



# Regolamento Fantacalcio Mantra 2025/2026



## Introduzione al Sistema Mantra

### ▶ Cos'è il Mantra?

Il sistema **Mantra** rappresenta l'evoluzione naturale del fantacalcio classico, pensato per chi desidera un'esperienza più profonda e realistica. Ogni scelta del fantallenatore ha un peso strategico maggiore, rendendo il gioco ancora più coinvolgente e competitivo.

Nonostante l'apparenza complessa, **Mantra è semplice da giocare** e appassiona fin da subito, conquistando anche i fantallenatori più esperti. Non a caso il suo slogan di lancio è diventato un mantra per tutti: "*Chi prova Mantra non torna più indietro.*"

### ▶ Perché scegliere il Mantra?

- **Gestione manageriale profonda:** non basta schierare i soliti bomber. Serve costruire una squadra equilibrata, pensando a ogni ruolo e alla compatibilità con i moduli.
- **Tattica protagonista:** la scelta della formazione non è mai banale. Ogni modulo disponibile cambia il valore dei tuoi giocatori e apre a strategie diverse.
- **Mercato dinamico e strategico:** ogni scambio, acquisto o svincolo ha un impatto reale sulla rosa e sulle scelte tattiche a disposizione.

### ▶ Un'esperienza unica

Il sistema Mantra premia la competenza, la pianificazione e la visione d'insieme. Non è solo un gioco, è una vera e propria simulazione



manageriale dove ogni dettaglio conta.

## Capitolo 1 – Composizione della Lega

### ▶ Numero di squadre

La lega è composta da **10 squadre**. Ogni squadra è gestita da una **coppia di fantallenatori**, favorendo la collaborazione e il confronto strategico.

### ▶ Quota di partecipazione

La quota d'iscrizione è fissata a **€100 per squadra**, ovvero €50 a testa per ogni fantallenatore.

### ▶ Montepremi complessivo

Il montepremi totale ammonta a **€1.000**, così suddiviso:

-  **1° classificato:** €650
-  **2° classificato:** €250
-  **3° classificato:** €100

Il premio viene assegnato al termine della stagione, sulla base della classifica finale.

## Capitolo 2 – Asta e Mercato

### ▶ Asta Iniziale

Ogni squadra dispone di un **budget iniziale di 500 fantamilioni** per costruire la rosa.



La modalità dell'asta sarà **random**: i giocatori verranno selezionati in modo casuale dall'intero listone, portieri inclusi.

## ► Composizione della Rosa

### Requisiti minimi:

- 3 *portieri*
- Tra 25 e 29 *giocatori di movimento*

## ► Mercato Scambi

Il **mercato Scambi** consente ai fantallenatori di scambiarsi tra loro i calciatori.

È pensato come **mercato di riparazione**.

### Come partecipare al Mercato Scambi

Accedi alla sezione “*Mercati*” per consultare l’elenco dei mercati attivi nella lega. Ogni mercato può essere:

- **Attivo**: puoi accedere e proporre scambi.
- **Programmato**: partirà in una data futura.
- **Concluso**: non più accessibile.

Quando un mercato Scambi è attivo, clicca sulla sua card per accedere.

### Funzionalità principali:

- **Hub**: panoramica sulla rosa e impostazioni del mercato; riepilogo delle ultime proposte ricevute.
- **Scambia**: crea una proposta selezionando la squadra destinataria e i giocatori coinvolti.
- **Proposte**: consulta le proposte inviate e ricevute; accetta o rifiuta quelle in arrivo.
- **Movimenti**: cronologia completa di tutti gli scambi effettuati durante il mercato.

### Regole sugli Scambi

Quando un calciatore viene scambiato, **mantiene il suo prezzo d'asta originale**, che viene trasferito alla nuova squadra. Inoltre, **è sempre consentito scambiare e svincolare un calciatore anche dopo averlo ricevuto tramite scambio**.

