



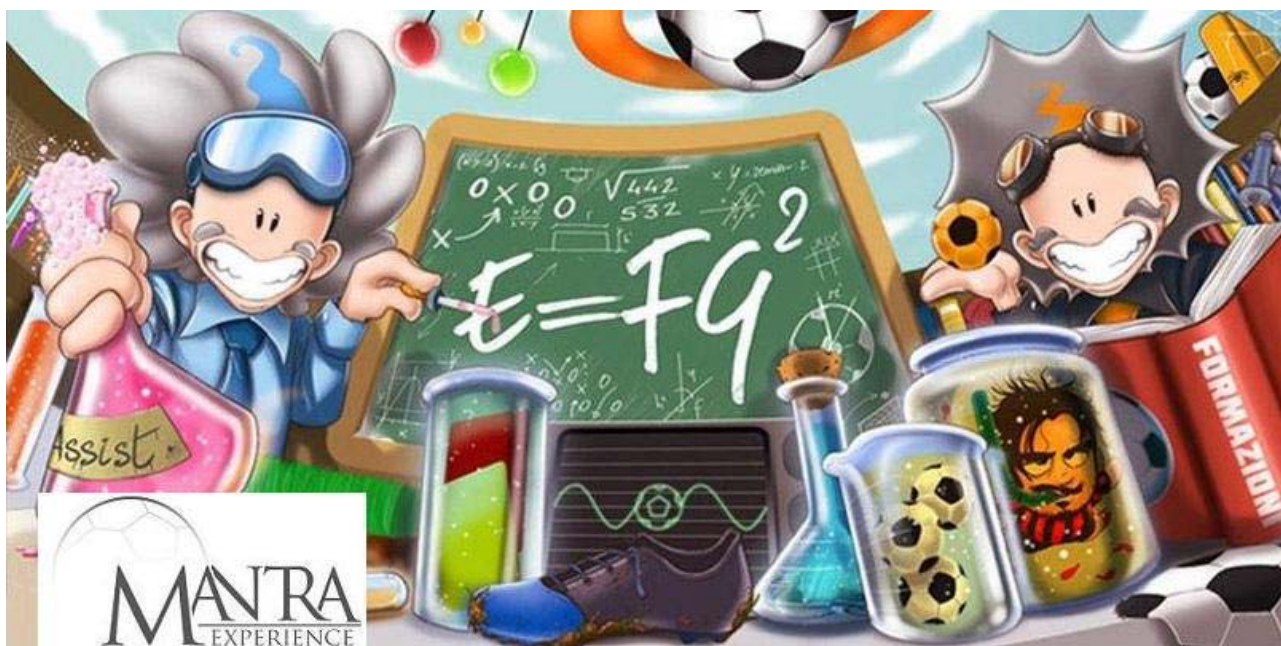
PRESENTA  
LA RIVOLUZIONE DEI FANTATORNEI



**MANTRA - Modules And New Tactics for Real Action** - è l'evoluzione naturale dei fantasy game legati al mondo del calcio. Un sistema di gioco più tattico, più strategico e.... più divertente! .

In Italia questo fenomeno nasceva oltre vent'anni fa, ed ebbe subito un gran successo perché sapeva ricostruire la realtà esemplificandola in chiare regole. Da allora, il calcio si è evoluto, gli schemi di gioco sono diventati molto più fantasiosi rispetto al passato, gli stessi giocatori sono molto più versatili rispetto ai monolitici atleti di una volta.

Così **Fantagazzetta**, mettendo a punto il nuovo sistema di gioco **MANTRA**, ha raccolto l'esigenza diffusa nel popolo dei fantallenatori di un nuovo modo di giocare che, di nuovo, rispecchiasse la realtà. Portando al tempo stesso con sé in eredità tutta la passione e la sapienza che questo magnifico gioco, compagno di avventure dell'ultimo ventennio



## 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:

ABBREVIAZIONE	RUOLO	POSIZIONE
Por	Portiere	
Ds	Difensore Sinistro	} Linea di difesa
Dc	Difensore Centrale	
Dd	Difensore Destro	
Cs	Centrocampista Sinistro	} Linea di centrocampo
Cc	Centrocampista Centrale	
Cd	Centrocampista Destro	
W	Ala	} Linea di trequarti
T	Trequartista	
A	Attaccante (seconda punta)	} Linea d'attacco
Pc	Punta centrale	

