

REGOLAMENTO ART.11 D.P.R. 26 OTTOBRE 2001 n.430
CONCORSO A PREMI DENOMINATO
“CONCORSO MAXI GAMES™ CUP 2014-2015”
PROMOSSO DALLA SOCIETÀ MAXISOFT® S.R.L.

1. DATI GENERALI CONCORSO MAXI GAMES™ CUP 2014-2015

1.1 SOGGETTO PROMOTORE

MAXISOFT® S.R.L. con sede in via Massa Avenza 2/G 54100 Massa (MS) Italia, C.F. e P.IVA IT00667410450 R.E.A. MS 100489, società che opera nello sviluppo software con un Sistema di Gestione Qualità conforme alla norma UNI EN ISO 9001, (di seguito: “Promotore”).

1.2 TIPOLOGIA E DENOMINAZIONE

Concorso di abilità.

Concorso a premi denominato “CONCORSO MAXI GAMES™ CUP 2014-2015” (di seguito: “Concorso”).

1.3 AREA

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

1.4 DURATA

Il Concorso ha svolgimento a partire dal giorno 1 agosto 2014 (ore 16.00) - data di inizio delle iscrizioni - e terminerà entro la settimana successiva la 38ª giornata del Campionato di Calcio di serie A (comunque entro il 30 giugno 2015) (di seguito “Durata”).

1.5 CALENDARIO CAMPIONATO DI CALCIO SERIE A

Il calendario del Concorso seguirà le possibili variazioni del calendario del Campionato di Calcio di Serie A 2014-2015 ed è pertanto legato alle decisioni prese dalla F.I.G.C e dalla Lega Serie A.

1.6 DESTINATARI

Tutti gli utenti (persone fisiche munite di codice fiscale) registrati sul sito Web del Promotore pubblicato all'indirizzo <http://maxigames.maxisoft.it>, titolari di un abbonamento al software online "MAXI GAMES™ CUP 2014-2015", maggiorenni al momento della partecipazione e residenti sul territorio italiano (di seguito definiti “Maxi Allenatori”).

1.7 PUBBLICITÀ

A partire dal giorno 1 agosto 2014 e durante tutto il periodo di promozione sul sito Internet <http://maxigames.maxisoft.it> sarà pubblicato uno spazio illustrante i prodotti promozionati, il Concorso ed un estratto del regolamento di partecipazione. Il regolamento completo sarà messo a disposizione dei consumatori sul sito Internet <http://maxigames.maxisoft.it>.

1.8 PRODOTTO PROMOZIONATO

Il Concorso si prefigge lo scopo di incentivare ed incrementare le vendite del seguente prodotto e servizio: abbonamento al software online "MAXI GAMES™ CUP 2014-2015". Inoltre il Concorso si prefigge lo scopo di incentivare gli accessi e le registrazioni al sito <http://maxigames.maxisoft.it>, nonché di promuovere i marchi del Promotore (Maxisoft®, Maxi Games™ Maxi Manager™ e Maxi Leghe™).

1.9 MODALITÀ

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 2014-2015, con svolgimento secondo le modalità di seguito descritte.

Il software online MAXI GAMES™ CUP 2014-2015 costituisce un “fantasy game” calcistico basato sulle reali prestazioni dei calciatori partecipanti al Campionato italiano di calcio di Serie A, stagione 2014-2015.

Il software online, interamente realizzato dal Promotore, consente di creare una simulazione che permette ai Maxi 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 2014-2015 (per “giornata” si intende “turno calcistico”). Dopo ogni giornata la Squadra virtuale del Maxi Allenatore otterrà un punteggio determinato dalle prestazioni dei singoli calciatori e potrà competere con gli altri partecipanti per vincere i diversi premi in palio (sotto descritti).

In particolare, il Concorso si rivolge a tutti i “Maxi Allenatori” utenti appassionati di calcio che si sono registrati sul sito <http://maxigames.maxisoft.it> e hanno acquistato uno o più abbonamenti per gestire una o più Squadre per partecipare al gioco online mediante il software MAXI GAMES™ CUP 2014-2015 e concorrere alle graduatorie previste per l’assegnazione dei Premi del Concorso, descritti più avanti.

Qualora risultassero partecipazioni legate a e-mail non più valide, anagrafiche incomplete, registrazioni false o con dati errati, queste non saranno prese in considerazione.

Si partecipa al Concorso schierando una Squadra virtuale, dopo aver acquistato con i crediti virtuali a disposizione 23 (ventitre) calciatori tra quelli che prendono parte al Campionato di Calcio di Serie A 2014-2015.

Il Maxi Allenatore ha a disposizione 250 “Maxi Milioni” (crediti virtuali, la cui sigla nel gioco è MM) per acquistare 23 calciatori suddivisi per ruolo in:

3 portieri
7 difensori
7 centrocampisti
6 attaccanti

tra quelli proposti nella lista calciatori pubblicata e disponibile on-line sul sito <http://maxigames.maxisoft.it> all’interno dell’Area Personale degli utenti registrati che si sono regolarmente iscritti per partecipare al Concorso.

Ciascun Maxi Allenatore non potrà spendere più dei 250 Maxi Milioni (potrà spenderne meno) e dovrà acquistare il numero di calciatori richiesti (23 suddivisi nei ruoli sopra descritti) per poter partecipare.

Ciascun Maxi Allenatore dovrà controllare che la Squadra virtuale prescelta risponda alle caratteristiche richieste.

In seguito, scelti i calciatori e salvata la rosa, sarà possibile per il Maxi Allenatore gestire la Squadra (o le Squadre) tramite computer, tablet o smartphone via Internet all'indirizzo: <http://maxigames.maxisoft.it> (l’eventuale costo della connessione è a carico dell’utente sulla base dei profili tariffari personali).

La medesima procedura dovrà essere seguita per ciascuna Squadra che il Maxi Allenatore intende iscrivere al Concorso: ogni Squadra si intende iscritta al Concorso nel momento dell’attivazione del codice MAXI GAMES™ che si riceve con l’acquisto dell’abbonamento MAXI GAMES™ CUP 2014-2015.

Si precisa che non c'è limite al numero di Squadre che ogni Maxi Allenatore può iscrivere.

Un Maxi Allenatore può iscrivere una Squadra a partire dalla data di inizio e in ogni momento durante l'intera durata del Concorso. Una volta iscritta, ogni Squadra partecipa a tutte le Competizioni disponibili non ancora iniziate al momento del salvataggio della rosa. Per i Tornei MAXI GAMES™ di andata e di ritorno a CLASSIFICA GENERALE le Squadre sono iscritte d'ufficio anche se la Competizione è già iniziata, in quel caso alla Squadra sarà attribuito un punteggio di ingresso con le modalità descritte più avanti.

Al momento del salvataggio della rosa i dati sono registrati dal software, programmato appositamente per il Concorso. Il software non accetterà inserimenti diversi da quello sopra descritto e avviserà il Maxi Allenatore dell'eventuale inserimento errato.

