

STAGIONE 2023/2024 – REGOLAMENTO FANTALAGO MANTRA

9ª EDIZIONE



Incipit:

Volevamo ringraziare tutti i partecipanti, vecchi e nuovi, che in questi 9 anni hanno contribuito alla realizzazione del nostro fantacalcio e hanno permesso di divertirci insieme e crescere come Fantacalcio FANTALAGO.

Grazie di cuore davvero, i veri protagonisti del gioco siete Voi!

Regolamento:

1. Per creare la Fantasquadra si hanno a disposizione 290 crediti, la rosa è composta da 24 giocatori da scegliere liberamente, l'unica clausola è che in rosa siano presenti 3 portieri. Il fanta-allenatore può anche decidere di non utilizzare tutti i crediti a disposizione e tenerli per il mercato, sempre aperto durante l'anno.

Le quotazioni di riferimento sono quelle della redazione di FANTACALCIO.IT (ex FANTAGAZZETTA), Lista MANTRA.

Il FANTALAGO MANTRA inizierà alla 1ª giornata di Serie A. Fino alle 23:00 di venerdì 18 agosto sarà possibile SALVARE la Rosa sul sito leghe.fantacalcio.it. Fino a venerdì 18 agosto si possono fare cambi ILLIMITATI per creare la propria rosa. Squadre iscritte: min. 96 max 128.

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 sei ruoli base è:

ABBREVIAZIONE	RUOLO	POSIZIONE
P	Portiere	
DS	Terzino sinistro] linea difensiva
DC	Difensore centrale	
DD	Terzino destro	
E	Esterno basso] linea di centrocampo
M	Centrocampista difensivo	
C	Centrocampista centrale] linea di trequarti
W	Ala	
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 quattro linee di gioco e cioè difesa, centrocampo, 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.



3. SCHIERAMENTO FORMAZIONE

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. (Se fruite delle piattaforme di gioco all'indirizzo web.leghe.fantacalcio.it, il software grafico vi supporterà indicando chiaramente le scelte corrette, quelle adattabili e quelle non fattibili, evidenziando qualsivoglia errore di inserimento). L'inserimento della formazione è possibile fino a 2 minuti prima dell'inizio della prima partita del turno di serie A.

4. SCHIERAMENTO DELLA 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.

5. SOSTITUZIONI

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 lo schieramento in campo pescando i sostituti dalla panchina coerentemente alle scelte del fantallenatore. **Sono consentiti 4 cambi** nella formazione iniziale.

5.1 LA SOSTITUZIONE DEL PORTIERE

Il portiere, in ogni situazione, è sempre il primo ad essere sostituito qualora il titolare risulti assente. L'eventuale subentro di un portiere di riserva (ovvia priorità a chi è schierato prima nel caso di più portieri in panca) riduce di un'unità il numero di sostituzioni disponibili, quindi da 4 si passerà a 3.

5.2 LA SOSTITUZIONE DEI CALCIATORI DI MOVIMENTO (SISTEMA MASTER)

A partire dalla stagione 2018/2019 il sistema delle sostituzioni presenterà ben 3 diverse opzioni a scelta delle singole leghe. In alternativa al sistema BASIC si potranno scegliere le modalità opzionali EASY e **MASTER (QUELLO UTILIZZATO NEL FANTALAGO MANTRA)**.

Si tratta di una modalità di gioco più "spinta" rispetto alla BASIC. Cade infatti il concetto di priorità gerarchica dello schema schierato in partenza e tutto il meccanismo delle sostituzioni si fonda sin da subito sull'ordine panchina.

L'ordine gerarchico delle sostituzioni in modalità MASTER prevede:

1. Soluzioni **OTTIMALI/EFFICIENTI** (senza malus) 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.

L'intero processo, al di là delle necessarie spiegazioni teoriche, è straordinariamente semplice, logico e capace di trovare sempre la miglior soluzione possibile per gestire le sostituzioni.

