendario, ad oggi non ancora noto) tutte le squadre potranno effettuare 5 cambi extra. Infine tra la 23° e la 24° giornata di Serie A sarà previsto uno speciale mercato di riparazione nel quale ogni Magic Allenatore potrà disporre di ben 10 cambi extra con un bonus di 20 Magic Milioni (virtuali) di extra budget.

I Magic Allenatori che non dovessero sfruttare i cambi extra nei periodi definiti non potranno utilizzarli successivamente. L'eventuale budget non utilizzato rimarrà invece a disposizione.

PUNTI

Al termine di ogni giornata del Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022, ai singoli calciatori della Serie A viene attribuito un punteggio: pertanto, ciascuna squadra iscritta al Concorso ottiene tanti punti quanti ne conquistano i n. 11 calciatori reali "scesi in campo".

I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto punteggio ai fini del gioco e gli eventuali calciatori della panchina che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto punteggio (per un massimo di tre sostituzioni).

Il computer, calcolando il punteggio di ogni squadra, farà anche le necessarie sostituzioni utilizzando dalla panchina un massimo di tre calciatori ed inserendoli al posto di chi non ha preso punti.

I calciatori entreranno nell'ordine stabilito dal partecipante al momento della composizione della panchina. In un primo momento il computer cercherà di sostituire i calciatori assenti con altri dello stesso ruolo, ma se non sarà sufficiente, si ricorrerà anche a calciatori di ruolo diverso purché il modulo di gioco risultante sia valido 3-4-3, 3-5-2, 3-4-1-2, 3-4-2-1, 3-5-1-1, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 4-3-1-2, 4-3-2-1, 4-2-3-1, 4-1-4-1, 4-4-1-1,5-4-1,5-3-2, 5-3-1-1 (la prima cifra indica i difensori, la seconda i centrocampisti, la terza ove presente i trequartisti, la quarta gli attaccanti).

A titolo esemplificativo: se il modulo scelto fosse il 3-4-3, non giocasse un attaccante titolare e non si avessero attaccanti in panchina che possono subentrare, il computer potrebbe sostituire l'attaccante con un difensore (passando al modulo 4-4-2), con un centrocampista (passando al modulo 3-5-2) o con trequartista (passando al modulo 3-4-1-2) in base all'ordine di schieramento in panchina. Qualora né il titolare, né le possibili riserve prendano punteggio, la squadra in questione gioca in inferiorità numerica. Il

punteggio che ottiene ogni calciatore è pari al voto in pagella che gli viene assegnato dall'inviato de La Gazzetta dello Sport.

A questo punteggio possono sommarsi dei bonus e sottrarsi dei malus:

Bonus :

- +3 per ogni gol segnato dai calciatori con il ruolo di attaccante
- +3,5 per ogni gol segnato dai calciatori con il ruolo di trequartista
- +4 per ogni gol segnato dai calciatori con il ruolo di centrocampista
- +4,5 per ogni gol segnato dai calciatori con il ruolo di difensore
- +5 per ogni gol segnato dai calciatori con il ruolo di portiere
- + 1 punto per ogni assist* servito
- + 3 punti per ogni rigore parato
- + 1 punto se il portiere non ha preso nessun goal. Nel caso subisca almeno un gol, tale bonus non si applica. NB nel caso di portiere SV che non riceve gol e che non gioca almeno 25 minuti (es. portiere che gioca dall'inizio della partita e viene sostituito al minuto 24), questi non prenderà né il voto d'ufficio, né il bonus di porta inviolata.

*per assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore che crea un'occasione da gol e mette un proprio compagno in condizione di segnare. Per l'assegnazione degli assist si rimanda al regolamento online www.gazzetta.it/calcio/fantanews. Il bonus dell'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza essere obbligato a scartare nessun avversario, portiere escluso. Gli assist di giornata, valutati a discrezione della redazione de La Gazzetta dello Sport, verranno pubblicati come indicato nel successivo paragrafo.

Malus:

- - 0,5 punto per un'ammonizione
- - 1 punto per un'espulsione (indipendentemente se il giocatore venga ammonito per due volte, oppure ammonito e poi espulso o espulso direttamente)
- - 1 punto per ogni gol subito dal portiere o da giocatori di movimento che in quel momento si trovano in porta
- - 2 punti per ogni autogol (malus non valido per i giocatori di ruolo "portiere" o per giocatori di movimento che in quel momento si trovano in porta)
- - 1 punto per ogni autogol (malus valido solo per i giocatori di ruolo "portiere" o per giocatori di movimento che in quel momento si trovano in porta)
- - 3 punti per ogni rigore sbagliato

Inoltre:

- Il modificatore del capitano è un bonus che si applica per ciascuna giornata al giocatore che viene indicato come capitano. Avrà un bonus positivo o negativo a seconda che il voto (al netto di bonus o malus conseguiti e valido anche in caso di gol, autogol o rigore parato) sia sopra o sotto il 6.

Il capitano (o il vicecapitano nel caso il capitano non abbia preso voto) riceverà quindi mezzo punto di bonus per ogni mezzo punto di voto in più rispetto al 6 e un mezzo punto di malus per ogni mezzo punto di voto in meno rispetto al 6

Ecco qualche caso a titolo esemplificativo (ma non esaustivo)

- Se il giocatore indicato come capitano riceve voto 7 → quindi + 1 punto
- Se il giocatore indicato come capitano riceve voto 6,5 → quindi +0,5 punti;
- Se il giocatore indicato come capitano riceve voto 6 → quindi 0 punti
- Se il giocatore indicato come capitano riceve voto 5,5 → quindi -0,5 punti;
- Se il giocatore indicato come capitano riceve voto 5 → quindi - 1 punto e così via...

Alcune precisazioni:

- l'utente per ogni giornata potrà indicare oltre al capitano anche un vicecapitano che sostituirà il giocatore designato come capitano nel caso in cui non prenda un voto valido;

- nel caso in cui sia il capitano che il vicecapitano non prendano voto, il modificatore del capitano non si applicherà in nessun modo e quindi come squadra il bonus sarà pari a zero;
 - potranno essere indicati come capitano e vicecapitano sia giocatori scelti come i titolari, sia giocatori scelti come panchinari.
- Il modificatore della difesa è un bonus che si calcola solo se il portiere e almeno quattro difensori portano punteggio alla squadra. Si considerano il voto in pagella del portiere e i tre migliori voti in pagella ottenuti dai difensori (non vanno considerati i bonus e i malus). Si calcola la media di questi 4 valori.

