

Πώς να παίξετε

Το EuroLeague Fantasy Challenge προσφέρει δύο τύπους παιχνιδιού: Το Κλασικό (όλοι έναντι όλων με μη αποκλειστικές συνθέσεις/ρόστερ) ή το Ντραφτ (ιδιωτικά πρωταθλήματα με αποκλειστικά ρόστερ που καθορίζονται από μια δημοπρασία).

Εδώ θα βρείτε τα κύρια χαρακτηριστικά της Κλασικής Λειτουργίας.

Μεταβείτε στους Κανόνες για περισσότερες λεπτομέρειες, συμπεριλαμβανομένης της Λειτουργίας Ντραφτ.

1. **Έως 3 ομάδες fantasy:** 100 μονάδες για τη δημιουργία κάθε ομάδας fantasy με 10 παίκτες και 1 προπονητή.
2. **Μη αποκλειστικές συνθέσεις/ρόστερ:** μπορείτε να επιλέξετε οποιονδήποτε παίκτη (εντός προϋπολογισμού) ακόμα κι αν ανήκει ήδη σε άλλους χρήστες.
3. **Ιδιωτικά πρωταθλήματα:** οι ομάδες σας συμμετέχουν αυτόματα στο Γενικό πρωτάθλημα έναντι όλων των χρηστών του παιχνιδιού, αλλά μπορείτε να δημιουργήσετε και ιδιωτικά πρωταθλήματα με Κλασικές βαθμολογίες ή με λειτουργίες Ένας-εναντίον-ενός για να προκαλέσετε τους φίλους σας.
4. **Βαθμολογίες:** οι παίκτες της fantasy ομάδας σας λαμβάνουν βαθμολογία με βάση τα πραγματικά στατιστικά που καταγράφονται στο πρωτάθλημα της EuroLeague. Η αρχική πεντάδα, ο έκτος παίκτης και ο προπονητής παίρνουν το 100% των πόντων, ενώ οι παίκτες του πάγκου λαμβάνουν το 50%.
5. **Αρχηγός:** επιλέξτε έναν Αρχηγό μεταξύ των παικτών της αρχικής πεντάδας, κι αυτός θα διπλασιάζει τη βαθμολογία του.
6. **Πρόγραμμα:** κάθε Γύρος χωρίζεται σε Σειρές, που σημαίνει ένα σύνολο παιχνιδιών που παίζονται σε μία μέρα. Μεταξύ της μιας σειράς και της επόμενης μπορείτε να αλλάξετε τον σχηματισμό, τον αρχηγό και τους παίκτες.
7. **Αλλαγές παικτών:** κατά τη διάρκεια ενός Γύρου μπορείτε να αντικαταστήσετε τους παίκτες της πεντάδας και του πάγκου σας, να αλλάξετε σχηματισμό και Αρχηγό.
8. **Ανταλλαγές:** στο τέλος κάθε Γύρου μπορείτε να πουλήσετε και να αγοράσετε παίκτες για να βελτιώσετε την fantasy ομάδα σας.
9. **Βραβεία:** Καταπληκτικά βραβεία για όλους τους συμμετέχοντες.

Κανόνες

Το EuroLeague Fantasy Challenge έχει 2 τύπους παιχνιδιού:

- **Κλασική λειτουργία(όλοι έναντι όλων):** έχετε 100 μονάδες για να επιλέξετε 10 παίκτες και 1 προπονητή και να προκαλέσετε άλλους χρήστες. Οι ομάδες fantasy αυτού του τύπου έχουν μη αποκλειστικές συνθέσεις/ρόστερ, πράγμα που σημαίνει ότι κάθε παίκτης της EuroLeague μπορεί να ανήκει σε πολλαπλούς προπονητές fantasy. Διαβάστε τους κανόνες
- **Λειτουργία Ντραφτ (δημοπρασία):** κάντε μια δημοπρασία με τους φίλους σας και δημιουργήστε τη δική σας ομάδα fantasy για να τη διαχειρίζεστε κατά τη διάρκεια της σεζόν. Οι ομάδες fantasy αυτού του τύπου έχουν αποκλειστικές συνθέσεις/ρόστερ, πράγμα που σημαίνει ότι κάθε παίκτης της EuroLeague μπορεί να ανήκει σε μόνο σε μία ομάδα του πρωταθλήματος. Διαβάστε τους κανόνες

Ακολουθούν οι επίσημοι κανόνες του EuroLeague Fantasy Challenge και για τους δύο τύπους παιχνιδιού.

ΚΛΑΣΙΚΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

1. Αρχική Ομάδα

Με τον λογαριασμό σας στο EuroLeague Fantasy Challenge μπορείτε να δημιουργήσετε έως και 3 ομάδες fantasy. Κάθε ομάδα fantasy έχει **100 μονάδες** για να αγοράσει 11 παίκτες:

- 2 σέντερ
- 4 φόργουορντ
- 4 γκαρντ
- 1 προπονητή

Κάθε ομάδα fantasy μπορεί να εισάγει έως και 3 παίκτες από την ίδια ομάδα της EuroLeague (6 παίκτες από την ίδια ομάδα στη φάση των πλέι οφ).

Κάθε παίκτης έχει **αξία σε μονάδες** που αλλάζει κατά τη διάρκεια της σεζόν με βάση την πραγματική απόδοσή του.

Η αρχική πεντάδα μπορεί να διαμορφωθεί σύμφωνα με τους **ακόλουθους αγωνιστικούς σχηματισμούς** (γκαρντ-φόργουορντ-σέντερ): 2-2-1, 1-2-2, 2-1-2, 1-3-1, 3-1-1.

ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΑΣΧΩ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΕΝΑΡΞΗ ΤΗΣ EUROLEAGUE;

- Οι ομάδες fantasy που δημιουργούνται μετά την έναρξη του πρωταθλήματος λαμβάνουν μια αρχική βαθμολογία (ίση με τους μέσους πόντους των ομάδων του EuroLeague Fantasy Challenge), η οποία αποδίδεται στο τέλος του Γύρου.
- Προϋπολογισμός μονάδων: $100\mu\text{n} + 0,3\mu\text{n}$ για κάθε Γύρο που έχει παιχθεί πριν από την εγγραφή (Π.χ. εγγραφή στον 7ο Γύρο: προϋπολογισμός $101,8\mu\text{n}$ ($100 + 0,3 \times 6$ Γύροι))

- Δημιουργία ομάδας με έναν Γύρο σε εξέλιξη: είναι δυνατή η επιλογή αποκλειστικά παικτών που δεν έχουν παίξει ακόμη τον αγώνα τους ή που δεν έχουν παίξει στους αγώνες που έχουν ήδη ολοκληρωθεί. Οι επιλεγμένοι παίκτες σε καμία περίπτωση δε θα επηρεάσουν τη βαθμολογία που αποδίδεται στον συγκεκριμένο Γύρο του EuroLeague Fantasy Challenge και που θα είναι ίση με τη μέση βαθμολογία εισαγωγής.

2. Διαχείριση της ομάδας σας

Κάθε Γύρος (Γ) χωρίζεται σε **Σειρές Αγώνων** (Σ1, Σ2, Σ3, κλπ.), που είναι το σύνολο των αγώνων που παίζονται σε μια δεδομένη ημέρα του πρωταθλήματος.

Π.χ. Σ1 είναι όλοι οι αγώνες της Τρίτης, και Σ2 όλοι οι αγώνες της Τετάρτης

ΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΚΤΩΝ ΠΕΝΤΑΔΑΣ-ΠΑΓΚΟΥ

Στο διάστημα μεταξύ **2 σειρών αγώνων** μπορείτε:

- Να κάνετε αλλαγές στη σύνθεση της ομάδας και να αλλάξετε τον Αρχηγό, αλλά μόνο εάν ο νέος παίκτης που επιλέξατε δεν έχει αγωνιστεί ακόμη.
- Να αλλάξετε τον σχηματισμό της ομάδας

Σημαντικό

- Ο παίκτης που φεύγει από την αρχική πεντάδα και πάει στον πάγκο θα πάρει το μισό της βαθμολογίας του (οι παίκτες που τοποθετούνται στον πάγκο παίρνουν το 50% των βαθμολογιών τους)
- Πριν από την έναρξη κάθε Σειράς μπορείτε να επαναφέρετε όλες τις αλλαγές που κάνατε κάνοντας κλικ στο αντίστοιχο κουμπί

