

ITALIAN MADDEN LEAGUE – REGOLAMENTO

2019/2020 REGOLAMENTO IN GAME

FASE 1: ORGANIZZAZIONE GARE

Parte Generale

La Italian Madden League, oltre ad essere la principale lega italiana per Madden su PlayStation, è una lega “ad invito” e si basa prima di qualunque altra cosa, sulla educazione e sul rispetto tra i giocatori.

Per ogni week verrà pubblicato nel gruppo FB il GAMEDAY, ovvero un topic ufficiale delle partite. Il Gameday indicherà data ed ora di inizio della week, la deadline della stessa ed infine indicherà ad ogni coach il proprio avversario per quella week.

Sarà, ovviamente, compito dei coaches accordarsi su quando giocare la loro partita e il post sul Gameday sarà l’unico topic di riferimento ufficiale.

Qualora le partite con accordi presi in GameDay siano tutte state giocate lo staff potrà avanzare alla week successiva senza comunicare nulla o senza dover chiedere info in merito alle partite ancora da giocare.

Match vs Human Coach

I coaches sono liberi di accordarsi in privato, ma devono comunque comunicare sul GAMEDAY gli accordi trovati e le modalità in cui si sono organizzati con il proprio avversario, di modo che lo Staff possa organizzarsi di conseguenza.

Una volta che un coach è stato contattato dal suo avversario, se entro 24 ore non dovesse rispondere ne in privato ne sul post del Gameday, verrà messo in AP direttamente dallo Staff. Le 24 ore saranno prese in considerazione solo a partire dalla creazione del post accordi.

Se un coach non si presenta entro 30 minuti dall’appuntamento preso sul post del Gameday, il coach presente potrà richiedere l’immediata messa in AP del suo avversario così da giocare subito la partita. Il coach che, pur avendone diritto, non chiede la messa in AP del proprio avversario NON potrà chiedere l’assegnazione del Sim To Win qualora la partita non riesca ad essere giocata entro il termine della week. In questo caso, il match sarà simulato. Nel caso in cui, invece, il coach richieda la messa in AP del suo avversario e nessuno dello Staff sia disponibile, sarà lo Staff stesso a decidere il da farsi, prendendo in considerazione la particolarità del caso.

Ai fini del conteggio degli Auto Pilot, è necessario che sul post del Gameday vengano indicati i coach in AP.

Match vs CPU

Le partite contro la CPU devono essere disputate entro 12 ore dalla scadenza della Week. Nel caso in cui non sia possibile giocare contro la cpu entro questo termine sarà sufficiente informare lo Staff che, avendone conoscenza, non anticiperà l’avanzamento della week e il coach coinvolto potrà utilizzare tutto il tempo previsto nella deadline originale. In ogni caso, anche le partite vs CPU, devono essere riportate sul post del GAMEDAY.

Le partite contro la CPU devono essere obbligatoriamente trasmesse o, laddove non sia possibile, devono essere salvate integralmente e successivamente (entro la fine della week successiva) condivise sul canale della lega.

FASE 2: REGOLE IN GAME

Parte Generale

In considerazione della poca varianza degli schemi difensivi viene abolito ogni limite legato alla ripetizione degli schemi in attacco. Sarà pertanto possibile utilizzare uno stesso schema senza alcun limite e starà alla difesa prendere le adeguate contromisure.

Tutti gli aiuti, ad eccezione dell'autoflip della difesa, devono rigorosamente essere disattivati. prima di giocare la propria partita ogni coach dovrà verificare di avere tutti gli aiuti su OFF (escluso l'Auto Flip) ed inviare foto al coach avversario.

In ogni caso, si potrà comunque richiedere video post match, esattente come è stato fino ad ora. Se dal video gli aiuti dovessero essere trovati attivi, la pena sarà il BAN dalla lega, senza nessuna possibilità di appello

Snap

Ogni Coach dovrà lasciare almeno 3 secondi prima di snappare la palla.

I 3 secondi partiranno dal momento in cui il QB è settato per ricevere lo snap e non prima.

