http://maxigames.maxisoft.it

Guida per il Presidente di Lega

Maxisoft® - NativeDreams.com®

Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l. - NativeDreams.com®
http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com®
sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Tutti i diritti riservati

INDICE DELLA GUIDA

1. INTRODUZIONE 3
1.1 Come iscriversi a Maxi Leghe® 4
1.2 Procedura di creazione Lega da parte del Presidente 5
1.3 Iscrizione di Squadre alla Lega creata dal Presidente 6
1.4 Procedura di creazione Squadra per un Allenatore 7

2. STATO LEGA: IN FASE ISCRIZIONE SQUADRE 10
2.1 Iscrizione Squadre con Codice Lega 10
2.2 Iscrizione Squadre a una Lega pubblica 11
2.3 Riportare la Lega allo stato di iscrizioni aperte 11
2.4. Posta 11
2.5. Modifica nome Squadra e nome Lega 13
2.6. Log pubblico delle azioni effettuate dal Presidente 14

3. STATO LEGA: IN FASE IMPOSTAZIONE CALCIOMERCATO ESTIVO 15
3.1. Creazione rose prima di avviare il calciomercato estivo 16
3.2. Consultazione Lega delle stagioni precedenti 18
3.3. Impostazioni principali della Lega 18
3.4. Definizione del calciomercato estivo 19
3.5. Come preparare l'asta automatica 21
3.6. Asta automatica: come opera il software Maxi Leghe® 23
3.7. Gestione del calciomercato estivo da parte del Presidente 23
3.8. Procedura di annullamento del calciomercato estivo 25

4. STATO LEGA: CALCIOMERCATO ESTIVO 27
4.1. Impostazione parametri generali per il mercato 27
4.2. Visualizzazione di tutte le compravendite e degli scambi di mercato effettuati nella Lega 29
4.3. Gestione delle competizioni di Lega 30
4.4. Creazione Calendario 31
4.5. Regolamento 32
4.5.1 BONUS - MALUS 34
4.5.2 MODIFICATORI 34
4.5.3 RETI 37
4.5.4 OPZIONI 38
4.5.5 PANCHINA 39
4.5.6 ORDINE CLASSIFICA 40
4.6. Formazioni 40
4.7. Penalità 41

5. STATO LEGA: STAGIONE IN CORSO 43
5.1 Mercato Libero dopo calciomercato estivo con asta automatica o asta manuale 43
5.2 Mercato Libero dopo calciomercato estivo senza asta 46
5.3 Sessione Mercato di riparazione 46
5.4 Sezione Mercato: modifiche ai parametri di mercato 48
5.5 Sezione Mercato: scadenza offerte calciomercato 48
5.6 Gestione Squadre 49

6. COMPETIZIONI 50
6.1 Formazione 50
6.1.1 Schieramento della formazione 51
7. NUOVE FUNZIONALITÀ 50

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

1. INTRODUZIONE

Maxi Leghe® è il servizio dedicato a tutti gli appassionati di fantacalcio e delle Leghe private, potenziato e migliorato grazie all'opinione e ai preziosi suggerimenti degli utenti.
Con Maxi Leghe® tutti i partecipanti di una lega privata possono gestire completamente online la propria squadra e sfruttare tutte le funzioni di calcolo automatico dei punteggi realizzati.
Per cominciare a giocare decidi con i tuoi amici chi farà il Presidente, tutti gli altri partecipano come Allenatori.
Il **Presidente di una Lega** può:

- partecipare alla Lega gestendo la propria Squadra;
- scegliere se creare una Lega con **ruoli classici** o con la **gestione del Trequartisti**;
- **inserire alcuni giocatori** o **tutta la rosa** di ogni Squadra con i budget residui della stagione precedente, **prima di iniziare l'Asta**;
- consultare i dati della Lega delle stagioni precedenti 2018-19, 2017-18, 2016-17, 2015-16 nella sezione **Albo d'oro**;
- **chiudere** o **modificare** la data di **scadenza del calciomercato estivo**, oppure **azzerare l'asta** e farla ripartire in qualsiasi momento;
- **personalizzare il regolamento** delle competizioni utilizzando **varie opzioni** come il **bonus del capitano** o le regole per la **Riserva d'ufficio**;
- **schierare** o **modificare** in modo autonomo le **formazioni di tutte le Squadre** della Lega in qualsiasi momento, anche dopo il termine fissato di trenta minuti prima dell'inizio di ogni giornata del Campionato di Serie A;
- **modificare** i **punteggi** delle partite;
- **modificare** tutte le **regole del mercato**, i **budget** di ogni Squadra e il **numero delle compravendite**, durante tutta la stagione;
- visualizzare il **report dettagliato** di tutte le **compravendite** e degli **scambi di mercato** effettuati nella Lega;
- intervenire apportando **modifiche**, **correzioni** o **penalità**;
- inviare **messaggi**, **avvisi** e **commenti** dopo ogni giornata di campionato.

Gli Allenatori possono:

- **controllare** tutte le **azioni del Presidente** consultando il log panel in Home Page;
- **gestire l'asta on-line**;
- **gestire on-line** la **propria rosa** di giocatori;
- **visualizzare** le rose, i budget e il numero delle compravendite delle Squadre;
- **schierare** e **modificare le formazioni** prima dell'inizio delle partite;
- divertirsi a **fare offerte** e **scambi di Mercato** durante tutta la stagione;
- **stampare** la **rosa**, il **calendario** e la **classifica** di ogni competizione;
- **comunicare con tutti** i partecipanti, inviando messaggi e commenti;
- **partecipare** nella propria Lega privata **a più competizioni**: Campionato, Coppe, Play off e Play out, con un solo abbonamento Maxi Leghe®.

Buon divertimento !

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

1.1 Come iscriversi a Maxi Leghe®

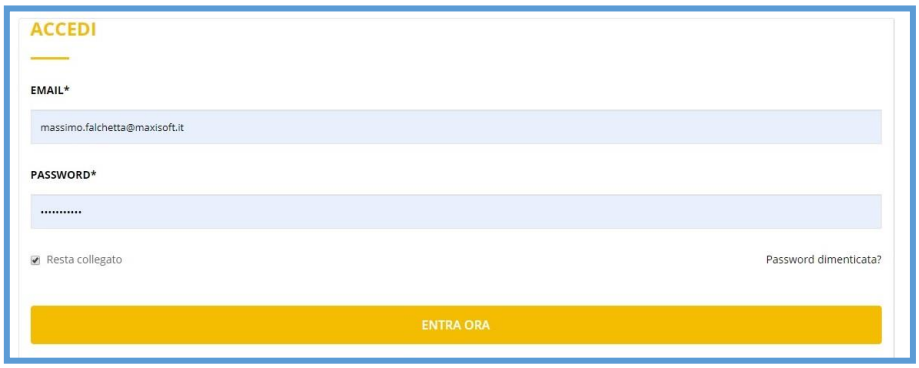
Per cominciare a giocare utilizzando il nuovo servizio Maxi Leghe® è necessario decidere chi fa il Presidente. Tutti gli altri partecipano alla Lega come Allenatori.

Per creare una Lega e gestirla totalmente online per tutta la stagione **ogni partecipante** deve essere registrato all'area fantacalcio di maxigames.maxisoft.it:
http://maxigames.maxisoft.it/registrati.php

La registrazione è gratuita.

Viene inviata un'e-mail all'indirizzo utilizzato per poter confermare e completare la registrazione.

Per accedere alla propria Area personale è necessario eseguire il Login.



Sono disponibili **abbonamenti multipli** Maxi Leghe® con sconto riservato che varia dal **5 al 45%** in base al numero di abbonamenti acquistati.
Tutti i dettagli e le informazioni sono disponibili nella sezione **ABBONAMENTI MAXI LEGHE®**

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

Non c'è un limite al **numero delle Squadre** che possono essere **iscritte ad una Lega**. È sufficiente acquistare altri abbonamenti e far iscrivere le Squadre alla propria Lega mediante il Codice Lega fornito dal Presidente.

Quando si acquista uno o più abbonamenti si ricevono via e-mail tanti codici quante sono le Squadre che si desidera iscrivere alla propria Lega.

Per i pagamenti sono accettate le **Carte di credito**, anche le prepagate e le ricaricabili, emesse dai circuiti **Visa** e **Mastercard**.
Sono accettati anche i pagamenti con **Paypal**.
Gli abbonamenti acquistati mediante Carta di credito vengono evasi in modo automatico dal sistema e l'invio dei codici è contestuale alla conferma di pagamento.

È accettato anche il pagamento mediante **Bonifico Bancario**. In questo caso l'invio dei codici avviene in una fase successiva, dopo aver ricevuto la conferma del pagamento effettuato.
Per attivazioni urgenti è possibile inviare la contabile del bonifico effettuato completo di numero di CRO, che attesta il movimento bancario effettuato, via e-mail all'indirizzo helpdesk@maxisoft.it.

1.2 Procedura di creazione Lega da parte del Presidente

Questa procedura deve essere effettuata dal Presidente di Lega. Quando si crea una nuova Lega viene creata e iscritta automaticamente la Squadra del Presidente.

Per creare una nuova Lega devi aver effettuato il Login sul sito **maxigames.maxisoft.it**.

Per iscriverti come **Presidente di Lega**, devi scegliere l'opzione "**CREA NUOVA LEGA**".

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

Si apre una schermata che ti invita a utilizzare l'**abbonamento Maxi Leghe®** (costituito da un codice di venti caratteri alfanumerici) che hai acquistato e ricevuto via e-mail.

Dopo aver cliccato sul pulsante **CREA NUOVA LEGA** accedi direttamente al servizio Maxi Leghe® entrando come Presidente con la tua Squadra già iscritta alla Lega.

1.3 Iscrizione di Squadre alla Lega creata dal Presidente

Ognuno degli amici che vuole iscrivere la propria Squadra alla Lega creata dal Presidente deve essere registrato all'area fantacalcio di maxigames.maxisoft.it:
maxigames.maxisoft.it/registrati.php

Ogni partecipante deve fare login per entrare nella sua AREA PERSONALE .

Nella sezione ABBONAMENTI MAXI LEGHE® è possibile acquistare in modo autonomo il proprio abbonamento Maxi Leghe® da 9,99 Euro, valido per accessi illimitati e per tutta la stagione.

In alternativa, una sola persona può acquistare più abbonamenti Maxi Leghe® necessari per far partecipare alla Lega tutti i propri amici. In questo caso tutti i partecipanti possono usufruire di uno sconto riservato che varia dal 5 al 45% in base al numero di abbonamenti acquistati.

Chi acquista **riceve via e-mail** tutti i Codici abbonamento acquistati (costituiti ognuno da un codice di venti caratteri alfanumerici).
Chi effettua l'acquisto deve poi distribuire i singoli codici ad ognuno dei propri amici che intende partecipare alla Lega.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

1.4 Procedura di creazione Squadra per un Allenatore

Questa procedura deve essere effettuata da chi vuole partecipare ad una Lega privata come Allenatore. Quando si crea una nuova Squadra questa deve essere poi iscritta ad una Lega creata da un Presidente.
Per creare una nuova Squadra devi accedere nella tua AREA PERSONALE.

Dopo essere entrati nell'AREA PERSONALE, devi attivare la sezione Maxi Leghe®.
Per iscriverti come **Allenatore**, devi scegliere l'opzione "**CREA NUOVO TEAM**".

Si apre una schermata che ti invita a utilizzare un codice **abbonamento Maxi Leghe®** (costituito da un codice di venti caratteri alfanumerici) che hai acquistato e ricevuto via e-mail. Nella pagina è presente il campo dove devi digitare il codice abbonamento Maxi Leghe®.

Dopo aver cliccato sul pulsante **CREA NUOVO TEAM** accedi direttamente al servizio Maxi Leghe® dove compare la tua Squadra appena creata.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

Accedi alla tua Squadra premendo il pulsante **GESTISCI**.

Appena entrato, hai accesso come Allenatore alla sezione "*Iscrizione su invito*".

Per cominciare a giocare è necessario iscriversi a una Lega esistente. Se un tuo amico si è iscritto come Presidente e ha creato la Lega, può comunicarti il **Codice Lega**.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

Per iscriverti automaticamente alla Lega nel riquadro "*Iscrizione su invito"* devi digitare il **CODICE LEGA** costituito da 16 (sedici) caratteri alfanumerici che ti ha fornito il Presidente. Clicca sul pulsante "**Iscrivimi**". In questo modo la tua Squadra viene iscritta automaticamente alla Lega creata dal Presidente.

Se non hai un Codice Lega valido, nel riquadro *Iscrizione pubblica* puoi usare gli annunci per cercare una Lega in cerca di giocatori. Puoi filtrare l'elenco in base alla provincia di residenza del Presidente della Lega.

Per inoltrare una domanda d'iscrizione a una Lega devi premere il pulsante **Iscriviti**, in questo modo sarà inviata una richiesta al Presidente, e finché non sarà accettata/rifiutata rimarrà in "attesa".

Nel *Domande aperte* puoi visualizzare lo stato delle Leghe alle quali hai fatto una richiesta d'iscrizione.
Ricorda che, se il Presidente accetta la tua richiesta, devi comunque premere **Conferma** per completare la tua Domanda di iscrizione e risultare iscritto alla Lega in modo definitivo.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

2. STATO LEGA: IN FASE ISCRIZIONE SQUADRE

E' il primo stato in cui si presenta la Lega dopo la sua creazione. In questa fase il Presidente deve **completare le Iscrizioni** di tutte le Squadre che partecipano alla Lega.

Durante questa fase, come Presidente, puoi cominciare a determinare le impostazioni generali della Lega entrando nella sezione GESTIONE LEGA, anche se ti consigliamo di farlo dopo aver completato le iscrizioni di tutte le Squadre alla Lega.

2.1 Iscrizione delle Squadre con Codice Lega

Per cominciare a giocare devi iscrivere le Squadre alla tua Lega appena creata. Per farlo puoi inviare il **Codice Lega** ai tuoi amici, che potranno usarlo per iscrivere automaticamente la propria Squadra.

Il Codice Lega è visibile nella sezione "*Iscrizione su invito*". Per facilitare l'invio via e-mail del Codice Lega ai tuoi amici, puoi cliccare sul pulsante **Invia invito**, che fa aprire il tuo

programma di posta elettronica con un testo di invito contenente il Codice Lega.
Prima di premere il pulsante **CHIUDI ISCRIZIONI** devi scegliere il tipo di Lega da creare mettendo il baffetto su "Crea una lega CON o SENZA ruolo del Trequartista".

