

MINISTERO DELLE ATTIVITA' PRODUTTIVE  
ART.11 D.P.R. 26 OTTOBRE 2001 N.430  
CONCORSO A PREMI "MAGIC CAMPIONATO 2006-2007"  
PROMOSSO DA RCS QUOTIDIANI S.P.A. - MILANO  
(CL. 310/06)

# Regolamento MAGIC CAMPIONATO Gazzetta dello Sport

## AREA

Intero territorio italiano.

## DURATA

Il concorso avrà svolgimento a partire dal giorno 8 Agosto 2006 (ore 10.00)- data di inizio delle iscrizioni- e terminerà entro la settimana successiva la 38° giornata del Campionato di Calcio di serie A (comunque entro il 30 Giugno 2007).

## CALENDARIO CAMPIONATO DI CALCIO SERIE A

Il calendario di Magic Campionato seguirà le possibili variazioni del calendario del Campionato di Calcio di serie A 2006/2007 ed è pertanto legato alle decisioni prese dalla F.I.G.C e dalla Lega Calcio.

## DESTINATARI

Tutti i lettori del quotidiano "La Gazzetta dello Sport", i titolari di un abbonamento o accesso all'Area informativa di Magic Campionato ed i Magic Allenatori 2005/2006 residenti in Italia.

Si precisa che i destinatari devono essere titolari di un contratto telefonico o persone autorizzate dagli stessi.

## PUBBLICITA'

A partire dal giorno 8 agosto 2006 e durante tutto il periodo di promozione all'interno del quotidiano "La Gazzetta dello Sport" e sul sito Internet [www.gazzetta.it](http://www.gazzetta.it) verrà pubblicato uno spazio illustrante i prodotti promozionati, il concorso ed un estratto del regolamento di partecipazione. Inoltre la manifestazione sarà pubblicizzata tramite mezzi audiovisivi. Il regolamento completo sarà messo a disposizione dei consumatori sul sito Internet [www.gazzetta.it/magiccampionato](http://www.gazzetta.it/magiccampionato)

## PRODOTTO PROMOZIONATO

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

- Quotidiano "La Gazzetta dello Sport";
- Abbonamenti e accessi all'Area Rosa (area informativa dedicata al mondo virtuale del calcio).

## MODALITA'

Al fine di incentivare le vendite dei propri prodotti, sopra descritti, la Società organizzatrice intende indire un concorso a premi legato al Campionato di Calcio di Serie A 2006-2007, come già accaduto gli scorsi anni. Il Magic Campionato è un fantasy game, ossia una simulazione che permette ai destinatari di costituire una squadra di calcio virtuale, di gestirla e di schierarla in campo in occasione di ogni giornata della serie A 2006-2007; 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 lettori ed utenti appassionati di calcio e consiste nello schierare una squadra virtuale, acquistando 25 calciatori tra quelli della serie A 2006-2007.

Il partecipante ha a disposizione 250 milioni di Magic Euro (virtuali) per acquistare i seguenti calciatori: 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti tra quelli proposti nella lista calciatori pubblicata, con i relativi codici, regolarmente su La Gazzetta dello Sport e disponibile on-line all'interno dell'area informativa di Magic Campionato. Il partecipante non potrà spendere più dei 250 milioni di Magic Milioni (potrà spenderne meno) e dovrà acquistare il numero di calciatori richiesti per poter partecipare. Si precisa che non c'è limite al numero di squadre che ogni partecipante può iscrivere.

Il partecipante dovrà controllare che la squadra virtuale scelta risponda alle caratteristiche richieste e trascrivere il codice di tre cifre segnato al fianco di ciascun calciatore. In seguito, scelti i calciatori, potrà telefonare al numero 163.600.10 (numero di telefono a tariffa unica al costo di € 1,00=comprensivo di IVA indipendentemente dalla durata della telefonata e dal luogo di provenienza della stessa; l'accesso al servizio telefonico sarà possibile solo da telefoni fissi, da cui siano accessibili le numerazioni 163 di Telecom Italia, omologati e operanti in multifrequenza) digitando, innanzitutto, sulla tastiera del telefono il proprio recapito telefonico completo per poter essere contattato in caso di vincita. Si precisa che al numero 163.600.10 risponde un computer che guiderà il partecipante nella giocata: non bisognerà usare la "voce" ma i tasti del telefono. Dopo aver digitato il proprio recapito telefonico il computer comunicherà il codice di squadra (8 cifre) e il codice segreto personale (4 cifre). La squadra così iscritta concorre per tutte le assegnazioni, sotto descritte, dei premi. Una volta iscritta al gioco la squadra, al partecipante sarà richiesto di scegliere il modulo di gioco tra quelli previsti (3/4/3, 3/5/2, 4/5/1,4/4/2,4/3/3,5/4/1,5/3/2, la prima cifra indica i difensori, la seconda i centrocampisti, la terza gli attaccanti: il computer non accetta moduli diversi), di digitare uno ad uno i codici (composti da tre cifre e scritti al fianco di ciascun nome pubblicato nelle pagine dedicate al concorso sopra descritte) degli 11 titolari (prima il portiere, poi i difensori, i centrocampisti, gli attaccanti, secondo il modulo selezionato), di digitare i codici dei 7 calciatori della panchina (il primo calciatore della panchina deve essere un portiere, per gli altri sei l'ordine di inserimento è a discrezione del partecipante) e poi degli altri 7 calciatori previsti in rosa. I dati verranno registrati da un software, programmato appositamente per