## 2 Schemi di gioco

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



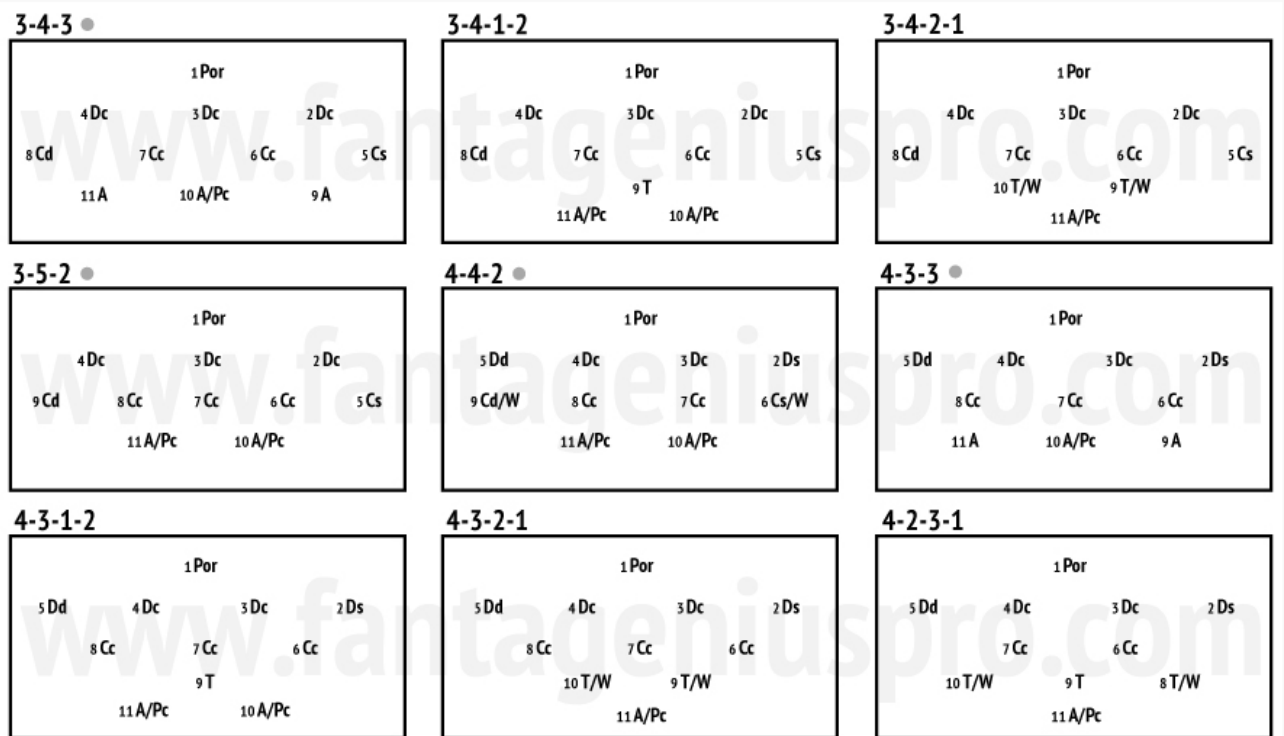
Oltre alla posizione fissa del portiere, i calciatori vengono schierati in quattro linee di gioco e cioè difesa, centrocampo, trequarti ed attacco, secondo quanto previsto dai singoli schemi.

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).

Si noti che i due schemi a tre punte (3-4-3 e 4-3-3) prevedono l'utilizzo massimo di una sola punta centrale (Pc) a cui affiancare due seconde punte (A).

Le ali (W) agiscono di norma sulla linea di trequarti. Fa eccezione lo schema 4-4-2 in cui possono essere schierate come esterni della linea di centrocampo.

Le singole posizioni in campo sono inoltre associate a una scala numerica (da 1 a 11) utile al meccanismo delle sostituzioni (si veda il punto 5).



### 3 Schieramento della 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 by Fantagazzetta, il software grafico vi supporterà indicando chiaramente le scelte corrette, quelle adattabili e quelle non fattibili, evidenziando qualsivoglia errore di inserimento).

### 4 Schieramento della panchina

La panchina è composta da 9 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.

### 5 Sostituzioni

Si noti come in tutti gli schemi (indicati nella seconda tabella al punto 2) i calciatori sono abbinati ad un numero progressivo da 1 ad 11. Partendo dalla posizione 11 si procede a ritroso e ogni qualvolta si arriva ad un calciatore senza valutazione si procede alla sostituzione.

