

Regolamento Lega 4.0

“SuperLeague Edition”

Dodici squadre, cinque giocatori per squadra.

Ogni allenatore virtuale avrà a disposizione 500 crediti a stagione per allestire una squadra di cinque giocatori, quattro di movimento e un portiere. Le prestazioni degli atleti saranno acquisite attraverso draft pubblico, che avverrà in diretta streaming sul nostro canale Twitch. Il giocatore avrà un contratto della durata di una stagione sportiva con opzione per il rinnovo per una seconda a patto di pareggiare l'eventuale offerta di altra squadra.

DRAFT LINEA LATERALE - VOLTA LEAGUE

Gli allenatori presenti al Draft in diretta streaming potranno selezionare giocatori, con un ordine inverso alla classifica della precedente stagione. I titoli della società che partecipa alla SuperLeague, dovranno essere provvisti di “nick” [nome squadra] [nome reale] allo scopo di permettere al Commissioner della Lega di riportare correttamente le selezioni effettuate.

L'acquisizione del diritto sportivo per ogni giocatore avrà il seguente costo fisso e il contratto del giocatore sarà biennale. Un giocatore scelto al draft può essere tagliato, nella finestra di free agency di metà stagione, con l'ingaggio a carico della squadra fino al termine della stagione corrente.

Prima Scelta

Costo 80 crediti

Seconda Scelta

Costo 70 Crediti

Terza Scelta

Costo 50 Crediti

Quarta Scelta

Costo 30 Crediti

Quinta Scelta

Costo 20 Crediti

Al termine del contratto annuale, il giocatore può ricevere offerte al rialzo sul prezzo del cartellino da altre squadre. La società nella quale ha disputato la stagione precedente ne mantiene un diritto limitato che le garantisce di mantenere le prestazioni sportive per l'anno successivo se pareggia l'offerta più alta.

Le scelte al draft possono essere oggetto di scambio tra società in cambio di giocatori.

In alcun modo il tetto salariale può essere superato.

FREE AGENCY – FINE STAGIONE

Al termine della stagione, in una finestra temporale che comprende un periodo temporale tra la pubblicazione del calendario e il draft, sarà possibile rilasciare giocatori sotto contratto. Sono consentiti scambi di giocatori che non comportino il superamento tra le parti del salary cap. Ogni transazione deve essere approvata dal Commissioner.

FREE AGENCY – PRE DRAFT

Tutte le trattative con oggetto lo scambio di giocatori comportano l'automatico vincolo di rinnovi per gli atleti virtuali interessati. Ogni atleta virtuale può essere oggetto di una sola asta con crediti, al termine della quale il giocatore avrà il suo contratto vincolato. Non è possibile scambiare un giocatore già oggetto di transazione di scambio con la società proprietaria del cartellino nella stagione precedente. È proibito includere somme in crediti nelle trattative tra giocatori. Le trattative di scambio possono includere scelte al draft.

FREE AGENCY – RILASCIO GIOCATORI – WAIVER LIST

Nella finestra di mercato che precede il Draft, i giocatori rilasciati entrano in una lista contingentata detta WIRE LIST, dalla quale è possibile prelevarli al costo del cartellino al termine della stagione precedente. L'ordine di scelta è identico a quello del draft della nuova stagione.

COMUNICAZIONI

Tutte le comunicazioni di mercato, possono avvenire in maniera elettronica, resta imperativo comunicare l'inizio della trattativa e l'esito al Commissioner attraverso email, tra le 09.00 e le 18.00. Le negoziazioni non possono superare la finestra di otto ore.

NOTA.

Tutte le comunicazioni che non offrono una ragionevole finestra di risposta, verranno invalidate.

PARTITE

Le partite saranno disputate utilizzando il motore grafico di Volta per FIFA 23, nella modalità Calcio a 5. Le partite saranno disputate AI vs AI, nessun intervento umano durante l'incontro sarà possibile.

Tempo di gioco. Due tempi di tre minuti.

LIVE RATING

Nel corso della stagione agonistica reale di Calcio a 5 femminile, Serie A, verranno rilevate dal commissioner variazioni eventuali dei valori di "rating" delle giocatrici a roster nella Volta League. Tali variazioni saranno eseguite nella giornata di campionato successiva al rilevamento effettuato in gara.

Sarà possibile utilizzare i seguenti schieramenti tattici: 1-2-1 Rombo; 2-1-1 Piramide; 2-0-2 Quadrato; 1-1-2 La "Y"

LICENZA ALLENATORE

Ogni allenatore/presidente della The League è in possesso virtuale di una licenza da allenatore.

Gli allenatori dovranno comunicare per iscritto e via email, 24 ore prima della disputa dell'incontro, ad ogni turno di campionato, la composizione dello schema. Indicando la posizione dei giocatori.

Non verrà tenuto conto della posizione tradizionale dei giocatori poiché non riproducibili all'interno di FIFA VOLTA. La recidività di tale mancanza porterà alla sospensione e alla revoca della licenza di allenatore nella THE LEAGUE.

ERRORI DELLA AI

- Due tocchi. Nel Futsal non si può passare la palla indietro al portiere se nessun avversario ha toccato il pallone da quando è stato dal portiere. EA non ha implementato questa regola.
- Regola dei 4 secondi: il portiere non può trattenere il pallone nella propria disponibilità per più di quattro secondi. Nessun giocatore può impiegare più di quattro secondi per rimettere in gioco il pallone dopo ogni rimessa laterale. EA non ha implementato questa regola.
- Portiere di Movimento: EA non ha implementato questa regola.
- Nessuna sostituzione. EA non ha implementato questa regola.

CAMPIONATO E FINAL FOUR

Sarà disputato un campionato con partite di andata e ritorno. La Coppa di Lega sarà disputata utilizzando un tabellone ad eliminazione diretta. Le squadre saranno assegnate posizione nel tabellone attraverso estrazione casuale. La partite di Coppa di Lega, non potranno terminare in parità. Nel caso si ricorrerà a tempi supplementari ed eventuali rigori, salvo eccezioni del motore grafico del gioco.

La formula della Coppa di Lega sarà:

1 - E1 – E2

2 - E3 – E4

Vincente 1 – Vincente 2

Al termine della stagione regolare la squadra con più punti guadagnerà l'accesso diretto alla finale scudetto per l'assegnazione del titolo di Campione di Lega.

Le squadre classificate dalla posizione 2 alla posizione 5 si affronteranno nei PLAYOFF SCUDETTO con la formula:

P2 – P5

P3 – P4

Vincente 1 – Vincente 2

Incontri disputati in gara singola al fine di designare la seconda squadra partecipante alla finale scudetto.

La Finale Scudetto sarà disputata al meglio delle tre gare.

L'ultima classificata durante la stagione regolare, retrocede in Serie B.

SUPERCOPPA

Il primo incontro della di ogni nuova stagione sarà disputato tra la vincente del titolo di lega della stagione precedente e la vincitrice della Coppa di Lega, qualora le due vincitrici coincidessero avrà accesso alla supercoppa la squadra uscita sconfitta dalla finale di Coppa di Lega. Il titolo verrà assegnato al termine dell'incontro.

In caso di indisponibilità della squadra sconfitta in Coppa di Lega, accederà alla finale di Supercoppa, la finalista della serie Scudetto.

COMUNICAZIONI DI LEGA

Le comunicazioni di Lega verranno gestite attraverso il programma Telegram, disponibile come app per mobile e come applicazione per computer.