

Mantra Fantamanziona

1. Regolamento del gioco

RUOLI-Il Mantra è una modalità di fantacalcio, differente, più specifica, soprattutto, nello schieramento della squadra, in quanto i ruoli, classici sono maggiormente dettagliati. Ci sono i **PORTIERI**, i difensori, sono suddivisi in **DD** (Dif. destro) **DC** (Dif. centrale) e **DS** (Dif. sinistro), i centrocampisti in **E** (esterno) **M** (mediano) **C** (centr. centrale) **W** (ala) e **T** (trequartista), infine gli attaccanti sono di due specialità, **A** (att. di irracordo) e **PC** (punta centrale). Ci sono inoltre diversi giocatori **MULTIRUOLO**, che quindi potranno ricoprire più di una posizione, negli schieramenti dell'undici titolare

SCHEMI di GIOCO- Oltre alla posizione fissa del portiere, i calciatori vengono schierati in quattro linee di gioco e cioè difesa, centro-campo, trequarti ed attacco, secondo quanto previsto dai singoli schemi. Nei singoli schemi, laddove sono indicati due ruoli in una singola posizione in campo, vuol dire che essi sono alternativi (lo rimangono anche in caso di sostituzione). Tutti gli schemi richiederanno l'impiego di 5 calciatori di movimento di stampo difensivo (Dd, Ds, Dc, E, M) e 5 di stampo offensivo (C, T, W, A, Pc). L'assortimento di questi ultimi è tarato per ottenere un potenziale sempre equilibrato tra ogni modulo disponibile nel gioco. Ciò consente un ampliamento "vero" ad 11 soluzioni tattiche tutte sulla carta di egual valore, qualcosa di neanche lontanamente immaginabile nelle versioni classiche del fantacalcio.



PANCHINA- La panchina è composta da 12 calciatori, di cui minimo un portiere, da schierarsi in ordine di preferenza assoluta, cioè a partire dal calciatore che si preferisce far entrare per primo come sostituto, qualora il cambio fosse tatticamente possibile. **ATTENZIONE:** A differenza della formula classica, in Mantra è notevolmente importante e fortemente consigliato schierare la panchina partendo dagli attaccanti e procedendo a ritroso (esempio > Pc - A - W/T - W - C - M/C - E/C - Dd/E - Dc - Ds/Dc - Dc - Por). Tale accorgimento consentirà una gestione dei cambi più efficace, essendo fondamentale l'ordine panchina nella definizione dei sostituti che entrano in campo. Le sostituzioni possibili, sono 5. Esiste infine la riserva d'ufficio (voto 3), nonostante la possibilità di poter (con un malus), schierare alcuni giocatori fuori ruolo.

CREDITI- Il numero di crediti a disposizione per formare la rosa, è di 400, più ulteriori 50 che

si aggiungeranno per il mercato di riparazione.

NUMERO GIOCATORI– Le rose saranno composte da minimo 1 a massimo 3 blocchi portieri (si comprenderà la squadra, con tutti i portieri a disposizione di essa, durante l'arco della stagione), 10 difensori, 10 centrocampisti e 7 attaccanti

BONUS e MALUS– I bonus e malus, saranno gli stessi della modalità Classic, ricordando, che per il portiere imbattuto c'è il bonus +1 (a prescindere, da quanto tempo giochi), l'autogol per i giocatori di movimento comporterà un malus di 2 punti, mentre in caso di autorete del portiere, il malus si abbasserà ad 1 un punto. L'ammonizione, non dà diritto al voto, in caso il giocatore abbia preso S.V.

