

# ALLEGATO PER VOTAZIONI PRE-STAGIONE/STRAORDINARIE SU MODIFICHE AL REGOLAMENTO

## PRE-STAGIONE

### **1) Se un manager per un qualsiasi motivo non schiera la formazione della sua squadra per una qualsiasi competizione:**

- 1) non verrà presa in considerazione quella della settimana precedente ma esso perderà la partita a tavolino. Conseguentemente il manager pagherà una multa di 5 euro per la relativa giornata. Il totale che si ricaverà a fine stagione da queste eventuali multe confluirà esclusivamente nella cassa fantacalcio di lega (utilizzata per organizzazione/gestione del gioco).
- 2) verrà utilizzata la formazione della giornata precedente, ma il manager pagherà una multa di 5 euro per la relativa giornata. Il totale che si ricaverà a fine stagione da queste eventuali multe confluirà esclusivamente nella cassa fantacalcio di lega (utilizzata per organizzazione/gestione del gioco).
- 3) verrà utilizzata la formazione della giornata precedente senza penalizzazioni, così come avviene ora.

### **2) Modalità del mercato calciatori estivo pre-campionato (e quindi anche appendice pre-campionato) e di riparazione invernale:**

- 1) renderlo con asta stile "ebay" ovvero coi rilanci: ogni manager proporrà un'asta per qualsiasi calciatore a sua discrezione, la durata di tutte le aste sarà fissa e stabilita a priori dal Consiglio di Amministrazione, probabilmente 3 ore, e sarà indicata nel documento "Date & orari importanti". È possibile impostare degli orari di "sospensione" giornalieri, ad esempio nelle ore notturne. Quando la scadenza di un'asta cade nel periodo di pausa giornaliera, la scadenza stessa sarà allungata di tante ore quant'è lunga la pausa stessa. Esempio: durata singola asta 3 ore, asta lanciata alle 22.00 con pausa impostata dalle 23.00 alle 8.00 del mattino successivo; dopo la prima ora d'asta ci sarà un "rimbalzo" della

scadenza alle 10.00 del mattino successivo. La singola asta può essere lanciata solo ed esclusivamente quando la sua durata le permette di concludersi prima della fine dell'intera sessione di mercato. Esempio: asta singola della durata di 2 ore, lanciata alle 14.30 del giorno X. Per poter avviarsi è necessario che l'intera sessione di mercato finisca dalla 16,30 del giorno X in poi. In caso contrario il sistema vi segnalerà che è impossibile lanciare l'asta. Ne consegue che la vita di una singola asta è collegata alla sua prima offerta. Non è possibile impostare il sistema in modo che tutte le aste scadano allo stesso momento, tanto meno in concomitanza con la scadenza dell'intera sessione di mercato.

La modalità di rilancio sarà di tipo libero, ovvero ogni manager potrà rilanciare la cifra voluta. Vi sarà anche la funzione Timeshift, essa consente di allungare l'asta in caso di offerte negli ultimi minuti. Ad esempio è possibile, in caso di offerte nell'ultimo minuto, che la scadenza della singola asta venga prorogata di un ulteriore minuto. Questa modalità è molto simile al concetto utilizzato nelle aste off-line dove, ad ogni rilancio, il battitore prima di aggiudicare il calciatore provvede a contare fino a tre, salvo ricominciare in caso di nuova offerta. Se si giunge in prossimità della scadenza dell'intera sessione di mercato tuttavia il timeshift non andrà oltre la data di fine mercato. Per ultimo ci sarà la possibilità per ogni manager di utilizzare puntate automatiche (autobid) ovvero inserire una cifra massima per la propria offerta.

- 2) mantenerlo com'è ora ovvero con modalità "asta in busta chiusa".
  
- 3) **Qualora un Iscritto non provveda (entro il termine massimo già fissato di 45 giorni dalla conclusione dell'ultimo Evento Ufficiale della Stagione) al saldo della quota di iscrizione, quale azione intraprendere:**
  - 1) il consiglio di amministrazione applicherà tassativamente, per ogni ulteriori 15 giorni di insoluto, una sanzione equivalente a un interesse del 5% sull'importo dovuto. Il totale eventualmente derivato dal pagamento di queste sanzioni confluirà esclusivamente nella cassa fantacalcio di lega (utilizzata per organizzazione/gestione del gioco).
  - 2) non fare nulla com'è ora.
  
