



# FANTASUILLI

## 2016/2017



start => 20/8/2016

# REGOLAMENTO



# introduzione

Un saluto a tutti i Fantallenatori, a chi ha già partecipato alle edizioni precedenti del Fantasuilli e a chi per la prima volta entra a far parte della nostra Lega.

Quest'anno partiamo da una base partecipanti di 32 squadre, ma con l'obiettivo di aumentare almeno a 40 (l'ideale sarebbe 48, ma sappiamo che è molto impegnativo) in modo da rendere i premi più corposi e tutto più divertente. **Sono state introdotte alcune novità e migliorie grazie soprattutto all'esperienza degli scorsi tornei.**

Una volta iscritti e registrati sul sito avrete tempo e modo di **costruire e modificare la vostra rosa** in totale **libertà / segretezza** fino a poco prima dell'inizio del campionato.

La **quota di partecipazione** per ogni singola squadra è di **€ 80,00**. Ci teniamo ad evidenziare che **L'INTERO RICAIVATO**, tolte le spese di gestione, verrà **INTERAMENTE** utilizzato per finanziare i premi previsti.

Il pagamento dovrà essere corrisposto nei tempi e nei modi sotto indicati:

- Versamento di **€ 80,00** come **saldo totale** all'atto dell'iscrizione o max entro una settimana dalla richiesta di partecipazione;
- Possibilità di versare **€ 50,00** come **anticipo** all'atto dell'iscrizione e le restanti **€ 30,00** entro e non oltre l'ultima giornata del girone di andata, pena 10 punti di penalizzazione per ogni giornata di ritardo;

La somma deve essere corrisposta in **contanti** agli organizzatori, oppure tramite **Bonifico Bancario** intestato a:

**MARCO CORDIANI**  
**IBAN: IT04Y0301503200000003532629**

**SOLO DOPO AVER RICEVUTO IL PAGAMENTO,  
VI SARÀ COMUNICATA LA PASSWORD INDIVIDUALE  
D'ISCRIZIONE PER L'INSERIMENTO DELLA SQUADRA**

**I partecipanti, una volta iscritti, accettano il Regolamento nella sua totalità.  
BUON DIVERTIMENTO E VINCA IL MIGLIORE**



# rosa

- Fonte dei voti: **REDAZIONE FANTACLUB** (\*).
- Fonte degli assist: **CALCIONEWS24**, testata giornalistica che segue il mondo del calcio. Ogni settimana sarà disponibile l'articolo riguardo l'analisi assist.
- Fonte delle quotazioni: **REDAZIONE FANTACLUB**.
- **275 ML** a disposizione;
- **3** portieri, **8** difensori, **8** centrocampisti, **6** attaccanti;
- Ogni Fantallenatore può avere in rosa fino a **4 CALCIATORI** della stessa squadra, **portieri esclusi**;
- Per inserire la squadra basta fare clic sull'omonimo pulsante nella pagina di entrata del torneo;
- La rosa può essere **modificata senza limiti** fino all'inizio del torneo;

new

- **LISTE TOP PLAYER** Con l'obiettivo di selezionare e diversificare le rose, sarà creata **1 LISTA "TOP PLAYER"** composta da **4 difensori, 6 centrocampisti, 8 attaccanti**, dalla quale sarà possibile acquistare **5 ELEMENTI** senza distinzione di ruolo (resta inteso che ognuno può anche decidere di non acquistare nessuno dei calciatori presenti nella lista). I TOP PLAYER sono interscambiabili, nel senso che ognuno può modificare il TOP PLAYER prescelto, ovviamente per prelevarne uno nuovo occorre prima cederne uno già in proprio possesso della stessa lista.