il concorso, che non accetterà inserimenti in ordine diverso da quello sopra descritto e che avviserà il partecipante dell'eventuale inserimento errato. Si precisa che in caso di problemi nel corso del completamento della rosa, la squadra è iscritta ugualmente. Il

computer completerà la squadra, a norma di regolamento, con calciatori scelti a sua discrezione, mantenendo, ogni volta che il regolamento lo consente, i reparti che il partecipante ha già completato (titolari ed eventualmente panchina).

Il partecipante in alternativa all'inserimento dei 25 codici sopra descritto potrà richiedere, telefonando al numero 163.600.10, una squadra già formata in maniera casuale dal computer. Così facendo riceverà il codice di squadra (8 cifre), il codice segreto personale (4 cifre) e i codici (3 cifre) corrispondenti ai 25 calciatori che compongono la rosa scelta dal computer. Prima di ogni giornata di campionato sarà possibile telefonare per iscrivere una squadra, fino alla mezz'ora prima che le squadre reali scendano in campo. I codici ottenuti serviranno anche in seguito per la gestione facoltativa della squadra utilizzando il numero 163.600.10. Si precisa che al numero 163.600.10 risponde un computer che guiderà il partecipante nella giocata: non bisognerà usare la "voce" ma i tasti del telefono.

A propria scelta, il partecipante che ha acquistato un abbonamento all'Area Rosa Magic Campionato potrà iscriversi e facoltativamente gestire la propria squadra su Internet tramite computer all'indirizzo [www.gazzetta.it/magiccampionato](http://www.gazzetta.it/magiccampionato) (il costo della connessione sarà stabilito sulla base dei profili tariffari personali). A propria scelta, il partecipante che ha acquistato un singolo accesso (One Shot) all'Area Rosa Magic Campionato potrà iscriversi e facoltativamente gestire la propria squadra tramite telefonia mobile (al numero **0423 40 28 40** -tariffa praticata in base al profilo tariffario del partecipante).

Prima di ogni giornata di campionato sarà possibile collegarsi per iscrivere una squadra, fino alla mezz'ora prima che le squadre reali scendano in campo. L'iscrizione è completata nel momento in cui il computer comunicherà il codice di squadra (8 cifre) e il codice segreto personale (4 cifre). I Magic Allenatori 2005/2006 se hanno conservato i codici utilizzati per il Magic Campionato 2005/2006 potranno utilizzarli, in fase di creazione della nuova squadra. I Magic Allenatori 2005/2006 che hanno acquistato un abbonamento all'Area Rosa di Magic Campionato 2006/2007 nel caso in cui si iscrivano via web potranno recuperare la rosa della loro vecchia squadra e modificarla a loro piacere per rispettare i vincoli regolamentari inerenti la creazione di una squadra per la stagione 2006/2007; potranno inoltre confermare la serie in cui hanno terminato l'ultimo campionato. Nel caso di iscrizione telefonica, i partecipanti potranno invece confermare la serie in cui hanno terminato l'ultimo campionato.

Si precisa che la possibilità di riconferma è prevista solo nella fase di creazione di squadra e solo per squadre che si iscrivono fino a mezz'ora prima che le squadre reali scendano in campo per la seconda giornata di Campionato. Per confermare la serie, con iscrizione telefonica, sarà necessario che al termine della procedura di creazione, sempre seguendo le istruzioni del computer, il Magic Allenatore digiti il codice di squadra (8 cifre) e quello segreto (4 cifre) della vecchia squadra. Terminata la procedura il computer comunicherà la serie in cui la squadra verrebbe inserita nel Campionato di Serie 2006/2007: il Magic Allenatore potrà confermare la serie (verranno tenute in considerazione anche le promozioni e retrocessioni che l'ultima classifica di serie ha comportato) o decidere di non confermarla e partecipare alla Classifica di selezione dei Campionati dalla seconda alla ottava giornata.

