ALLEGATO PER

REFERENDUM

PRE-STAGIONE/STRAORDINARI

SU MODIFICHE AL REGOLAMENTO

PRE-STAGIONE

1. **Acquisto rosa calciatori in mercato estivo: in occasione della ventesima edizione del nostro fantacalcio, utilizziamo il metodo "classico" ad asta live off-line da svolgere in 1 unica sessione serale, dove tutti gli iscritti alla lega partecipano contemporaneamente.**

Modalità:

si svolgerà in 1 unica serata (da concordare per tempo data/orario fra tutti gli iscritti) e una persona esterna ai competitors con l'ausilio del software fantagazzetta FANTASTA "batterà" ogni singolo calciatore presente in lista fantagazzetta: ad ogni calciatore chiamato privo di offerte si procederà speditamente avanti (max 3 secondi di attesa), agli altri calciatori invece si daranno a voce i canonici 3 "colpi" per confermare ufficialmente una eventuale offerta più alta da parte di un manager: da quel preciso momento il calciatore entrerà a far parte della sua società e non potrà assolutamente essere rivenduto/scambiato fino alla data stabilita per un nuovo mercato calciatori.

Si procederà con una chiamata sulla totalità dei calciatori: base d'asta 1 credito e con rilancio minimo di 1 credito. Dopo il primo giro si procederà con un secondo e ultimo giro, che avverrà con chiamata diretta del calciatore: ogni manager (in ordine alfabetico per cognome dalla lettera A) chiamerà a turno il calciatore interessato; l'asta avrà fine solo nel momento in cui tutti i managers avranno una rosa di calciatori pari a 25, ma saranno anche accettate inferiorità numeriche dovute a libera scelta del manager (appositamente comunicate verbalmente davanti a tutti gli altri managers testimoni).

Vigerà un serratissimo controllo sulla composizione delle rose da parte del consiglio di amministrazione e della persona "esterna": saranno sempre considerate ufficiali quelle contenute nel software fantasta e non quelle in possesso dei managers! Quando le rose totali di tutte le squadre saranno completate esse saranno subito pubblicate in un documento sulla piattaforma di Gioco: saranno quelle definitive e le uniche ufficiali!!! Saranno poi caricate nella lega dal presidente nelle successive ore.

Si cercherà di riunirsi il più possibile tutti insieme fisicamente in un unico luogo ma se ciò non

fosse possibile per qualcuno, si utilizzerà uno strumento idoneo (telefono, skype, facebook etc.) allo scopo. Inoltre se possibile si registrerà l'intera sessione di mercato.

Resta inteso ovviamente che per ogni eventuale singola infrazione commessa su ogni singola operazione di mercato (sia volontaria che non), sarà prevista una sanzione per il manager/società colpevole (vedere attuale regola 17).

- 1) SI con chiamata calciatori randomica per calciatore e per ruolo
 - 2) SI con chiamata calciatori per ordine alfabetico e per ruolo in sequenza P D C A
 - 3) SI con variante chiamata calciatori in maniera randomica sul calciatore per ruolo in sequenza P D C A
 - 4) NO (rimane in vigore l'asta attuale in busta chiusa)
- 2. Scegliamo la fonte RUOLI dei calciatori tra la lista Fantagazzetta (in pratica la ex redazione Napoli) e una lista alternativa sempre di fg (probabilmente ex redazione Milano) che prevede fra gli altri Florenzi (d), Ljajic (cc), Iago Falque (cc), Suso (a), Verdi (a) etc. :**

- 1) Lista Fantagazzetta (ex Napoli)
- 2) Lista alternativa (probabile ex Milano)

3. Scegliamo la fonte VOTI in pagella dei calciatori dopo la giornata di campionato di A tra:

- 1) l'attuale redazione FANTAGAZZETTA: ex redazione Napoli e quindi voto giornalistico
- 2) l'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 (per approfondire: https://www.fantagazzetta.com/news/redazionali/18_07_2017/benvenuti-nella-rivoluzione-del-fantacalcio-fantagazzetta-presenta-il-suo-voto-statistico-alvin482-272763)
- 3) la redazione ITALIA: voto derivante dalla media aritmetica tra i voti di redazione fantagazzetta (ex napoli), algoritmo alvin482 e redazione milano (che non si può scegliere singolarmente).