Prima di ogni giornata di campionato sarà possibile iscrivere e salvare la rosa, fino a 30 (trenta) minuti prima dell'orario stabilito per l'inizio della prima partita della giornata di Serie A corrente.

1.10 GESTIONE FACOLTATIVA

Prima dell'inizio di ogni giornata, negli stessi orari previsti per la creazione, sarà possibile per il Maxi Allenatore eseguire operazioni di mercato e sostituzioni all'interno della propria rosa.

Sono consentite operazioni di calciomercato settimanali ad esclusione dei periodi di chiusura durante il turno di campionato, da 30 (trenta) minuti prima dell'inizio del primo anticipo della giornata di campionato sino al momento in cui sono aggiornate le quotazioni dei calciatori. Quest'operazione è eseguita dalla Redazione Maxi Manager™ in una fase successiva al calcolo dei risultati della giornata disputata. Finché non saranno aggiornate le quotazioni dei calciatori, il mercato resterà chiuso.

Nel caso in cui non vengano comunicate sostituzioni, il computer provvederà a schierare la stessa formazione della giornata precedente. Nel caso la rosa sia stata salvata, ma senza fare modifiche per lo schieramento della formazione da mandare in campo, il modulo rimarrà quello di default (4-3-3) e i giocatori scenderanno in campo in ordine di valore decrescente e nel caso di parità di quotazione in ordine alfabetico).

In particolare, il Maxi Allenatore potrà modificare la propria formazione (gli 11 calciatori che scenderanno in campo e i 12 della panchina) attingendo dalla propria rosa ed eventualmente modificando il modulo di gioco, utilizzando moduli accettati dal Sistema.

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

Si precisa che dopo ciascuna 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 nella formazione non vi sono limiti nel numero di operazioni. Per le compravendite non vi sono limiti nel numero di operazioni sino a 30 minuti dall'inizio della quinta Giornata del Campionato di Serie A, mentre dopo la quinta giornata di Campionato il limite è fissato ad un massimo di 10 (dieci) compravendite per l'intera stagione.

Rimangono comunque illimitati i cambi di mercato eseguiti sulle Squadre create dopo la quinta giornata di Campionato, fino a che la stessa non sia scesa in campo per la prima volta.

Si precisa che al limite dei 10 (dieci) 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 compaiono più nelle liste pubblicate nelle pagine Web dedicate a MAXI GAMES™ CUP 2014-2015 sul sito <http://maxigames.maxisoft.it>

Al termine della 8°-14°-20° e 32° giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2014-2015, tutti i Maxi Allenatori avranno a disposizione per ciascuna Squadra un extra budget di 5 Maxi Milioni (virtuali) per rafforzare la propria rosa.

Inoltre tra la 8° e la 10° giornata del Campionato di Calcio di Serie A, tra la 14° e la 16° giornata del Campionato di Calcio di Serie A, tra la 20° e la 22° giornata del Campionato di Calcio di Serie A e tra la 32° e la 34° giornata del Campionato di Calcio di Serie A (ma solo ed esclusivamente in quelle settimane) tutte le Squadre potranno effettuare 5 cambi extra.

Infine tra la 26° e la 28° giornata di Serie A sarà previsto uno speciale mercato di riparazione nel quale ogni Maxi Allenatore potrà disporre di ben 10 (dieci) cambi extra con un bonus di 20 (venti) Maxi Milioni (virtuali) di extra budget.

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

1.11 PUNTI

Al termine di ogni giornata del Campionato di Calcio di Serie A 2014-2015, ai singoli calciatori della Serie A viene attribuito un punteggio: pertanto, ciascuna Squadra iscritta al Concorso 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 software, 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 (i moduli di gioco previsti dal sistema sono i seguenti: 3-4-3, 3-5-2, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2 dove la prima cifra indica i difensori, la seconda i centrocampisti, la terza 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) o con un centrocampista (passando al modulo 3-5-2) in base all'ordine di schieramento in panchina.

Qualora 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 pubblicato dalla Redazione Maxi Manager™ nelle pagine Web dedicate al Concorso MAXI GAMES™ CUP 2014-2015 sul sito <http://maxigames.maxisoft.it>.

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

bonus:

- + 3 punti per ogni gol segnato
- + 3 punti per ogni rigore parato

ATTENZIONE!

Per il regolamento applicato al Concorso MAXI GAMES™ CUP 2014-2015 gli ASSIST non sono considerati bonus validi. Questa scelta è per rendere i punteggi più obiettivi e per eliminare la discrezionalità di giudizio che potrebbe verificarsi nella valutazione dei passaggi volontari che realmente rappresentino un'occasione che si trasforma in gol.

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

Inoltre:

- 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 riceva un voto in pagella 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) Calciatori (escluso portiere): 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 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 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).

1.12 DATI VALIDI PER IL CALCOLO DEI PUNTEGGI

Per il Concorso valgono solo ed esclusivamente i dati elaborati dal Team Maxisoft® e dalla Redazione Maxi Manager™ pubblicati nelle pagine Web dedicate al Concorso MAXI GAMES™ CUP 2014-2015 sul sito <http://maxigames.maxisoft.it>.

In particolare:

- per i **voti** e le **quotazioni dei calciatori** valgono i dati inseriti dalla Redazione Maxi Manager™ che li realizza in modo autonomo avendo come fonte di riferimento le informazioni e i dati di pubblico dominio pubblicati sul giornale La Gazzetta dello Sport, considerata la fonte giornalistica più autorevole.
- per i **gol**, **autogol**, **ammonizioni**, **espulsioni**, **rigori sbagliati** e **rigori parati** valgono i dati elaborati dalla Redazione Maxi Manager™ che li realizza in modo autonomo facendo riferimento direttamente agli eventi sportivi e alle informazioni ufficiali pubblicate dalla Lega Serie A sul sito <http://www.legaseriea.it>.
- per il regolamento applicato al Concorso MAXI GAMES™ CUP 2014-2015 gli ASSIST non sono considerati bonus validi. Questa scelta è per rendere i punteggi più obiettivi e per eliminare la discrezionalità di giudizio che potrebbe verificarsi nella valutazione dei passaggi volontari che realmente rappresentino un'occasione che si trasforma in gol.

Nel caso di mancanze o assenza di dati pubblicati dalle fonti di riferimento, oppure in caso di errori nella pubblicazione o discordanza tra dati pubblicati dalle fonti di riferimento, valgono esclusivamente i dati pubblicati e omologati dal Team Maxisoft® e dalla Redazione Maxi Manager™ nelle pagine Web dedicate al Concorso MAXI GAMES™ CUP 2014-2015, sul sito <http://maxigames.maxisoft.it>.

I dati validi per il Concorso sono pubblicati inizialmente in forma ufficiosa, come risultato del rilevamento eseguito in tempo reale e successivamente agli eventi sportivi del Campionato di Serie A 2014-2015.