 **Esempio di Scambio**

SQUADRA	PRIMA DELLO SCAMBIO	DOPO LO SCAMBIO
Squadra A	Vlahovic (180)	Kean (45)
Squadra B	Kean (45)	Vlahovic (180)

In questo esempio, Kean mantiene il valore di 45 e Vlahovic quello di 180, anche dopo il trasferimento di squadra.

 **Scambi con Conguaglio in Crediti**

**È permesso utilizzare i crediti come conguaglio** negli scambi tra squadre, al fine di bilanciare il valore complessivo dell'operazione.

SQUADRA	RICEVE
Squadra A	Kean (valore 45) + 100 crediti
Squadra B	Vlahovic (valore 180)

In questo caso, il conguaglio in crediti serve a compensare la differenza di valore tra i due giocatori. Entrambi mantengono il proprio prezzo d'asta originale, e i crediti vengono trasferiti tra le squadre.

 **Regole per lo Svincolo dei Calciatori**

- Se un calciatore viene **trasferito in una squadra non italiana**, al momento dello svincolo il fantallenatore recupera il **100% dei crediti spesi**.
- Se un calciatore viene **svincolato normalmente** (senza trasferimento all'estero), il fantallenatore recupera il **50% dei crediti spesi, arrotondato per difetto**.

 **Esempi di Svincolo**



## CASO

## DESCRIZIONE

## CREDITI RECUPERATI

Svincolo normale	Kean acquistato a 45 → svincolato	22 crediti (50% arrotondato per difetto)
Trasferimento all'estero	Vlahovic acquistato a 180 → trasferito in Premier League	180 crediti (100%)

**Nota:** in caso di morte del giocatore, il Fantallenatore recupera il 100% dei crediti spesi.

## | Capitolo 3 – Calendario, Classifica e Spareggi

### ► Tipologia della competizione

La competizione si svolgerà in modalità **a calendario**, ispirata al formato tradizionale del campionato: *scontri diretti* tra le 10 squadre partecipanti, con classifica aggiornata al termine di ogni giornata.

### ► Modalità degli scontri diretti

Ogni squadra affronterà tutte le altre ben **quattro volte** nel corso della stagione: due partite in casa e due in trasferta, per un totale di 36 giornate e 36 scontri per ciascuna squadra. Il sistema di punteggio adottato sarà quello classico: **3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio e 0 punti per la sconfitta**.

### ► Generazione del calendario

Il calendario verrà generato automaticamente seguendo un criterio ispirato al modello “italiano”, che prevede un’alternanza tra gare casalinghe e in



trasferta. Il calendario seguirà una distribuzione **“a specchio”**: il girone di ritorno sarà identico a quello d'andata, con l'inversione del campo (casa ↔ trasferta). Questo garantisce un equilibrio costante tra gare casalinghe e in trasferta per tutte le squadre.

## ► **Struttura delle 36 giornate**

La stagione è suddivisa in quattro fasi da 9 giornate ciascuna:

- **1<sup>a</sup> fase (Andata 1):** giornate 1–9
- **2<sup>a</sup> fase (Ritorno 1):** giornate 10–18
- **3<sup>a</sup> fase (Andata 2):** giornate 19–27
- **4<sup>a</sup> fase (Ritorno 2):** giornate 28–36

Questo schema garantisce che ogni coppia di squadre si affronti quattro volte nell'arco della stagione: due volte in casa e due in trasferta, distribuendo equamente le sfide tra le varie fasi.

## ► **Classifica**

La classifica sarà aggiornata al termine di ogni giornata sulla base dei punti ottenuti negli scontri diretti. In caso di **parità di punteggio** tra due o più squadre, verranno applicati i seguenti criteri di spareggio, in ordine di priorità:

1. **Somma Punti**
2. **Classifica avulsa**
3. **Differenza reti**
4. **Gol fatti**
5. **Gol subiti (meno è meglio)**



## **Capitolo 4 – Sistema di Punteggio**

### ► **Fasce Gol**

Il punteggio totale di squadra si converte in gol secondo la seguente tabella:

- **66 – 69.5:** 1 gol



- **70 – 73.5:** 2 gol
- **74 – 77.5:** 3 gol
- **78 – 81.5:** 4 gol
- **82 – 85.5:** 5 gol
- **86 – 89.5:** 6 gol
- **90 – 93.5:** 7 gol
- **94 – 97.5:** 8 gol
- **98 – 101.5:** 9 gol
- **102+:** 10 gol

## ► **Modificatore Difesa – D-Factor**

Il **FATTORE DIFENSIVO "D-Factor"** attribuisce punti bonus (o sottrae malus all'avversario) in base alla prestazione media della difesa titolare, valutata tramite media voto. Vengono presi in considerazione 5 giocatori difensivi presenti in ogni schema. Se il numero di calciatori con ruolo tra *Dc*, *B*, *Dd*, *Ds*, *E*, *M* è superiore a cinque, verranno considerati i 5 con il voto migliore.

**Almeno 3 dei 5** devono obbligatoriamente avere il ruolo **Dc, B, Dd o Ds** (cioè contenere la lettera **D** o **B**).

L'obiettivo è valorizzare anche gli "uomini di fatica", stimolando i fantallenatori a costruire squadre equilibrate e complete, non solo orientate all'attacco.

Disponibile anche la versione **5+1**, che include il portiere nella media: in tal caso si considerano 6 calciatori (portiere incluso) senza escludere nessuno dei difensori di movimento.

*Non è permessa la configurazione con portiere + solo 4 difensori.*

Se la formazione schierata non presenta almeno 5 difensori validi (in base ai criteri sopra descritti), ad esempio in caso di inferiorità numerica, il D-Factor **non si attiva** indipendentemente dalla media voto ottenuta dagli altri.



## **Capitolo 5 – Ruoli dei Calciatori**

Ogni calciatore ha uno o più **ruoli assegnati** nella lista ufficiale e deve essere schierato rispettando questi ruoli all'interno degli schemi disponibili.



Molti calciatori sono *polivalenti*, cioè possono ricoprire più ruoli. Questa caratteristica aumenta la **flessibilità** nella costruzione della rosa e nello schieramento settimanale.

ABBREVIAZIONE	RUOLO	POSIZIONE
P	Portiere	linea difensiva
DS	Terzino sinistro	
DC	Difensore centrale	
DD	Terzino destro	
B	Braccetto difensivo	linea di centrocampo
E	Esterno basso	
M	Centrocampista difensivo	
C	Centrocampista centrale	linea di trequarti
W	Ala	
T	Trequartista	
A	Attaccante di raccordo	linea d'attacco
PC	Punta centrale	

## ▶ Ruoli Mantra: Legenda tattica e criteri di assegnazione

Ecco le linee guida per la definizione di un ruolo Mantra. Un calciatore può avere più ruoli assegnati se necessario:

- **Por** – portieri
- **Dc** – centrali difensivi, indipendentemente dalla linea difensiva a 3 o 4
- **B** – terzini adattabili a “terzi” di difesa a 3 (*braccetto di difesa*), ma con poca attitudine a ruoli centrali
- **Dd** – terzini di fascia destra in difesa a 4
- **Ds** – terzini di fascia sinistra in difesa a 4
- **E** – esterni difensivi in linee a tre, spesso con compiti prioritari di copertura
- **M** – mediani bassi o mezzali difensive, playmaker difensivi
- **C** – centrocampisti centrali con ruolo offensivo di supporto
- **T** – trequartisti offensivi, meno dediti alla fase difensiva
- **W** – ali offensive, più assist che finalizzazione
- **A** – attaccanti di raccordo, non necessariamente uomini d’area
- **Pc** – punte centrali, stazionano vicino all’area di rigore



## ► Criteri di assegnazione dei ruoli

L'assegnazione non è rigida, ma frutto di valutazioni caso per caso basate su:

- Caratteristiche tecniche e tattiche del calciatore
- Storico recente (ultimi 2-3 anni)
- Contesto tattico della squadra
- Importanza e flessibilità del calciatore nella lista