Per confermare la serie, con iscrizione via web, sarà innanzitutto necessario digitare il codice di squadra (8 cifre) e quello segreto (4 cifre) per procedere al recupero della vecchia squadra. Al termine della procedura di creazione della nuova squadra, il computer comunicherà la serie in cui la squadra verrebbe inserita nel Campionato di Serie 2006/2007: il Magic Allenatore potrà confermare la serie (verranno tenute in considerazione anche le promozioni e retrocessioni che l'ultima classifica di serie ha comportato) o decidere di non confermarla e

partecipare alla Classifica di selezione dei Campionati dalla seconda alla ottava giornata.

Una volta iscritta la squadra concorre per tutte le assegnazioni, sotto descritte, dei premi. I codici ottenuti serviranno anche in seguito per la gestione facoltativa della squadra.

Infine sempre a scelta del partecipante sarà possibile telefonare al numero 199.24.25.55 (al costo massimo di 0,14 euro al minuto IVA inclusa. Durata massima della telefonata 7 minuti) oppure collegarsi al sito [www.gazzetta.it/magiccampionato](http://www.gazzetta.it/magiccampionato) (il costo della connessione sarà stabilito sulla base dei profili tariffari personali) per creare la squadra tramite il codice stampato sotto la striscia argentata riportata sul memo stick allegato alla copia del quotidiano La Gazzetta dello Sport in vendita nella sola giornata del 5 settembre 2006. Si precisa che al numero 199.24.25.55 risponde un computer che guiderà il partecipante nella procedura di creazione: non bisognerà usare la "voce" ma i tasti del telefono. La squadra sarà così iscritta e concorrerà per tutte le assegnazioni, sotto descritte, dei premi. Sino alla seconda giornata di campionato di calcio di serie a 2006/2007 (compresa) sarà possibile telefonare o collegarsi per creare la squadra, fino alla mezz'ora prima che le squadre reali scendano in campo.

## GESTIONE FACOLTATIVA

Prima di ogni giornata, negli stessi orari previsti per la creazione sarà possibile effettuare operazioni di mercato e sostituzioni all'interno della propria rosa. Nel caso in cui non vengano comunicate sostituzioni, il computer provvederà a schierare la stessa formazione della giornata precedente. In particolare, il partecipante potrà, a propria scelta, tramite telefonata o connessione, modificare la sua formazione (gli 11 calciatori che scenderanno in campo e i 7 della panchina) attingendo dalla sua rosa e modificare il modulo di gioco utilizzando moduli accettati dal computer. Per tali operazioni il partecipante dovrà digitare il codice di squadra (8 cifre) e il codice segreto personale (4 cifre). Nel corso della stagione ogni partecipante può cambiare la sua squadra operando sul mercato per sostituire alcuni calciatori, vendendoli e sostituendoli. Dopo ogni giornata il valore dei calciatori muta, in funzione 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 non vi sono limiti nel numero di operazioni; per le compravendite, prima dell'inizio del Campionato non vi sono limiti nel numero di operazioni, dopo la prima giornata di Campionato il limite è di 10 compravendite per l'intera stagione. Si precisa che al limite degli 10 cambi non concorrono i calciatori che dovessero lasciare la serie A durante la stagione (ad esempio perché trasferiti in B o categorie inferiori, 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 8°-14°-20° e 32° giornata di Campionato di serie A 2006/2007, tutte le squadre avranno a disposizione un extra budget di 5 magic milioni (virtuali) per rafforzare la propria rosa. Inoltre tra la 8° e la 10° giornata del Campionato di Serie A, tra la 14° e la 16° giornata del Campionato di Serie A, tra la 20° e la 22° giornata del Campionato di Serie A e tra la 32° e la 34° giornata del Campionato di Serie A (ma solo e esclusivamente in quelle settimane) tutte le squadre potranno effettuare 5 cambi extra. In corrispondenza dell'ultima giornata del Campionato di Inverno (tra la 26° e la 28° giornata di Serie A) è previsto uno speciale mercato di riparazione nel quale ogni partecipante potrà disporre di ben 10 cambi extra con un bonus di 20 Magic Milioni (virtuali) di extra budget. Chi non sfrutterà i cambi extra nei periodi definiti non potrà utilizzarli successivamente. L'eventuale budget non utilizzato rimarrà invece a disposizione.