**Esempio: LISTA (calciatore X – calciatore Y – calciatore Z – calciatore W). Inizialmente acquisto il calciatore "X", successivamente cambio idea perché gli preferisco il calciatore "Y". Per poter acquistare il calciatore "Y" devo prima cedere il calciatore "X".**

**I componenti della lista TOP PLAYER una volta diramati e pubblicati nell'Homepage della Lega, non subiranno più variazioni; questo vincolo sarà applicato sia in fase di inserimento della rosa che durante il fantamercato e rimarrà attivo per tutta la durata del torneo. Data l'importanza che riveste la scelta dei componenti nella lista TOP PLAYER, tenuto conto che il calciomercato potrebbe determinare grandi cambiamenti, per dare maggiore peso e credibilità alla lista TOP PLAYER si attenderà qualche giorno (presumibilmente primi 10 giorni di agosto) per pubblicarla. In attesa dell'ufficialità della lista TOP PLAYER, sarà consentito effettuare l'iscrizione (cliccare sul bottone "inserisci squadra" nella pagina di entrata della lega) ma non si potrà inserire la rosa.**

(\*). Il voto della redazione Fantaclub è dato dalla media tra le redazioni Roma e Milano, non è più considerata la redazione Torino. La attribuzione dei goal e autogoal per la redazione Fantaclub è data dalle decisioni della Lega Calcio.



# formazione

- Ogni partecipante deve farsi carico di **inserire la propria squadra**, non è possibile inserire squadre per conto di altri da parte dell'amministratore. Ogni partecipante deve farsi carico di inserire la propria formazione entro l'orario previsto, in caso di eventuale ritardo il sistema non consentirà di eseguire alcuna modifica. Solo nel caso di impossibilità riconosciuta di accesso al sito (problematiche legate alla piattaforma Fantacub), l'Amministratore potrà inserire la formazione per conto di terzi a condizione che la formazione venga comunicata via WhatsApp o via e-mail (ad Andrea o Marco) entro l'orario previsto di consegna. Non si accetteranno formazioni al di fuori dell'orario previsto o derivanti da altre problematiche personali, del tipo problemi di connessione dovuti al proprio dispositivo o gestore di rete utilizzato. Per consegnare la formazione basta fare clic sull'omonimo pulsante nella pagina di entrata del torneo. La consegna delle formazioni può avvenire **fino a mezz'ora prima** l'inizio della prima partita della giornata di campionato. Durante la consegna della formazione è possibile avvalersi dell'aiuto del Fanta Advisor, che seleziona automaticamente gli undici titolari con la media voto più alta e con il modulo di gioco più offensivo;
- **Formazioni consegnate nascoste** (non visibili a nessuno) durante il periodo di consegna;
- In caso di mancata consegna della formazione, viene inserita l'ultima formazione consegnata dell'ultima settimana (50 pt se non disponibile);
- **7 moduli consentiti: 3-4-3 3-5-2 4-5-1 4-4-2 4-3-3 5-3-2 5-4-1;**
- la **composizione della panchina è lunga**, si potranno inserire calciatori di qualsiasi ruolo nell'ordine in cui si preferisce fatta eccezione per il portiere di riserva, fino ad un massimo di 11 componenti;
- **Non è previsto il cambio di modulo**, se un giocatore schierato come titolare non dovesse giocare oppure non prendesse il voto, entrerebbe il suo sostituto di ruolo (fino ad un massimo di 3 cambi, incluso il portiere) nell'ordine della panchina deciso dal fantallenatore; qualora non dovessero giocare o prendere il voto, neanche i sostituti di ruolo, la **FANTASQUADRA GIOCHEREBBE IN INFERIORITÀ NUMERICA.**

La consegna delle formazioni per la giornata successiva sarà nuovamente disponibile dopo la pubblicazione dei risultati e delle nuove quotazioni dei calciatori.



# voti

- **REDAZIONE FANTACLUB.** I voti della redazione Fantaclub sono preparati facendo la media dei voti espressi dal **Corriere dello Sport** e dalla **Gazzetta dello Sport**, in modo da avere un giudizio obiettivo e moderato su due fonti. Nel caso in cui un calciatore ottenga il voto da una sola redazione, il voto **non è** da considerarsi valido.
- Per consultare i risultati del torneo fare clic sul bottone **“risultati e classifica”**. I risultati saranno disponibili il lunedì mattina;

- **CALCOLO DEL PUNTEGGIO:** il punteggio ottenuto da una squadra è la risultante dei voti ottenuti da ogni giocatore. Il voto di ogni giocatore è calcolato sommando al voto di base:

