

Per il terzo anno consecutivo il Fantatroeggi ripropone la modalità Mantra con una lega dedicata. Il sistema Mantra rappresenta l'evoluzione naturale dei fantasy games basati sul calcio e si rivolge a chi desidera un'esperienza di gioco più coinvolgente e che enfatizzi il valore e le scelte di ogni fantallenatore.

PRIMA PARTE – REGOLE GENERALI MODALITÀ MANTRA

1. DEFINIZIONE DEI RUOLI DEI CALCIATORI

Ogni calciatore in lista ha il suo ruolo specifico e dovrà essere inserito coerentemente in uno degli schemi di gioco disponibili (vedere punto 2). Accanto ai calciatori in grado di ricoprire un solo ruolo, esiste un nutrito gruppo di calciatori polivalenti, dunque schierabili in più ruoli. La definizione dei ruoli avviene rispettando il più possibile le caratteristiche tattiche reali dei protagonisti delle serie A. La legenda dei ruoli base è la seguente:

ABBREVIAZIONE	RUOLO	POSIZIONE
Por	Portiere	
Ds	Difensore Sinistro	} Linea di difesa
Dc	Difensore Centrale	
Dd	Difensore Destro	
E	Esterno	} Linea di centrocampo
M	Mediano	
C	Centrocampista Centrale	
W	Ala	} Linea di trequarti
T	Trequartista	
A	Attaccante di raccordo	} Linea d'attacco
Pc	Punta Centrale	

2. SCHEMI DI GIOCO

Gli schemi tattici disponibili per il sistema di gioco MANTRA sono undici:



Oltre alla posizione fissa del portiere, i calciatori vengono schierati in tre o quattro linee di gioco e cioè difesa, centrocampio, trequarti ed attacco, secondo quanto previsto dai singoli schemi. Nei singoli schemi, dove sono indicati due ruoli in una singola posizione in campo, vuol dire che essi sono alternativi (e lo rimangono anche in caso di sostituzione). Il primo passo per schierare la formazione in campo è scegliere lo schema di gioco tra quelli disponibili. Successivamente sarà possibile schierare i calciatori in coerenza col proprio ruolo. È suggerito avere almeno due possibili schemi di riferimento.

3. SOSTITUZIONI

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.

È fondamentale schierare la panchina nell'ordine in cui si vogliono fare entrare i panchinari!

In caso uno o più calciatori tra quelli schierati nella formazione titolare risultino assenti o senza voto, l'obiettivo del sistema è quello di riorganizzare in automatico lo schieramento in campo pescando i sostituti dalla panchina coerentemente alle scelte del fantallenatore.

Il portiere, in ogni situazione, è sempre il primo ad essere sostituito qualora il titolare risulti assente. L'ordine gerarchico delle sostituzioni prevede:

1. Soluzioni OTTIMALI/EFFICIENTI con qualsiasi schema tra quelli disponibili. Che si renda necessario o meno un cambio modulo, il sistema proverà sempre a far entrare, se possibile, i calciatori schierati per primi in panchina.
2. Soluzioni ADATTATE (solo in assenza di soluzioni al punto 1) con l'applicazione, ove possibile, di uno o più malus dovuti allo schieramento di altrettanti calciatori fuori posizione. Anche in questo caso nessuna priorità del proprio schema base rispetto agli altri disponibili.

Le sostituzioni dei calciatori di movimento non avvengono una per volta ma in blocco. Il primo passo è la valutazione di quanti calciatori tra i titolari siano assenti o senza voto. Il sistema valuterà in automatico quale combinazione di panchinari debba subentrare. **La priorità, tra le varie combinazioni possibili del medesimo rango gerarchico, dipende sempre dall'ordine panchina schierato dal fantallenatore.**

Esempi sostituzioni:



3.1 CALCIATORI FUORI POSIZIONE

Il sistema consente lo schieramento di calciatori fuori posizione in formazione con aggravio di un malus di 1 punto, anche in caso di subentro dove necessario. Nelle sostituzioni vengono privilegiati in automatico i cambi con meno malus. Non tutti i giocatori possono essere sostituiti da altri fuori ruolo, vedi tabella ed esempi:

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	*	*	OK	***	**	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	NO
W	NO	*	***	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
- *** OK negli schemi con i ruoli in alternativa. NO nel 4-1-4-1. Negli altri casi - 1

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

The image displays two scenarios of player substitutions in a football game. Each scenario consists of three parts: a starting formation, a bench, and a resulting formation after a substitution. Yellow arrows labeled "Basic Master" indicate the substitution.

