FANTACALCIO®

FANTA ASTA LIVE

Manuale utente

INDICE

1.0 Cosa è Fanta Asta Live

2.0 Chi può utilizzare Fanta Asta Live

3.0 Modalità d'asta disponibili

- 3.1 Modalità di base
- 3.2 Varianti "per ruolo"

4.0 Come creare e impostare una sessione

- 4.1 Creazione della sessione d'asta in piattaforma
- 4.2 Timer d'asta

5.0 Svolgimento dell'asta

- 5.1 Organizzazione logica dell'asta
- 5.2 Turno del partecipante
- 5.3 Conclusione della singola asta e l'assegnazione del calciatore
- 5.4 Rose provvisorie in corso d'asta
- 5.5 Conseguenze delle condizione "offline" di un partecipante in corso d'asta
- 5.6 Esaurimento della lista
- 5.7 Conclusione della sessione d'asta

FANTACALCIO FANTA ASTA LIVE

INDICE

6.0 Tool e strumenti utili ad asta in corso

- 6.1 Tasto “Alzati”
- 6.2 Tasto “Lascia” (al di fuori del proprio turno)
- 6.3 Chat
- 6.4 Asta in stand-by di breve e lungo periodo

7.0 Menù Gestione Asta

8.0 Conclusione dell’asta

9.0 Anomalie del device e Riallineamento

10.0 Legenda

FANTACALCIO FANTA ASTA LIVE

1.0

Cosa è Fanta Asta Live

Uno dei momenti topici della stagione di un appassionato di fantacalcio è sicuramente l’asta. Un momento che chiunque vorrebbe si svolgesse con tutti i partecipanti rinchiusi per 5 o 6 ore in taverna armati di sola birra e coltello tra i denti.

Capita spesso che per le motivazioni più disparate, la più comune delle quali le sopravvenute distanze geografiche tra partecipanti, sia difficile organizzare questo sacro momento.

Dalle esigenze di chi si trova in questa condizione nasce, all’interno della piattaforma leghe.fantacalcio.it, il modulo di mercato Fanta Asta Live che simula l’esperienza dell’asta casalinga tramite un’interazione con l'app di gioco e modalità che, in parte, ricordano le dinamiche del poker on line.

Il servizio è fruibile esclusivamente da app mobile, sia in versione Android che iOS, ma non dalla versione web della piattaforma. Non è possibile utilizzare Pc desktop, nemmeno ricorrendo ad emulatori android che, per loro natura, hanno limitazioni tali da mandare in crash irreparabile l’intera sessione d’asta.

2.0

Chi può utilizzare Fanta Asta Live

Fanta Asta Live, almeno fin quando in versione Beta, sarà **gratuitamente disponibile per qualsiasi lega**, classic o mantra che sia, che abbia un numero di partecipanti all'asta compreso tra le 4 e le 14 persone.

Il progetto, per sua natura, si rivolge solo a coloro che scelgono di giocare con disponibilità singola dei calciatori (esempio: Ciro Immobile può stare in 1 sola squadra). Nessun meccanismo d'asta ha infatti senso per chi sceglie la disponibilità multipla/infinita dei calciatori.

3.0

Le modalità d’asta disponibili

3.1 Modalità di base

Fondamentalmente quel che cambia da una modalità all’altra e l’ordine con cui i calciatori vengono banditi. Differenti modalità generano di conseguenza differenti strategie d’asta per chi partecipa.
Si può scegliere tra:

Random: tutta la lista calciatori viene estratta dal software in maniera casuale; l’utente non ha alcun controllo, né alcun riferimento sull’ordine di uscita dei calciatori.

A chiamata: in questa modalità il controllo dell’ordine di uscita dei calciatori passa ai partecipanti. A turno (“giro”) ognuno seleziona il calciatore che desidera venga bandito avviando l’asta.

Sequenziale alfabetica: il software propone i calciatori in ordine rigorosamente alfabetico, rendendo di fatto predefinita e nota la sequenza con cui i calciatori verranno banditi.

A quotazione decrescente: ai calciatori è anche abbinata una valorizzazione (quotazione) assegnata inizialmente dalla redazione di Fantacalcio.it e successivamente aggiornata di turno in turno con l'ausilio di algoritmi ad hoc. Il software propone i calciatori in ordine di quotazione decrescente, rendendo anche in questo caso nota la sequenza con cui i calciatori verranno banditi.

3.2 Varianti per ruolo

Tutte le modalità elencate al punto 3.1 sono disponibili anche nella variante "per ruolo".
Vale a dire che è possibile dividere l'asta a blocchi bandendo separatamente le varie categorie di ruolo. In un'asta di tipo classic i calciatori sono divisi nelle 4 canoniche categorie (portieri, difensori, centrocampisti e attaccanti).