Η ΣΥΜΒΟΥΛΗ ΜΑΣ

- Επεξεργαστείτε την ομάδα σας σε κάθε Γύρο για να έχετε μια ομάδα 11 παικτών που κατανέμονται σε διαφορετικές σειρές/μέρες και, πριν από την έναρξη του Γύρου, να επιλέγετε πάντα παίκτες που αγωνίζονται στη σειρά αγώνων 1 (Σ1): μπορείτε στη συνέχεια να τους αντικαταστήσετε μετά την ολοκλήρωση της σειράς εάν δεν είστε ικανοποιημένοι.
- Π.χ. Είναι η πρώτη ημέρα της EuroLeague. Παίζεται σε 2 Γύρους (Σ1, Σ2) Την Τρίτη (Σ1) η ομάδα 1 παίζει εναντίον της ομάδας 2. Πρέπει να επιλέξετε στη βασική πεντάδα έναν σέντερ που να ανήκει στην ομάδα 1 ή στην ομάδα 2. Για την επιλογή του δεύτερου σέντερ, θα πρέπει να διαλέξετε κάποιον που παίζει στη Σ2, διασφαλίζοντας έτσι τη δυνατότητα αντικατάστασης του πρώτου, εάν δεν έχει επιτύχει καλή βαθμολογία.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ

Μετά το τέλος κάθε Γύρου και πριν την έναρξη του επόμενου, ανοίγει η επιλογή της **ανταλλαγής παικτών**.

Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, μπορείτε να πουλήσετε **έως και 3 παίκτες** της fantasy ομάδας σας και να αγοράσετε νέους για να βελτιώσετε το ρόστερ σας.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: το όριο των 3 ανταλλαγών ανά Γύρο περιορίζεται στην Κανονική Σεζόν. Για τα πλέι-οφ και το Final Four δεν υπάρχει όριο στις ανταλλαγές ανά Γύρο (μπορείτε να κάνετε απεριόριστες ανταλλαγές).

3. Πρόγραμμα

Το παιχνίδι φαντασίας χωρίζεται σε δύο φάσεις:

- Κανονική Σεζόν
- Πλέι-οφ και το Final Four

Στο τέλος της Κανονικής περιόδου, το παιχνίδι θα ξεκινήσει ξανά από το 0.

Οι χρήστες θα πρέπει να αναδημιουργήσουν τις ομάδες τους για να συμμετάσχουν στη φάση Πλέι-οφ και το Final Four, η οποία θα παρουσιάσει μια ειδική κατάταξη.

4. ΑΚΥΡΩΜΕΝΟΙ Ή ΑΝΑΒΛΗΘΕΝΤΕΣ ΑΓΩΝΕΣ

ΕΠΕΡΧΟΜΕΝΟΙ Ή ΑΝΑΒΛΗΘΕΝΤΕΣ ΑΓΩΝΕΣ

- Εάν οι αγώνες μεταφερθούν σε μια μέρα κατά την οποία ο προηγούμενος Γύρος έχει ήδη λήξει και ο επόμενος Γύρος δεν έχει ξεκινήσει ακόμη, τότε θεωρούνται έγκυροι για το παιχνίδι.
- Εάν οι αγώνες μεταφερθούν σε μια μέρα κατά την οποία ο προηγούμενος Γύρος δεν έχει λήξει ή ο επόμενος Γύρος έχει ξεκινήσει ήδη, τότε στο τέλος της πρώτης σειράς αγώνων (Σ1) οι παίκτες των ομάδων που συμμετέχουν (συμπεριλαμβανομένων των προπονητών, τραυματιών και αποκλεισμένων παικτών) θα λάβουν **μέσο όρο βαθμολογίας** (δηλαδή το μέσο όρο που έχουν λάβει μέχρι εκείνο το σημείο της σεζόν).

ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ

Σε περίπτωση ειδικών καταστάσεων (αναβολή πολλών αγώνων ή ολόκληρου του Γύρου) ο οργανισμός διατηρεί το δικαίωμα να λάβει οποιαδήποτε απόφαση, η οποία θα κοινοποιηθεί άμεσα μέσω των εφαρμογών, ενημερώσεων και των λογαριασμών του στα κοινωνικά δίκτυα.

5. Βαθμολογία παίκτη

Η βαθμολογία κάθε παίκτη λαμβάνει υπόψη την προσωπική του απόδοση (στην κανονική διάρκεια και την παράταση) και το αποτέλεσμα της ομάδας του.