4. Visto che le squadre di serie A italiane hanno sempre più calciatori in rosa superando di un bel po' la nostra rosa di 25, 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

5. Aggiungere moduli utilizzabili in schieramento formazione 3-3-4 e 6-2-2: perché? per fornire maggiore strategia ai manager in sede di acquisto rosa calciatori e schieramento delle formazioni, per non far sì che si premi sempre e solo attacco e centrocampo ma si faccia in modo che si possa scegliere un modulo in base ai propri calciatori e all'avversario, dando più equilibrio a un match e rendendolo così meno scontato.

A tal proposito per guidarvi nel ragionamento che farete (e che spero che farete non votando a cazzo!) ho creato uno schemino studiano i moduli disponibili per noi ora + (colorati in verde) i 2 eventuali nuovi:

x= n° calciatori tra...in maniera realistica.

NO => non può esserci modificatore

* poco incisivo ** mediamente incisivo *** molto incisivo

Difesa: $3 < x < 6$ (mai meno di 3, mai più di 6): 3dif NO, 4dif *, 5dif **, 6dif ***

Centrocampo: $2 < x < 6$ (mai meno di 2, mai più di 6): 2-3cc *, 4cc **, 5-6 ***

Attacco: $1 < x < 4$ (mai meno di 1, mai più di 4): 1att *, 2-3att **, 4att ***

BONUS: DIFESA CENTROCAMPO ATTACCO

3-6-1:	NO	***	*
3-5-2:	NO	***	**
3-4-3:	NO	**	**
3-3-4:	NO	*	***
4-5-1:	*	***	*
4-4-2:	*	**	**
4-3-3:	*	*	**
4-2-4:	*	*	***
5-4-1:	**	**	*
5-3-2:	**	*	**
5-2-3:	**	*	**
6-3-1:	***	*	*
6-2-2:	***	*	**

(inoltre si può usare il 4-2-4 senza rischiare lo 0 con 5 dif sv in rosa)

1) SI

2) NO

6. Nel calcolo del punteggio di squadra, modificare la regola del calciatore ammonito sv: cioè non sarà considerato come un sv da sostituire, ma verrà dato punteggio fisso 5,5.

1) SI

2) NO

7. Eliminare la funzione “controlla pareggio”: ovvero se una squadra totalizza per esempio 55 punti e l'altra squadra 49 il risultato finale sarà 0 a 0 e non 1 a 0 com'è adesso: tutte le squadre che totalizzeranno un punteggio sotto ai 66 punti quindi faranno sempre 0 gol. (forse sarebbe più giusto perché la squadra che fa meno di 66 punti non farebbe più 1 gol rischiando di vincere...e questo ridurrebbe di un pò il fattore fortuna nei calendari):

1) SI

2) NO

8. Nel calcolo punteggio squadra, reintrodurre bonus/malus gol decisivo vittoria (+1,5) e gol decisivo pareggio (+0,5):

1) SI

2) NO

9. Nel calcolo punteggio squadra, introdurre bonus per portiere imbattuto (che ha giocato almeno 25 minuti): +1.

1) SI

2) NO

10. Modificare il valore malus AUTOGOL del portiere in -1 (per gli altri ruoli rimane a -2), in modo da non penalizzare ulteriormente il calciatore in questo ruolo che già avrebbe il -1 del gol subito:

1) SI

2) NO

11. Modificare i valori bonus/malus GOL SEGNATO, RIGORE SEGNATO E RIGORE SBAGLIATO solo dell'attaccante rispettivamente in: +2, +2, -2 (per gli altri ruoli rimane lo standard +/-3); questo per fare in modo di non creare situazioni di eccessivo punteggio in occasione dei gol che fanno maggiormente appunto gli attaccanti, ed equilibrare ancor di più.

1) SI

2) NO

12. Modificare il bonus difesa istituendo quello standard che prevede fantagazzetta, questo per dare più importanza a chi acquista difensori di valore e non solo a centrocampisti e attaccanti dal bonus più facile.

Punteggio:

se la media è ≥ 7 si aggiunge 6 punti

se la media è $\geq 6,5$ e < 7 si aggiunge 3 punti

se la media è ≥ 6 e $< 6,5$ si aggiunge 1 punto

1) SI

2) NO

13. 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 ≤ 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.
Nel caso nessun portiere porti punteggio alla squadra, non sarà dato nessun bonus o malus alla squadra avversaria.