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

2.2 Iscrizione Squadre a una Lega pubblica

Se non hai raggiunto il numero di Squadre prefissato, puoi rendere visibile la tua Lega a tutti gli utenti che sono in cerca di una Lega alla quale iscriversi.
Per rendere visibile la tua Lega, nella sezione "*Iscrizione pubblica",* fai clic per inserire il segno di spunta sulla casella **Maxi Lega pubblica**.
In questo caso l'iscrizione di una nuova Squadra non è automatica. Puoi sempre scegliere di accettare o respingere qualsiasi domanda d'iscrizione.

Nel riquadro "*Richieste iscrizione"* puoi visualizzare le richieste ricevute da altre Squadre che intendono iscriversi alla tua Lega. Per ogni singola domanda puoi decidere se cliccare su **Accetta** o **Rifiuta**.
Quando hai raggiunto il numero di Squadre che hai stabilito, premi il bottone **Chiudi Iscrizioni** per cominciare a giocare.

2.3 Riportare la Lega allo stato di iscrizioni aperte

Prima di cliccare il pulsante **Chiudi Iscrizioni** devi essere sicuro di aver iscritto tutte le Squadre alla Lega.
Nel caso siano state chiuse le Iscrizioni alla Lega per errore, puoi riportare la Lega alla fase di iscrizioni aperte entrando nella sezione "*Gestione Lega*". Nella sotto-sezione "*Gestione iscrizioni*", clicca sul pulsante **Riapri** presente nel riquadro *Riapertura iscrizioni*.
Riaprendo le iscrizioni saranno cancellate anche i giocatori acquistati fino a quel momento, perché sarà possibile ritornare nella sezione ISCRIZIONI SQUADRE per aggiungere Squadre alla Lega o per cambiare il tipo di Lega CON o SENZA Trequartisti.

2.4. Posta

La posta è lo strumento fondamentale per comunicare con gli altri Allenatori appartenenti alla tua Lega.
Alcuni messaggi sono inviati in automatico. Ad esempio, nel momento in cui una Squadra si iscrive a una Lega, al Presidente della Lega arriva un messaggio con i dettagli dell'iscrizione, mentre il messaggio di conferma dell'iscrizione a una lega pubblica arriva automaticamente all'allenatore della Squadra.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

I pulsanti **Inoltra** e **Rispondi** permettono rispettivamente di inoltrare o rispondere al messaggio che risulta selezionato.
Il pulsante **Elimina** consente di cancellare il messaggio.

Il pulsante **Nuovo Messaggio** permette di inviare un nuovo messaggio. Nella finestra di dialogo che appare, utilizza il menu a discesa della casella **A:** per impostare il destinatario del messaggio.

Puoi decidere di inviare lo stesso messaggio a tutte le squadre della tua Lega oppure seleziona la singola squadra.

Premi **Invia** per spedire il messaggio.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

2.5. Modifica nome Squadra e nome Lega

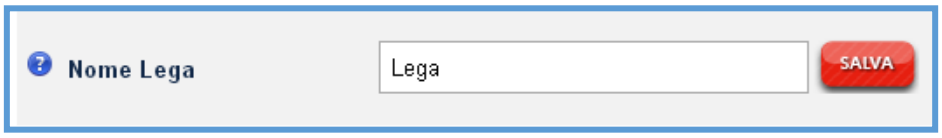
Per modificare il nome della tua Squadra entra nella sezione **La tua Squadra**.
Nel riquadro *Dati Squadra* inserisci il nome nel riquadro e clicca sul pulsante **Modifica**.

Per modificare il logo associato alla Squadra premi sul pulsante **Upload** e selezione dal computer l'immagine da pubblicare.

Nel riquadro *Maglia squadra* puoi personalizzare la maglia della tua Squadra.

Nella sezione *La mia prima pagina* **puoi scrivere** e **pubblicare** nella home page della Lega la **tua** "**Prima Pagina**", il **giornale on-line** della tua Squadra che raccoglie comunicati, foto e notizie da condividere con i tuoi amici.

Se desideri modificare il nome della Lega posizionati nella sezione "*Gestione Lega*" e modifica il testo presente nella casella "*Nome Lega*", quindi premi **Salva**.



© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

2.6. Log pubblico delle azioni effettuate dal Presidente

Tutte le operazioni di configurazione della Lega e tutte le modifiche effettuate dal Presidente sono pubbliche e visibili a tutti gli Allenatori appartenenti alla Lega.

Nella sezione LA LEGA è presente il riquadro **Log della Lega** che pubblica in tempo reale tutte le operazioni effettuate nella Lega dal Presidente riportando la data, l'ora e la descrizione dell'azione effettuata.

Ogni Allenatore può visualizzare tutte le informazioni disponibili in ordine cronologico, oppure può filtrarle agendo sul menu a discesa.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

3. STATO LEGA: IN FASE IMPOSTAZIONE CALCIOMERCATO ESTIVO

Una volta che hai iscritto tutte le Squadre che partecipano alla tua Lega, dopo aver cliccato sul pulsante **Chiudi Iscrizioni**, la Lega passa allo stato "*In fase di impostazione asta*".

In questa fase come Presidente di Lega puoi:

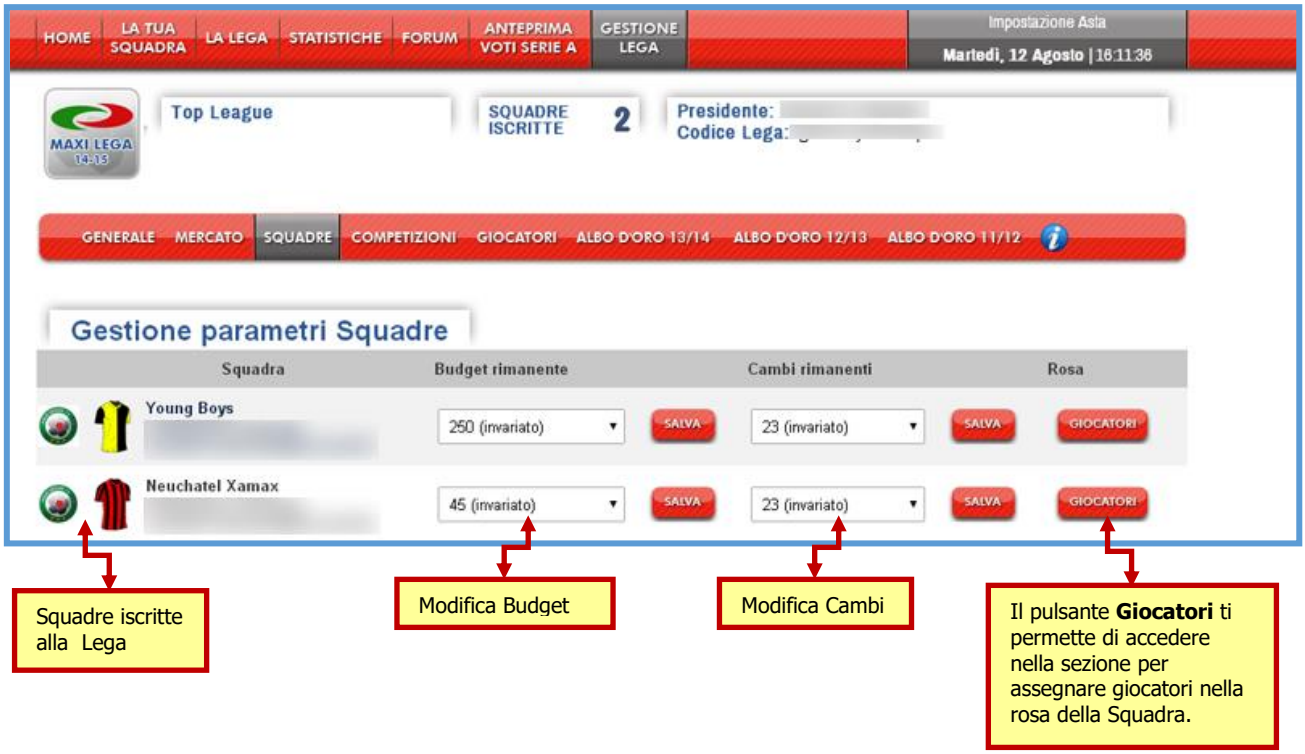
- inserire alcuni giocatori o tutta la rosa di ogni Squadra con i budget residui della stagione precedente, prima di iniziare l'asta;
- consultare e recuperare i dati di eventuali Leghe delle stagioni precedenti;
- definire tutte le impostazioni principali della Lega;
- decidere la modalità del calciomercato estivo con o senza asta on-line;
- gestire tutti i parametri generali del Mercato;
- creare una o più competizioni;
- impostare in ogni dettaglio il Regolamento della competizione.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

3.1. Creazione rose prima di avviare il calciomercato estivo

Con Maxi Leghe® il Presidente di Lega può definire le rose complete o parziali di tutte le Squadre della Lega, prima di avviare il calciomercato estivo. In questo modo è possibile ripristinare la composizione delle Squadre e dei budget già definiti nella Lega della stagione precedente.

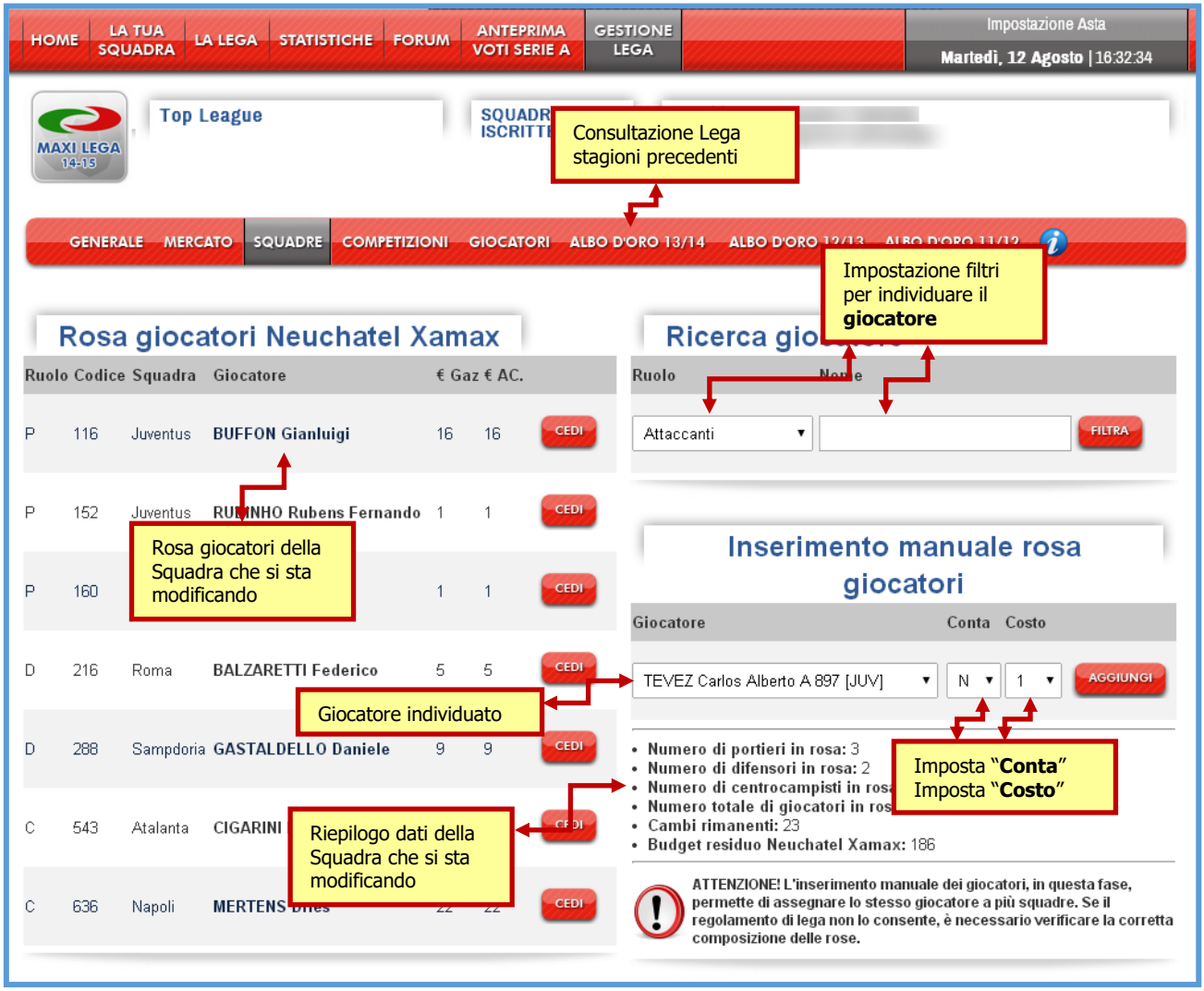
Entra nella sezione "*Gestione Lega*", quindi clicca sul pulsante **Squadre**. In questa sotto-sezione sono riportate tutte le Squadre iscritte alla Lega con il budget e i cambi disponibili per il mercato stagionale impostati secondo i valori di default (250 Milioni e 25 cambi).



Puoi modificare i budget e il numero di cambi disponibili per ogni singola Squadra agendo sui menu a discesa e cliccando sul pulsante **Salva**. Cliccando sul pulsante **Giocatori** puoi accedere nella sezione che consente di assegnare giocatori nella rosa della Squadra.

Nel riquadro a destra *Ricerca giocatore* è possibile individuare il giocatore da inserire in rosa impostando i filtri di ricerca per ruolo e nome del giocatore.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com



Nel riquadro *Inserimento manuale rosa giocatori* puoi inserire il giocatore selezionato cliccando sul pulsante **Aggiungi**.

Selezionando **SI** nel menu a discesa "*Conta*", puoi anche decidere se l'inserimento deve essere conteggiato dal numero di cambi a disposizione della Squadra.

Il menu a discesa "*Costo*" permette di definire il costo del giocatore che sarà sottratto al budget a disposizione della Squadra.

ATTENZIONE !

L'inserimento manuale dei giocatori, in questa fase, permette di assegnare lo stesso giocatore a più squadre. Se il regolamento di Lega non lo consente, è necessario verificare la corretta composizione delle rose

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

3.2. Consultazione Lega delle stagioni precedenti

Se nelle stagioni precedenti avevi gestito una Lega utilizzando l'edizione precedente di Maxi Leghe®, puoi accedere in visualizzazione della Lega.

