

BASKETTIAMO SUPER CUP

La Super Coppa, da disputarsi in gara unica alla 30ª giornata, vedrà opposta la vincitrice della *GOLDEN LEAGUE* a quella della *BASKETTIAMO CUP*. In caso di ex-aequo, fatti salvi i criteri di cui al paragrafo 7, prevarrà sempre la formazione che si è iscritta al gioco per prima.

La *BASKETTIAMO SUPER CUP* verrà disputata nel corso della 30ª e ultima giornata di stagione regolare dei campionati di serie A e serie A2. Vi prenderanno parte la squadra risultata vincitrice della *GOLDEN LEAGUE* al termine della 29esima giornata e la squadra vincitrice della *BASKETTIAMO CUP* (è prevista una Super Coppa per la serie A ed una per la serie A2):

Vincente ***GOLDEN LEAGUE*** Vs Vincente ***BASKETTIAMO CUP***^{*1}

Nella *BASKETTIAMO SUPER CUP* i titolari delle due squadre finaliste utilizzeranno le formazioni con le quali hanno acquisito il diritto alla partecipazione e, pertanto, il vincitore della *GOLDEN LEAGUE* utilizzerà la formazione con cui ha vinto la classifica generale mentre il vincitore della *BASKETTIAMO CUP* utilizzerà la formazione con cui si è aggiudicato la coppa. Alle due formazioni verranno sottratti l'allenatore e/o quei giocatori che dovessero risultare in comune e i due utenti potranno provvedere ad integrare la squadra (operazione obbligatoria se il numero dei giocatori dovesse essere uguale o inferiore ad **8** e comunque consigliabile per non subire le penalizzazioni previste in caso di mancanza del coach o di roster composto da meno di 12 giocatori) ricorrendo al mercato con asta a rilancio.

Questa competizione si svolge con partita unica e nel conteggio del risultato finale saranno applicati i criteri di calcolo previsti per l'attribuzione dei punti, il bonus "**Fattore campo**", che assegna i **3 punti in più** alla squadra che si sarà aggiudicata la *GOLDEN LEAGUE*, considerata padrona di casa, ed in caso di necessità, il bonus "**Buzzer beater**", che premia con **+1 punto** la squadra iscrittasi per prima, che sarà riconosciuta dal software di gestione di Sottocanestro.it tramite il codice "ID" progressivo assegnato ad ogni partecipante al momento dell'iscrizione.

I criteri di calcolo del punteggio sono quelli previsti al paragrafo 6 del regolamento completo del gioco. Tutti i componenti contribuiranno al totale realizzato dalla squadra, sarà l'utente stesso a determinarlo attraverso le sue scelte nella sezione "**Starting lineup**". La squadra potrà essere schierata e modificata fino a **30 minuti** prima del primo anticipo di ogni giornata. Per ogni squadra sarà obbligatorio attribuire minuti ad un **minimo di 9 giocatori** e nessuno potrà essere schierato **per più di 35 minuti** (questo anche per dare un peso ai falli commessi che altrimenti sarebbero

^{*1} Nel caso in cui il vincitore della *GOLDEN LEAGUE* vinca anche la *BASKETTIAMO CUP*, la finale di Super Coppa lo vedrà opposto alla squadra finalista della *BASKETTIAMO CUP*.

una componente senza troppo rilievo); sia la “**Starting lineup**” che la “**panchina**” dovranno **sempre** contribuire al minutaggio totale di squadra (200 minuti) con **un minimo di 70 minuti e un massimo di 130 minuti.**

I minuti attribuiti ai giocatori (5 in campo e 7 in panchina) dovranno **sempre** rispettare il seguente limite minimo/massimo:

RUOLI DEI GIOCATORI	SOMMA MINUTI MINIMA	SOMMA MINUTI MASSIMA
3 playmaker	25	65
2 guardie	25	65
2 ali piccole	25	65
3 ali grandi	25	65
2 pivot	25	65

È inoltre previsto un bonus “**All in**” di **12 punti** per le squadre che utilizzeranno tutti i 12 giocatori tesserati attribuendo un **minimo di 10 minuti ciascuno**. Tale modificatore **non** verrà applicato qualora la squadra sia composta da soli 11, 10 o 9 giocatori.

Il mercato di questa competizione è strutturato sempre in due fasi, con offerte iniziali in busta chiusa e successivo completamento della squadra tramite la fase di **asta a rilancio**. Per completare il roster ovvero per rimpiazzare giocatori ceduti, il fanta coach effettuerà un’offerta per un giocatore sul mercato (rispettando sempre i parametri dei ruoli, della nazionalità e compatibilmente con il budget a disposizione) ed a quel punto scatterà un countdown di 12 ore, equivalente alla durata dell’asta stessa. Gli altri utenti, partecipanti alla stessa Lega privata ovvero alle 2 coppe, potranno effettuare un rilancio libero. Negli **ultimi 30 minuti** dell’asta, però, i rilanci dovranno seguire i seguenti criteri:

- **fino 16 minuti** dalla scadenza l’offerta dovrà essere maggiore del **5%** rispetto all’ultima presentata;
- **da 15 a 5 minuti** dalla scadenza l’offerta dovrà essere maggiore del **10%** rispetto all’ultima presentata;
- **negli ultimi 5 minuti** l’offerta dovrà essere maggiore del **20%** rispetto all’ultima presentata.

Se la offerta che apre l’asta viene formulata quando mancano **meno di 12 ore** alla conclusione del mercato (fissata con un anticipo di **3 ore** dalla disputa della prima partita della giornata reale successiva), la scadenza dell’asta coinciderà proprio con la data e l’orario di chiusura del mercato, seguendo sempre i predetti criteri degli **ultimi 30 minuti**. Per ingaggiare un nuovo coach valgono gli stessi criteri applicati per i giocatori.