## PUNTI

Al termine di ogni giornata di Campionato, ai singoli calciatori della Serie A viene attribuito un punteggio, pertanto ogni squadra iscritta

a Magic Campionato 2006-2007 ottiene tanti punti quanti ne conquistano gli 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- ad esempio, se si gioca con il 3-4-3, non gioca un attaccante titolare e non si hanno attaccanti in panchina che possono sberentrare, il computer potrà sostituire l'attaccante con un difensore (4-4-2) o con un centrocampista (3-5-2) in base all'ordine di schieramento in panchina. Se né il titolare, né le possibili riserve prendono 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 punti per ogni gol segnato, + 1 per ogni assist servito, + 3 punti per ogni rigore parato.

Per assist si intende il passaggio volontario da parte di un calciatore (non effettuato da calcio d'angolo o da calcio di punizione) che mette un proprio compagno in condizione di segnare. Il bonus dell'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza essere obbligato a scartare nessun avversario, portiere escluso;

- malus: - 0,5 punto per un'ammonizione, - 1 punto per una espulsione, -1 punto per ogni gol subito dal portiere, -2 punti per ogni autogol, -3 punti per ogni rigore sbagliato;

- 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). Nel caso dei senza voto che ricevono punteggio ai fini del gioco- vedi oltre- a tal punteggio si sottraggono i bonus e si aggiungono i malus. Si calcola la media di questi 4 valori. La squadra ottiene + 6 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 7, ottiene + 3 punti di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6,5 e minore di 7 e ottiene + 1 punto di modificatore difesa se questa media è maggiore o uguale a 6 e minore di 6,5. Ogni qual volta un calciatore non riceve 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.

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

A) bonus e malus: il calciatore s.v. che ottiene un bonus riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus) indipendentemente dal tempo giocato; il calciatore s.v. che viene espulso prende 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione); il calciatore s.v. che sbaglia un rigore o che fa un'autorete riceve 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti i relativi malus). Il calciatore s.v. senza bonus o malus, così come il calciatore s.v. che viene ammonito non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.

B) Portiere: il portiere s. v. sceso in campo (anche se poi sostituito) riceve in ogni caso 6 punti d'ufficio (a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti eventuali bonus) se ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero). Il portiere s.v. che non ha giocato per almeno 25' (esclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.

#### **DATI VALIDI PER IL CALCOLO DEI PUNTEGGI**

Per il concorso valgono solo ed esclusivamente i dati pubblicati sulle pagine de La Gazzetta dello Sport. In particolare: per i voti valgono le pagelle de La Gazzetta dello Sport; per i gol, autogol, ammonizioni ed espulsioni valgono i tabellini de La Gazzetta dello Sport; per gli assist, rigori sbagliati e rigori parati valgono le pagine dedicate a Magic Campionato pubblicate, di norma il martedì, su La Gazzetta dello Sport. Ossia, vale esclusivamente quanto visto e poi trascritto dai giornalisti su La Gazzetta dello Sport.

#### **VARIAZIONI DI CALENDARIO**

Nel caso di partite rinviate o giocate con un anticipo o posticipo straordinario, superiore alle 48 ore rispetto al turno in calendario, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio. La Società promotrice informerà tutti gli iscritti e gli appassionati dell'eventuale decisione di considerare valido un anticipo o posticipo sulle pagine de La Gazzetta dello Sport, dedicate al concorso. 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, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio.

#### **CLASSIFICA DI GIORNATA**

Riporta il piazzamento di tutte le squadre iscritte in base ai punteggi ottenuti nella singola giornata di Campionato di Serie A 2006/2007, secondo le regole sopra descritte.

#### **COPPA GAZZETTA**

Alla Coppa Gazzetta, che partirà con la 4° giornata del Campionato di Serie A, partecipano d'ufficio tutte le squadre iscritte al Magic Campionato prima dello svolgimento della terza giornata.

Dopo una prima fase a gironi, le prime squadre classificate si qualificheranno a una seconda fase a gironi e poi alla fase finale a playoff ad eliminazione diretta.

Il vincitore della finale sarà il vincitore della Coppa Gazzetta.

La prima fase a gironi: tutte le squadre che partecipano alla Coppa Gazzetta verranno inserite in gironi all'italiana da otto squadre ciascuno (se il totale delle squadre iscritte non sarà un multiplo esatto di otto, il computer provvederà al completamento del girone, generando dunque un massimo di sette squadre automatiche). All'interno di ciascun girone le squadre si incontreranno con scontri diretti di andata e ritorno (14 partite), dando vita alla classifica del girone. Le regole del gioco sono identiche a quelle sopra descritte con la differenza che la squadra che gioca in casa riceve un extra bonus di + 2 punti come fattore campo. L'ordine cronologico delle partite da disputare in casa e fuori casa è casuale: in tutto però 7 partite saranno disputate in casa e 7 fuori. Poiché il torneo è basato su scontri diretti, occorrerà trasformare i classici punteggi del Magic Campionato 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.

