

ALLEGATO PER REFERENDUM PRE-STAGIONE/STRAORDINARI SU MODIFICHE AL REGOLAMENTO/CALENDARIO EVENTI

PRE-STAGIONE

1) In occasione di Aste ex stile ebay (classic e smart a round), tornare a visualizzare la società miglior offerente per un calciatore nella singola asta.

=> in fin dei conti nell'asta standard in presenza il miglior offerente è alla luce del giorno, perché quindi non esserlo anche qui?

a) si;

b) no.

2) Se agli Aggiornamenti Societari (o in altri momenti della stagione) si verificheranno impossibilità da parte dell'Amministrazione a effettuare addebiti e quindi prelievi sulle casse di una società (per pagamento ingaggi, etc) causa fondi non o parzialmente disponibili, si procederà come già previsto dal vigente Regolamento (sanzioni previste + congelamento debito fino a sanamento nel successivo mercato + blocco mercato preventivo) ma opzionalmente si potrà evitare almeno il blocco del mercato preventivo e sanare quindi il debito spendendo dei soldi reali con la seguente conversione: 1fM = 10 centesimi di euro; tale

denaro finirà in Cassa Fantacalcio per gestione/organizzazione del Gioco (che le spese sono aumentate!). => per dare semplicemente una opzione aggiuntiva a chi si trova in crisi finanziaria e vuole magari rimediarela esborsando soldi veri...

- a) sì;
- b) no.

.

3) Numero sostituzioni massime in un match: portarlo a 4.

=> visto che oramai in serie A il numero massimo di sostituzioni è rimasto fisso a 5 e questo porta ad avere molto più calciatori che vanno a voto, sarebbe indicato quantomeno controbilanciare questo numero per rendere lo schieramento della formazione un po' meno facilotto e tranquillo.

- a) sì;
- b) no.

4) Modificare nel calcolo dei punteggi il valore di malus relativo ad AMMONIZIONI (che è fisso a -0,5) ed ESPULSIONI (che è fisso a -1), impiegarlo cioè in base al ruolo del calciatore:

	P	D	C	A
AMMONIZIONE	-0,5	-1,5	-1,5	-0,5
ESPULSIONE	-1,5	-1,5	-1	-1

=> nel calcio reale infatti un difensore ammonito per esempio reca più "danno" alla sua squadra di un attaccante ammonito.

- a) sì;
- b) no.

5) Riequiparare malus autogol portiere a quello del calciatore di movimento, riportarlo cioè a -2 e non calcolarlo più a -1.

=> è vero che il portiere con l'autogol subisce comunque un gol, ma l'autogol per una squadra reale ha gli stessi effetti, tra portiere e calciatore di movimento.

a) sì;

b) no.

6) Modifica dei bonus/malus su rigore segnato, sbagliato e parato:

- rigore segnato: +2,5

- rigore sbagliato: -2,5

- rigore parato: +2,5

=> per distinguere, ma comunque in maniera non esagerata, un gol fatto su rigore da uno "normale" su azione, e poi un rigore sbagliato o parato non decide necessariamente un match quanto un gol fatto...

a) sì;

b) no.

7) Introduzione obbligatorietà presenza minima calciatori Under in rosa.

La rosa sarà vincolata alla presenza MINIMA obbligatoria di un certo numero di calciatori Under 22 di proprietà, che sarà 4 (non inclusi quelli con *); non vi saranno limiti sui ruoli.

N.B. In leghe in cui è presente un minimo e un massimo di rosa (come la Salento League), il conteggio degli under viene fatto sul massimo, vale a dire che un posto vuoto in rosa potrà equivalere e dunque concorrere al raggiungimento della soglia di under richiesti.

Lo status degli under si calcolerà così: anno di inizio stagione –(meno) anno di nascita.

Esempio nella stagione 2026/27 un calciatore nato nel 2004 (e oltre) sarà Under22 (2026 - 2004 = 22).

Lo status di Under n°X rimarrà ovviamente per tutta la stagione fantacalcistica corrente, e switcherà eventualmente nella successiva (per il calcolo di cui sopra).

La modalità di obbligo seguirà in maniera molto simile quella già in funzione per il numero di calciatori per ruolo in Rosa: ovvero la rosa sarà ritenuta "valida" (e si potrà schierare una formazione) se contenente ALMENO (in questo caso) 4 Under 22 di proprietà attivi, cioè visibili nella propria squadra sulla piattaforma di Gioco.

In caso di sfioramento della soglia minima, l'amministrazione effettuerà una verifica: se la causa dello sfioramento sarà stata una azione del manager, oltre a essere applicate le sanzioni

di cui regola 17, sarà dato modo alla società interessata, qualora non possa schierare la formazione sulla piattaforma di Gioco, di normalizzare la situazione con gli acquisti/svincoli necessari (obbligatoriamente) alla prima occasione di calciomercato standard utile o in ultima analisi alla prima possibilità di calciomercato jolly. Se la causa dello sfioramento non sarà imputabile al manager ma indiscutibilmente a dinamiche della Serie A, la procedura sarà la stessa ad eccezione della non applicazione delle sanzioni.

