

ALLEGATO PER

REFERENDUM

PRE-STAGIONE/STRAORDINARI

SU MODIFICHE AL

REGOLAMENTO/CALENDARIO EVENTI

PRE-STAGIONE

- 1) Acquisto calciatori con denaro reale nel mercato calciatori estivo: questa modalità necessariamente non prevederà nessun costo di iscrizione alla lega (tranne quello relativo alle spese di gestione) e si dovrà considerare 1 CREDITO = 0,50 CENTESIMI DI EURO REALE, a questo punto ogni manager potrà investire per la sua società dei SOLDI VERI da un minimo di 12,50 EURO (corrispondenti ai 25 CREDITI che si spendono per i 25 calciatori che comporranno la rosa) a un massimo di 125 EURO (corrispondenti a 250 CREDITI massimi che si potranno utilizzare come budget per creare la rosa dei calciatori della propria squadra). Nel mercato di riparazione invernale ogni società potrà investire (opzionali) ulteriori massimi 10 EURO sempre reali per l'asta (corrispondenti ai 20 CREDITI attuali che si hanno in aggiunta al budget). Le eventuali compravendite avverranno ovviamente con denaro reale sia tra i manager che con il "banco", ovvero con la lista calciatori svicolati. Il budget eventualmente rimasto in cassa dopo la fine del mercato estivo (125 euro massimi del tetto meno quelli spesi), come già avviene ora, rimarrà a disposizione per quello invernale di riparazione. Importante: nel mercato invernale di riparazione con modalità asta in busta chiusa on line (e comunque in mercati calciatori che prevedono l'asta in busta chiusa online), i calciatori che verranno rivenduti al "banco" per ovvie ragioni avranno prezzo uguale alla spesa fatta per acquistarli (non tenendo più conto della quotazione corrente). Per quanto riguarda invece la norma relativa all'aggiunta di crediti al proprio budget in base alla posizione in classifica della propria squadra fotografata alla 18esima giornata della competizione campionato (dopo averla giocata), essa rimarrà identica ma diventerà "facoltativa" con lo stesso criterio:

10° in classifica: + 10 crediti ovvero potrà aggiungere al suo budget 5 euro;

9° in classifica: + 9 crediti ovvero potrà aggiungere al suo budget 4,50 euro;

E così via...

Il montepremi finale da distribuire nelle premiazioni sarà quindi equivalente al totale della spesa fatta al "banco" dalle società nell'asta estiva e invernale e sarà suddiviso col seguente criterio: 1° classificato campionato riceverà il 30%, il 2° il 24%, il 3° il 20%, il vincitore della coppa gp il 10%, la medaglia

d'argento della coppa gp il 3%, il vincitore della coppa salento il 5%, la medaglia d'argento della coppa salento l'1,5%, il vincitore del torneo "X" il 3%, la medaglia d'argento del torneo "x" l'1%, il vincitore della supercoppa di lega il 2%. Cifre dei Bonus/Malus dal 4° al 10° classificato del campionato rimarranno identiche (n.b. le percentuali sono calcolate esattamente sulle cifre dei premi erogati attualmente).

- a) Si a questa nuova modalità con "denaro reale" per la composizione delle rose dei calciatori.
 - b) No lasciamo la modalità in vigore attualmente.
- 2) Acquisto rosa calciatori in mercato estivo col metodo "classico" ad asta live off-line: modificare unicamente la modalità di chiamata dei calciatori per le offerte.**
- a) Chiamata a scelta di un qualsiasi calciatore (qualsiasi ruolo) alla volta da parte di ogni manager secondo l'ordine di seduta in senso "orario": il primo manager a chiamare sarà quello più vicino posto alla sinistra del battitore d'asta. L'ordine dei posti non dovrà essere modificato fino alla fine dell'asta. Ogni manager avrà max 15 secondi per pronunciare il nome del calciatore (opportunamente conteggiati dal battitore d'asta) dopodichè perderà il diritto di chiamata la quale passerà al manager successivo. L'asta sarà chiusa ufficialmente quando tutti i managers avranno in rosa 25 calciatori ma come sempre saranno anche accettate inferiorità numeriche dovute a libera scelta del manager (appositamente comunicate verbalmente davanti a tutti gli altri managers testimoni).
 - b) No lasciamo la regola com'è ora.
- 3) Acquisto rosa calciatori in mercato estivo con PRELIMINARE STILE DRAFT AMERICANO: subito prima dell'asta (qualsiasi tipo essa sia), verranno assegnati tramite sorteggio 4 calciatori ad ogni società, secondo questo criterio: in 4 urne si immetteranno i nomi dei primi 10 calciatori per quotazione di ogni ruolo; a cominciare dai portieri (e poi via via difensori, centrocampisti, attaccanti) verrà estratto il calciatore e successivamente il nome della società alla quale verrà assegnato definitivamente per la stagione. Tali calciatori saranno "venduti" ciascuno alle varie società alla cifra fissa di 1 credito e potranno essere poi eventualmente ceduti solo nei successivi mercati previsti, con le norme già in uso. Alla fine di questo preliminare draft si potrà cominciare l'asta vera e propria, e ovviamente ogni società avrà a disposizione $25 - 4 = 21$ acquisti possibili e un budget equivalente ai crediti totali meno i 4 spesi = 246.**
- a) Si utilizziamo il preliminare stile draft americano tentando la fortuna ma soprattutto, almeno per 4 calciatori, livelliamo un minimo le squadre.
 - b) No non introduciamo tale regola.
- 4) Scegliamo insieme il nome da dare al nuovo Torneo "X" introdotto in questa stagione:**
- a) Torneo "Chevanton";