Se durante l'attacco si decide di cambiare formazione tramite gli Audibles nel pre-snap, è obbligatorio concedere 3 secondi alla difesa in modo che possa reagire al cambiamento avversario. Detta regola non si applica nel caso in cui la squadra offensiva si allinei allo scadere del tempo utile a mettere in gioco la palla e per le squadre che si trovino, nel quarto periodo, in evidente situazione di recupero del punteggio.

4th Down

- 4&Inches e 4&1 sono sempre giocabili a partire dalla metà campo avversaria.
- La squadra che si trova in svantaggio di almeno 14 punti può giocare il 4th down in qualsiasi periodo di gioco ed in qualunque posizione del campo.
- Nel secondo tempo (terzo e quarto quarto) sarà possibile giocare il 4th&goal fino ad una distanza di 5 yds.
- Nel quarto periodo, la squadra in svantaggio può giocare il 4th down sempre e da qualunque posizione di campo.
- Nel quarto periodo, la squadra in vantaggio può giocare il 4th down entro un massimo di un 4&3 da qualunque posizione di campo.
- Durante l'overtime le squadre in parità possono giocare il 4th down entro un massimo di un 4&3 da qualunque posizione di campo. La squadra in svantaggio può invece giocarlo sempre.
- I fakepunt e i fake FG NON sono soggetti ai limiti sopracitati e pertanto possono essere giocati anche in situazioni di distanze superiori o in zone di campo altrimenti vietate.

Dropback

E' concesso al QB di effettuare i canonici 3-5-7 passi all'indietro per preparare il lancio in base allo schema. Dalla shotgun il QB non può mai indietreggiare oltre le 5 yds. E' severamente vietato indietreggiare ulteriormente a meno che non si debba sfuggire ad un difensore TOTALMENTE libero che rusha il QB.

Play Action e RPO

Le Play Action e le RPO sono vietate nelle situazioni superiori ai 3rd&5 e 4th&5. Qualora un coach giocasse inavvertitamente uno schema che prevede una PA o una RPO in una situazione vietata, dovrà immediatamente procedere al Punt, anche nel caso si trovi in raggio da FG.

E' vietato l'utilizzo di Hot Route (pass block) sul giocatore che deve fare la finta di handoff con il QB.

No Huddle

E' possibile giocare in No Huddle senza nessuna restrizione. Tuttavia è obbligatorio concedere 5 secondi per permettere all'avversario un minimo di aggiustamenti difensivi. Altrettanto restano valide le eccezioni alla suddetta regola (quarto periodo in situazioni di recupero del punteggio).

Utilizzo dei Difensori in Manuale

Durante la fase difensiva è possibile utilizzare il giocatore che si preferisce. Si richiede solo di utilizzarli in maniera simulativa. Qualora lo staff, a suo insindacabile giudizio, dovesse ritenere che viene perpetrato un ripetuto uso improprio del difensore in manuale, si tornerà all'obbligo di utilizzare i difensori solo per rushare il QB.

Unica limitazione viene posta in situazioni di spy. Qualora sia presente un giocatore in spy, il difensore utilizzato manualmente deve obbligatoriamente rushare il QB (a prescindere da ciò che prevede lo schema) finché quest'ultimo non lancia o non cede il pallone al RB. Una volta che il qb ha lanciato o effettuato l'handoff è possibile switchare il difensore.

Onside Kick – Squib Kick

- Nei primi 3 quarti l'Onside Kick è utilizzabile in situazione di svantaggio di 14 punti o più.
- Nel quarto quarto l'onside kick è sempre ammesso in qualsiasi situazione di punteggio.
- Lo Squib Quick può essere utilizzato SOLO negli ultimi 2 minuti del 2° quarto e negli ultimi 2 minuti del 4° quarto.

FakePunt – Fake Field Goal

Sono ammessi al massimo 1 FakePunt e 1 Fake Field Goal a partita.

Sono ammessi un massimo di 3 FakePunt e 3 Fake Field Goal a stagione, vanno dunque dichiarati allo Staff ogni volta che vengono utilizzati.