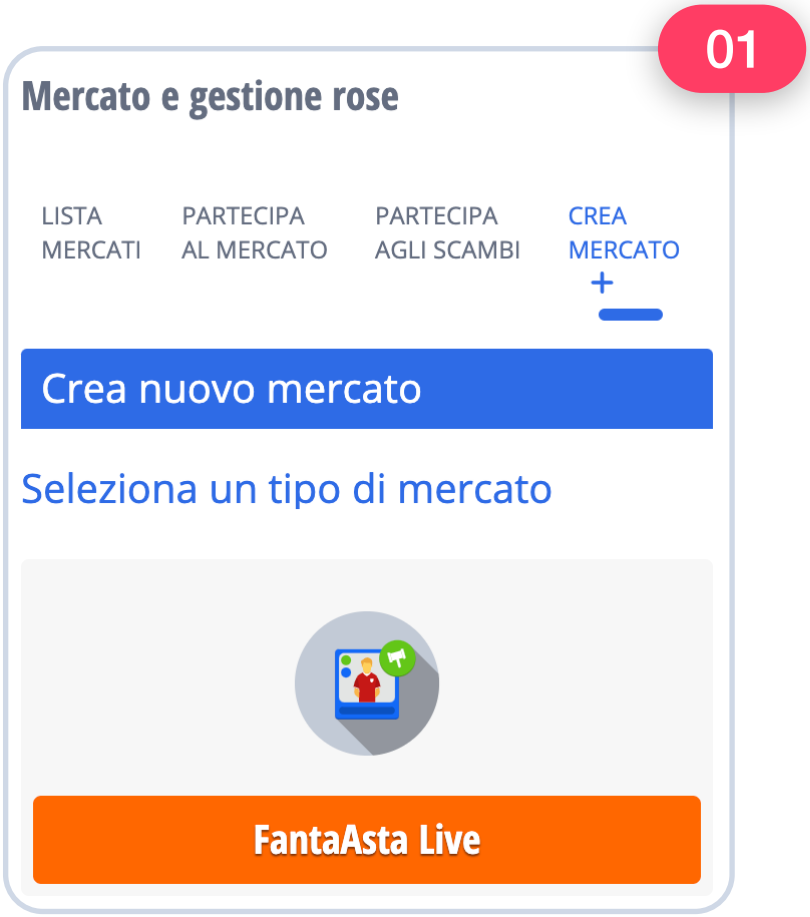
In un'asta mantra le categorie si riducono a 2 (portieri e calciatori di movimento).Considerando anche le varianti per ruolo Fanta Asta Live gestisce dunque 8 differenti modalità d'asta.

4.0

Come creare e impostare una sessione di Fanta Asta Live

4.1 Creazione della sessione d'asta in piattaforma

Fanta Asta Live in buona sostanza non è altro che una modalità di mercato tra quelle disponibili in piattaforma. E come tale va impostata. Toccherà all'admin dalla sezione mercati (img 01), crearne uno scegliendo la tipologia Fanta Asta Live.



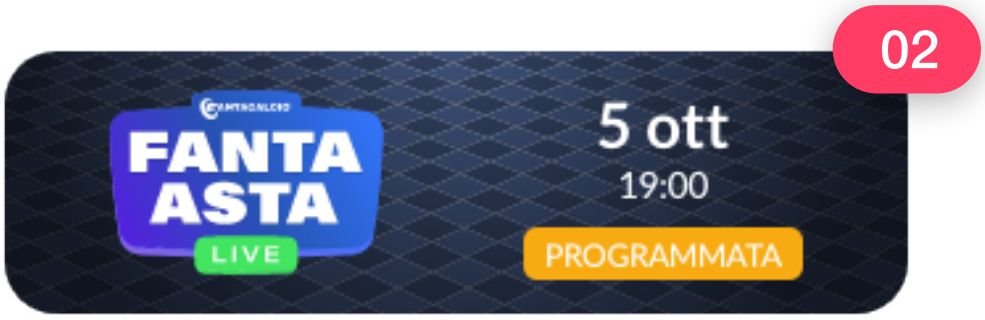
L’admin provvederà ad impostare:

- la modalità d’asta (punto 3.1)
- chi tra gli iscritti alla lega deve partecipare alla sessione. Contrariamente a quanto possa sembrare scontato, non è detto che tutte le persone iscritte in una certa lega debbano partecipare all’asta. Ci possono essere utenze dormienti e/o in abbandono, così come amministratori che non prendono parte attiva al gioco. In fase di impostazione dunque andranno spuntati dalla lista degli iscritti in lega, quelli da inserire nel mercato Fanta Asta Live. Non è possibile che a prender parte alla sessione siano gli utenti con qualifica di allenatore in seconda.

- chi sarà il gestore d’asta. Ruolo estremamente importante poiché sarà l’unico ad avere attivo il pannellino di comando dell’asta (punto 7). Non è obbligatorio che questo ruolo sia svolto dall’admin di lega ma, volendo, può fungere da gestore qualsiasi partecipante all’asta.

- la data e l’ora della sessione. Naturalmente la sessione può, volendo, essere programmata con ampio anticipo. Tutti i partecipanti visualizzeranno dopo la creazione una card direttamente sulla dashboard.

Giunto il momento prestabilito ogni partecipante potrà accedere tappando sulla card (img 02), l'asta risulterà in stand-by (img 03) fino a quando il gestore manualmente non deciderà di avviarla (dopo essersi sincerato che tutti sono pronti a iniziare).



Il sistema attingerà in autonomia dalle impostazioni di lega la modalità di gioco (classic/mantra), i crediti disponibili delle squadre, la struttura numerica della rosa, oltre che naturalmente la lista dei calciatori svincolati da bandire in asta.

4.2 Timer d'asta

Importante settaggio quello relativo al tempo utile per poter effettuare un rilancio quando è il proprio turno.
In piattaforma però l'admin non avrà alcuna voce, sarà acquisito un settaggio di default pari a 20 secondi (i tempi di digitazione rendono improponibile il classico 1-2-3 delle aste casalinghe).
Sarà poi facoltà del gestore, dal suo pannello (punto 7), modificare il default con un qualsiasi valore nel range **15/60 secondi** (img 04).
Solo nel caso di aste "a chiamata" esisterà un secondo timer, quello di scelta del calciatore da battere. Il settaggio di default sarà di 30 secondi (modificabile dal gestore nel range **20/90 secondi**).

