

REGOLAMENTO EUROLEAGUE

- FORMULA:** campionato a girone unico all'italiana, con andata e ritorno, con 10 squadre partecipanti.
- TABELLINI UFFICIALI:** i riferimenti sportivi ufficiali per gli eventuali dubbi sugli eventi di un incontro (marcatori, autoreti, sostituzioni, ecc...) sono i seguenti: FRANCIA (<http://www.lfp.fr/ligue1>), GERMANIA (<http://www.bundesliga.de/de/>), INGHILTERRA (<http://www.premierleague.com/en-gb.html>), SPAGNA (<http://www.lfp.es/>) e ITALIA (http://www.gazzetta.it/speciali/risultati_classifiche/2014/calcio/seriea/index.shtml).
- ROSA, EVENTI, RUOLI:** il risultato finale di ogni incontro dipende dal manifestarsi di 5 categorie di eventi: **1-** goal segnati dai giocatori schierati, **2-** autogoal, **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. I calciatori per la creazione della formazione vengono prelevati dalla rosa di **21** + portieri che ogni fantamanager possiede in seguito alla propria campagna acquisti, cioè tutti i portieri di una squadra reale, 8 difensori, 8 centrocampisti e 5 attaccanti.
- INVIO FORMAZIONE:** la formazione deve essere inviata entro l'orario limite indicato dal sito di SportFantasy, praticamente al fischio d'inizio del primo anticipo programmato in uno dei 5 campionati implicati. La formazione va sempre data per intero a prescindere da anticipi e posticipi.
- FORMAZIONE NON PERVENUTA:** 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 faranno gioco i portieri rimasti in tribuna. Le reti subite in campionato non fanno gioco, mentre saranno calcolate come reti l'imbattibilità mantenuta dal portiere, 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 squadra 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!
- SCHEMI DI GIOCO:** è possibile schierare solo formazioni con minimo 3 D, minimo 1 A e massimo 3 A (indifferentemente in casa e in trasferta).
- PANCHINA:** la panchina sarà rappresentata da: 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:** eventuali goal della partita di partenza 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.
 - RINVIATA e poi recuperata dopo il mercato di riparazione:** degli eventuali calciatori che si trovano a giocare 2 partite diverse della stessa giornata di campionato, verranno presi in considerazione solo i dati relativi alla sua 1° partita (anche se nella 1° il calciatore ha giocato un solo minuto mentre nella 2° ha realizzato una tripletta).
- GESTIONE DEI CASI DI PARITÀ IN CLASSIFICA:** in caso di parità di punti nella classifica finale: - **GOAL FATTI** - DIFFERENZA RETI - SCONTRI DIRETTI (reg. UEFA).
- MERCATO INIZIO TORNEO:** la data viene comunicata dall'organizzatore in base ai calendari dei 5 campionati e al numero di partecipanti. Si inizierà partendo da una rosa vuota. Per il criterio di scelta, verrà eseguito un sorteggio in sede di mercato che sancirà le posizioni di ogni manager da 1 a 10. Il sorteggiato numero 1 dichiarerà la 1° scelta, quindi toccherà al numero 2 e così via fino al 10. Quest'ultimo sarà il 1° a partire per il secondo giro di scelte, quindi seguirà il 9°, poi l'8° e così via fino al 1°. Si proseguirà a serpente fino al completo ottenimento delle 20 rose finali.
- MERCATO DI RIPARAZIONE:** la data ufficiale viene stabilita dall'organizzazione in base al fantacalendarario creato. I mercati reali dei vari campionati terminano il 31 gennaio, per cui il fantamercato di riparazione potrà essere organizzato dal 1 febbraio fino al giorno prima dell'inizio delle partite del girone di ritorno del fantatorneo. Sceglierà per primo il fantamanager la cui squadra ha meno segnato fino a quel momento, e così via a serpente. In caso di parità, sceglierà per primo il fantamanager peggio classificato. NB Vengono computati anche i non-goal (goal realizzati da elementi della rosa non utilizzati per quella partita e rigori falliti).
- 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.