|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  | **Fantacalcio – Probabili Formazioni e “Ultime dai campi”** |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Ciclo di emissione** | **Acronimi** | **Data** | **Firma** | | Redatto da:  Domenico Romeo | Sportsbook Experience Specialist | 27/03/2025 |  | | Verificato da:  Marco Rebuglio | Sportsbook Experience Manager | 27/03/2025 |  | | Approvato da: |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Rev. N.** | **Oggetto della revisione** | **Data** | | 0.1 | Prima emissione |  | | 0.2 | Integrazione requisiti | 11/04/2025 | |  |  |  | |  |  |  | |  |  |  | |  |

Summary

[1 Introduzione 4](#_Toc195268211)

[1.1 Pre-condizione utilizzo API Fantacalcio 4](#_Toc195268212)

[1.1.1 Modifiche attuali API Fantacalcio 4](#_Toc195268213)

[1.1.2 OPTA Mappings Feed 4](#_Toc195268214)

[2 Requisiti 5](#_Toc195268215)

[2.1 Utilizzo API Fantacalcio per specifica manifestazione su brand 5](#_Toc195268216)

[2.1.1 Priorità Fantacalcio su Manifestazione/Brand 5](#_Toc195268217)

[2.1.2 Esclusione Fantacalcio su specifico match -Eventi rinviati 5](#_Toc195268218)

[2.1.3 Esclusione Fantacalcio su specifico match – Recuperi e Match Day 5](#_Toc195268219)

[2.1.4 Soluzione di Fallback in caso di esclusione Fantacalcio 6](#_Toc195268220)

[2.2 Sezione Giocatori – Manifestazioni con Fantacalcio 6](#_Toc195268221)

[2.2.1 Vista Campo - Formazioni Probabili/Ufficiali 6](#_Toc195268222)

[2.2.2 Vista Campo - Modulo di gioco 6](#_Toc195268223)

[2.2.3 Vista Campo – Gestione Panchina 7](#_Toc195268224)

[2.2.4 Probabili formazioni - % di titolarità 7](#_Toc195268225)

[2.2.5 Ultime dai campi 8](#_Toc195268226)

[2.2.6 Giocatori Diffidati 8](#_Toc195268227)

[2.2.7 Giocatori Squalificati 8](#_Toc195268228)

[2.2.8 Giocatori indisponibili 9](#_Toc195268229)

[2.2.9 Giocatori in ballottaggio 9](#_Toc195268230)

[2.2.10 Giocatori in dubbio 9](#_Toc195268231)

[2.2.11 Stadio 9](#_Toc195268232)

[2.2.12 Arbitro 9](#_Toc195268233)

[2.2.13 Broadcaster 9](#_Toc195268234)

[2.2.14 Ultimo Aggiornamento 9](#_Toc195268235)

# Introduzione

All’interno di questo documento vengono normati i requisiti per l’integrazione delle informazioni provenienti dalle seguenti API fornite da Fantacalcio

* “ProbableLineupFULL”
* “MatchCalendar”
* “LastFromFields”

Fantacalcio e le sue API vanno ad integrarsi come nuovo fornitore per l’alimentazione della vista campetti prematch nella quale grazie alle API Fantacalcio sarà possibile inserire:

* Probabili formazioni
* Formazioni ufficiali
* Percentuali di titolarità dei player
* Altre informazioni come diffidati, squalificati o infortunati
* Sezione testuale di news sulle squadre (‘Ultime dai campi’)

L’utilizzo e la renderizzazione delle informazioni provenienti dalle API Fantacalcio deve essere potenzialmente possibile su tutti i client di tutti i brand all’interno di cui la piattaforma Betting Sisal opera

## Pre-condizione utilizzo API Fantacalcio (RU 1)

### Modifiche attuali API Fantacalcio

Perché le API Fantacalcio possano essere utilizzate sulla piattaforma Betting Sisal è necessario che il fornitore integri all’interno dei propri servizi ‘ProbableLineUpFULL’ e ‘LastFromFields’ gli ID OPTA delle varie entità riportate nel servizio stesso (player, match ecc)

### OPTA Mappings Feed

Per poter usufruire delle API Fantacalcio sarà inoltre necessario integrare il servizio OPTA Sports Data Soccer API - Mappings feed (MAP) (<https://documentation.statsperform.com/docs/rh/sdapi/Topics/soccer/opta-sdapi-soccer-api-mappings.htm#main-guide>) che consentirà di convertire gli ID Opta in formato XML (in possesso a Fantacalcio) con quelli in formato SDAPI correntemente in uso all’interno della piattaforma Sisal.