- 4) **Qualora un Manager non dovesse rispettare i tempi e i modi stabiliti per le iscrizioni, le votazioni di carattere ufficiale e tutto quanto riguardasse una azione ufficiale da effettuare per il Gioco e la Lega, inficiandone magari anche il corretto svolgimento e provocando stress traumatico al Presidente, si applicherà per ogni evento la seguente penalità (si precisa che tutte le scadenze sono stabilite esclusivamente secondo i tempi a disposizione per il gioco e dando comunque sempre la possibilità onesta a tutti di poter operare senza fretta):**
  - 1) sottrazione di 1 credito dal budget società (in caso di 0 crediti non sarà però possibile portarli in negativo) + sottrazione di 1 punto dalla classifica della squadra in competizione Campionato.

- 2) ammenda di 1 euro da rendere in più al momento del pagamento della Quota d'Iscrizione (che confluirà nella Cassa Fantacalcio per gestione/organizzazione del Gioco).
- 3) sottrazione di 1 credito dal budget società (in caso di 0 crediti non sarà però possibile andare in negativo) e basta! Ovvero com'è ora.

**5) Fantaschedina, scegliamo fra le seguenti opzioni:**

- 1) Modificarne la modalità: ogni manager pagherà oltre alla normale quota di iscrizione per la stagione fantacalcistica anche un ulteriore somma di euro 3,60 da destinare al gioco della fantaschedina: verranno "caricati" quindi a inizio stagione 1 credito (equivalente a 10 centesimi di euro reali) x 36 giornate di campionato = 36 crediti, corrispondenti in definitiva a euro 3,60 reali. Questi crediti, sebbene confluiranno nel budget di ogni società, dovranno essere destinati esclusivamente e obbligatoriamente dal manager alla sua partecipazione al gioco della fantaschedina. Colui che ad una giornata di campionato vincerà la schedina guadagnerà tutti i crediti del jackpot presente, che confluiranno quindi nel suo budget (ovviamente anche la vincita non potrà essere utilizzata per la propria società); in caso di vincita ex aequo questa verrà spartita fra i vincitori. A fine stagione verrà effettuato un semplice conteggio tenendo presenti i 36 crediti iniziali di ogni manager, per ridistribuire il "denaro" caricato a inizio stagione. In caso di presenza di crediti nel jackpot dopo la conclusione della competizione campionato, questi verranno resituiti ai rispettivi proprietari. La giocata della schedina non è obbligatoria.
  - 2) Abolire il gioco della fantaschedina.
  - 3) Lasciare il gioco della fantaschedina com'è ora.
- 6) Per non giocare in 10 quando non abbiamo a disposizione in panchina calciatori con voto utile (simulando quindi in campo un calciatore primavera): inseriamo punteggio riserva d'ufficio per portiere uguale a 2. E riserva d'ufficio per calciatore di movimento uguale a 4. Tutto questo però sempre all'interno delle 3 sostituzioni possibili.**

- 1) Si.
- 2) No e lasciamo com'è ora.

- 7) Nel calcolo punteggio di una squadra, introdurre il BONUS/MALUS MODIFICATORE PORTIERE, che sarà dato dal voto del portiere schierato in campo, calcolato sulla base dei voti ottenuti in pagella (senza mai considerare nessuno dei bonus e malus). Punteggio: se il portiere ha un voto  $\leq 3$ , si aggiunge +3 al totale dell'avversario. Se il portiere ha come voto 3,5 si aggiunge +2,5 al totale dell'avversario. Se il portiere ha come voto 4 si aggiunge +2 al totale dell'avversario.**