La seconda fase a gironi: si qualificano alla seconda fase le migliori 65.536 squadre che daranno vita a 16.384 gironi da 4 squadre ciascuno. All'interno di ciascun girone le squadre si incontreranno con scontri diretti di andata e ritorno (6 partite) dando vita alla classifica del girone. Anche nella seconda fase a gironi, la squadra che gioca in casa riceve un extra bonus di + 2 punti come fattore campo. Per definire le migliori 65.536 squadre si utilizzerà il seguente criterio: innanzitutto verranno inclusi i primi classificati di ogni girone (o i migliori primi classificati se i gironi creati saranno più di 65.536), poi i migliori secondi e se necessario i migliori terzi, migliori quarti ecc fino a un totale di 65.536 squadre.

In ciascuna delle due fasi, tra le squadre che avranno raggiunto il medesimo piazzamento verranno considerate come migliori (e quindi avranno la precedenza) le squadre che hanno il maggior numero di punti nella classifica del proprio girone; a parità di punti hanno la precedenza le squadre con la miglior differenza reti e poi quelle che hanno segnato il maggior numero di gol; in caso di nuovo parimerito passerà la squadra con il migliore punteggio

cumulato nelle giornate della fase a gironi; se persistesse il parimerito passerebbe la squadra con la migliore posizione in classifica generale.

I Playoff ad eliminazione diretta: al termine della seconda fase avranno inizio i playoff con scontri ad eliminazione diretta a cui accedono le squadre vincitrici dei 16.384 gironi (per definire la vincente di ciascun girone si utilizzano i medesimi criteri della prima fase).

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 (senza il + 2 del fattore campo) 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. Ogni partecipante potrà scegliere di inserire la propria squadra nello stesso girone con altri amici. Per farlo, dopo, avere iscritto la propria squadra, dovrà comunicare il suo codice di squadra all'amico (attenzione non il codice segreto d'accesso), il quale lo segnalerà al momento dell'iscrizione e il computer, quando possibile, provvederà ad inserire le due squadre nello stesso girone.

### CLASSIFICA A CAMPIONATI

Dalla 2° alla 8° giornata giornate di Serie A 2006/2007 saranno sommati tutti i punteggi settimanali ottenuti dalle squadre partecipanti. Alla 8° giornata la classifica sarà suddivisa e saranno create le diverse serie: serie A e serie minori (serie B, serie C1A, serie C1B, serie C2A, serie C2B, serie C2C e serie D).

Con le restanti 30 giornate di campionato saranno creati 5 campionati da 6 giornate ciascuno:

- Campionato di autunno dalla 9° alla 14° giornata;
- Campionato di Capodanno dalla 15° alla 20° giornata;
- Campionato di inverno dalla 21° alla 26° giornata;
- Campionato di primavera dalla 27° alla 32° giornata;
- Campionato finale dalla 33° alla 38° giornata.

Ognuno di questi campionati sarà indipendente dagli altri e avrà la sua classifica.

Le classifiche di ogni campionato saranno tante quante le serie di cui ogni campionato è composto, come da schema sotto riportato:

Serie A	15000 squadre
Serie B	18000 squadre
Serie C1 - Girone A	18000 squadre
Serie C1 - Girone B	18000 squadre
Serie C2 - Girone A	20000 squadre
Serie C2 - Girone B	20000 squadre
Serie C2 - Girone C	20000 squadre
Serie D tutte le altre squadre iscritte a Magic Campionato.	

Si precisa che la selezione del girone nelle serie minori avverrà in automatico.

