

Come si gioca

Il Fanta LBA è il fantabasket ufficiale della Lega Basket italiana.

Fanta LBA offre due modalità di gioco:

- **Fantasy:** roster non-esclusivi
 - **Draft:** roster esclusivi definiti tramite asta
1. **Fino a 3 fantasquadre:** 95 crediti per comporre ogni fanta-squadra con 10 giocatori e 1 allenatore.
 2. **Rose non-esclusive:** puoi scegliere qualsiasi giocatore (rispettando il budget) anche se già in possesso di altri utenti.
 3. **Campionati:** le tue squadre partecipano in automatico al Campionato Generale contro tutti gli utenti del gioco, ma puoi anche creare campionati privati a Classifica Generale o a Scontri Diretti per sfidare i tuoi amici.
 4. **Punteggi:** gli elementi della tua Fantasquadra ottengono un punteggio basato sulle statistiche reali registrate nel campionato LBA. Il quintetto base, il sesto uomo e il coach ottengono il 100% dei punti, mentre i panchinari il 50%.
 5. **Capitano:** seleziona un Capitano tra i giocatori del quintetto base, raddoppierà il suo punteggio.
 6. **Calendario:** ogni Giornata è suddivisa in Turni, che equivalgono al blocco di partite che si disputano in un singolo giorno. Tra un turno e l'altro puoi modificare il modulo, capitano e fare sostituzioni campo-panchina.
 7. **Sostituzioni Campo-Panchina:** durante una Giornata puoi fare sostituzioni campo-panchina, cambiare modulo e Capitano.
 8. **Mercato:** alla fine di ogni Giornata puoi vendere e acquistare giocatori per migliorare la tua fantasquadra.

MODALITA CLASSICA

1. Creazione Squadra

Con il tuo account puoi creare fino a 3 fanta squadre. Ogni fanta squadra ha 95 crediti per acquistare 11 giocatori:

- 2 Centri
- 4 Ali
- 4 Guardie
- 1 Coach

Ogni giocatore ha un **valore in crediti** che cambia durante il corso della stagione in base alle prestazioni reali.

Puoi schierare la tua formazione titolare secondo uno dei seguenti **moduli di gioco** (centri-ali-guardie): 2-2-1, 1-2-2, 2-1-2, 1-3-1, 3-1-1.

POSSO GIOCARE DOPO L'INIZIO DEL CAMPIONATO?

- Le fanta squadre create a campionato iniziato ottengono un punteggio di ingresso (pari alla media punti delle fantasquadre iscritte), che viene assegnato al termine della giornata.
- Budget di crediti: è $95\text{cr} + 0.3\text{cr}$ per ogni giornata disputata fino al momento dell'iscrizione (Es. Iscrizione alla 7° Giornata: budget di $96,8\text{cr}$ ($95 + 0,3 \times 6$ giornate))
- Creazione squadra a Giornata in corso: sarà possibile selezionare solo giocatori che devono ancora disputare la propria partita o che non hanno giocato nelle partite già disputate. I giocatori scelti non influiranno in alcun modo sul punteggio attribuito nella Giornata che sarà, in ogni caso, uguale al punteggio medio.

2. Gestione Squadra

Ogni **Giornata** (G) è divisa in **Turni di Gioco** (T1, T2, T3, etc.), che sono i blocchi di partite giocate in un determinato giorno del campionato.

Es: T1 sono tutte le partite del sabato, T2 tutte le partite della domenica, T3 tutte le partite del lunedì

SOSTITUZIONI CAMPO-PANCHINA

Nello spazio **tra 2 Turni** è possibile:

- Fare sostituzioni campo-panchina e modificare il Capitano, ma solo se il nuovo giocatore scelto non è ancora sceso in campo.
- Cambiare il modulo della squadra

Importante

- Il giocatore sostituito, andando in panchina dimezza il suo punteggio (i giocatori che schieri in panchina ottengono il 50% del punteggio).
- Entro l'inizio del Turno successivo puoi annullare tutte le sostituzioni fatte ripristinando la squadra precedente.

CONSIGLIO

Modifica la tua squadra al termine di ogni Giornata in modo da avere un roster di giocatori ben distribuiti sui vari Turni e, prima dell'inizio della Giornata, schiera sempre titolari i giocatori che scendono in campo in Turno 1 (T1): potrai poi sostituirli a turno concluso se non ti soddisfano.

Es. E' la prima giornata. Si gioca su 3 Turni (T1, T2, T3). Sabato (T1) gioca Squadra A VS Squadra B. Scelgo di prendere un'ala di una delle due squadre e schiararlo. Per la scelta delle altre ali, andrò su giocatori che giocano in T2 o T3, garantendomi così la possibilità di sostituire quello schierato, qualora non ottenesse un buon punteggio.