MercyRules

Con una differenza punti di 31 nel secondo tempo la squadra in vantaggio sarà libera di continuare il suo gioco, ma dovrà schierare in campo i giocatori backup nei ruoli QB, HB, WR1, WR2, WR3, TE

Altri Divieti Specifici

- Non utilizzare nano blitz;
- Non portare avanti manualmente la DL, prima dello snap;
- Non gonfiare il punteggio per gonfiare le stats.
- Obbligo di mantenere la pressione sul QB con almeno 3 uomini siano essi DL, LB o DB

- Le formazioni di special team (QB Kneel, Spike e le loro finte escluse) devono essere usate SOLO in situazione di special team.
- L'uso del Chew Clock è tassativamente vietato.

FASE 3: DISCONNESSIONI IN GAME

Disconnessioni Match Vs Cpu

Le partite verso la CPU devono essere iniziate e finite una sola volta. Se la partita verrà disconnessa e ricominciata, (questo può essere facilmente controllato), ci saranno sanzioni verso il coach in questione. In caso di caduta di connessione nei match contro la CPU va obbligatoriamente usata la funzione RESUME del match (ed è necessario salvare il video che dimostri l'effettivo utilizzo della funzione).

Disconnessioni Match Vs Human

E' ASSOLUTAMENTE vietato disconnettersi volontariamente dalla partita. E' la massima mancanza di rispetto verso il proprio avversario e tutta la lega.

- Se la connessione dovesse cadere accidentalmente nel 1st qtr, si ricomincia 0-0 a prescindere dalla situazione di punteggio.
- Se la connessione dovesse cadere accidentalmente dal 2nd qtr in poi, il coach in vantaggio al momento della disconnessione può decidere se:
 1. Ricominciare 0-0
 2. Riportare la partita nella stessa situazione di tempo, punteggio, posizione e possesso al momento della disconnessione.
- Se la connessione dovesse cadere nel 4th qtr, con un divario nel punteggio di almeno 17 punti, il coach in vantaggio (oltre alle precedenti ipotesi 1 e 2) può decidere di giocare direttamente contro CPU. In quest'ultimo caso si avranno max 2 tentativi (1 restart) per giocare contro la CPU. Se il Coach avversario dovesse riconoscere la propria sconfitta si potrà applicare il STW.
- Dal 2nd qtr in poi, se la connessione dovesse cadere con un divario nel punteggio inferiore a 17 punti, il coach in svantaggio dovrà adeguarsi alla disponibilità dell'avversario per rigiocare la partita (decisione che spetta cmq a chi stava vincendo anche se di 1 punto e senza il possesso del pallone, in qualsiasi posizione di campo), in caso contrario avrà l'obbligo di mettersi in AP.
- Qualora i coach coinvolti decidano di riportare la partita nella stessa situazione di tempo, punteggio, posizione e possesso in cui si trovava, è obbligatorio conservare anche la stessa situazione in termine di infortuni e pertanto i giocatori che si erano infortunati nel corso della partita caduta non potranno essere schierati. Ovviamente, in questa situazione, il roster nelle 2 partite deve essere il medesimo ed è quindi assolutamente vietato mettere sotto contratto altri giocatori tra una partita e l'altra.

FASE 5: CONTESTAZIONI

Ogni rimostranza deve essere portata all'attenzione dello staff in maniera PRIVATA.

Qualunque segnalazione di mancato rispetto del regolamento, sarà presa in considerazione solo se avallata da prova video.

Lo staff visionerà il video per verificare la presenza di irregolarità ed eventualmente deciderà sulla sanzione da applicare, comunicandola pubblicamente.

Ogni irregolarità "outgame", dovrà essere dimostrata tramite screen delle chat tra le due persone coinvolte.

Qualunque polemica o rimostranza riportata PUBBLICAMENTE e non via privata allo Staff, sarà pesantemente sanzionata.

REGOLAMENTO FRANCHISE

PARTE 1: REGOLE DI ROSTER

Assegnazione Squadre e Team Lottery

Le squadre vengono assegnate ai coach attraverso sorteggio.

Roster e Minimi di Roster

Il roster delle squadre deve essere **INDEROGABILMENTE** di 53 uomini per tutta la durata della season.

Al fine di tutelare l'integrità del roster, è necessario che questo abbia dei requisiti minimi per ogni ruolo.

- OFFENSE: 2QB, 2RB, 1FB (o 3° TE), 4WR, 8OL, 2TE
- DEFENSE: 5DL, 5LB, 4CB, 3S, 1K, 1P
- Lo slot del FB potrà essere occupato da un FB oppure da un terzo TE o da un quarto HB (che a questo punto diventano obbligatori nei minimi, chiaramente in alternativa).