Υπολογίζεται ως το άθροισμα των ακόλουθων στατιστικών ενεργειών:

| ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΠΑΙΚΤΗ | ΜΠΟΝΟ ΥΣ | ΠΕΝΑΛΤΙ |
|----------------------|-------------|--|
| Πόντος ενεργητικό | +1 | |
| Ριμπάουντ | +1 | |
| Ασίστ | +1 | |
| Κλέψιμο/Λάθος | +1 | -1 |
| Μπλοκ υπέρ/κατά | +1 | -1 |
| Φάουλ υπέρ/κατά | +1 | -1 |
| Αστοχο σουτ | | -1 |
| Αστοχη ελεύθερη βολή | | -1 |
| Μπόνους νίκης ομάδας | | +10% της βαθμολογί ας fantasy για εκείνο το γύρο |

6. Βαθμολογία προπονητή

Η βαθμολογία του προπονητή υπολογίζεται ως το άθροισμα των ακόλουθων ενεργειών:

| ΕΝΕΡΓΕΙΑ | ΜΠΟΝΟΥΣ/ΠΕΝΑΛΤΙ |
|--|-----------------|
| Νίκη ομάδας με 0-10 πόντους, ή στην παράταση | +10 |
| Νίκη ομάδας με 11- 20 πόντους | +20 |
| Νίκη ομάδας με 20+ πόντους | +25 |
| Ήττα ομάδας με 0-10 πόντους, ή στην παράταση | -5 |
| Ήττα ομάδας με 11- 20 πόντους | -10 |
| Ήττα ομάδας με 20+ πόντους | -20 |

Σημαντικό

Ακόμα και σε περίπτωση απόλυσης, απουσίας ή αποβολής του προπονητή, θα λάβει τη βαθμολογία του κανονικά.

7. ΜΕΤΑΒΟΛΕΣ ΑΞΙΑΣ ΚΑΙ ΤΙΜΗΣ

Η πιστωτική αξία που αποδίδεται σε κάθε παίκτη αυξάνεται ή μειώνεται μετά από κάθε μέρα. Αυτή η μεταβολή στο EuroLeague Fantasy Challenge ονομάζεται **κεφαλαιακό κέρδος** (ή κεφαλαιακή απώλεια) και υπολογίζεται με βάση δύο παράγοντες:

- **Τη βαθμολογία που έλαβε ο παίκτης**
- **Την αρχική αξία του:** με την ίδια βαθμολογία, ένας παίκτης με χαμηλή αρχική τιμή θα εμφανίσει μεγαλύτερο κεφαλαιακό κέρδος από έναν παίκτη με αρχική υψηλή αξία

Αυτή η μεταβολή θα αυξήσει ή θα μειώσει τις **μονάδες του προϋπολογισμού** σας, τροποποιώντας έτσι την αγοραστική σας δύναμη.

Π.χ. Η fantasy ομάδα μου έχει 100 μονάδες. Ο παίκτης μου Νικ Καλάθης, του οποίου η αξία είναι 20,5μν, επιτυγχάνει υψηλή βαθμολογία και η αξία του αυξάνεται κατά + 1,5μν, φτάνοντας τις 22μν. Η αξία της ομάδας μου στη συνέχεια αυξάνεται από 100 σε 101,5μν αυξάνοντας την αγοραστική μου δύναμη επειδή, αν πουλήσω τον παίκτη, θα μπορέσω να τον αντικαταστήσω με έναν παίκτη που αξίζει 22μν (και όχι πλέον 20,5μν).

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑΚΟ ΚΕΡΔΟΣ

- **Τραυματισμοί καλύτερων παικτών:** εάν ένας παίκτης με υψηλή τιμή τραυματιστεί, για κάθε παιχνίδι που δεν παίζει θα χάνει την αξία του και επομένως θα μπορεί να αγοραστεί σε πολύ χαμηλότερη τιμή.
- **Αντικαταστάσεις τραυματισμένων παικτών:** εάν ένας παίκτης με υψηλή τιμή τραυματιστεί, θα αντικατασταθεί από έναν παίκτη μεσαίου επιπέδου, ο οποίος - με χαμηλότερη τιμή - μπορεί να εγγυηθεί καλά στατιστικά
- **Εκπλήξεις της χρονιάς:** αυτός είναι ο χώρος ανάδειξης των κορυφαίων σκάουτερ του fantasy μπάσκετ, οι οποίοι καλούνται να ανακαλύψουν υποτιμημένα ταλέντα που κατά τη διάρκεια της χρονιάς θα σημειώσουν υψηλές βαθμολογίες (και επομένως θα αυξήσουν τα κεφαλαιακά κέρδη).