MERCATO

Tra la fine di ogni Giornata e l'inizio di quella successiva si apre il Mercato, ovvero la possibilità di fare **Trasferimenti**.

Durante questo tempo, infatti, puoi vendere i giocatori della tua fanta squadra e acquistarne di nuovi per migliorare il tuo roster:

- Puoi fare un numero di trasferimenti illimitato
- Per ogni trasferimento riceverai un malus di -3pt (-2pt durante la fase dei Playoffs) che ti verrà sottratto dal punteggio della giornata successiva.

CONSIGLIO

- Al termine di ogni Giornata ti consigliamo di effettuare sempre 3/6 trasferimenti. Infatti il malus di -3pt per ogni trasferimento (-2pt durante la fase dei Playoffs) è un valore accettabile considerando che il nuovo giocatore che scegli potrebbe fare molti più punti di chi hai attualmente in squadra
- Se devi cambiare completamente la tua squadra ti conviene usare la **Wildcard**, un bonus che (se attivato) annulla il costo di tutti i trasferimenti effettuati per un'intera Giornata.

3. Partite Sospese o Rinviato

PARTITE SOSPESE, ANTICIPATE O POSTICIPATE

- Se una o più partite sono spostate a un momento in cui la Giornata si è già conclusa e la Giornata successiva non è ancora iniziata, allora sono considerate valide ai fini del gioco.
- Se una o più partite sono spostate a Giornata in corso, i giocatori (compresi allenatore, infortunati e squalificati) prenderanno punteggio medio nel turno di gioco originariamente previsto dal calendario.
- Se una o più partite sono rinviate a poche ore dall'inizio della Giornata, i giocatori (compresi allenatore, infortunati e squalificati) prenderanno punteggio medio nel turno di gioco originariamente previsto dal calendario.
- Nel caso in cui vengano rinviate partite della 1° Giornata, anche in quel caso i giocatori (compresi allenatore, infortunati e squalificati) prenderanno punteggio medio che, trattandosi della prima Giornata, equivarrà a 0 punti.

SQUADRE A RIPOSO

Durante il corso della stagione è possibile che in alcune Giornate ci siano delle squadre a riposo: ciò accade in ottica di ottimizzazione del calendario di gioco. Tutti i giocatori (compresi allenatore, infortunati e squalificati) prenderanno il loro punteggio medio al termine del T1.

CASI SPECIALI

In caso di eventi speciali, l'organizzazione si riserva la possibilità di prendere qualsiasi decisione, che verrà prontamente comunicata attraverso app, notizie e canali social.

4. Punteggio Giocatori

Fonte dati: i punteggi vengono calcolati utilizzando come fonte i tabellini ufficiali LBA. Tale fonte dati è insindacabile, ed i suoi dati sono misurati in modo incontrovertibile e oggettivo in base alle performance dei calciatori durante lo svolgimento delle partite reali. Pertanto non si accettano responsabilità per quanto riguarda l'accuratezza dei dati. L'organizzazione si riserva il diritto di modificare uno o più dati in base ad evidenti errori o diverse interpretazioni delle azioni di gioco da parte del fornitore.

AZIONE GIOCATORE	BONUS	MALUS
Punto realizzato	+1	
Rimbalzo difensivo	+1	
Rimbalzo offensivo	+1,25	
Assist	+1,5	
Palla recuperata / persa	+1,5	-1,5

Stoppata data / subita	+1,5	-0,5
Doppia Doppia	+10	
Tripla Doppia	+30	
Quadrupla Doppia	+70	
Quintetto base	+1	
Bonus triple segnate: 3/4/5+	+3/+4/+5	
Vittoria Squadra	+10% del punteggio del giocatore	
Tiro sbagliato		-1
Tiro libero sbagliato		-1

5. Punteggio Allenatore

Il **punteggio del tuo allenatore** viene calcolato come la somma dei seguenti valori, moltiplicata per il **coefficiente allenatore**:

AZIONE	BONUS / MALUS
Vittoria con margine 1-5 punti	+15
Vittoria con margine 6-10 punti	+18
Vittoria con margine 11-15 punti	+20
Vittoria con margine 16-20 punti	+23
Vittoria con margine 21-25 punti	+25
Vittoria con margine 26-30 punti	+28
Vittoria con margine 31-35 punti	+30
Vittoria con margine 36-40 punti	+33
Vittoria con margine > 40 punti	+35
Vittoria all'overtime (indipendentemente da margine)	+18
Punti segnati > o = a 85 pti	+5
Punti subiti < o = a 70 pti	+5
Sconfitta con margine 1-5 punti	-7