Entra nella sezione "*Gestione Lega*", quindi clicca sul pulsante **Albo d'oro**.

Puoi visualizzare i dati della Lega inserendo nella casella "*Inserimento manuale codice lega*" il tuo CODICE LEGA che avevi nella stagione precedente. Clicca poi sul pulsante **Apri**.

Puoi visualizzare tutte le rose delle Squadre appartenenti alla Lega e tutti i risultati delle Competizioni di Lega degli **ultimi quattro anni**: stagione 16-17, 15-16, 14-15, e 13-14.

3.3. Impostazioni generali della Lega

Puoi definire le impostazioni generali della Lega entrando nella sezione "*Gestione Lega*". Quando si accede in questa sezione si arriva subito nella sotto-sezione "*Generale*", dove sono presenti tutti i parametri fondamentali della Lega.

Logo	Logo che può essere personalizzato mediante l'upload di un file grafico.
Codice Lega	Codice univoco della Lega non modificabile che identifica la Lega.
Nome Lega	Nome della Lega che può essere modificato dal Presidente.
Numero di portieri	Il numero può essere modificato da 2 a 5 finché il Presidente non avvia il calciomercato estivo.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

Numero di difensori	Il numero può essere modificato da 6 a 11 finché il Presidente non avvia il calciomercato estivo.
Numero di centrocampisti	Il numero può essere modificato da 6 a 11 finché il Presidente non avvia il calciomercato estivo.
Numero di attaccanti	Il numero può essere modificato da 4 a 8 finché il Presidente non avvia il calciomercato estivo.
Dati squadre pubblici	In modo predefinito il parametro è impostato su "SI". Questo rende pubblici all'interno della Lega tutti i dati delle Squadre, visibili per tutti gli Allenatori: rose, numero di compravendite rimanenti, budget residuo. E' possibile cambiare l'impostazione inserendo "NO" nel menu a discesa.
Nascondi Tabellini	Nasconde i Tabellini con le formazioni delle Squadre fino a quando non scade il tempo entro cui possono essere modificati.

3.4. Definizione del calciomercato estivo

Nella sezione "*Gestione Lega*", "*Generale*" agendo nel riquadro *Avvia l'asta iniziale* situato sulla destra, puoi scegliere la modalità con la quale si deve svolgere il calciomercato estivo.

Nel campo **Scadenza asta** puoi inserire la data di fine Calciomercato.

L'asta iniziale è il momento più importante della stagione. Qui sono assegnati i calciatori che costituiranno la rosa dei giocatori della Squadra a disposizione di ogni Allenatore.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

Il calciomercato estivo è avviato dal Presidente cliccando sul pulsante **Avvia l'asta**, dopo aver scelto una delle tre modalità disponibili:

- **Asta Automatica**: con questo tipo di asta gli Allenatori fanno delle offerte "a busta chiusa". Scaduto il termine fissato per l'asta, i calciatori sono assegnati alle Squadre degli Allenatori che hanno offerto di più. Scegliendo questo tipo di calciomercato, Squadre diverse non possono acquistare lo stesso giocatore.

- **Asta Manuale**: è una modalità che permette di svolgere l'asta in modi più tradizionali (ad esempio, a casa di uno dei giocatori, a una cena, ecc…). Al termine di quest'asta (o durante), il Presidente completa le rose di tutte le Squadre iscritte prima della scadenza del Calciomercato Estivo. Scaduto il termine fissato per l'asta, i calciatori sono assegnati agli Allenatori. Dopo quel momento le compravendite saranno conteggiate per il resto della stagione in base alle impostazioni definite dal Presidente nelle regole di Mercato della Lega.
  Scegliendo questo tipo di calciomercato, Squadre diverse non possono acquistare lo stesso giocatore.

- **Senza Asta**: in questa modalità, prima della scadenza del calciomercato estivo, ogni Allenatore deve completare la sua Squadra, ma può comprare qualsiasi giocatore, anche se già acquistato da un'altra Squadra. In questo modo non è necessario fare offerte, ma si acquisterà direttamente il giocatore. Il costo del giocatore è quello ufficiale fissato dalla redazione de La Gazzetta dello Sport.
  Dopo la conclusione del calciomercato estivo le compravendite saranno conteggiate per il resto della stagione in base alle impostazioni definite dal Presidente nelle regole di Mercato della Lega.

Dopo aver avviato il calciomercato estivo, il Presidente dà inizio ufficialmente alla Stagione, permettendo a tutte le Squadre di passare all'acquisto dei calciatori con o senza asta.
Dopo aver premuto il pulsante **Avvia l'asta** appare il messaggio di avviso: "*Sei sicuro di voler aprire l'asta? Sei sicuro di aver impostato le regole corrette di mercato?*".

ATTENZIONE !

Se, entro il termine fissato nell'opzione **Fine Calciomercato Estivo**, non fossero completate tutte le compravendite o le procedure di asta, i giocatori mancanti per completare le rose delle Squadre saranno assegnati automaticamente dal software, cominciando a inserire i giocatori con la valutazione più bassa (1 Milione) tra quelli presenti nelle liste ufficiali de La Gazzetta dello Sport.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

3.5. Come preparare l'asta automatica

Dopo che il Presidente ha avviato il calciomercato estivo selezionando la modalità **Asta automatica**, ogni Allenatore entrando nella sezione **Asta** deve innanzitutto stabilire quanti Milioni massimi intende spendere per ciascuno dei quattro ruoli: Portieri, Difensori, Centrocampisti e Attaccanti.

Ovviamente la somma di questi valori non può eccedere il budget massimo disponibile per l'asta, che è stato definito dal Presidente nelle impostazioni iniziali della Lega.

Per essere sicuri di completare la propria rosa con buone probabilità di aggiudicarsi i giocatori preferiti è <u>necessario fare almeno un numero di offerte</u> in Milioni pari al numero di giocatori per ruolo moltiplicato per il numero di squadre appartenenti alla Lega.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

Facciamo un esempio descrivendo il caso di una Lega da 8 Squadre, ognuna delle quali deve completare una rosa composta da 25 giocatori divisi per ruolo nel modo seguente: 3 Portieri, 8 Difensori, 8 Centrocampisti e 6 Attaccanti.

Per il ruolo **Portiere** devi fare **almeno 24 offerte** (3 giocatori x 8 Squadre).

Per il ruolo **Difensore** occorre compiere **almeno 64 offerte** (8 giocatori x 8 Squadre).

Per il ruolo **Centrocampista** devi fare **almeno 64 offerte** (8 giocatori x 8 Squadre).

Per il ruolo **Attaccante** devi fare **almeno 48 offerte** (6 giocatori x 8 Squadre).

Per ogni ruolo l'offerta massima per i giocatori non potrà essere superiore al "budget" prestabilito per quel ruolo meno tante volte 1 Milione quanti sono i giocatori rimanenti da acquistare nello stesso reparto.
In altre parole, se ad esempio stabilisci per i portieri un budget complessivo di 30 Mmilioni, per il primo della lista non puoi offrire più di 28, in quanto, dopo quel giocatore, ne devi acquistare altri 2 per completare il ruolo.

I calciatori, ruolo per ruolo, sono classificati in ordine decrescente d'offerta. Nel caso di giocatori con lo stesso valore di offerta puoi invertire l'ordine di preferenza cliccando sul pulsante **SU** presente accanto al nome del giocatore.

Se lo desideri, o nel caso tu abbia il tempo di fare soltanto un numero limitato di offerte, puoi farti aiutare dal software Maxi Leghe® per completare le offerte per ogni ruolo della tua Squadra.

Clicca sul pulsante **Completa Offerte**. Il software automaticamente sceglie i giocatori mancanti per ogni ruolo selezionando, in ordine di preferenza, i giocatori che hanno la migliore valutazione nelle liste ufficiali de La Gazzetta dello Sport.

Come impostazione predefinita ogni offerta automatica è pari a 1 Milione. Puoi poi modificare manualmente il valore dell'offerta rispettando il limite fissato dal budget prestabilito inizialmente per ogni ruolo.

Puoi apportare tutte le modifiche che vuoi fino alle ore 23:59 del giorno prima del termine fissato per l'asta dal Presidente di Lega.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

3.6. Asta automatica: come opera il software Maxi Leghe®

Per gestire l'asta automatica, l'Allenatore deve stabilire i budget per ruolo e ordinare a piacimento i giocatori, presentando le offerte in Milioni per ognuno di loro.

Di seguito descriviamo come si comporta il software Maxi Leghe® durante un'asta automatica.

Le aste sono eseguite distintamente per i quattro ruoli. Si parte dall'offerta massima presentata per un determinato ruolo e si assegna il giocatore.
A questo punto si scende di 1 Milione e il software controlla se ci sono offerte pari a quella somma. E così via.

Quando una Squadra ottiene un giocatore in un certo ruolo, tutte le offerte rimanenti di quella Squadra per lo stesso ruolo sono ridotte del 30%, con arrotondamento per eccesso al valore intero (senza decimali).

L'asta prosegue considerando per la Squadra in questione i valori decurtati. Dopo il secondo acquisto, i valori iniziali sono ridotti del 50% e dopo il terzo del 70%. Dal quarto acquisto in poi non si applicano più riduzioni e tutti i valori rimangono al 30% dell'offerta originale (cioè sempre ridotti del 70%).
I giocatori sono assegnati di volta in volta alla Squadra che, in quella fase, presenta l'offerta massima per ciascuno di essi.

Non è detto che si spendano tutti i Milioni stanziati per un ruolo. E' possibile, infatti, avanzare dei Milioni, che rimangono a disposizione dell'Allenatore per il Mercato Libero.

In caso di parità di offerte per un giocatore prevale la Squadra che l'ha indicato in una posizione di lista superiore o, in subordine, quella che ha già acquistato meno giocatori per quel ruolo o quella che fino a quel momento ha speso meno per il ruolo in questione. In caso di perdurante parità l'assegnazione avverrà in base all'ordine cronologico d'iscrizione delle Squadre.

ATTENZIONE !

Ti ricordiamo che quando si sceglie questo tipo di calciomercato estivo in modalità asta automatica, durante tutta la stagione Squadre diverse non possono acquistare o mantenere in rosa lo stesso giocatore.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

3.7. Gestione del calciomercato estivo da parte del Presidente

Dopo aver avviato il calciomercato estivo le regole impostate diventano definitive per la Lega e non è più possibile modificare il numero di giocatori per ruolo delle Squadre.

In realtà, grazie alla **flessibilità** del servizio Maxi Leghe®, il Presidente può gestire completamente la fase di calciomercato estivo anche nel caso sia stato avviato per errore o si intenda effettuare modifiche alla sua impostazione dopo averlo avviato.

Come Presidente puoi chiudere o modificare la data di scadenza del calciomercato estivo, oppure azzerare l'asta e farla ripartire in qualsiasi momento.

Dopo aver avviato il calciomercato estivo entrando in "*Gestione Lega*", nella sotto-sezione "*Generale*" appare il riquadro **Cambia scadenza asta**.

Nell'area **Cambia scadenza asta** puoi inserire una nuova data di scadenza dell'asta e confermarla cliccando sul pulsante **Esegui**.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

Se avevi impostato il calciomercato estivo con l'opzione Asta Manuale, nel riquadro *Impostazioni e annullamento asta* appare anche l'area **Scadenza immediata asta**. Cliccando sul pulsante **Esegui**, puoi chiudere immediatamente il calciomercato estivo.

Ovviamente devi usare questa opzione soltanto se sei sicuro di aver completato tutte le rose delle Squadre della tua Lega.

Nell'area **Annulla l'asta** puoi annullare l'asta in corso e puoi ritornare allo stato della Lega *In fase campagna iscrizioni*. Questo può essere utile nel caso sia necessario iscrivere ulteriori Squadre alla Lega dopo aver già chiuso le iscrizioni e avviato il calciomercato estivo.

3.8. Procedura di annullamento del calciomercato estivo

La procedura di annullamento del calciomercato estivo è un'operazione non reversibile.
Se hai impostato l'opzione **asta automatica**, entra in "*Gestione Lega*". Nella sotto-sezione "*Generale*" è disponibile l'area **Annulla l'asta** nella quale puoi scegliere di selezionare 3 caselle di opzione:

- **Annulla l'asta e torna alle iscrizioni**;
- **Cancella tutte le offerte**;
- **Cancella anche i contratti assegnati prima dell'asta**.

Se imposti soltanto il check sull'opzione **Annulla l'asta e torna alle iscrizioni** e premi il pulsante **Esegui**, la Lega ritorna alla fase delle Iscrizioni aperte, ma le offerte già effettuate dagli Allenatori e tutti i contratti eventualmente inseriti dal Presidente per creare le rose delle Squadre prima del calciomercato resteranno validi.

Se imposti anche il check sull'opzione **Cancella tutte le offerte** la Lega torna allo stato di iscrizioni aperte e sono cancellate tutte le offerte effettuate a quel momento, ma le rose inserite dal Presidente prima di avviare il calciomercato estivo restano impostate.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

Se invece vuoi azzerare completamente la Lega e ripartire dalla fase delle iscrizioni, metti il check anche nella casella **Cancella tutti i contratti assegnati prima dell'asta** e clicca poi sul pulsante **Esegui**.