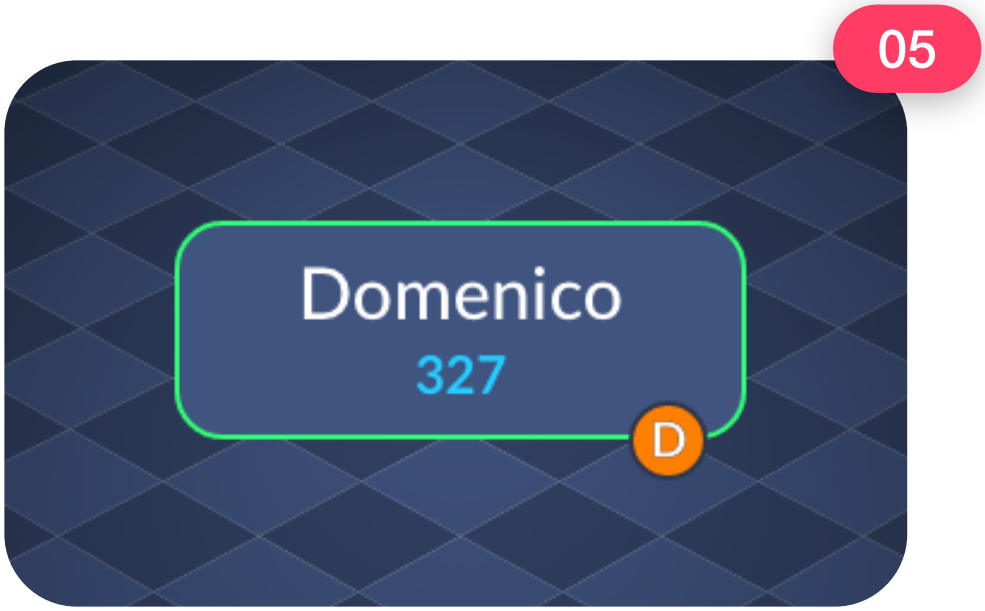
La scelta impone anche una prima offerta obbligata quantificabile a piacere dall'utente. Nel caso la scelta non avvenga nei termini previsti, avverrà una scelta d'ufficio col calciatore di maggiore quotazione tra quelli ancora svincolati (o del successivo nel caso la saturazione di un ruolo in rosa impedisse la chiamata). L'offerta connessa in tal caso sarà pari a 1 credito/fantamilione. I timer possono essere modificati anche a sessione in corso, mettendola in stand-by (punto 7).