# Requisiti

## Utilizzo API Fantacalcio per specifica manifestazione su brand

### Priorità Fantacalcio su Manifestazione/Brand (RU 2)

Su specifiche manifestazioni della disciplina Calcio e per uno specifico Brand deve essere possibile inserire in priorità di utilizzo per la vista dei Campetti Prematch il fornitore Fantacalcio.

Deve essere possibile ad esempio poter mettere in priorità Fantacalcio per la visualizzazione dei campetti prematch sulla manifestazione Serie A sul solo Brand Sisal, mantenendo sulla stessa manifestazione l’attuale soluzione standard (V4 Soccer Sportradar) su altri brand (Pokerstars, MDJS).

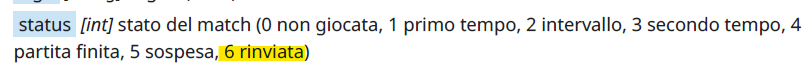
Sarà business a indicare a IT su quali manifestazioni e per quali brand inserire Fantacalcio in priorità sui campetti prematch. Non sarà necessario l’utilizzo di un tool di backoffice e una configurazione a caldo per questo tipo di settaggi, che potranno essere resi attivi anche a valle di un rilascio.

NB: per i campetti del palinsesto live si continuerà a utilizzare la soluzione offerta dalle API Soccer V4 di Sportradar anche per manifestazioni e brand su cui è stata indicata la priorità per Fantacalcio.

Tutti i requisiti indicati nel documento si intendono validi e da applicare per il Metatemplate/tab giocatori prematch sulle sole manifestazioni e brand con il fornitore Fantacalcio in priorità

### Esclusione Fantacalcio su specifico match -Eventi rinviati (RU 3)

Gli eventi che vengono rinviati presentano all’interno dell’API stato “6” all’interno del campo “Status”



Per eventi che presentano questo valore all’interno del suddetto deve essere escluso l’uso dell’API Fantacalcio dalla piattaforma Sisal.

Per la valorizzazione dei campetti di tali eventi, Sisal continuerà ad utilizzare le sole formazioni ufficiali dalle API Sportradar Soccer V4 attualmente in uso.

### Esclusione Fantacalcio su specifico match – Recuperi e Match Day (RU 4)

Al fine di escludere le API di Fantacalcio per i match di recupero di turni precedenti e utilizzarle solo sugli eventi del turno corrente o imminente, per tutti i match quotati per una specifica manifestazione deve essere controllato il “Match Day” associato all’interno delle API “MatchCalendar”. Le API di Fantacalcio vanno utilizzate per gli eventi quotati in palinsesto che presentano il valore “Match Day” più alto all’interno dell’API.

Esempio: per la Serie A (con Fantacalcio in priorità) in data mercoledì 12/3 si gioca il recupero del match Bologna – Milan della giornata numero 7. Nel weekend 15/3 e 16/3 si giocheranno i match della giornata numero 20. Su sisal sono presenti le quote sia di Bologna-Milan che dei match del weekend. Secondo la logica descritta in questo capitolo Fantacalcio verrà quindi scartata per Bologna-Milan (che si appoggerà a Sportradar per le sole formazioni ufficiali) e usata per le partite del weekend del turno numero 20

### Soluzione di Fallback in caso di esclusione Fantacalcio (RU 5)

Per le manifestazioni e i brand su cui business ha indicato la priorità per il fornitore Fantacalcio, Sisal sul prematch continuerà ad utilizzare come soluzione di fallback le sole formazioni ufficiali prese dalle API Sportradar Soccer V4 attualmente in uso sui match per cui le API di Fantacalcio non sono utilizzabili secondo i criteri descritti sopra.