b) Torneo “Lu sule lu mare lu jentu”;

c) Torneo “Virtuali”;

d) Torneo “del Solco”.

e) Torneo “dei Messapi”

5) Scegliamo la fonte RUOLI dei calciatori tra la lista default di Fantagazzetta (in pratica la ex redazione Napoli) e una lista identica ma che prevede la possibilità di editare una cerchia ristretta di calciatori “borderline” (fra 2 ruoli possibili) a nostro piacimento (in questo caso poi verrà effettuato successivo apposito referendum per decidere il ruolo di ognuno di questi calciatori):

a) Lista Fantagazzetta con cerchia ristretta calciatori con ruolo deciso da noi: Boga (C/A), Chiesa (C/A), Di Gaudio (C/A), Falletti (C/A), Perisic (C/A), Luis Alberto (C/A), Ilicic (C/A), Ciciretti (C/A), Boateng (C/A), Depaoli (C/D), Marusic (C/D), Verdi (C/A), Ljajic (A/C), Suso (A/C), Pedro Neto (A/C), Di Francesco F (A/C), Younes (A/C), Parigini (A/C), Under (A/C). n.b.1. il primo ruolo indicato in parentesi è quello scelto di default in lista fantagazzetta. N.b.2. fino alla chiusura del calciomercato di serie A italiano potrebbero aggiungersi altri calciatori se ne arrivassero altri di borderline in italia.

b) Lista Fantagazzetta di default.

6) Fonte voti in pagella dei calciatori dopo giornata di serie A, scegliamo:

a) Redazione Fantagazzetta: voto giornalistico, voti live che possono comunque variare in seguito di poco.

b) Algoritmo statistico Alvin482: voto calcolato oggettivamente e scientificamente su migliaia di statistiche e dati forniti sulla prestazione del calciatore da una società terza leader nel mondo per questo tipo di parametri (il fantacalcio inglese la utilizza da anni), la OPTA; non ci sarà nessun giudizio umano ma solo un voto derivato da ciò che fa realmente un calciatore in campo. Possibilità di visionare i voti live ma sono quelli della redazione fantagazzetta quindi possono essere sicuramente un po' diversi.

c) Redazione di sintesi Italia: voto derivante dalla media aritmetica arrotondata dei voti di redazione fantagazzetta e l'algoritmo alvin482. No live come punto b).

7) Formazione non schierata prima dell'inizio della prima partita di giornata: visto che per regolamento viene già comminata una sanzione di ben 5 euro al manager proprietario della squadra non schierata, sarebbe logico che la stessa squadra avesse una penalizzazione anche nella competizione: avrà quindi sempre la sconfitta a tavolino per 2-0 (come succede nella realtà); in competizioni che non prevedono una squadra avversaria, il punteggio totalizzato sarà uguale a 0.

a) Si sconfitta a tavolino.

b) No e lasciamo la regola com'è ora.

8) Visto che quasi tutti i bonus/malus calciatore sono uguali (per categoria) per tutti i ruoli, sarebbe più logico che si tornasse anche con l'unificazione dei bonus assist: + 1 per tutti i ruoli.

a) Si all'unificazione bonus assist per tutti i ruoli.

b) Si all'unificazione bonus assist per tutti i ruoli ma differenziare assist in movimento con bonus +1 da assist da fermo con bonus +0,5.

c) Lasciamo la regola com'è ora.

9) Eliminazione bonus portiere imbattuto, che sembra possa dare troppo vantaggio ad una squadra che già ha avuto portiere a rete inviolata nella giornata.

a) Si eliminiamolo.

b) No lasciamolo.