➤ La squadra ottiene:

+1 punto	di modificatore difesa se questa media è	uguale a 6
+2 punto	di modificatore difesa se questa media è	maggiore di 6 e minore o uguale di 6,25
+3 punto	di modificatore difesa se questa media è	maggiore di 6,25 e minore o uguale di 6,5
+4 punto	di modificatore difesa se questa media è	maggiore di 6,5 e minore o uguale di 6,75
+5 punto	di modificatore difesa se questa media è	maggiore di 6,75 e minore o uguale di 7
+6 punto	di modificatore difesa se questa media è	maggiore di 7

Ogni qual volta un calciatore non riceva un voto in pagella (non per omissione o refuso, ma perché il giornalista de La Gazzetta dello Sport lo ha giudicato in pagella s.v. o n.g.) si procederà ad effettuare le sostituzioni dalla panchina, come da regolamento, salvo i casi di seguito elencati.

Inoltre, se il giornalista de La Gazzetta dello Sport, nonostante il giocatore abbia giocato meno di 15 minuti, assegna un voto, questo verrà ritenuto valido ai fini del punteggio, inclusi tutti i bonus e i malus.

In casi particolari, il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio, così calcolato:

A) Calciatori (escluso portiere):

BONUS/MALUS

- Il calciatore s.v. che ottiene un bonus (gol o assist) riceve sempre 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus). I 6 punti d'ufficio vengono assegnati anche nel caso di calciatore s.v. che riceve un malus (rigore sbagliato o autorete); ma non nel caso di sola ammonizione.
- Il calciatore s.v. che viene espulso riceve invece 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione);

MINUTAGGIO

- Il calciatore s.v. senza bonus o malus che ha iniziato la partita da titolare e viene sostituito dal minuto indicato come 16' (secondo il tabellino della Lega Calcio Serie A) compreso in avanti riceve sempre 6 punti d'ufficio.
- Il calciatore s.v. senza bonus o malus che è subentrato nel corso della partita ma non la termina, o anche nel caso in cui subentri e poi la termina, se gioca almeno 16' secondo i tabellini della Lega Calcio Serie A (esempi a titolo esemplificativo ma non esaustivi: giocatore subentrato al minuto 18' e sostituito al minuto 34' oppure giocatore subentrato al 74' e poi in campo fino al 90', minuti di recupero esclusi) riceve 5,5 punti d'ufficio.

Alcuni esempi non esaustivi per chiarire eventuali casi limite:

- il calciatore SV senza bonus o malus che è partito titolare, se viene sostituito al minuto indicato come (15') secondo il tabellino della Lega Calcio Serie A non viene conteggiato; il calciatore SV senza bonus o malus che è partito titolare, se viene sostituito al minuto indicato (16') secondo il tabellino della Lega Calcio Serie A riceve 6 punti d'ufficio.

- Il calciatore SV senza bonus o malus, subentrato al minuto indicato 60' secondo il tabellino della Lega Calcio Serie A e sostituito al minuto indicato 76' secondo il tabellino della Lega Calcio Serie A riceve 5,5 punti di ufficio; Il calciatore SV senza bonus o malus, subentrato al minuto indicato 60' secondo il tabellino della Lega Calcio Serie A e sostituito al minuto indicato 75' secondo il tabellino della Lega Calcio Serie A non viene conteggiato.
- Il calciatore SV senza bonus o malus, subentrato al minuto indicato come 74' (secondo i tabellini della Lega Calcio Serie A) e che termina la partita al minuto indicato come 90' (secondo il tabellino della Lega Calcio Serie A ed esclusi i minuti di recupero) riceve 5,5 punti d'ufficio. Il calciatore SV senza bonus o malus, subentrato al minuto indicato come 75' (secondo i tabellini della Lega Calcio Serie A) e termina la partita al minuto indicato come 90' (secondo il tabellino della Lega Calcio Serie A ed esclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato
- Il giocatore SV che non ha giocato i minuti necessari per prendere voto, ma è stato ammonito è come se non fosse sceso in campo.
- Il giocatore SV che non ha giocato i minuti necessari per prendere voto, ma è stato espulso prende 4 (incluso il malus di -1)

B) Portiere:

- Il Portiere s.v. senza bonus o malus che ha iniziato la partita da titolare e viene sostituito dal minuto indicato come 26' (secondo il tabellino della Lega Calcio Serie A) compreso in avanti riceve sempre 6 punti d'ufficio a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus.
- Il Portiere s.v. senza bonus o malus che è subentrato nel corso della partita ma non la termina, o anche nel caso in cui subentri e poi la termina, se gioca almeno 26' secondo i tabellini della Lega Calcio Serie A (esempi a titolo esemplificativo ma non esaustivi: giocatore subentrato al minuto 18' e sostituito al minuto 44' oppure giocatore subentrato al 64' e poi in campo fino al 90', minuti di recupero esclusi) riceve sempre 6 punti d'ufficio.

Il portiere s.v. che invece NON ha giocato per almeno 25' secondo i tabellini della Lega Calcio Serie A (esclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo a meno che non abbia ricevuto bonus o malus. In tal caso:

- se come malus ha subito la sola ammonizione e non ha preso bonus, non viene conteggiato;
- per ogni altro tipo di bonus / malus, gli viene assegnato, come ad ogni altro giocatore, 6 punti d'ufficio a cui vanno aggiunti i bonus e sottratti i malus (ai quali si va ad aggiungere a quel punto anche un'eventuale ammonizione); in caso di espulsione, il punteggio d'ufficio sarà 4, comprensivo del malus per l'espulsione (e non 6).

NB: il portiere che rimane in campo per un minutaggio che non gli consente di prendere il voto d'ufficio, ma subisce gol e viene espulso, riceve 4 d'ufficio (compreso il malus dell'espulsione) a cui togliere un ulteriore punto per il gol subito

C) Tutti i calciatori (incluso il portiere):

- Il calciatore che venisse espulso o ammonito dalla panchina e non avesse ottenuto alcuna valutazione (né il voto, né la valutazione "s.v.") non viene in alcun modo conteggiato;
- Il calciatore che venisse espulso dalla panchina ed avesse ricevuto comunque la valutazione "s.v." riceverebbe 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione), come specificato alla precedente lettera A;
- Il calciatore che venisse espulso o ammonito dalla panchina ed avesse ricevuto comunque un voto otterrebbe il normale punteggio come specificato nei primi capoversi del paragrafo "Punti"

DATI VALIDI PER IL CALCOLO DEI PUNTEGGI

Per il calcolo dei punteggi del presente concorso valgono i dati seguenti

- pagelle de La Gazzetta dello Sport per i voti
- pagine di Magic+3 Campionato per gli assist (si rimanda alla pagina dedicata online che sarà presente sul sito <https://www.gazzetta.it>)

- [sito ufficiale Lega Calcio Serie A](#) per sostituzioni, ammonizioni, espulsioni e minuti giocati. Non saranno comunque considerate eventuali modifiche apportate ai dati pubblicati sul sito della Lega Calcio oltre le ore 07.00 del mattino successivo l'ultima partita del turno.

Nel caso di mancanze nella pubblicazione, errori nella pubblicazione o discordanza tra i dati sopra indicati valgono solo ed esclusivamente i dati pubblicati nelle pagine dedicate a Magic Campionato pubblicate, su La Gazzetta dello Sport e sul Sito www.gazzetta.it/calcio/fantanews.