Se hai impostato l'opzione **asta manuale** oppure l'opzione **senza asta**, in "*Gestione Lega*", nella sotto-sezione "*Generale*" nell'area **Annulla l'asta** sono disponibili soltanto 2 caselle di opzione:

- **Annulla l'asta e torna alle iscrizioni;**
- **Cancella tutti i contratti assegnati prima dell'asta.**

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

4. STATO LEGA: CALCIOMERCATO ESTIVO

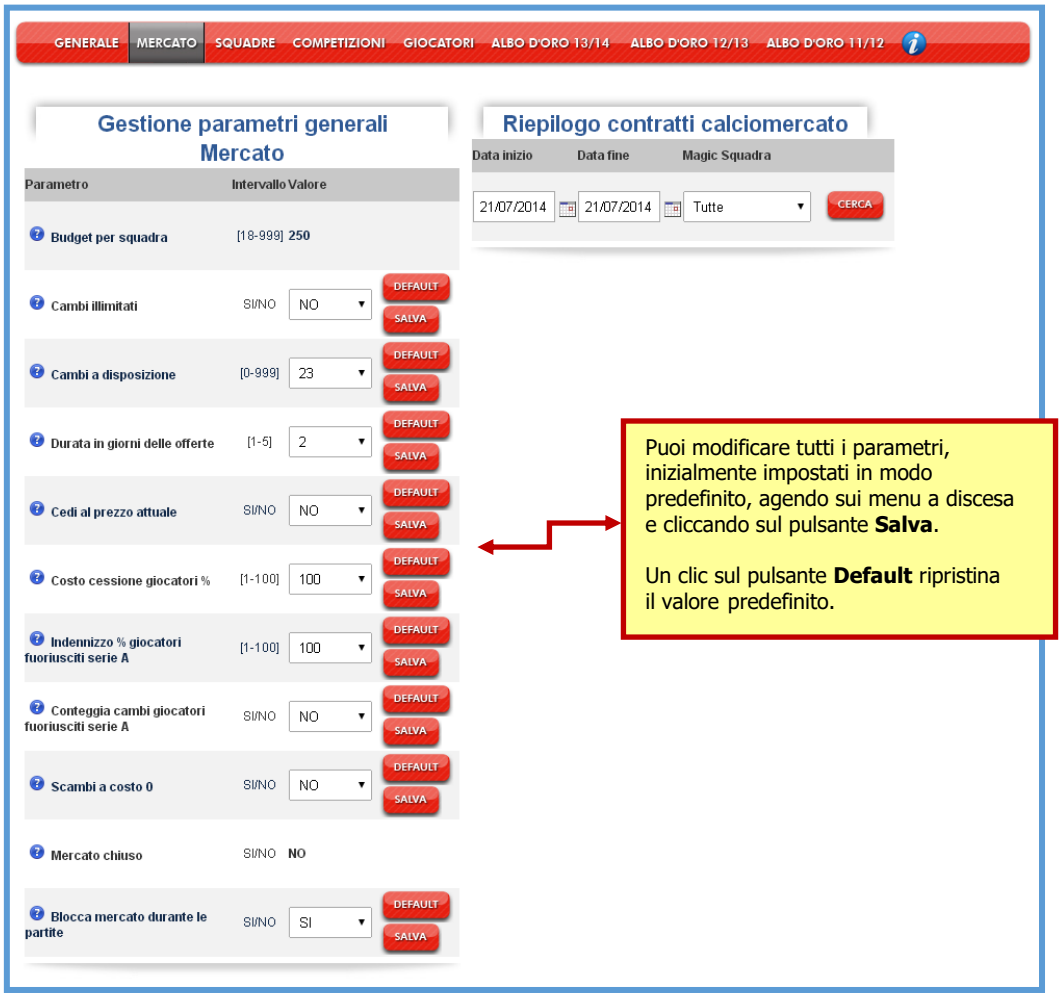
Una volta che hai avviato il calciomercato estivo, la Lega passa allo stato "*Asta in corso*". In questa fase tutti gli Allenatori, compreso il Presidente, possono acquistare i giocatori per la nuova stagione 2017-18 per completare la rosa della propria Squadra con o senza l'asta a seconda del tipo di calciomercato estivo scelto dal Presidente.

Se non lo hai già fatto in precedenza, in questa fase come Presidente, puoi completare le impostazioni della Lega:

- puoi **definire tutti i parametri di mercato**, che entreranno in vigore nel Mercato Libero che inizia al termine del calciomercato estivo;
- puoi **creare una o più competizioni** e impostare in ogni dettaglio il **Regolamento** di ogni competizione di Lega.

4.1. Impostazione parametri generali per il mercato

I parametri generali delle regole di Lega riguardanti le compravendite e la gestione delle operazioni di mercato sono modificabili dal Presidente entrando nella sezione "*Gestione Lega*", cliccando poi sul pulsante **Mercato**.



Maxi Leghe® - Guida per il Presidente di Lega
© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

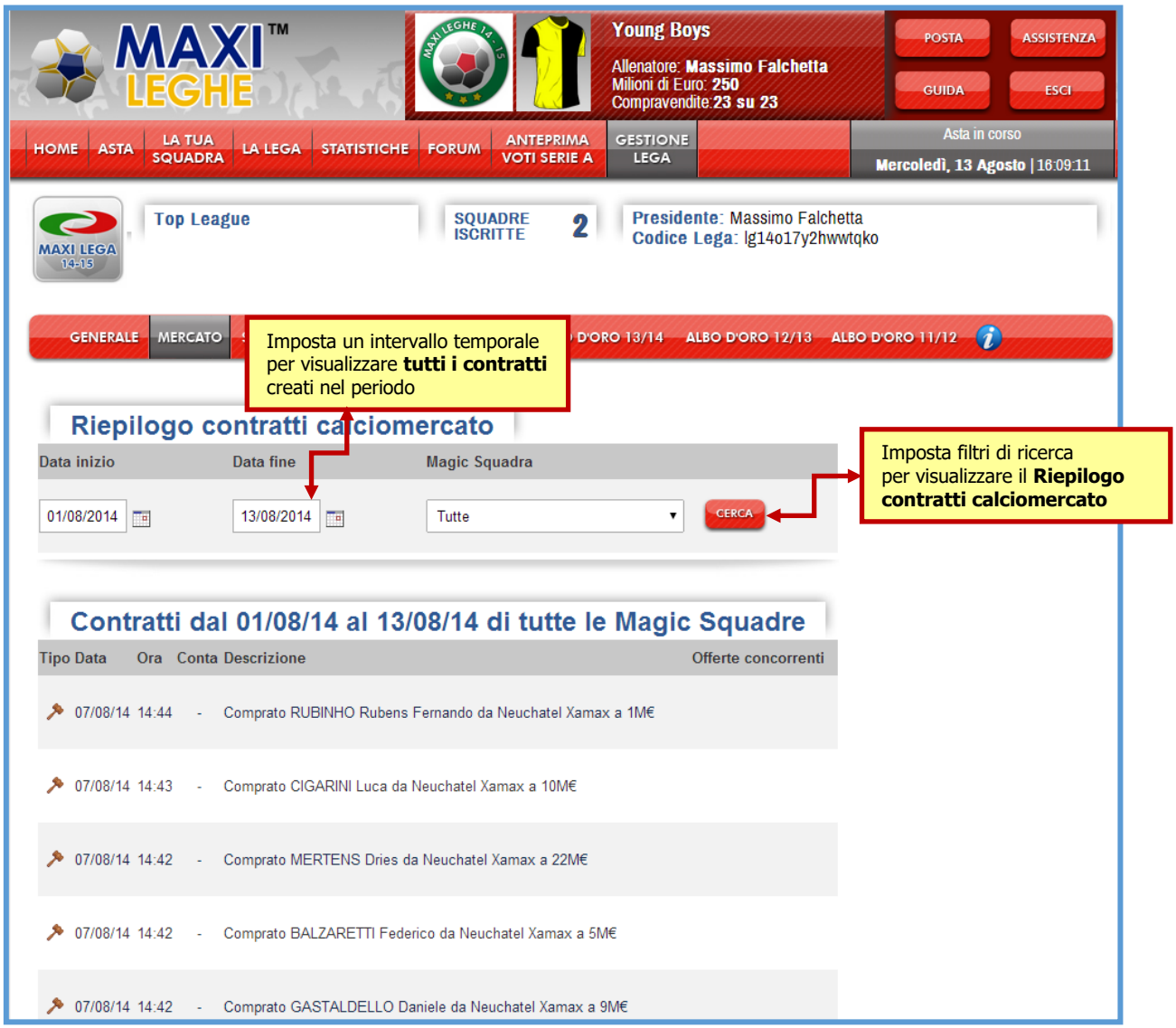
Tutti i parametri modificabili sono visualizzati nella tabella sotto:

Budget per squadra	Numero di Milioni assegnato ad ogni Squadra come budget iniziale con un limite massimo di 999 Milioni. Dopo l'avvio del calciomercato da parte del Presidente questo valore non è più modificabile.
Cambi illimitati	Permette a tutte le Squadre di effettuare un numero illimitato di compravendite a partire dalla conclusione del calciomercato estivo.
Cambi a disposizione	Numero massimo di compravendite che ogni Squadra può effettuare durante il corso della stagione a partire dalla conclusione del calciomercato estivo. Non sono considerate le compravendite effettuate durante il calciomercato estivo.
Durata in giorni delle offerte	Numero di giorni per la durata delle offerte. Quest'opzione è disponibile in caso di attivazione di asta manuale o automatica e indica la durata di giorni in cui un'offerta di compravendita rimane valida. La scadenza è alla mezzanotte del giorno successivo a quello per il quale è fissato il termine di validità dell'offerta.
Cedi al prezzo attuale Gazzetta	Se questa impostazione viene attivata i giocatori non sono venduti al prezzo al quale erano stati acquistati, ma al prezzo attuale definito dalla Redazione de La Gazzetta dello Sport.
Costo cessione giocatori %	E' la percentuale del costo di acquisto o del prezzo attuale Gazzetta (a seconda dell'impostazione scelta per il parametro precedente) a cui viene ceduto un giocatore della propria rosa durante una compravendita.
Indennizzo % giocatori fuoriusciti serie A	Indennizzo ricevuto in caso di fuoriuscita di un giocatore dalla Serie A, calcolato al momento della sua vendita, come percentuale del valore del giocatore.
Conteggia cambi giocatori fuoriusciti serie A	Permette di impostare se scalare o no dal numero dei cambi a disposizione i giocatori fuoriusciti dalla Serie A.
Scambi a costo 0	Quest'opzione è disponibile in caso di attivazione di asta manuale o automatica. Attivando quest'opzione sono consentite le compravendite con lo scambio di calciatori senza alcuna differenza di costo. In altre parole lo scambio avviene senza trasferimento di denaro, anche se i due calciatori hanno costi differenti.
Mercato chiuso	Consente di bloccare il mercato, impedendo a tutti gli Allenatori di fare delle compravendite. Quest'opzione è attivabile solo dopo la conclusione del calciomercato estivo.
Blocca mercato durante le partite	Consente di bloccare il mercato automaticamente, quando comincia un turno di campionato e viene riaperto quando sono aggiornate le quotazioni dei giocatori

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

4.2. Visualizzazione di tutte le compravendite e degli scambi di mercato effettuati nella Lega

Nella sotto-sezione "*Mercato*" di "*Gestione Lega*" è presente il riquadro **Riepilogo contratti calciomercato**, mediante il quale puoi visualizzare tutte le trattative di mercato che si sono concluse con un contratto di calciomercato.



E' possibile impostare un intervallo temporale stabilendo una data di inizio e una di fine e visualizzare tutti i contratti di tutte le squadre della Lega, oppure di una particolare Squadra.

Cliccando sul pulsante **Cerca** si apre il riepilogo dei contratti del periodo selezionato identificando tipo di contratto, data, orario, e la descrizione della transazione di mercato.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

4.3. Gestione delle competizioni di Lega

Nella Lega puoi creare una o più competizioni: campionati, coppe e competizioni senza scontri diretti. Entra nella sezione "*Gestione Lega*" e clicca poi sul pulsante **Competizioni**.

Dopo aver stabilito il nome, devi scegliere il tipo di competizione scegliendo dal menu a discesa tra 3 diverse modalità:

- **Campionato** (se s'intende creare un tipo di competizione simile ad esempio al campionato di Serie A);
- **Coppa** (che prevede un calendario a eliminazione, ad esempio con ottavi, quarti, semifinali e finali);
- oppure l'opzione **Senza scontri diretti**.

Cliccando sul pulsante **Nuova** la nuova competizione appare nel riquadro **Elenco Competizioni**, dove sono visualizzate tutte le competizioni create dal Presidente. Per ogni competizione sono presenti i pulsanti **Apri** ed **Elimina**.

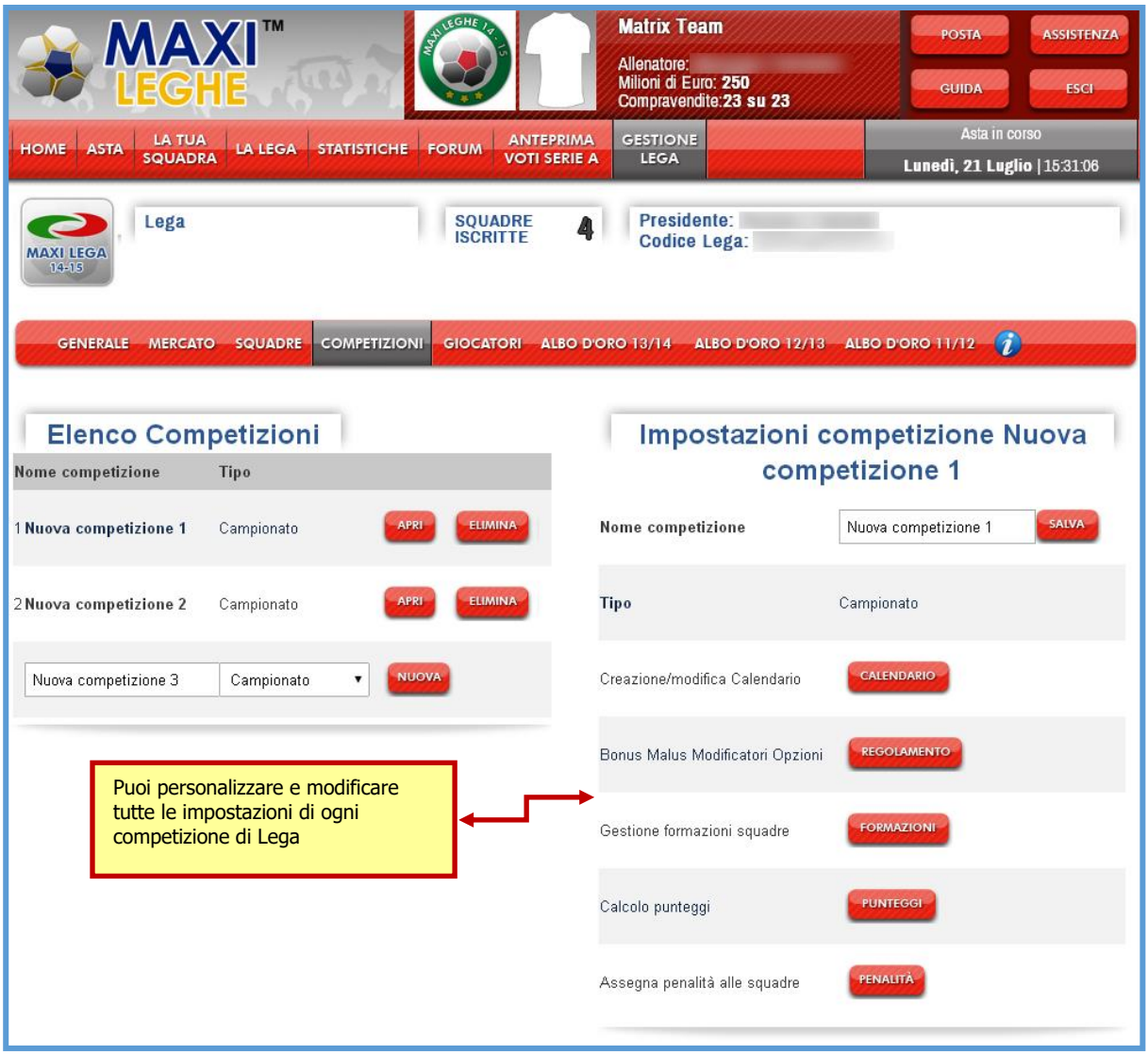
Dopo aver creato la nuova competizione cliccando su **Apri**, a destra appare un riquadro per scegliere quali Squadre della Lega iscrivere alla competizione.
Seleziona le Squadre che devono partecipare alla competizione dal riquadro "*Squadre non iscritte*" e utilizza il pulsante con la freccia verso destra.