Per il primo campionato (Autunno) le squadre iscritte a Magic Campionato vengono inserite nelle diverse serie come segue:

- o 3.000 magic squadre promosse dalla B alla A
- o 6.000 magic squadre retrocesse dalla B alla C1 (3.000 nel gir. A e 3.000 nel gir. B in modo casuale)
- o 3.000 magic squadre promosse dalla C1 gir. A alla B e 3.000 dalla C1 gir. B alla B
- o 12.000 magic squadre retrocesse (6.000 per la C1 gir. A e 6.000 per la C1 gir. B) alla C2 (i gironi verranno assegnati in modo casuale)
- o 12.000 magic squadre promosse (4.000 per la C2 gir. A, 4.000 per la C2 gir. B, 4.000 per la C2 gir. C) alla C1 (i gironi verranno assegnati in modo casuale)
- o 18.000 magic squadre retrocesse (6.000 per la C2 gir. A, 6.000 per la C2 gir. B, 6.000 per la C2 gir. C) alla serie D

o 18.000 magic squadre promosse dalla Serie D alla C2 (i gironi verranno assegnati in modo casuale)

In caso di pari merito tra due o più squadre, si ricorda che in classifica occuperà la posizione migliore la squadra che è stata iscritta per prima. Il momento dell'iscrizione sarà inequivocabilmente registrato all'atto della iscrizione.

### **CLASSIFICA GENERALE DI RENDIMENTO**

Riportante il piazzamento di tutte le squadre iscritte in base alla somma dei punteggi ottenuti in ogni singola giornata di Campionato di Serie A 2006/2007, secondo le regole sopra descritte.

### **PUNTEGGIO D'INGRESSO**

Ai fini della Classifica Generale di Rendimento, chi si iscriverà dopo la 1° giornata otterrà un punteggio d'ingresso pari alla somma dei punteggi ottenuti nelle giornate precedenti dagli 11 calciatori che figurano come titolari della sua squadra al momento della creazione. Nessun altro elemento (ad esempio modificatore della difesa) contribuisce al calcolo del punteggio d'ingresso.

Ai fini della Classifica a Campionati, chi si iscriverà dopo la 2° giornata e prima della 8° giornata otterrà un punteggio di ingresso pari a 66 punti per ogni giornata saltata. Anche le squadre che si iscrivono dopo la 8° giornata ricevono un punteggio di ingresso pari a 66 punti per ogni giornata saltata del campionato stagionale durante il quale si sono iscritte.

### **ASSEGNAZIONE DEI PREMI**

Sono diverse le graduatorie di Magic Campionato che La Gazzetta dello Sport stila dopo ogni giornata di Serie A 2006-2007. Tutte le squadre iscritte partecipano d'ufficio a tutte le classifiche.

#### **Assegnazione di giornata Magic Campionato:**

Per ogni giornata di campionato verranno premiati i n. 10 partecipanti che avranno ottenuto il miglior punteggio dopo ciascuna delle n. 38 giornate calcistiche. 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. La Società organizzatrice metterà a disposizione, per gli eventuali dovuti controlli, tutta la documentazione relativa alla predisposizione ed al funzionamento del programma.

#### **Assegnazione Coppa Gazzetta:**

A partire dai 64° di finale (128 squadre) verranno premiati i vincitori (in totale n. 64 vincitori) degli scontri ad eliminazione diretta. I verbali di assegnazione dei premi saranno predisposti al termine dell'iniziativa, ovvero con cadenza periodica da concordare con il Notaio o il Responsabile per la tutela del consumatore e della fede pubblica. Le assegnazioni dei premi avverranno in maniera analoga a quella sopra descritta (in maniera automatica sulla base di dati certi e non contestabili).

#### **Assegnazione Classifica a Campionati:**

Al termine di ciascun campionato (autunno, capodanno, inverno, primavera, finale) verranno premiati n. 200 partecipanti per la serie A e 10 partecipanti per ciascuna delle serie minori (serie B, serie C1A, serie C1B, serie C2A, serie C2B, serie C2C e serie D) che avranno ottenuto il miglior punteggio. Le assegnazioni avverranno successivamente alla 14° - 20° - 26° - 32° - 38° giornata di calcio, a Milano alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica. Le assegnazioni dei premi avverranno in maniera analoga a quella sopra descritta (in maniera automatica sulla base di dati certi e non contestabili).

#### **Assegnazione Finale - Classifica Generale di Rendimento:**

Al termine della manifestazione a premi verranno premiati i n. 100 partecipanti che avranno ottenuto il miglior punteggio nell'arco dell'intero campionato. L'assegnazione avverrà entro il 30 giugno 2007 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 subentrerà il nominativo successivo in classifica. Si considera irreperibile il vincitore non rintracciato entro 7 giorni dalla pubblicazione su La Gazzetta dello Sport della classifica di giornata Magic Campionato e entro 15 giorni dalla pubblicazione su La Gazzetta dello Sport della Classifica Coppa Gazzetta, della Classifica a Campionati e della Classifica Generale di Rendimento. Infine, in caso di pari merito tra due o più partecipanti, il premio sarà assegnato al concorrente iscrittosi per primo al gioco: il momento dell'iscrizione sarà inequivocabilmente registrato all'atto della chiamata alla linea telefonica o del collegamento Internet.