1) SI

2) NO

14. **NOVITA' FANTAGAZZETTA 2017/18.** Nel calcolo punteggio di una squadra, introdurre il modificatore **BONUS FAIRPLAY**: si aggiunge un bonus in punteggio alla squadra che non riceve nessuna ammonizione/espulsione relativamente ai calciatori che portano effettivo punteggio: +1 totale alla squadra.

1) SI

2) NO

15. **NOVITA' FANTAGAZZETTA 2017/18.** Nel calcolo punteggio di una squadra, introdurre il **MODIFICATORE DI RENDIMENTO**.

Questo incide solo ed esclusivamente sui calciatori che ricevono voto sufficiente.

Scopo di tale modificatore è quello di premiare, o penalizzare, il rendimento della squadra nel suo complesso, valorizzando i calciatori dediti al lavoro oscuro in campo e, più in generale, quelli in grado di performare con costanza anche quando non portatori di bonus legati a goal o assist.

Punteggio da aggiungere al totale squadra:

se 11 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 5 punti

se 10 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 3 punti

se 9 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 2 punti

se 8 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a 1 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 -1 punti
se 2 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a -2 punti
se 1 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a -3 punti
se 0 calciatori ricevono un voto uguale o maggiore di 6 il modificatore di rendimento è pari a -5 punti

1) SI

2) NO

16. Nuova regola per far fronte agli infortuni gravi che possono condizionare pesantemente il rendimento di una squadra: per tutta la stagione (tranne nel periodo che va dal calciomercato invernale di riparazione di serie A italiano alla chiusura di quello di Lega) avere la possibilità di un numero infinito di scambi extra di calciatori (di base privati senza alcuna asta) per ogni calciatore che (da comunicazione esclusivamente di fantagazzetta) viene stimato infortunato (o fuori squadra per altri motivi) da 10 giornate in su (o 2 mesi e mezzo) ovvero circa ¼ di campionato. Farà fede solo il messaggio privato al presidente sul sito [leghe.fantagazzetta](https://www.fantagazzetta.com) del manager interessato allo scambio (solo da lista calciatori svincolati fantagazzetta con stesse regole del mercato di riparazione invernale) esclusivamente nel momento in cui vige questa stima di giorni di assenza comprovata e pubblicata sul sito web di fantagazzetta all'indirizzo (<https://www.fantagazzetta.com/indisponibili-serie-a>). In assenza di un dato abbastanza preciso da parte di fantagazzetta (e valutato dal presidente) lo scambio non potrà essere effettuato. Si potrà anche decidere di rivendere solamente il calciatore ma in assenza di contemporaneo acquisto di un altro calciatore (e quindi di un vero scambio) non si potrà più acquistarne un altro fino a un nuovo eventuale mercato di riparazione. Il presidente in occasione di questi eventuali scambi darà comunicazione ufficiale a tutti i managers nelle News.

1) SI

2) NO

17. ISTITUZIONE COMPETIZIONE SUPERCOPPA DI LEGA.

Solo le squadre vincitrici (impersonate dai rispettivi managers) nella precedente stagione delle competizioni agonistiche e a premio CAMPIONATO, COPPA GRAN PREMIO e COPPA SALENTO, alla successiva stagione avranno il diritto (e il dovere) di partecipare alla competizione SUPERCOPPA DI LEGA.

Specifiche sulla partecipazione: le 3 competizioni agonistiche e a premio della salentoleague hanno di base questa importanza (espressa come sapete anche dai premi in denaro): 1° campionato, 2° coppa gran premio, 3° coppa salento. Per cui se per esempio nella precedente stagione la squadra vincitrice del campionato fosse anche la stessa della coppa gran premio, in automatico alla competizione avrebbe diritto ad accedere la 2a classificata della coppa gran premio (perché competizione seconda in importanza) e non viceversa. E così via con altre eventuali situazioni.

Se invece la squadra vincitrice di una competizione non dovesse iscriversi alla lega la stagione successiva, il suo posto nella competizione verrebbe preso sempre dalla 2° classificata nella stessa competizione...e così via...