## Sezione Giocatori – Manifestazioni con Fantacalcio

Si descrivono in questa sezione le informazioni da visualizzare all’interno delle sezioni dedicate ai giocatori (Metatemplate Giocatori/Tab Giocatori) di match per cui vengono utilizzate le API di Fantacalcio. Si fa quindi riferimento a manifestazioni per cui è stata indicata Fantacalcio come priorità per lo specifico Brand.

### Vista Campo - Formazioni Probabili/Ufficiali (RU 6)

Le API Fantacalcio per uno specifico match forniscono sia le formazioni probabili che quelle ufficiali. Ne deriva che per le manifestazioni e i brand con Fantacalcio in priorità la vista *Campo* deve essere quella su cui l’utente atterra di default (all’ingresso sul metatemplate / tab giocatori) nel momento in cui viene selezionato un evento per cui sono disponibili o le formazioni probabili oppure quelle ufficiali.

All’atterraggio sulla vista Campo di un match appartenente a una manifestazione/brand con Fantacalcio in priorità deve essere presente un wording riportante

* ***Probabili Formazioni***> se i giocatori riportati come titolari dalle API Fantacalcio hanno una % di titolarità inferiore al 100%
* ***Formazioni Ufficiali*** > se tutti i giocatori riportati come titolari dalle API di Fantacalcio hanno una % di titolarità pari al 100

Nelle API *ProbableLineupsFULL* i titolari sono riportati come *starter* e la percentuale è indicata nel tag *percent*

### Vista Campo - Modulo di gioco (RU 7)

Per disegnare gli schieramenti di gioco delle squadre presenti nella versione “Campetto” dei client di gioco Sisal devono essere presi in considerazione i campi “Starter” e “Trend” presenti nell’API *ProbableLineup Full.*

Il campo “*Trend”* contiene il modulo di gioco di ogni team in questione (es 4231)

Immagine che contiene testo, Carattere, schermata, bianco

Descrizione generata automaticamente

Il campo “*Starter”* contiene la lista dei giocatori titolari di ogni team.

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

Al fine di inserire ogni giocatore nella corretta posizione all’interno del campetto, non si dovrà tenere in considerazione l'attributo "position" associato a ogni giocatore nel servizio *ProbableLineup* *Full* ma si dovrà tenere conto del solo modulo ("trend":"4231") e dell'ordine in cui vengono riportati i giocatori all'interno della risposta di Fantacalcio. Seguendo l'ordine dei giocatori contenuto nella risposta del servizio, Sisal dovrà ordinarli dall'alto verso il basso e da destra verso sinistra.

Esempio su un 4-2-3-1: 1°: portiere 2°: terzino dx 3° dif centrale dx 4° dif centrale sx 5° terzino sx 6° mediano di dx 7° mediano di sx 8° ala dx 9° trequartista 10° ala sx 11° centravanti/punta.

### Vista Campo – Gestione Panchina (RU 8)

Al fine di costruire la sezione “Panchina” dei campetti deve essere preso in considerazione il campo “Bench”. All’interno di questo campo viene fornita la lista dei giocatori non presenti in formazione titolare e devono essere riportati sui client rispettando l’ordine di risposta del servizio Fantacalcio.

Immagine che contiene testo, Carattere, schermata

Descrizione generata automaticamente

### Probabili formazioni - % di titolarità (RU 9)

Solo per le probabili formazioni, soltanto nella vista Campo in corrispondenza di ogni item player, sia tra i giocatori titolari che quelli in panchina, deve essere riportata apposita indicazione visiva che indica la percentuale di titolarità.

Devono essere distinte 3 diverse casistiche:

* Da 0% a 49%
* Da 50% a 84%
* Da 85% a 100%

Tutte le diverse casistiche devono prevedere apposite caratteristiche e colorazioni descritte nei Figma forniti da UX.

Anche quando la formazione diventa ufficiale e tutte le % di titolarità sono al 100, le % di titolarità devono comunque essere mostrate sul client.