Le informazioni e le classifiche saranno ufficializzate al momento dell'omologazione da parte della Redazione Maxi Manager™ entro 48 (quarantotto) ore dalla fine dell'ultima partita del turno di Campionato, per consentire l'esecuzione di eventuali rettifiche ai dati della prima pubblicazione.

In particolare, dopo ogni turno del Campionato, il Giudice Sportivo della Lega Serie A emette un comunicato ufficiale con i provvedimenti disciplinari. La Redazione Maxi Manager™ verificherà che tutte le ammonizioni inserite siano corrette. In caso di discrepanze, la Redazione Maxi Manager™ provvederà a correggere i malus relativi, seguendo le disposizioni ufficiali del Giudice Sportivo.

Nel caso il turno del campionato di Serie A si concluda prima di 2 (due) o più giorni festivi consecutivi, il momento dell'omologazione delle classifiche da parte della Redazione Maxi Manager™ potrebbe superare le 48 (quarantotto) ore dalla fine dell'ultima partita del turno di Campionato.

1.13 POTERI DELL'ORGANIZZAZIONE

Il Promotore mediante la Redazione Maxi Manager™ ha il potere di deliberare su qualunque aspetto del gioco: ad esempio infrazioni o interpretazioni regolamentari, attribuzione di gol o autogol, annullamento giornate, recuperi e assegnazione dei premi, modifica di nomi offensivi o di cattivo gusto attribuiti alle Maxi Squadre – che saranno immediatamente cambiati a totale discrezione della Redazione Maxi Manager™. Le decisioni del Promotore e della Redazione Maxi Manager™ sono definitive e inappellabili.

Qualora lo ritenesse necessario, il Promotore ha il diritto di apportare qualunque modifica al gioco e alle regole. Qualsiasi eventuale modifica sarà tempestivamente comunicata nelle pagine Web dedicate al Concorso MAXI GAMES™ CUP 2014-2015.

1.14 VARIAZIONI DI CALENDARIO

Nel caso di partite rinviate o giocate con un anticipo o posticipo straordinario, superiore alle 48 (quarantotto) ore rispetto all'orario considerato quale inizio del turno in calendario (ore 15:00 della domenica), tutti i calciatori in forza alle Squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio, senza alcun bonus e malus.

Si precisa tuttavia che l'assegnazione del 6 d'ufficio è prevista soltanto in caso di evento straordinario e imprevisto che modifichi il calendario definito dalla Lega Serie A. In caso di situazioni dubbie saranno applicate le decisioni del Promotore e della Redazione Maxi Manager™. Il Promotore informerà tutti i Maxi Allenatori e gli appassionati dell'eventuale decisione di considerare valido un anticipo o posticipo sulle pagine Web dedicate al Concorso MAXI GAMES™ CUP 2014-2015 sul sito <http://maxigames.maxisoft.it>.

In caso di partita sospesa valgono i dati pubblicati sulle pagine Web dedicate al Concorso MAXI GAMES™ CUP 2014-2015 sul sito <http://maxigames.maxisoft.it>, come previsto dal paragrafo "Dati validi per il calcolo dei punteggi". Qualora non fossero pubblicati dei dati dalle fonti di riferimento, 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, prima o dopo tale evento, si riserva di comunicare le modalità con le quali procedere al recupero della giornata. Le informazioni saranno pubblicate sulle pagine Web dedicate al Concorso MAXI GAMES™ CUP 2014-2015 sul sito <http://maxigames.maxisoft.it>.

In ogni caso però tutte le operazioni facoltative eseguite e non eseguite (esempio cambi extra di mercato) nella fase di avvicinamento alla giornata stessa saranno considerate valide.

2. COMPETIZIONI ABBINATE AL CONCORSO MAXI GAMES™ CUP 2014-2015

2.1 TROFEO MAXI GAMES™ PRIMA GIORNATA

E' la Competizione abbinata alla prima giornata di Campionato di Serie A 2014-2015 a cui partecipano tutte le Maxi Squadre iscritte entro 30 (trenta) minuti prima dello svolgimento della prima partita della 1ª Giornata di Serie A.

La Classifica per l'assegnazione dei Premi è stilata secondo le regole sopra descritte e raggruppa tutte le Maxi Squadre regolarmente iscritte al gioco e le ordina in base alla somma totale dei punti ottenuti soltanto nel corso della prima Giornata di Serie A.

Dopo lo svolgimento della 1ª giornata del campionato di Serie A sarà ufficializzata la classifica e secondo le procedure per l'assegnazione dei premi descritte più avanti, il Promotore provvederà a premiare i primi 8 (otto) partecipanti che in classifica avranno ottenuto il miglior punteggio.

2.2 TROFEO MAXI GAMES™ SECONDA GIORNATA

E' la Competizione abbinata alla seconda giornata di Campionato di Serie A 2014-2015 a cui partecipano tutte le Maxi Squadre iscritte entro 30 (trenta) minuti prima dello svolgimento della prima partita della 2ª Giornata di Serie A.

Tutte le Squadre partiranno da zero e avranno le stesse possibilità di vincere i Premi in palio. La classifica per l'assegnazione dei Premi sarà stilata secondo le regole sopra descritte.

La Classifica finale delle Squadre è stilata in base ai punteggi ottenuti soltanto nella seconda giornata, quindi non valgono i punteggi acquisiti nella giornata precedente.

Dopo lo svolgimento della 2° giornata del campionato di Serie A sarà ufficializzata la classifica e saranno premiati i primi 8 (otto) partecipanti che avranno ottenuto il miglior punteggio.

2.3 TROFEO MAXI GAMES™ TERZA GIORNATA

E' la Competizione abbinata alla terza giornata di Campionato di Serie A 2014-2015 a cui partecipano tutte le Maxi Squadre iscritte entro 30 (trenta) minuti prima dello svolgimento della prima partita della 3ª Giornata di Serie A.

Tutte le Squadre partiranno da zero e avranno le stesse possibilità di vincere i Premi in palio. La classifica per l'assegnazione dei Premi sarà stilata secondo le regole sopra descritte.

La Classifica finale delle Squadre è stilata in base ai punteggi ottenuti soltanto nella terza giornata, quindi non valgono i punteggi acquisiti nelle giornate precedenti.

Dopo lo svolgimento della 3° giornata del campionato di Serie A sarà ufficializzata la classifica e saranno premiati i primi 8 (otto) partecipanti che avranno ottenuto il miglior punteggio.

2.4 TROFEO MAXI GAMES™ QUARTA GIORNATA

E' la Competizione abbinata alla quarta giornata di Campionato di Serie A 2014-2015 a cui partecipano tutte le Maxi Squadre iscritte entro 30 (trenta) minuti prima dello svolgimento della prima partita della 4ª Giornata di Serie A.

Tutte le Squadre partiranno da zero e avranno le stesse possibilità di vincere i Premi in palio. La classifica per l'assegnazione dei Premi sarà stilata secondo le regole sopra descritte.