Le sostituzioni avvengono con il primo calciatore in panchina in grado di sostituire direttamente o indirettamente (grazie ad uno "spostamento" di un polivalente in campo) il calciatore schierato senza valutazione. La sostituzione diretta avviene tra pari ruolo o con un calciatore che lo schema prevede come alternativo (ad esempio in un 4-2-3-1 una A ed un Pc sono alternativi e assimilabili ai pari ruolo).

La sostituzione indiretta avviene quando un calciatore (polivalente e dunque in grado di occupare più di un ruolo) schierato come titolare in una certa posizione, scala ("spostamento") a coprire il buco lasciato dal calciatore senza valutazione, con il sostituto che va a coprire la sua posizione originaria. La regola dello spostamento vale per un solo movimento e non può applicarsi per spostamenti multipli di più calciatori.

Nel caso non ci sia in panchina un cambio possibile, né diretto né indiretto, per il ruolo rimasto scoperto, la sostituzione avverrà con un calciatore adattato (fuori ruolo) e con l'aggravio di un malus così come da tabella sottostante. L'adattabilità può concretizzarsi solo con calciatori della stessa linea di gioco del calciatore da sostituire (ad esempio un centrocampista centrale in luogo di un laterale), o di linee più arretrate (ad esempio un difensore in luogo di un centrocampista). Si darà preferenza in prima battuta ai sostituti con malus più contenuti (e tra di essi rispettando sempre l'ordine di schieramento in panchina).

Si noti che mai può essere schierato un portiere in posizione di movimento.

Si faccia attenzione al fatto che le ali (W), abitualmente pari-linea dei trequartisti, nel 4-4-2 possono subentrare senza malus in luogo degli esterni di centrocampo, ma non sostituire (neanche con penalità) i centrocampisti centrali.

	Pc	A	T	W	Cc	Cd	Cs	Dc	Dd	Ds	Por
Pc	OK	OK	-0,5	-0,5	-1	-1	-1	-1,5	-1,5	-1,5	NO
A	*	OK	-0,5	-0,5	-1	-1	-1	-1,5	-1,5	-1,5	NO
T	NO	NO	OK	**	-0,5	-0,5	-0,5	-1	-1	-1	NO
W	NO	NO	**	OK	-0,5	***	****	-1	-1	-1	NO
Cc	NO	NO	NO	NO	OK	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	NO
Cd	NO	NO	NO	*****	-0,5	OK	-0,5	-0,5	-0,5	-0,5	NO
Cs	NO	NO	NO	*****	-0,5	-0,5	OK	-0,5	-0,5	-0,5	NO
Dc	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	OK	-0,5	-0,5	NO
Dd	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	-0,5	OK	-0,5	NO
Ds	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	-0,5	-0,5	OK	NO
Por	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	OK

\* OK negli schemi con Pc e A alternativi. Negli altri casi NO.  
 \*\* OK negli schemi con T e W alternativi. Nel 4-4-2 NO. Negli altri casi -0,5.  
 \*\*\* OK nel 4-4-2 se l'ala (W) è schierata a destra. Negli altri casi -0,5.  
 \*\*\*\* OK nel 4-4-2 se l'ala (W) è schierata a sinistra. Negli altri casi -0,5.  
 \*\*\*\*\* OK nel 4-4-2. Negli altri casi NO

**N.B.: Nella colonna verticale il calciatore/ruolo da sostituire. In quella orizzontale il sostituto.**

Al fine di una semplice comprensione del meccanismo delle sostituzioni, consigliamo vivamente la visione dei video tutorial 2 e 3 presenti alla pagina <http://www.fantageniuspro.com/index.php?id=2&title=Video> e realizzati per il nostro gioco Fantagenius Pro, versione "open" del nostro fantasy game basato sul sistema Mantra.

## 6 La Legenda tattica dei ruoli Mantra

In Mantra si definisce "**Pc**" chi gioca di punta stazionando regolarmente nei pressi dell'area di rigore, indipendentemente se abbia caratteristiche da prima punta classica (ex.Milito o Klose) o da punta di movimento (ex. Miccoli o Di Natale).

L'attaccante di raccordo invece, indicato dalla lettera "**A**", non è prettamente uomo d'area, arretra spesso a centrocampo a prendere il pallone e partecipa organicamente alla manovra offensiva (ex.Giovinco o Jovetic).



Il trequartista “**T**” è un centrocampista con spiccate doti offensive e poca dedizione alla fase di copertura. A differenza dell'attaccante di raccordo è un giocatore che parte dalla linea mediana per spingersi in avanti con compiti di rifinitura (ex.Sneijder) e/o di inserimento (ex.Boateng).

