



ILOVEFANTACALCIO

REGOLAMENTO UFFICIALE

Lega fantacalcistica pubblica con modalità di gioco **MANTRA**

CREAZIONE ROSA INIZIALE

Ogni partecipante, entro i limiti di tempo indicati e comunicati, avrà a disposizione **270 crediti** per costruire la propria rosa, che dovrà rispettare i seguenti parametri:

25 giocatori di cui: 3 portieri + 22 giocatori in movimento.

ABBREVIAZIONE	RUOLO	POSIZIONE
P	Portiere	
DS	Terzino sinistro] linea difensiva
DC	Difensore centrale	
DD	Terzino destro	
B	Braccetto difensivo	
E	Esterno basso] linea di centrocampo
M	Centrocampista difensivo	
C	Centrocampista centrale	
W	Ala] linea di trequarti
T	Trequartista	
A	Attaccante di raccordo] linea d'attacco
PC	Punta centrale	

Per "giocatore di movimento" si intende un giocatore escluso i portieri indipendentemente dal proprio ruolo di appartenenza, più specificatamente così identificati:

Verranno presi in considerazione UNICAMENTE ruoli e quotazioni ufficiali di **fantacalcio.it** (Nessun'altra fonte sarà mai presa in considerazione)

SISTEMI DI GIOCO / INSERIMENTO FORMAZIONE

Il partecipante potrà scegliere tra i moduli previsti dal sistema **La FORMAZIONE PREVEDE OLTRE GLI 11 TITOLARI L'INSERIMENTO DI 12 ELEMENTI IN PANCHINA.**

(Segue "sostituzioni")



Che fosse per emergenza, scelta consapevole o semplice errore dell'utente, il sistema consente in taluni casi lo schieramento di calciatori fuori posizione in formazione (ove possibile e con aggravio di un malus di 1 punto)

SOSTITUZIONI

Le sostituzioni (**max 5 sostituzioni consentite a partita**) seguiranno i parametri previsti nella modalità **BASIC** secondo quanto previsto da fantacalcio.it

La panchina è composta da 12 calciatori, di cui minimo un portiere, da schierarsi in ordine di preferenza assoluta, cioè a partire dal calciatore che si preferisce far entrare come primo sostituto, qualora il cambio fosse tatticamente possibile.

In Mantra la sequenza panchina è fondamentale nella gestione delle sostituzioni, visto che l'ordine con cui sono inseriti i calciatori "governa" i meccanismi dei cambi.

L'inserimento corretto è in ordine di preferenza di come si vorrebbe che i calciatori entrassero.

Tendenzialmente quindi vanno inseriti prima quelli più "offensivi" o più propensi al bonus e/o a prestazioni più performanti. L'ordine gerarchico delle sostituzioni in modalità BASIC prevede:

1. Soluzioni OTTIMALI che rispettino lo schema tattico scelto dal fantallenatore in fase di schieramento della formazione (*senza alcun ricorso a calciatori fuori posizione con relativo malus*)

2. Soluzioni EFFICIENTI (*senza malus e solo in assenza di soluzioni al punto 1*) con qualsiasi altro schema tra quelli disponibili, in tal modo configurando un CAMBIO MODULO.

3. Soluzioni ADATTATE (solo in assenza di soluzioni al punto 1 e 2) con l'applicazione, ove possibile, di uno o più malus dovuti allo schieramento di altrettanti calciatori fuori posizione.

Non esiste in questo caso una priorità del proprio schema base rispetto agli altri disponibili.

Le sostituzioni dei calciatori di movimento non avvengono una per volta, ma in blocco. Il primo passo è la valutazione di quanti calciatori tra i titolari siano assenti o senza voto. Salvo che tale numero debba essere ridotto in funzione di limitazioni facoltative sul numero massimo di sostituzioni consentite, a questo punto il sistema valuterà quale combinazione di panchinari debba subentrare.

MODIFICATORE DIFESA

Il FATTORE DIFENSIVO "D-factor" attribuisce punti bonus nel caso di buone performance, misurate tramite media voto, del pacchetto difensivo. prende in considerazione

I 5 UOMINI DIFENSIVI presenti in ogni schema ma, nel caso di una formazione il cui numero di giocatori che contengono i ruoli DC, DD, DS, E ed M sia superiore a cinque unità, saranno presi in considerazione i 5 con voto migliore.

