

BASKETTIAMO CUP

La Coppa, riservata alle migliori squadre della *GOLDEN LEAGUE*. Accederanno alla Coppa (è prevista sia per la serie A che per la serie A2) le prime **128** squadre classificate al termine della **8^a giornata** del girone di andata della *GOLDEN LEAGUE* (prime **64** nel caso in cui il numero di squadre iscritte alla *GOLDEN LEAGUE* fosse inferiore a **128**). In caso di ex-aequo, fatti salvi i criteri di cui al paragrafo 7 del regolamento completo del gioco, sarà premiata sempre la formazione che si è iscritta al gioco per prima.

Il primo turno, con inizio alla **10^a giornata**, prevede una fase a gironi con gare di andata e ritorno, in cui le squadre partecipanti verranno suddivise in **16** raggruppamenti da **8** squadre ciascuno (**solo** nell'ipotesi in cui ci siano **64** squadre partecipanti, ci saranno **8** gruppi da **8** squadre ciascuno, la partenza della Coppa slitterà all'**11^a giornata** e la fase ad eliminazione diretta non prevederà il **QUALIFYING ROUND**).

Alla fase successiva passeranno le prime **4** squadre di ogni girone, che si affronteranno con **gara unica** ad eliminazione diretta fino alla finale: **QUALIFYING ROUND** con sorteggio condizionato (**16** prime classificate Vs **16** quarte classificate e **16** seconde classificate Vs **16** terze classificate) poi, dalla **LAST 32** in avanti, sorteggio libero).

I partecipanti alla *BASKETTIAMO CUP* utilizzeranno la formazione di *GOLDEN LEAGUE* con cui si sono qualificati alla Coppa ed alla quale verranno immediatamente sottratti l'allenatore e/o quei giocatori che dovessero risultare in comune con gli altri utenti da sfidare nel girone.

Il mercato di questa competizione è strutturato con le **aste 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.

STRUTTURA DELLA COMPETIZIONE

FASE A GIRONI		
128 SQUADRE SUDDIVISE IN 16 GRUPPI DA 8 SQUADRE	GIRONE DI ANDATA (dalla 10 ^a alla 16 ^a giornata)	GIRONE DI RITORNO (dalla 17 ^a alla 23 ^a giornata)
FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA: Si qualificano le prime 4 squadre classificate di ogni girone, divise in quattro fasce: URNA 1 con le 16 prime classificate, URNA 2 con le 16 seconde classificate, URNA 3 con le 16 terze classificate e URNA 4 con le 16 quarte classificate. Per il Qualifying Round il sorteggio prevede l'accoppiamento casuale fra una squadra dell' URNA 1 e una dell' URNA 4 e fra una squadra dell' URNA 2 e una dell' URNA 3 , con gara unica disputata in casa delle formazioni provenienti dall' URNA 1 e 2 (per dare un peso al BONUS " Fattore campo "). Dalla LAST 32 in poi il sorteggio sarà libero, ma resterà in vigore il suddetto bonus in favore della squadra sorteggiata come padrona di casa.		
64 squadre qualificate	24 ^a giornata	QUALIFYING ROUND
32 squadre qualificate	25 ^a giornata	LAST 32
16 squadre qualificate	26 ^a giornata	TOP 16
8 squadre qualificate	27 ^a giornata	FINAL EIGHT
4 squadre qualificate	28 ^a giornata	FINAL FOUR
2 squadre qualificate	29 ^a giornata	FINALE

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 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 attribuisce un premio di **+3 punti** per ciascuna partita giocata alla squadra padrona di casa, stabilita con sorteggio “condizionato” nel *QUALIFYING ROUND* e con sorteggio libero nei turni successivi. In caso di parità, per determinare il vincitore si adotterà **sempre** 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.

Nella *BASKETTIAMO CUP* è previsto inoltre un premio in fanta crediti per ogni vittoria conseguita, che verrà accreditato con l'inizio della coppa. Le squadre partecipanti, per ogni vittoria ottenuta, percepiranno un bonus che verrà aggiunto **sia** al budget della squadra di coppa **che** a quello della squadra di *GOLDEN LEAGUE* con la quale si è ottenuta la qualificazione. Nei successivi turni ad eliminazione diretta, ogni qualificazione garantirà un premio a salire, come riportato nella tabella seguente:

TURNO	Bonus guadagnato per ogni vittoria
Fase a gironi	5.000 fanta crediti
Qualifying round	7.000 fanta crediti
LAST 32	10.000 fanta crediti
TOP 16	15.000 fanta crediti
FINAL EIGHT	20.000 fanta crediti
FINAL FOUR	30.000 fanta crediti