

# REGOLAMENTO EUROLEAGUE 19/20

- FORMULA:** 12 squadre partecipanti. Si giocheranno un girone di andata e uno di ritorno di 11 giornate ciascuno, per un totale di 22 giornate. Al termine del campionato, nell'ottica che tutte le squadre possano partecipare sino alla fine del torneo e per sfruttare tutte le 31 giornate, le squadre saranno divise in 3 gruppi da 4 squadre con gare di andata e ritorno (6 giornate in totale). La suddivisione è: gruppo 1 (1°, 4°, 8°, 12°), gruppo 2 (2°, 6°, 7°, 11°), gruppo 3 (3°, 5°, 9°, 10°). Al termine di questi gruppi di "play-off", le squadre verranno ulteriormente divise in 4 gruppi da 3 squadre, composti dalle prime, seconde, terze e quarte classificate nei gruppi precedenti. In questa fase finale le gare saranno di sola andata (3 giornate), ciascuna squadra riposerà un turno e la prima classificata del gruppo delle prime sarà dichiarata vincitrice del torneo di coppa; alle prime degli altri 3 gruppi verrà riconosciuto un premio. Sia nella fase dei "play-off" sia in quella finale il criterio in caso di arrivo a pari punti sarà il miglior piazzamento nella Regular Season.  
**MONTEPREMI:** Vincitore RS = 250, Secondo RS = 150, Terzo RS = 100, Quarto RS = 50; Vincitore delle prime = 120+coppa, Vincitore delle seconde = 70; Vincitore delle terze = 50, Vincitore delle quarte = 30.
- TABELLINI UFFICIALI:** i riferimenti sportivi ufficiali per gli eventuali dubbi sugli eventi di un incontro (marcatori, autoreti, sostituzioni, ecc...) sono i seguenti: FRANCIA ([www.lfp.fr](http://www.lfp.fr)), GERMANIA ([www.bundesliga.de](http://www.bundesliga.de)), INGHILTERRA ([www.premierleague.com](http://www.premierleague.com)) SPAGNA ([www.laliga.es](http://www.laliga.es)) e ITALIA ([www.gazzetta.it](http://www.gazzetta.it)).
- ROSA, EVENTI, RUOLI:** il risultato finale di ogni incontro dipende dal manifestarsi di 6 categorie di eventi: 1- goal segnati dai giocatori schierati, 2- autogol, 3- calci di rigore falliti (segna il portiere!), 4- squadre di appartenenza di tre difensori che non subiscono reti (segna la difesa!), 5- portiere imbattuto, 6- squadre di appartenenza di quattro centrocampisti che vincono (segna il centrocampo!). I calciatori per la creazione della formazione vengono prelevati dalla lista di 22 + portieri che ogni fantamanager sceglierà dal suo nutrito parco calciatori (rosa) che possiede in seguito alla propria campagna acquisti, cioè 3 portierati, 2 pacchetti difesa, 2 pacchetti centrocampo e 2 pacchetti attaccanti.  
**RELATIVAMENTE ALLA CAMPAGNA ACQUISTI,** tenere presente che in tre giornate di gioco 1 campionato su 5 non giocherà, e nello specifico: GIORNATA 14 (5 gen) = Bundesliga ferma; GIORNATA 15 (19 gen) = Ligue 1 ferma; GIORNATA 19 (16 feb) = Premier ferma. **NON DIMENTICARE** questo durante l'asta per cercare di differenziare i pacchetti interessati (es. evitare di prendere 2 pacchetti simili per lo stesso ruolo).
- INVIO FORMAZIONE:** la formazione deve essere inviata per intero entro l'orario limite indicato dal sito di SportFantasy, praticamente al fischio d'inizio del primo anticipo programmato in uno dei 5 campionati implicati.
- FORMAZIONE NON PERVENUTA:** è la peggiore condizione possibile, in quanto falsa l'andamento delle partite ed è considerata una mancanza di rispetto enorme per tutto il sistema. Comunque termini la gara, al manager "reo della dimenticanza" verranno calcolati ZERO punti in classifica, mentre il suo avversario usufruirà del punteggio reale del match. Per i calcoli verrà utilizzata l'ultima formazione inviata dal manager smemorato, rispettando il fattore campo (quindi l'ultima in casa o l'ultima in trasferta).
- PORTIERE:** ai fini di mercato, per portiere si intende l'intero gruppo portieri di una squadra. Nella formazione da schierare va però sempre indicato il portiere titolare e la sua riserva. Non farà gioco un portiere rimasto in tribuna. Le reti subite da un portiere non fanno gioco, mentre saranno calcolate come reti l'imbattibilità mantenuta, i rigori non subiti o le eventuali reti realizzate. Se un portiere viene espulso e il suo vice subentrato para un rigore, questo non viene considerato valido, mentre viene considerato come rete il rigore non subito da un calciatore non portiere di ruolo che viene schierato in porta per necessità!