Una volta rilasciato un giocatore (anche se accidentalmente) non sarà possibile rifirmarlo nella stessa regular season. Questo viene fatto per evitare che vengano rilasciati top player al girare della week e rifirmati subito dopo abbattendo così il CAP hit. Il coach che ha rilasciato il giocatore potrà proporgli un nuovo contratto solo nella successiva FA Battle.

Practice Squad

Si tratta di giocatori che ufficialmente sono free agent ma una volta che vengono introdotti nella propria practice squad incidono sul CAP e soprattutto ricevono xp per i weekly training. In virtù di ciò, è richiesto ai coach di avere costantemente la practice squad piena, affinché si possa contribuire tutti alla crescita dei giocatori FA. Alla fine di ogni season la CPU firmerà in automatico tutta la practice squad e questa potrà essere tenuta a roster.

Regole sui passaggi in Practice Squad.

Quando si effettua uno steal di un giocatore dalla practice squad di un'altra franchigia, detto giocatore deve **OBBLIGATORIAMENTE** restare nel roster effettivo per almeno 3 weeks prima di poter essere inserito nella propria practice squad.

Quando si retrocede un proprio giocatore dal roster effettivo alla Practice Squad, questo deve rimanere per almeno 3 weeks in Practice Squad prima di poter essere promosso nuovamente al roster effettivo.

In week 16 e 17 è vietato inserire giocatori dal roster effettivo alla propria Practice Squad.

Cambi di Ruolo dei Giocatori

I cambi di ruolo si potranno effettuare solo dal draft e fino a week 4 di preseason, compresa. Sarà possibile effettuare qualunque cambio di lato o di ruolo a condizione che il giocatore rimanga all'interno dello stesso reparto (ad esempio da C a RG, da MLB e ROLB, da FS a SS) con l'unica ad eccezione rappresentata dal passaggio DE a OLB e viceversa.

In considerazione di quanto detto sopra, sono specificamente vietati i cambi:
WR->TE e viceversa
S->LB e viceversa

CB->LB e viceversa
HB->FB e viceversa
TE->FB e viceversa

Da week 1 di regular season e fino allo step FA1 vietato qualsiasi cambio ruolo. In questo intervallo sarà possibile modificare solo i giocatori acquisiti via trade.

Si precisa che qualora lo staff rilevasse movimenti anomali (ad esempio cambiare ruolo ad un giocatore in scadenza per fargli abbassare l'ovr e poi impiegarlo nel ruolo originario) comporterà sanzioni pesanti, fino alla estromissione dalla lega. Atteggiamenti volti ad aggirare le regole non saranno tollerati.

Cambio Ruolo Defensive Back

CB e S vengono considerati come appartenenti allo stesso reparto, quello appunto dei DB. Tuttavia è ammesso il cambio da S a CB ma NON da CB a S. Ovviamente sarà possibile cambiare una SS in FS e viceversa.

Cambio Nomi Players

E' tassativamente vietato Cambiare il Nome dei giocatori nella Franchise. Sarà solo possibile sistemare i nomi di giocatori che hanno una differenza con il nome reale e solo previa autorizzazione dello staff.

Depth Chart

E' possibile schierare un giocatore in Depth Chart in una posizione diversa da quella prevista dal suo ruolo. Pertanto, a titolo esemplificativo, è possibile schierare una OG in OT in depth chart o schierare DE un OLB.

E' tassativamente vietato schierare un WR nella posizione di TE o un CB nella posizione di FS o SS.

Resign

Ogni coach avrà a disposizione un monte "punti resign" da spendere come meglio crede. Il costo del rinnovo di ogni giocatore dipenderà dal suo ovr secondo la seguente tabella:

- 20 Punti Resign disponibili.
- Ovr 90-99 7 pti
- Ovr 81-89 6 pti
- Ovr 76-80 5 pti
- Ovr 71-75 4 pti
- Ovr 66-70 3 pti
- Ovr 63-65 2 pti o gratis*
- Ovr 62< 1 pto o gratis*

I giocatori che hanno develop Superstar x-Factor costano 2 pti aggiuntivi.