### **PREMI**

#### **Premi di giornata**

##### **Solo per la prima giornata:**

1° classificato: N. 1 televisore Sharp Lc 45 gd1e del valore indicativo di € 7.990,00 IVA compresa = ;  
2° classificato: N. 1 Acer Advanced MP 3 Player 1 giga del valore indicativo di € 114,00 IVA compresa = ;  
3° classificato : N. 1 Acer Key flash stick 512 mb del valore indicativo di € 54,00 IVA compresa cad = ;  
dal 4° al 10° classificato: N. 1 Zaino Gazzetta del valore indicativo di € 20,00 IVA compresa cad = ;

##### **dalla 2° alla 38° giornata:**

1° classificato: N. 1 Acer Digital Camera CE 5430 del valore indicativo di € 153,00 IVA compresa = ;  
2° classificato: N. 1 Acer Advanced MP 3 player 1 giga del valore indicativo di € 114,00 IVA compresa = ;  
3° classificato : N. 1 Acer Key flash stick 512 mb del valore indicativo di € 54,00 IVA compresa cad = ;  
dal 4° al 10° classificato: N. 1 Zaino Gazzetta del valore indicativo di € 20,00 IVA compresa cad = ;

### Premi Coppa Gazzetta:

1° classificato: N. 1 viaggio del Ventaglio per due persone nel Mediterraneo del valore indicativo di € 2.160,00 comprensivo di IVA =;  
2° classificato: N. 1 televisore Sharp LC 20SH1 E + lettore DVD (dvs92s) del valore indicativo di € 589,00 IVA inclusa=;  
3° classificato: N. 1 lettore Sharp dvsr 84s + mini Hi Fi xl dba9h del valore indicativo di € 378,00 IVA inclusa=;  
4° classificato: N. 1 Acer Digital Camera CE 5430 del valore indicativo di € 153,00 IVA inclusa cad=;  
dal 5° al 10° classificato: 1 Sharp Hi Fi micro XL MP 8 H del valore indicativo di € 139,00 IVA compresa cad=;  
dal 11° al 20° classificato: N. 1 acer key flash stick 512 mb del valore indicativo di € 54,00 IVA compresa cad =;  
dal 21° al 64° classificato: N. 1 Zaino Gazzetta del valore indicativo di € 20,00 IVA compresa cad=;

### Premi Classifica a Campionati

#### Serie A ( per ognuno dei cinque campionati)

1° classificato: N. 1 autovettura KIA Sportage 2.0 CRDI Active del valore indicativo di € 27.651,00 IVA compresa =;  
2° classificato: N. 1 viaggio del Ventaglio per due persone lungo raggio del valore indicativo di € 2.880,00 IVA inclusa =;  
3° classificato: N. 1 Sony Video Walkman del valore indicativo di € 1.152,00 Iva compresa =;  
4° classificato: N. 1 Sharp lettore DVD dvsr 84 s + Sharp Hi Fi Micro xl dba9h del valore indicativo di € 378,00 Iva compresa =;  
5° al 10° classificato: N. 1 Sharp Home theatre + lettore DVD HT M 700 H del valore indicativo di € 299,00 IVA compresa cad =;  
dall'11° al 35° classificato: N. 1 Acer Digital Camera CE 5430 del valore indicativo di € 153,00 IVA compresa cad =;  
dall'36° al 50° classificato: N. 1 Trolley del valore indicativo di € 115,00 IVA compresa cad;  
dall'51° al 100° classificato: N. 1 Acer key flash stick 512 mb del valore indicativo di € 54,00 IVA compresa cad=;  
dall'101° al 150° classificato: N. 1 Zaino La Gazzetta dello Sport del valore indicativo di € 20,00 IVA compresa cad =;  
dall'151° al 200° classificato: N. 1 Cappellino La Gazzetta dello Sport del valore indicativo di € 15,00 IVA compresa cad =;

#### Serie minori B, C1A, C1B, C2A, C2B, C2C e serie D ( per ognuno dei cinque campionati)

1° classificato: N. 1 Bracciale Bliss del valore indicativo di € 260,00 IVA compresa;  
2° classificato: N. 1 Trolley del valore indicativo di € 115,00 IVA compresa;  
dal 3° al 5° classificato: N. 1 Acer Key flash stick 512 mb del valore indicativo di € 54,00 IVA compresa cad;  
dal 6° al 10° classificato: N. 1 Zaino Gazzetta del valore indicativo di € 20,00 IVA compresa cad=;