8. Κύρια πρωταθλήματα

Κάθε ομάδα του EuroLeague Fantasy Challenge εγγράφεται αυτόματα σε τέσσερα πρωταθλήματα:

- **Γενικό πρωτάθλημα:** περιλαμβάνει όλες τις ομάδες fantasy που είναι εγγεγραμμένες στο EuroLeague Fantasy Challenge.
- **Πρωτάθλημα Αγαπημένης Ομάδας:** περιλαμβάνει όλες τις ομάδες του EuroLeague Fantasy Challenge που έχουν επιλέξει ως αγαπημένη την ίδια ομάδα μπάσκετ.
- **Πρωτάθλημα Χώρας:** περιλαμβάνει όλες τις ομάδες που ανήκουν στην ίδια χώρα
- **Πρωτάθλημα δεύτερου μισού σεζόν:** ενεργοποιείται στα μέσα της σεζόν και περιλαμβάνει όλες τις ομάδες που δημιουργήθηκαν από εκείνη τη στιγμή και μετά.

9. Δημόσια και ιδιωτικά πρωταθλήματα

Εκτός από αυτά τα κύρια πρωταθλήματα, μπορείτε να συμμετάσχετε ή/και να δημιουργήσετε κι άλλα πρωταθλήματα:

- **Ιδιωτικά πρωταθλήματα:** συνήθως δημιουργούνται μεταξύ φίλων, είναι προσβάσιμα μόνο με κωδικό πρόσκλησης
- **Δημόσια πρωταθλήματα:** ανοιχτά σε όλους

Αυτά τα πρωταθλήματα μπορούν να είναι μόνο δύο τύπων:

ΚΛΑΣΙΚΗΣ ΚΑΤΑΤΑΞΗΣ

Οι συμμετέχουσες ομάδες ταξινομούνται με βάση τις βαθμολογίες που πέτυχαν στους διαφορετικούς Γύρους.

ΕΝΑΣ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΕΝΟΣ - HEAD-TO-HEAD (H2H)

Οι χρήστες προκαλούν ο ένας τον άλλο σε κάθε Γύρο σε ένα παιχνίδι 1 προς 1, σύμφωνα με ένα προκαθορισμένο πρόγραμμα που δημιουργείται 1 ώρα πριν από την έναρξη του πρώτου Γύρου. Το αποτέλεσμα του αγώνα αντιστοιχεί στους συνολικούς πόντους που συγκέντρωσαν οι ομάδες fantasy. Παράδειγμα:

- Ομάδα A 200πντ - Ομάδα B 180πντ: Η ομάδα A έχει περισσότερους πόντους και έτσι κερδίζει τον αγώνα.
- Ομάδα A 180πντ - Ομάδα B 200πντ: Η ομάδα B έχει περισσότερους πόντους και έτσι κερδίζει τον αγώνα.
- Ομάδα A 200πντ - Ομάδα B 200πντ: οι ομάδες ήρθαν ισόπαλες και για να καθοριστεί ο νικητής λαμβάνονται υπόψη τα ακόλουθα κριτήρια: το πρώτο κριτήριο είναι η υψηλότερη βαθμολογία στη γενική κατάταξη (το παιχνίδι κερδίζεται από την ομάδα που έχει τους περισσότερους πόντους στη γενική κατάταξη), το δεύτερο κριτήριο είναι η υψηλότερη αξία των παικτών της αρχικής πεντάδας (ο αγώνας κερδίζεται από την ομάδα που η αρχική της πεντάδα έχει λάβει τους περισσότερους πόντους), και το τρίτο κριτήριο είναι η ημερομηνία εγγραφής (ο αγώνας κερδίζεται από την ομάδα που έχει εγγραφεί πρώτη).

Η κατάταξη της ομάδας θα αντικατοπτρίζει το ρεκόρ των νικών-ηττών κάθε ομάδας. Σε περίπτωση ισοπαλίας, η ομάδα με την υψηλότερη βαθμολογία στη γενική κατάταξη κερδίζει (ως δεύτερο κριτήριο, κερδίζει η ομάδα που εγγράφηκε πρώτη).

