

FANTAMONDIALI 2018

La Formula di gioco di questo torneo è: **TUTTI contro TUTTI**, con numero di iscritti illimitato fino al fischio d'inizio del primo incontro della manifestazione (14 giugno, ore 17).

In pratica non esiste alcun calendario con scontri diretti, ma in ogni turno ogni manager si scontra con tutti gli altri, indistintamente, avendo gli stessi strumenti a disposizione per far sì che il proprio pronostico superi i pronostici di tutti gli avversari.

- Tipologia di formazione

Per ogni turno di gioco (in pratica ogni 4 partite - vedi FANTACALENDARIO sul sito SportFantasy), la formazione deve essere formata da **11 calciatori titolari** e da **4 panchinari**.

La selezione dei calciatori è libera, con sole limitazioni per portieri e difensori, e cioè:

- Il **portiere di riserva** deve essere sempre della stessa squadra del titolare.
- Ogni **difensore**, panchinaro compreso, deve appartenere a una squadra

- Calcolo del punteggio

I punti si calcolano nella maniera seguente:

- + 1 per ogni GOAL realizzato
- 1 per ogni AUTORETE
- +1 per eventuali BONUS (Portiere, Difesa, Squadra)
- 1 per eventuali MALUS (Portiere, Difesa)

- Bonus/Malus Portiere

Viene calcolato +1 in caso di **imbattibilità** e -1 **ogni due reti subite** dalla squadra del portiere schierato. Il portiere inoltre realizza +1 per ogni rigore contro **non subito** (se detto portiere è schierato).

- Bonus Malus Difesa

Viene calcolato +1 in caso di **imbattibilità** e -1 **ogni tre reti subite** dalle 3 squadre di appartenenza dei 3 difensori validi (per validi si intendono i difensori che abbiano giocato **almeno 1'**).

Se uno dei tre difensori titolari (definiti D1-D2-D3) non gioca, automaticamente gli **subentra** il panchinaro di difesa (D4, che subentra sempre, anche se poi non gioca nemmeno 1 minuto) e il calcolo viene eseguito con la sua squadra di appartenenza.

Ecco cosa può accadere:

- uno dei tre titolari assente: gli subentra il panchinaro
- due o tre titolari assenti: il panchinaro prende il posto del titolare assente con il numero di selezione più alto, cioè:
 - se mancano D1 e D2, per il calcolo faranno gioco D1, D3 e D4
 - se mancano D1 e D3, per il calcolo faranno gioco D1, D2 e D4
 - se mancano D2 e D3, per il calcolo faranno gioco D1, D2 e D4
 - se mancano D1, D2 e D3, per il calcolo faranno gioco D1, D2 e D4

NB.

D1 è il primo difensore selezionato (nello schema di invio è quello a sinistra)

D2 è il secondo difensore selezionato (nello schema di invio è quello centrale)

D3 è il terzo difensore selezionato (nello schema di invio è quello a destra)

D4 è il difensore panchinaro

- Bonus Squadra

Ogni volta che si realizza una rete con una squadra, **solo per la prima volta** si acquisisce un punteggio bonus predeterminato all'inizio del torneo.

In questo fantatorneo, tutte le squadre hanno BONUS SQUADRA = 1, ad eccezione delle seguenti 8 squadre (urna 4 nel sorteggio) che hanno invece BONUS SQUADRA = 2:

Arabia Saudita - Australia - Corea del Sud - Giappone - Marocco - Nigeria - Panama - Serbia

Esempio pratico: se schiero il calciatore argentino MESSI e questi realizza una rete, per quel turno avrò un Bonus Squadra **Argentina** di +1. Se schiero anche AGUERO e anche lui segna nella stessa partita, non ci sarà altro bonus, idem per le partite successive dell'Argentina: il Bonus Squadra Argentina è stato già sfruttato la prima volta con la rete di Messi.

- Sostituzioni

Possibili **4 sostituzioni** (avverranno **automaticamente**), 1 per settore (porta, difesa, centrocampo, attacco).

Quando uno dei titolari di un settore della formazione schierata viene sostituito, il panchinaro schierato nel **medesimo ruolo** entra automaticamente in campo dal minuto **COMPRESO** della sostituzione del titolare (es. titolare esce al 23°, e dal 23° compreso gli subentra il panchinaro). Le eventuali reti segnate dai panchinari prima del loro ingresso in campo non verranno ovviamente computate.