Il vincitore come da prassi riceverà targa commemorativa e anche premio in denaro di euro 25 (sottraendolo e quindi recuperandolo dal premio in denaro percepito attualmente dal 3° classificato in campionato).

In base a questo scegliamo dunque se istituirla:

1) SI: le 3 squadre disputeranno una "competizione formula 1" (termine fantagazzetta) su 9 giornate del calendario del campionato di serie A italiano, esattamente $\frac{1}{4}$ delle giornate da noi potenzialmente giocabili, e saranno la 11-13-15-17-19-25-27-29-31: le ultime 4 giornate sono state pensate per essere disputate dopo una pausa, relativa al calciomercato di riparazione della serie A (e conseguentemente anche al nostro).

In ogni singola giornata la squadra che totalizzerà singolarmente più punti conseguirà nella speciale classifica 3 punti, la 2a 2 punti, la 3a 1 punto; se 2 squadre dovessero totalizzare gli stessi punti in una giornata, ad esse verrà assegnato lo stesso punteggio in classifica, sempre in base al loro posizionamento rispetto all'eventuale 3° squadra (esempio: SQUADRA A 66 punti, SQUADRA B 66 punti, SQUADRA C 64 punti: SQUADRA A e SQUADRA B prenderanno 3 punti, SQUADRA C prenderà 1 punto).

Al termine delle giornate prefissate avremo una classifica finale che decreterà la squadra vincitrice del trofeo: a parità di punti la citata classifica terrà conto del risultato a ex aequo.

2) Non istituiamo la competizione.

18. Abolire il modificatore centrocampista:

1) SI

2) NO

19. Acquisto calciatori con denaro reale:

Nessun costo di iscrizione (tranne quello relativo alle spese di gestione) e considerare 1 CREDITO = 1 EURO REALE, a questo punto ogni manager potrà investire per la sua società dei SOLDI VERI da un minimo di 25 euro (corrispondenti ai 25 CREDITI che si spendono per i 25 calciatori che comporranno la rosa) a un massimo di 250 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 20 euro sempre reali per l'asta (corrispondenti ai 20 crediti che si hanno in aggiunta al budget). Le eventuali compravendite avverranno ovviamente con denaro reale. Il budget eventualmente rimasto in cassa dopo la fine del mercato estivo, come già avviene ora, rimarrà a disposizione per quello invernale di riparazione. Il tutto sarà sempre riportato sul sito web dedicato. Il montepremi finale da distribuire nelle premiazioni sarà quindi equivalente al totale della spesa fatta dalle società nell'asta estiva e invernale e sarà suddiviso col seguente criterio: 1° classificato campionato riceverà il 26%, il 2° il 23%, il 3° il 17,5%, il 4° il 13%, il 5° il 10%, il vincitore della coppa gp il 6%, il vincitore della coppa salento il 3%, il vincitore della supercoppa di lega l'1,5%. Cifre dei Bonus/Malus dal 6° al 10° classificato in campionato rimarranno identici. Ovviamente ogni iscritto non pagherà più la quota d'iscrizione ma rimarrà identica e confermata la parte fissa della stessa quota riservata alle spese di organizzazione e gestione del gioco. Il resto della regola rimane identico.

1) SI

2) NO

20. Modificare quota iscrizione al Gioco e riformulare quindi ammontare e distribuzione premi finali in denaro (sempre sottintesa e scorporata la quota di euro 10 destinata alle spese logistiche):

1) ABBASSARE QUOTA ISCRIZIONE A 150 EURO:

PREMI:

CAMPIONATO	COPPA GP	COPPA SAL	SUPERCOPPA
------------	----------	-----------	------------

1° 450	1° 100	1° 50	1° 25
--------	--------	-------	-------

2° 325			
--------	--	--	--

3° 225			
--------	--	--	--

4° 175			
--------	--	--	--

5° 150			
--------	--	--	--

6° + 10			
---------	--	--	--

7° +5
8° 0
9° -5
10° -10

2) ABBASSARE QUOTA ISCRIZIONE A 100 EURO CON INNALZAMENTO BONUS/MALUS CAMPIONATO E PREMIAZIONE SOLO PRIMI 3 IN CAMPIONATO:

PREMI:

CAMPIONATO	COPPA GP	COPPA SAL	SUPERCOPPA
1° 375	1° 100	1° 50	1° 25
2° 250			
3° 200			
4° +50			
5° +30			
6° + 10			
7° 0			
8° -10			
9° -30			
10° -50			

3) LASCIAMO COM'E' ORA.