	POR	DIF	CEN	ATT
<b>GOAL SEGNATO</b>	+ 3.0	+ 3.0	+ 3.0	+ 3.0
<b>GOAL SEGNATO SU RIGORE</b>	+ 2.0	+ 2.0	+ 2.0	+ 2.0
<b>ASSIST</b>	+ 3.0	+ 2.0	+ 1.0	+ 1.5
<b>RIGORE PARATO</b>	+ 3.0	-	-	-
<b>PORTA IMBATTUTA</b>	+ 0.5	+ 0.5	-	-

  

	POR	DIF	CEN	ATT
<b>GOAL SUBITO</b>	- 1.0	-	-	-
<b>AMMONIZIONE</b>	- 0.5	- 0.5	- 0.5	- 0.5
<b>ESPULSIONE</b>	- 1.0	- 1.0	- 1.0	- 1.0
<b>RIGORE SBAGLIATO</b>	- 2.0	- 2.0	- 2.0	- 2.0
<b>AUTORETE</b>	- 0.5	- 1.0	- 1.0	- 1.0

(\*) Per assist si intende: il passaggio volontario da parte di un calciatore che crea un'occasione da goal e mette un proprio compagno in condizione di segnare. Il calciatore che riceve il passaggio può stoppare ed allungarsi la palla ma non può dribblare l'avversario ad eccezione del portiere. Per dribbling si intende anche una finta o cambio di direzione che consente di superare l'avversario. Passaggio filtrante, se grazie al passaggio il marcatore si trova solo davanti alla difesa, l'assist è attribuito anche se il marcatore avanza da solo per parecchi metri. Nel caso di passaggio deviato, l'assist può comunque considerarsi valido se la deviazione è ininfluente per la traiettoria del pallone. Sono inclusi anche gli assist da fermo, ovvero tiri da calci di punizione (anche di seconda), rimesse laterali o calci d'angolo; questi assist sono assegnati a prescindere, non c'è valutazione sulla loro volontarietà. Per i goal dalla lunga distanza non sono considerati assist passaggi che non rappresentano una chiara occasione da goal.

(\*\*) E' stata attivata la funzione di rettifica ammonizioni in seguito al referto del giudice sportivo. Le eventuali ammonizioni non corrispondenti saranno rettifiche ed i risultati ricalcolati. Il referto ufficiale è disponibile solitamente il lunedì pomeriggio, pertanto, i risultati potrebbero variare rispetto a quelli presentati la mattina. Le rettifiche sono effettuate solamente se il referto è disponibile nella stessa giornata della pubblicazione dei risultati, altrimenti rimangono valide le ammonizioni originali della fonte prescelta.

(\*\*\*) E' stata attivata la funzione di rettifica goal/autogoal seguendo le decisioni della "Lega Calcio". I goal/autogoal saranno uniformati alle decisioni della Lega Calcio, ed i risultati ricalcolati automaticamente. Il referto ufficiale è disponibile solitamente il lunedì pomeriggio, pertanto, i risultati potrebbero variare rispetto a quelli presentati la mattina. Le rettifiche sono effettuate solamente se il referto è disponibile nella stessa giornata della pubblicazione dei risultati, altrimenti rimangono validi i goal/autogoal originali della fonte prescelta.



new

• **MODIFICATORE DELLA DIFESA.** Il modificatore della difesa è una regola che consiste nell'aggiungere al punteggio di una squadra **1 punto** nel caso la **media** dei 3 migliori difensori + il portiere sia **uguale a 6.0**, **2 punti** se la **media** è compresa **tra 6.0 e 6.25**, **3 punti** se la **media** è compresa **tra 6.25 e 6.5**, **4 punti** se la **media** è compresa **tra 6.5 e 6.75**, **5 punti** se la **media** è compresa **tra 6.75 e 7.0**, **6 punti** se la **media** è **uguale o maggiore di 7.00**. E' applicata soltanto se la squadra in questione ha utilizzato **un modulo con almeno 4 difensori e almeno 4 difensori hanno preso un voto**. I voti utilizzati per calcolare la media sono quelli in pagella, non comprendono i bonus e malus.