5.0

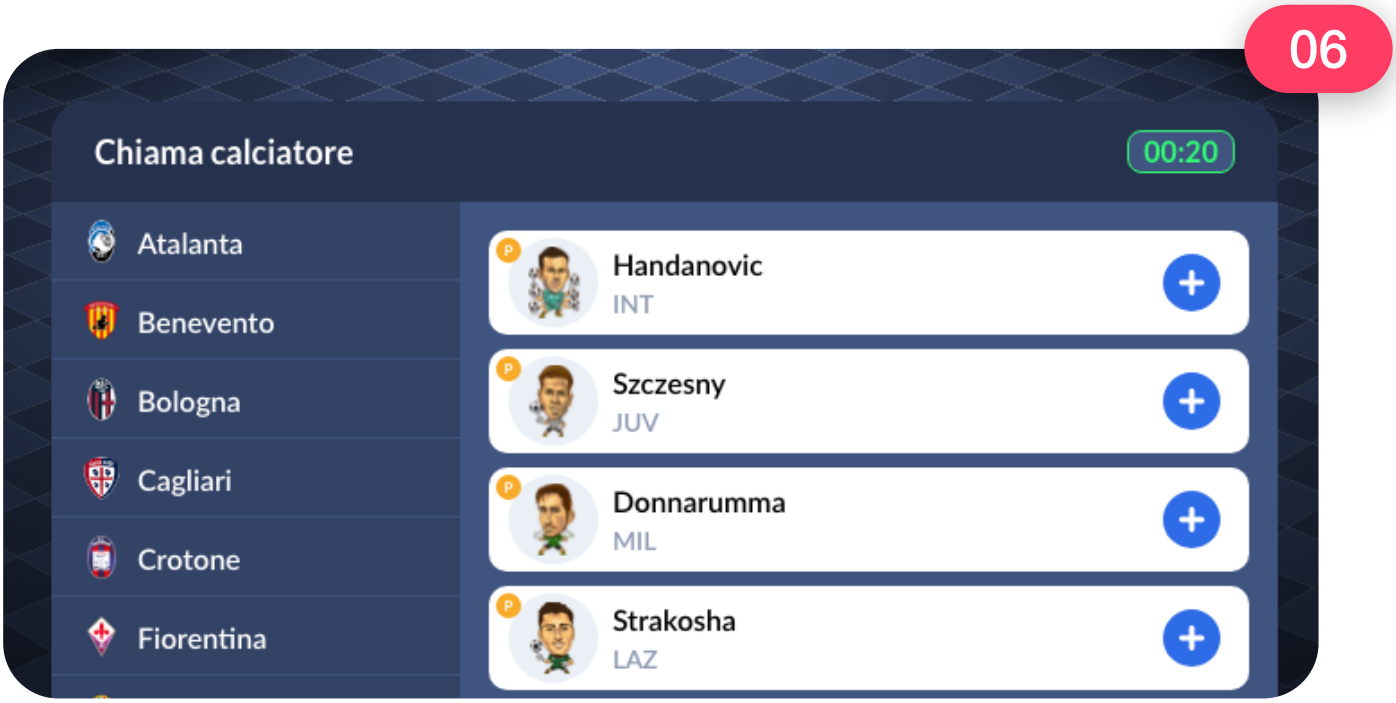
Lo svolgimento dell’asta

5.1 Organizzazione logica dell’asta

Il principio organizzativo è quello del tavolo da poker e di conseguenza le varie azioni vengono svolte seguendo un “giro” orario.
Con qualsiasi modalità d’asta il giro ha sempre lo stesso funzionamento: ad ogni singola asta per iniziare, cioè per stabilire il diritto alla prima offerta, si scala di una posizione in avanti rispetto all’asta precedente, saltando nel caso i partecipanti che in quel momento non possono concludere acquisti per rosa o ruolo saturo o anche per crediti esauriti. Il partecipante che ha diritto alla prima offerta sarà visualizzato con un’icona.

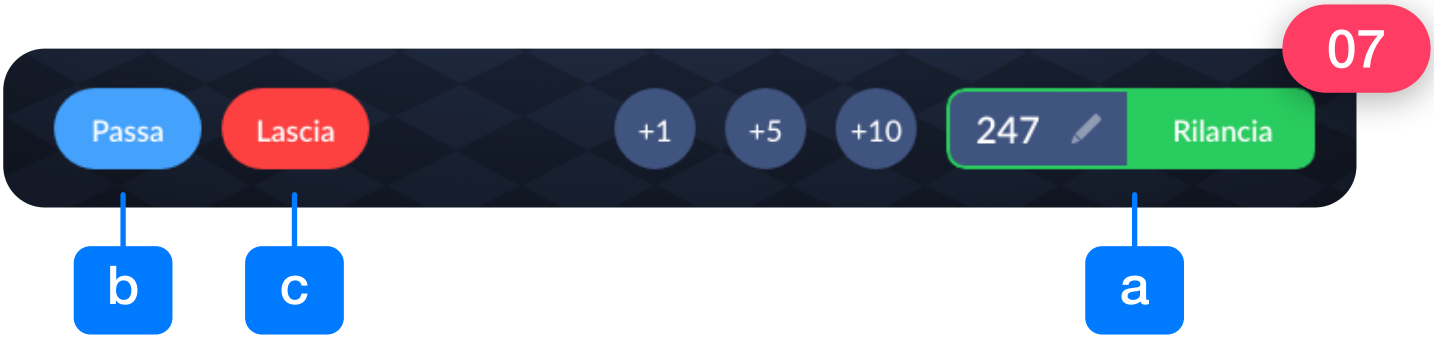


In caso di modalità d'asta "a chiamata" il diritto alla prima offerta include il diritto preliminare di scelta del calciatore da bandire in asta, operazione facilitata da un box di ricerca estremamente intuitivo (img 06).
In tutte le altre modalità d'asta sarà il sistema a proporre il calciatore in base alla dinamiche tipiche di ogni modalità.
Al primissimo giro/calciatore in asta della sessione la turnazione sarà stabilita in maniera randomica.



5.2 Turno del partecipante

Quando arriva il proprio turno, al partecipante vengono proposte le seguenti azioni (img 07)



a) Rilancia: per il rilancio (o prima offerta) sul calciatore in asta la cifra sarà digitabile dal tastierino che si apre tappando sulla matitina oppure ci saranno delle azioni rapide da +1, +5, +10, tali da rendere più immediato il rilancio.

b) Passa: durante un singolo giro sarà possibile "passare", in tal modo si potrà non fare offerte ma essere ancora attivi nell'asta per il calciatore. Quando il giro torna al partecipante l'opzione non sarà più attiva, poiché essa non sarà disponibile per due volte consecutive (in caso di rilancio torna invece disponibile per gli eventuali turni successivi).L'azione "passo" non garantisce al 100% che ci sia una nuova opportunità di rilancio. Se Tizio offre la cifra X e tutti gli altri partecipanti usano il "passo" o il "lascio", quando il giro torna a Tizio con la cifra X che è ancora la migliore offerta, scatta l'assegnazione (indipendentemente dai "passo" in circolazione).

c) Lascia: l’azione lascio indica la volontà di abbandonare completamente, e senza possibilità di rientro, la singola asta. Tale azione è disponibile anche quando non è il proprio turno e serve a velocizzare le operazioni d’asta soprattutto per i calciatori che non destano alcun interesse nel partecipante (esempio: esce un calciatore che non desta l’interesse di nessuno e tutti tappano sull’azione lascio per andare rapidamente al calciatore successivo).

