

# **Regolamento Dynasty Lega MentiAndati**

## Indice generale

1. Le cose formali.....	3
1.1 Numero partecipanti e modalità.....	3
1.2 Crediti.....	3
1.3 Quotazioni.....	4
1.4 Contratti.....	4
1.5 Numero di giocatori per rosa.....	5
1.6 Svincoli.....	5
2. Mercato.....	6
2.1 Sessioni.....	6
2.2 Regola Alessio.....	6
2.3 Scambi.....	6
2.4 Prestiti.....	6
2.5 Asta di inizio campionato.....	6
2.6 Mercati di riparazione.....	6
2.7 Regola Guru.....	7
3. Regole partita.....	8
3.1 Bonus e malus partita.....	8
3.2 Soglie.....	8
3.3 Sostituzioni.....	8
3.4 Modificatore difesa.....	9
3.5 Inserimento formazione.....	9
3.6 Regola mancato inseriMolly di forMolly.....	9
4. Competizioni.....	10
4.1 Campionato.....	10
4.2 Ciampions Lig.....	10
4.3 Iurop Lig.....	10
5. Giovanili.....	11
5.1 Composizione squadre.....	11
5.2 Contratti.....	11
5.3 Mercato.....	11
5.4 Svincoli.....	11
5.5 Promozione in prima squadra.....	11

# 1. Le cose formali

## 1.1 Numero partecipanti e modalità

La lega si compone di 10 squadre.

La lega utilizza la modalità Mantra di FantaGazzetta.

## 1.2 Crediti

I crediti saranno divisi in due conti:

1. mercato,
2. stipendi.

Ad inizio primo anno ogni squadra avrà 500 crediti per il mercato, 200 per gli stipendi, in due conti separati. I crediti possono essere spostati in qualsiasi momento da un fondo all'altro.

Ad inizio di ogni anno, verranno distribuiti alle squadre i diritti TV. I diritti TV verranno distribuiti seguendo una politica simile a quella della NBA, in cui le squadre classificate peggio prenderanno più soldi. In particolare:

Posizione in classifica	Percentuale di diritti TV
1	5%
2	6%
3	7%
4	8%
5	9%
6	10%
7	12%
8	13%
9	15%
10	15%

Il ricavato verrà gestito dal singolo giocatore, che deciderà quanta parte mettere in stipendi e quanta parte in mercato. L'obiettivo è cercare di ri-bilanciare la lega ogni anno.

I diritti TV verranno calcolati come segue. Vengono presi il punteggio maggiore ( $P_{\max}$ ) ed il punteggio minore ( $P_{\min}$ ) della lega, si sommano e si divide per due, ottenendo un punteggio medio ( $P_{\text{avg}} = \text{CranoTV}$ ). Tale valore rappresenta il totale dei diritti TV.

$$CranoTV = \frac{P_{Max} + P_{Min}}{2}$$

Questo viene ridistribuito (salvo penalizzazioni) come da tabella precedente.

**Esempio:** (proiezioni 2022/2023)

Alla 14esima giornata il primo ha 1040 punti, l'ultimo 869,5. Proiettati in 38 giornate ed arrotondati, risulta:

$$P_{max} = 2823$$

$$P_{min} = 2360$$

da cui:

$$CranoTV = \frac{P_{Max} + P_{Min}}{2} = \frac{2823 + 2360}{2} = 2595$$

Dividendo secondo la tabella precedente, si ottiene:

Posizione	%	Crediti
1	0,05	129,6
2	0,06	155,52
3	0,07	181,44
4	0,08	207,36
5	0,09	233,28
6	0,1	259,2
7	0,12	311,04
8	0,13	336,96
9	0,15	388,8
10	0,15	388,8

### 1.3 Quotazioni

Come quotazione per base d'asta viene usata quella proposta da Fantagazzetta.

### 1.4 Contratti

I contratti possono essere proposti ai giocatori in ogni momento. All'atto dell'acquisto di un giocatore è necessario redigere un contratto almeno annuo. La durata massima di un contratto è 3 anni. Il costo annuo di un contratto è pari ad 1/4 del valore del giocatore al momento della stipula, arrotondato per difetto, e con un importo minimo di 1. L'ammonto totale del contratto va pagato alla sigla.