VARIAZIONI DI CALENDARIO

Nel caso di partite rinviate tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio.

Nel caso di partite giocate oltre la data di inizio del turno di campionato successivo (anticipi inclusi), tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio.

La Gazzetta dello Sport si riserva la possibilità in caso di eccezionali situazioni (calamità sociali, civili o naturali che possano bloccare il regolare svolgimento di almeno il 50% delle partite in Serie A o nell'ipotesi di gravi e improvvisi lutti) di annullare l'intera giornata, congelando alla giornata precedente tutte le classifiche, anche nel caso in cui le partite annullate fossero recuperate in altre date.

Il Promotore informerà tutti i Magic Allenatori e gli appassionati dell'eventuale decisione di considerare valido un anticipo o posticipo sulle pagine de La Gazzetta dello Sport, dedicate al concorso e/o online all'interno dell'Area Premium e su www.gazzetta.it/calcio/fantanews.

In caso di partita sospesa valgono i dati pubblicati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport, come previsto da "dati validi per il calcolo dei punteggi"; qualora non venissero pubblicati dei dati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport e nella sezione Magic www.magic.gazzetta.it, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio.

In caso di rinvio di tutta una giornata di campionato il Promotore si riserva di comunicare prima o dopo tale evento sulle pagine de La Gazzetta dello Sport e/o online come procedere al recupero della giornata. In ogni caso però tutte le operazioni facoltative effettuate e non effettuate (esempio cambi extra di mercato) nella fase di avvicinamento alla giornata stessa verranno considerate valide.

TORNEO DI APERTURA

Dalla prima alla quinta giornata compresa del Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022 si svolgerà il cosiddetto Torneo di Apertura, al quale potranno partecipare tutti i Magic Allenatori con almeno una squadra attiva e iscritta (collegata ad un Abbonamento attivo sottoscritto sia attraverso il Sito che attraverso l'App o legata ad un accesso all'Area Premium) fino a 5 minuti prima dello svolgimento della prima partita della quinta giornata. La classifica relativa al Torneo di Apertura sarà stilata sommando i punteggi ottenuti dalle Magic squadre nelle prime 5 giornate di campionato secondo le regole sopra descritte e con l'attribuzione di un punteggio di ingresso pari a **71 punti** (per ogni giornata di ritardo) qualora un Magic Allenatore dovesse iscrivere una Magic squadra ed iniziare a partecipare a partire non dalla prima giornata.

Si precisa che saranno considerate valide al fine di assegnare il punteggio previsto, le squadre legate ad abbonamenti (Full o Pro) attivi (sottoscritti tramite Sito/App) o legate ad un accesso all'Area Premium; in caso di abbonamenti scaduti, rescisi o cancellati, qualora non venga comunicata la formazione, saranno assegnati alla squadra 55 punti d'ufficio per ciascuna giornata successiva alla scadenza/disdetta dell'Abbonamento o alla mancata comunicazione della formazione nel caso di una squadra legata a ricariche ad accessi all'Area Premium.

TORNEO DI CHIUSURA

Dalla trentasettesima alla trentottesima giornata del Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022 si svolgerà il cosiddetto Torneo di Chiusura, al quale potranno partecipare tutti i Magic Allenatori con almeno una squadra attiva e iscritta (collegata ad un Abbonamento attivo sottoscritto sia attraverso il Sito che attraverso l'App o legata ad un accesso all'Area Premium) fino a 5 minuti prima dello svolgimento della prima partita della trentottesima giornata. La classifica relativa al Torneo di Chiusura sarà stilata sommando i punteggi ottenuti dalle Magic squadre nelle ultime due (2) giornate di campionato secondo le regole sopra descritte e con l'attribuzione di un punteggio di ingresso pari a **71 punti** qualora un Magic Allenatore dovesse iscrivere una Magic squadra ed iniziare a partecipare a partire dalla trentottesima giornata.

Si precisa che saranno considerate valide al fine di assegnare il punteggio previsto, le squadre legate ad abbonamenti (Full o Pro) attivi (sottoscritti tramite Sito/App) o legate ad un accesso all'Area Premium: in caso di abbonamenti scaduti, rescisi o cancellati, qualora non venga comunicata la formazione, saranno assegnati alla squadra 55 punti d'ufficio per ciascuna giornata successiva alla scadenza/disdetta dell'Abbonamento o alla mancata comunicazione della formazione nel caso di una squadra legata a ricariche ad accessi all'Area Premium. .

CLASSIFICA DI GIORNATA (DALLA SESTA ALLA TRENTOTTESIMA GIORNATA)

Riporta il piazzamento di tutte le squadre iscritte (collegate ad Abbonamenti attivi sottoscritti sia attraverso il Sito che attraverso l'App o legata ad un accesso all'Area Premium) in base ai punteggi ottenuti nella singola giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022, secondo le regole sopra descritte.

La classifica di giornata verrà calcolata a partire dalla sesta giornata inclusa e per tutte le successive giornate di Campionato.

Si precisa che saranno considerate valide al fine di assegnare il punteggio previsto, le squadre legate ad abbonamenti (Full o Pro) attivi o legate ad un accesso all'Area Premium: in caso di abbonamenti scaduti, rescisi o cancellati, qualora non venga comunicata la formazione, saranno assegnati alla squadra 55 punti d'ufficio per ciascuna giornata successiva alla scadenza/disdetta dell'Abbonamento o alla mancata comunicazione della formazione nel caso di una squadra legata a ricariche ad accessi all'Area Premium.

COPPA GAZZETTA

Alla Coppa Gazzetta, che partirà con la 11° giornata del Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022, parteciperanno le prime 10.000 squadre della Classifica Generale appartenenti a Magic Allenatori in possesso di un Abbonamento Full attivo o di un Abbonamento Pro attivo. Si precisa che squadre iscritte e gestite tramite un accesso all'Area Premium e/o squadre legate ad abbonamenti non attivi (a titolo di esempio squadre iscritte in una delle cinque prime giornate non collegate ad abbonamenti attivi) non prenderanno parte alla coppa Gazzetta.

Le 10.000 squadre verranno divise in n. 1.000 gironi da 10 squadre ciascuno: all'interno di ciascun girone, le squadre si sfideranno per 9 turni di Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022 (dalla giornata 11 alla giornata 19) con girone all'italiana in partita di solo andata.

Al termine di questa prima fase, potranno proseguire al turno successivo solamente n. 1.024 squadre: n. 1.000 squadre saranno le vincitrici del rispettivo girone, mentre le ulteriori n. 24 squadre saranno le migliori seconde classificate tra tutti i gironi, secondo le regole oltre specificate al paragrafo "Criteri classifica Coppa Gazzetta".

Saranno quindi previsti 10 turni di Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022 (dalla giornata 20 alla giornata 29) svolti con incontri ad eliminazione diretta: al termine dei turni previsti, sarà quindi possibile determinare la classifica finale della Coppa Gazzetta.