- **MODIFICATORE BONUS MANAGER.** Questa regola, al contrario del modificatore della difesa, premia in base al comportamento complessivo della squadra, non di uno specifico reparto. Sono assegnati **6 punti bonus** se la media dei voti in pagella di tutta la squadra è maggiore o uguale di 6.5, **3 punti** se maggiore o uguale di 6.2 e minore di 6.5, **1 punto** se minore di 6.2 e maggiore o uguale a 6. **La regola si applica solo se 11 calciatori hanno preso un voto.**
- **CASI PARTICOLARI**, il calciatore senza voto riceve comunque un **voto d'ufficio**:
  - **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;
  - **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 aggiuntivi 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; se come malus ha subito la sola espulsione e non ha preso bonus il punteggio d'ufficio sarà 4, comprensivo del malus per l'espulsione; per ogni altro tipo di bonus / malus sono assegnati 6 punti d'ufficio a cui vanno aggiunti i bonus e i malus (ai quali si va ad aggiungere a quel punto anche una eventuale ammonizione o espulsione). Il voto di ufficio assegnato in queste situazioni, e' da considerarsi come voto base a tutti gli effetti e valido nel calcolo dei modificatori.
  - **S.v. con assist in redazione Fantaclub:** nella redazione Fantaclub per

il calciatore a cui è stato assegnato un assist ogni eventuale s.v. in ognuna delle fonti considerate per il calcolo della media è sostituito con 6 di ufficio;

- Il voto di ufficio assegnato in queste situazioni, è da considerarsi come voto base a tutti gli effetti, e valido nel calcolo dei modificatori;
- nel caso di partite rinviate o giocate con un anticipo o posticipo superiore a due giorni rispetto al turno in calendario, i voti di tutti i calciatori delle squadre coinvolte sono posti a 6 di ufficio, tranne i calciatori che erano squalificati. Quindi, ad esempio, nel caso del classico turno domenicale sono valide tutte le partite da venerdì a martedì, per tutte le altre scattano i 6 d'ufficio. Nel caso di situazioni eccezionali sarà data comunicazione in anticipo nel blog del sito se dovessero esserci cambiamenti a tale regola.
- in caso di partita sospesa, i voti verranno assegnati solo se disponibili da almeno una redazione, altrimenti tutti i calciatori riceveranno 6 di ufficio senza bonus e malus tranne gli squalificati;
- nello stesso giorno in cui sono pubblicati i risultati e SOLO in quel giorno, lo staff si riserva di ricalcolare i risultati nel caso emergano errori nei voti o imprecisioni. Successivamente i risultati non saranno più ricalcolati.

Per consultare i risultati del torneo fare clic sul bottone "risultati e classifica". I risultati saranno disponibili il giorno successivo alla disputa dell'ultima partita di giornata.



Una novità che speriamo vi piaccia è quella dei Fantapronostici. Ogni allenatore potrà **puntare i crediti residui della propria squadra** nel gioco dei pronostici: per ogni risultato esatto indovinato il sistema attribuisce tre punti, un punto solo se si azzecca la vittoria, pareggio o sconfitta. La puntata si considera vinta al raggiungimento della soglia di 8 punti, ed il sistema attribuirà il doppio dei crediti puntati. **SCOMMETTETE GENTE, SCOMMETTETE!!!**



# calciomercato

Nel corso della stagione ogni partecipante può cambiare la sua squadra operando sul mercato per modificare alcuni calciatori, vendendoli e sostituendoli. Il partecipante potrà effettuare i cambi di mercato negli stessi orari previsti per la consegna della formazione. Dopo ogni giornata il valore dei calciatori muta, in funzione dei criteri di valutazione stabiliti dalla Redazione Fantaclub. Per ogni calciatore venduto occorrerà acquistarne un altro dello stesso ruolo. Il calciomercato sarà sempre operativo.

