

Analisi Requisiti

Ogni giocatore deve prendere 25 giocatori, gestendo i propri crediti al meglio possibile, per non trovarsi in inferiorità numerica.

Ogni giocatori può acquistare al massimo (quantitativo) di giocatori per ruolo:

- 3 portieri
- 8 difensori
- 8 centrocampisti
- 6 attaccanti

Ciascuna formazione dovrà essere consegnata prima del calcio d'inizio del primo anticipo di giornata.

Il punteggio di ogni singola squadra viene calcolato valutando la somma degli 11 giocatori titolari comprendenti bonus e malus. . Per bonus si intendono i punti extra totalizzati da un singolo giocatore in base al regolamento della rispettiva Lega. Per malus, invece, si intende l'esatto opposto, ovvero tutte quelle sanzioni negative impostate dal regolamento di ogni singola Lega. Andiamo ad analizzare, nel dettaglio, tutti i bonus e malus, prendendo in considerazione le regole di base del gioco del Fantacalcio.

Bonus:

- Gol + 3
- Assist +1
- Imbattibilità portiere +1 (non riceve gol in una partita)
- Rigore parato +3

Malus:

- Gol subito -1
- Espulsione -1
- Ammonizione -0.5
- Rigore sbagliato -3
- Autogol -2
- -3 punti per un rigore sbagliato

Le singole gare di campionato sono giocate da una Fantasquadra formata da 11 titolari suddivisi nei rispettivi ruoli in base ai moduli.

Ufficialmente sono ammessi i moduli 4-4-2, 4-3-3, 4-5-1, 5-3-2, 5-4-1, 6-3-1. Varianti al regolamento permettono l'impiego anche di schieramenti quali il 3-4-3, 3-5-2.