La Classifica finale delle Squadre è stilata in base ai punteggi ottenuti soltanto nella quarta giornata, quindi non valgono i punteggi acquisiti nelle giornate precedenti.

Dopo lo svolgimento della 4° giornata del campionato di Serie A sarà ufficializzata la classifica e saranno premiati i primi 8 (otto) partecipanti che avranno ottenuto il miglior punteggio.

2.5 COPPA MAXISOFT® 2015

La COPPA Maxisoft® 2015 è un "fantasy game" aggiuntivo, ovvero un gioco online "parallelo" che Maxisoft® offre ai partecipanti di MAXI GAMES™ CUP edizione 2014-2015.

Alla Competizione, che partirà con la 5ª giornata del Campionato di Serie A, partecipano d'ufficio tutte le Maxi Squadre iscritte a MAXI GAMES™ CUP 2014-2015 prima dello svolgimento della 4ª giornata del Campionato di Serie A, stagione 2014-2015 (ossia tutte le Squadre iscritte entro 30 (trenta) minuti prima dell'inizio della prima partita della 4ª giornata).

Pertanto, le Squadre iscritte dopo l'inizio della 4ª giornata parteciperanno regolarmente a MAXI GAMES™ CUP 2014-2015 in tutte le Competizioni disponibili non ancora iniziate al momento del salvataggio della rosa, ma non alla COPPA Maxisoft® 2015.

I Maxi Allenatori parteciperanno alla COPPA Maxisoft® 2015 con la stessa Squadra e con la stessa formazione che già usano per MAXI GAMES™ CUP 2014-2015 e che continueranno a gestire con le solite modalità spiegate nel regolamento (modifica formazione, mercato, etc.). Per il resto, la COPPA Maxisoft® 2015 è un gioco indipendente da MAXI GAMES™ CUP 2014-2015.

Si precisa che trattandosi di un torneo a gironi e successivamente ad eliminazione, le Maxi Squadre man mano eliminate dalla COPPA Maxisoft® 2015 continueranno a partecipare al MAXI GAMES™ CUP 2014-2015.

Dopo una prima fase a gironi, le Squadre ammesse al turno successivo si qualificheranno alla fase finale a playoff ad eliminazione diretta. Il vincitore della finale sarà il vincitore della COPPA Maxisoft® 2015.

SVOLGIMENTO DEL TORNEO

2.5.1 La prima fase a gironi

Tutte le Squadre che partecipano alla COPPA Maxisoft® 2015 saranno casualmente suddivise dal sistema informatico di gestione in gironi all'italiana da 10 (dieci) Squadre ciascuno (se il totale delle Squadre iscritte non sarà un multiplo esatto di dieci, il software provvederà al completamento del girone, generando in maniera casuale le Squadre “automatiche” necessarie).

Non è esclusa la possibilità che due o tre Maxi Squadre appartenenti ad uno stesso utente terminino, per sorteggio, nel medesimo girone di COPPA.

All'interno di ciascun girone le Squadre si incontreranno con scontri diretti di andata e ritorno (18 partite), dando vita alla classifica del girone.

Il calendario del girone prevede che tutte le Maxi Squadre giochino 9 gare in casa e 9 in trasferta (l'ordine è casuale), per un totale di 18 giornate ovvero dalla 5^ alla 22^ giornata di Serie A.

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 9 (nove) partite saranno disputate in casa e 9 (nove) fuori. Poiché il torneo è basato su scontri diretti, occorrerà trasformare i classici punteggi del Maxi Manager™ in gol. Per farlo sarà utilizzata la seguente tabella di conversione dei punteggi:

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
da 102 a 107,5 punti	7 gol
da 108 a 113,5 punti	8 gol
da 114 a 119,5 punti	9 gol
da 120 punti	10 gol

Ogni Squadra segnerà così un certo numero di gol che decideranno il risultato della partita. Come in un vero campionato, la vittoria di una partita vale 3 punti, il pareggio vale un punto e la sconfitta zero punti:

Vittoria = 3 punti in classifica;
Pareggio = 1 punto in classifica;
Sconfitta = 0 punti in classifica.

2.5.2 Squadre ammesse alla seconda fase della COPPA Maxisoft® 2015

Il numero esatto delle Squadre che parteciperanno alla fase successiva sarà determinato in funzione del numero complessivo di Squadre iscritte prima dello svolgimento della 4^ Giornata di Serie A.

La scelta di comunicare il numero delle Squadre ammesse alla fase successiva soltanto dopo la 4^ Giornata di Serie A, alla chiusura delle iscrizioni alla COPPA Maxisoft® 2015, ha lo scopo di stabilire un **regolamento equo di ammissione ai Playoff** che permetta di far passare il turno almeno a tutti i vincitori del proprio girone.

Dopo la 4^ Giornata di Serie A, nelle pagine Web dedicate a MAXI GAMES™ CUP 2014-2015, il Promotore comunicherà sia il **numero esatto di Squadre** che saranno ammesse alla fase a eliminazione diretta, sia il **numero di giornate designate** per completare il torneo e arrivare alla finalissima che assegnerà la COPPA Maxisoft® 2015.

2.5.3 I Playoff ad eliminazione diretta

Al termine della fase a gironi avranno inizio i playoff con scontri ad eliminazione diretta. A questa seconda fase accedono soltanto le migliori Squadre che hanno partecipato alla fase a gironi.

Per definire le migliori Squadre che saranno classificate nella fase a gironi si utilizzerà il seguente criterio: innanzitutto saranno inclusi i **primi classificati di ogni girone**, poi se necessario, saranno inclusi i **migliori secondi**, i **migliori terzi**, **migliori quarti**, etc., fino al raggiungimento del numero totale di Squadre stabilito per l'ammissione alla fase successiva.

Tra le Squadre che avranno raggiunto il medesimo piazzamento saranno 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 pari merito passerà la Squadra che **si è iscritta prima a MAXI GAMES™ CUP 2014-2015**. Il momento dell'iscrizione della Squadra coincide con l'attivazione del codice MAXI GAMES™ definita in giorno, ora, minuti, secondi.

Nella fase finale, le Maxi Squadre si affronteranno in scontri ad eliminazione diretta, secondo un tabellone "tennistico" che si esaurirà con la finalissima e la successiva determinazione del vincitore della COPPA Maxisoft® 2015.

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 non vi saranno supplementari né calci di rigore. Per decidere chi passerà il turno, farà fede il **punteggio di giornata** (es. Squadra A contro Squadra B, risultato 1-1, punteggio 67-69 = squadra B passa il turno). In caso di ulteriore parimerito passerà al turno successivo la Squadra che **si è iscritta prima a MAXI GAMES™ CUP 2014-2015** (sarà avvantaggiata la Squadra che si è iscritta prima al gioco). Il momento dell'iscrizione della Squadra coincide con l'attivazione del codice MAXI GAMES™ definita in giorno, ora, minuti, secondi.