In particolare, le n. 4 squadre che avranno superato i turni ad eliminazione diretta giocheranno due semifinali, la finale per 3° e 4° posto (perdente Semifinale 1 contro perdente Semifinale 2) e la finale per il 1° e 2° posto (vincente Semifinale 1 contro vincente Semifinale 2), sempre secondo le regole oltre specificate al paragrafo "Criteri classifica Coppa Gazzetta".

Le regole della Coppa Gazzetta sono identiche a quelle sopra descritte, tuttavia, poiché il torneo è basato, nella seconda fase, su scontri ad eliminazione diretta, occorre trasformare i classici punteggi del Magic in gol.

Per farlo verrà utilizzata la seguente tabella di conversione:

- fino a 65,5 punti = 0 gol;
- 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;
- da 96 a 101,5 punti = 6 gol;

- e così via ...

Ogni squadra segnerà così un certo numero di gol che decideranno il risultato della partita: sconfitta = 0 punti in classifica; pareggio = 1 punto in classifica; vittoria = 3 punti in classifica.

CRITERI CLASSIFICA COPPA GAZZETTA

La classifica all'interno di ciascun girone verrà calcolata secondo i seguenti criteri:

1. Punti;
2. punteggio totale
3. differenza reti
4. gol fatti
5. Espulsioni
6. Ammonizioni
7. Data di creazione della prima rosa

I Playoff ad eliminazione diretta partono con la 20° giornata e terminano con la 29° giornata.

Per determinare quali squadre accedono al turno successivo, si terrà conto di:

1. Posizione in classifica nel proprio girone
2. Punti in classifica nel proprio girone
3. Punteggio totale nel proprio girone
4. Posizione in classifica Generale di Magic Campionato

Solo a titolo di esempio e non esaustivo: tra due squadre che nel proprio girone sono entrambe prime classificate secondo i criteri indicati sopra passerà alla seconda fase la squadra che ha fatto più punti nel proprio girone, a parità di punti passa la squadra che ha fatto il maggiore punteggio totale sempre nel proprio girone, a parità anche di punteggio totale passerà la squadra che è posizionata meglio nella classifica Generale di Magic Campionato. In seguito, durante le fasi ad eliminazione diretta varranno i medesimi criteri di conversione punteggio-gol per l'assegnazione della vittoria. In questa fase le squadre giocheranno una partita secca in campo neutro che deciderà chi passa il turno. In caso di pareggio passerà al turno successivo la squadra che ha ottenuto il miglior piazzamento nella classifica settimanale. In caso di ulteriore pari merito tra due o più Magic Team, il premio sarà assegnato al Magic Allenatore che per primo ha salvato la rosa.

MINI TORNEI

Saranno previste complessivamente n. 9 Mini Tornei che si svolgeranno secondo il seguente calendario:

- 1° Mini Torneo (giornate di Serie A n.3, 4, 5, 6)
- 2° Mini Torneo (giornate di Serie A n. 7,8, 9, 10, 11)
- 3° Mini Torneo (giornate di Serie A n.12, 13, 14)
- 4° Mini Torneo (giornate di Serie A n. 15, 16, 17, 18, 19)
- 5° Mini Torneo (giornate di Serie A n. 20, 21, 22, 23)
- 6° Mini Torneo (giornate di Serie A n. 24, 25, 26, 27)
- 7° Mini Torneo (giornate di Serie A n. 28, 29, 30)
- 8° Mini Torneo (giornate di Serie A n. 31, 32, 33, 34)
- 9° Mini Torneo (giornate di Serie A n. 35, 36, 37 e 38)

La classifica relativa a ciascun Mini Torneo sarà stilata sommando i punteggi ottenuti dalle Magic squadre iscritte (collegate ad Abbonamenti attivi sottoscritti sia attraverso il Sito che attraverso l'App o legata ad un accesso all'Area Premium) totalizzati nelle giornate sopra indicate per ciascun Mini Torneo secondo le regole sopra descritte e con l'attribuzione di un punteggio di ingresso pari a 71 punti (per ogni giornata del campionato mensile persa) qualora un Magic Allenatore dovesse iscrivere una Magic squadra ed iniziare a partecipare quando un Mini Torneo sia già iniziato

Si precisa che saranno considerate valide al fine di assegnare il punteggio previsto, le squadre legate ad abbonamenti (Full o Pro) attivi o legate ad un accesso all'Area Premium: in caso di abbonamenti scaduti, rescissi o cancellati, qualora non venga comunicata la formazione, saranno assegnati alla squadra 55 punti

d'ufficio per ciascuna giornata successiva alla scadenza/disdetta dell'Abbonamento o alla mancata comunicazione della formazione nel caso di una squadra legata a ricariche ad accessi all'Area Premium.

CLASSIFICA GENERALE DI RENDIMENTO

Riportante il piazzamento di tutte le squadre iscritte (collegate ad Abbonamenti attivi sottoscritti sia attraverso il Sito che attraverso l'App o legata ad un accesso all'Area Premium) in base alla somma dei punteggi ottenuti a partire dalla 6° sino alla 36° giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022, secondo le regole sopra descritte. Ai fini della Classifica Generale di Rendimento i Magic Allenatori che dovessero iscrivere una Magic squadra dopo la 6° giornata otterranno un punteggio d'ingresso per quella squadra fisso di 71 punti per ogni giornata saltata

Al termine della 36° giornata, si valuterà la graduatoria generale e si procederà come di seguito:

- i Magic Allenatori classificatisi dalla 5° alla 150° posizione in graduatoria sulla base dei punteggi ottenuti a partire dalla 6° sino alla 36° giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022 secondo le regole sopra descritte) riceveranno i premi oltre descritti
- i Magic Allenatori classificatisi dalla 1° alla 4° posizione in graduatoria sulla base dei punteggi ottenuti a partire dalla 6° sino alla 36° giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022 secondo le regole sopra descritte) prendono parte al play off "Magic Final Four" che prevedrà due semifinali in occasione della giornata n. 37 (Semifinale 1 = 1° classificato alla giornata 36 contro 4° classificato alla giornata 36; Semifinale 2 = 2° classificato alla giornata 36 contro 3° classificato alla giornata 36), la finale per 3° e 4° in occasione della giornata n. 38 (perdente Semifinale 1 contro perdente Semifinale 2) e la finale per il 1° e 2° posto in occasione della giornata n. 38 (vincente Semifinale 1 contro vincente Semifinale 2). Tutte le sfide play off "Magic Final Four" saranno svolte con le regole della Coppa Gazzetta. Sulla base dell'andamento del play off "Magic Final Four", saranno assegnati i relativi premi oltre descritti.