Se il portiere ha come voto 4,5 si aggiunge +1,5 al totale dell'avversario.  
Se il portiere ha come voto 5 si aggiunge +1 al totale dell'avversario.  
Se il portiere ha come voto 5,5 si aggiunge +0,5 al totale dell'avversario.  
Se il portiere ha come voto 6,0 si aggiunge +0 al totale dell'avversario.  
Se il portiere ha come voto 6,5 si aggiunge -0,5 al totale dell'avversario.  
Se il portiere ha come voto 7,0 si aggiunge -1 al totale dell'avversario.  
Se il portiere ha come voto 7,5 si aggiunge -1,5 al totale dell'avversario.  
Se il portiere ha come voto 8 si aggiunge -2 al totale dell'avversario.  
Se il portiere ha come voto 8,5 si aggiunge -2,5 al totale dell'avversario.  
Se il portiere ha un voto  $\geq 9$  si aggiunge -3 al totale dell'avversario.  
Nel caso nessun portiere porti punteggio alla squadra, non sarà dato nessun bonus o malus alla squadra avversaria:

- 1) Si.
- 2) No.

8) Nel calcolo punteggio di una squadra, introdurre il **BONUS/MALUS MODIFICATORE CENTROCAMPO**, che sarà dato dal confronto tra il totale dei centrocampisti delle due squadre, calcolati sulla base dei voti assegnati ai singoli centrocampisti (esclusi bonus e malus). Nel caso di disparità nel numero di centrocampisti schierati dai due Managers, saranno aggiunti, alla squadra con meno centrocampisti, tanti voti pari a 5 quanti sono i centrocampisti mancanti per pareggiare il numero dell'avversario.

**Punteggio:**

se la differenza tra centrocampisti è  $< 2$ , si assegna 0 a entrambe le squadre.

Se la differenza tra i centrocampisti è tra 2 e 3,5 si assegna +1 alla squadra col totale centrocampisti migliore e -1 all'altra.

Se la differenza tra i centrocampisti è tra 4 e 5,5 si assegna +2 alla squadra col totale centrocampisti migliore e -2 all'altra.

Se la differenza tra i centrocampisti è tra 6 e 7,5 si assegna +3 alla squadra col totale centrocampisti migliore e -3 all'altra.

Se la differenza tra i centrocampisti è  $\geq 8$  si assegna +4 alla squadra col totale centrocampisti migliore e -4 all'altra:

- 1) Si.
- 2) No.

9) Gli eventuali crediti rimasti nel budget di ogni società/manager a stagione conclusa, dalla fine di QUESTA stagione non verranno più aggiunti al budget riservato a quel manager a inizio della prossima stagione e di ogni successiva. Verranno quindi persi:

- 1) Si sono d'accordo.

2) No (lasciamo com'è ora)

**10) Modifichiamo le giornate di campionato della serie A italiana nelle quali verranno disputate ufficialmente le giornate di Coppa Salento, in successione temporale, in modo tale da avere la conclusione della competizione più verso la fine del campionato di serie A italiano.**

**E fare comunque in modo che in ogni stagione la 2° fase della competizione (quella a partire dagli scontri diretti) coincida sempre almeno con la giornata seguente alla conclusione del nostro mercato di riparazione invernale.**

**Questa quindi la successione: 6-8-10-12-14-16-18-20-22-24-26-28-30-32-34-36.**

1) Si sono d'accordo.

2) No, Lasciamo com'è ora.

**11) Nel mercato calciatori, far si che un calciatore anche se rivenduto in prima istanza ad un manager, e questo stesso manager lo svincola in lista fantagazzetta, quel calciatore può essere ricomprato da ogni manager suo ex proprietario (quindi sia l'ultimo che il primo) sempre con proposta d'acquisto con cifra almeno uguale a quella ricavata per venderlo:**

1) Si.

2) No (lasciamo com'è ora, ovvero che la regola vale solo se il calciatore è venduto direttamente alla lista Fantagazzetta).

**12) Modifica della quota di iscrizione alla lega: 110 euro (di cui 10 per le spese di gestione del gioco), con conseguente montepremi totale di euro 1000, da spartire nei seguenti premi AL LORDO:**

**Campionato:**

**1° posto 300 euro**

**2° 200 euro**

**3° 170 euro**

**4° 130 euro**

**5° 100 euro**

**Coppa Gran premio:**

**Vincitore 70 euro**

**Coppa Salento:**

**Vincitore 30 euro**

**I bonus/malus da 10 euro del 6°,7°,9°,10° posto rimangono inviati.**

- 1) Si.
- 2) No (lasciamo com'è ora).