Le ali “**W**” sono esterni marcatamente offensivi impiegati sulla linea di trequarti (ex.Pepe o Cerci). Solo nel 4-4-2 esse possono essere schierate in fascia a centrocampo in quanto “protette” dai terzini. I centrocampisti esterni (“**Cd** e **Cs**”) invece non hanno questo tipo di vincolo e possono essere schierati, oltre che nel 4-4-2, anche in tutti gli schemi con la difesa a 3.

I calciatori identificati come “**Ds/Cs**” (ex.Armero) e “**Dd/Cd**” (ex.Maicon) sono coloro che nel calcio moderno si è soliti definire come esterni bassi, idonei sia a fungere da terzini nelle difese a 4 che come centrocampisti laterali di contenimento e sostegno qualora si opti per la difesa a 3.

I centrocampisti centrali “**Cc**” raggruppano tutti coloro che hanno caratteristiche da mediano, regista o mezz'ala.

Chiudono il cerchio difensori centrali “**Dc**” e portieri “**Por**” che non crediamo abbiano bisogno di definizioni concettuali.

## 7 Mantra in format “lega”

---

Mantra è un SISTEMA di gioco più che un regolamento. Dunque è altamente PERSONALIZZABILE. In lega siete liberi di applicare i bonus e i malus che preferite, cambiare la scala punteggi dei goal, scegliere la numerosità della rosa (unico obbligo minimo 20 uomini di cui 2 portieri), l'assortimento della stessa (niente 3-8-8-6 vincolato, qui siete voi i manager ed assortite come vi pare in base ai vostri piani tattici), la frequenza/regole del mercato e quant'altro rientri nelle vostre preferenze.

Non troverete dunque in questo manuale rigide tabelle regolamentari. Gustatevi l'esperienza di gioco Mantra usando gli ingredienti che più vi piacciono.

### 7.1 L'Asta (consigli)

---

Uno degli aspetti chiave della vita di una lega è l'ASTA. Con Mantra più che mai il sistema d'asta migliore è il metodo RANDOM, cioè l'estrazione in ordine casuale di tutti i calciatori presenti in lista (attenzione: probabilmente forniremo un piccolo software in download a tale scopo!). Tale metodo è di gran lunga quello a più alto concept strategico (oltre che il più divertente) perché consente di riadattare le proprie scelte in corso d'opera a seconda dei calciatori acquistati e/o degli obiettivi falliti. E con la componente tattica di Mantra ciò acquisisce un'importanza decisiva. L'esperienza inoltre ci dice che tale metodo tende a creare squadre più equilibrate tra i partecipanti della lega.

In alternativa ci potrebbe essere il metodo A CHIAMATA in cui ogni partecipante, a rotazione, chiama il nome di un calciatore da battere all'asta fino a conclusione delle singole rose. Validi, ma con il difetto di concentrare il clou dell'asta solo nella prima fase della stessa.

Nulla vieta di seguire altri metodi ad ORDINE PRESTABILITO (alfabetico, per linea di gioco, per squadra o altro), anche se dal nostro punto di vista questi sono decisamente meno interessanti.

Il sistema d'asta invece può essere di due tipologie. A “rilanci” ed a “buste chiuse”. Per il sistema a rilanci, in stile e-bay, Fantagazzetta ha appena varato un nuovo utilissimo tool che potrete utilizzare on-line qualora vi risulti difficile organizzare fisicamente la vostra asta. Ed in un prossimo futuro arriverà anche l'analogo tool per le buste chiuse.

### 7.2 L'Assortimento della Rosa (consigli)

---

Come Assortire la vostra rosa ? Verrebbe da pensare che la prima scelta da fare è il modulo su cui lavorare. Giusto fino ad un certo punto, nel senso che sarà anche lo sviluppo dell'asta (soprattutto col metodo random) a dirvi che strada seguire. Se vi ritrovate ad esempio a comprare una T di valore vi verrà naturale ripiegare su di uno schema che prevede l'uso del trequartista, se vi sfuggono le migliori A sul mercato meglio lasciar stare gli schemi a 3 punte. E anche quando una certa strada è intrapresa scegliere qualche calciatore che vi consente variabili tattiche è sempre cosa buona e giusta!