NB: si precisa però che la stessa persona fisica può prendere parte alla Magic Final 4 solamente con una squadra (quella meglio posizionata nella classifica generale) e, conseguentemente, può ottenere un solo premio relativamente al play off "Magic Final Four": qualora il medesimo Magic Allenatore avesse più squadre classificate nei primi 4 posti, parteciperà al play off "Magic Final Four" solamente con la squadra meglio posizionata in graduatoria generale mentre saranno promosse al play off le altre squadre, abbinata a Magic Allenatori differenti, immediatamente seguenti nella classifica generale che scalerà di conseguenza.

A titolo esemplificativo: il Magic Allenatore ALFA, al termine della 36ª giornata, ha una squadra al 1° posto ed una squadra al 3° posto. Il Magic Allenatore ALFA prenderebbe parte al play off "Magic Final Four" con la squadra al 1° posto, mentre la squadra al 3° posto verrebbe sostituita con la squadra classificata al 4° posto (abbinata al Magic Allenatore BETA), che pertanto verrebbe considerata 3° classificata. Analogamente, il 4° posto verrebbe occupato dalla squadra 5° classificata (abbinata al Magic Allenatore DELTA). La squadra del Magic Allenatore ALFA che non prende parte al play off si aggiudica comunque il premio previsto per i Magic Allenatori classificati dalla 5° alla 150° posizione in graduatoria.

NB: nei due turni di Magic Final Four (semifinali e finali), in caso di parità di risultato tra le due formazioni (es. 69 (1 gol) – 71 (1 gol),) accederà al turno successivo la squadra col miglior punteggio e, in caso di ulteriore parità, la squadra con la migliore posizione nella classifica generale alla 36esima giornata.

Si precisa che saranno considerate valide al fine di assegnare il punteggio previsto, le squadre legate ad abbonamenti (Full o Pro) attivi o legate ad un accesso all'Area Premium: in caso di abbonamenti scaduti, rescissi o cancellati, qualora non venga comunicata la formazione, saranno assegnati alla squadra 55 punti d'ufficio per ciascuna giornata successiva alla scadenza/disdetta dell'Abbonamento o alla mancata comunicazione della formazione.

ASSEGNAZIONE DEI PREMI

Sono diverse le graduatorie del Concorso che La Gazzetta dello Sport stila dopo ogni giornata di Serie A 2021/2022.

Assegnazione Torneo di apertura: al termine della 5^a giornata di campionato verranno premiate n. 50 squadre che avranno ottenuto il miglior punteggio nelle prime cinque giornate di campionato, ossia, nel Torneo di Apertura collegate ai Magic Allenatori (in regola secondo quanto previsto dal presente Regolamento). L'assegnazione avverrà a Milano alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica in maniera automatica sulla base dei dati certi e non contestabili: i punteggi acquisiti verranno registrati dal software, programmato appositamente per il concorso. Il verbale di assegnazione dei premi sarà predisposto a seguito della quinta giornata di campionato. Il Promotore metterà a disposizione, per gli eventuali dovuti controlli tutta la documentazione relativa alla predisposizione ed al funzionamento del programma.

Assegnazione Torneo di chiusura: al termine della 38^a giornata di campionato verranno premiate n. 5 squadre che avranno ottenuto il miglior punteggio dalla trentasettesima alla trentottesima giornata di campionato, ossia nel Torneo di Chiusura collegate ai Magic Allenatori (in regola secondo quanto previsto dal presente Regolamento). L'assegnazione avverrà a Milano alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica in maniera automatica sulla base dei dati certi e non contestabili: i punteggi acquisiti verranno registrati dal software, programmato appositamente per il concorso. Il verbale di assegnazione dei premi sarà predisposto a seguito della trentottesima giornata di campionato. Il Promotore metterà a disposizione, per gli eventuali dovuti controlli tutta la documentazione relativa alla predisposizione ed al funzionamento del programma.

Assegnazione di giornata Magic Campionato dal 6° alla 38° - premi di giornata-:

A seguito delle giornate dalla 6° ° alla 38° verranno premiate n. 5 squadre che avranno ottenuto il miglior punteggio dopo ciascuna delle giornate calcistiche collegate ai Magic Allenatori (in regola secondo quanto previsto dal presente Regolamento). Le assegnazioni avverranno a Milano alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica e avverranno in maniera automatica sulla base di dati certi e non contestabili: i punteggi acquisiti verranno registrati dal software, programmato appositamente per il concorso. I verbali di assegnazione dei premi saranno predisposti con cadenza periodica da concordare con il Notaio o il Responsabile per la tutela del consumatore e della fede pubblica.

Assegnazione di giornata Magic Campionato dal 6° ° alla 38° - Classifica buoni amazon:

A seguito di ciascuna giornata dalla 6° ° alla 38° tutte le squadre (fino ad un massimo di n. 100 Squadre) che avranno ottenuto almeno 100 punti, collegate ai Magic Allenatori (in regola secondo quanto previsto dal presente Regolamento) e che non siano risultate già vincitrici di un premio di giornata (per la medesima giornata) si divideranno il montepremi in **Buoni Regalo Amazon.it*** del valore complessivo pari a € 1.000,00 in palio per quella giornata.

Si precisa che

- qualora le Squadre aventi diritto fossero più di 100, l'ordine in classifica delle prime 100 sarà determinato in base al punteggio ottenuto dalla Squadra e in subordine in caso di pari merito dalla data di iscrizione della stessa (da intendersi data/ora di salvataggio della prima rosa);
- qualora le Squadre aventi diritto fossero 100 o meno, tutte le stesse si divideranno il montepremi in palio.

L'importo assegnato a ciascuna squadra vincitrice sarà conteggiato al secondo decimale, arrotondato per difetto o per eccesso al decimo inferiore o superiore (ad esempio: l'importo di € 8,75 verrà arrotondato per difetto al decimo inferiore ossia € 8,70, mentre l'importo di € 8,76 verrà arrotondato per eccesso al decimo superiore ossia a € 8,80).

A titolo esemplificativo ma non esaustivo:

- qualora le squadre aventi diritto fossero 50, ciascuna si aggiudicherebbe € 20,00;
- qualora le squadre aventi diritto fossero 96, ciascuna si aggiudicherebbe € 10,40 ($€ 1.000 / 96 = € 10,41$ arrotondato per difetto al decimo inferiore ossia € 10,40);
- qualora le squadre aventi diritto fossero 178, le n. 100 squadre vincitrici, saranno determinate in base al punteggio ottenuto e in subordine in caso di pari merito dalla data di iscrizione della (da intendersi data/ora di salvataggio della prima rosa, e ciascuna si aggiudicherebbe € 10,00;

NB: a partire dalla 20° giornata e fino alla 38° giornata, qualora nessuna Squadra avesse realizzato almeno 100 punti, l'intero montepremi di giornata (pari a € 1.000,00 in Buoni Regalo Amazon.it) sarebbe sommato a quello previsto nella giornata immediatamente seguente (in tal modo, il montepremi da distribuire aumenterebbe pertanto a € 2.000,00 in Buoni Regalo Amazon.it) e distribuito con i medesimi criteri precedentemente indicati, e così di seguito fino al termine del Concorso. Qualora al termine della 38° giornata nessuna Squadra avesse realizzato almeno 100 punti, l'intero montepremi non assegnato sarebbe devoluto in beneficenza.