**13) Modalità mercato calciatori estivo pre-stagione: ogni manager avrà la possibilità di aumentare il budget attuale della propria società (quello che si ha prima dell'inizio della stagione corrente) per acquistare la propria rosa di calciatori, in questo modo: entro e non oltre l'inizio del mercato si dovrà inviare un messaggio privato in "leghe.fantagazzetta.com" al Presidente di lega nel quale si comunicherà il numero di crediti che si vorrà acquistare, fino a un massimo di 250 (in assenza di questa comunicazione allo start del mercato non si potrà più fare l'acquisto): 1 credito equivarrà a 1 centesimo di euro reali. La somma totale derivante da questi acquisti si aggiungerà alla somma destinata al premio finale riservato al 5° classificato in campionato. In sintesi quindi il totale budget in crediti di cui disporrà una società allo start del mercato calciatori sarà: crediti attuali (250 + residui stagione passata) + eventuali crediti extra acquistati. Questo totale finale non potrà superare il limite di crediti 500.**

- 1) Si.
- 2) No (lasciamo com'è ora)

**14) Tutte le votazioni di carattere ufficiale che avranno come oggetto decisioni riguardanti il gioco e la lega e nello specifico l'approvazione o meno di una nuova regola (e con presente l'opzione di poter far rimanere la regola corrente a quel momento), se dovessero avere un risultato ex aequo non si procederà più con la votazione del Consiglio di Amministrazione per stabilire un risultato definitivo: bensì la nuova o le nuove proposte saranno automaticamente bocciate. In sintesi affinché vinca una certa proposta questa dovrà avere sempre la maggioranza dei voti.**

- 1) Si.
- 2) No (lasciamo com'è ora)

**15) Modalità asta nei mercati calciatori: la cifra minima base per effettuare una proposta di acquisto verso un calciatore in lista Fantagazzetta non sarà più 1 credito ma equivarrà al**

**valore in crediti della quotazione del calciatore in quel preciso momento. Inoltre al mercato calciatori di riparazione invernale verranno elargiti a ciascuna società non 20 ma 40 crediti.**

- 1) Si
- 2) No (lasciamo com'è ora)

**16) Costo Iscrizione + modalità mercato calciatori estivo pre-stagione, scegliamo una delle seguenti eventuali formule differenti:**

1) Quota d'iscrizione alla lega di euro 50 (+10 euro per le spese di gestione del gioco/sito web): ogni manager avrà la possibilità di aumentare il budget attuale della propria società (quello che si ha prima dell'inizio della stagione corrente) per acquistare la propria rosa di calciatori, in questo modo: entro e non oltre l'inizio del mercato si dovrà inviare un messaggio privato in "leghe.fantagazzetta.com" al Presidente di lega nel quale si comunicherà il numero di crediti che si vorrà acquistare, fino a un massimo di 250 (in assenza di questa comunicazione allo start del mercato non si potrà più fare l'acquisto): 1 credito equivarrà a 20 centesimi di euro reali. La somma totale derivante da questi acquisti si aggiungerà al montepremi finale che sarà suddiviso nei premi col seguente criterio: 1° classificato campionato riceverà il 26%, il 2° il 23%, il 3° il 19%, il 4° il 13%, il 5° il 10%, il vincitore della coppa gp il 6%, il vincitore della coppa salento il 3%. Cifre dei Bonus/Malus dal 6° al 10° classificato in campionato rimarranno identici.

In sintesi quindi il totale budget in crediti di cui disporrà una società allo start del mercato calciatori sarà: crediti attuali (250 + residui stagione passata) + eventuali crediti extra acquistati. Questo totale finale non potrà superare il limite di crediti 500 (ovvero 100 euro totali massimi come costo d'iscrizione).

- 2) Opzione 1 con la seguente modifica: 1 credito equivarrà a 40 centesimi di euro reali (150 euro totali massimi come costo d'iscrizione).
- 3) Opzione 1 con le seguenti modifiche: quota d'iscrizione alla lega di euro 100 (+10 euro per le spese di gestione del gioco/sito web), 1 credito equivarrà a 20 centesimi di euro reali (ovvero 150 euro totali massimi come costo d'iscrizione).
- 4) No, lasciamo la regola com'è (n.b. aggiornata alle modifiche già votate, vedere votazione 13 su questo allegato).

