

****

**Fantacalcio® (**[**www.fantacalcio.it**](http://www.fantacalcio.it/)**)**

Fantacalcio® è il più diffuso e noto Fantasy game sportivo d’Italia. Il gioco venne inventato da Riccardo Albini a metà degli anni ‘80, e giocato in via sperimentale per la prima volta in assoluto durante gli Europei 1988. Il regolamento venne pubblicato nel 1990 e oggi, a distanza di un trentennio, è la passione di milioni e milioni di accaniti fantallenatori. Il gioco consiste nell’acquistare, gestire e schierare settimanalmente squadre virtuali formate da calciatori reali, della Serie A o di tutta Europa, mediante le Euroleghe. **L’esito di ogni partita viene deciso dai voti, dai bonus e dai malus degli 11 calciatori che formano le fantasquadre**. Fantacalcio® è l’unica piattaforma ufficiale di gioco, ed è un marchio registrato di proprietà di Quadronica S.r.l.: i fantallenatori possono acquisire informazioni sulla testata giornalistica sportiva specializzata ([www.fantacalcio.it](http://www.fantacalcio.it/)), e **creare gratuitamente la propria lega su**[**www.leghe.fantacalcio.it**](http://www.leghe.fantacalcio.it/)**e relative app**. Il Fantacalcio® si è via via modernizzato, col passare degli anni, grazie all’introduzione, nel 2012, dei voti in tempo reale (<https://www.fantacalcio.it/live-serie-a>), e successivamente della modalità ‘Mantra’ (<https://www.fantacalcio.it/regolamenti/sistema-mantra>), delle ‘Euroleghe’ (<https://euroleghe.fantacalcio.it/>), dei ‘quality assist’ (<https://www.fantacalcio.it/regolamenti/quality-assist>) e di tutta una serie di modalità di gioco parallele dedicate alle leghe private, in modo da rendere l’esperienza, non solo digitale, il più possibile coinvolgente e competitiva.
 **Fantacalcio® su SmemoApp**
Il Fantacalcio è il gioco preferito dai grandi, che seguono con partecipazione le gesta della propria squadra del cuore, trasportando le proprie conoscenze anche nell'ambito del fantasy game naturalmente associato al calcio, ma è storicamente anche il modo migliore per i più giovani di approfondire la propria conoscenza dello sport più amato, ed al contempo farlo in maniera naturale, coinvolgendo amici e compagni di scuola. La creazione di una Lega Fantacalcio, d'altra parte, altro non è se non il modo più sano di condividere una passione, che vive di fasi stagionali, peraltro, perfettamente coincidenti rispetto all'anno scolastico. **Di anno in anno le Leghe Fantacalcio nascono, vivono, finiscono e poi, fisiologicamente, si rinnovano**: i rapporti tra amici e contemporaneamente fantallenatori si rafforzano col tempo, contribuiscono al rafforzamento delle relazioni e crescono, col passare del tempo. **E' per questo che Fantacalcio® intende accompagnare i più giovani nell'intraprendere questo percorso**, facendoli iniziare sin da subito a vivere il gioco anche al di fuori dell'esperienza digitale: la Linea Scuola Fantacalcio® di GUT (<https://www.fantacalcio.it/news/redazionali/31_08_2020/fantadiario-fantagenda-fantacalcio-diario-agenda-linea-scuola-2020-2021-389649>) nasce proprio con questo scopo. La naturale prosecuzione del percorso non poteva non passare attraverso SmemoApp, su cui Fantacalcio® sbarca proponendo una serie di contenuti utili per studiare e informarsi sulle novità più importanti provenienti dal calcio italiano, utili per sbaragliare la concorrenza e diventare Fantallenatori professionisti. All'interno della sezione Fantacalcio® sarà possibile quindi consultare **le ultime di calciomercato**, ma anche e soprattutto una **selezione di approfondimenti tecnico-tattici scritti in chiave fantacalcistica,** fondamentali per migliorare la propria esperienza di gioco e capirlo a fondo. Ogni giorno tanti, nuovi contenuti, scritti per  i più giovani Fantallenatori, ma con la competenza e l'attenzione necessari per renderli progressivamente navigati ed esperti. Ma, soprattutto, per vincere e divertirsi. Perché, ormai lo sanno tutti, *il Fantacalcio non sarà mai solo un gioco*.