In caso di scadenza del timer per svolgere la propria azione, il sistema utilizzerà d’ufficio l’azione passo se ancora disponibile, altrimenti attiverà l’azione lascio. Si possono creare anche delle condizioni di lascio d’ufficio obbligate e gestite dal sistema. Ciò può accadere all’inizio della singola asta in caso di intera rosa o singolo ruolo saturo o anche per crediti esauriti. Ma si può verificare anche in corso d’asta se l’offerta attuale supera la cifra massima disponibile di cui il singolo partecipante dispone: infatti non si può mai impegnare in una singola asta una cifra che poi non consenta il completamento della rosa in base alla numerosità impostata o ai minimi richiesti se la rosa è di tipo flessibile. In questi casi la visualizzazione del partecipante sul tavolo sarà semi-trasparente rispetto a quelli in gioco. (img 08)

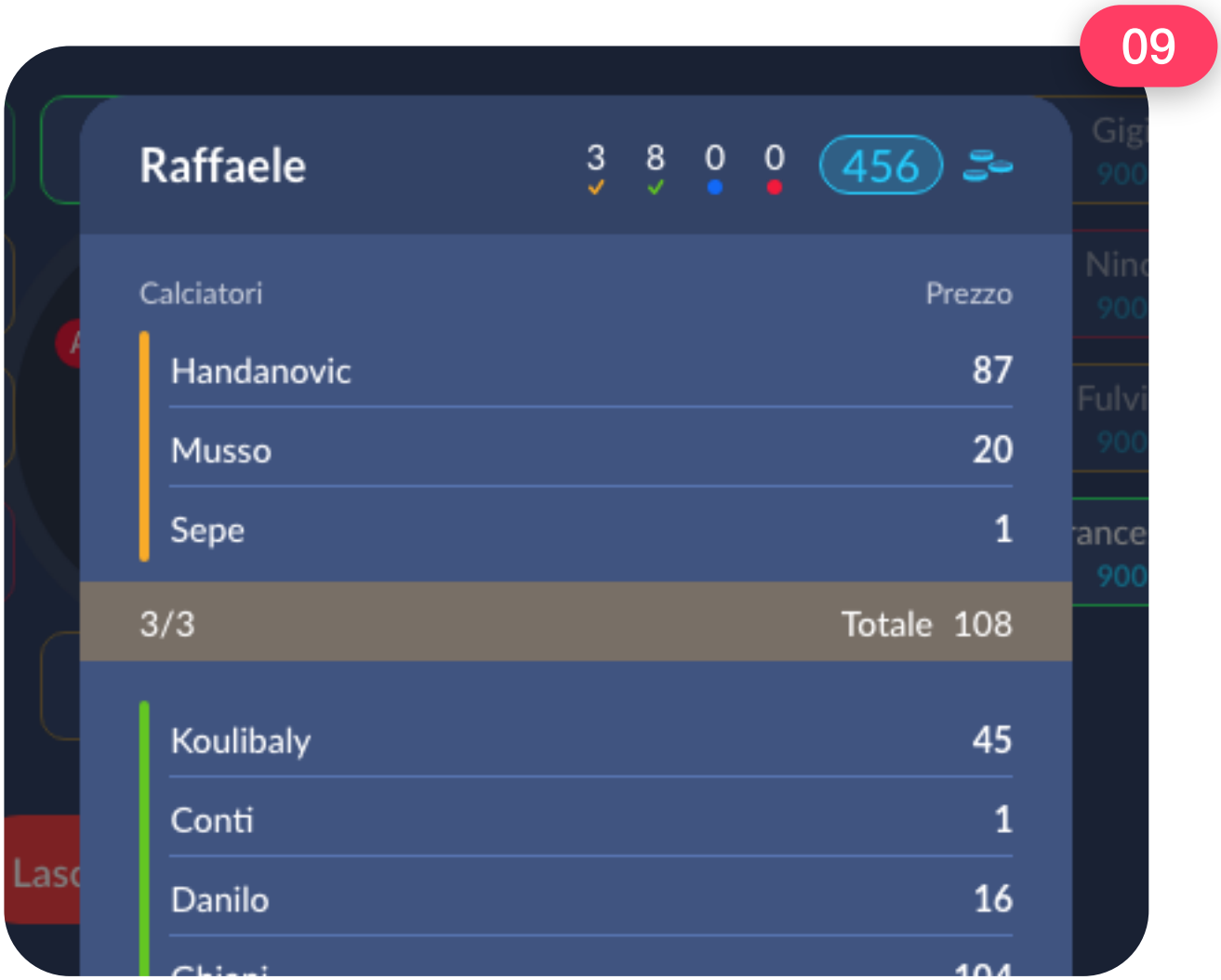
5.3 Conclusione della singola asta e l'assegnazione del calciatore

La singola asta si conclude quando tutti i partecipanti tranne uno sono in condizione di "lascia". A quel punto avviene l'assegnazione alla rosa dell'unico partecipante attivo all'ultimo prezzo offerto, con la cifra che di conseguenza verrà defalcata dal monte crediti totale del partecipante. L'assegnazione può avvenire anche con qualche partecipante in condizione "passa" se si verifica quanto enunciato al punto 5.2.

E' inoltre possibile la condizione per la quale nessuno dei partecipanti faccia un'offerta e, di conseguenza, non ci sia alcuna assegnazione (condizione che non si verifica mai nelle aste "a chiamata"). Il calciatore rimane svincolato, ma non viene riproposto fin quando non è stata esplorata per intero la lista (cioè quando si fa una seconda tornata della lista, vedere successivo punto 6.7).

5.4 Rose provvisorie in corso d'asta

Ad ogni assegnazione di un calciatore si aggiornano le rose dei partecipanti. I dati rimangono in background, ma rimarrà possibile visualizzare le singole rose provvisorie con indicazione di nomi, ruoli e prezzi pagati dei calciatori tappando in qualsiasi momento sul nome dei singoli partecipanti seduti al tavolo di gioco (img 09).