2.5.4 Casi particolari

Qualora si verificano eventi o situazioni che impediscano lo svolgimento del Torneo abbinato alla COPPA Maxisoft® 2015, nelle metodologie descritte sopra, il Promotore si riserva la possibilità di comunicare le modalità alternative che saranno utilizzate nelle pagine Web dedicate a MAXI GAMES™ CUP 2014-2015.

Qualora per qualsiasi ragione non si riesca a completare il quadro delle partite ad eliminazione, la classifica finale e l'assegnazione dei premi premierà le prime 8 (otto) Maxi Squadre rimaste in gara in base ai seguenti parametri: punteggio generale (ovvero i punti nella CLASSIFICA GENERALE di MAXI GAMES™ CUP - TORNEO DI RITORNO), e in caso di ulteriore parimerito le Squadre saranno classificate in base alla data e ora d'iscrizione (saranno avvantaggiati coloro che si saranno iscritti prima al gioco). Il momento dell'iscrizione della Squadra coincide con l'attivazione del codice MAXI GAMES™ definita in giorno, ora, minuti, secondi.

2.6 CLASSIFICA GENERALE MAXI GAMES™ - TORNEO DI ANDATA (DALLA 5^A ALLA 19^A GIORNATA)

La CLASSIFICA GENERALE MAXI GAMES™ - TORNEO DI ANDATA è una competizione alla quale partecipano tutti i Maxi Allenatori che hanno iscritto una o più Squadre.

La Classifica Generale riporta il piazzamento di tutte le Maxi Squadre iscritte in base alla somma dei punteggi ottenuti a partire dalla 5^a sino alla 19^a giornata del Campionato di Calcio di Serie A 2014-2015, secondo le regole sopra descritte.

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 della Squadra sarà inequivocabilmente registrato all'attivazione del codice MAXI GAMES™ definita in giorno, ora, minuti, secondi.

2.6.1 Punteggio di ingresso per chi si iscrive dopo la 5^a giornata di Serie A

La partecipazione alla CLASSIFICA GENERALE MAXI GAMES™ - TORNEO DI ANDATA è consentita anche a gioco già iniziato per chi volesse iscrivere una o più Squadre dopo la 5^a Giornata di Serie A.

In questo caso il Maxi Allenatore entra in classifica con un punteggio d'ufficio di 67 (sessantasette) punti moltiplicato per il numero di giornate già disputate (solo a titolo di esempio, se il Maxi Allenatore entra in gioco dalla sesta giornata, ottiene 67 punti; se entra dalla settima giornata ottiene 134 punti e così via).

2.7 CLASSIFICA GENERALE MAXI GAMES™ - TORNEO DI RITORNO (DALLA 20^A ALLA 38^A GIORNATA)

La CLASSIFICA GENERALE MAXI GAMES™ - TORNEO DI RITORNO è una competizione alla quale partecipano tutti i Maxi Allenatori che hanno iscritto una o più Squadre.

Le Squadre che hanno partecipato al Torneo di andata sono iscritte d'ufficio al Torneo di ritorno e partiranno da zero come tutte le altre Squadre.

La Classifica Generale riporta il piazzamento di tutte le Maxi Squadre iscritte in base alla somma dei punteggi ottenuti a partire dalla 20^a sino alla 38^a giornata del Campionato di Calcio di Serie A 2014-2015, secondo le regole sopra descritte.

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 della Squadra sarà inequivocabilmente registrato all'attivazione del codice MAXI GAMES™ definita in giorno, ora, minuti, secondi.

2.7.1 Punteggio di ingresso per chi si iscrive dopo la 20^a giornata di Serie A

La partecipazione alla CLASSIFICA GENERALE MAXI GAMES™ - TORNEO DI RITORNO è consentita anche a gioco già iniziato per chi volesse iscrivere una o più Squadre dopo la 20^a Giornata di Serie A.

In questo caso il Maxi Allenatore entra in classifica con un punteggio d'ufficio di 67 (sessantasette) punti moltiplicato per il numero di giornate già disputate (solo a titolo di esempio, se il Maxi Allenatore entra in gioco dalla ventunesima giornata, ottiene 67 punti; se entra dalla ventiduesima giornata ottiene 134 punti e così via).

2.8 PUBBLICAZIONE RISULTATI, CLASSIFICHE E GESTIONE DEI PARI MERITO

Tutti i risultati e le classifiche che fanno riferimento al Concorso MAXI GAMES™ CUP 2014-2015, entro le 48 (quarantotto) ore dalla prima pubblicazione, sono da considerarsi provvisorie fino al momento dell'omologazione della Redazione Maxi Manager™, al fine di consentire una piena verifica dei dati (in particolare quelli riguardanti i provvedimenti disciplinari).

In caso di parità tra due o più Squadre, sarà avvantaggiata la Squadra iscritta prima al Concorso MAXI GAMES™ CUP 2014-2015, ossia è avvantaggiato il Maxi Allenatore che per primo ha eseguito l'attivazione del codice MAXI GAMES™ definita in giorno, ora, minuti, secondi.

3. ASSEGNAZIONE DEI PREMI

Durante lo svolgimento del Campionato di Serie A 2014-2015, la Redazione Maxi Manager™ avrà cura di stilare le diverse graduatorie per i partecipanti al Concorso MAXI GAMES™ CUP 2014-2015.

3.1 Assegnazione Premi TROFEO MAXI GAMES™ 1^a GIORNATA

Al termine della prima giornata di campionato saranno premiati 8 (otto) Maxi Allenatori che avranno ottenuto il miglior punteggio nella prima giornata di campionato, ossia nel Trofeo MAXI GAMES™ 1^a giornata.

L'assegnazione dei premi, mediante apposito verbale di assegnazione, avverrà entro il 31 ottobre 2014 alla presenza di un notaio o di un funzionario della Camera di Commercio territorialmente competente, nominato responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica, per la redazione dei verbali secondo le modalità di cui all'art. 9 del D.P.R. n. 430/2001.

L'assegnazione sarà certificata sulla base dei dati certi e non contestabili: i punteggi acquisiti saranno registrati dal software, programmato appositamente per il concorso. Il Promotore metterà a disposizione del responsabile della tutela del consumatore, tutti i dati necessari per eseguire le verifiche e la documentazione relativa alla predisposizione e al funzionamento del programma.

3.2 Assegnazione Premi TROFEO MAXI GAMES™ 2^a GIORNATA

Al termine della seconda giornata di campionato saranno premiati 8 (otto) Maxi Allenatori che avranno ottenuto il miglior punteggio nella seconda giornata di campionato, ossia nel Trofeo MAXI GAMES™ 2^a giornata.

L'assegnazione dei premi, mediante apposito verbale di assegnazione, avverrà entro il 31 ottobre 2014 alla presenza di un notaio o di un funzionario della Camera di Commercio territorialmente competente, nominato responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica, per la redazione dei verbali secondo le modalità di cui all'art. 9 del D.P.R. n. 430/2001.