Sconfitta con margine 6-10 punti	-10
Sconfitta con margine 11-15 punti	-13
Sconfitta con margine 16-20 punti	-15
Sconfitta con margine 21-25 punti	-18
Sconfitta con margine 26-30 punti	-20
Sconfitta con margine 31-35 punti	-23
Sconfitta con margine 35-40 punti	-25
Sconfitta con margine > 40 punti	-30
Sconfitta all'overtime (indipendentemente da margine)	-10
Punti segnati < o = a 70 pti	-3
Punti subiti > o = a 85 pti	-3

COEFFICIENTE ALLENATORE

Il punteggio del coach viene moltiplicato per un **coefficiente che esprime la difficoltà della sfida**. Questo coefficiente è calcolato in base alla differenza di quotazione tra i due allenatori sfidanti.

Es. Quando un allenatore con una quotazione più alta vince contro un allenatore con una quotazione più bassa il suo punteggio viene parametrato in base alla difficoltà della sfida e quindi moltiplicato per un valore inferiore all'1 – vedi tabella coefficienti. Allo stesso modo, quando un allenatore con una quotazione più bassa vince contro un allenatore con una quotazione più alta il suo punteggio verrà moltiplicato per un valore superiore all'1 - vedi tabella coefficienti - ottenendo, dunque, un ulteriore bonus).

TABELLA COEFFICIENTI

Quando il punteggio ottenuto dall'allenatore è positivo si moltiplica per il valore indicato nella tabella, quando invece è negativo si divide per lo stesso.

Differenza crediti	Allenatore Quotazione Più Alta	Allenatore Quotazione Più Bassa
> o = 16,00	0,70	1,60
12,00 - 15,99	0,75	1,50
8,00 - 11,99	0,79	1,41
6,00 - 7,99	0,83	1,32
4,00 - 5,99	0,87	1,23
2,00 - 3,99	0,91	1,14

1,00 - 1,99	0,95	1,05
0,00 - 0,99	1,00	1,00

Importante

In caso di esonero, assenza o squalifica dell'allenatore, gli verrà comunque attribuito regolarmente il punteggio.

6. Valore Giocatori e Plusvalenze

Il valore in crediti assegnato ad ogni giocatore aumenta o diminuisce dopo ogni Giornata. Questa variazione è chiamata **Plusvalenza** (o minusvalenza) e viene calcolata in base a due fattori:

- **Il punteggio ottenuto**
- **Il valore di partenza:** a parità di punteggio, un giocatore dal valore di partenza basso, otterrà una plusvalenza maggiore rispetto ad un giocatore dal valore alto

Questa variazione farà aumentare o diminuire il tuo **budget in crediti** modificando quindi il tuo potere d'acquisto.

Es. La mia fanta squadra ha 95 crediti. Il mio giocatore Tizio, il cui valore è di 20.5cr, dopo una Giornata ottiene un punteggio molto alto e il suo valore aumenta di +1,5cr, arrivando a 22cr. Il valore della mia squadra passa quindi da 95 a 96,5cr aumentando il mio potere d'acquisto perché, se vendo il giocatore, potrò sostituirlo con uno da 22cr (e non più da 20.5cr).

TRUCCHI PER FARE PLUSVALENZE

- **Infortunati importanti:** se un giocatore dal valore alto si infortuna, per ogni partita non giocata perderà valore (-0,1) e potrà essere acquistato al rientro per un prezzo molto più basso. Conviene quindi venderlo subito appena avviene l'infortunio, per non farlo svalutare troppo.
- **Subentranti di titolari infortunati:** se un giocatore dal valore alto si infortuna verrà sostituito da un giocatore di fascia media, che per un prezzo ridotto ti garantirà presenze e statistiche buone.
- **Sorprese dell'anno:** qui scendono in campo i grandi scout del fantabasket, ovvero la scoperta di talenti inizialmente sottovalutati e quindi dal basso prezzo, che nel corso dell'anno faranno segnare punteggi (e quindi plusvalenze) molto alte.

7. Campionati Principali

Ogni Fanta Squadra creata viene iscritta automaticamente a due **Campionati**:

- **Campionato Generale**: comprende tutte le Fanta Squadre iscritte al fanta LBA.
- **Campionato Squadra Preferita**: comprende tutte le Fanta Squadre che hanno scelto la medesima squadra di basket preferita.