### Premi Classifica Generale di Rendimento

1° classificato: N. 1 autovettura Carens del valore indicativo di € 20.000,00 IVA compresa =;  
2° classificato: N. 1 viaggio del Ventaglio per due persone nel Mediterraneo del valore indicativo di € 2.160,00 IVA compresa =;  
3° classificato: N. 1 Paul Picot Minicron del valore indicativo di € 2.144,00 IVA compresa=;  
4° classificato: N. 1 televisore Sharp LC 20sh1e + lettore DVD (dvs92s) del valore indicativo di € 589,00 IVA compresa=;  
5° classificato: N. 1 lettore Sharp dvsr 84s+ mini hi fi xl dba9h del valore indicativo di € 378,00 IVA compresa=;  
6° al 10° classificato: N. 1 Sharp Home theatre + lettore DVD (HT M 700 H) del valore indicativo di € 299,00 IVA inclusa cad=;  
dall'11° al 25° classificato: N. 1 Acer Digital Camera CE 5430 del valore indicativo di € 153,00 IVA compresa  
dall'26° al 50° classificato: N. 1 Sharp Hi Fi Micro XL MP 8 H del valore indicativo di € 139,00 IVA compresa cad =;  
dall'51° al 100° classificato: N. 1 Acer Key flash stick 512 mb del valore indicativo di € 54,00 IVA compresa cad=;

### MONTEPREMI

Il montepremi complessivo ammonta a € 307.695,00 IVA inclusa (€ 256.414,71 IVA esclusa).

### RINUNCIA ALLA RIVALSA

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

### ADEMPIMENTI E GARANZIE

- Tutte le operazioni avverranno secondo la normativa vigente.

- I vincitori saranno personalmente avvisati tramite lettera o telegramma e riceveranno apposite indicazioni per il ritiro del premio che gli sarà consegnato entro 180 giorni dalla fine della manifestazione a premi.

- I vincitori riceveranno il premio vinto all'indirizzo da loro indicato: RCS Quotidiani S.p.A non si assume la responsabilità per eventuali errori nella comunicazione dell'indirizzo.

- I premi non richiesti o non assegnati, diversi da quelli rifiutati saranno devoluti a Comitato per il Telefono Azzurro- organizzazione non lucrativa di utilità sociale, ai sensi di legge.

- Ai sensi e per gli effetti dell'art. 13 del Decreto legislativo 196/2003 ("Codice in materia di protezione dei dati personali"), si informano i partecipanti che i dati personali, conferiti obbligatoriamente a RCS Quotidiani S.p.A saranno utilizzati esclusivamente per le finalità relative all'organizzazione e ad ogni ulteriore attività strettamente necessaria per la gestione del presente concorso a premi. 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, in tutte le modalità di accesso previste, dovesse, per motivi tecnici indipendenti dalla volontà degli utenti e del gestore, bloccarsi per le sei ore che precedono la chiusura delle linee (fissata a mezzogiorno prima della prima partita della giornata del Campionato

di Serie A), la classifica generale di rendimento e la classifica a campionati non subiranno variazioni rispetto alla settimana precedente. In questo caso nella classifica a campionati, 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 dedicate a

- Magic Campionato; pertanto i premi saranno definitivamente assegnati solo a seguito di tali verifiche. In tal caso si procederà alla retifica del relativo verbale redatto dal notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica;

- Il partecipante dovrà annotare il codice di squadra (8 cifre) e il codice segreto (4 cifre); in caso di smarrimento di uno dei codici, RCS Quotidiani Spa non potrà recuperarli e la squadra non potrà essere gestita; inoltre conservando i codici per tutto il campionato 2006/2007, nella prossima edizione del Magic Campionato si potrà utilizzarli per ripartire dalla stessa serie (come sopra descritto).

- Chi partecipa al Magic Campionato de La Gazzetta dello Sport accetta integralmente il regolamento al gioco;

- La Società promotrice non si assume responsabilità alcuna per il mancato collegamento al Sito Internet [www.gazzetta.it/magiccampionato](http://www.gazzetta.it/magiccampionato) per cause a Lei non imputabili (esempio sovraccarico di rete);

- La società si riserva in caso di indisponibilità di un premio di sostituirlo con uno possibilmente della stessa natura ma necessariamente dello stesso o superiore valore;

- Le spese di immatricolazione degli autoveicoli saranno a carico dei vincitori;

I vincitori del premio viaggio, impossibilitati a partire, avranno la facoltà di delegare terzi; eventuali spese accessorie (solo a titolo di esempio le spese di trasporto all'aeroporto) saranno a carico dei vincitori.