5.3 SCHIERARE CALCIATORI FUORI POSIZIONE

Che sia per emergenza, scelta consapevole o semplice errore dell'utente, il sistema consente lo schieramento di calciatori fuori posizione in formazione (***ove possibile e con aggravio di un malus di 1 punto***). Nel caso siano necessarie sostituzioni di calciatori di movimento il sistema gestirà il processo esattamente con le stesse dinamiche descritte ai punti 5.2. 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.

5.4 SOSTITUZIONI: LE TABELLE DI RIFERIMENTO

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	- 1	- 1	NO
T	NO	NO	OK	**	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	NO
W ¹	NO	*	**	OK	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	- 1	NO
W ²	NO	NO	NO	OK	NO	- 1	OK	- 1	- 1	- 1	NO
C	NO	NO	NO	NO	OK	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
 1 tutti gli schemi tranne 3-5-2, 4-4-2 e 4-4-1-1
 2 solo 3-5-2, 4-4-2 e 4-4-1-1

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

CAMPIONATO

Questo tipo di competizioni è tipico dei grandi gruppi ed il funzionamento è molto semplice. Ogni giornata viene aggiornata la classifica generale con i punti realizzati dalla propria formazione. L'ordinamento è, ovviamente, per somma punti.

Ai fini del calcolo del punteggio di ogni giornata ecco i bonus/malus applicati:

Gol segnato: +3

Gol subito: -1

Rigore segnato: +3

Rigore sbagliato: -3

Rigore parato: +3

Ammonizione: -0,5

Espulsione: -1

Assist Special: +0,5 / +1 / +1,5 – a discrezione redazione Fantacalcio.it

Autogol: -2

Portiere imbattuto: +1

Capitano:

Ogni partita sarà possibile scegliere un CAPITANO nella propria squadra. In base al voto puro ottenuto verrà assegnato un bonus, come da foto seguente

Modificatore per il CAPITANO sì 

Tipo di designazione per capitano e vice Per ogni singola partita

e applica le seguenti regole:

con VOTO	riceve	BONUS/MALUS
<= 4		-2
4.5		-1.5
5		-1
5.5		-0.5
6		0
6.5		0.5
7		1
7.5		1.5
8		2
>= 8.5		3

Il capitano raddoppia la somma dei bonus ottenuti NO

Il capitano raddoppia la somma dei malus ottenuti NO

I voti (comprensivi di bonus/malus) sono presi dalla redazione di FANTACALCIO (ex FANTAGAZZETTA).

Durante la stagione ogni squadra ha a disposizione 25 cambi da utilizzare liberamente, sempre rispettando il budget a disposizione e sempre seguendo le quotazioni del sito FANTACALCIO.IT che si aggiornano il martedì dopo ogni giornata di serie A.

Se un giocatore viene contrassegnato con l'* può essere sostituito GRATUITAMENTE.

La competizione inizia la 1^a giornata di serie A e si conclude alla penultima giornata (37^a di serie A).

Per le partite rinviate, se non si recuperano entro le 72h (3 giorni) dall'ultima partita di SERIE A, verranno assegnati i 6 politici a tutti i giocatori delle squadre coinvolte nei recuperi, per qualsiasi causa.

COPPA FANTALAGO MANTRA A 96 SQUADRE

Questo tipo di competizione è tipico delle coppe dove, prima degli scontri ad eliminazione, tipici dei tabelloni tennistici, c'è la fase a gruppi. Nel nostro caso ci sono 2 fasi, vediamole nel dettaglio:

PRIMA FASE - A GIRONI -

Le 96 squadre partecipanti verranno divise in 8 gironi da 12 squadre.

L'estrazione dei gironi è prevista con sorteggio RANDOM.

Ci sono 11 partite da affrontare nel girone. A differenza del campionato nella Coppa vince chi fa più gol. Tipico degli scontri diretti.

Le fasce gol sono le seguenti:

66-70 1 GOL

70,5-74,5 2 GOL

75-79 3 GOL

79,5-83,5 4 GOL

84-88 5 GOL

88,5-92,5 6 GOL

93-97 7 GOL

97,5-101,5 8 GOL

102-106 9 GOL

106,5-110,5 10 GOL

E così via con uno scarto tra le fasce di 4,5 punti.