Le assegnazione avverranno a Milano alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica e avverranno in maniera automatica sulla base di dati certi e non contestabili: i punteggi acquisiti verranno registrati dal software, programmato appositamente per il concorso. I verbali di assegnazione dei premi saranno predisposti con cadenza periodica da concordare con il Notaio o il Responsabile per la tutela del consumatore e della fede pubblica.

Assegnazione Coppa Gazzetta:

A partire dalle semifinali verranno premiate sia le n. 4 squadre prime classificate, come risultanti dagli scontri ad eliminazione diretta, sia tutte le n. 512 squadre che abbiano superato il primo turno ad eliminazione diretta.

Il verbale di assegnazione dei premi sarà predisposto al termine della Coppa Gazzetta (comunque entro il 20 luglio 2022).

Le assegnazioni dei premi avverranno in maniera analoga a quella sopra descritta (in maniera automatica sulla base di dati certi e non contestabili, alla presenza del Notaio o del Responsabile per la tutela del consumatore e della fede pubblica).

Assegnazione Mini Tornei:

Al termine di ciascun Mini Torneo che si svolgeranno secondo il calendario sopra previsto verranno premiate n. 5 squadre collegate ai Magic Allenatori (in regola secondo quanto previsto dal presente Regolamento) che avranno ottenuto il miglior punteggio totalizzato nelle giornate sopra indicate per ciascun Mini Torneo secondo le regole sopra descritte. Le assegnazione avverranno a Milano alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica e avverranno in maniera automatica sulla base di dati certi e non contestabili: i punteggi acquisiti verranno registrati dal software, programmato appositamente per il concorso. I verbali di assegnazione dei premi saranno predisposti con cadenza periodica da concordare con il Notaio o il Responsabile per la tutela del consumatore e della fede pubblica.

Assegnazione Finale - Classifica Generale di Rendimento:

Al termine del Concorso verranno premiati complessivamente n. 150 squadre collegate ai Magic Allenatori (in regola secondo quanto previsto dal presente Regolamento) che avranno ottenuto il miglior punteggio assoluto secondo le seguenti regole:

- dal 5° al 150° classificato: si tratta delle n. 146 squadre che avranno ottenuto il miglior punteggio a partire dalla 6° sino alla 36° giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022, secondo le regole sopra descritte.
- dal 1° al 4° classificato: si tratta dei n. 4 squadre collegate a n. 4 Magic Allenatori (persone fisiche differenti) che avranno ottenuto i migliori punteggi a partire dalla 6° sino alla 36° giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022, secondo le regole sopra descritte e che pertanto abbiano preso parte ai playoff "Magic Final 4" nelle giornate n. 37 e n. 38. Per la definizione dei n. 4 Magic Allenatori (persone fisiche differenti) che prendono parte alla Magic Final Four, sarà richiesto, al termine della 36^ giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022 (posticipi inclusi), di inviare copia del documento di identità personale in corso di validità: a tale proposito, i finalisti saranno contattati via telefono e/o e-mail e dovranno comunque rispondere entro le ore 18,00 del giorno immediatamente precedente lo svolgimento della prima partita relativa alla 37^ giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022 (a titolo esemplificativo: qualora l'ultima partita della 36^

giornata fosse disputata di mercoledì e la prima partita della 37^ giornata fosse disputata di venerdì, la documentazione dovrà essere inviata entro le ore 18,00 della giornata di giovedì). La mancata o incompleta trasmissione della documentazione o la non conformità della stessa determinerà l'esclusione del Magic Allenatore dalla Magic Final Four (il relativo avversario passerà quindi il turno d'ufficio) e la devoluzione in beneficenza del premio. Qualora il promotore fosse già entrato in possesso nel durante del presente concorso del documento d'identità del Magic Allenatore non sarà richiesto ulteriormente.

L'assegnazione avverrà entro il 20 luglio 2022 a Milano alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica. L'assegnazione dei premi avverrà in maniera analoga a quella sopra descritta (in maniera automatica sulla base di dati certi e non contestabili).

IRREPERIBILITA' E PARI MERITO

Nel caso di irreperibilità di uno dei vincitori il relativo premio sarà devoluto alla ONLUS di seguito indicata. Si considera irreperibile il vincitore non rintracciato entro 7 giorni solari dall'invio della mail di comunicazione vinta

Infine, in caso di pari merito tra due o più squadre il premio sarà assegnato alla Magic Allenatore che per primo ha salvato la rosa.

PREMI

Torneo di apertura:

1° classificato: n. 1 PANASONIC TX-65JZ2000 TV 65", OLED, Smart, 4K, UHD del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 3.999,99 inclusa Iva.

2° classificato: n. 1 MACROM e-bike M-EBK20CR0.0B del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 1.299,00 Iva inclusa.

3° classificato: n. 1 PANASONIC TX-43JS360 TV 43", Smart, Led, FHD del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 449,99 Iva inclusa.

4° classificato: n. 1 NINTENDO Console Switch con Joy-Con Rosso Neon e Blu Neon del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 329,99 Iva inclusa.

5° classificato: n. 1 ICON.E monopattino elettrico The One Spillo PRO del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 299,99 Iva inclusa.

dal 6° al 10° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 GARMIN vivosmart® 4smartwatch del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 99,99 Iva inclusa.

dall'11° al 30° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 PANASONIC ER-GB61 rasoio 3 in 1 per barba, capelli e corpo del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 64,99 Iva inclusa.

dal 31° al 50° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 abbonamento a G+ (abbonamento premium a gazzetta.it che include videorubriche, pagelle, approfondimenti su tutti gli sport) trimestrale (alla scadenza l'abbonamento non sarà automaticamente rinnovato) del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 40,00 Iva inclusa.

Torneo di chiusura

1° classificato: n. 1 NILOX monopattino DOC Twelve+ 350W-36V 10.4AH-12P del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 629,95 Iva inclusa.

2° classificato: n. 1 ICON.E monopattino elettrico The One Spillo PRO del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 299,99 Iva inclusa.

3° classificato: n. 1 PANASONIC SC-TMAX5 speaker wireless portatile del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 229,99 Iva inclusa.

4° classificato: n. 1 NINTENDO console HD HW Switch Lite del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 219,99 Iva inclusa.

5° classificato: n. 1 PANASONIC ER-GB61 rasoio 3 in 1 per barba, capelli e corpo del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 64,99 Iva inclusa.

Premi di giornata (dalla 6ª alla 38ª giornata)- premi di giornata

1° classificato: n. 1 PANASONIC TX-58JX800 TV 58", Smart, Led, 4K, UHD del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 999,00 Iva inclusa.

2° classificato: n. 1 ICON.E monopattino elettrico The One Spillo PRO del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 299,99 Iva inclusa.