Το πρωτάθλημα Head-to-Head μπορεί να αποτελείται από **16 ομάδες το πολύ**, έχοντας υπόψη ότι:

- Εάν σε ένα πρωτάθλημα Head-to-Head υπάρχουν λιγότερες από 16 ομάδες, οι αγώνες θα επαναλαμβάνονται σε λούπα μέχρι τον τελευταίο γύρο του πρωταθλήματος
- Εάν το πρωτάθλημα περιλαμβάνει περιττό αριθμό ομάδων, θα δημιουργηθεί αυτόματα μια προεπιλεγμένη ομάδα με την ονομασία "EuroLeague Fantasy Challenge Team" στην οποία θα αποδίδεται, κάθε μέρα, βαθμολογία ίση με τον μέσο όρο των πόντων που έχουν σημειωθεί από όλες τις ομάδες που έχουν εγγραφεί στο EuroLeague Fantasy Challenge στον εν εξελίξει γύρο.
- Σε αντίθεση με ένα πρωτάθλημα Γενικής Κατάταξης, δεν είναι δυνατή η προσθήκη νέων συμμετεχόντων μετά την έναρξη αυτού του πρωταθλήματος

Σημείωση: στο τέλος της Κανονικής Σεζόν και στην αρχή των Πλέι-οφ, όλα τα πρωταθλήματα πρέπει να ξαναδημιουργηθούν. Ωστόσο, θα είναι δυνατή η προβολή της κατάταξης του πρωταθλήματος της Κανονικής Σεζόν επιλέγοντας το εν λόγω στοιχείο από το συγκεκριμένο μενού.

10. Βραβεία

- **1st Place in Regular Season**
 - Winner and friend will be the Euroleague's VIP guests at the 2021 Final Four - Flights, four hotel nights and VIP tickets. (if fan attendance is confirmed)
 - EuroLeague official Spalding basketball
 - A voucher for 1,000 EUR to spend on Turkish Airlines airfare
 - 3x EuroLeague Jersey of winner's choice
 - EuroLeague TV Subscription for 2022-23 Season
- **2nd Place in Regular Season**
 - EuroLeague TV Subscription for 2022-23 Season
 - 2x EuroLeague Jersey of winner's choice
 - EuroLeague official Spalding basketball
 - A voucher for 800 EUR to spend on Turkish Airlines airfare
- **3rd Place in Regular Season**
 - 1x EuroLeague Jersey of winner's choice
 - EuroLeague official Spalding basketball
 - EuroLeague TV Subscription for 2022-23 Season
 - A voucher for 600 EUR to spend on Turkish Airlines airfare
- **4th Place in Regular Season**
 - EuroLeague TV Subscription for 2022-23 Season
 - 1x EuroLeague Jersey of winner's choice
 - A voucher for 400 EUR to spend on Turkish Airlines airfare
- **5th Place in Regular Season**
 - EuroLeague TV Subscription for 2022-23 Season
 - 1x EuroLeague Jersey of winner's choice
- **Matchday Winners (34 Regular Season Matchdays)**
 - EuroLeague TV Subscription for 2022-23 Season
- **1st Place in Special Mid-Season League**
 - 1x EuroLeague Jersey of winner's choice
 - EuroLeague TV Subscription for 2022-23 Season
- **1st Place in PlayOffs and Final Four**
 - 2x EuroLeague Jersey of winner's choice
 - EuroLeague official Spalding basketball
 - EuroLeague TV Subscription for 2022-23 Season

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΝΤΡΑΦΤ

1. Πώς λειτουργεί

Η Λειτουργία Ντραφτ επιτρέπει τη δημιουργία ενός ιδιωτικού πρωταθλήματος με αποκλειστικά ρόστερ, όπου κάθε παίκτης της EuroLeague (π.χ. ο Μίροτιτς) μπορεί να ανήκει μόνο σε μία ομάδα. Η επιλογή των παικτών της EuroLeague για κάθε ομάδα θα πρέπει να αποφασιστεί από τους συμμετέχοντες (π.χ. Με κατ' ιδίαν συζήτηση, με κλήση μέσω Zoom, κλπ.). Στο τέλος της επιλογής, ο **Κομισάριος του Ντραφτ** (αυτός που δημιούργησε το πρωτάθλημα) εισάγει χειροκίνητα τους παίκτες σε κάθε ρόστερ.