SOSTITUZIONI– La modalità Mantra, offre una gamma di sostituzioni, leggermente più complessa rispetto alla gestione Classic. Nel nostro caso useremo, la versione BASIC. Innanzitutto, la principale attenzione verrà rivolta, all' **ORDINE di SCHIERAMENTO della PANCHINA** che nel Mantra è fondamentale, in quanto è il primo fattore, che determina, l'ingresso dei sostituti; Esempio, se non mi gioca la PC, potranno entrare indifferentemente, sia la prima PC che la prima A schierata in panchina, e quindi se l'ordine della panchina sarà A, PC, etc, la PC titolare, verrà sostituita dalla A, in quanto precede la PC panchinara. Sarà fondamentale, capire, che in questo sistema BASIC di sostituzioni, l'ordine di panchina, determina anche il fattore, di un cambio di modulo in caso di sostituzione, in quanto potrebbero esserci giocatori, schierati titolari, che possono ricoprire ruoli, lasciati liberi da un senza voto, determinando così un adeguamento ad un modulo simile, con l'ingresso dalla panchina quindi, di un giocatore, che vada a ricoprire, non il ruolo del senza voto, bensì, quello del giocatore che si è spostato per coprire il ruolo del senza voto. **Il modello BASIC adottato, in pratica, darà priorità prima a cambi mantenendo il modulo schierato, in caso ciò non fosse possibile, opterebbe per un cambio modulo (simile a quello adottato) senza l'aggravio di malus, e solo in ultima ipotesi, in caso non ci fossero possibilità di cambi moduli senza malus, l'aggravio di questi ultimi, con l'ingresso di giocatori fuori ruolo.**

(Quando è più di uno il calciatore da sostituire, la combinazione di panchinari prescelta (nel caso più d'una sia possibile) sarà sempre "comandata" dai calciatori schierati per primi dal fantallenatore. Prendiamo ad esempio una situazione nella quale devono subentrare 3 elementi ed in panchina (portieri esclusi) ci siano 5 calciatori a voto che chiameremo A-B-C-D-E schierati in questa sequenza. L'ordine di priorità delle combinazioni di 3 panchinari che il sistema vaglierà sarà: ABC - ABD - ABE - ACD - ACE - ADE - BCD - BCE - BDE - CDE Molto banalmente il sistema partirà dai panchinari ABC (aggiunti ai 7 titolari di movimento a voto del nostro esempio) e vedrà, anche sfruttando le caratteristiche dei calciatori multiruolo, se è possibile ricostruire una soluzione OTTIMALE equivalente allo schema base schierato dal fantallenatore. Se il responso è negativo passa alla soluzione ABD e via di seguito. Se il sistema non trovasse alcun riscontro si passerebbe a ricercare una soluzione EFFICIENTE. Scorrendo con lo stesso ordine su citato le combinazioni di panchinari, il sistema prova quindi a configurare un CAMBIO MODULO con i calciatori disponibili. Si noti che, se con la stessa combinazione di panchinari più di un modulo alternativo fosse valido, la scelta del sistema su quale prendere in considerazione sarebbe assolutamente indifferente visto che i calciatori inclusi nel conteggio sarebbero sempre gli stessi. Mancassero soluzioni ottimali o efficienti, il sistema seguendo lo stesso percorso va alla ricerca di una soluzione ADATTATA che ricrei un qualsiasi schema tra quelli disponibili in Mantra, ma con lo schieramento fuori posizione, di uno o più calciatori aggravati di un malus di 1 punto.

Avranno priorità le soluzioni con un numero totale di malus inferiore, a parità di malus a comandare sarà l'ordine panchina. Se anche dopo quest'ultimo processo non dovessero esserci soluzioni valide, il sistema riparte dall'inizio considerando un calciatore in meno (si giocherebbe dunque in inferiorità numerica, con la riserva d'ufficio).

MODIFICATORI – il FATTORE DIFENSIVO “D-Factor” attribuisce punti bonus, nel caso di buone performance, misurate tramite media voto, del pacchetto difensivo. Prende in considerazione i 5 uomini difensivi presenti in ogni schema ma, nel caso di una formazione il cui numero di giocatori che contengono i ruoli Dc, Dd, Ds, E ed M sia superiore a cinque unità, saranno presi in considerazione i 5 con voto migliore. Tuttavia in questo caso almeno 3 di essi devono avere ruolo Dc, Dd o Ds (va ad esempio bene prendere in considerazione 3 Dc, oppure 2 Dc e 1 Dd e così via). La finalità di questo fattore è quella di spingere i fantallenatori ad investire anche negli “uomini di fatica” e non solo sul reparto offensivo. Un’ulteriore spinta alla costruzione di una “squadra” nel vero senso della parola. Disponibile anche la versione 5+1 con aggiunta del portiere..