8. Campionati Privati e Pubblici

Oltre a questi Campionati Principali, puoi partecipare e/o creare altri campionati:

- **Privati**: generalmente tra amici, accessibili solo tramite codice di invito
- **Pubblici**: aperti a chiunque

Questi campionati possono essere di due tipi:

MODALITA CLASSIFICA GENERALE

Le squadre partecipanti si classificano in base ai punteggi totalizzati dai propri giocatori che sommandosi definiscono il punteggio di Giornata e Totale di ogni fanta squadra.

MODALITÀ SCANTRO DIRETTO

Gli utenti si sfidano ogni Giornata in una partita 1 contro 1, secondo un calendario prestabilito che viene generato 1h prima dell'inizio della prima Giornata.

Al punteggio totalizzato dalle squadre corrisponde il risultato della partita. Esempio:

- Squadra A 200pti – Squadra B 180pti: la Squadra A ha totalizzato più punti e quindi vince la partita;
- Squadra A 180pti – Squadra B 200pti: la Squadra B ha totalizzato più punti e quindi vince la partita;
- Squadra A 200pti – Squadra B 200pti: entrambe le squadre hanno totalizzato lo stesso punteggio, per cui per decretare il vincitore della partita si utilizzeranno i seguenti criteri: come primo criterio il maggior punteggio in classifica generale (vince la partita chi ha più punti in classifica generale), come secondo criterio la data di iscrizione (vince la partita chi si è iscritto prima).

La posizione in classifica rispecchierà il bilancio vittorie-sconfitte di ciascuna squadra. In caso di parità vince la squadra che ha più punti in classifica generale (come secondo criterio, vince la squadra che si è iscritta prima).

Il campionato a Scontro Diretto può essere composto da un numero massimo di squadre, che dipenderà dal numero di Giornate di gioco, tenendo presente che:

- nel caso in cui un campionato a Scontro Diretto presenti meno del numero massimo di squadre consentite, le partite si ripeteranno ciclicamente fino all'ultima giornata di campionato;
- nel caso in cui il campionato sia composto da un numero dispari di squadre, verrà creata automaticamente una squadra di default denominata "LBA Team" a cui verrà assegnato ad ogni giornata un punteggio pari alla media dei punti totalizzati nella giornata in corso da tutte le squadre iscritte;
- a differenza del campionato a Classifica Generale, non è possibile aggiungere nuovi partecipanti a campionato già iniziato.

Attenzione: con il termine della Regular Season e l'inizio dei Playoffs tutti i campionati dovranno essere ricreati. Sarà comunque possibile consultare la classifica dei campionati della Regular Season attraverso la selezione di tale voce dall'apposito menù.

9. Vantaggi

Per migliorare le tue fanta squadre puoi acquistare una serie di **Vantaggi**:

- **Crediti Extra:** aumentano il tuo monte crediti massimo (max +10 crediti);
- **Wildcard:** se attivata, azzerà il Malus Trasferimenti accumulato (-3 per Trasferimento) per la Giornata (G). La wildcard deve essere *necessariamente* attivata prima dell'inizio della Giornata;
- **Numero giocatori da stessa squadra:** il numero di giocatori della stessa squadra che puoi avere nel tuo roster (max 4);
- **Rimozione Pubblicità:** in un colpo solo, elimina la pubblicità da sito e app per tutta la stagione;
- **Lineups Complete:** probabili quintetti visibili anche per Turni successivi a quello in corso;
- **Schierabilità Giocatori:** indicazione su Campo e Lista giocatori della probabilità del giocatore di scendere in campo;

Questi Vantaggi possono essere acquistati in un solo colpo attraverso speciali **Pacchetti Sconto**:

	SEASON PASS 4,99	MVP 10,99 €	MVP+SEASON PASS 13,99€
Crediti extra (a partire da 95)	-	+10	+10
Wildcard	-	3	3
Numero giocatori da stessa squadra	-	4	4
Rimozione Pubblicità	Si	No	Si

Lineups Complete	Si	No	Si
Schierabilità Giocatori	Si	No	Si

Importante:

- I Vantaggi Crediti Extra e Wildcard possono essere liberamente associati a un account MVP e MVP+SEASON PASS tenendo presente che si andranno a sommare a quelli già posseduti, fino al massimo consentito per ogni vantaggio.
- Tutti i vantaggi singoli e i pacchetti MVP e MVP+SEASON PASS sono validi solo per la fase di Regular Season e NON per i Playoffs
- Il pacchetto SEASON PASS è valido per l'intera durata della stagione sportiva, intesa come Regular Season + Playoffs
- I vantaggi (singoli o pacchetto) sono validi solo per la squadra per cui vengono acquistati.