5.4 Conseguenze delle condizione“offline” di un partecipante in corso d’asta

Che sia una scelta voluta (telefonate e uso di altre app) o involontaria (come ad esempio un vuoto di connessione), ad asta in corso un partecipante potrebbe finire momentaneamente offline. Ciò non bloccherà l’asta e, arrivato il turno della persona offline, il timer farà il suo normale lavoro. Sarà eventualmente compito del gestore d’asta mettere l’intera sessione in stand-by se ritiene che, per qualsiasi motivo, sia necessario attendere il ritorno on-line di uno o più partecipanti. Sempre al gestore sarà data facoltà di annullare l’assegnazione e ripetere l’asta qualora lo ritenga necessario (punto 7).

In caso di assenza di connessione l’app mostrerà all’utente il popup “nessuna connessione” fino a quando il dispositivo non ritorna online (img 10).
Tutti gli altri partecipanti, invece, visualizzeranno il box del partecipante semi-trasparente e contornato di rosso (img 11).

10

11

FANTACALCIO

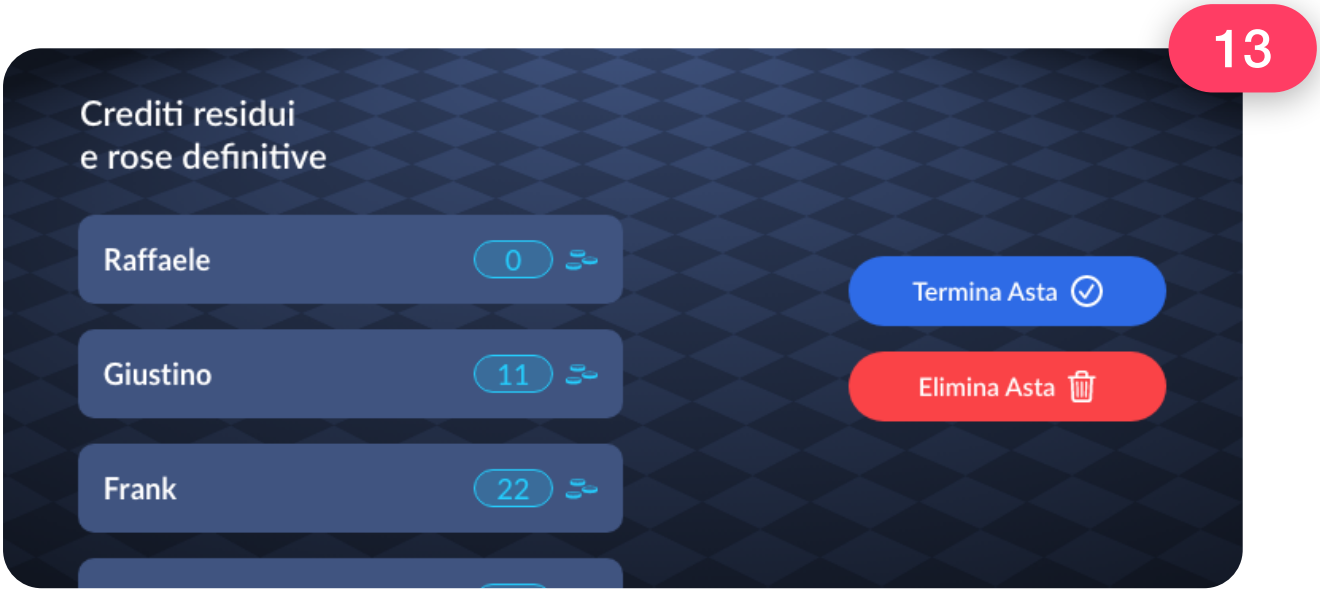
FANTACALCIO FANTA ASTA LIVE

5.6 Esaurimento della lista

Nelle aste “a chiamata” fisiologicamente non si può verificare la condizione di esaurimento lista. Per tutte le altre modalità quando l’intera lista sarà stata esplorata il sistema ne darà avviso. Tuttavia è possibile che ci siano delle rose ancora incomplete. A quel punto ci saranno due opportunità: switchare la modalità d’asta e continuare col meccanismo a “chiamata” (non per ruolo); oppure far partire una seconda tornata, sempre con la modalità d’asta iniziale, con i calciatori rimasti svincolati durante la prima. La scelta sul come proseguire sarà confermata dal gestore d’asta.

5.7 Conclusione della sessione d’asta

L’unica condizione che porta alla sessione chiusa d’ufficio è il completamento di tutte le rose (quelle con numerosità fissa; con numerosità variabile le rose si intendono complete solo se tutti partecipanti sono sulla soglia del massimo previsto) (img 12 e 13).



In ogni altra situazione, anche con rose incomplete, toccherà al gestore mettendo l'asta in pausa, tramite il suo pannello (punto 7), chiudere definitivamente la sessione trasferendo le rose delle squadre in piattaforma.

6.0

Tool e strumenti utili ad asta in corso

6.1 Tasto “Alzati”

Come in un tavolo da poker on-line al partecipante è consentito di abbandonare provvisoriamente e volontariamente l’asta. Ciò avviene tramite il tasto “Alzati” (img 14) presente nella schermata principale d’asta. Ciò però non comporta alcun tipo di sospensione dell’asta e il partecipante sarà consapevole che, durante la sua assenza, non prenderà parte alle aste che andranno a susseguirsi in sua assenza e il timer sarà addirittura bypassato, configurando una sorta di “lascio” costante. Una volta attivo il tasto “alzati” si trasformerà in “siediti”. Quest’ultimo consentirà di rientrare in gioco dopo l’assegnazione del calciatore in asta al momento del tap sull’azione “siediti”.

