

MASTER LEAGUE

Le leghe private, create dagli utenti, che potranno invitare e sfidare i propri amici o partecipare affrontando gli altri iscritti in maniera casuale. Gli utenti, inseriti in gruppi composti da un minimo di **6** ad un massimo di **16** squadre, si sfideranno in un girone all'italiana con gare di andata e ritorno. Vincerà la singola Lega privata l'utente che al termine di tutte le partite avrà ottenuto il maggior numero di punti (2 per ogni vittoria). In caso di ex-aequo, fatti salvi i criteri di cui al paragrafo 7 del regolamento completo del gioco, prevarrà sempre la formazione che si è iscritta al gioco per prima.

Ogni utente può partecipare ad una lega privata, scegliendo di crearne una alla quale poi invitare i suoi amici ovvero unirsi ad altra lega privata già esistente. Il creatore di una lega privata ne diviene automaticamente il Presidente, potrà stabilire il nome del torneo privato e, tramite un'e-mail d'invito comprensiva del link della Lega e dell'eventuale password, e potrà consentire ad altri utenti di prendervi parte. La lega potrà essere creata in modalità "open" (aperta a tutti) oppure "con password" (da comunicare agli invitati). Alla scadenza dei termini stabiliti oppure non appena raggiunto il previsto numero dei partecipanti, la lega si riterrà creata e verrà inoltrata una notifica tramite email a tutti i partecipanti. Qualora non fosse stato raggiunto il numero sufficiente di formazioni, il software provvederà ad accorpate automaticamente i gironi incompleti riducendo, se necessario, il numero di partecipanti o generando una squadra gestita dal computer per completare il numero delle partecipanti. Quindi si procederà al sorteggio del calendario e all'avvio del gioco.

Completata la creazione del club, col budget iniziale disponibile (vedi tabella sottostante), incrementabile sia siglando i contratti di sponsorizzazione durante la fase di creazione che, eventualmente, acquistando in seguito uno dei pacchetti di opzioni aggiuntive riportati al paragrafo 14 del regolamento completo del gioco, si dovrà ingaggiare un coach e costruire un roster composto da 12 giocatori (3 playmaker, 2 guardie, 2 ali piccole, 3 ali grandi e 2 pivot) e, ma differente da quello creato per partecipare alla *GOLDEN LEAGUE* e alla *BASKETTIAMO CUP*.

Il mercato di questa competizione è strutturato sempre in due fasi, con offerte in busta chiusa iniziali e successiva asta a rilancio per il completamento della squadra, per evitare che i roster delle formazioni, all'interno di un singolo girone, abbiano gli stessi giocatori.

| Competizione | Budget disponibile |
|---------------------------------|---------------------------|
| Master League - serie A | 3.000.000 fanta crediti |
| Master League - serie A2 | 2.000.000 fanta crediti |

Per completare il roster ovvero per rimpiazzare i 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 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.

I criteri di schieramento e di calcolo del punteggio sono i medesimi utilizzati per le altre competizioni con la differenza che ogni girone di *MASTER LEAGUE* avrà una propria classifica, determinata dai risultati maturati nelle gare di andata e ritorno del girone, il cui calendario sarà stilato automaticamente dal computer alla chiusura delle iscrizioni. È previsto l'utilizzo del bonus **"Fattore campo"** che premia con **+3 punti** la squadra padrona di casa in ciascuna gara, nonché, in caso di ulteriore parità, 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.

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 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.**

Qualora fra una settimana di gioco e l'altra non dovessero esserci operazioni di mercato (giocatori e coach), è prevista la conferma automatica dello schieramento pertanto, qualora l'utente dimenticasse di attribuire i minuti ai propri giocatori, risulterà schierata la formazione che aveva disputato il precedente turno di gioco (*conferma automatica dello schieramento*). Nel caso in cui, invece, l'utente effettuasse operazioni di mercato, lo schieramento precedentemente utilizzato verrà azzerato e si dovrà procedere nuovamente con l'attribuzione dei minuti per i giocatori disponibili. Chi non dovesse schierare la formazione riceverà un punteggio di **50 punti**.

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 |

Sono inoltre previsti il 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), e il bonus **“Fattore campo”**, che premia con **+3 punti** per ciascuna partita giocata, la squadra padrona di casa.

Nella *MASTER LEAGUE* è previsto inoltre, fin dalla prima giornata, un premio di **5.000** fanta crediti per ogni vittoria conseguita, da aggiungere al budget disponibile per investire sul mercato.

La classifica sarà determinata assegnando 2 punti per ogni vittoria e, in caso di parità, si terrà conto della differenza canestri, del maggior numero di punti segnati e quindi del minor numero di punti subiti. In caso di ulteriore pari merito, non risolvibile in alcun altro modo, la vittoria del girone verrà attribuita alla squadra iscrittasi prima ed in quest'ipotesi farà fede l'ordine cronologico di iscrizione al gioco, che sarà riconosciuto dal software di gestione di Sottocanestro.it tramite il codice "ID" progressivo assegnato ad ogni partecipante al momento dell'iscrizione.

CALENDARIO DEI TERMINI PER LE ISCRIZIONI AI GIRONI DI LEGA PRIVATA

- Fino alla 1^a giornata di campionato sarà possibile comporre **Gironi da 16 squadre** (30 giornate complessive);
- dalla 2^a alla 5^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 14 squadre** (26 giornate complessive);
- dalla 6^a alla 9^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 12 squadre** (22 giornate complessive);
- dalla 10^a alla 13^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 10 squadre** (18 giornate complessive);
- dalla 14^a alla 17^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 8 squadre** (14 giornate complessive);
- dalla 18^a alla 19^a giornata sarà possibile comporre **Gironi da 6 squadre** (10 giornate complessive).

Dalla 20^a giornata **NON** sarà più possibile creare leghe private.