In linea generale comunque è saggio avere almeno 2 calciatori per ogni posizione del vostro modulo base, a cui aggiungere qualche polivalente tappabuchi e, come già detto, qualche calciatore in grado di mettere in essere varianti tattiche.

## 8 L'assenza dei modificatori in Mantra

Partiamo da una premessa. L'incompatibilità tra il sistema Mantra e i modificatori è concettuale e non tecnica. Dunque chi dopo aver letto le seguenti riflessioni ritenesse di giocare col sistema Mantra e nello stesso tempo coi modificatori sarà libero di farlo (la nostra piattaforma dedicata permette l'escamotage in quanto all'admin è consentito aggiungere bonus e malus manualmente "per esigenze non contemplate dal sistema" prima del lancio del calcolo).

Perché nascono i modificatori? Sostanzialmente per porre un freno al dilagare del 3-4-3 premiando chi opta per soluzioni tattiche meno estreme e valorizzando i calciatori di buon rendimento ma dal gol remoto. Un metodo matematico dunque per stimolare la varietà tattica.

Mantra invece ha la soluzione a questo problema "già inclusa" in quanto gli schemi nascono già bilanciati. Vediamo che vuol dire con un paio di esempi.

Prendiamo le soluzioni offensive di alcuni schemi di Mantra:

- a) un attacco con T e due punte
- b) un attacco a 3 punte ma con il vincolo di una sola Pc
- c) un attacco con 2 punte e 2 ali (quindi 4 uomini offensivi)

Se prima (vecchio sistema) si sapeva con certezza oggettiva che la soluzione migliore erano le 3 punte (e questo aspetto lo si "combatteva" con i modificatori), adesso non si può oggettivamente dire quale delle tre soluzioni proposte sia migliore. Cioè tra vincoli e opportunità la valutazione è soggettiva e la varietà delle soluzioni tattiche ne viene di conseguenza e non con la "spinta" di un correttore matematico (modificatore). Le nostre statistiche, che abbiamo anche reso pubbliche, confermano.

Si potrebbe obiettare che senza il modificatore di difesa tutti opterebbero per la difesa a 3. Ma non è così. Gli esterni delle liste Mantra (da noi fornite) sono per la maggior parte ali (W) o esterni bassi (D/C d oppure D/C s). Con la difesa a 3 le ali sono vietate ed ecco che con buona probabilità sugli esterni a centrocampo ci saranno due esterni bassi creando una parentela con la difesa a 5 molto stretta (motivo per il quale non abbiamo inserito tra gli schemi disponibili quelli con la difesa a 5, sarebbero stati ridondanti). Anzi, a volerci ben pensare, nel caso si abbiano solo esterni bassi quasi conviene portarli sulla linea dei difensori, ridurre a due il numero di centrali schierati e difendere a 4 (avendo un ulteriore uomo più offensivo da schierare). Avendo invece dei Cdc e/o Csc in rosa (sono pochissimi) ci si può divertire ad alternare le soluzioni tattiche (difesa a 3 oppure a 4) a seconda delle esigenze. Inoltre il 4-4-2 è uno schema molto interessante in Mantra (potendo schierare 4 uomini offensivi) e riduce ulteriormente l'utilizzo delle difese a 3.

Tutto il discorso fatto mira ed evidenziare come, sia nella fase offensiva che difensiva, le scelte tattiche col sistema Mantra sono tutt'altro che scontate. E, se questo è l'obiettivo finale, Mantra nasce già col suo equilibrio (o bilanciamento che dir si voglia). L'applicazione di qualsiasi modificatore invece di riequilibrare (funzione svolta nel vecchio sistema) in questo caso disequilibra. Ecco perché riteniamo i modificatori una sovrapposizione concettuale e una forzatura di Mantra. Quest'ultimo nasce con una certa struttura in ragione di molte valutazioni e ponderazioni che ne ottimizzano il concept logico.

Il discorso si estende anche ad alcune tipologie di modificatori che agiscono sull'interazione tattica tra le due formazioni protagoniste di uno scontro diretto. Ma se affermiamo che tutti gli schemi di Mantra sono tra loro equilibrati perché mai una delle due squadre dovrebbe avere dei bonus solo in virtù di aver scelto uno schema piuttosto di un altro? Inoltre nella maggior parte delle leghe in cui le formazioni sono pubbliche e visibili a tutti, si potrebbero creare problemi di asimmetria informativa. Cioè chi dei due contendenti pubblica per secondo la formazione si ritrova col vantaggio di scegliere in base a cosa ha fatto l'avversario (possibilità negata all'altro contendente).