**Nota bene:**

*I ruoli vengono definiti a fine luglio, poco prima dell'inizio della stagione, e restano fissi fino a fine anno. Eventuali errori o evoluzioni tattiche impreviste non possono essere corretti in corso.*



## Capitolo 6 – Schemi di Gioco

Nel sistema **Mantra** sono disponibili **undici schemi tattici**. Oltre alla posizione fissa del *portiere*, i calciatori vengono distribuiti su quattro linee di gioco:

- **Difesa**
- **Centrocampo**
- **Trequarti**
- **Attacco**

In alcuni moduli, due *ruoli* possono occupare la stessa posizione: ciò significa che sono **alternativi**, anche in caso di sostituzione.

Ogni schema richiede l'impiego di **5 calciatori difensivi** (ruoli *Dd*, *Ds*, *Dc*, *B*, *E*, *M*) e **5 calciatori offensivi** (ruoli *C*, *T*, *W*, *A*, *Pc*).

Questa struttura garantisce un potenziale bilanciato e offre **11 soluzioni tattiche** di pari valore strategico, impensabili nel fantacalcio classico.



EDIZIONE 2024/2025



3-4-3



3-4-1-2



3-4-2-1



3-5-2



3-5-1-1



4-3-3



4-3-1-2



4-4-2



4-1-4-1



4-4-1-1



4-2-3-1

*Esempi di schemi tattici Mantra*



## Capitolo 7 – Panchina e Sostituzioni

### Panchina:

- La panchina è composta da **12 calciatori**, ordinati per preferenza assoluta.
- Deve includere almeno **1 portiere** e **11 giocatori di movimento**.
- L'ordine determina le sostituzioni automatiche e *non* deve seguire il classico schema "PDCA" (Portiere, Difensore, Centrocampista, Attaccante).
- Inserire per primi i giocatori più offensivi o che si ritiene possano offrire le migliori prestazioni.
- Massimo **3 sostituzioni** per partita.

**Sostituzioni:** si applicano le regole *Master* e *Switch Plus*.

**Tempo limite per le modifiche:** 1 minuto prima dell'inizio della prima partita di giornata.

### ► 7.1 Sostituzione del Portiere

Il portiere è sempre il primo ad essere sostituito in caso di assenza del titolare. Se il secondo portiere in panchina ha preso voto, subentrerà automaticamente.

La presenza di più portieri in panchina non cambia questo meccanismo: la priorità segue l'*ordine della panchina*.

**Attenzione:** l'eventuale subentro di un portiere riduce di un'unità il numero di sostituzioni disponibili.

### ► 7.2 La sostituzione dei calciatori di movimento – Solo modalità **MASTER**

La **Modalità MASTER** rappresenta l'unica modalità di gestione delle sostituzioni adottata nel presente regolamento. Si tratta dell'opzione più strategica e dinamica, pensata per utenti che abbiano piena consapevolezza delle regole Mantra.



A differenza di altri approcci più rigidi, in MASTER viene superata la priorità dello schema base scelto dal fantallenatore. Il sistema valuta ogni possibile combinazione disponibile per effettuare le sostituzioni, privilegiando la qualità della formazione finale rispetto al rispetto dello schema iniziale.

## Principi fondamentali

- Le sostituzioni avvengono in blocco, non una per una.
- L'algoritmo determina quanti titolari sono assenti o senza voto, e verifica quale combinazione di panchinari (secondo l'ordine di schieramento) può garantire la migliore formazione possibile.
- Le sostituzioni si basano su un algoritmo che esplora tutte le soluzioni ammissibili, secondo il seguente ordine gerarchico:

### Ordine gerarchico delle sostituzioni

#### 1. Soluzioni OTTIMALI o EFFICIENTI (senza malus)

Il sistema tenta anzitutto di ricostruire una formazione completa e valida senza malus, utilizzando qualsiasi schema disponibile, anche diverso da quello originariamente scelto (*cambio modulo incluso*).

In questo scenario, verranno inseriti in campo i panchinari secondo l'ordine preferenziale deciso dal fantallenatore.