Scenario 1 (Top):

- Starting Formation (442):** Handanovic (Por), Ibrahimovic (Pc), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E).
- Bench:** Favretti (Pc), Politano (A), Birsà (T), Tolo (W), Eljic (T/A), Barak (C/T), Romanello (M/C), Tolo (Dc), N'Koulou (Dc), Paredi (E), Paredi (Por).
- Resulting Formation (352):** Handanovic (Por), Ibrahimovic (Pc), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E).

Scenario 2 (Bottom):

- Starting Formation (4321):** Handanovic (Por), Ibrahimovic (Pc), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E).
- Bench:** Romanello (Pc), Politano (A), Ciarrapico (W), Gaccheroni (M/C), Kessi (Dc), Gracis (C), Kurtic (C/T), Barak (C/T), Paredi (Dc/E), Paredi (Por), Paredi (Por).
- Resulting Formation (3421):** Handanovic (Por), Ibrahimovic (Pc), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E), Kolarov (Dc/E).

SECONDA PARTE – REGOLAMENTO LEGA MANTRATROEGGI

4. STAGIONE 2021-22

La gestione di tutto avverrà con l'utilizzo della piattaforma fantaleghe, al seguente link:

<https://leghe.fantacalcio.it/mantratroeggi>

e tramite la app Leghe Fantacalcio scaricabile al seguente link: [scarica app Leghe Fantacalcio](#).

La lega MANTRATROEGGI 2021-2022 avrà svolgimento a partire dal giorno sabato 21 agosto 2021 (1° giornata di serie A) - data ultima per la consegna delle rose di ogni partecipante (termine delle ore 18.00 fissato per consentire il controllo sulle rose) - e terminerà entro la settimana successiva la 38° giornata della serie A, quando saranno calcolati tutti i risultati finali.

I premi verranno consegnati ai Troeggi entro il 30 giugno 2022 (salvo sospensioni/rinvii del campionato).

5. ROSE

Le rose sono composte da un numero compreso tra **25** e **28** giocatori, con ruoli a scelta secondo le preferenze del fantallenatore. I crediti a disposizione per comporre la propria rosa sono **230**. Come nella versione CLASSIC non viene svolta asta ma si usa il listone uguale per tutti; dopo la definizione delle rose entreranno in vigore le liste svincolati e da allora, nelle successive sessioni di mercato, solo i giocatori svincolati potranno essere acquistati. La gestione degli svincolati avverrà con la pubblicazione della lista svincolati sul gruppo Whatsapp e nei documenti di lega. Solo successivamente verrà aperto il mercato.

Le quotazioni di riferimento sono visibili al seguente link (modalità Mantra):

[link quotazioni fantacalcio](#)

6. FORMULA LEGA

Nella lega sono previste tre competizioni: campionato, coppa e punteggio totale.

6.1 CAMPIONATO

Il campionato a 16 squadre si svolgerà in due gironi: andata e ritorno con fattore casa di +1. Il calendario verrà sorteggiato in automatico dalla piattaforma fantaleghe.

Il campionato terminerà alla 30° giornata con la definizione della classifica finale.

La classifica sarà stilata secondo i principi sottoelencati:

1. PUNTI
2. SOMMA PUNTEGGI TOTALI
3. CLASSIFICA AVULSA senza regola del gol in trasferta
4. DIFFERENZA RETI
5. POSIZIONE IN CLASSIFICA AL TERMINE DEL GIRONE DI ANDATA
6. GOL FATTI
7. GOL SUBITI
8. ESTRAZIONE

6.2 COPPA DI LEGA

La coppa di lega si svolgerà dalla 31° alla 38° giornata con la seguente formula:

Due gironi da 8 squadre con sorteggio integrale effettuato a inizio stagione e partite di sola andata senza fattore casa.

In caso di pari merito sarà avvantaggiata la squadra che ha realizzato un punteggio totale più alto all'interno di questa singola competizione.

