

### 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:

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 frequencia	0 a 99
Goleiro (GOL)	Reflexos, colocação, saída (só se tiver goleiro fixo)	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:

	rit	fin	pas	dri	def	fis	disc	gol
<b>Atacante</b>	0,2	0,2	0,1	0,2	0	0,1	0,1	0
<b>Meio campo</b>	0,2	0,2	0,25	0,15	0	0,1	0,1	0
<b>Defesa</b>	0,1	0,1	0,1	0	0,25	0,2	0,1	0
<b>Goleiro</b>	0	0	0	0	0,3	0,1	0,1	0,35

Obs: varáveis em %

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

João Henrique, ATA de 25 anos.

Atributos	Nota	Peso do atributo	Nota final
rit	74	20%	88,8
fin	80	20%	96
pas	82	10%	90,2
dri	86	20%	103,2
def	70	0%	70
fis	73	10%	80,3
disc	90	10%	99

João tem Overall de 89,6 (media das notas finais)

Sendo que para todos que tenham idade de 35 anos ou +, terão acrescidos em sem 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 horario 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, mantém 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, mantém 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.