3° classificato: n. 1 PANASONIC ER-SC40-K803 tagliacapelli uomo del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 149,99 Iva inclusa.

4° classificato: n. 1 GARMIN vivosmart® 4smartwatch del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 99,99 Iva inclusa.

5° classificato: n. 1 PANASONIC ER-GB61 rasoio 3 in 1 per barba, capelli e corpo del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 64,99 Iva inclusa.

Classifica buoni amazon

Per ciascuna giornata (dalla 6ª alla 38ª, n. 33 in totale) è in palio un montepremi in **Buoni Regalo Amazon.it*** del valore complessivo pari a € 1.000,00 da ripartire tra tutti i vincitori della Giornata stessa (sino ad un massimo di 100 squadre vincitrici).

*Amazon.it non è uno sponsor della presente promozione. I Buoni Regalo Amazon.it possono essere utilizzati sul sito Amazon.it per l'acquisto di prodotti elencati nel catalogo on-line e venduti da Amazon.it o da qualsiasi altro venditore attraverso Amazon.it I Buoni Regalo Amazon non possono essere ricaricati, rivenduti, convertiti in contanti, trasferiti o utilizzati in un altro account. Amazon.it non è responsabile per lo smarrimento, il furto, la distruzione o l'uso non autorizzato dei Buoni Regalo. I termini e condizioni d'uso sono disponibili su www.amazon.it/buoni-regalo-termini-condizioni. I Buoni Regalo sono emessi da Amazon EU Sarl. Tutti i ®, TM e © Amazon sono proprietà intellettuale di Amazon.com o delle sue filiali.

Nè il Promotore nè l'associato nè il Delegato assumono alcuna responsabilità per eventuali vizi dei beni/prodotti acquistati con il buono regalo.

*Restrizioni applicate. Vedere dettagli su: amazon.it/gc-legal

Premi Coppa Gazzetta

Vincitori girone preliminare (n. 512 squadre):

Ciascun vincitore si aggiudica n. 1 EINOVA wireless Power Popper Black canvas, powerbank del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 49,99 Iva inclusa.

Vincitori Coppa Gazzetta

1° classificato: n. 1 PANASONIC TX-65JZ2000 TV 65", OLED, Smart, 4K, UHD del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 3.999,99 inclusa Iva.

2° classificato: n. 1 PANASONIC TX-43JS360 TV 43", Smart, Led, FHD del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 449,99 Iva inclusa.

3° classificato: n. 1 NINTENDO Console Switch con Joy-Con Rosso Neon e Blu Neon del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 329,99 Iva inclusa.

4° classificato: n. 1 GARMIN Venu SQ smartwatch del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 199,99 Iva inclusa.

Premi Mini Tornei (9 classifiche totali)

1° classificato: n. 1 ICON.E ALLROAD bicicletta elettrica, telaio pieghevole in alluminio, ruote tassellate 20 x 4.0 KENDA del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 1.199,99 Iva inclusa.

2° classificato: n. 1 PANASONIC SC-TMAX5 speaker wireless portatile del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 229,99 Iva inclusa.

3° classificato: n. 1 PANASONIC ER-SC40-K803 tagliacapelli uomo del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 149,99 Iva inclusa.

4° classificato: n. 1 GARMIN vivosmart® 4smartwatch del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 99,99 Iva inclusa.

5° classificato: n. 1 PANASONIC ER-GB61 rasoio 3 in 1 per barba, capelli e corpo del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 64,99 Iva inclusa.

Premi Classifica Generale di Rendimento

1° classificato: n. 1 auto JAGUAR E-Pace 2.0D I4 204 CV AWD Auto R-Dynamic SE del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 60.005,00 inclusa Iva e spese indicative di immatricolazione/messa su strada.

2° classificato: n. 1 auto RENAULT Nuova Twingo Life Sce 65 MY 21 del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 14.155,43 inclusa Iva e spese indicative di immatricolazione/messa su strada.

3° classificato: n. 1 PANASONIC TX-65JZ2000 TV 65", OLED, Smart, 4K, UHD del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 3.999,99 inclusa Iva.

4° classificato: n. 1 PANASONIC TX-55JZ2000 TV 55" Oled, UHD, 4K del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di 2.999,00 inclusa Iva

dal 5° al 6° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 PANASONIC TX-58JX800 TV 58", Smart, Led, 4K, UHD del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 999,00 Iva inclusa.

dal 7° al 10° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 GARMIN Forerunner® 245 music smartwatch del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 349,99 Iva inclusa.

dall'11° al 25° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 ICON.E monopattino elettrico The One Spillo PRO del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 299,99 Iva inclusa.

dal 26° al 50° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 NINTENDO HD HW Switch Lite console del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 219,99 Iva inclusa.

dal 51° al 75° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 GARMIN Venu SQ smartwatch del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 199,99 Iva inclusa.

dal 76° al 100° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 PANASONIC ER-GB61 rasoio 3 in 1 per barba, capelli e corpo del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 64,99 Iva inclusa.

dal 101° al 150° classificato: ciascun vincitore si aggiudica n. 1 abbonamento a G+ (abbonamento premium a gazzetta.it che include videorubriche, pagelle, approfondimenti su tutti gli sport) trimestrale (alla scadenza l'abbonamento non sarà automaticamente rinnovato) del valore commerciale indicativo alla data di redazione del presente regolamento di € 40,00 Iva inclusa

MONTEPREMI

Il montepremi complessivo ammonta a € **246.145,17** IVA inclusa ove presente.

I valori dei premi sono indicativi e aggiornati alla data della redazione del presente regolamento.

RINUNCIA ALLA RIVALSA

Il Promotore dichiara di rinunciare alla facoltà di rivalsa della ritenuta alla fonte a favore dei vincitori ex Art. 30 DPR 600/73.

ADEMPIMENTI E GARANZIE

Il server di raccolta e gestione di tutti i dati relativi allo svolgimento della manifestazione a premio è ubicato in Italia.

Tutte le operazioni avverranno secondo la normativa vigente.

I vincitori saranno contattati via mail all'indirizzo indicato al momento della registrazione della squadra e riceveranno le indicazioni utili per il ritiro del premio.

Il Promotore si riserva il diritto di richiedere ai partecipanti e/o vincitori tutti i documenti (in corso di validità) necessari per verificare la corrispondenza con i dati inseriti al momento della registrazione. L'eventuale richiesta verrà effettuata a mezzo e-mail all'indirizzo utilizzato per la registrazione al concorso. La mancata o incompleta trasmissione della documentazione entro il termine di 7 giorni solari dalla richiesta o la non conformità della stessa comporta l'esclusione dalla partecipazione il conferimento dell'eventuale premio vinto alla ONLUS di seguito indicata.