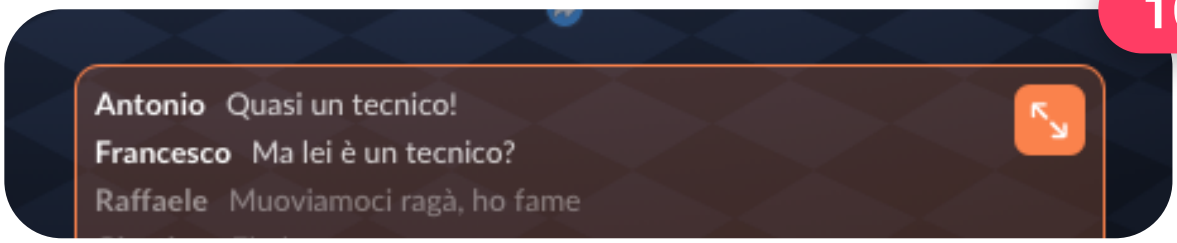
6.2 Tasto “Lascia”

Anche quando non è il proprio turno, il partecipante avrà a disposizione il tasto “lascio” per abbandonare rapidamente un’asta per la quale non ha alcun interesse. Lo strumento è particolarmente utile quando la lista propone calciatori di scarso interesse (riserve, primavera ecc.) che è necessario saltare rapidamente.

6.3 Chat

A margine del tavolo da gioco ogni partecipante ha a disposizione anche una chat che fungerà da canale comunicativo in corso d’asta (img 16). Saranno visualizzati solo i 2/3 messaggi più recenti ma, in ogni momento, sarà possibile espandere in sovraimpressione la visualizzazione. Il partecipante è libero di aprire la chat ogni volta che lo ritiene opportuno, ma ciò non sospenderà le attività dell’asta. Durante è il turno di rilancio o chiamata la chat viene messa in automatico in modalità “ridotta”. (img 17)

16


Antonio Quasi un tecnico!
Francesco Ma lei è un tecnico?
Raffaele Muoviamoci ragà, ho fame

17

Ho preso Tameze!
Roberto
TOP
Tu
Muoviamoci ragà, ho fame
Francesco
Ma lei è un tecnico?
Giustino
Quasi un tecnico!
Scrivi messaggio
Gigi
900
Nino
900
Fulvio
900
900

6.4 Asta in stand-by di breve e lungo periodo

Premesso che il gestore può mettere in ogni momento l'asta in pausa per qualsiasi esigenza o per operare dal proprio pannello (punto 7), è utile sapere che, per diluire i tempi, alcune leghe potrebbero optare per un'asta con pause consistenti o addirittura spalmata su più giorni. Basterà che il gestore metta l'asta in stand-by (img 18) e tutto sarà freezato fino a quando si deciderà di riprenderla. Lo stand-by può durare fino a 30 giorni, dopodiché i dati parziali verranno cancellati.