Maxi Leghe® - Guida per il Presidente di Lega
© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

Premendo il pulsante **Iscrizioni** termina la fase di selezione delle Squadre e appare un messaggio di avviso: "*Dopo avere confermato questa operazione non potrai più aggiungere alcuna Squadra alla competizione, confermi?*".

Rispondendo **OK** le Squadre sono iscritte definitivamente alla competizione e si accede al riquadro "*Impostazioni Competizione*", dove sono presenti le seguenti opzioni:

- **Calendario**
- **Regolamento**
- **Formazioni**
- **Punteggi**
- **Penalità** (quest'opzione non è presente nelle competizioni tipo Coppa).



Puoi in qualunque momento cambiare il nome della competizione corrente digitando direttamente il nuovo nome nella casella **Nome competizione** posta in alto a destra, cliccando poi su **Salva**.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

4.4. Creazione Calendario

Cliccando sul pulsante **Calendario** appare un riquadro dove è possibile personalizzare il calendario della competizione. In particolare puoi:

- definire il numero delle giornate di calendario da disputare;
- modificare manualmente ogni giornata della competizione;
- rinominare ogni giornata di campionato;
- associare a ogni giornata della Competizione di Lega una qualsiasi giornata del calendario di Serie A.

Sulla sinistra è presente il campo "*Giornata*" e a destra il menu a discesa "*Giornata associata*" dal quale puoi scegliere quale giornata del campionato di Serie A intendi associare alla giornata corrente. Clicca sul pulsante **Nuova** per confermare l'impostazione e passare alla giornata successiva.

In corrispondenza di ogni giornata appare il pulsante **Cambia**. Se cliccato, riappare il menu a discesa che permette di modificare la giornata associata e poi il pulsante **Salva** per confermare la scelta. In questo caso è necessario reimpostare anche tutte le giornate seguenti.

Maxi Leghe® - Guida per il Presidente di Lega
© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

In corrispondenza di ogni giornata del calendario, accanto al pulsante Cambia, è presente anche il pulsante **Partite**. Cliccando questo pulsante, nel caso di giornate ancora non disputate, puoi scambiare le Squadre per personalizzare le partite premendo il pulsante **Scambia**.

In corrispondenza dell'ultima giornata di calendario inserita è presente anche il pulsante **Elimina** per eliminare una giornata. Questo pulsante non è presente in caso di competizioni di tipo Coppa.

4.5. Regolamento

Il risultato di ogni partita dipende dal punteggio acquisito dalle Squadre nella giornata definita dal calendario della Lega.
Nella formazione schierata i giocatori che portano **Punti** sono solo gli 11 che "scendono in campo", cioè i titolari che hanno ottenuto punteggio e i giocatori della panchina che hanno sostituito i titolari senza voto.
Il punteggio che ottiene ogni giocatore è pari al voto preso nella pagella pubblicata sulla Gazzetta dello Sport. A questo voto possono andare a sommarsi i **bonus** e a sottrarsi i **malus**.

Al punteggio totalizzato dalle Squadre corrisponde un numero di gol variabile che permette di assegnare un risultato in termini di gol alla partita giocata.

La modalità di trasformazione del punteggio in gol può essere personalizzata per ogni tipo di competizione secondo le opzioni scelte.

Per ogni opzione di calcolo dei punteggi (**Bonus**, **Malus**, **Modificatori**, **Reti**, **Reti tempi supplementari**, **Opzioni**, **Panchina, Ordine panchina**), dopo aver apportato una modifica, devi cliccare sul pulsante **Salva** in corrispondenza del parametro che hai variato. A ogni salvataggio effettuato appare un segno di spunta verde come avviso di conferma.

Il pulsante **Default** ripristina il valore predefinito.

Di seguito descriviamo nel dettaglio tutte le singole opzioni per il calcolo dei punteggi.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

4.5.1 BONUS - MALUS

Bonus	
Assist	da 0 a +5 (default: +1)
Gol portiere	da 0 a +5 punti (default: +3)
Gol difensore	da 0 a +5 punti (default: +3)
Gol centrocampista	da 0 a +5 punti (default: +3)
Gol attaccante	da 0 a +5 punti (default: +3)
Rigore portiere	da 0 a +5 punti (default: +3)
Rigore difensore	da 0 a +5 punti (default: +3)
Rigore centrocampista	da 0 a +5 punti (default: +3)
Rigore attaccante	da 0 a +5 punti (default: +3)
Rigore parato	da 0 a +5 punti (default: +3)
Porta inviolata	da 0 a +5 punti (default: +3)
Gol vittoria	da 0 a +5 punti (default: +3)
Gol pareggio	da 0 a +5 punti (default: +3)
Regola Capitano 1	SI / NO Raddoppia il valore dei bonus e dei malus del giocatore scelto come capitano
Regola Capitano 2	SI / NO Se il capitano designato ha acquisito un voto Gazzetta maggiore o uguale a 7 porta alla sua Squadra un bonus +1
Fattore campo (partite in casa)	da 0 a +5 punti (default: +3)

Malus	
Ammonizione	da -5 a 0 (default: - 0.5)
Espulsione	da -5 a 0 (default: - 1)
Autogol	da -5 a 0 (default: - 2)
Autogol portiere	da -5 a 0 (default: - 1)
Gol subìto	da -5 a 0 (default: - 1)
Rigore fallito	da -5 a 0 (default: - 3)

Se il **portiere** resta **senza voto**, gli sarà assegnato un **6**, se gioca almeno **25 minuti**.
Se un **giocatore** è **senza voto**, è sostituito **dalla prima riserva** con lo stesso ruolo.

4.5.2 MODIFICATORI

Modificatori	
Modificatore del portiere	SI / NO
Modificatore della difesa 1	SI / NO
Modificatore della difesa 2	SI / NO
Modificatore del centrocampo	SI / NO
Modificatore dell'attacco	SI / NO

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

I modificatori rappresentano ulteriori parametri per difesa, centrocampo e attacco. Come impostazione predefinita sono tutti disabilitati, tranne il **Modificatore della difesa**.

Modificatore Portiere
Il modificatore del portiere è 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	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	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 come voto	9	si aggiunge	-3	al totale dell'avversario

Nel caso nessun portiere porti punteggio alla Squadra, non sarà dato alcun bonus o malus alla Squadra avversaria.

Modificatore Difesa 1
Il modificatore della difesa è dato dalla **media dei voti dei difensori schierati** in campo, calcolata sulla base dei voti ottenuti in pagella (senza mai considerare nessuno dei bonus e malus).

Punteggio:

Se la difesa ha media voto <	5	si aggiunge	+4	al totale dell'avversario
Se la difesa ha media voto tra	5,00 e 5,24	si aggiunge	+3	al totale dell'avversario
Se la difesa ha media voto tra	5,25 e 5,49	si aggiunge	+2	al totale dell'avversario
Se la difesa ha media voto tra	5,50 e 5,74	si aggiunge	+1	al totale dell'avversario
Se la difesa ha media voto tra	5,75 e 5,99	si aggiunge	0	al totale dell'avversario
Se la difesa ha media voto tra	6,00 e 6,24	si aggiunge	-1	al totale dell'avversario
Se la difesa ha media voto tra	6,25 e 6,49	si aggiunge	-2	al totale dell'avversario
Se la difesa ha media voto tra	6,50 e 6,74	si aggiunge	-3	al totale dell'avversario
Se la difesa ha media voto tra	6,75 e 6,99	si aggiunge	-4	al totale dell'avversario
Se la difesa ha media voto > =	7	si aggiunge	-5	al totale dell'avversario

I giocatori giudicati senza voto non sono considerati nel calcolo della media.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

Se in una difesa meno di quattro giocatori prendono il voto, la media è calcolata tra i giocatori che hanno preso il voto e peggiorata di un livello per ogni giocatore mancante.

Se invece in una difesa più di quattro giocatori prendono il voto, la media è calcolata tra tutti i giocatori e migliorata di un livello per ogni giocatore sopra il limite dei quattro.

Modificatore Difesa 2 (*Regolamento Standard*)
Il modificatore della difesa del Regolamento standard è un'alternativa al modificatore della difesa, infatti, le due opzioni non possono essere selezionate contemporaneamente.

Questo modificatore è un bonus che si calcola solo se il **portiere** e **almeno quattro difensori** portano punteggio alla squadra. Si considerano il voto in pagella del portiere e i tre migliori voti in pagella ottenuti dai difensori (non vanno considerati i bonus e i malus). Si calcola la media di questi 4 valori.

Punteggio:

+ 1	se la media è uguale a	6		
+ 2	se la media è maggiore di	6	e minore o uguale di	6,25
+ 3	se la media è maggiore di	6,25	e minore o uguale di	6,5
+ 4	se la media è maggiore di	6,5	e minore o uguale di	6,75
+ 5	se la media è maggiore di	6,75	e minore o uguale di	7
+ 6	se la media è maggiore di	7		

Modificatore Centrocampo
Il modificatore di centrocampo è 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 Allenatori, saranno aggiunti, alla Squadra con meno centrocampisti, tanti voti pari a 5 quanti sono i centrocampisti mancanti per pareggiare il numero dell'avversario.
Al modificatore del Centrocampo partecipa anche il Trequartista per le Leghe che hanno adottato la gestione di questo ruolo.

Punteggio:

Se la differenza tra centrocampi è <	2	si assegna	0	a entrambe le Squadre		
Se la differenza tra centrocampi è tra	2 e 3,99	si assegna	+1	alla Squadra col totale centrocampo migliore e	-1	all'altra
Se la differenza tra centrocampi è tra	4 e 5,99	si assegna	+2	alla Squadra col totale centrocampo migliore e	-2	all'altra
Se la differenza tra centrocampi è tra	6 e 7,99	si assegna	+3	alla Squadra col totale centrocampo migliore e	-3	all'altra
Se la differenza tra centrocampi è > =	8	si assegna	+4	alla Squadra col totale centrocampo migliore e	-4	all'altra

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

Modificatore Attacco
Il modificatore **incide** solo ed esclusivamente **sugli attaccanti** che ricevono **voto sufficiente**, che **non segnano** e **non sbagliano rigori**.

Il senso è di premiare il rendimento: in caso di gol fatto o di rigore sbagliato, il voto in pagella dei giornalisti rischia di essere già condizionato dall'episodio. Inutile e sbagliato, quindi, premiare chi ha già preso un voto più alto magari per un gol fortunato, o punire ulteriormente chi ha già preso un votaccio perché ha calciato male un rigore (errore che porta già un bel malus...).

Punteggio:

Se un attaccante prende	6	il suo modificatore dell'attacco è pari a	0
Se un attaccante prende	6.5	il suo modificatore dell'attacco è pari a	+0,5
Se un attaccante prende	7	il suo modificatore dell'attacco è pari a	+1
Se un attaccante prende	7.5	il suo modificatore dell'attacco è pari a	+1,5
Se un attaccante prende	8 o di più	il suo modificatore dell'attacco è pari a	+2

Il modificatore d'attacco della squadra equivale alla somma algebrica dei modificatori dell'attacco dei singoli giocatori.

4.5.3 RETI

Sono espresse in una **tabella di conversione dei punteggi** in risultati della partita determinati dal numero di gol che riusciranno a prendere le Squadre.

I valori predefiniti prevedono:

0 gol	se la Squadra ha preso	meno di 66 punti
1 gol	se la Squadra prende punti	a partire da 66
2 gol	se la Squadra prende punti	a partire da 72
3 gol	se la Squadra prende punti	a partire da 78
4 gol	se la Squadra prende punti	a partire da 84
5 gol	se la Squadra prende punti	a partire da 90
6 gol	se la Squadra prende punti	a partire da 96
7 gol	se la Squadra prende punti	a partire da 102
8 gol	se la Squadra prende punti	a partire da 108
9 gol	se la Squadra prende punti	a partire da 114
10 gol	se la Squadra prende punti	a partire da 120

I valori in gol che possono assumere i Punti sono del tutto personalizzabili dall'utente cambiando gli intervalli di default presenti nel riquadro *Reti*.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

Reti Supplementari (*opzione disponibile solo nelle Competizioni di tipo Coppa*)
I supplementari sono calcolati prendendo **tre riserve** (le prime disponibili per ogni ruolo, oppure quelle che hanno voto e che non sono entrate durante i tempi regolamentari) e **sommando** i loro **Punti** (nel caso manchi un giocatore per un ruolo viene sommato 4). In base ai punti totalizzati dai tre giocatori per ogni squadra si aggiungono dei gol.

Questa è la tabella di default per il calcolo dei gol nei tempi supplementari:

0 gol	se i tre giocatori hanno preso	meno di 20 punti
1 gol	se i tre giocatori hanno preso punti	a partire da 20
2 gol	se i tre giocatori hanno preso punti	a partire da 24
3 gol	se i tre giocatori hanno preso punti	a partire da 28
4 gol	se i tre giocatori hanno preso punti	a partire da 32
5 gol	se i tre giocatori hanno preso punti	a partire da 36
6 gol	se i tre giocatori hanno preso punti	a partire da 40
7 gol	se i tre giocatori hanno preso punti	a partire da 44
8 gol	se i tre giocatori hanno preso punti	a partire da 48
9 gol	se i tre giocatori hanno preso punti	a partire da 52
10 gol	se i tre giocatori hanno preso punti	a partire da 56

Rigori
I rigori invece sono calcolati in base all'**ordine dei rigoristi** delle Squadre. Prima si fanno tirare cinque giocatori per squadra:

- se un giocatore ha un **voto gazzetta inferiore** a **6 sbaglia**;
- se è **maggiore uguale** a **6 segna**.