**17) Nuovi premi: oltre a quelli già esistenti extra leghe fantagazzetta, elargire i seguenti crediti (da utilizzare appieno per la propria società nella stagione successiva) ai seguenti managers vincitori:**

- 1° classificato campionato => + 50 crediti**
- 2° classificato “ => + 40 crediti**
- 3° classificato “ => + 30 crediti**
- 4° classificato “ => + 20 crediti**

**5° classificato “ => + 10 crediti**

1) Si

2) No (lasciamo com'è ora, nessun premio di questo tipo)

**18) Al mercato di riparazione invernale, oltre ai classici crediti aggiunti al budget di ogni società, se ne aggiungeranno ulteriori 10 alla società ultima in classifica in Campionato, e a scalare fino alla prima in classifica in Campionato, la quale ne avrà in aggiunta solo 1 (Ultima:+ 10, Penultima: + 9, 8°: +8,...2°:+2, 1°:+1). La classifica Campionato di cui si terrà conto sarà esclusivamente quella fotografata ai risultati della nostra 18° giornata, corrispondente esattamente a metà campionato.**

1) Si sono d'accordo.

2) No (lasciamo com'è ora).

**19) Modalità asta in busta chiusa: BALLOTTAGGIO CALCIATORI.**

**A seguito test, si è riusciti a vedere che si può reintrodurre la vecchia regola sulle eventuali offerte ex aequo per i calciatori, regola che avevamo necessariamente abbandonato visto che non era prevista dalla piattaforma di leghe fantagazzetta. Ma, seppur intervenendo MANUALMENTE e prendendo degli accorgimenti da parte di TUTTI (la piattaforma non bloccherà alcune vostre azioni perchè appunto non le prevede ancora), si potrà nuovamente attuare.**

**Ve la riporto (simile alla vecchia regola ma non identica):**

**se per un calciatore 2 o più managers proporranno la stessa cifra d'acquisto, si procederà (con base d'asta pari alla cifra ex aequo offerta per quel calciatore) con una nuova mini sessione d'asta, il ballottaggio (prima della successiva generale), riservata esclusivamente ai managers coinvolti nella proposta d'acquisto ex aequo (quelli con la proposta ex aequo più alta). In questa particolare sessione d'asta possono verificarsi le seguenti situazioni:**

**- se tutti i managers coinvolti non effettuassero nessuna nuova offerta, il calciatore verrebbe automaticamente acquistato da chi aveva offerto la cifra più alta al di sotto della proposta ex aequo, dovesse essere nuovamente questa una cifra ex aequo, si ripeterebbe la procedura sopra descritta, non dovesse esserci stata invece nessuna offerta al di sotto di quella ex aequo, il calciatore tornerebbe in lista Fantagazzetta e disponibile per l'eventuale acquisto nelle successive sessioni generali d'asta;**

**- se almeno uno dei manager coinvolti offrì una cifra d'acquisto pari o superiore alla base d'asta ex aequo, semplicemente si attuerebbe la normale procedura d'asta dove il miglior offerente acquisterebbe il calciatore.**

**Si fa presente che si potrà effettuare al massimo 1 asta ballottaggio su ogni singolo calciatore, dopodiché se il calciatore risultasse ancora in ballottaggio fra 2 o più managers, esso verrebbe acquistato in automatico dal manager che avrà inviato per**



primo la 1° e unica offerta ex aequo nell'asta di ballottaggio, spendendo ovviamente la cifra proposta; se l'orario di arrivo delle buste chiuse ex-aequo sarà identico al minuto (Fantagazzetta non offre la possibilità di visualizzare il secondo di arrivo), il calciatore verrà sorteggiato dal Consiglio di Amministrazione.

Le mini sessioni d'asta ballottaggio andranno indicativamente sempre dalla mezzanotte del giorno successivo all'asta generale fino alle 12:00 dello stesso giorno, dopodiché dalle 13 alle 23 dello stesso si effettuerà la sessione d'asta generale (se la regola verrà votata sarà aggiornato il documento "Date & Orari importanti").