L'assegnazione sarà certificata sulla base dei dati certi e non contestabili: i punteggi acquisiti saranno registrati dal software, programmato appositamente per il concorso. Il Promotore metterà a disposizione del responsabile della tutela del consumatore, tutti i dati necessari per eseguire le verifiche e la documentazione relativa alla predisposizione e al funzionamento del programma.

3.3 Assegnazione Premi TROFEO MAXI GAMES™ 3^ GIORNATA

Al termine della seconda giornata di campionato saranno premiati 8 (otto) Maxi Allenatori che avranno ottenuto il miglior punteggio nella seconda giornata di campionato, ossia nel Trofeo MAXI GAMES™ 3^ giornata.

L'assegnazione dei premi, mediante apposito verbale di assegnazione, avverrà entro il 31 ottobre 2014 alla presenza di un notaio o di un funzionario della Camera di Commercio territorialmente competente, nominato responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica, per la redazione dei verbali secondo le modalità di cui all'art. 9 del D.P.R. n. 430/2001.

L'assegnazione sarà certificata sulla base dei dati certi e non contestabili: i punteggi acquisiti saranno registrati dal software, programmato appositamente per il concorso. Il Promotore metterà a disposizione del responsabile della tutela del consumatore, tutti i dati necessari per eseguire le verifiche e la documentazione relativa alla predisposizione e al funzionamento del programma.

3.4 Assegnazione Premi TROFEO MAXI GAMES™ 4^ GIORNATA

Al termine della seconda giornata di campionato saranno premiati 8 (otto) Maxi Allenatori che avranno ottenuto il miglior punteggio nella seconda giornata di campionato, ossia nel Trofeo MAXI GAMES™ 4^ giornata.

L'assegnazione dei premi, mediante apposito verbale di assegnazione, avverrà entro il 31 ottobre 2014 alla presenza di un notaio o di un funzionario della Camera di Commercio territorialmente competente, nominato responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica, per la redazione dei verbali secondo le modalità di cui all'art. 9 del D.P.R. n. 430/2001.

L'assegnazione sarà certificata sulla base dei dati certi e non contestabili: i punteggi acquisiti saranno registrati dal software, programmato appositamente per il concorso. Il Promotore metterà a disposizione del responsabile della tutela del consumatore, tutti i dati necessari per eseguire le verifiche e la documentazione relativa alla predisposizione e al funzionamento del programma.

3.5 Assegnazione Premi CLASSIFICA GENERALE MAXI GAMES™ - TORNEO DI ANDATA (dalla 5^ giornata alla 19^ giornata)

Al termine del Torneo di andata MAXI GAMES™ saranno premiati gli 8 (otto) Maxi Allenatori che avranno ottenuto il miglior punteggio complessivo dato dalla somma dei punteggi conseguiti per ogni singola giornata a partire dalla 5^ sino alla 19^ giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2014-2015, secondo le regole sopra descritte.

L'assegnazione dei premi, mediante apposito verbale di assegnazione, avverrà entro il 28 febbraio 2015 alla presenza di un notaio o di un funzionario della Camera di Commercio territorialmente competente, nominato responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica, per la redazione dei verbali secondo le modalità di cui all'art. 9 del D.P.R. n. 430/2001.

L'assegnazione sarà certificata sulla base dei dati certi e non contestabili: i punteggi acquisiti saranno registrati dal software, programmato appositamente per il concorso. Il Promotore metterà a disposizione del responsabile della tutela del consumatore, tutti i dati necessari per eseguire le verifiche e la documentazione relativa alla predisposizione e al funzionamento del programma.

3.6 Assegnazione Premi CLASSIFICA GENERALE MAXI GAMES™ - TORNEO DI RITORNO (dalla 20^ giornata alla 38^ giornata)

Al termine del Torneo di ritorno MAXI GAMES™ saranno premiati gli 8 (otto) Maxi Allenatori che avranno ottenuto il miglior punteggio complessivo dato dalla somma dei punteggi conseguiti per ogni singola giornata a partire dalla 20^ sino alla 38^ giornata di Campionato di Calcio di Serie A 2014-2015, secondo le regole sopra descritte.

L'assegnazione dei premi, mediante apposito verbale di assegnazione, avverrà entro il 30 giugno 2015 alla presenza di un notaio o di un funzionario della Camera di Commercio territorialmente competente, nominato responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica, per la redazione dei verbali secondo le modalità di cui all'art. 9 del D.P.R. n. 430/2001.

L'assegnazione sarà certificata sulla base dei dati certi e non contestabili: i punteggi acquisiti saranno registrati dal software, programmato appositamente per il concorso. Il Promotore metterà a disposizione del responsabile della tutela del consumatore, tutti i dati necessari per eseguire le verifiche e la documentazione relativa alla predisposizione e al funzionamento del programma.

3.7 Assegnazione Premi COPPA MAXISOFT® 2015

A partire dai quarti di finale (8 Squadre) saranno premiati i vincitori, in totale 8 (otto) vincitori degli scontri ad eliminazione diretta.

L'assegnazione dei premi, mediante apposito verbale di assegnazione, avverrà entro il 30 giugno 2015 alla presenza di un notaio o di un funzionario della Camera di Commercio territorialmente competente, nominato responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica, per la redazione dei verbali secondo le modalità di cui all'art. 9 del D.P.R. n. 430/2001.

L'assegnazione sarà certificata sulla base dei dati certi e non contestabili: i punteggi acquisiti saranno registrati dal software, programmato appositamente per il concorso. Il Promotore metterà a disposizione del responsabile della tutela del consumatore, tutti i dati necessari per eseguire le verifiche e la documentazione relativa alla predisposizione e al funzionamento del programma.

3.8 CONSIDERAZIONI SULLE MODALITÀ DI ASSEGNAZIONE E CONSEGNA DEI PREMI DEL CONCORSO MAXI GAMES™ CUP 2014-2015

Di seguito riportiamo alcune considerazioni sulle procedure per la consegna dei premi descritti sopra.

1. Si precisa che l'essere indicati come vincitori sul sito Internet <http://maxigames.maxisoft.it> NON comporta l'avvio della procedura di assegnazione del premio.
2. Ai fini del Concorso a premi, le classifiche pubblicate settimanalmente si intendono provvisorie e ufficiose, in quanto la verbalizzazione ufficiale delle classifiche con assegnazione dei vincitori avverrà alla presenza di un notaio o di un funzionario della Camera di Commercio territorialmente competente, nominato responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica, per la redazione dei verbali secondo le modalità di cui all'art. 9 del D.P.R. n. 430/2001.
3. L'assegnazione del premio si ottiene solamente dopo l'emissione del verbale di assegnazione entro le date indicate in questo regolamento concordate con il notaio o con il funzionario della Camera di Commercio territorialmente competente, nominato responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica, al quale è delegata la supervisione e la certificazione della correttezza delle procedure. Soltanto a seguito della redazione dei suddetti verbali avverrà la validazione dei vincitori e la relativa assegnazione dei premi;

4. A verbalizzazione avvenuta gli utenti saranno personalmente contattati sulla base dei dati indicati all'atto della registrazione: e-mail e indirizzo postale.