L'ovr di riferimento è quello che il giocatore ha AL MOMENTO in cui lo andare a rinnovare e dopo aver speso eventuali SP.

Il costo è indifferente sia che venga speso per il rinnovo o che venga speso per il Tag (magari qualora il giocatore rifiutasse il rinnovo).

* Il rinnovo dei giocatori fino a ovr 65 compreso è gratis SE i giocatori vengono rinnovati nel Last Resign e per un solo anno. In caso vengano rinnovati in corso di season o con contratto pluriennale, subiranno un costo pari ai pti riportati nella sopraindicata tabella.

Al fine di evitare offerte che vadano a spalmare il cap su season che non verranno giocate, al giocatore che si rinnova si potrà offrire al massimo gli anni richiesti oppure tanti anni quante sono le season rimanenti.

Lo staff creerà un apposito gruppo su FB dove prima di effettuare un rinnovo i coach dovranno pubblicare la foto del giocatore da rinnovare, così da poterne verificare l'overall e l'assenza di SP da spendere. Inoltre andrà pubblicata una foto che mostri quanti anni di contratto richiede il giocatore. Occorrerà attendere la conferma dello staff che verificherà anche i punti spesi e quelli rimanenti.

NOTA BENE: I Player che verranno rinnovati oltre i limiti consentiti saranno rilasciati e il coach sarà sanzionato.

PARTE 2: REGOLE DI OFF-SEASON

FA Preseason

Prima della preseasons di season 1 si effettuerà una lottery per i giocatori Free Agent. L'ordine della lottery sarà strutturato come segue:

- Squadre con 0 giocatori X-Factor a roster.
- Squadre con 1 giocatore X-Factor a roster
- Squadre con 2 giocatori X-Factor a roster
- Squadre con 3 giocatori X-Factor a roster
- Squadre con 4 giocatori X-Factor a roster.

All'interno di ogni fascia le squadre saranno posizionate in base all'ordine del draft senza considerare le trade.

Nelle seasons successive non ci sarà alcuna lottery ma per le prime 3 weeks di preseason si potranno firmare al massimo 2 FA ogni week.

FA Battle

In 5 seasons si giocano 4 FA battle. Tra le prime 2 e le seconde 2 ci sono, chiaramente, dinamiche e aspetti molto diversi, che portano a doverle regolamentare in maniera specifica.

In FA BATTLE 1 e 2 le offerte dovranno rispettare questi criteri:

- Ogni offerta dovrà avere un minimo di 65 pti.
- Bonus massimo quello richiesto dal giocatore.
- Durata massima quella richiesta dal giocatore, ma è possibile offrire contratti più corti per massimizzare il bonus.
- salary libero.

In FA BATTLE 3 e 4 i criteri cambiano.

- Ogni offerta dovrà avere un minimo di 65 pti.
- Salary e Bonus liberi
- Anni di contratto BLOCCATI a quelli richiesti dal giocatore.

I giocatori firmati durante la FA Battle, potranno essere tradati ma solo SUCCESSIVAMENTE al draft.

Il coach che taglia dal proprio roster uno o più giocatori durante uno step di FA Battle NON può fare offerte per quei giocatori nello stesso step.

Roster minimo post draft: 63 Players.

Draft

Ogni coach, per ogni season, potrà avere massimo:

- 2 first round pick
- 2 second round pick
- 3 third round pick

Eventuali trade che comportassero il possesso di un numero di pick superiore ai limiti imposti, non saranno possibili.

I giocatori draftati nei primi due giri, non potranno essere tradati o scambiati nella stessa season, ma soltanto dalla stagione successiva. I Rookie di Season 1 saranno tutti tradabili, nei limiti che il cap space concede.

PARTE 3: TRADES

Ogni coach avrà a disposizione un monte "punti trade" da utilizzare come meglio crede.

