

Cari coaches.

Nella Connected Franchise Mode (CFM) non dovrete solo giocare in campo, ma sarete chiamati a gestire il roster e il salary CAP della vostra franchigia. Potete essere fortissimi sul campo, ma se non saprete gestire la vostra squadra non arriverete lontano.

L'obiettivo di questo scritto è fornire delle indicazioni BASE che siano un punto di partenza per tutti. Si tratta quindi di nozioni **INDISPENSABILI** per evitare di disperdere tutto il CAP o di perdere giocatori importanti al vostro roster. Come prima cosa analizziamo come si compone lo stipendio di un giocatore. Ci aiutiamo con questa screen



Come vedete ci sono 2 fattori che compongono lo stipendio di un giocatore:

- **SALARY**: è lo stipendio in senso stretto ed è spalmato su tutti gli anni della durata del contratto. Normalmente non è uguale ogni anno ma tende leggermente crescere nel tempo. Se il giocatore viene tagliato o traddato prima della scadenza del suo contratto, il salary **NON** sarà pagato al giocatore e rappresenterà la parte che andremo a risparmiare e che andrà ad aumentare il nostro **CAP SPACE**
- **BONUS**: è la parte **GARANTITA**. Quindi qualora decidessimo di traddare o tagliare il giocatore, la parte di bonus andrà a formare il **CAP PENALTY**.

Quindi assimiliamo subito questi 2 concetti che sono importantissimi quando andiamo a fare un contratto o a rinnovare un giocatore. Dargli un alto **SALARY** significa che qualora un domani scambiassimo questo giocatore, la squadra che lo riceve deve avere sufficiente **CAP SPACE** perché il salary è a suo carico. D'altro canto per noi scambiare questo giocatore è

estremamente vantaggioso (dal punto di vista economico) perché aumenta lo spazio salariale a nostra disposizione per nuovi giocatori.

Qualora il contratto preveda invece un elevato **BONUS**, una eventuale trade o un eventuale taglio del giocatore risulta svantaggiosa perché la parte di bonus abbassa comunque il nostro spazio salariale (andando a costituire la **CAP PENALTY**). Pertanto si paga ma non si hanno i servizi del giocatore. D'altro canto offrire un elevato **BONUS** può rappresentare un fattore importante per convincere un giocatore ad accettare la vostra offerta di contratto. E' ragionevole pensare che a parità di stipendio generale, se abbiamo offerta una percentuale più alta di bonus saremmo preferiti rispetto ad eventuali concorrenti (almeno per quanto concerne il fattore economico).

Ulteriore considerazione che può essere un fattore determinante per una trade. Se ci chiedono di scambiare un giocatore il cui contratto prevede un elevato **BONUS** (che quindi andrà a costituire **CAP PENALTY**) è ragionevole – seppur non automatico – pretendere qualcosa in più dal punto di vista della contropartita tecnica. Infatti la trade inciderà negativamente sulla nostra capacità di spesa e quindi è ragionevole voler massimizzare la trade dal punto di vista tecnico. Resta valido il discorso opposto. Se tradiamo un giocatore con alto **SALARY** alleggeriremo il nostro salaries e quindi aumenteremo la nostra capacità di spesa e quindi aumenteranno le nostre possibilità di acquisire validi (e costosi)giocatori liberi sul mercato.

Vediamo ora come si compone il nostro **SALARY CAP**.

The screenshot shows the 'TEAM SALARIES' interface. At the top, it displays details for A. Brown: WR, Overall 93, 2016 Cap \$148M, 2016 Cap Pen. \$1.2M, 2017 Cap Pen. \$0, Salaries \$130M, Cap Space \$17.2M, and Rookie Reserve \$0. Below this is a table for the Pittsburgh Steelers showing player names, positions, ages, overall ratings, lengths of contracts, remaining years, total salaries, and bonuses.