Tuttavia in questo caso almeno 3 di essi devono avere ruolo DC, DD o DS

La finalità di questo fattore è quella di spingere i fantallenatori ad investire anche negli "uomini di fatica" e non solo sul reparto offensivo.

Una ulteriore spinta alla costruzione di una "squadra" nel vero senso della parola

PARTITE RINVIATE / ANNULLATE/ SOSPESSE

In caso una o più partite venissero rinviate / annullate / sospese si adotterà il **6 politico per tutti i giocatori appartenenti alle squadre** (*infortunati e squalificati inclusi*) fatto salvo nei casi in cui:

LA PARTITA VENGA RECUPERATA ENTRO IL TURNO SUCCESSIVO DI CAMPIONATO

In caso in una partita si siano disputati **almeno i 60 MINUTI DI GIOCO** (*escluso recuperi*) **dei soli giocatori appartenenti alle squadre SI PRENDERA' IN CONSIDERAZIONE LA VALUTAZIONE OTTENUTA SINO ALL'INTERRUZIONE/SOSPENSIONE**

MERCATO

Ogni partecipante avrà a disposizione 25 operazioni libere di mercato, da poter utilizzare nel corso dell'intera stagione.

Tali operazioni saranno gestibili autonomamente dal partecipante mediante l'App dedicata alla lega.

Nessuna operazione aggiuntiva potrà essere concessa.

In caso di cessione di giocatori che presentano l'asterisco (*), questa NON sarà conteggiata dal sistema

BONUS/MALUS

Gol realizzato: +3
Assist fornito: +1
Rigore parato: +3
Imbattibilità portiere: +1
Ammonizione: -0,5
Espulsione: -1
Autorete: -2
Rigore sbagliato: -3

BONUS CAPITANO:

Ogni partecipante, nello schierare la propria formazione, dovrà individuare nel suo 11 iniziale un giocatore al quale assegnare simbolicamente la "fascia da capitano", e conseguente "vice capitano"

Il sistema, nel calcolo complessivo di giornata andrà a prendere in considerazione il voto del "capitano" **AL NETTO DI EVENTUALI BONUS/MALUS** ed in base ad esso assegnerà i seguenti bonus

voto 6: 0 punti
voto 6,5: +0,5
voto 7: +1 punto
voto 5,5: - 0,5
voto 5: -1

CLASSIFICA GENERALE

Il gioco prevede un'unica competizione in modalità "somma punti".

Al termine della stagione saranno premiati i primi 3 classificati (*salvo diversa comunicazione*)

In caso di partecipanti che al termine della stagione risultassero aver totalizzato lo stesso punteggio si andrà a prediligere chi nel corso della stagione ha ottenuto il punteggio più alto in una singola giornata

COMPETIZIONE SQUID GAME – MODALITA' SURVIVOR



Ogni squadra iscritta al gioco (con un minimo di 30 partecipanti) parteciperà contestualmente alla competizione "SquidGame", una competizione in modalità survivor che vedrà, ogni singola giornata, eliminare il partecipante che avrà ottenuto il peggior risultato complessivo.

Una competizione ad "eliminazione diretta" che andrà a premiare l'ultima squadra "rimasta"

PREMI PREVISTI

CLASSIFICA SOMMA PUNTI

1° CLASSIFICATO

Friggitrice ad aria **o in alternativa** Action Camera subacquea

2° CLASSIFICATO

Calciobalilla per bambini **o in alternativa** Smartwatch Xiaomi 9 Pro

3° CLASSIFICATO

Cuffie Bluetooth JBL

In caso al termine della stagione 2 (o più..) squadre dovessero terminare a parità di punti verrà preso in considerazione il miglior risultato ottenuto nella singola giornata nel corso dell'intera stagione

COMPETIZIONE "SQUIDGAME" – Modalità Survivor

Al vincitore della competizione un Orologio da polso Casio

CAMPIONE D'INVERNO

Alla squadra che al termine della 19ª giornata occuperà la prima posizione nella competizione "Somma Punti" sarà corrisposto un Buono Virtuale Amazon dal valore di 20€

CONSIDERAZIONI GENERALI SUL GIOCO

Il gioco nasce con la volontà di poter condividere la passione per il gioco, e di farlo con semplicità, coinvolgimento e divertimento, aldilà di quello che può essere un "premio in palio"