21. Visto l'esito del referendum 5 (decisa l'aggiunta dei 2 nuovi moduli 3-3-4 e 6-2-2 per fornire a ogni manager maggiore strategia in sede d'asta e schieramento formazione e dando quindi maggiore equilibrio a un match), scegliamo a questo punto se dare o meno la facoltà a ciascun manager di rendere la formazione invisibile prima dell'inizio di ogni match. Perché in teoria, se la formazione fosse invisibile, si potrebbe applicare molto molto meno qualsiasi strategia nella formazione schierata in base a quella dell'avversario.

1) SI (la formazione sarà sempre visibile)

2) NO (lasciamo facoltà di decidere visibilità/invisibilità formazione)

22. Modificare la regola sul modificatore centrocampo, ovvero eliminando completamente il punteggio malus a chi ha il centrocampo peggiore nel calcolo fra i punteggi centrocampo delle 2 squadre, lasciando inalterato il bonus.

1) SI

2) NO (lasciamo com'è ora)

23. A seguito dell'esito del referendum 20 (decisi nuova modalità quota iscrizione e ammontare/distribuzione premi), possiamo ora scegliere se aggiungere anche i premi per le SQUADRE FINALISTE SULLE PRIME 2 COPPE, sempre con lo stesso budget di montepremi a disposizione.

Questo sarebbe il nuovo quadro:

CAMPIONATO	COPPA GP	COPPA SAL	SUPERCOPPA
1° 300	1° 100/N°x ex-aequo	1° 50	1° 25/N°x ex-aequo
2° 250	2° 30/N°x ex-aequo	2° 25	
3° 200	3° 20/ N°x ex-aequo		
4° +50			
5° +30			
6° + 10			
7° 0			
8° -10			
9° -30			
10° -50			

1) SI

2) NO (senza premiare le squadre finaliste nelle prime 2 coppe)

STRAORDINARI

24. Pensata per equilibrare e dare qualche chance in più alle rose deboli a metà stagione in vista del mercato calciatori di riparazione.

Al mercato di riparazione invernale, invece delle classiche (e fisse per ognuno) 10 compravendite massime con lista calciatori svincolati Fantagazzetta + 10 compravendite coi managers, si aggiungeranno a queste ulteriori 10+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+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

2) NO (lasciamo com'è ora)

25. Pensata per offrire una competizione in più a tutti gli iscritti e dare quindi la possibilità di avere più premi e possibilità di riscatto per la propria squadra che magari va male nelle altre competizioni...dopo il mercato calciatori di riparazione invernale.

Istituire competizione COPPA CLAUSURA : a classifica girone di andata acquisita...la competizione vedrà impegnate le prime 8 squadre in classifica in quel preciso momento: si avranno degli scontri a eliminazione diretta dai quarti di finale fino alla finale, sempre andata/ritorno con la partita di ritorno giocata in casa per la squadra con miglior piazzamento in classifica campionato alla fine del girone di andata:

1° vs 8° vincente

vs vincente

4° vs 5° vincente

vs

2° vs 7° vincente

vs vincente

3° vs 6° vincente

Si disputerà quindi su 6 giornate, corrispondenti alle giornate di serie A italiana: 27-29-31-33-35-37.

Premi: 30 euro alla squadra vincitrice e 10 euro alla squadra finalista.

Questo comporterà necessariamente un innalzamento della quota d'iscrizione a 150 euro modificando in questo modo anche i premi sul campionato che col nuovo montepremi a disposizione torneranno fra l'altro anche per il 4° e 5° posto.

Questo il quadro generale:

CAMPIONATO	COPPA GP	COPPA SAL	COPPA CLAUSURA	SUPERCOPPA
1° 350	1° 100	1° 50	1° 30	1° 25
2° 280	2° 30	2° 25	2° 10	
3° 250	3° 20			

4° 180

5° 150

6° + 30

7° +10

8° 0

9° -10

10° -30

1) SI

2) NO (lasciamo com'è ora)