

## Futi App Manager

### Regras e critérios

#### 1- Atributos

Cada jogador será avaliado pelos companheiros de pelada, seguindo os atributos de desempenho, que são eles: Ritmo, finalização, passe, drible, defesa, físico, disciplina e goleiro. Cada tributo tem as especificações do que é cobrado para que o jogador seja avaliado, de forma positiva ou negativa, sendo que cada jogador terá uma nota em cada atributo indo de 0 a 99, como no quadro abaixo:

JOGADOR DE LINHA		
Atributo	Especificação	notas
Ritmo (RIT)	Velocidade e explosão	0 a 99
Finalização (FIN)	Chute, cabeceio e precisão	0 a 99
Passe (PAS)	Qualidade dos passes	0 a 99
Drible (DRI)	Habilidade, domínio e controle	0 a 99
Defesa (DEF)	Marcação, interceptação	0 a 99
Físico (FIS)	Força, resistência e contato	0 a 99
Disciplina (DISC)	comportamento e frequência	0 a 99

GOLEIRO		
Atributo	Especificação	notas
Reflexo (REF)	Velocidade e reação	0 a 99
Colocação (COL)	posicionamento no gol e saídas aéreas	0 a 99
Mãos (MAO)	Encaixadas e espalmadas	0 a 99
Mergulho (MER)	Pontes, defesas e mergulho	0 a 99
Jogo com os pés (JCP)	Saída de bola, reposição e fatiadas	0 a 99
Físico (FIS)	Força, resistência e contato	0 a 99
Disciplina (DISC)	comportamento e frequência	0 a 99

#### 2- Notas e critérios

Para fins de avaliação, serão consideradas as posições de:

Atacante  
Defesa (zagueiro e ala/lateral)  
Meio campo  
Goleiro

Sendo que para cada posição em específica, cada atributo terá um peso diferente no critério de avaliação, como descrito no quadro abaixo:

#### PESO DE NOTAS

	<b>rit</b>	<b>fin</b>	<b>pas</b>	<b>dri</b>	<b>def</b>	<b>fis</b>	<b>disc</b>
<b>Atacante</b>	0,25	0,4	0,15	0,2	0	0,1	0,1
<b>Meio campo</b>	0,2	0,25	0,3	0,1	0,15	0	0,1
<b>Defesa</b>	0,1	0,05	0,15	0	0,4	0,3	0,1
	<b>Ref</b>	<b>Col</b>	<b>Mãos</b>	<b>Merg</b>	<b>Jcp</b>	<b>Fis</b>	<b>Disc</b>
<b>Goleiro</b>	0,25	0,1	0,3	0,15	0,2	0	0,1

O cálculo será realizado da seguinte maneira: as notas de cada critério, serão acrescidas do peso do seu respectivo atributo, de acordo com a posição do jogador, após a nota final de cada atributo, será então feita a média das notas, para se chegar ao overall do jogador, como demonstra o exemplo abaixo:

JOGADOR									
Nome	Posição	RIT	FIN	PAS	DRI	DEF	FIS	DIS	Overall
Joao peladeiro	Atacante	79	83	79	84	70	74	90	83
Fabio do rachão	Meio Campo	80	80	83	81	75	77	90	81
Claudio pé de gancho	Defesa	78	77	78	79	84	79	90	82

GOLEIRO								
Nome	Posição	REF	COL	MAO	MER	JCP	DIS	Overall
Caio mão de cebo	Goleiro	80	78	82	81	79	85	81

Sendo que para todos que tenham idade de 35 anos ou +, terão acrescidos em seu overall, o adicional de 2%

### 3- Avaliações

No lançamento do aplicativo, e após cada rodada, cada jogador poderá avaliar os companheiros de jogo, de forma honesta e justa, não podendo se autoavaliar. O jogador terá três opções de avaliação pós rodada, aumentar 1(uma) nota, diminuir(uma) nota, ou manter a nota do atributo de cada jogador. Após a conclusão do horário de avaliação, será então atualizado o overall de cada jogador da liga, seguindo as seguintes regras:

Nº de avaliações	aumento/diminuição de nota
0 a 2	0
3 a 5	1
6 a 8	2
9 em diante	3

### 3.1- Upgrade de nota

O jogador que receber até 2 avaliações positivas, em quaisquer atributos, mantem a nota em que começou a rodada.

Recebendo de 3 a 5 avaliações positivas em quaisquer atributos, ele tem o aumento de 1(uma) nota no atributo que recebeu até 5 avaliações.

Recebendo de 6 a 8 avaliações positivas em quaisquer atributos, ele tem o aumento de 2(duas) notas no atributo que recebeu até 8 avaliações.

Recebendo de 9 avaliações em diante em quaisquer atributos, ele tem o aumento de 3(três) notas no atributo que recebeu 9 ou mais avaliações.

### 3.2 – Downgrade de nota

O jogador que receber até 2 avaliações negativas, em quaisquer atributos, mantem a nota em que começou a rodada.

Recebendo de 3 a 5 avaliações negativas em quaisquer atributos, ele tem o decréscimo de 1(uma) nota no atributo que recebeu até 5 avaliações.

Recebendo de 6 a 8 avaliações negativas em quaisquer atributos, ele tem o decréscimo de 2(duas) notas no atributo que recebeu até 8 avaliações.

Recebendo de 9 avaliações em diante em quaisquer atributos, ele tem o decréscimo de 3(três) notas no atributo que recebeu 9 ou mais avaliações.

### 3.3 – Penalidades

Se qualificará como penalidade, resultando no downgrade de 1(uma) nota de cada atributo, o jogador que:

- Cometer agressão contra qualquer companheiro de pelada

- Tiver duas faltas na pelada sem uma justificativa

- Se manter por 3 rodadas seguidas sem mudança no overall

- Deixar de avaliar os companheiros ao fim de cada rodada por duas vezes, sendo consecutivas ou não.