#### 2. Soluzioni ADATTATE (con malus)

Se non esistono combinazioni valide senza malus, il sistema procede a cercare una soluzione che includa calciatori fuori posizione, applicando un malus di **-1 punto per ciascun adattamento**.

Anche in questa fase non esiste priorità per lo schema base: viene scelto lo schema che consente il miglior risultato complessivo, minimizzando i malus e rispettando l'ordine della panchina.

## Meccanismo e logica di sostituzione

Il sistema genera tutte le possibili combinazioni di panchinari partendo sempre dalla prima posizione in panchina. Tra le combinazioni del medesimo rango (senza malus o con stesso numero di malus), la priorità è sempre assegnata a quelle che includono i giocatori schierati per primi.

Una volta individuata la combinazione più adatta, il sistema ricalcola la disposizione degli **11 in campo** e assegna eventualmente i malus ai calciatori schierati fuori ruolo. Questo può comportare una riallocazione dei ruoli anche tra i titolari: ad esempio, se entra in campo un DC fuori



posizione, il malus potrebbe essere assegnato a uno qualunque dei difensori centrali presenti, non necessariamente al subentrato.

**Nota:** A volte può sembrare che un calciatore entrato fuori ruolo non abbia ricevuto il malus. In realtà, il sistema assegna il malus all'interno del gruppo dei calciatori che possono ricoprire quel ruolo in modo indifferente. L'importante è che il malus sia sempre conteggiato **esattamente una volta**, anche se visivamente non viene assegnato al calciatore subentrato.

## ► 7.3 ⚠ Schierare Calciatori Fuori Posizione

Il sistema consente, in casi eccezionali, di schierare calciatori *fuori ruolo* con un malus di 1 punto.

**Limitazioni durante l'inserimento della formazione:**

- **B, Dd o Ds** non possono essere schierati come **Dc**.
- **Dd** non può essere schierato come **Ds** e viceversa.
- **E** non può essere schierata come **M** (ma può giocare in M/C).
- **M** non può essere schierata come **E** (ma può giocare in E/W).
- **W** non può essere schierata come **T** (ma può giocare in T/A).

Se tutti e 10 i giocatori di movimento hanno preso voto, nessuna sostituzione sarà avviata e i malus per fuori posizione saranno conteggiati integralmente.

## ► 7.4 🎯 Modalità Switch

È disponibile una funzione di gioco che permette di **"assicurare la titolarità"** di un determinato calciatore (*Vlahovic*) inserito in formazione. Qualora *Vlahovic* nella sua partita reale **non inizi dal primo minuto**, la formazione si modifica spostando automaticamente *Vlahovic* in panchina e promuovendo titolare al suo posto un panchinaro preselezionato (*Kean*).

Si tratta in pratica di una **inversione tra due calciatori** (campo e panchina) condizionata alla reale non titolarità. Una volta avvenuto lo Switch, ***Vlahovic* andrà ad occupare esattamente la posizione che aveva *Kean* in panchina.**

Lo Switch **non viene considerato una sostituzione**, ma è un cambio di formazione a tutti gli effetti **antecedente** all'inizio della partita.

In questa lega si utilizza lo **Switch Plus**, una funzionalità che consente una maggiore flessibilità tattica nella gestione della formazione.



- **Switch Plus:** è possibile selezionare due calciatori anche di ruoli diversi. In caso di attivazione, verrà automaticamente applicato un cambio modulo se esiste uno schema risultante valido..

Dopo l'attivazione, ogni fantallenatore troverà nella sezione "Schiera Formazione" lo slot apposito per inserire i due calciatori "switchabili".

**Nota:** lo schieramento fuori posizione non è una strategia, ma una tolleranza per emergenze (infortuni, squalifiche, ecc.). L'algoritmo cercherà sempre di evitare il malus, anche modificando radicalmente lo schema iniziale.