Si potranno effettuare al massimo **15 cambi** in **qualsiasi momento del torneo**, senza alcuna limitazione. Per fare il mercato basta fare clic sul bottone "Fantamercato". Ogni squadra riceverà tanti crediti quanto è il valore, al momento, del giocatore (o dei giocatori) che intende "sostituire". Quei crediti, più l'eventuale saldo attivo dell'iscrizione o di un altro affare di mercato, sono a disposizione per comprare altri giocatori. Completate le operazioni di mercato, la squadra dovrà sempre avere una rosa di 25 giocatori che rispondono alle caratteristiche richieste per l'iscrizione.

- **Casi particolari:**

Nei seguenti casi è possibile sostituire un calciatore senza che venga conteggiato nei 15 cambi ammessi:

- **Un calciatore abbandona la "Serie A"**. Qualora durante la stagione, un calciatore dovesse cambiare categoria o trasferirsi all'estero potrà essere sostituito con uno di pari ruolo. La quotazione da impiegare, per acquistare il sostituto, è quella relativa all'ultima quotazione di mercato del giocatore che non fa parte del campionato di Serie A. Si può ricorrere ad un eventuale saldo attivo ed eventuale residuo determinato dall'operazione sopramenzionata, va in fondo cassa;
- **Un calciatore rescinde il contratto o si ritira dall'attività agonistica.**

**Attenzione:** per poter essere considerata "operazione gratuita" occorre che il sistema evidenzi il calciatore da sostituire in corsivo e/o asterisco.

**Anche quest'anno sarà possibile acquistare CAMBI EXTRA, fino ad un massimo di due, al costo di 10€ cadauno. Questi cambi extra dovranno essere utilizzati senza proroghe, prima della consegna della formazione della 33ª giornata di campionato, e risulteranno indicati su Fantaclub nella voce cambi extra.**

**I soldi eventuali derivanti da questi acquisti, saranno sommati al montepremi del premio per il punteggio più alto della stagione.**





# tornei

## CAMPIONATO DI RENDIMENTO

Il campionato di rendimento non è altro che la sommatoria dei vari punteggi ottenuti giornata dopo giornata da ogni società, fino al termine del campionato di Serie A. Questi punteggi determineranno una classifica generale, che verrà aggiornata al termine di ogni giornata di campionato.

## CHAMPIONS LEAGUE ed EUROPA LEAGUE

**CHAMPIONS LEAGUE.** Inizialmente **tutti** i partecipanti affronteranno una **fase eliminatória a gironi** dalla quale usciranno le squadre promosse ai turni successivi di Champions League ed alla prima fase di Europa League.

In particolare, le squadre verranno suddivise per **sorteggio** in **8 gironi** composti da **4 squadre** ciascuno (stima su 32 partecipanti), dando vita a scontri diretti di andata e ritorno. Il **1°, 2° e 3° classificato** di ogni girone sarà promosso in **CHAMPIONS LEAGUE**. Le **quarte** classificate andranno a comporre in seguito **il girone unico** della prima fase di **Europa League**.

L'ordine di qualifica della prima fase eliminatória delle 24 squadre promosse, determinerà la composizione dei 4 gironi composti da 6 squadre ciascuno, dando vita a scontri diretti di andata e ritorno. Accedono al turno successivo le prime 4 squadre di ogni girone. **SOLO le quinte** classificate passano direttamente ai quarti di finale di Europa League.

**Europa League.** Ad accedere all'EUROPA LEAGUE saranno le squadre **quarte** classificate nei gironi della prima fase della Champions League, andando a comporre il **girone unico all'italiana** della **prima fase di Europa League**, con gare andata e ritorno.

Le prime **4 squadre** classificate in questo girone affronteranno, nei quarti di finale, le quattro squadre che arrivano dalla seconda fase di Champions League.

- Nelle prime fasi eliminatorie (a gironi) di CHAMPIONS ed EUROPA LEAGUE, nel caso in cui due o più squadre arrivino appaiate in classifica, per il passaggio al turno successivo, si terrà conto della classifica avulsa (nella classifica avulsa sono tenuti in considerazione, in ordine, punti negli scontri diretti, goal, somma dei punteggi, classifica punti generale). Nei PLAY-OFF (finali incluse), in caso di parità di goal nel doppio confronto, in ordine, vince chi totalizza la somma punteggio più alta, più goal fuori casa; se dovesse persistere la parità si terrà conto della classifica punti generale del Campionato di rendimento.