Il Promotore verificherà che l'indirizzo e-mail sia valido e che l'anagrafica sia completa ai fini della comunicazione della vincita e della spedizione del premio. Qualora risultassero partecipazioni legate a e-mail non più valide, anagrafiche incomplete, registrazioni irregolari, queste non saranno prese in considerazione.

In caso di qualsiasi problema di raggiungimento del vincitore il Promotore si riserva la possibilità di contattare telefonicamente l'interessato qualora sia stato indicato un numero di telefono al momento della registrazione.

5. Nel caso di irreperibilità di uno dei vincitori subentrerà il nominativo successivo in classifica. Si considera irreperibile il vincitore che non rispondesse entro 15 (quindici) giorni dalla data di comunicazione dell'avviso della vincita.

6. In caso di rinuncia del premio da parte del vincitore, il premio sarà devoluto in beneficenza, ai sensi di legge, alla Onlus indicata nel paragrafo "ADEMPIMENTI E GARANZIE".

7. Il Promotore si impegna a completare le procedure sopra descritte in modo rapido e accurato. In caso di ritardi per motivi di forza maggiore e/o indipendenti dalla sua volontà, il Promotore s'impegna a non superare i 180 (centottanta) giorni (ovvero sei mesi) messi a disposizione dalla Legge dello Stato Italiano per i Promotori dei concorsi per espletare tutte le pratiche.

8. Sono esclusi dalla partecipazione al Concorso i dipendenti e i collaboratori continuativi di Maxisoft® s.r.l.

AVVISO IMPORTANTE:

Maxisoft® s.r.l., Promotore del Concorso MAXI GAMES™ CUP 2014-2015, si riserva comunque la possibilità di ripubblicare le classifiche prima di iniziare le procedure di assegnazione dei premi a seguito di verifiche relative all'utente partecipante.

In particolare Maxisoft® s.r.l. si riserva di:

- adottare i necessari accorgimenti per verificare la correttezza dei dati indicati nella scheda di registrazione da parte dei vincitori;
- verificare la regolarità delle singole partecipazioni e di annullare quelle che, dopo tali controlli, risultino irregolari;
- adottare i necessari accorgimenti per impedire comportamenti irregolari.

4. ELENCO PREMI CONCORSO MAXI GAMES™ CUP 2014-2015

4.1 PREMI TROFEO MAXI GAMES™ PRIMA GIORNATA

(abbinato alla 1^ giornata del Campionato di Serie A)

1° classificato	Apple iPhone 5S 16 GB	valore indicativo € 729,00
2° classificato	TomTom® GO 400 Navigatore satellitare GPS	valore indicativo € 179,00
dal 3° al 8° classificato	Coupon per abbonamenti Maxisoft® del valore di 50,00 euro valido per acquisti su maxigames.maxisoft.it	valore € 50,00

4.2 PREMI TROFEO MAXI GAMES™ SECONDA GIORNATA

(abbinato alla 2^ giornata del Campionato di Serie A)

1° classificato	Samsung Galaxy S5 16 GB	valore indicativo € 699,00
2° classificato	Nike+ SportWatch GPS Powered by TomTom® (sensore per scarpe Nike+ incluso)	valore indicativo € 179,00
dal 3° al 8° classificato	Coupon per abbonamenti Maxisoft® del valore di 50,00 euro valido per acquisti su maxigames.maxisoft.it	valore € 50,00

4.3 PREMI TROFEO MAXI GAMES™ TERZA GIORNATA

(abbinato alla 3^ giornata del Campionato di Serie A)

1° classificato	Samsung Galaxy Note Pro Tablet 2,3 GHz Quad Core, LTE, 32GB Memoria interna, 8 Megapixel	valore indicativo € 829,00
2° classificato	Nikon Coolpix L320 Fotocamera digitale 16.44 megapixel Obiettivo NIKKOR con zoom ottico 26x	valore indicativo € 139,00
dal 3° al 8° classificato	Coupon per abbonamenti Maxisoft® del valore di 50,00 euro valido per acquisti su maxigames.maxisoft.it	valore € 50,00

4.4 PREMI TROFEO MAXI GAMES™ QUARTA GIORNATA

(abbinato alla 4^ giornata del Campionato di Serie A)

1° classificato	Apple iPad Air WiFi + cellular 16 GB	valore indicativo € 599,00
2° classificato	SONY HDR-CX220E - Videocamera Full HD	valore indicativo € 219,00
dal 3° al 8° classificato	Coupon per abbonamenti Maxisoft® del valore di 50,00 euro valido per acquisti su maxigames.maxisoft.it	valore € 50,00

4.5 PREMI CLASSIFICA GENERALE MAXI GAMES™ - TORNEO DI ANDATA

(abbinata al Campionato di Serie A dalla 5^a alla 19^a giornata)

1° classificato	TV SONY 42" KDL-42W805B Full HD	valore indicativo € 799,00
2° classificato	Apple iPad mini WiFi 16 GB	valore indicativo € 289,00
3° classificato	Nikon Coolpix L320 Fotocamera digitale 16.44 megapixel Obiettivo NIKKOR con zoom ottico 26x	valore indicativo € 139,00
4°-8° classificato	Coupon per abbonamenti Maxisoft® del valore di 50,00 euro valido per acquisti su maxigames.maxisoft.it	valore € 50,00

4.6 PREMI CLASSIFICA GENERALE MAXI GAMES™ - TORNEO DI RITORNO

(abbinata al Campionato di Serie A dalla 20^a alla 38^a giornata)

1° classificato	TV SONY 42" KDL-42W805B Full HD	valore indicativo € 799,00
2° classificato	Apple iPad mini WiFi 16 GB	valore indicativo € 289,00
3° classificato	Nikon Coolpix L320 Fotocamera digitale 16.44 megapixel Obiettivo NIKKOR con zoom ottico 26x	valore indicativo € 139,00
4°-8° classificato	Coupon per abbonamenti Maxisoft® del valore di 50,00 euro valido per acquisti su maxigames.maxisoft.it	valore € 50,00

4.7 PREMI COPPA MAXISOFT® 2015

(abbinata al Campionato di Serie A dalla 5^a giornata)

1° classificato	TV SONY 55" KDL-55W955B Full HD	valore indicativo € 1.799,00
2° classificato	Apple iPhone 5S 16 GB	valore indicativo € 729,00
3° classificato	Apple iPad Air WiFi + cellular 16 GB	valore indicativo € 599,00
4° classificato	SONY Playstation®4 (500 GB)	valore indicativo € 399,00
5°- 8° classificato	TomTom® GO 400 Navigatore satellitare GPS	valore indicativo € 179,00

5. DISPOSIZIONI FINALI CONCORSO MAXI GAMES™ CUP 2014-2015

5.1 MONTEPREMI

Il montepremi complessivo ammonta a € 11.968,00 IVA inclusa ove presente (€ 9.809,84+IVA ove presente). Tale ultimo importo viene garantito a favore del Ministero dello Sviluppo Economico.