**Esempi:**

giocatore di valore 1, costo annuo di contratto =  $1/4 = 1cr$

giocatore di valore 22, costo annuo di contratto =  $22/4 = 5$  ed un po' (per essere precisi) = 5

In caso di svincolo (volontario o per via di reale cessione) di un giocatore rispetto alla naturale conclusione del contratto, i soldi ancora dovuti al giocatore (arrotondati per difetto) verranno riversati nel conto degli stipendi del proprietario.

**Esempi:**

giocatore con 3 anni di contratto pagato 20 crediti totali, parte dopo 2 anni → 6 riversati nelle casse del proprietario

giocatore con 3 anni di contratto pagato 20 crediti totali, parte dopo 1,5 anni → 10 riversati nelle casse del proprietario

## **1.5 Numero di giocatori per rosa**

Ogni rosa si compone di al massimo 30 giocatori, minimo 25. Il numero minimo di portieri è 2.

## **1.6 Svincoli**

Un giocatore può essere svincolato solo durante una sessione di mercato attiva. Un giocatore si intende svincolato se:

1. abbandona la serie A,
2. il proprietario lo cede alla banca giocatori.

In entrambi i casi il proprietario riprende il valore della quotazione in quel momento del giocatore secondo FantaGazzetta. Oltre a ciò, ottiene in risarcimento parte del contratto, come regolamentato nella sezione 1.4 Contratti.

Un giocatore svincolato non può essere riacquistato dalla stessa squadra nella stessa finestra di mercato.

## 2. Mercato

### 2.1 Sessioni

Vi è una sessione annuale di mercato ad asta in presenza, all'inizio del campionato. Dopo avere distribuito i crediti dei diritti TV (sezione 1.2 Crediti) e applicato le condizioni di svincolo (sezione 1.6 Svincoli) ai giocatori che hanno abbandonato la serie A, le squadre vanno riportate ad avere un numero di calciatori congruo (sezione 1.5 Numero di giocatori per rosa).

Durante tutte le finestre di mercato ufficiale della serie A, sarà anche aperto il fantamercato.

### 2.2 Regola Alessio

Nel caso di errore da parte del fanta-allenatore (Alessio), per cui una squadra risulti incompleta, ed impossibile da completare con i crediti disponibili, il giocatore più costoso acquistato nella sessione, viene svincolato alla metà del valore di mercato. Esso non è riacquistabile dal giocatore che lo ha ceduto ed è riacquistabile solo a partire dal prezzo di acquisto precedente.

#### Esempio (Alessio):

Un fanta-allenatore di fantasia che chiameremo Alessio, compra un giocatore di fantasia che chiameremo **Ciro Fermo** quotato 40 per 120 crediti. A fine sessione il fanta allenatore si accorge di non avere sufficienti crediti per chiudere la squadre (meno di 25 giocatori).

Ciro Fermo verrà svincolato per 20 crediti. Un altro giocatore di fantasia che chiameremo **Paolo Infame**, potrà acquistare **Ciro Fermo**, nella stessa finestra di mercato, solo offrendo 120 crediti o più.

### 2.3 Scambi

Il mercato scambi è sempre aperto, e gestibile dai singoli fanta-allenatori tramite l'applicazione di FantaGazzetta. Il contratto dei giocatori scambiati mantiene la sua durata, senza nessun ulteriore esborso.

### 2.4 Prestiti

Sono possibili prestiti di giocatori fra i fanta-allenatori. I giocatori usciti in prestito non possono rientrare prima della fine della stagione. Possono essere inserite clausole di diritto o obbligo di riscatto, anche condizionate. Ogni giocatore mantiene il proprio contratto, senza la necessità di integrazioni.