- DIFESA:** il numero minimo dei difensori da schierare nella propria formazione è 3. La difesa realizzerà una rete se le squadre di appartenenza di 3 dei difensori schierati non subiranno reti nel rispettivo campionato reale. La squadra del difensore della panchina farà gioco solo se uno dei titolari non gioca nemmeno 1 minuto. Ovvio che le 3 squadre in gioco devono essere diverse tra loro e che i 3 difensori in oggetto devono aver giocato almeno 1 minuto (altrimenti non esisterà la possibilità della realizzazione). NB. Non provocheranno reti al passivo i 3 difensori le cui squadre di appartenenza subiranno molte reti!
- CENTROCAMPO:** il centrocampo realizzerà una rete se le squadre di appartenenza di 4 dei centrocampisti schierati vinceranno le loro partite. La squadra del centrocampista della panchina farà gioco solo se uno dei titolari non gioca nemmeno 1 minuto. Ovvio che le 4 squadre in gioco devono essere diverse tra loro e che i 4 centrocampisti in oggetto devono aver giocato almeno 1 minuto (altrimenti non esisterà la possibilità della realizzazione).
- SCHEMI DI GIOCO:** schierabili esclusivamente formazioni con minimo 3 D, minimo 1 A e massimo 3 A in casa o 2 A in trasferta.
- PANCHINA:** P - D - C - A. NB. Il giocatore che esce, ad es. al 39°, verrà sostituito dal 39° minuto **compreso**, dal suo panchinaro.
- CASI PARTICOLARI:**
  - SOSPESA o ANNULLATA e poi RIPETUTA dall'inizio: gli eventi della prima partita non saranno computati. Fa fede il secondo tabellino.
  - SOSPESA e poi RIPRESA dal minuto dell'interruzione: a meno che la ripresa non avvenga entro le 48 ore, sarà considerato valido il tabellino della gara iniziale, mentre ai fini del gioco gli eventi della partita ripresa non saranno computati.
  - SOSPESA e non più rigiocata: il tabellino della partita è valido.
  - CONCLUSA, ma poi assegnata a TAVOLINO: il tabellino della partita è valido.
  - NON DISPUTATA e assegnata a TAVOLINO: non ci sarà alcun tabellino, per cui i calciatori verranno considerati tutti come assenti.
- Le partite rinviate a data da destinarsi (per coppe interne o maltempo o altro) saranno recuperate regolarmente se il recupero viene giocato **prima della fine della 22a giornata di campionato**. Se si sfora quella data, le partite saranno calcolate come 0-0 e tutti i calciatori considerati assenti (quindi niente bonus porta e difesa, nel caso).
- GESTIONE DEI CASI DI PARITÀ IN CLASSIFICA: GOAL FATTI - DIFFERENZA RETI - SCONTI DIRETTI** (reg. UEFA).
- MERCATO INIZIO TORNEO:** la data scelta è **venerdì 6 settembre**, con appuntamento al pub Flannery alle ore 20:30. Si inizierà partendo da una rosa vuota e 500 crediti a disposizione. Si adatterà l'asta a rilancio. Escludendo i portieri, tutti i calciatori sono stati suddivisi in pacchetti formati da un minimo di 9 a un massimo di 25 calciatori, tutti appartenenti allo stesso ruolo e alla stessa provenienza geografica. Ognuno a turno chiama un "gruppo di calciatori", senza un ordine specificato, su cui si batte l'asta. La rosa definitiva conterrà 3 **PORTIERATI** (3 squadre reali) e 6 pacchetti di calciatori (2 di **DIFENSORI**, 2 di **CENTROCAMPISTI** e 2 di **ATTACCANTI**). Una volta che tutti avranno completato il proprio mercato, ogni manager dovrà comunicare la propria lista di 22 calciatori selezionati da quei pacchetti, con 1 portierato, minimo 7 difensori, minimo 7 centrocampisti e minimo 4 attaccanti. Nota: tutti i pacchetti sono da considerare dinamici, nel senso che da quel momento in poi saranno aggiungibili tutti i nuovi calciatori arrivati ad es. dal mercato di riparazione o dalle squadre giovanili. È compito di ciascun manager contattare l'organizzatore per segnalare un eventuale nuovo innesto non presente nelle rose reali indicate sul sito di SportFantasy. Seguendo il calendario come segue, ciascun manager, se lo vorrà, potrà sostituire dei calciatori pescandoli dalla propria rosa. Prima delle giornate **5, 9, 23, 26, 29** potrà sostituire il portierato e 4 giocatori di movimento (MIN 1 dif., MIN 1 cen., MAX 1 att.); prima delle giornate **14, 15, 19** il portierato e 8 calciatori di movimento (MIN 1 dif., MIN 1 cen., MAX 2 att.).
- MERCATO DI RIPARAZIONE:** per la tipologia di campionato, non servirà alcun mercato di riparazione.
- EVENTI IMPREVISTI:** il regolamento qui descritto è da considerarsi in continuo aggiornamento per una costante ottimizzazione. Non si esclude che possano comunque verificarsi eventi particolari non facilmente prevedibili, che pertanto non risulteranno gestiti. In tali casi, ci si rimetterà alle decisioni del Fantapresidente illuminato.