CALCIATORI FUORI RUOLO – Sarà possibile schierare calciatori fuori posizione in formazione (ove possibile e con aggravio di un malus di 1 punto, vedere tabella sostituzioni). Nel caso siano necessarie sostituzioni di calciatori di movimento il sistema gestirà il processo esattamente

TABELLA DELLE SOSTITUZIONI

	Pc	A	T	W	C	M	E	Dc	Dd	Ds	Por
Pc	OK	OK	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	NO
A	*	OK	**	**	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	NO
T	NO	*	OK	- 1 [▲]	**	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	NO
W	NO	*	- 1	OK	- 1	- 1	**	- 1	- 1	- 1	NO
C	NO	NO	*	NO	OK	**	- 1	- 1	- 1	- 1	NO
M	NO	NO	NO	NO	*	OK	- 1	- 1	- 1	- 1	NO
E	NO	NO	NO	*	NO	- 1	OK	- 1	- 1	- 1	NO
Dc	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	OK	- 1	- 1	NO
Dd	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	- 1	OK	- 1	NO
Ds	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	- 1	- 1	OK	NO
Por	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	OK

* OK negli schemi con i ruoli in alternativa. Negli altri casi NO

** OK negli schemi con i ruoli in alternativa. Negli altri casi - 1

▲ Non nel 4-1-4-1

N.B. Nella colonna (in verticale, a sinistra) il calciatore/ruolo da sostituire. In riga (orizzontale, in alto) il potenziale sostituto

con le stesse dinamiche descritte al punto “Sostituzioni” e relativi sottoparagrafi. Se invece tutti e 10 i calciatori di movimento schierati fossero a voto e non si rendessero necessarie sostituzioni, il sistema non avvierà alcun processo e quindi la formazione sarà conteggiata così come schierata dall’utente, con conseguente aggravio dei malus legati ai calciatori schierati fuori posizione.

Dove c’è scritto NO, ovviamente vuol dire, che anche forzando, non potrà essere possibile lo schieramento fuori ruolo; in poche parole una C, non può sostituire una M oppure una T etc., se non previsto da schema, in cui i giocatori sono alternativi.

I giocatori della linea fantasia, ali (W) e trequartisti (T) sono di norma intercambiabili seppur con aggravio di malus. Fanno eccezione nel 4-1-4-1 le due posizioni identificate come “C/T” nelle quali una W non può subentrare neanche con malus.

ALTRO – Per altre regole, ove non specificato, si fa riferimento al Regolamento Ufficiale del Fantamanzonna

2. Regolamento del mercato

ASTE di RIPARAZIONE - Ci saranno due aste di riparazione, che si terranno Lunedì 23 Novembre (modalità on line) e a Febbraio 2022 (modalità live), per queste due sessioni, ogni squadra avrà 50 crediti più i residui dell'asta di Settembre. Inoltre la partecipazione all'asta di Febbraio, consentirà di avere ulteriori 20 crediti

SESSIONI SCAMBI - Il mercato scambi tra squadre, sarà aperto nelle seguenti sessioni:

Da Domenica 22 Novembre a Lunedì 29 Novembre 2021

Da Giovedì 24 Dicembre a Martedì 04 Gennaio 2022

Da Lunedì 14 Febbraio a Giovedì 3 Marzo 2022

Ogni squadra potrà scambiare solo con le altre 7 squadre della sua stessa lega, senza nessun limite numerico alle trattative

CAMBI con la LISTA - Ogni squadra avrà a disposizione un numero illimitato di cambi effettuabili, da lista svincolati, durante le due aste di riparazione di Novembre e Febbraio.

SCAMBI tra SQUADRE - Gli scambi tra squadre, devono essere equilibrati numericamente e per ruolo. Sarà quindi necessario, scambiare lo stesso numero di giocatori, e soprattutto appartenenti alla stessa categoria di ruolo

RIMBORSI CREDITI - I rimborsi verranno erogati sin dall'asta successiva, per i giocatori, che sono stati ceduti in altri campionati, o che si sono infortunati o sono stati squalificati o sospesi, per un periodo pari o superiore ai tre mesi. L'entità del rimborso, sarà del 50% del valore d'acquisto, a patto, che il giocatore oggetto di tale rimborso, sia stato pagato, almeno 10 crediti

ALTRO - Per altre regole, ove non specificato, si fa riferimento al Regolamento Ufficiale del Fantamanzonna

3. Regolamento delle competizioni

5 Competizioni che ci accompagneranno per tutta la stagione, 2 campionati, il Trofeo ad eliminazione diretta, che decreterà il campione del Mantra 2021/2022, un Trofeo di "consolazione" per le squadre rimaste fuori, dalla lotta per il titolo di campione, e la Mantra Cup, che si giocherà durante l'arco della stagione, tra tutte e 16 le squadre partecipanti

CAMPIONATO/REGOULAR SEASON - Le sedici squadre partecipanti, saranno suddivise in due campionati, che determineranno così la regular season, che si giocherà, in quattro tornate da sette gare ciascuna, con inizio dalla 3a giornata di campionato di Serie A (12 Settembre 2021) e fine al 30o turno di Serie A (20.03.2022), senza nessuna sosta.