### 2.5 Asta di inizio campionato

L'asta di inizio campionato è una asta in presenza. Viene fatta in modalità asta a rialzo. L'ordine di chiamata è dettato dalla classifica del Campionato dell'anno precedente. Chiama per primo l'ultimo classificato e per ultimo il primo. La chiamata è libera (escluso il primo anno), per cui può essere chiamato qualsiasi giocatore svincolato, in qualsiasi momento. E' possibile chiamare i blocchi portiere.

### 2.6 Mercati di riparazione

I mercati di riparazione aprono con l'apertura del mercato di Serie A e chiudono una settimana dopo la chiusura. Le offerte dovranno essere inserite nell'apposito gruppo WhatsApp comprendenti di offerta per il cartellino e dati stipendio. Nel caso sia necessario uno svincolo per coprire il costo

dell'offerta, o per liberare un posto in rosa, questo deve essere dichiarato all'atto dell'offerta. Lo svincolo diventerà effettivo solo all'acquisto del giocatore. Le aste si concludono un giorno dopo l'ultima offerta sul giocatore o quando ogni alto fantà allenatore si è dichiarato non interessato (tuo). Il mercato chiude durante le giornate di serie A e riapre solo dopo l'aggiornamento dei valori dei giocatori.

## **2.7 Regola Guru**

Un giocatore acquistato in una qualsiasi sessione di mercato, non può essere rivenduto prima di due giornate di Serie A.

### 3. Regole partita

#### 3.1 Bonus e malus partita

Bonus e malus vengono assegnata in automatico da FantaGazzetta.

Evento	Bonus/Malus
Goal segnato	+3
Autogoal	-1
Rigore segnato	+3
Rigore sbagliato	-3
Rigore parato	+3
Ammonizione	-0,5
Espulsione	-1
Autogoal	-2
Assist	+1
Goal pareggio	+0,5
Goal decisivo	+1

#### 3.2 Soglie

Il primo goal si segna a 66 punti, le soglie sono poi settate con uno step di 4 punti come segue:

Punti	Goal
66	1
70	2
74	3
78	4
82	5
86	6
90	7
94	8
98	9
102	10

#### 3.3 Sostituzioni

Si possono portare 12 giocatori in panchina. Sono consentite 5 sostituzioni, secondo la modalità basic di FantaGazzetta. Sono disponibili le riserve d'ufficio, che garantiscono 4 punti, sia per i giocatori di movimento che per il portiere.

Nel caso di giocatore S.V. con ammonizione, questo prenderà 4.5.



### 3.4 Modificatore difesa

La lega utilizza il modificatore difesa nella modalità mantra. In particolare viene usato il bonus e malus della propria squadra, portiere compreso. I bonus vengono calcolati secondo la seguente tabella:

Da (>=)	A (<=)	Punti
*	5,99	0
6	6,24	1
6,25	6,49	2
6,5	6,74	3
6,75	6,99	4
7	7,24	5
7,25	7,49	6
7,5	*	7

### 3.5 Inserimento formazione

Sarà possibile schierare in autonomia fino a 15 minuti prima della prima partita di giornata. Entro il primo tempo della prima partita, è possibile chiedere agli admin di schierare la formazione del turno precedente (senza alcuna penalizzazione), previo accordo con l'avversario. A partire dal secondo tempo sarà impossibile schierare.

### 3.6 Regola mancato inseriMolly di forMolly

Nel caso non venga inserita la formazione entro il tempo concesso si incorre in due tipi di penalità differenti, una sul punteggio ed una economica sui diritti TV della stagione successiva:

1. Il mancato inserimento prevede il reinserimento della formazione della giornata precedente, con un malus di 3 punti di ufficio.
2. Dal punto di vista economico, per ogni partita in cui non si è schierato, verrà scalata una parte dei diritti TV.

Dopo avere calcolato la quantità di crediti ( $C_n$ ) che spetta ad ogni squadra (secondo la sezione 1.2 Crediti), la quantità finale di crediti ( $C$ ) verrà normalizzato, per ogni squadra, come segue:

$$C = C_n \cdot \frac{P_g}{P_{tot}}$$

Dove  $P_g$  sono le partite effettivamente giocate dalla squadra (solo) nel fanta campionato, cioè quelle in cui si è schierato, mentre  $P_{tot}$  sono le partite totali giocate in Serie A (38). La normalizzazione viene attuata solo se non si schiera per almeno 2 volte.