Per ogni vittoria si prendono 3 punti. Pareggio 1 punto. Sconfitta 0 punti.

Al termine della prima fase si procederà in questo modo in base alla classifica di ogni girone:

Le prime 4 squadre di ogni girone sono classificate. Le altre squadre di ogni girone vengono eliminate.

Il calcolo segue i seguenti bonus/malus del campionato.

I voti sono presi dalla redazione di Fantacalcio.it

A parità di punti alla fine del girone si contano in ordine:

1 Punti classifica 2 Somma punti totali 3 Differenza reti 4 Gol fatti 5 Gol subiti 6 Classifica avulsa

Le giornate di serie A delle partite dei gironi sono le seguenti:

6-8-10-12-13-14-15-17-19-21-23

SECONDA FASE - ELIMINAZIONE DIRETTA -

Questo tipo di competizioni è tipico delle coppe a tabellone di tipo tennistico. Si parte dai SEDICESIMI di FINALE.

Il sorteggio sarà RANDOM.

Si sorteggerà il tabellone fino alla FINALE, UNICA, la 36° giornata di serie A.

Tranne per la Finale, sono Partite di Andata e Ritorno.

Ai fini del calcolo si seguiranno sempre i bonus/malus e le fasce gol specificate in precedenza, identiche alla PRIMA FASE.

A parità di gol si terranno presenti:

- 1 Somma Punti
- 2 Gol doppi fuori casa
- 3 Posizione in campionato

Le giornate di serie A delle partite della seconda fase sono le seguenti:

25^a andata sedicesimi 26^a ritorno sedicesimi

27^a andata ottavi 28^a ritorno ottavi

30^a andata quarti 31^a ritorno quarti

33^a andata semifinali 34^a ritorno semifinali

36^a FINALE UNICA

N.B. Per le partite rinviate, se non si recuperano entro le 72h (3 giorni) dall'ultima partita di SERIE A, verranno assegnati i 6 politici a tutti i giocatori delle squadre coinvolte nei recuperi.

MERCATO

La sessione di Mercato parte da Sabato 19 agosto ore 9:00 e termina a fine stagione.

Ogni allenatore avrà a disposizione 25 cambi da utilizzare liberamente, sempre rispettando il budget a disposizione e sempre seguendo le quotazioni del sito FANTACALCIO.IT che si aggiornano il giorno dopo ogni giornata di serie A.

Se un giocatore viene contrassegnato con l'* può essere sostituito GRATUITAMENTE.

GESTIONE PARITA' PUNTEGGIO

Se nelle competizioni a punteggio (CAMPIONATO) risulta esserci un pari merito, verrà garantita la posizione alla squadra che ha fatto registrare il punteggio più alto di giornata tra tutte le giornate della Competizione.

SPEDIZIONE PREMI

Per chi non potrà essere presente alla consueta Cena di Premiazione di fine anno, nel caso andasse a premio, quest'ultimo sarà spedito **a spese** del fanta-allenatore che lo vince. La consegna dei premi avverrà entro 60 giorni dalla fine del Campionato.

GESTIONE SOSPENSIONE CAMPIONATO

Se il Campionato di Serie A per qualsiasi ragione e in qualunque momento, dovesse essere sospeso o non concludersi (con assegnazione o meno dello Scudetto e dei verdetti in generale) la 9° edizione del FantaLago Mantra sarà annullata e tutte le squadre verranno automaticamente iscritte alla Decima edizione nella stagione successiva.

GESTIONE SOSPENSIONE GIORNATA PER EVENTI ESTERNI

Qualora si verificasse un malfunzionamento del sito/app a ridosso dello schieramento della formazione della giornata in essere, gli amministratori si riservano il diritto di annullare la giornata. Per le competizioni a scontri diretti (es. Coppa), le giornate della fase in corso, verranno traslate di 1.

*AUGURIAMO UN BUON **FANTACALCIO FANTALAGO** 2023/2024 A TUTTI VOI!*

*DOPO IL CALCIO, LO SPORT PIU' BELLO DEL MONDO È IL...**FANTALAGO!***