Η Λειτουργία Ντραφτ είναι ίδια με την Κλασική Λειτουργία, εκτός από τις ακόλουθες διαφορές:

- η εγγεγραμμένη ομάδα δεν μπορεί να συμμετάσχει στην Κλασική Λειτουργία
- τα ρόστερ είναι αποκλειστικά: κάθε παίκτης της Euroleague μπορεί να επιλεγεί μόνο από μία ομάδα
- δεν είναι δυνατή η αγορά πλεονεκτημάτων, όπως Έξτρα Μονάδες ή Wildcards
- οι ανταλλαγές δεν επιφέρουν κυρώσεις σε πόντους
- οι ανταλλαγές μπορούν να ανοίξουν και να κλείσουν από τον Κομισάριο μόνο στα παράθυρα που παρέχονται από το πρόγραμμα του EuroLeague Fantasy Challenge, το οποίο παραμένει ίδιο με αυτό της Κλασικής Λειτουργίας
- δεν υπάρχει προπονητής
- οι αξίες των παικτών δεν αλλάζουν με βάση τις επιδόσεις τους

2. Δημιουργία Ντραφτ

Κατά τη δημιουργία του Πρωταθλήματος, ο Κομισάριος καθορίζει τις ακόλουθες παραμέτρους:

- **Όνομα πρωταθλήματος**
- **Τρόπος επιλογής παικτών:** με ή χωρίς μονάδες
- **Προϋπολογισμός:** διαθέσιμος σε κάθε χρήστη για να αγοράσει ελεύθερους παίκτες ή να προτείνει ανταλλαγές σε άλλες ομάδες (μπορεί επίσης να είναι και 0). Εάν επιλέχθηκε η λειτουργία μονάδων, είναι απαραίτητο να καθοριστεί προϋπολογισμός για τη δημοπρασία
- **Τύπος ανταγωνισμού:** κλασική κατάταξη ή αγώνες Head-to-Head (H2H)

Μετά την ένταξη όλων των συμμετεχόντων και την έναρξη του Πρωταθλήματος, θα είναι δυνατή η εισαγωγή των ακόλουθων, **πρόσθετων παραμέτρων**:

- **Εναρκτήριο Γύρος:** Ο Κομισάριος μπορεί να επιλέξει αν θα ξεκινήσει το Πρωτάθλημα κατά τον επερχόμενο Γύρο ή σε διαφορετικό Γύρο

- **Προθεσμίες ανταλλαγών:** ο Κομισάριος μπορεί να επιλέξει αν θα αφήσει τις ανταλλαγές να ανοίγουν αυτόματα στο μεσοδιάστημα μεταξύ της λήξης και της έναρξης των Γύρων του EuroLeague Fantasy Challenge, ή να διατηρήσει τον πλήρη έλεγχο τους και να αποφασίζει ανεξάρτητα πότε θα ανοίξει και πότε θα κλείσει τις ανταλλαγές (πάντα εντός του χρονικού διαστήματος που καθορίζεται από το πρόγραμμα του EuroLeague Fantasy Challenge και ΠΟΤΕ όταν ένας γύρος είναι εν εξελίξει).

3. Τύποι Ντραφτ

ΜΕ ΜΟΝΑΔΕΣ

Επιλέγοντας αυτήν τη λειτουργία, ο Κομισάριος εκχωρεί έναν προϋπολογισμό σε μονάδες που θα πρέπει να χρησιμοποιήσει κάθε συμμετέχοντας στο Ντραφτ για να δημιουργήσει το ρόστερ της ομάδας του (μέσω δημοπρασίας). Οι υπόλοιπες μονάδες μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη συνέχεια στα παράθυρα των ανταλλαγών.

Παράδειγμα: Έχει αποφασιστεί να ξεκινήσετε με 300 μονάδες ο καθένας. Κάθε συμμετέχοντας στο πρωτάθλημα καλεί έναν παίκτη της επιλογής του, για τον οποίο θα προσφέρει αυτόματα 1 μονάδα. Οι άλλοι συμμετέχοντες μπορούν να αποφασίσουν να αυξήσουν την προσφορά, προσέχοντας πάντα να μη χρησιμοποιήσουν όλες τις διαθέσιμες μονάδες τους πριν ολοκληρώσουν το ρόστερ τους.