5.2 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.

5.3 ADEMPIMENTI E GARANZIE

Il server di raccolta e gestione di tutti i dati relativi allo svolgimento del Concorso a premi è ubicato in Italia. Tutte le operazioni avverranno secondo la normativa vigente.

I vincitori saranno contattati, mediante un messaggio di posta elettronica che sarà inviato all'indirizzo e-mail utilizzato per l'iscrizione al servizio promozionato, per la verifica dell'indirizzo completo utile per l'invio della comunicazione di vincita e spedizione dei premi.

Il contatto sarà eseguito dal Promotore o da un soggetto appositamente delegato dallo stesso, nei giorni immediatamente successivi alla verbalizzazione.

I vincitori saranno avvisati tramite apposita comunicazione scritta e riceveranno apposite indicazioni per il ritiro del premio che gli sarà consegnato entro 180 (centottanta) giorni dalla fine del Concorso a premi.

I dati usati dal vincitore in fase di registrazione al sito Internet del Promotore pubblicato all'indirizzo <http://maxigames.maxisoft.it> dovranno corrispondere ai dati presenti nella liberatoria e sul documento di identità da fornirsi contestualmente alla ricezione del premio.

I vincitori riceveranno il premio vinto all'indirizzo da loro indicato: Maxisoft® s.r.l. non si assume la responsabilità per eventuali errori nella comunicazione dell'indirizzo.

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 richiesti o non assegnati saranno devoluti in beneficenza ai sensi di legge alla Onlus (Organizzazione non lucrativa di utilità sociale) Anffas® Onlus Massa Carrara (Associazione di Famiglie di Persone con disabilità intellettiva e/o relazionale) C.F. - P. IVA 01045900451 Via Piave, 7 bis 54033 Carrara (MS).

Il premio non è convertibile in denaro e non è cedibile a terzi per alcuna ragione.

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

Il valore dei premi sono indicativi e aggiornati alla data della redazione del presente regolamento.

La garanzia sui prodotti e servizi offerti in premio ed ogni responsabilità sul funzionamento, sulla fruibilità e sulla corretta esecuzione dei prodotti e dei servizi stessi sono in carico ai rispettivi produttori e fornitori.

Qualora l'ordine di svolgimento del calendario di Campionato di Calcio di Serie A 2014-2015 dovesse subire modifiche, il Promotore si riserva di modificare di conseguenza il calendario del Concorso. In caso siano apportate delle modifiche (ad esempio, il periodo di disponibilità dell'extra budget, la data di esecuzione di cambi extra, ecc.), queste saranno comunicate sulle pagine Web del sito Internet del Promotore pubblicato all'indirizzo <http://maxigames.maxisoft.it>.

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 Maxisoft® s.r.l.

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 il Promotore dedica al Concorso sul sito Internet pubblicato all'indirizzo <http://maxigames.maxisoft.it> e sugli altri siti Internet gestiti dal Promotore, come il sito Facebook dedicato alle iniziative correlate al Concorso raggiungibile all'indirizzo: <https://www.facebook.com/maxi.games.maxisoft>.

Se il servizio, per motivi tecnici indipendenti dalla volontà degli utenti e del Promotore, dovesse bloccarsi per le sei ore che precedono la chiusura dell'iscrizione 30 (trenta) minuti della prima partita della giornata del Campionato di Serie A), la classifica generale non subirà variazioni rispetto alla settimana precedente. In questo caso le classifiche e le competizioni interessate dal problema tecnico risulterebbero basate su una giornata di gioco in meno.

Ai fini della Coppa Maxisoft® 2015 la giornata sarebbe annullata e l'intero torneo slitterebbe di una settimana.

Il Promotore non si assume alcuna responsabilità per eventuali interruzioni dell'iniziativa dovute a problemi tecnici. Ai fini del corretto svolgimento del concorso, il promotore si avvale della collaborazione di società terze fornitrici di tecnologia, le cui infrastrutture informatiche interagiscono con quelle del promotore attraverso la connessione alla rete Internet.

Partecipando al presente concorso, il concorrente riconosce il possibile verificarsi di eventi non prevedibili (quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo, interruzione di erogazione di elettricità o del collegamento ad Internet, ritardi o sovraccarichi della linea di trasmissione dati, etc.) che causino il malfunzionamento delle infrastrutture informatiche e l'interruzione e/o la sospensione del servizio e per i quali il promotore non potrà essere considerato in alcun modo responsabile.

Il Promotore, nella figura dell'organizzazione responsabile (Redazione Maxi Manager™) avrà diritto a proprio insindacabile giudizio, di escludere dal gioco e dal Concorso qualunque utente che abbia messo in atto comportamenti giudicati fraudolenti e contrari allo spirito del gioco.

A tutela di tutti gli iscritti, il Promotore si riserva la possibilità di ricalcolare le classifiche in qualsiasi momento. Eventuali errata corresse appariranno sulle pagine Web del sito Internet del Promotore pubblicato all'indirizzo <http://maxigames.maxisoft.it> e i premi saranno definitivamente assegnati solo a seguito di tali verifiche e delle eventuali conseguenti modifiche.

Per accedere all'Area Personale è necessario registrarsi sul sito Internet del Promotore pubblicato all'indirizzo <http://maxigames.maxisoft.it> con compilazione obbligatoria dei dati richiesti (qualora l'utente sia già registrato sarà sufficiente effettuare il login al Sito).

Il Promotore non si assume alcuna responsabilità per problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il computer, la linea telefonica, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, il collegamento Internet che possa impedire ad un concorrente di accedere al sito Internet del Promotore pubblicato all'indirizzo <http://maxigames.maxisoft.it>.

Sono esclusi dalla partecipazione al Concorso i dipendenti e i collaboratori continuativi di Maxisoft® s.r.l.

5.4 TITOLARITA' E CONDIZIONI DI UTILIZZO

Tutti gli utenti registrati sul sito Web del Promotore pubblicato all'indirizzo <http://maxigames.maxisoft.it>, titolari di un abbonamento al software online MAXI GAMES™ CUP 2014-2015, accettano esplicitamente le condizioni di utilizzo pubblicate all'indirizzo: <http://maxigames.maxisoft.it/utilizzo.php>

5.4.1 Software e servizi online Maxisoft®

I software e i servizi online Maxisoft® sono protetti da Diritti sulla Proprietà Intellettuale. Tutti i diritti, titoli e interessi relativamente ai software e ai servizi online Maxisoft®, sono e continueranno a essere esclusiva proprietà di Maxisoft®.

5.4.2 Marchi.

I Marchi Maxisoft®, Maxi Games™ Maxi Manager™, Maxi Leghe™ e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy). All'Utente non è consentito fare uso dei Marchi senza previo consenso scritto di Maxisoft® s.r.l.