Qualora uno dei titolari non giochi dal primo minuto, automaticamente entrerà in campo il suo panchinaro. Ma se il titolare entra anche per giocare un solo minuto, allora la sostituzione iniziale non risulta più valida e il panchinaro a quel punto subentra eventualmente al posto del primo dei titolari del suo ruolo che viene sostituito.

In caso di **ESPULSIONE del portiere**, risulta ovvio che non gli subentrerà quello di riserva. Gli eventuali rigori parati dal portiere di riserva di un portiere espulso non faranno gioco.

- Classifiche di merito

Saranno attivi 2 tipi di classifica diversi, con 2 montepremi uguali, ma separati (saranno resi noti a chiusura iscrizioni).

Sarà possibile ovviamente vincerle entrambe, con una che premierà la costanza e l'altra gli exploit!

CLASSIFICA DIESEL

Somma ogni singola prestazione dei manager, turno dopo turno.

In caso di parità nella Classifica finale, i criteri di priorità saranno i seguenti:

- 1) Goal in eventuali SUPPLEMENTARI
- 2) Goal in eventuali CALCI DI RIGORE FINALI (calcolando +1 per un proprio calciatore che segna e -1 se lo fallisce. Il portiere fa gioco solo come tiratore)
- 3) Maggior numero di SQUADRE diverse mandate in rete
- 4) Maggior numero di CALCIATORI diversi mandati in rete
- 5) Rapporto Bonus/Malus portieri
- 6) Rapporto Bonus/Malus difensori

CLASSIFICA FLASH

Al termine di ogni turno non tutti i manager riusciranno a ottenere un punteggio utile per la classifica. Acquisiranno infatti "5" punti i manager che otterranno il miglior punteggio del turno (saranno "5+2" i punti se a vincere sarà un unico manager), "3" punti i manager che otterranno il secondo miglior punteggio del turno, "2" punti i manager che otterranno il terzo miglior punteggio del turno e "1" punto i manager che otterranno il quarto miglior punteggio del turno. Vengono assegnati "ZERO" punti ai manager che ottengono punteggi che non rientrano nei migliori del turno e ai manager che non sono riusciti a inviare la formazione.

Per questi ultimi, però, nella somma dei punteggi (primo criterio di risoluzione in caso di parità) verrà assegnato un punteggio equivalente alla peggiore prestazione del turno, diminuita ancora di un punto.

In caso di parità nella Classifica finale, i criteri di priorità saranno i seguenti:

- 1) Miglior punteggio DIESEL
- 2) Goal in eventuali SUPPLEMENTARI
- 3) Goal in eventuali CALCI DI RIGORE FINALI (calcolando +1 per un proprio calciatore che segna e -1 se lo fallisce. Il portiere fa gioco solo come tiratore)
- 4) Maggior numero di SQUADRE diverse mandate in rete
- 5) Maggior numero di CALCIATORI diversi mandati in rete

- Formazione non pervenuta

Al manager "reo", nella classifica FLASH verranno assegnati **0 punti**, mentre nella classifica DIESEL verrà assegnato un punteggio equivalente alla **peggiore prestazione del turno, diminuita ancora di un punto**.

- Partite non Regolari

In caso di partita SOSPESA o ANNULLATA, ma poi RIPRESA, 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. È valido invece il tabellino di una partita terminata o meno al 90', ma poi assegnata a tavolino.

In caso di partita NON DISPUTATA e assegnata a tavolino, non ci sarà alcun tabellino, per cui i calciatori verranno considerati tutti come assenti.

ESEMPIO

Esempio di formazione in occasione delle finali dei Mondiali 2014 (Germania-Argentina 0-0, 1-0 dts. e Olanda-Brasile 3-0). Questa formazione ottenne 5 punti Flash (fu la migliore del turno insieme a un'altra) e 3 punti Diesel (notare il bonus Portiere, il bonus Difesa e la rete di Van Persie).

RUOLO	TEAM	NUM.	GIOCATORE	
P	ARG	1	ROMERO	P 0 🧤
D	OLA	3	DE VRIJ	D 0
D	ARG	15	DEMICHELIS	D 0
D	GER	20	BOATENG J.	D 0
C	GER	7	SCHWEINST.	
C	BRA	5	FERNANDINHO	
C	GER	6	KHEDIRA	1' X
C	BRA	19	WILLIAN	
A	BRA	21	JO	
A	OLA	9	VAN PERSIE	🧤
A	ARG	9	HIGUAIN	78'
PANCHINA				
P	ARG	21	ANDUJAR	X
D	BRA	3	THIAGO SILVA	X
C	ARG	6	BIGLIA	1'
A	ARG	10	MESSI	78'