10) Modifica numero fasce gol nel calcolo dei punteggi nei match a scontro diretto (visto che coi numerosi modificatori potrebbero arrivare parecchi gol "poco realistici") + inserimento "Intorno all'interno di ciascuna fascia" (visto che le fasce gol diventeranno più ampie e suscettibili di pareggi) + inserimento "Intorno tra una fascia e l'altra":

a) Al posto dell'unica attuale (1gol ogni +6 a partire da 66), introdurre 5 fasce gol diverse di cui ognuna è incrementata della precedente di +1 (con l'ultima che si ripete poi nelle successive):
66 => 1° gol, 72 => 2° gol, 79 (e non 78) => 3° gol, 87 (e non 84) => 4° gol, 96 (e non 90) => 5° gol, 106
=> 6° gol e poi sempre +10...

"Intorno all'interno di ciascuna fascia": se due squadre totalizzano un punteggio all'interno della stessa fascia, si aggiunge un gol alla squadra che avrà distaccato l'avversario di 4 punti. Esempio: secondo gol a 79, terzo gol a 87. In questo caso una partita finita 86-82 passerà dal "normale" 2-2 al 3-2.

"Intorno tra una fascia e l'altra": se i punteggi delle due squadre cadono in fasce differenti, si vince solo se si distacca l'avversario di 3 punti. Esempio: primo gol a 66, seconda rete a 72. In questo caso una partita finita 72-71,5 passerà dal "normale" 2-1 all'1-1.

b) Lasciamo l'unica fascia gol com'è ora.

11) Visto che le squadre di serie A italiane hanno sempre più calciatori in rosa superando di un bel po' la nostra di 25, per non giocare in inferiorità numerica quando non abbiamo a disposizione in panchina calciatori con voto utile inseriamo punteggio riserva d'ufficio per portiere fissato a 2. E riserva d'ufficio per calciatore di movimento fissato a 4. Insomma voti molto molto bassi che simulano un ipotetico calciatore "inesperto primavera" in campo senza dover partire con una "irrealistica" formazione in inferiorità numerica. Questi inserimenti avverranno fino a coprire gli 11 calciatori totali. N.B.1. non sostituisce i cambi con la panchina, ma avviene solo in caso di nessun calciatore in panchina con voto utile al cambio!!! N.B.2. i modificatori si attivano solo con voti validi, non concorreranno pertanto al raggiungimento il voto della riserva d'ufficio.

a) Si inseriamo punteggi riserva d'ufficio.

b) No lasciamo la regola com'è ora.

12) Nuova modalità sostituzione calciatori con la panchina, molto più "ragionata" e strategica: se un calciatore titolare non dovesse ricevere voto da Fantagazzetta entrerà in campo sempre il primo calciatore della panchina in ordine di consegna anche non dello stesso ruolo purchè si attui uno dei moduli previsti, altrimenti si passerà al successivo calciatore e così via...

a) Si scelgo questa nuova modalità di sostituzione, ovvero il cambio modulo prioritario sul ruolo.

b) No lasciamo com'è ora, ovvero la sostituzione per ruolo prioritaria sul cambio modulo.

13) Cambio modalità modificatore difesa: finalmente fantagazzetta ha implementato questa parte che potrà essere più "realistica", con una buona difesa che piuttosto che aumentare i punti alla propria squadra li sottrae all'avversario (simulando nella realtà una buona difesa che inibisce l'attacco avversario).

a) Applicabile solo se almeno 4 difensori portano punteggio alla squadra. Il portiere non viene preso più in considerazione (sarà effettuato successivo apposito referendum per inserimento modificatore ad hoc per portiere). Il calcolo della media dei voti avverrà sulla base dei 4 migliori difensori schierati in campo:

-	media	<	6	=>	+	3	punti	alla	squadra	avversaria;
-	media	>=6	e	<6,5	=>	-1	punto	alla	squadra	avversaria;
-	media	>=6,5	e	<7	=>	-3	punti	alla	squadra	avversaria;
-	media	>=7		=>	-6	punti	alla	squadra	avversaria.	

b) Opzione a) ma includendo il portiere: in questo caso la media dei voti avviene sulla base dei 3 migliori difensori e il portiere.

c) Lasciare il modificatore com'è ora.

14) Introduzione modificatore portiere: è dato dal voto del portiere schierato in campo, calcolato sulla base dei voti ottenuti in pagella senza considerare bonus e malus. Nel caso nessun portiere porti punteggio alla squadra, non sarà dato nessun bonus o malus alla squadra avversaria.