Se alla fine della prima serie di rigori siamo ancora in parità, si procede facendo tirare tutti gli altri rigoristi, fino a quando uno delle due Squadre non sbaglia.

4.5.4 OPZIONI

Fasce con intorno di 4
Questa opzione influenza la tabella di conversione in gol con l'obiettivo di LIMITARE I PAREGGI.

Se due squadre avversarie totalizzano entrambe un punteggio all'interno della stessa fascia, **si aggiunge un gol** alla Squadra che avrà **distaccato** l'avversario **di almeno 4 punti**.

Intorno di 4 (alternativa a Fasce con intorno di 4)
La tabella di conversione in gol è sempre la stessa, ma serve solo come riferimento per il numero di gol. Per vincere sull'avversario, sia nel caso di essere nella stessa fascia sia a cavallo di due fasce, **vince chi distacca l'avversario di almeno 4 punti**.

Quest'opzione serve a LIMITARE LE VITTORIE DI MISURA.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

Meno di 60 punti (con differenza di 6 punti)
Quando una sola Squadra totalizza meno di 60 punti, si assegna 1 gol all'altra Squadra, (anche se ha totalizzato meno di 66 punti) se la differenza tra i due Punti-Squadra è di 6 punti o più.

Quest'opzione serve a PENALIZZARE le squadre che giocano veramente male.

Differenza superiore ai 10 punti
Quando la differenza tra i due Punti Squadra è di 10 o più punti si assegna 1 ulteriore gol alla squadra con più Punti Squadra.

Quest'opzione serve a PREMIARE le Squadre che ottengono punteggi schiaccianti nei confronti dell'avversario.

4.5.5 PANCHINA

Nel riquadro "*Panchina*" puoi fissare i criteri per le sostituzioni dei calciatori schierati da ogni Squadra durante la competizione di Lega.

Gestione panchina	
Sostituzioni massime	da 1 a 20 (default: 3). L'opzione permette di modificare il numero delle sostituzioni massime possibili.
Sostituzione tra ruoli diversi	SI / NO
Riserva d'ufficio	SI / NO
Numero massimo riserve d'ufficio	da 1 a 7 (default: 1). Questa voce si attiva solo se è abilitata la riserva d'ufficio, permette di decidere il numero massimo delle riserve d'ufficio utilizzabili.
Voto riserva d'ufficio	da 0.5 a 5.5 (default: 3). Questa voce si attiva solo se è abilitata la riserva d'ufficio, permette di decidere il voto da assegnare alla riserva d'ufficio
Utilizza riserva d'ufficio nei modificatori	SI / NO
Ordine Panchina	I menu a discesa consentono al Presidente di decidere il numero di giocatori e l'ordine dei calciatori da mettere in panchina, ad esempio, può scegliere di mettere *1 portiere*, *2 difensori*, *2 centrocampisti* e *2 attaccanti* oppure lasciare libera scelta agli Allenatori con l'utilizzo della voce *Qualsiasi*.

La gestione della panchina può essere personalizzata per ogni tipo di competizione secondo le opzioni scelte.

Dopo aver apportato ogni singola modifica, occorre cliccare sul pulsante **Salva** per confermare la scelta.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

4.5.6 ORDINE CLASSIFICA

La tabella **Ordine Classifica** consente al Presidente di decidere il criterio secondo cui sarà ordinata la classifica, scegliendo a quali fattori dare più peso.

Le opzioni di ordinamento possibili sono:

Punti	Differenza Reti	Score	Gol Segnati
Punti	Score	Differenza Reti	Gol Segnati
Punti	Differenza Reti	Gol Segnati	Score
Punti	Score	Gol Segnati	Differenza Reti

Per fare un esempio confrontiamo i primi due casi di ordinamento della classifica:

Punti, Differenza reti, Score e Gol segnati
Punti, Score, Differenza reti, Gol segnati.
Nel primo caso, se due Squadre hanno lo stesso numero di punti, è considerata superiore quella che ha una differenza reti maggiore, nel secondo caso quella che ha un punteggio Score totale più alto.

Questo parametro sarà sempre modificabile dal Presidente in qualsiasi momento, anche dopo aver iniziato la propria Lega.

4.5.7 NUOVA REGOLA 15 MINUTI

A) Calciatori (escluso portiere):

- Il **calciatore s.v.** (senza voto) che **ottiene un bonus** riceve sempre **6 punti d'ufficio** (a cui vanno aggiunti i relativi bonus);

- il **calciatore s.v.** che viene **espulso** riceve sempre **4 punti d'ufficio** (comprensivi del malus per l'espulsione);

- il **calciatore s.v.** che **sbaglia un rigore** o che fa un'**autorete** riceve sempre **6 punti d'ufficio** (a cui vanno sottratti i relativi malus);

- **(Caso 1)** il **calciatore s.v. senza bonus o malus** che è **subentrato entro il 75°** minuto (75° minuto compreso secondo i tabellini della Lega Nazionale Professionisti Serie A) e termina la partita riceve sempre **5,5 punti d'ufficio** indipendentemente dall'effettivo tempo giocato;

- **(Caso 2)** il **calciatore s.v. senza bonus o malus** che ha iniziato la partita da **titolare** e viene **sostituito dopo il 15°** minuto della partita (15° minuto compreso secondo i tabellini della Lega Nazionale Professionisti Serie A) riceve sempre **6 punti d'ufficio**;

- **(Caso 3)** il **calciatore s.v. senza bonus o malus** che è subentrato nel corso della partita ma non la termina, se gioca **almeno 15 minuti** (secondo i tabellini della Lega Nazionale Professionisti Serie A) riceve **5,5 punti d'ufficio**.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

Se per tutti questi 3 casi qui sopra elencati il **giocatore s.v. senza altri bonus o malus** viene **<u>solo ammonito</u>** viene sottratto il malus per l'ammonizione (**- 0.5 punti**).

In tutti gli altri casi non previsti dai 3 casi sopra elencati, anche se è stato solo ammonito, il calciatore s.v. senza altri bonus o malus **non viene conteggiato**, cioè è come se non fosse sceso in campo.

DATI VALIDI PER IL CALCOLO DEI PUNTEGGI

Per l'effettivo tempo di gioco dei singoli giocatori valgono i tabellini della Lega Nazionale Professionisti Serie A pubblicati sul sito http://www.legaseriea.it

In Maxi Leghe® nella sezione **GESTIONE LEGA > GENERALE** è disponibile il parametro per abilitare o disabilitare la **Regola dei 15 minuti**.

Impostando: "**Usa regola 15 minuti = NO**" si torna al regolamento applicato nella stagione 2014/2015: il calciatore di movimento (escluso portiere) **s.v. senza bonus o malus**, così come il calciatore s.v. che viene solo ammonito, non viene conteggiato, cioè è come se non fosse sceso in campo.

4.6. Formazioni

Come Presidente **puoi schierare** o **modificare** in modo autonomo **le formazioni di tutte le Squadre** della Lega in qualsiasi momento, anche dopo il termine fissato di trenta minuti prima dell'inizio di ogni giornata del Campionato di Serie A.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

Entra in “*Gestione Lega*”, nella sotto-sezione “*Competizioni*” e apri la competizione sulla quale vuoi intervenire.

Clicca su **Formazioni**. Nel riquadro “*Gestione formazioni”* hai a disposizione due menu a discesa:

- nel menu **Squadra** puoi selezionare una delle Squadre iscritte alla competizione di Lega;
- nel menu **Giornata** puoi scegliere la giornata della tua competizione sulla quale vuoi intervenire sulla formazione. Come impostazione predefinita è proposta l’ultima giornata ancora da disputare. Se devi intervenire su una giornata già disputata devi selezionarla agendo sul menu a discesa.

Dopo aver compiuto le selezioni clicca sul pulsante **Apri**. Sotto si aprono due riquadri mediante i quali puoi modificare il *Modulo*, la *Formazione* dei titolari e dei giocatori da inserire in panchina e puoi designare il capitano della Squadra.

Clicca sui relativi pulsanti **Salva** per confermare le modifiche.

4.7. Penalità

Cliccando sul pulsante **Penalità** appare la relativa sezione dove il Presidente può decidere quale Squadra penalizzare e di quanti punti.
Dai menu a discesa seleziona la Squadra da penalizzare e il valore in punti della penalità da assegnare.

Premi **Nuova** per confermare.

Elimina consente di rimuovere la penalità.

Nel caso di una competizione di **tipo Campionato** il valore della penalità è sottratto dalla classifica generale della Squadra penalizzata.

Nel caso di una competizione di **tipo Senza scontri diretti** il valore della penalità è sottratto dal totale dei Punti della Squadra penalizzata.

Dopo averla assegnata, la penalità resta visibile in elenco con il riferimento della data e ora dell’inserimento. Ogni singola penalità può essere rimossa dal Presidente cliccando il relativo pulsante **Elimina**.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

5. STATO LEGA: STAGIONE IN CORSO

Alla chiusura del Calciomercato estivo la Lega passa allo stato "*Stagione in corso*" e diventa disponibile la sezione **Mercato libero**.

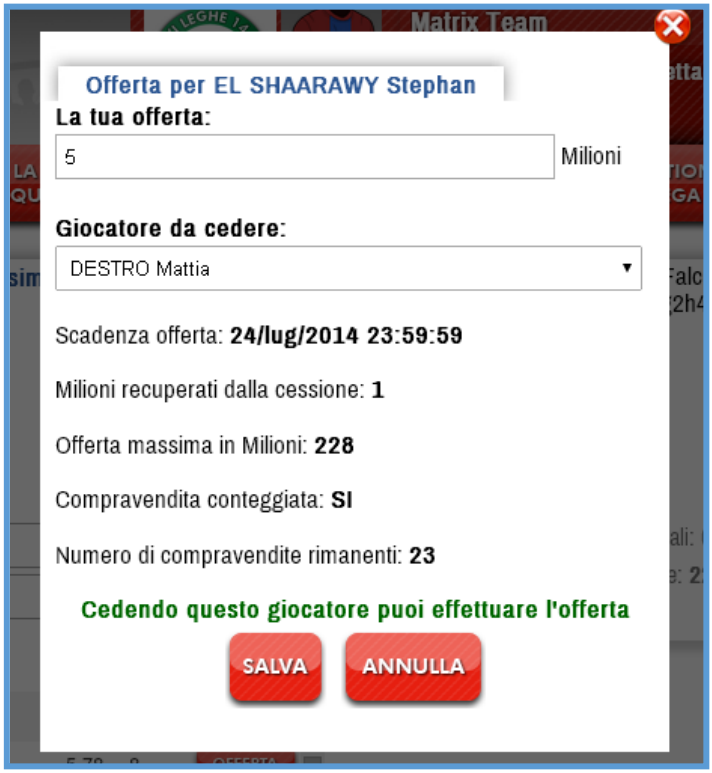
5.1 Mercato Libero dopo calciomercato estivo con asta automatica o asta manuale

Nella sezione "*Mercato Libero*" utilizzando l'apposito pulsante situato in alto a sinistra, sono consultabili le **Regole di mercato** definite dal Presidente di Lega.

Utilizza gli appositi filtri per ricercare i giocatori disponibili.

Per i giocatori, già acquistati, viene riportato il nome della squadra di appartenenza, la media voto e il valore di costo.
Clicca **Offerta** per lanciare la tua proposta di acquisto.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com



La data di scadenza delle offerte e il prezzo del giocatore ceduto rispettano le **Regole di mercato** definite.

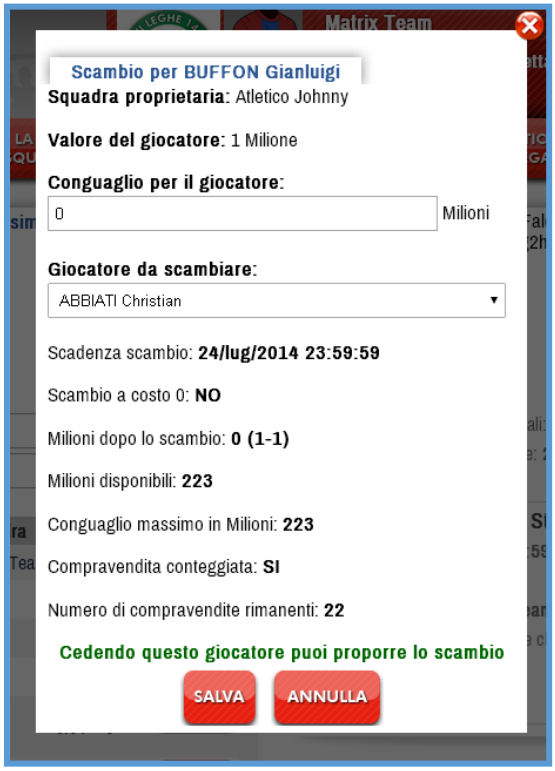
Nella finestra che appare viene riportato: il nome del Giocatore, l'offerta massima che puoi sostenere in base al tuo budget disponibile, il valore in Mlioni del giocatore selezionato.

Digita il valore della tua offerta ed utilizza il menu a discesa per selezionare il giocatore che vuoi cedere.
Premi **SALVA** per confermare.

Premi **Scambia** per proporre lo scambio di un giocatore a un Allenatore della tua Lega. La regole fissate per lo scambio, rispettano le **Regole di mercato** definite.

Nella finestra che appare viene riportato: il nome del Giocatore, la squadra di appartenenza, il conguaglio massimo che puoi sostenere in base al tuo budget disponibile, il valore in Milioni del giocatore selezionato.

Digita il valore dell'eventuale conguaglio che proponi ed utilizza il menu a discesa per selezionare il giocatore che intendi scambiare. Premi **OK** per confermare.



Maxi Leghe® - Guida per il Presidente di Lega
© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

L'Allenatore che riceve la proposta di scambio, per concludere la trattativa, deve premere **Accetta** oppure **Rifiuta**.

Può farlo in qualsiasi momento, rispettando i termini della data di scadenza.

Le proposte di scambio si annullano automaticamente al termine fissato a meno che non vengano accettate.

Nel riquadro a destra è disponibile un riepilogo dati della tua Squadra e l'elenco di tutte le trattative in corso al momento.

Il pulsante **Partecipa** ti consente di fare un'offerta su una proposta di scambio già esistente.