**Per l'assegnazione dei goals si terrà conto delle seguenti indicazioni:**

- fino a 65,5 punti = 0 goal;
- da 66 a 71,5 punti = 1 goal;
- da 72 a 77,5 punti = 2 goals;
- da 78 a 83,5 punti = 3 goals;
- da 84 a 89,5 punti = 4 goals;
- da 90 a 95,5 punti = 5 goals;
- da 96 a 101,5 punti = 6 goals;
- da 102 a 107,5 punti = 7 goals;
- e così via ...

Per mantenere sempre alto l'interesse e la partecipazione di ognuno di voi, verranno organizzate le seguenti competizioni (alcune si disputeranno parallelamente) **[pag. successiva]**.

**PER UNA MAGGIORE CHIAREZZA SULLO SVOLGIMENTO  
COMPLESSIVO DEI TORNEI A GIRONE, RIMANDIAMO  
ALLE SCHEDE ALLEGATE ALLA FINE DI QUESTO  
REGOLAMENTO**



# premi (in euro)

Ipotesi su una base di **32 SQUADRE**

150€ PRIMO GIRONE **ANDATA**

80€ SECONDO GIRONE **ANDATA**

500€ PRIMO GIRONE **RITORNO**

300€ SECONDO GIRONE **RITORNO**

200€ TERZO GIRONE **RITORNO**

100€ QUARTO GIRONE **RITORNO**

50€ QUINTO GIRONE **RITORNO**

300€ PRIMO **CHAMPIONS LEAGUE**

200€ SECONDO **CHAMPIONS LEAGUE**



250€ PRIMO **EUROPA LEAGUE**

150€ SECONDO **EUROPA LEAGUE**



**SPESE LEGA E AMMINISTRATORE 230€**

Per ogni ulteriore informazione [www.fantaclub.it](http://www.fantaclub.it)



# novità

## Premio miglior punteggio settimanale e stagionale

Quest'anno saranno previsti due tipi di premi diversi: uno per il migliore punteggio settimanale e uno per quello stagionale.

- **IL MIGLIOR PUNTEGGIO SETTIMANALE.** La squadra che ogni turno di campionato realizza il punteggio più alto riceve un "gettone". Ogni tre gettoni raccolti, quindi ogni tre premi settimanali vinti, verrà assegnato un cambio extra che si va a sommare ai 15 utilizzabili tutto l'anno. In caso di parità di punteggio saranno assegnati due o più gettoni.
- **IL MIGLIOR PUNTEGGIO STAGIONALE.** La squadra che alla fine della stagione risulterà aver realizzato il punteggio più alto tra tutte quelle partecipanti, riceverà un premio di **50€ (ai quali si aggiungeranno gli eventuali soldi derivanti dall'acquisto dei cambi extra)**. In caso di parità di punteggio il premio verrà diviso in due o più quote.

# introduzione ai tornei

GIORNATE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
			PRIMA FASE CL						SECONDA FASE CL											8 <sup>VI</sup>			4 <sup>TI</sup>			SEMI			FINAL									
GIORNATE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
												PRIMA FASE EL											4 <sup>TI</sup>			SEMI			FINAL									

 **Champions League**

 **Europa League**

## I SORTEGGI

**Tutti i sorteggi che dovranno essere effettuati per lo svolgimento delle competizioni, saranno fatti INTEGRALMENTE dagli organizzatori della lega (Marco e Andrea), e saranno INSINDACABILI.**

*Detto ciò, proveremo comunque a darvi una prova della loro regolarità, magari mediante l'utilizzo di mezzi audio-visivi...*