Gli Under possono essere comodamente filtrati in tutte le Liste Calciatori.

Il quadro completo del n° dei propri calciatori Under 22 sarà sempre calcolato in tempo reale e comodamente visibile/consultabile sul file Google "Società" (nel foglio relativo alla propria Società, alla colonna UNDER 18 e 22); sarà anche visibile un praticissimo alert di cella evidenziata di rosso per gli eventuali fuori soglia minima.

N.B. al momento quasi tutte le rose posseggono già un buon numero di under 22.

=> per ricalcare sempre approssimativamente e in maniera simile la realtà della serie A italiana, e per aggiungere un altro pizzico di variabilità, managerialità e strategia in più che è quello che si cerca sempre.

a) sì;

b) no.

8) Modificare valori malus avversario nel Modificatore Difesa:

=> ognuno faccia i suoi ragionamenti.

Modificatore difesa ☒

Si applica schierando almeno 4 difensori. Il calcolo avviene sul voto (senza bonus/malus) e si effettua solo sui migliori 3 (oppure 4 se il portiere non viene incluso) a voto.

MEDIA VOTO	^	▼	BONUS/MALUS AVVERSAIO
< 5	☐	☐	3
≥ 5 < 5.25	☐	☐	2
≥ 5.25 < 5.5	☐	☐	2
≥ 5.5 < 5.75	☐	☐	1
≥ 5.75 < 6	☐	☐	1
≥ 6 < 6.25	☐	☐	-1
≥ 6.25 < 6.5	☐	☐	-2
≥ 6.5 < 6.75	☐	☐	-3
≥ 6.75 < 7	☐	☐	-4
≥ 7	☐	☐	-5

a)

Modificatore difesa ☒

Si applica schierando almeno 4 difensori. Il calcolo avviene sul voto (senza bonus/malus) e si effettua solo sui migliori 3 (oppure 4 se il portiere non viene incluso) a voto.

MEDIA VOTO	^	o	v	BONUS/MALUS AVVERSARIO
< 5		o		3
≥ 5 < 5.25		o		2
≥ 5.25 < 5.5		o		2
≥ 5.5 < 5.75		o		1
≥ 5.75 < 6		o		1
≥ 6 < 6.25		o		-1
≥ 6.25 < 6.5		o		-1
≥ 6.5 < 6.75		o		-3
≥ 6.75 < 7		o		-3
≥ 7 < 7.25		o		-5
≥ 7.25 < 7.5		o		-5
≥ 7.5 < 7.75		o		-7
≥ 7.75		o		-7

^ v

Includi portiere ☐ ☒

Anche il portiere partecipa al calcolo della media (3 difensori + portiere)

b)

c) lasciamo i valori attuali.

9) Modificare valori bonus e malus Modificatore Centrocampo come da tabella.

Modificatore centrocampo ☒

Si applica confrontando le somme dei voti (senza bonus/malus) dei centrocampisti delle due squadre.

DIFFERENZA somma voti centrocampo	^	o	v	BONUS/MALUS Tot.maggiore Tot.minore
2		o		2 -1
2.5		o		2 -1
3		o		2 -1
3.5		o		2 -1
4		o		3 -2
4.5		o		3 -2
5		o		3 -2
5.5		o		3 -2
6		o		4 -3
6.5		o		4 -3
7		o		4 -3
7.5		o		4 -3
8		o		5 -4
8.5		o		5 -4
≥ 9		o		5 -4

^ v

=> ognuno faccia i suoi ragionamenti.

a) si;

b) no, lasciamo com'è ora e da tempo.

10) Integrazione Modificatore Modulo: si considera il modulo risultante dopo le sostituzioni.

Assegnerà un bonus/malus in base alla difensività /offensività del modulo, a prescindere dal rendimento dei calciatori schierati. Non verranno assegnati bonus/malus a chi gioca in inferiorità numerica, serviranno 11 calciatori a voto come prerequisito. Saranno considerati validi anche gli eventuali 6 politici nei casi in cui si rendano necessari.

Questa la tabella dei valori, dove si considera come modulo neutrale (da suggerimento Fantacalcio.it), il 442:

Modificatore modulo	
SCEGLI LA CONFIGURAZIONE	
Consigliata	Personalizzata
MODULO	BONUS/MALUS
5-4-1	1
4-5-1	0.5
5-3-2	0.5
4-4-2	0
3-5-2	-0.5
4-3-3	-0.5
3-4-3	-1
3-3-4	-1
4-2-4	-0.5
5-2-3	0
6-2-2	0.5
6-3-1	1

=> una ulteriore teorica sparigliatura di carte, con valori bonus/malus "leggeri".

a) si;

b) no.

STRAORDINARI