Per finire, visto che la modalità ballottaggi avviene "fuori" dal sistema automatico di "leghe fantagazzetta", vi anticipo che a questa eventuale nuova regola dovranno essere legate necessariamente quelle sanzioni già presenti in regolamento per l'appendice mercato estivo e per quello di riparazione: ovvero che per ogni eventuale singola infrazione GRAVE (tentativo di truffa, che potenzialmente crea un vantaggio, che crea extra lavoro o disguidi) commessa su ogni singola operazione di mercato (sia involontaria che non), sarà prevista una sanzione per il manager/società colpevole.

1) Si reintroduciamola.

2) No (lasciamo com'è ora, calciatori tornano automaticamente in lista fantagazzetta).

## **STRAORDINARIE**

20) Modifichiamo (rendendola generale e più completa) la modalità delle Sanzioni da addebitare per le infrazioni commesse nel Gioco:

Ogni società che commettesse un infrazione grave nel Gioco (tentativo di truffa, che potenzialmente crea un vantaggio, che crea extra lavoro o disguidi) potrà essere sanzionata, a seguito comunque anche dell'approvazione del Consiglio di Amministrazione (ove l'infrazione mostrasse degli aspetti poco chiari rispetto al regolamento in essere).

L'applicabilità e soprattutto l'entità di tali sanzioni sarà decisa caso per caso sempre dal Consiglio di Amministrazione (l'entità in base alla gravità dell'infrazione stessa), fra quelle di seguito disponibili, con pena massima la somma di tutte queste:

(-1 punto in campionato) + (-22 punti in coppa gran premio) + (-6 punti una tantum su risultato finale partita per 1 giornata coppa salento) + (divieto invio formazione per 1 giornata su tutte le competizioni in contemporanea) + (ammenda 1euro che confluirà nella cassa fantacalcio di lega utilizzata per organizzazione/gestione del gioco).

Le sanzioni non potranno essere retroattive e saranno addebitate (ove tecnicamente possibile) nella prima giornata delle competizioni immediatamente successiva al giorno dell'infrazione.

In caso di più sanzioni (perché effettuate più infrazioni) queste ovviamente si sommeranno, e dove non possibile si accorderanno su più giornate delle competizioni sempre consecutive.

**Per finire ogni infrazione eventualmente non rilevata cadrà automaticamente in prescrizione dopo 30 giorni dal fatto compiuto.**

1) Si modifichiamola.

2) No (lasciamo com'è ora, ovvero che ogni singola sanzione comprende sempre la somma di tutte quelle sopra elencate, senza possibilità da parte del Consiglio di Amministrazione di deciderne caso per caso l'entità, sanzioni magari anche retroattive e nessuna prescrizione per le infrazioni).

**21) In tutte le fasi di gioco tutte le infrazioni saranno condonate per non pregiudicare il corretto svolgimento del Gioco stesso, ma dove si potrà tecnicamente intervenire (nella piattaforma web del Gioco) per risolvere in maniera oggettiva e senza conseguenze il problema lo si farà e comunque la sanzione potrà essere addebitata ugualmente (sicuramente di minor entità).**

1) Si.

2) No (lasciamo com'è ora, ovvero che si condona e non si può intervenire anche se tecnicamente possibile per riparare il danno).

**22) Al termine di ogni Mercato (Standard estivo, Appendice, Riparazione invernale) se una società avesse in rosa un numero di calciatori maggiore dei 25 previsti, e/o avesse per ruolo un numero maggiore dei calciatori previsti, verrà sanzionata secondo le norme vigenti (vedere in questo documento Votazioni n°20 e n°21) per ogni calciatore fuori soglia prevista.**

1) Si.

2) No (lasciamo com'è ora, ovvero che non si può intervenire per riparare l'infrazione e non sono previste sanzioni).

**23) Modifichiamo la regola sullo schieramento in panchina dei calciatori per una partita:**

1) Le riserve che si potranno schierare saranno massimo 12, a libera scelta e inserite con qualsiasi ordine: se una società ne schierasse un numero maggiore di quello massimo previsto scatterà la sanzione secondo le norme vigenti (vedere in questo documento Votazioni n°20 e n°21) per ogni calciatore fuori soglia prevista.