Punteggio:

se il portiere ha un voto ≤ 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 ≥ 9	si aggiunge -3	al totale dell'avversario.

- a) Si introduciamolo, soprattutto per “promuovere” chi ha un buon portiere e non come sempre un buon attaccante o centrocampista. E sarà molto importante qualora avessimo scelto un modificatore difesa che non preveda più il portiere nel calcolo della media.
- b) Non introduciamolo.

15) Cambio modalità modificatore di rendimento, che la scorsa stagione è risultato forse un po' troppo eccessivo come vantaggi o svantaggi per la squadra. Riduciamo pertanto un po' i bonus/malus, che entrano in gioco solo dai 9 calciatori in su, e dai 2 in giù:

- a) se 11 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 3 punti;
se 10 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 2 punti;
se 9 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 1 punto;
se 8 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 0 punti;
se 7 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 0 punti;
se 6 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 0 punti;
se 5 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 0 punti;
se 4 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 0 punti;
se 3 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 0 punti;
se 2 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a -1 punto;
se 1 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a -2 punti;
se 0 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a -3 punti.
- b) Lasciamo il modificatore com'è ora.
- c) Eliminiamo il modificatore rendimento.

16) Introduzione modificatore capitano: finalmente fantagazzetta l'ha inserito e noi possiamo fare altrettanto, dopo averlo eliminato qualche stagione fa solo perché su fantagazzetta non era ancora previsto.

a) è un bonus/malus che si calcola solo se il calciatore designato come Capitano (prima dell'inizio di ogni partita) porta punteggio alla squadra ai fini del gioco e si considera solo ed esclusivamente il suo voto in pagella: pertanto non verrà calcolato se non riceve voto, se riceve voto ma è in tribuna, se riceve voto ma è schierato in panchina e non entra fra gli 11 effettivamente "scesi in campo" al posto di un titolare senza voto. Si designerà anche il vice capitano che subentrerà nel modificatore in assenza del primo. Non si potrà schierare capitano e vice diversi su competizioni diverse nella stessa giornata di campionato di A.

La squadra ottiene:

- 3 punti se il capitano riceve voto in pagella ≤ 3
- 2,5 punti se il capitano riceve voto in pagella 3,5
- 2 punti se il capitano riceve voto in pagella 4
- 1,5 punti se il capitano riceve voto in pagella 4,5
- 1 punto se il capitano riceve voto in pagella 5
- 0,5 punti se il capitano riceve voto in pagella 5,5
- + 0 punti se il capitano riceve voto in pagella uguale 6
- + 0,5 punti se il capitano riceve voto in pagella 6,5
- + 1 punto se il capitano riceve voto in pagella da 7
- + 1,5 punti se il capitano riceve voto in pagella 7,5
- + 2 punti se il capitano riceve voto in pagella 8
- + 2,5 punti se il capitano riceve voto in pagella 8,5
- + 3 punti se il capitano riceve voto in pagella ≥ 9

b) Opzione a) ma con designazione capitano e suo vice fissi per tutta la sua stagione: potrà essere fatta una nuova designazione (fissa) solo a seguito di vendita del calciatore.

c) Non introduciamo il modificatore capitano.

17) Modifica bonus partita in casa, per dare maggior vantaggio a chi gioca in casa (moltissime leghe lo usano).

a) Squadra che gioca in casa => +2 di bonus.

b) Lasciamo com'è ora ovvero +1 di bonus.

18) Modifica regola MERCATO CALCIATORI INFORTUNATI / SQUALIFICATI/ FUORI ROSA / TEMPI LUNGI.

- a) Ci si potrà avvalere di tale regola esclusivamente fino a 11 giornate dalla chiusura della nostra competizione campionato: questo per evitare ciò che succedeva la scorsa stagione dove per esempio un calciatore infortunato a 2 giornate dalla fine del campionato, e con prognosi di sole 3 settimane, veniva ugualmente considerato come “stagione finita”.
- b) Opzione a) con l’aggiunta della seguente norma: saranno inclusi nella regola anche tutti quei calciatori che potrebbero lasciare la serie A italiana ma ovviamente al di fuori delle finestre di mercato.
- c) Lasciamo la regola com’è ora.
- d) Opzione c) ma con l’aggiunta della seguente norma: saranno inclusi nella regola anche tutti quei calciatori che potrebbero lasciare la serie A italiana ma ovviamente al di fuori delle finestre di mercato.

19) Modifica norma in mercati calciatori che prevedono l’asta in busta chiusa online.

- a) Eliminare possibilità di vedere se c’è un offerta in busta chiusa per un certo calciatore.
- b) Lasciamo la norma così com’è.