NAME	POS	AGE	OVR.	LEN	REM	TOTAL	BONUS
A. Brown	WR	28	93	6	2	\$41.9M	\$8.46M
D. DeCastro	RG	26	92	5	5	\$26M	\$14M
B. Roethlisberger	QB	34	92	5	4	\$99M	\$31M
W. Johnson	FB	26	92	4	4	\$7.8M	\$2.2M
M. Pouncey	C	27	91	6	4	\$43.8M	\$13M
D. Franklin	LG	29	90	5	4	\$28.5M	\$0

Analizziamo i punti:

- **2016 CAP** -> E' il monte stipendi della squadra ed è UGUALE per tutti.
- **SALARIES** -> E' il totale degli stipendi (salary+bonus) della squadra per il 2016. Se prendiamo un giocatore FA nel corso del 2016, il salaries aumenta per l'importo dello stipendio del giocatore.
- **2016 CAP PEN.** -> Il cap penalty è la penalità che ricevete quando tagliate o tradate un giocatore che avete ancora sotto contratto. Nello specifico è la parte di BONUS relativo al 2016. Va a sommarsi ai salaries riducendo la vostra possibilità di spesa
- **CAP SPACE** -> E' la parte del 2016 CAP ancora disponibile per firmare nuovi giocatori dai FA o che arrivano via trade. Si ottiene semplicemente sottraendo al 2016 CAP il SALARIES e la 2016 CAP PEN. Nella slide abbiamo: 2016 CAP = 148,4 MLN – SALARIES = 130 MLN – 2016 PEN = 1,2 MLN = CAP SPACE = 17,2 MLN
ATTENZIONE: 17,2 MLN sono i soldi che avete a disposizione per firmare i giocatori per la stagione 2014.
- **2015 CAP PEN.** -> E' la penalità che ricevete quando tagliate o tradate un giocatore che avete ancora sotto contratto. Nello specifico è la parte di BONUS previsto nel contratto e relativo agli anni successivi a quello in cui avete traddato il giocatore.

Vediamo ora la parte riguardante i dati contrattuali del singolo giocatore.

TEAM SALARIES

	A. BROWN WR OVERALL 93	2016 CAP \$148M	2016 CAP PEN. \$1.2M	2017 CAP PEN. \$0
	WIDE RECEIVER BALANCED OFFENSE	SALARIES \$130M	CAP SPACE \$17.2M	ROOKIE RESERVE \$0

Steelers								All
NAME	POS	AGE	OVR+	LEN	REM	TOTAL	BONUS	
A. Brown	WR	28	93	6	2	\$41.9M	\$8.46M	
D. DeCastro	RG	26	92	5	5	\$26M	\$14M	
B. Roethlisberger	QB	34	92	5	4	\$99M	\$31M	
W. Johnson	FB	26	92	4	4	\$7.8M	\$2.2M	
M. Pouncey	C	27	91	6	4	\$43.8M	\$13M	
O. Franklin	LG	29	90	5	4	\$28.5M	\$0	

 ACTIONS
  SORT
  BACK
 3 F **NFL.COM** PITTSBURGH STEELERS 19 BUFFALO BILLS 43 F **NFL.COM** CLEVELAND BROWNS 31 TAMPA BAY BUCCANEERS 7 F

LENGTH -> è la lunghezza totale del contratto.

REMAINING -> sono gli anni di contratto rimanenti.

TOTAL -> è ovviamente il totale del contratto.

BONUS -> è la parte di bonus prevista nel contratto.

SAVINGS -> Questa è la parte che andremo a risparmiare se tagliamo o traddiamo il giocatore. In pratica questa colonna ci indica di quanto aumenterà il nostro CAP SPACE.

PENALTY -> Questa è la parte che finirà nel cap pnealty se tagliamo o traddiamo il giocatore. In parte andrà nel 2016 CAP PENALTY e in parte andrà nel 2017 CAP PENALTY