- 2) Le riserve che si potranno schierare non avranno un limite massimo, saranno sempre a libera scelta e inserite con qualsiasi ordine.
  - 3) Lasciamo com'è ora, ovvero che le riserve che si possono schierare sono massimo 12, a libera scelta e inserite con qualsiasi ordine, ma non scatta nessuna sanzione se una società ne schiera un numero maggiore di quello previsto.
- 24) Modifichiamo in parte (semplificandola) l'attuale regola sull'Appendice di Mercato estivo pre-stagione e sul Mercato di Riparazione invernale, visto che da questa stagione si possono acquistare rose con un numero di calciatori anche inferiore al 25 previsto. Ogni manager che eventualmente vorrà effettuare il numero di compravendite previsto non dovrà obbligatoriamente solo scambiare i calciatori ma avrà anche la possibilità di acquistarli solamente, venderli solamente, o entrambi (sempre con altre società ma anche con la lista calciatori svincolati Fantagazzetta).**
- 1) Si modifichiamola.
  - 2) No (lasciamo com'è ora, ovvero che si possono fare solo scambi di calciatori, e chi ha rosa con un numero di calciatori inferiore a 25, gli dovrà rimanere per forza tale).
- 25) Modifichiamo in parte (semplificandola) l'attuale regola sull'Appendice di Mercato estivo pre-stagione e sul Mercato di Riparazione invernale: tutte le eventuali compravendite previste si potranno effettuare sia con la lista calciatori svincolati di Fantagazzetta (con corrispondenza dei ruoli dei calciatori) sia con altre società (non obbligatoria la corrispondenza dei ruoli) e le 2 le modalità potranno essere contemporanee e "mescolate" insieme, pertanto si potranno tranquillamente incastrare le compravendite dei calciatori nelle 2 azioni.**
- 1) Si modifichiamola.
  - 2) No (lasciamo com'è ora, ovvero che le 2 azioni devono essere obbligatoriamente parallele e non si possono incastrare).
- 26) Alla luce dell'introduzione in questa stagione della possibilità di schierare il modulo in campo 4-2-4 (con già esistente il bonus attaccanti!!), proponiamo questa modifica ancor più straordinaria del solito solo per tentare di rendere meno elevato un probabilissimo squilibrio nelle partite, a favore di chi dovesse utilizzare spesso questo modulo; oltre che per il fatto che con questa modifica si renderebbe molto più "realistico" il peso in campo dei calciatori nel loro ruolo. Proponiamo quindi l'introduzione del modificatore centrocampista, che avendo in sé non solo bonus ma anche malus, renderebbe sicuramente**

minore l'utilizzo del modulo con troppi attaccanti, e sarà sicuramente un vantaggio per il gioco vero e proprio, rendendolo più strategico al momento dello schieramento delle formazioni.

**Di seguito il funzionamento del bonus/malus centrocampo:**

*sarà dato dal confronto tra il totale dei centrocampi delle due squadre, calcolati sulla base dei voti assegnati ai singoli centrocampisti (esclusi bonus e malus). Nel caso di disparità nel numero di centrocampisti schierati dai due Managers, saranno aggiunti, alla squadra con meno centrocampisti, tanti voti pari a 5 quanti sono i centrocampisti mancanti per pareggiare il numero dell'avversario.*

**Punteggio:**

*se la differenza tra centrocampi è <2, si assegna 0 a entrambe le squadre.*

*Se la differenza tra i centrocampi è tra 2 e 3,5 si assegna +1 alla squadra col totale centrocampo migliore e -1 all'altra.*

*Se la differenza tra i centrocampi è tra 4 e 5,5 si assegna +2 alla squadra col totale centrocampo migliore e -2 all'altra.*

*Se la differenza tra i centrocampi è tra 6 e 7,5 si assegna +3 alla squadra col totale centrocampo migliore e -3 all'altra.*

*Se la differenza tra i centrocampi è  $\geq 8$  si assegna +4 alla squadra col totale centrocampo migliore e -4 all'altra.*

- 1) Si introduciamolo, riequilibrando così l'uso dei moduli rendendolo più strategico e diamo un tocco in più di "realismo" a una partita dove sicuramente un centrocampo con 5 calciatori ha più peso specifico su di uno con 2 soli calciatori.
- 2) No (lasciamo com'è ora, ovvero chi schiera il 4-2-4 ha più attaccanti e può usufruire anche del bonus, chi ha più cc non usufruisce di nulla).