# CHAMPIONS LEAGUE

## 32 SQUADRE PARTECIPANTI

### GIRONI CHAMPIONS LEAGUE - PRIMA FASE

Girone composto con sorteggio integrale - Gare andata e ritorno

GIRONE A	SQUADRA 1	SQUADRA 9	SQUADRA 17	SQUADRA 25
GIRONE B	SQUADRA 2	SQUADRA 10	SQUADRA 18	SQUADRA 26
GIRONE C	SQUADRA 3	SQUADRA 11	SQUADRA 19	SQUADRA 27
GIRONE D	SQUADRA 4	SQUADRA 12	SQUADRA 20	SQUADRA 28
GIRONE E	SQUADRA 5	SQUADRA 13	SQUADRA 21	SQUADRA 29
GIRONE F	SQUADRA 6	SQUADRA 14	SQUADRA 22	SQUADRA 30
GIRONE G	SQUADRA 7	SQUADRA 15	SQUADRA 23	SQUADRA 31
GIRONE H	SQUADRA 8	SQUADRA 16	SQUADRA 24	SQUADRA 32

### **8 GIRONI DA 4 SQUADRE**

passano al secondo turno le prime 3 classificate di ogni girone.

**Le 8 squadre classificate come quarte andranno a comporre il girone di Europa League**

### **DURATA 6 GIORNATE**



## GIRONI CHAMPIONS LEAGUE - SECONDA FASE

I gironi sono composti in base al piazzamento in classifica della prima fase, partendo dalle prime classificate di ogni girone fino al completamento dei posti

### Gare andata e ritorno

GIRONE 1	SQUADRA 1A	SQUADRA 1E	SQUADRA 2D	SQUADRA 2H	SQUADRA 3C	SQUADRA 3G
GIRONE 2	SQUADRA 1B	SQUADRA 1F	SQUADRA 2A	SQUADRA 2E	SQUADRA 3D	SQUADRA 3H
GIRONE 3	SQUADRA 1C	SQUADRA 1G	SQUADRA 2B	SQUADRA 2F	SQUADRA 3A	SQUADRA 3E
GIRONE 4	SQUADRA 1D	SQUADRA 1H	SQUADRA 2C	SQUADRA 2G	SQUADRA 3B	SQUADRA 3F

### 4 GIRONI DA 6 SQUADRE

passano al secondo turno le prime 4 classificate di ogni girone.

**SOLO le squadre QUINTE classificate di questi gironi, si andranno ad inserire nel tabellone dei quarti di finale di Europa League.**

### DURATA 10 GIORNATE

## CHAMPIONS LEAGUE PLAYOFF TERZA FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA

Gli Ottavi di Finale di Champions League, saranno composti tenendo conto dei piazzamenti scaturiti dalla seconda fase a gironi. Le prime classificate affronteranno le quarte classificate; le squadre seconde classificate affronteranno le terze. L'ordine considerato per gli accoppiamenti, sarà **SEMPLICEMENTE** l'ordine numerico sequenziale dei gironi.

*IN PRATICA: le squadre del girone 1, affronteranno le squadre del girone 2, secondo i rispettivi piazzamenti. Le squadre del girone 3, affronteranno le squadre del girone 4, secondo i rispettivi piazzamenti.*



# EUROPA LEAGUE

## GIRONE ALL'ITALIANA EUROPA LEAGUE

Il girone, all'italiana, è composto dalle squadre quarte classificate nella prima fase della Champions League. Gare andata e ritorno

GIRONE UNICO PRIMA FASE EUROPA LEAGUE	SQUADRA 4A	SQUADRA 4E
	SQUADRA 4B	SQUADRA 4F
	SQUADRA 4C	SQUADRA 4G
	SQUADRA 4D	SQUADRA 4H

**1 GIRONE DA 8 SQUADRE,  
passano al prossimo turno  
le prime 4 classificate.**

**DURATA 14 GIORNATE**

## EUROPA LEAGUE PLAYOFF FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA

I Quarti di Finale di Europa League, saranno composti dalle 4 squadre provenienti dalla seconda fase di Champions League e dalle prime 4 squadre classificate nel girone unico di Europa League. Essendo difficile stabilire dei criteri di priorità a questo punto della competizione, tutti gli accoppiamenti saranno fatti con sorteggio integrale.