I due gironi termineranno alla 37° giornata e le due squadre prime in classifica si sfideranno in finale alla 38° giornata per decretare la prima e la seconda classificata.

In caso di pareggio sono previsti supplementari e rigori come da [guida ai supplementari e rigori](#).

6.3 PUNTEGGIO TOTALE

La formula di questa competizione è uno contro tutti: si svolgerà dalla 1° alla 38° giornata. In caso di pari merito il premio verrà diviso equamente.

7. FORMAZIONE

Va inserita su fantaleghe o sulla app Leghe Fantacalcio entro l'inizio della prima partita della relativa giornata di serie A. È obbligatorio inserirla ogni settimana, è già possibile (ed è fortemente consigliato farlo) il salvataggio della formazione per la domenica successiva non appena è disponibile il calcolo della giornata appena svolta.

Non sono possibili vittorie a tavolino.

In caso di formazione non comunicata si adotteranno le seguenti disposizioni:

a) **prima omissione**: nessun provvedimento.

b) **successive omissioni**: penalità pari ai punti effettuati nella partita senza formazione, in modo da attribuire 0 punti in ogni caso a chi gioca senza formazione.

Verrà recuperata in automatico l'ultima formazione data e il partecipante giocherà regolarmente la partita.

In caso di cinque omissioni oltre alla prima il partecipante sarà radiato dalla lega.

La formazione va salvata PER TUTTE LE COMPETIZIONI poiché nella lega Mantratroeggi si svolgono diverse competizioni a premi in contemporanea.

7.1 SOSTITUZIONI

Sono previste al massimo 4 sostituzioni dalla panchina invece delle 5 effettuate nel campionato di serie A, considerando il numero di giocatori a voto e il cambio modulo automatico.

8. SUBENTRO

Quando un giocatore viene radiato dal MantraTroeggi è possibile il subentro di un giocatore con il versamento di una quota supplementare di 40 euro se il subentro avviene entro la 10° giornata, 30 euro entro la 20° giornata e 10 euro entro la 30° giornata. Come strumento straordinario, nel caso non si trovasse un subentrante, la squadra sarà affidata agli admin che schiererà ogni settimana la formazione migliore e effettuerà gli eventuali cambi di mercato. Non è in ogni caso prevista la restituzione delle quote ai partecipanti ritirati e/o radiati.

9. PUNTI

I voti di riferimento sono quelli di redazione ITALIA. Si ritiene sia il metodo di valutazione più equilibrato entrando in gioco anche redazioni esterne a Fantacalcio.it.

9.1 BONUS

+3 punti per ogni gol segnato, + 1 per ogni assist servito, + 3 punti per ogni rigore parato.

Rispetto al fantacalcio CLASSIC non sono presenti modificatori di difesa poiché qualsiasi modulo tra quelli ammessi è studiato per essere già equilibrato.

È previsto un modificatore di rendimento in base al numero di voti sufficienti presenti negli 11 titolari, con le seguenti modalità:

9 sufficenze: bonus +2

10 sufficenze: bonus +3

11 sufficenze: bonus +4

9.2 MALUS

-0,5 punto per un'ammonizione, - 1 punto per una espulsione, -1 punto per ogni gol subito dal portiere, -2 punti per ogni autogol, - 1 per ogni autogol causato dal portiere, -3 punti per ogni rigore sbagliato.

Attenzione: il calciatore ammonito che non prende voto, sarà sempre SV e quindi sostituito.

È previsto un modificatore di rendimento in base al numero di voti insufficienti presenti negli 11 titolari, con le seguenti modalità:

9 insufficenze: malus -2

10 insufficenze: malus -3

11 insufficenze: malus -4

9.3 FASCE E INTORNO

Le fasce utilizzate per il punteggio sono le seguenti:

PUNTI	GOL
<66	0
66	1
72	2
78	3
84	4
90	5
+6	+1

Per vincere bisogna totalizzare 3 punti in più dell'avversario; il gap è necessario anche tra fasce diverse. Per vincere con questo scarto il limite inferiore è di 66 punti. Nel caso in cui due squadre siano entrambe sotto la soglia dei 66 per vincere bisogna fare 6 punti in più dell'avversario.