La 1a classificata si aggiudicherà un premio di 400,00 F€, la 2a classificata 225,00 F€, la 3a classificata 150,00 F€, e la 4a 75,00 F€. La 7a classificata pagherà un malus di 10,00 F€, mentre l'8a e ultima un malus da 20,00 F€.

MANTRA CHAMPIONS e SILVER CUP - Al termine della regular season, si entrerà nel vivo della competizione Mantra, quella che determinerà il campione Mantra Fantamanziona! Nel turno del **03.04.2022** (coincidente con la 31a giornata di campionato di A), le squadre classificate dal 3o al 6o posto di ogni campionato, si scontreranno nel primo turno preliminare, con le loro "pari merito" dell'altro campionato, con gli incroci 3a-6a, 4a-5a. Le vincitrici di queste gare, si qualificheranno per i quarti di finale in programma il **10.04.2022** (coincidente con la 32a giornata di A), dove si scontreranno contro le due prime e le due seconde, al termine della regular season! Le quattro vincitrici, accederanno alle semifinali, in programma in gare di andata e ritorno, il **16 Aprile 2022** e il **24 Aprile 2022**, le due squadre che si qualificheranno alla finalissima del **1 Maggio 2022**, si contenderanno così il titolo ufficiale di Mantra Champion 2021/2022. Al vincitore, un premio di 200,00 F€, mentre la finalista sconfitta, incrementerà con altri 100,00 F€, il suo bottino.

Le quattro squadre sconfitte nel primo turno preliminare, del **03.04.2022**, andranno invece, a scontrarsi con le settime e ottave classificate, della regular season, il **10 e 16 Aprile 2022**, nei quarti di finale (andata e ritorno). Le vincitrici, di questa doppia sfida, saranno le quattro semifinaliste, che nei turni del **24 Aprile e 01 Maggio 2022**, si incontreranno fra loro, per decretare, le due finaliste, che in gara secca, l'**8 Maggio 2022**, si contenderanno il trofeo. Alla vincitrice un premio di 100,00 F€, mentre alla finalista andrà, un premio di consolazione

Da 50,00 F€.

Nel turno preliminare, in caso di parità, accederà ai quarti di finale del Torneo Mantra Champion, la squadra meglio classificata durante la regular season, a meno che la peggior classificata, non abbia fatto un punteggio, di 4 fantapunti più alto, rispetto all'avversaria. Nelle gare ad eliminazione diretta invece, a parità di reti tra andata e ritorno, sarà il fantapunteggio complessivo nelle due gare a decretare la squadra che andrà avanti, dopodiché quella che avrà segnato più gol fuori casa, e ancora quella, che nelle due gare, ha portato più uomini a segno, ultimo fattore il sorteggio.

MANTRA CUP - La Mantra Cup, è la competizione che coinvolge tutte e 16, le squadre partecipanti, che suddivise in 4 gironi da 4 squadre, si incontreranno in gare di andata e ritorno, durante l'arco della stagione (calendario su profilo lega Mantra di Fantacalcio.it). Al termine delle sei giornate dei raggruppamenti, le prime due classificate di ogni girone (faranno fede in caso di stesso numero di punti, i migliori fantapunteggi, poi lo scontro diretto, il maggior numero di reti fatte, e il maggior numero di reti subite, infine il sorteggio), accederanno così ai quarti di finale (gare di andata e ritorno), e così poi semifinali (andata e ritorno) e finalissima in gara secca. La vincitrice porterà a casa un premio da 100,00 F€, mentre alla finalista andranno 50,00 F€. In caso di parità gol, nelle gare ad eliminazione diretta, il primo fattore da considerare, sarà il fantapunteggio complessivo nelle due gare, in caso di ulteriore parità, passerà il turno, la squadra che avrà segnato più reti in trasferta, e ancora quella che con i suoi giocatori schierati nelle due gare, avrà segnato più gol, infine sorteggio.