#### Esempio:

Un FantaAllenaMolly M non schiera per 5 volte durante l'anno. Avrebbe diritto a 200 crediti di diritti TV, ma dopo normalizzazione avrà:

$$C = C_n \cdot \frac{P_g}{P_{tot}} = 200 \cdot \frac{33}{38} = 173,5$$

## 4. Competizioni

### 4.1 Campionato

Il torneo principale è chiamato Campionato, partecipano tutte e 10 le fanta squadre. Inizia alla prima giornata del campionato di serie A e finisce all'ultima. La modalità è quella di competizione a girone unico. I premi per il campionato sono estensioni gratuite annue dei contratti. In particolare:

Posizione	Crediti
1	3 estensioni annue
2	2 estensioni annue
3	1 estensione annua

Le estensioni possono essere usate anche sullo stesso giocatore. Resta sempre valido il limite massimo di 3 anni sulla lunghezza di un contratto. Tutte le estensioni vanno usate entro la stagione successiva.

#### Esempio:

Il primo classificato ha in rosa il giocatore Sunley Muntari, che lo ha trascinato alla vittoria con 16 assist, 34 goal e 52 fughe in bicicletta per non pagare le prostitute. Purtroppo ha un solo anno di contratto. Il proprietario del suddetto fenomeno, può riportare a 3 anni gratuitamente la durata del contratto di Sunley. In alternativa, stupidamente, può prolungare di un anno a Sunley e di un anno al pallone d'oro Algerino Mesbah e di uno il nuovo Zanetti Schelotto.

### 4.2 Ciampions Lig

Le prime 4 del Campionato precedente hanno diritto a partecipare alla Ciampions. Si tratta di una competizione che prevede un girone unico di 4 squadre. Tutte passano il turno, ma alla fine dei gironi, verranno distribuiti crediti premio a seconda della posizione. In particolare:

Posizione	Crediti
1	10
2	7
3	5

Nel girone di ritorno è prevista la fase a eliminazione diretta. Il vincitore della Ciampions vince 15 crediti.

### 4.3 Iurop Lig

Le squadre posizionate dal 5 al 8 posto (inclusi), hanno diritto a partecipare alla Iurop Lig.

Le modalità sono esattamente quelle della Ciampions. I premi per i gironi sono i seguenti:

Posizione	Crediti
1	7
2	5
3	3

Il vincitore della Iurop Lig vince 10 crediti.

## **5. Giovanili**

### **5.1 Composizione squadre**

Ogni fanta allenatore può decidere se avere o meno una squadra giovanile. Le squadre giovanili si compongono di giocatori under 20, non quotati da FantaGazzetta. Non possono essere acquistati giocatori con più di 10 presenze in una prima squadra. Ogni fanta allenatore può avere massimo 10 giocatori nelle proprie giovanili.

### **5.2 Contratti**

Lo stipendio di un giocatore delle giovanili è sempre di 1 credito l'anno. La durata massima del contratto è di 5 anni.

### **5.3 Mercato**

Il mercato dei giovani è sempre aperto. In ogni momento può essere fatta partire una asta al rialzo per un giocatore. I crediti per acquisto e stipendi, vengono sottratti a quelli della prima squadra. I giocatori delle giovanili possono essere scambiati ma non prestati.

### **5.4 Svincoli**

Quando un giocatore delle giovanili viene svincolato, il fanta allenatore riceve la metà di quanto il giocatore è stato pagato (arrotondato per difetto). L'intero residuo per gli anni di contratto viene risarcito.

### **5.5 Promozione in prima squadra**

Un giocatore delle giovanili può essere spostato in prima squadra dal proprietario, in ogni momento da quando viene quotato da FantaGazzetta. Non è necessario svincolare un giocatore della prima squadra, ma alla chiusura della prima finestra di mercato successiva, il fanta allenatore deve avere di nuovo massimo 30 giocatori in rosa.