7.0

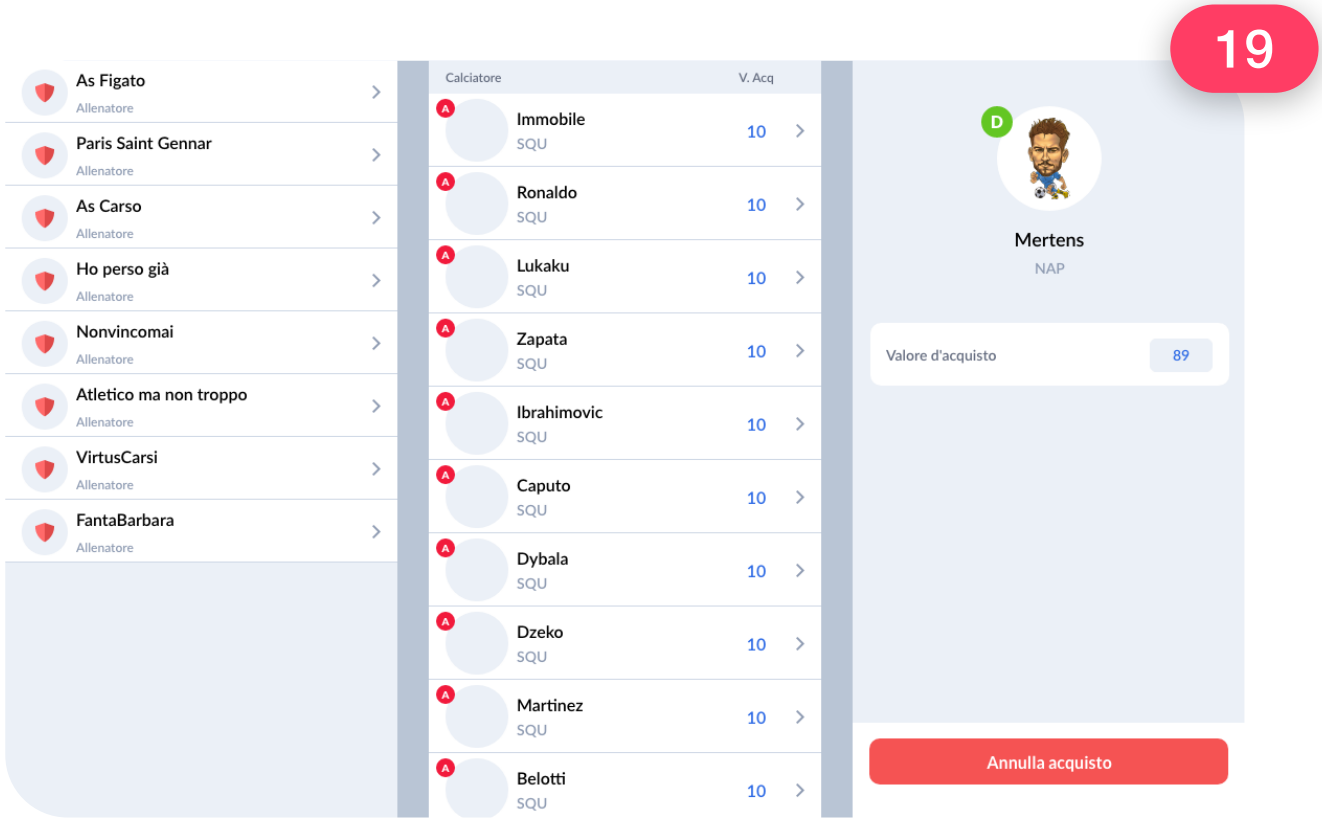
Menu gestione asta

Solo il gestore dell’asta nel proprio menù avrà una serie di strumenti esclusivi:

- Tasto “Metti in pausa” per avviare e/o fermare a tempo indeterminato la sessione d’asta. La situazione di stand-by congela tutte le operazioni in corso, timer compresi. La sessione d’asta nasce in modalità stand-by e sarà compito del gestore usare questo tasto anche per il primo avvio. La pausa inizia successivamente all’assegnazione del calciatore in asta presente sul tavolo nel momento in cui l’admin preme il tasto pausa.- Tasto “Alias Partecipanti” per sostituire ai nickname di piattaforma degli alias (esempio: i nomi di battesimo o i soprannomi) per fare in modo che ad asta in corso tutti abbiano immediatezza nell’individuare gli avversari. La funzione è disponibile solo prima dello start-up effettivo della sessione d’asta.

- Tasto “Annulla acquisto” per annullare l’assegnazione di un’asta nel caso ci sia stata qualche anomalia (ad esempio qualche partecipante che denuncia un errore di digitazione).

Dopo l'annullamento si riprenderà esattamente dal calciatore oggetto dell'assegnazione ritirata, rimettendolo subito in asta (nel caso sia un'asta per ruolo, il calciatore sarà posizionato ad inizio lista del ruolo specifico). Concetto che non vale per le aste "a chiamata" nelle quale si riprenderà dalla chiamata soggettiva successiva. Dopo un annullamento il giro di tavolo avanza comunque di una posizione, sia che si riparta dallo stesso calciatore, sia (solo a chiamata) che si debba battere in asta un nuovo calciatore. La funzione è disponibile solo mettendo la sessione d'asta in momentaneo stand-by. (img 19)



- Tasto “modifica timer” per impostare o modificare i secondi a disposizione di ogni partecipante per svolgere la propria azione durante il proprio turno. La funzione è disponibile solo mettendo la sessione d’asta in momentaneo stand-by, se ciò avviene con un timer in corso la modifica avrà valore solo dall’asta successiva. Il range possibile è 15-60 secondi (20 secondi come impostazione di default).

- Tasto “modifica timer di scelta” per impostare o modificare i secondi a disposizione di ogni partecipante per scegliere il prossimo calciatore da bandire in asta (in un’asta “a chiamata”).La funzione è disponibile solo mettendo la sessione d’asta in momentaneo stand-by, se ciò avviene con un timer già in corso la modifica avrà valore solo dall’asta successiva. Il range possibile è 20-90 secondi (30 secondi come impostazione di default).

- Tasto di “concludi sessione”, preliminare alla conferma definitiva di fine asta o all’eliminazione della stessa (vedere punto 8).

8.0

Conclusione dell’asta

A conclusione dell’asta o se il gestore conclude la sessione prima del completamento delle rose, a tutti i partecipanti apparirà una schermata dove controllare i crediti residui e le rose definitive.

Inoltre il gestore avrà due possibilità:

- Tasto “Termina asta” per concludere definitivamente la sessione e confermare gli acquisti effettuati dai partecipanti trasferendo le rose in piattaforma.

- Tasto di “elimina asta” per azzerare (magari dopo delle prove iniziali) tutto quanto fatto fino a quel punto e ripartire da capo.

9.0

Anomalie dei device e Riallineamento

Fanta Asta Live ha insito **un meccanismo di auto-riparazione per alcune situazioni che fisiologicamente potrebbero verificarsi** sui device dei partecipanti.

Durante lo svolgimento di una sessione, alcune variabili potrebbero inficiare sul normale svolgimento dell'asta. Difatti dispositivi con sistemi operativi poco performanti o anomalie di connessione di qualche partecipante, potrebbero innescare un disallineamento dei timer dell'asta.

Fanta Asta Live in questi casi **dispone di un sistema di riallineamento, che permette al gestore dell'asta di ritornare allo stato precedente al disallineamento** (nei fatti riavvolgendo il nastro). Il sistema avvisa del problema, indica il calciatore (o i calciatori) andati in asta ad anomalia in corso, ne annulla l'assegnazione e alla ripartenza li ripropone affinché possano essere assegnati regolarmente.

10.0

Legenda

Stato partecipanti

Gigi 327	Online
Nino 1000	Lascia Non partecipa all'asta
Roberto 666	Alzati
Matteo 17	Offline

Tasti

Passa | Alzati | Lascia | 247 | Rilancia

Icone

- Passa
- Primo a puntare
- Offerta vincente

FANTACALCIO FANTA ASTA LIVE