ESEMPIO: 66 – 63 è vittoria. 65 – 59 è vittoria. 65 - 61 è pareggio.

10. VARIAZIONI DI CALENDARIO

Nel caso di partite rinviate e non recuperate entro le successive 4 giornate di campionato, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno voto politico 6, a meno di decisioni diverse degli admin. In caso di rinvio o sospensione di 4 o più partite in una singola giornata, con recupero delle stesse oltre i termini di cui sopra, questa sarà da considerarsi nulla e verrà assegnato un punto d'ufficio ad ogni partecipante.

I sei politici non concorreranno al modificatore di rendimento.

11. MERCATO

Il mercato si potrà svolgere esclusivamente all'interno di apposite finestre di mercato. All'interno di queste finestre ogni partecipante potrà effettuare un massimo di 16 cambi a disposizione. Le "finestre di mercato" saranno:

-1° sessione tra la fine della 2° giornata e l'inizio della 3° giornata (salvo anticipi/posticipi tra 30 agosto 2021 e 12 settembre 2021);

-2° sessione tra la fine della 12° giornata e l'inizio della 13° giornata di serie A (salvo anticipi/posticipi tra 7 novembre e 21 novembre 2021);

-3° sessione tra la fine della 19° giornata e l'inizio della 24° giornata di serie A (salvo anticipi/posticipi tra 22 dicembre 2021 e 31 gennaio 2022);

-4° sessione dalla fine della 30° giornata e l'inizio della 38° giornata (salvo anticipi/posticipi tra 20 marzo e 22 maggio 2022);

A inizio sessioni le rose saranno rese invisibili; il mercato, a fine sessioni, verrà chiuso in automatico all'inizio del primo anticipo; casi particolari verranno valutati e decisi dagli admin.

I giocatori che lasceranno la serie A e il fantacalcio, listati con asterisco, potranno essere svincolati liberamente all'interno delle sessioni di mercato senza intaccare il numero dei cambi.

12. SITUAZIONI PARTICOLARI DOVUTE A COVID-19

Valutata la fondamentale importanza dei ruoli nella modalità Mantra, gli admin si riservano di consentire sostituzioni temporanee/straordinarie in caso di squadre prive di più giocatori nello stesso ruolo causa quarantena, covid-19, ecc.

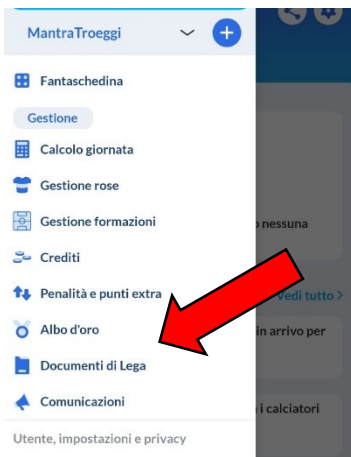
13. ISCRIZIONE, VERSAMENTO, PREMI

Ogni giocatore della lega Mantratroeppi deve versare la quota di 60€

Il montepremi di € 960 sarà così suddiviso:

POSIZIONE	CAMPIONATO	COPPA	PUNTEGGIO TOT.
1	300	100	60
2	180	50	
3	120		
4	90		
5	60		

14. COMUNICAZIONI



Liste svincolati e comunicazioni ufficiali saranno comunicate in prima battuta tramite il gruppo Whatsapp Mantratroeggi, a cui tutti i partecipanti sono invitati a rimanere iscritti evitando messaggi *off topic*. Sarà cura degli admin mantenere il rispetto reciproco sul gruppo.

In seconda battuta le comunicazioni ufficiali ai partecipanti e le liste svincolati saranno pubblicate tramite la app Leghe Fantacalcio sotto “documenti di lega” e “comunicazioni”, nel menu a sinistra come da immagine a fianco.

Non saranno accettate giustificazioni relative a mancata lettura delle comunicazioni ufficiali.

15. VARIE ED EVENTUALI

Gli admin decideranno su eventuali contestazioni o dubbi che esulano dal regolamento. In caso di errori o contestazioni, la decisione definitiva ed inappellabile è riservata agli admin stessi.

In caso di errori o refusi nel regolamento, siete pregati di segnalarli e verranno corretti al più presto.

BUON MANTRA A TUTTI!