

IN or OUT

Scegli una squadra a giornata. Se vince, resti in gioco. Se perde o pareggia, sei eliminato. Vince l'ultimo sopravvissuto.

1

SQUADRA
A GIORNATA

10'

LOCK PRIMA
DEL CALCIO D'INIZIO

∞

SLOT MULTIPLI
PER GIOCATORE

1 Come funziona il gioco

Ogni **giornata di campionato** devi scegliere **una squadra**. Il meccanismo è semplice: indovina chi vince, giornata dopo giornata, e resta in gioco più a lungo di tutti gli altri.

Vittoria

Passi il turno

Pareggio o sconfitta

Sei eliminato

REGOLA D'ORO

Una squadra usata non può più essere scelta per il resto del torneo — ma solo dallo stesso slot (vedi punto 4). Vince chi resta l'ultimo sopravvissuto.

Non serve seguire tutte le partite: basta indovinare, giornata dopo giornata, la squadra che vince.

2 Le regole in dettaglio

2.1 — Scelta per singola partita, non per giornata intera

Non scegli "una giornata": scegli **una squadra per una partita specifica**. La scelta si blocca (lock) 10 minuti prima del calcio d'inizio di quella partita. Dopo il lock non puoi più cambiare idea su quella partita.



Questo significa che puoi decidere partita per partita, anche aspettando di vedere come iniziano le altre gare della giornata prima di sceglierne una successiva (finché non è bloccata).

2.2 — Se non scegli in tempo

Se allo scadere dei 10 minuti non hai ancora scelto una squadra, il sistema te ne assegna una **automaticamente**: la prima disponibile in ordine alfabetico tra quelle che non hai ancora usato e la cui partita non è ancora iniziata.

DA SAPERE

Il no-pick **non ti elimina di per sé** — semplicemente giochi con la squadra assegnata d'ufficio, con lo stesso rischio di chiunque altro.

2.3 — Squadre usate: l'esclusione è "per slot"

Ogni squadra che scegli (o che ti viene assegnata) non è più disponibile **per quello slot** per il resto del torneo. Se hai più slot, ogni slot ha la sua lista di squadre "bruciate" indipendente.

STALLO 1 — squadre bruciate

- Juventus
- Milan
- Napoli

STALLO 2 — squadre bruciate

- Inter
- Roma

Esempio: usare la Juve nello slot "STALLO 1" non impedisce di scegliere la Juve nello slot "STALLO 2".

2.4 — Chi vince

Il gioco continua giornata dopo giornata finché non resta **un solo slot vivo**: quello vince.

STALLO 1 ✓

STALLO 2 ✗

MARCO85 ✗

GIULIA_R ✓

TIFOSO7 ✗

FEDE_10 ✓

CASI PARTICOLARI

Se per qualche giornata restano zero slot vivi (tutti eliminati nella stessa giornata), il gestore decide come procedere (spareggio). Se si arriva a fine campionato con più sopravvissuti, decide il gestore.

2.5 — Montepremi

Il montepremi è solo informativo, mostrato nel gruppo con un testo libero scritto dal gestore (es. € 2.822,00). L'app **non gestisce pagamenti**: le quote si raccolgono e distribuiscono fuori dall'app, in autonomia tra i partecipanti.

3 Come si gioca (lato giocatore)

3.1 — Iscrizione

- 1 **Registrati** nell'app: nome, cellulare (facoltativo, per eventuali notifiche future), email, password.
- 2 Fatto il login, nella pagina "**Gioca**" inserisci il **codice del gruppo** (te lo dà l'organizzatore, es. `X6NWEQ`) e un **nickname** per il tuo slot.
- 3 Premi "**Crea slot**": da questo momento partecipi con quello slot.

SE TI HA ISCRITTO IL GESTORE

Riceverai una password provvisoria da lui via email/nickname: fai login con quella e potrai cambiarla in seguito.

3.2 — Scegliere la squadra

Nella pagina "Le mie partite" vedi, per ogni slot attivo, il menù delle squadre ancora disponibili in ordine alfabetico con l'orario della relativa partita. Scegli e conferma prima che scattino i 10 minuti di lock.

3.3 — Notifiche

Il campanello in alto mostra le notifiche in-app: assegnazione automatica (non hai scelto in tempo), **sei passato** / **sei stato eliminato**, vincitore del gruppo.

3.4 — Più slot, più partite

Puoi ripetere l'iscrizione con **nickname diversi** per giocare più "partite" contemporaneamente nello stesso gruppo (es. STALLO 1, STALLO 2...): ognuna vive e muore per conto suo, con le sue squadre bruciate e il suo stato.

4 Come si gestisce un gruppo (lato gestore)

4.1 — Creare un gruppo

Dal pannello gestore: "+ **Nuovo gruppo**", indicando nome del gruppo, giornata di partenza e (facoltativo) il testo del montepremi. Il sistema genera un **codice di iscrizione** univoco da distribuire ai partecipanti.

4.2 — Aggiungere partecipanti

Modalità	Come funziona
Aggiunta manuale	Form "Iscrivi uno slot" (nickname + email + nome facoltativo). Se l'utente non esiste, il sistema genera una password provvisoria da consegnare al giocatore.
Auto-iscrizione	Il giocatore si registra da solo e usa il codice del gruppo.

ATTENZIONE AI TEMPI

Le iscrizioni restano aperte fino a **10 minuti prima del "via"** (calcio d'inizio della prima partita della giornata di partenza) — dopo quel momento il gruppo si considera chiuso per nuovi ingressi.

4.3 — Risolvere una giornata

A fine giornata di campionato, premi "**Risolvi giornata**": il motore di gioco applica automaticamente la regola "solo la vittoria salva", assegna d'ufficio le squadre a chi non ha scelto, elimina chi ha perso/pareggiato, e aggiorna il **tabellone**.

Colore tabellone	Significato
Verde	Slot ancora dentro al gioco

Rosso

Slot eliminato

Se resta un solo slot vivo, il gruppo si chiude e viene dichiarato il vincitore (notifica automatica); se restano zero slot vivi, serve una decisione del gestore (es. spareggio tra gli ultimi eliminati).

4.4 — Multi-gruppo

Puoi gestire più gruppi contemporaneamente (es. edizioni diverse, o gruppi di amici separati), ognuno col proprio codice, montepremi e tabellone indipendenti.

5

Domande frequenti

Q Posso cambiare la squadra scelta dopo averla confermata?

R Sì, finché la partita non è a 10 minuti dal calcio d'inizio (lock).

Q Se non scelgo nessuna squadra sono eliminato?

R No: ti viene assegnata automaticamente la prima disponibile in ordine alfabetico. Rischi comunque l'eliminazione se quella squadra non vince, come per una scelta normale.

Q Posso riusare una squadra già giocata da un altro slot (mio o di un altro giocatore)?

R Sì. L'esclusione vale solo per lo stesso slot che l'ha già usata, non per l'intero gruppo.

Q Come si paga la quota di iscrizione / si incassa il montepremi?

R L'app non gestisce soldi: è tutto organizzato in autonomia dal gestore/gruppo, fuori dall'app. Il montepremi mostrato è solo un promemoria testuale.

Q Cosa succede se resto in parità con qualcun altro alla fine del campionato?

R Decide il gestore del gruppo come procedere (es. spareggio).