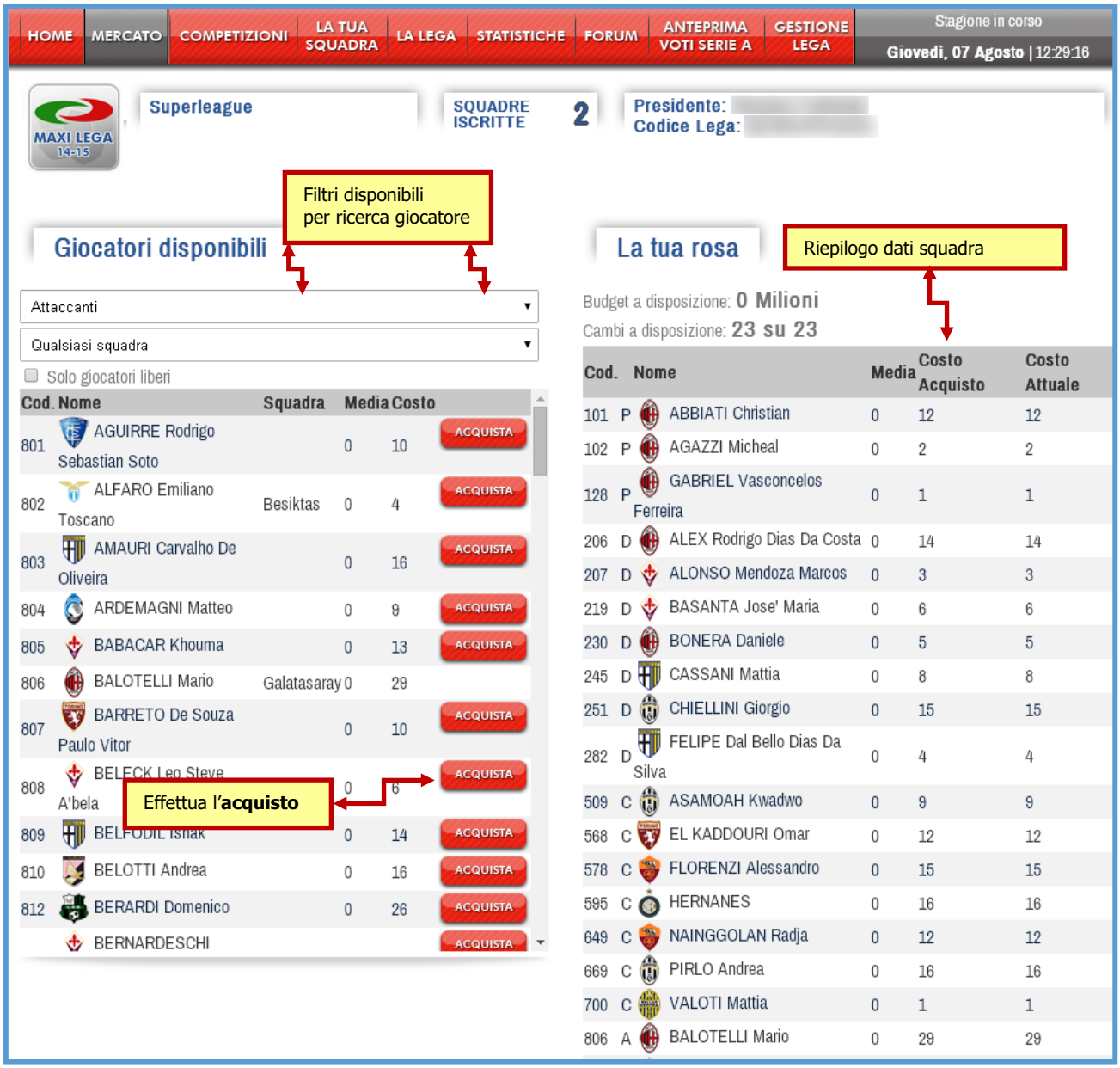
Il pulsante **Modifica** ti consente di intervenire per modificare una offerta fatta in precedenza.

Scaduti i termini fissati per l'offerta, il giocatore viene acquistato dall'Allenatore che ha fatto l'offerta più alta. A parità di offerta, il giocatore viene assegnato all'offerta eseguita per prima in ordine di tempo.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

5.2 Mercato Libero dopo calciomercato estivo senza asta

Nella sezione "*Mercato Libero*" utilizzando l'apposito pulsante situato in alto a sinistra, sono consultabili le **Regole di mercato** definite.



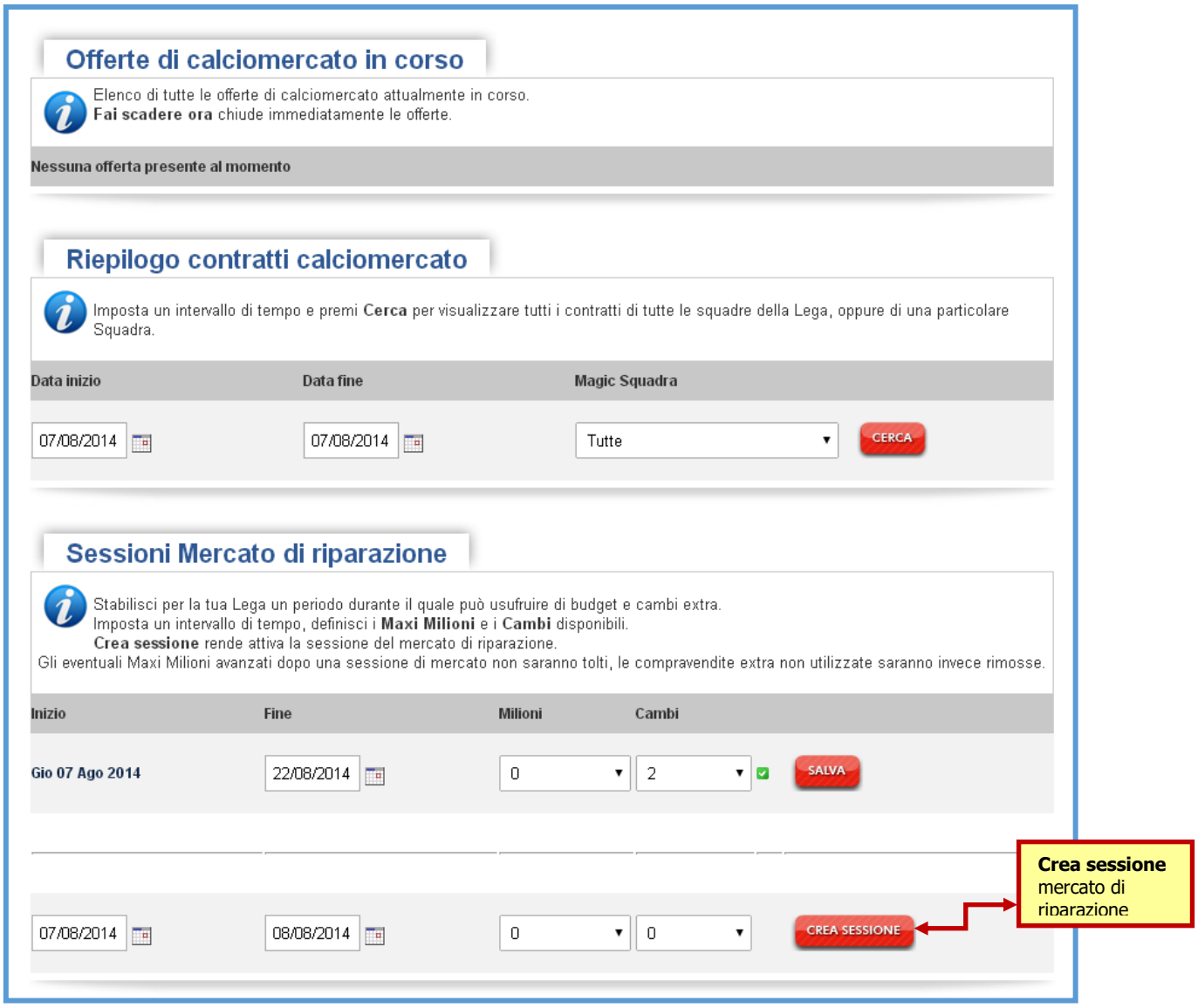
Utilizza gli appositi filtri per ricercare i giocatori disponibili. Per ogni giocatore è disponibile la media voto e il valore di costo.

Nel riquadro a sinistra seleziona il giocatore che desideri acquistare, si apre una finestra che consente di selezionare il giocatore che intendi cedere. Clicca **OK** per procedere con la compravendita.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

5.3 Sessione Mercato di riparazione

Per impostare una sessione di **Mercato di riparazione** posizionati nella sezione "*Gestione Lega*", nella sotto-sezione "*Mercato*". Nel riquadro a destra *Sessioni Mercato di riparazione* Imposta un intervallo di tempo, utilizza i menu a discesa per definire i **Milioni** e i **Cambi** disponibili.



Un clic sul pulsante **Crea sessione** rende attiva la sessione del mercato di riparazione.

Se risulta attiva una sessione di Mercato di riparazione, nella sezione *La Lega* ogni Allenatore visualizza il riquadro *Sessioni di mercato di riparazione* che riporta nel dettaglio i Milioni e le compravendite extra a disposizione da utilizzare entro l'intervallo di tempo stabilito.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

Gli eventuali Milioni avanzati dopo una sessione di mercato non saranno tolti, le compravendite extra non utilizzate saranno invece rimosse.

5.4 Sezione Mercato: modifiche ai parametri di mercato

Per intervenire nelle modifiche ai parametri di mercato posizionati nella sezione "*Gestione Lega*", nella sotto-sezione "*Mercato*".

Puoi modificare tutti i parametri agendo sui menu a discesa e cliccando sul rispettivo pulsante **Salva**.
Un clic sul pulsante **Default** ripristina il valore predefinito.

Per chiudere momentaneamente il Mercato seleziona **SI** nell'apposito menu a discesa.
Al termine del periodo di sospensione occorre ripristinare il valore **NO**.

5.5 Sezione Mercato: scadenza offerte calciomercato

Nel Mercato Libero, dopo la fase di calciomercato estivo con asta automatica o asta manuale, per anticipare la chiusura delle offerte posizionati nella sezione "*Gestione Lega*", nella sotto-sezione "*Mercato*".

Nel riquadro *Offerte di calciomercato in corso* è disponibile l'elenco di tutte le offerte aperte nel giorno evidenziato.

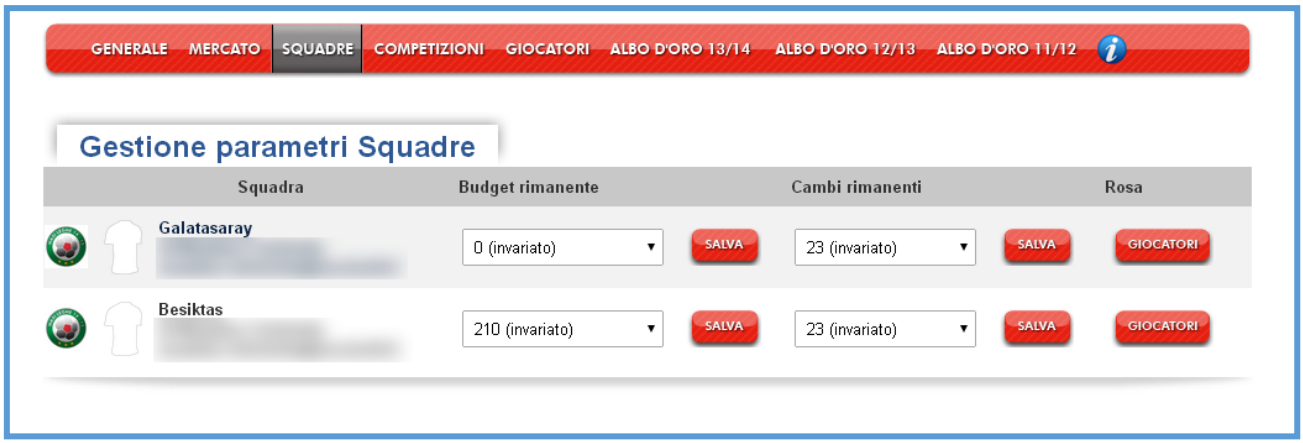
Fai scadere chiude immediatamente le offerte.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

5.6 Gestione Squadre

Per intervenire nella gestione di tutte le Squadre della Lega posizionati nella sezione "*Gestione Lega*", nella sotto-sezione "*Squadre*".

Puoi modificare i budget e il numero di cambi disponibili (presente solo se non hai impostato Cambi illimitati nelle impostazioni di mercato) agendo sui menu a discesa e cliccando sul rispettivo pulsante **Salva**.
Il pulsante **Giocatori** consente di accedere alla rosa della squadra corrispondente. In questa sezione puoi effettuare modifiche alla rosa della Squadra con cessioni e compravendite.



Come Presidente **puoi schierare** o **modificare** in modo autonomo **le formazioni di tutte le Squadre** della Lega in qualsiasi momento, anche dopo il termine fissato di trenta minuti prima dell'inizio di ogni giornata del Campionato di Serie A.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

6. COMPETIZIONI

La sezione Competizioni visualizza l'elenco di tutte le competizioni della Lega.

Nel riquadro **Le tue Competizioni** presente a sinistra, cliccando sul pulsante **Apri**, si visualizzano sulla parte destra della finestra i dettagli: **Formazione**, **Calendario**, **Classifica** e **Regolamento**.

6.1 Formazione

Questa sezione è presente se la tua Squadra è iscritta alla competizione e permette di impostare il modulo di gioco e la Formazione della tua Squadra.
La sezione Tattica è disponibile soltanto dopo che il Presidente ha definito l'associazione delle giornate di Calendario con le giornate del Campionato di Serie A.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

Per modificare il modulo di gioco è disponibile il menu a discesa **Modulo**.
Per le Leghe SENZA Trequartista i moduli previsti sono: 3-4-3, 3-5-2, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 5-4-1, 5-3-2.
Nelle Leghe CON la gestione del Trequartista i moduli sono: 3-4-3, 3-4-2-1, 3-4-1-2, 3-5-2, 3-5-1-1, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 4-1-4-1, 4-2-3-1, 4-3-1-2, 4-3-2-1, 4-4-1-1, 5-4-1, 5-3-2, 5-3-1-1.

L'ordine delle riserve è quello stabilito dal Presidente nelle Impostazioni della competizione.