ΧΩΡΙΣ ΜΟΝΑΔΕΣ

Επιλέγοντας αυτήν τη λειτουργία, το πρωτάθλημα αποφασίζει ότι η ανάθεση των παικτών θα πραγματοποιηθεί χωρίς τη χρήση μονάδων. Επίσης, σε αυτήν την περίπτωση, οι συγκεκριμένοι τρόποι λειτουργίας πρέπει να καθοριστούν από τους χρήστες, εκτός σύνδεσης. Ωστόσο, ο Κομισάριος θα πρέπει να εκχωρήσει έναν προϋπολογισμό σε μονάδες για μετά το ντραφτ (ο οποίος μπορεί επίσης να είναι ίσος με 0), για να χρησιμοποιηθεί για την αγορά ελεύθερων παικτών ή για τον διακανονισμό ανταλλαγών ανάμεσα στους συμμετέχοντες.

Παράδειγμα: η σειρά κλήσης μεταξύ των διαφόρων συμμετεχόντων στο πρωτάθλημα αποφασίζεται μέσω τυχαίας κλήρωσης. Δεδομένου ότι δεν υπάρχουν μονάδες, ο επιλεγμένος παίκτης της Euroleague, πιστώνεται αυτόματα στη σύνθεση της ομάδας που τον κάλεσε. Μετά από κάθε γύρο, η κλήση ξεκινά πάλι με ανάποδη σειρά σε σχέση με την προηγούμενο, ξεκινώντας από τον τελευταίο (λειτουργία εναλλάξ). Αυτή η διαδικασία επαναλαμβάνεται έως ότου ολοκληρωθούν τα ρόστερ των ομάδων.

4. Ανταλλαγές

Οι ελεύθεροι παίκτες είναι παίκτες που δεν ανήκουν σε καμία ομάδα που συμμετέχει στο πρωτάθλημα και μπορούν να αποκτηθούν κατά τη διάρκεια του χρονικού διαστήματος που είναι ανοιχτές οι ανταλλαγές σύμφωνα με την ακόλουθη διαδικασία:

Πώς να αποκτήσετε έναν ελεύθερο παίκτη:

1. **επιλέξτε από την ομάδα σας έναν παίκτη που θέλετε να διώξετε** και μεταξύ των Ελεύθερων Παικτών επιλέξτε έναν παίκτη της ίδιας θέσης με τον παίκτη που διώχνετε.
2. **Εάν έχετε αρκετό προϋπολογισμό, αποφασίστε πόσες μονάδες θα προσφέρετε**
3. **Μετά την επιβεβαίωση της προσφοράς**, η προσφορά θα εμφανιστεί στη "Λίστα προσφορών" κάτω από τη σελίδα "Ομάδα" και μπορεί να αλλαχθεί ανά πάσα στιγμή.
4. **3 ώρες πριν από το κλείσιμο των Ανταλλαγών**, ο συμμετέχοντας που προσέφερε την υψηλότερη προσφορά θα δει αυτόματα τον νέο παίκτη να εμφανίζεται στο ρόστερ του, στην ίδια θέση με αυτόν που αντικατέστησε. Ο παίκτης που αποχωρεί θα τοποθετηθεί στη λίστα των ελεύθερων παικτών και ως εκ τούτου θα είναι διαθέσιμος από το επόμενο παράθυρο ανταλλαγών. Σε περίπτωση ισοπαλίας, η δημοπρασία κερδίζεται από τον παίκτη που έχει τη χαμηλότερη κατάταξη στο πρωτάθλημα.
5. **Όταν η ανταλλαγή αποτύχει**, οι προσφερόμενες μονάδες επιστρέφονται και ο παίκτης που θέλατε να αντικαταστήσετε θα παραμείνει στην ομάδα.

5. Ανταλλαγή παικτών μεταξύ συμμετεχόντων στο πρωτάθλημα

Είναι επίσης δυνατό να ζητήσετε ανταλλαγή παίκτη που ανήκει σε άλλο συμμετέχοντα στο πρωτάθλημα.

Οι κανόνες είναι οι ίδιοι όπως και για τις ανταλλαγές των *Ελεύθερων Παικτών*, με τη διαφορά ότι δε θα είναι απαραίτητο να περιμένετε μέχρι τη λήξη του παραθύρου των ανταλλαγών για να ολοκληρώσετε την ανταλλαγή. Ο συμμετέχοντας μπορεί να αποφασίσει ανά πάσα στιγμή εάν θα αποδεχτεί ή θα απορρίψει την προσφορά που έλαβε.