20) Inserimento regola “promessa di svincolo” in mercati calciatori che prevedono l’asta in busta chiusa online. Fantagazzetta da questa stagione dà eventualmente questa possibilità: se non si hanno posti disponibili in rosa tali da permettere di creare una nuova asta/busta o effettuare un rilancio per le aste in corso, è possibile fare una promessa di svincolo, indicando il calciatore della propria rosa che si vuole svincolare quando e se si dovesse risultare vincitori dell’asta o della busta. Solo in questo caso, la promessa di svincolo viene confermata e automaticamente accreditata la relativa quotazione di svincolo. E’ comunque possibile svincolare secondo la procedura ordinaria un calciatore precedentemente indicato in una promessa di svincolo. In quel caso il posto liberatosi in rosa resterà associato all’asta o alla busta in attesa di esito, ma l’importo relativo alla quotazione di svincolo verrà immediatamente accreditato.

- a) Si inseriamo tale possibilità.
- b) No non inseriamo questa possibilità.

21) Modifica numero compravendite a disposizione nei mercati di riparazione invernale/appendice estivo.

- a) Cerchiamo di simulare sempre più realisticamente i veri campionati calcistici, che hanno limiti sui tempi ma non sul numero delle compravendite dei calciatori: pertanto portiamo i limiti attuali di 4 compravendite e 10 compravendite (rispettivamente mercato appendice estiva e di riparazione invernale) al numero dei calciatori in rosa: 25 cambi possibili (fantagazzetta non prevede la possibilità di effettuare cambi infiniti). Ovviamente l’unico altro grande limite che rimane sono i tempi delle sessioni che hanno una scadenza stabilita.
- b) Lasciamo i limiti attuali.

22) Inserimento pseudo cartellino calciatori: all'inizio di una nuova stagione (pertanto varrà dalla prossima, non è retroattivo) un manager potrà eventualmente decidere di "confermare" preliminarmente 4 calciatori della rosa della sua squadra (l'ultima aggiornata) della stagione precedente (1 per ruolo). Per fare ciò dovrà pagare denaro reale, secondo questo criterio:

40 euro attaccante;

30 euro centrocampista;

20 euro difensore;

10 euro portiere.

Il denaro totale derivante da questi eventuali "acquisti" confluirà totalmente nel montepremi finale, e in percentuale proporzionale su tutti i premi previsti.

Per ogni calciatore "confermato" in questo modo verrà sottratto alla società 1 slot d'acquisto e dal budget a disposizione per formare la propria rosa il corrispettivo della quotazione corrente del calciatore. Il denaro reale speso per queste "conferme cartellino" sarà in ogni caso sempre considerato extra tetto budget società.

a) Inseriamo questa nuova modalità.

b) Inseriamo questa nuova modalità con la seguente unica modifica: "conferme calciatori" pagando denaro reale equivalente sempre alla metà della cifra relativa alla loro quotazione corrente (in crediti virtuali).

c) Inseriamo questa nuova modalità rendendola retroattiva (si potrebbero "confermare" i calciatori da questa stessa stagione).

d) Opzione b con retroattività.

e) Non inseriamo questa modalità.

23) Ripristino voto 6 d'ufficio. Nel caso in una giornata di campionato di serie A italiana vi fossero delle partite sospese, rinviate o comunque giocate con un anticipo o posticipo straordinario, superiore alle 48 ore rispetto al turno in calendario, non si attenderà più il recupero delle partite interessate per calcolare i risultati totali della relativa giornata, ma si assegnerà sempre il voto 6 d'ufficio.

a) Si ripristiniamolo.

b) No lasciamo com'è ora (attesa voti reali alla disputa/ripresa del match).

24) Asta calciatori estiva pre-stagione: ritornare al metodo "asta in busta chiusa".

a) Si.

b) No.

25) Inserimento premi in crediti budget virtuali in base alla classifica campionato finale (a cominciare da questa stagione), per creare una continuità tra stagioni consecutive nella salento league.

In serie a italiana infatti viene già elargito un premio per chi vince il campionato, chi va in champions league, in europa league etc.. Tali premi verranno accreditati nella stagione immediatamente consecutiva e i crediti si sommeranno ai 250 di base attualmente previsti per ogni società.

Vincitore campionato: 30 crediti
2° campionato: 20 crediti;
3° campionato: 15 crediti;
4° campionato: 10 crediti;
5° campionato: 5 crediti;
Dal 6° al 10°: 0 crediti.

- a) Si inseriamo tali premi.
- b) No non inseriamo tale regola.