Tale indicazione è relativa soltanto alla vista Campo e non è richiesta all’interno della vista Lista.

#### Adeguamento UI vista campo (RU 20)

È previsto, per la vista “Campo” della sezione Giocatori (a prescindere dal fornitore di riferimento) un adeguamento della UI a quanto riportato sui Figma di questa feature.

NB: la UI viene unificata a quanto già sviluppato in App Scommesse.

### Ultime dai campi (RU 10)

All’interno della vista Campo, per ognuna delle 2 squadre, deve essere integrato il testo riportato nell’API *LastFromFields* esposta dal fornitore Fantacalcio.

All’interno di questo servizio, viene riportato all’interno del campo “*Text”* apposito testo HTML da riportare sui FE dei Client di gioco.

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

Se sul client di gioco è selezionata la Squadra 1 deve essere riportato il testo relativo alla Squadra 1, Se sul client di gioco è selezionata la Squadra 2 deve essere riportato il testo relativo alla Squadra 2

### Giocatori Diffidati (RU 11)

Soltanto all’interno della vista Campo, per ognuna delle 2 squadre, deve essere integrato l’elenco dei giocatori diffidati, riportato all’interno del campo *cautionedsPlayers* dell’API *ProbableLineupFULL*



### Giocatori Squalificati (RU 12)

Soltanto all’interno della vista Campo, per ognuna delle 2 squadre, deve essere integrato l’elenco dei giocatori diffidati, riportato all’interno del campo *disqualifiedsPlayers* dell’API *ProbableLineupFULL*

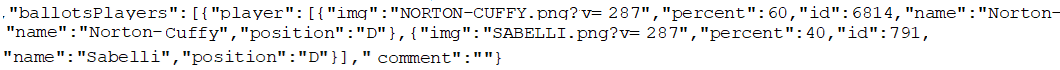
### Giocatori indisponibili (RU 13)

Soltanto all’interno della vista Campo, per ognuna delle 2 squadre, deve essere integrato l’elenco dei giocatori indisponibili con le motivazioni testuali dell’indisponibilità. Queste informazioni sono riportate all’interno del campo *unavailablesPlayers* dell’API *ProbableLineupFULL*

**

### Giocatori in ballottaggio (RU 14)

Soltanto all’interno della vista Campo, per ognuna delle 2 squadre, devono essere integrate le coppie di giocatori in ballottaggio per un posto da titolare nello stesso ruolo. Per ogni giocatore in ballottaggio deve essere riportata la % di titolarità. . Queste informazioni sono riportate all’interno del campo *ballotsPlayers* dell’API *ProbableLineupFULL*



### Giocatori in dubbio (RU 15)

Soltanto all’interno della vista Campo, per ognuna delle 2 squadre, deve essere integrato l’elenco dei giocatori in dubbio con le motivazioni testuali. Queste informazioni sono riportate all’interno del campo *doubtsPlayers* dell’API *ProbableLineupFULL*

**

### Stadio (RU 16)

Soltanto all’interno della vista Campo deve essere riportato il nome dello stadio in cui si svolge lo specifico incontro, l’informazione è presente per ogni partita nell’API *ProbableLineupFULL* in corrispondenza di *Stadium*

**

### Arbitro (RU 17)

Soltanto all’interno della vista Campo deve essere riportato il nome dell’arbitro del match, presente per ogni partita nell’API *ProbableLineupFULL* in corrispondenza di *referee*



### Broadcaster (RU 19)

Per ogni incontro, sia nella vista Lista che Campo, per cui vengono utilizzate le informazioni provenienti da Fantacalcio non devono essere riportate le informazioni relative al Broadcaster.

Resta valido, invece, quanto sviluppato as-is per gli altri fornitori.

### Ultimo Aggiornamento (RU 18)

Per ogni incontro, sia nella vista Lista che nella vista Campo deve essere riportata data e ora dell’ultimo aggiornamento delle informazioni riportate nel formato GG/MM/AAAA - HH:MM.

L’informazione è presente per ogni partita nell’API *ProbableLineupFULL* in corrispondenza di *lastUpdate*