Ogni coach spenderà punti in base all'ovr dei giocatori e/o in base alle pick CHE ACQUISISCE, secondo la seguente tabella:

- Punti Trade 50
- Ovr 90-99 pti 12
- Ovr 86-89 pti 10
- Ovr 81-85 e 1 round pti 8
- Ovr 76-80 e 2 round pti 6
- Ovr 71-75 e 3 round pti 5
- Ovr 66-70 pti 4
- Ovr 65 o inferiore e 4-5 round pti 3
- 5-6 Round – pti 2

Se si VENDE un giocatore in scadenza quest'ultimo, oltre al costo variabile legato all'ovr che sostiene chi acquisisce il giocatore, ha una penale di 5 pti anche per il coach che lo vende.

L'ovr dei giocatori si calcola, ovviamente, al momento in cui si effettua la trade e il giocatore non deve avere SP da spendere.

Il monte "punti trades" si resetta al termine del draft.

Anche le trades di sole pick effettuate durante il draft saranno incluse nel monte dei "punti trades"

Lo staff creerà un apposito gruppo su FB dove prima di effettuare una trade i coach dovranno pubblicare la foto dei giocatori coinvolti, così da poterne verificare l'overall e l'assenza di SP da spendere.

Occorrerà attendere la conferma dello staff che verificherà anche i punti spesi e quelli rimanenti.

PARTE 4: CONFIDENCE

Prima dell'inizio di ogni Pre-Season, la confidence verrà resettata e riportata a quota minima di 50 per tutti i player delle 32 franchigie

PARTE 5: PLAYBOOK

I Coaches potranno usare qualsiasi Playbook essi vogliano tra quelli predefiniti. Sarà possibile crearsi un Custom PB.

PARTE 6: PARTECIPAZIONE

- 1) chi, nella singola stagione, non gioca almeno 10 partite verrà automaticamente sostituito al termine della season.
- 2) chi, nella singola stagione, non gioca almeno 10 partite, anche qualora arrivasse ai PO, non potrà giocarli e riceverà un STL.
- 3) chi abbandona in corso di season o comunque decide di abbandonare prima della fine di season 5 perde il posto tra i 32 iniziali per il prossimo madden.

NOTA BENE.

I coach che dovessero avere situazioni di temporanea impossibilità (ad esempio quando partono per una vacanza o per problemi di lavoro) devono comunicarlo tempestivamente allo staff che non conterà le partite in questione come non giocate.

In ogni caso lo staff si riserva, in maniera del tutto autonoma, di valutare situazioni soggettive di difficoltà e/o impedimenti e si riserva, alla luce delle proprie valutazioni, la facoltà di disapplicare (una volta) alle presenti regole.

PARTE 7: PROPOSTE MODIFICHE AL REGOLAMENTO MODALITA'

Lo staff è composto di persone e quindi è fallibile. Noi vogliamo che tutti possano contribuire, anche perché siamo convinti e consapevoli che una tua idea possa arrivare da chiunque in qualsiasi momento. Pertanto vogliamo che tutti possano proporre modifiche al regolamento. Lo staff chiede solo che la proposta risponda alle seguenti domande:

Com'è la regola attuale?

Come vuoi cambiarla?

Come la modifichereesti?

Cosa succede con la regola modificata, quali sono le differenze rispetto alla situazione attuale?

La parola finale resterà allo staff che ha il quadro d'insieme, ma chiunque può proporre una regola nuova o una modifica ad una regola esistente.

Le proposte saranno pubblicate nel gruppo generico di modo che tutti possano visionarle e commentarle

Lo staff non entrerà all'interno della discussione, prenderà soltanto atto dei commenti della lega e poi prenderà una decisione sulla richiesta di modifica del regolamento. La decisione verrà presa internamente ed in autonomia e poi comunicata alla lega.

I commenti sul post saranno possibili solo per 24 ore, lo staff poi si prenderà il tempo di cui ha bisogno per decidere in merito alla proposta

In ogni caso, non ci saranno cambiamenti nella Season in corso ma solo dalla Season successiva. Qualsiasi polemica causerà la chiusura e la cancellazione del post.

PARTE 8: GESTIONE DELLA SQUADRA DA PARTE DI TERZI

In casi eccezionali si potrà far gestire la squadra ad un altro coach, bisognerà avvisare lo staff comunicando il nome del coach che gestirà la squadra e per quanto tempo. Lo staff avviserà la lega. Il coach che sostituisce temporaneamente un altro potrà fare offerte alla FA Battle e fare il draft, NON potrà assolutamente fare trade né giocare partite.