TABELLA DELLE SOSTITUZIONI

	PC	A	T	W	C	M	E	B	DC	DD	DS	P
PC	OK	OK	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	NO
A	*	OK	**	**	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	NO
T	*	*	OK	***	**	-1	-1	-1	-1	-1	-1	NO
W	NO	*	***	OK	-1	-1	**	-1	-1	-1	-1	NO
C	NO	NO	*	NO	OK	**	-1	-1	-1	-1	-1	NO
M	NO	NO	NO	NO	*	OK	-1	-1	-1	-1	-1	NO
E	NO	NO	NO	*	NO	-1	OK	-1	-1	-1	-1	NO
B	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	OK	OK	-1	-1	NO
DC	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	**	OK	-1	-1	NO
DD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	-1	-1	OK	-1	NO
DS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	-1	-1	-1	OK	NO
P	NO	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

- Scarica la Tabella delle Sostituzioni Ufficiale (PDF)



# Capitolo 8 – Penalità, Multe e Infrazioni

## ► Formazione non consegnata

Se una squadra **non consegna la formazione** entro la scadenza (inizio della prima partita della giornata), scatteranno le seguenti penalità:

INFRAZIONE	SANZIONE	NOTE
1 <sup>a</sup> volta	 3-0 a tavolino  -1 punto  10 €	Multe in denaro reale
2 <sup>a</sup> volta	 3-0 a tavolino  -2 punti  20 €	Recidiva
3 <sup>a</sup> volta	 3-0 a tavolino  -4 punti  40 €  Blocco mercato	Esclusione da scambi e aste
4 <sup>a</sup> volta in poi	 Esclusione dal torneo	Decisione a discrezione della Lega

## ► Superamento del budget

Il budget massimo è **500 FM**. Se una squadra lo supera:

-  Svincolo forzato del calciatore con il prezzo più alto
-  Recupero del 50% del valore (arrotondato per difetto)
-  Detrazione di 1 punto in classifica



GIOCATORE	PREZZO	FM RECUPERATI	CONSEGUENZE
Vlahovic	180 FM	90 FM	Svincolato automaticamente
Kean	45 FM	22 FM	Svincolato automaticamente

## ► Eccesso di giocatori in rosa

Ogni squadra può avere massimo **29 giocatori di movimento e 3 portieri**. In caso di superamento:

- Svincolo automatico dell'ultimo giocatore acquistato
- Detrazione di 2 punti in classifica
- Nessun rimborso

**Esempio:** se l'ultimo acquisto è Kean (45 FM), sarà svincolato e non verrà restituito alcun FM.

## ► Comportamenti antisportivi e tentativi di alterazione dell'equilibrio del gioco

Qualsiasi comportamento volto a falsare l'equilibrio competitivo della Lega è severamente vietato e comporta sanzioni disciplinari decise insindacabilmente dall'Amministrazione. Tali comportamenti includono, a titolo esemplificativo ma non esaustivo:

- Accordi premeditati tra partecipanti (cd. "biscotti") per ottenere vantaggi illeciti
- Mancato schieramento volontario della formazione con l'intento di favorire un altro partecipante
- Scambi palesemente irregolari o squilibrati, finalizzati ad alterare l'andamento della competizione
- Movimenti sospetti di crediti (es. trasferimenti fintizi o non motivati da logica sportiva)

L'Amministrazione si riserva il diritto di valutare ogni situazione caso per caso. In presenza di evidenze concrete, potranno essere applicate le seguenti sanzioni:



- Penalizzazione immediata di 5 punti in classifica
- Multa fino a 50 €
- Esclusione temporanea o definitiva dalla Lega, in base alla gravità del comportamento

**Esempio:** se un utente non schiera volontariamente la formazione per favorire un avversario o effettua uno scambio irregolare, può essere immediatamente penalizzato con **-5 punti** e una **multa fino a 50 €**.



## Note Finali e Buone Pratiche

- **Comunicazioni ufficiali:** saranno pubblicate esclusivamente sul gruppo ufficiale della lega.
- **Fair play:** sono vietati comportamenti *fraudolenti* o *sleali* che compromettano la correttezza del gioco.
- **Controversie:** le decisioni saranno prese dalla maggioranza.