**27) Al fine di "normalizzare" alcune situazioni di inizio stagione spiacevoli e anche forse un po' ingiuste verificatesi a causa del regolamento approvato dove alcune norme a detta di tutti erano scritte in maniera non completa o addirittura poco chiara e sbagliata, rendiamo retroattive (ovvero come se fossero valide ufficialmente da inizio stagione) tutte quelle modifiche straordinarie che sono state decise a seguito votazione per maggioranza. Ovviamente quelle che sarà possibile effettuare anche su leghe.fantagazzetta.**

1) Si.

2) No (saranno valide ufficialmente solo dalla prossima giornata delle competizioni).

**28) Al mercato calciatori di riparazione invernale (e anche nell'appendice di mercato pre-stagione), in caso un manager avesse in rosa un numero di calciatori inferiore ai 25 massimi previsti (risultato dai precedenti mercati), ci si potrà avvalere anche del numero di acquisti extra necessario per arrivare alla rosa di 25 calciatori massimi previsti: per**

intenderci oltre i 10+10 del mercato invernale (e oltre ai 4+4 dell'appendice estiva); sempre ovviamente se il budget della propria società lo permetterà.

Questo al fine di poter dare la possibilità a qualunque società di appunto "riparare" con più completezza la propria rosa (senza avere vantaggio o dare svantaggio agli altri manager), e non pregiudicare una intera stagione da agosto.

1) Si.

2) No (nessun acquisto extra per chi ha meno di 25 calciatori in rosa).

29) Visto che l'acquisto in asta dei calciatori a inizio stagione è stato fatto con base d'asta corrispondente alla quotazione di fantagazzetta (e non a 1), modifichiamo un punto della regola 16, in questo modo:

al mercato di riparazione invernale, oltre ai classici crediti aggiunti al budget di ogni società, se ne aggiungeranno ulteriori 20 (e non 10) alla società ultima in classifica in Campionato, e a scalare fino alla prima in classifica in Campionato, la quale ne avrà in aggiunta solo 10 (e non 1). Esempio: Ultima:+ 20, Penultima: + 19, 8°: +18,....2°:+12, 1°:+10. La classifica Campionato di cui si terrà conto sarà esclusivamente quella fotografata ai risultati della nostra 18° giornata, corrispondente esattamente a metà campionato.

1) Si effettuiamo la modifica.

2) No (rimarrà invariato il punto della regola attuale).

30) Coppa Salento, proposta di modifica.

Con queste modifiche, abolendo il sorteggio integrale, si eviterebbe anche l'eventuale rischio di avere in semifinale già lo scontro diretto tra squadre prime classificate nei rispettivi gironi, e questo gioverebbe a un equilibrio più meritocratico della competizione. Funzionerebbero così:

le squadre che passeranno il turno dai quarti di finale approderanno agli scontri a eliminazione diretta delle semifinali con questa formula: la vincente del quarto (match 1°gir.A vs 4°gir.B) sfiderà la vincente del quarto (match 2°gir.B vs 3°gir.A), la vincente del quarto (match 1°gir.B vs 4°gir.A) sfiderà la vincente del quarto (match 2°gir.A vs 3°gir.B); sempre con formula andata e ritorno e con la partita di ritorno giocata in casa per la squadra con miglior piazzamento finale in classifica di girone rispetto a quello dell'avversaria. Le squadre che passeranno il turno approderanno così alla finale che decreterà il vincitore della competizione: la partita di ritorno sarà sempre giocata in casa per la squadra con miglior piazzamento finale in classifica di girone rispetto a quello dell'avversaria (a parità di piazzamento si terrà conto di questo criterio confrontando le 2 squadre nei rispettivi gironi: 1-più punti conseguiti in classifica, 2-più gol fatti, 3-miglior differenza reti nel girone, 4-meno gol subiti, 5-più alta somma punti totali, 6-sorteggio).

- 1) Si effettuiamo la modifica.
- 2) No (rimarrà invariato il punto della regola attuale).