Entra in "*Gestione Lega*" e poi in "*Competizioni*". Apri la competizione e clicca su **Regolamento**. Nel riquadro *Panchina* puoi modificare le impostazioni predefinite per il numero di sostituzioni e l'ordine della panchina che determina l'ingresso in campo delle riserve.

6.1.1 Schieramento della formazione

Nel riquadro della rappresentazione grafica del campo di calcio è possibile selezionare i giocatori da schierare in campo con un clic del mouse o il tap sullo schermo del tablet.

Accanto ad ogni giocatore è presente la lettera che identifica il ruolo: P= Portiere, D=Difensore, C=Centrocampista, A=Attaccante.
Allo stesso modo devi agire nel riquadro **Panchina** per inserire i giocatori pronti a sostituire i titolari.

Fai clic nella casella accanto al giocatore che intendi selezionare come **Capitano**.

In Panchina è possibile schierare qualsiasi giocatore contraddistinto con la lettera **Q**, qualora il Presidente abbia inserito nell'**Ordine Panchina** l'opzione "**qualsiasi**" al momento della configurazione effettuata nella sezione **Regolamento** (raggiungibile cliccando su "*Gestione Lega*" e poi su "*Competizioni*").

Dopo aver apportato modifiche allo schieramento della formazione devi cliccare sul pulsante **Salva** per confermare lo schieramento.
E' disponibile anche il pulsante **Ripristina** per recuperare lo schieramento precedente all'ultima modifica salvata.
Nel riquadro della competizione selezionata è disponibile il menu a discesa che visualizza la giornata corrente e permette di scegliere dal menu le giornate precedenti. A destra è visibile il countdown **Tempo rimanente** che indica il momento entro il quale si deve mettere in campo la formazione.

ATTENZIONE !

Scaduto il limite di tempo a disposizione per l'inserimento (30 minuti prima dell'inizio della giornata di campionato di Serie A), ogni Allenatore non può più intervenire per definire la propria formazione. Deve necessariamente rivolgersi al Presidente.
Nella sotto-sezione "*Competizioni*" della sezione "*Gestione Lega*" il Presidente può selezionare la competizione e **intervenire nelle formazioni** di ogni singola Squadra.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

Rigoristi: Nel caso di una competizione di tipo Coppa, che ha un calendario a scontri diretti, il software prevede anche l'inserimento dei rigoristi, cioè l'ordine dei giocatori che dovranno battere i rigori in caso si arrivi a decidere il risultato di una partita in questo modo.
Nei riquadri Titolari e Panchina a destra è presenta la colonna **Rigorista**, dove è possibile selezionare dal menu a discesa i numeri da 1 a 18 che identificano l'ordine del rigorista. Ad esempio inserendo 1 si designa quel giocatore come il primo rigorista.

Quando si crea la formazione della squadra, il software suggerisce di default un ordine di rigoristi, una volta cambiato e salvato sarà memorizzato l'ordine da te scelto per le partite successive.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

7. NUOVE FUNZIONALITÀ

7.1 Possibilità di scelta tra duplicazione automatica delle formazioni o nessuna duplicazione (con eventuali penalità configurabili dal Presidente)

In **GESTIONE LEGA > COMPETIZIONI** dopo aver creato una Competizione, cliccando sul pulsante **REGOLAMENTO** è possibile scegliere l'opzione "**Duplica automaticamente**" che di default è configurata sul valore **SI**.

Se questa opzione è attiva, quando un allenatore non schiera la formazione nei tempi stabiliti, è copiata la formazione della giornata precedente della stessa Competizione.

Il parametro "**Punti di penalità per non consegnare la formazione**" permette di assegnare dei punti di penalità (da 1 a 10) alla Squadra che non consegna nei tempi stabiliti la formazione.

Se invece si disattiva quest'opzione, comparirà il parametro **Punteggio default formazione non schierata**, in questo caso si potrà stabilire un punteggio di default per le Squadre che non consegnano a tempo la formazione (da 0 a 66).

7.2 Possibilità di stabilire i moduli validi per ogni competizione da parte del Presidente

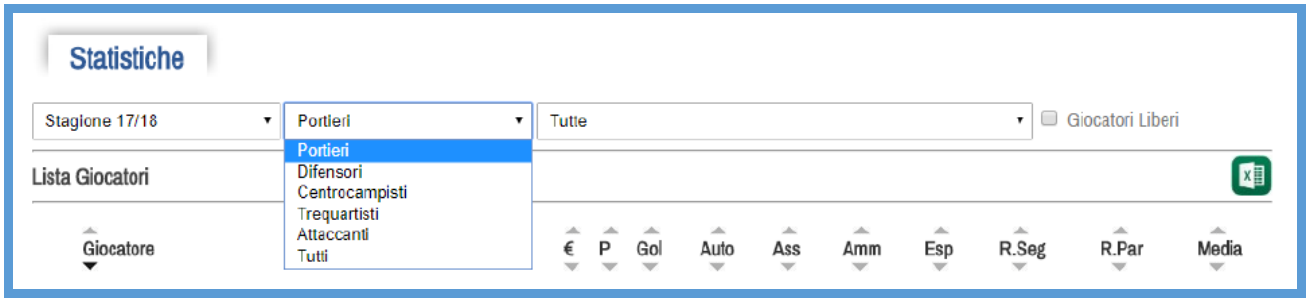
In **GESTIONE LEGA > COMPETIZIONI** dopo aver creato una Competizione, cliccando sul pulsante **REGOLAMENTO** è possibile scegliere quali moduli tattici adottare nella Competizione.

Di default sono abilitati i **moduli tattici** previsti dal regolamento de **La Gazzetta dello Sport**.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

7.3 Esportazione in Excel delle statistiche con lista giocatori e quotazioni

Entrando nella Sezione **STATISTICHE** ogni partecipante alla Lega può selezionare le statistiche con la **lista di tutti i giocatori** con tutti i valori statistici comprese le **quotazioni aggiornate** a quel momento.



Un clic sul pulsante con l'icona del foglio elettronico consente di elaborare un file che può essere letto con un programma di Fogli elettronici come Microsoft® Excel o OpenOffice Calc. In base alla selezione nel menu a discesa è possibile salvare il file di tutti i giocatori o solo del ruolo selezionato scegliendo tra Portieri, Difensori, Centrocampisti, Trequartisti e Attaccanti.

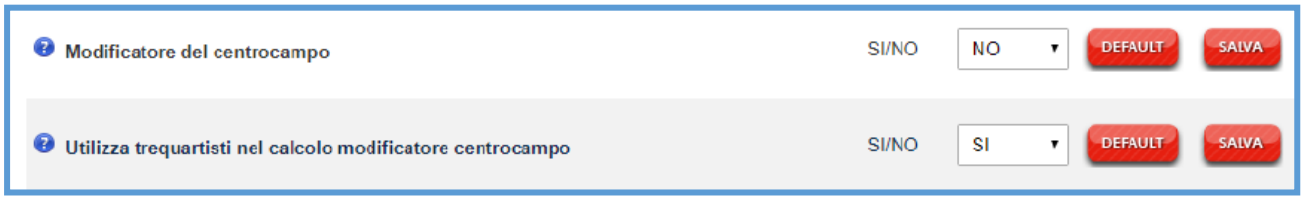
7.4 Nuovo Bonus Modulo

Nel **REGOLAMENTO** di una Competizione il Presidente può assegnare un **bonus** (che può essere anche negativo) **per ogni modulo**, tra quelli configurati come moduli tattici validi. Questo bonus viene sommato al totale della propria squadra al momento del calcolo punteggi.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

7.5 Possibilità di scegliere se escludere i Trequartisti dal calcolo del modificatore del centrocampo

Nel **REGOLAMENTO** di una Competizione il Presidente può impostare l'opzione: "**Utilizza trequartisti nel calcolo modificatore centrocampo**" che di default è impostata su SI.



Se questa opzione è attiva i voti dei Trequartisti sono considerati per il calcolo del modificatore del centrocampo.

7.6 Possibilità di creare competizioni Senza scontri Diretti (tutti contro tutti) con classifica e assegnazione punteggi stile "Formula 1"

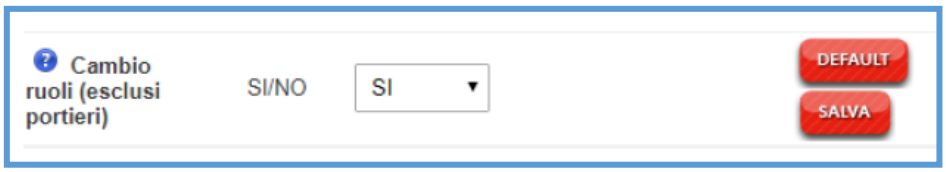
Quando si crea una Competizione Senza Scontri diretti (tutti contro tutti), il Presidente può selezionare l'opzione: "**Classifica tipo Formula 1**".

Se si attiva quest'opzione è possibile abbinare ai risultati di giornata un punteggio alla prima classificata, un punteggio alla seconda, ecc… stilando poi una classifica in base a questi punteggi.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

7.7 Possibilità di modificare i ruoli dei giocatori (eccetto Portieri)

In **GESTIONE LEGA > GENERALE** il Presidente può scegliere di abilitare l'opzione: "Cambio ruoli (esclusi portieri)" che di default è configurata sul valore **NO**.



Se si attiva quest'opzione per il Presidente sarà possibile cambiare i ruoli dei "**giocatori liberi**" (cioè dei giocatori con non sono stati comprati da alcuna Squadra), tranne quelli dei Portieri.

Per farlo il Presidente deve entrare in **GESTIONE LEGA > GIOCATORI** poi dal menu a discesa seleziona il ruolo dei giocatori ai quali si intende eseguire un cambio di ruolo.

Nell'elenco che appare accanto al "**giocatore libero**" è disponibile un menu a discesa che ad esempio per i Centrocampisti, permette di cambiare il ruolo in Trequartista o in Attaccante.

Per i **giocatori "non liberi"** il cambio ruolo non è possibile e non è disponibile selezionare il menu a discesa.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

7.8 Possibilità di impostare il voto riserve d'ufficio scegliendo tra voto fisso o voto peggiore della Squadra -1

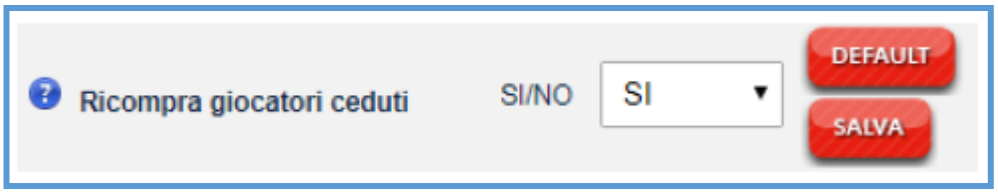
In **GESTIONE LEGA > COMPETIZIONI** dopo aver creato una Competizione, cliccando sul pulsante **REGOLAMENTO** è possibile scegliere l'opzione del parametro: "**Voto riserva d'ufficio: voto peggiore meno uno**".

Se si attiva quest'opzione viene assegnato alla **riserva d'ufficio** il voto più basso ricevuto da un giocatore in formazione -1.

Se invece l'opzione viene disattivata si dovrà specificare un **voto di default** per la riserva d'ufficio.

7.9 In Mercato si può scegliere se permettere di rcomprare un giocatore che già era stato comprato e ceduto

In **GESTIONE LEGA > MERCATO** è disponibile la nuova opzione "**Ricompra giocatori ceduti**".



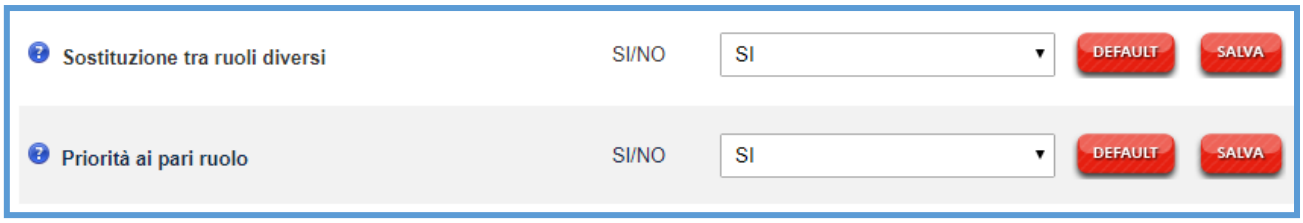
Di default è su **SI** e permette ad una Squadra di ricomprare un giocatore che era già stato acquistato e ceduto da quella Squadra.

Se si imposta su **NO**, per ogni Squadra è possibile acquistare uno stesso giocatore solo una volta, ovvero se lo cedo durante il resto della Stagione non posso più ricomprarlo.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com

7.10 Possibilità di scegliere se dare o meno la priorità alle sostituzioni per giocatori pari ruolo nel caso si consenta la sostituzione tra ruoli diversi

In **GESTIONE LEGA > COMPETIZIONI** dopo aver creato una Competizione, cliccando sul pulsante **REGOLAMENTO**, nel riquadro di configurazione della **PANCHINA**, per il Presidente è possibile scegliere di attivare l'opzione del parametro: "**Sostituzione tra ruoli diversi**".



Attivando quest'opzione si abilita in automatico su **SI** anche l'opzione "**Priorità ai pari ruolo**" che di default sono entrambe attive per rispettare il regolamento de **La Gazzetta dello Sport**.

In questo caso il software tenterà di sostituire come prima cosa tutti i giocatori dello stesso ruolo, nel caso non riesca a sostituire tutti, proverà a sostituire con giocatori di ruolo diverso, sempre che il modulo tattico che si andrebbe a creare sia un modulo consentito dal Regolamento, altrimenti la Squadra giocherà in 10.

Se invece si imposta l'opzione "**Priorità ai pari ruolo**" su **NO**, il software al momento di tentare la sostituzione non fa più distinzione tra pari ruolo e non, ma inserisce in campo il primo giocatore disponibile (che prende voto) che trova in panchina secondo l'ordine di inserimento.

© Edizioni Maxisoft®- NativeDreams.com® - Tutti i diritti riservati
I Marchi Maxisoft®, Maxi Games®, Maxi Manager®, Maxi Leghe® e NativeDreams.com® sono proprietà di Maxisoft® s.r.l. - Massa (Italy)
Copyright 1997-2019 Maxisoft® s.r.l.- NativeDreams.com® - - http://maxigames.maxisoft.it - www.maxisoft.it - www.nativedreams.com