Nel caso di acquisto di giocatori militanti in una squadra che per motivi disciplinari non prenderà parte al prossimo campionato di serie A 2021/2022 tali giocatori saranno disattivati nella lista giocatori e potranno essere ceduti senza scalo di cambi di mercato come avviene infatti nel caso di giocatori che non militano più in Serie A

Nel caso ulteriore in cui non fosse possibile gestire la sostituzione dei giocatori di squadre che dovessero essere escluse dalla prossima stagione di Serie A 2021/2022, La Gazzetta dello Sport, al fine di garantire la correttezza del concorso, si riserva la possibilità ultima di resettare la lista dei giocatori, eliminare tutte le squadre e le rose create fino a quel momento per poi ricaricare la nuova lista con le squadre corrette. Nel caso si procedesse con questa soluzione, tutti gli utenti verranno informati attraverso una comunicazione via mail.

Per accedere all'area utenti sarà necessario registrarsi al Sito e/o all'App con compilazione obbligatoria dei dati richiesti (qualora l'utente sia già registrato sarà sufficiente effettuare il login al Sito)

Il promotore e la Delegata non sono responsabili del mancato recapito della comunicazione dell'avvenuta vincita e/o di altre eventuali comunicazioni effettuate ai vincitori o ai partecipanti, dovuto all'indicazione da parte dei concorrenti di dati errati e/o non aggiornati, a indirizzi e-mail inesistenti/errati, non disponibili o inseriti in una black-list, a mailbox piene o disabilitate, a server irraggiungibili, a filtri antispam oppure altre cause da loro non dipendenti.

Nel caso la squadra sia cointestata il premio sarà assegnato solo ed esclusivamente ad un solo utente.

La consegna dei premi sarà effettuata entro 180 giorni dalla fine della manifestazione a premi. La consegna dei premi fisici avviene tramite corriere: saranno effettuati un massimo di due tentativi di consegna all'avente diritto, dopo di che il premio si intenderà rifiutato.

La Società non si assume alcuna responsabilità per eventuali danni, di qualsiasi natura ed entità, a cose o persone, derivanti dall'uso dei premi consegnati e accettati, per i quali valgono, in ogni caso, le istruzioni e le avvertenze dei fabbricanti.

Anche eventuali difetti e/o malfunzionamenti dei premi, il Promotore rimanda alle norme di garanzia (che decorre dal momento in cui il Promotore acquista i premi) dal e di assistenza dei fabbricanti

Il Promotore si riserva, in caso di indisponibilità sopravvenuta, di sostituire il premio con uno possibilmente della stessa natura ma necessariamente dello stesso o superiore valore.

I premi non sono sostituibili, né convertibili in denaro, né è data alcuna facoltà ai vincitori di richiedere, con o senza l'aggiunta di somme di denaro, la possibilità di ricevere un premio diverso.

Il premio è cedibile a terzi ad esclusione delle autovetture: i mezzi saranno resi disponibili presso la concessionaria più prossima rispetto alla/al residenza/domicilio del vincitore entro 180 giorni dalla fine della manifestazione a premi.

Le spese accessorie e utili per poter fruire dei premi saranno a carico dei vincitori.

I valori dei premi sono da intendersi al valore del listino di vendita al pubblico alla data di stesura del presente regolamento.

I premi non richiesti o non assegnati, diversi da quelli rifiutati saranno devoluti a Fondazione Francesca Rava– Viale Premuda, 38/a - 20129 Milano C.F. 97264070158 – organizzazione non lucrativa di utilità sociale, ai sensi di legge.

La donazione da parte di un vincitore del proprio premio alla ONLUS indicata nel presente regolamento è possibile solo in presenza di una dichiarazione scritta a mezzo della quale sia espressa la volontà di dare in donazione.

Il Promotore si riserva il diritto di richiedere ai vincitori tutti i documenti (in corso di validità) necessari per verificare la corrispondenza con i dati inseriti al momento della registrazione. L'eventuale richiesta verrà effettuata a mezzo e-mail all'indirizzo utilizzato per la registrazione al concorso. La mancata o incompleta

trasmissione della documentazione entro il termine di 7 giorni solari dalla richiesta o la non conformità della stessa comporta l'esclusione dalla partecipazione il conferimento dell'eventuale premio vinto alla ONLUS di seguito indicata.

Il promotore non si assume alcuna responsabilità per problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il computer/device mobile, la linea telefonica, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, il collegamento internet, antivirus, antispam, firewall o disguidi postali o cause di qualunque altro genere al di fuori del controllo del Promotore stesso.

Il Promotore si riserva il diritto, a sua esclusiva discrezione, di squalificare qualsiasi individuo trovato a cercare di modificare il funzionamento della Promozione, oppure ad agire in modo ritenuto non adeguato dal Promotore oppure in violazione del presente Regolamento. Il Promotore è autorizzato in ogni momento, con ragioni valide, a squalificare o escludere dal concorso i partecipanti, senza possibilità di ricorso. Il Promotore si riserva il diritto di escludere i partecipanti in caso di comportamento sospetto, scorretto, frode o qualunque altro comportamento in conflitto con questo Regolamento, senza possibilità di ricorso. Si precisa che per quanto riguarda il gioco, a far fede saranno i log registrati a database delle formazioni salvate dagli utenti.

Qualora l'ordine di svolgimento del calendario di Campionato di Calcio di Serie A 2021/2022 dovesse subire modifiche, il Promotore si riserva di modificare di conseguenza il calendario del Concorso. In caso le modifiche (solo a titolo di esempio e non esaustivo periodo di disponibilità dell'extra budget, effettuazione cambi extra ecc), saranno comunicate sulle pagine de La Gazzetta dello Sport e/o online nell' Area Premium I dati personali saranno utilizzati dal Promotore per le attività correlate allo svolgimento del concorso a premi e per tutte le attività allo stesso concorso a premi connesse, per le finalità espressamente indicate nell'informativa privacy, secondo la normativa vigente.

Con l'iscrizione al concorso i partecipanti conferiscono il proprio consenso alla pubblicazione del proprio nome, cognome e comune di residenza negli spazi che La Gazzetta dello Sport dedica al concorso. Se il servizio dovesse, per motivi tecnici indipendenti dalla volontà degli utenti e del gestore, bloccarsi per le sei ore che precedono la chiusura dell'iscrizione cinque minuti della prima partita della giornata del Campionato di Serie A), la classifica generale di rendimento e le classifiche mensili non subiranno variazioni rispetto alla settimana precedente. In questo caso nelle classifiche mensili, il modulo interessato dal problema tecnico risulterebbe basato su una giornata di gioco in meno. Verrebbe invece calcolata una classifica di giornata che assegnerebbe i premi in palio. Ai fini della Coppa Gazzetta la giornata sarebbe annullata e l'intero torneo slitterebbe di una settimana.

A tutela di tutti gli iscritti, La Gazzetta dello Sport si riserva la possibilità di ricalcolare le classifiche in un qualsiasi momento.

Eventuali errata corrige appariranno sulle pagine de La Gazzetta dello Sport pertanto i premi saranno definitivamente assegnati solo a seguito di tali verifiche.