

Impostazioni standard IML — Madden NFL 26

Configurazione ufficiale di lega, gameplay, roster, sviluppo e slider per i tornei IML disputati su Madden NFL 26.

Il presente regolamento definisce le impostazioni standard dei tornei Madden NFL 26 organizzati dalla Italian Madden League. Integra il Regolamento generale e il Regolamento In Game IML. Un regolamento specifico di torneo può derogare a una voce soltanto dichiarandolo espressamente.

Le opzioni non elencate devono restare sul valore predefinito corrente del gioco. Dopo aggiornamenti EA che aggiungono, rimuovono o rinominano opzioni, lo staff verifica la configurazione prima della successiva partita ufficiale.

v1

Italian Madden League • IML

IT

ID: #10

Published: 22/07/2026 14:48

Updated: 22/07/2026 14:48



Versione, modalità e responsabilità

- **Versione di gioco:** Madden NFL 26, aggiornata all'ultima patch stabile approvata dallo staff
- **Modalità:** Online Franchise / Cloud Franchise
- **Visibilità lega:** Privata
- **Cross-Play:** Attivo
- **Custom Coach:** Obbligatorio
- **Avanzamento lega:** Manuale, secondo il calendario IML
- **Modifica impostazioni:** Riservata al Commissioner o allo staff autorizzato

In caso di differenza tra questa pagina e la configurazione effettiva della Franchise, lo staff deve correggere il gioco prima della successiva partita ufficiale.



Impostazioni gameplay

- **Skill Level:** All-Madden
- **Game Style:** Simulation
- **Kick Meter Style:** Classic
- **Quarter Length:** 10 minuti
- **Accelerated Clock:** Attivo
- **Minimum Play Clock Time:** 17 secondi
- **Offensive PlayCall Limit:** 2
- **Offensive PlayCall Cooldown:** 0
- **Defensive PlayCall Limit:** 8
- **Defensive PlayCall Cooldown:** 0
- **Dynamic Momentum / Home Field Advantage:** Disattivo
- **Custom Offensive Playbooks:** Vietati
- **Defensive Playbooks:** Playbook disponibili nel gioco; custom solo se autorizzato dal torneo



Assistenze e controlli

- **Ball Hawk:** Disattivo
- **Heat Seeker:** Disattivo
- **Switch Assist:** Disattivo
- **Controlled Player Art:** Disattivo
- **Defensive Pass Coverage Visual Assist:** Valore predefinito
- **Receiver Visual Assist:** Valore predefinito
- **Enlarge On-Field Graphics:** Scelta personale: non produce vantaggio competitivo
- **Camera, audio, colore e accessibilità:** Scelta personale, purché non modifichino la simulazione



Impostazioni Commissioner e Franchise

- **Salary Cap:** Attivo
- **Trade Deadline:** Attiva
- **Trade Type:** Tutte le tipologie consentite
- **Trade Difficulty:** Normal
- **Free Agent Motivation Impact:** None
- **Practice Squad Stealing:** Attivo
- **Relocation:** Disattiva salvo torneo specifico
- **Staff Talent Cost Modifier:** Normal
- **Coach Firing:** Disattivo
- **Injury:** Attivo
- **Practice Injury:** Attivo
- **Pre-Existing Injury:** Disattivo
- **Progressive Fatigue / Wear & Tear:** Attivo
- **Prospect Storylines:** Attive
- **Draft Presentation:** Completa
- **Draft Timer:** Attivo; durata definita dallo staff
- **Fantasy Draft Order:** Standard, salvo regolamento specifico
- **Cloud Replay Downloads:** Valore predefinito



Gestione squadra e automazioni

- **Season Experience:** Full Experience
- **Weekly Training:** Manuale
- **Trades and Free Agency:** Manuale
- **Offseason Free Agent Bidding:** Manuale
- **Contract Negotiations:** Manuale
- **Injury Management:** Manuale
- **Preseason Cut Days:** Manuale
- **Scout College Players:** Manuale
- **Manage Practice Reps:** Manuale
- **Reorder Depth Chart:** Manuale
- **Auto Progress Players:** Disattivo
- **Fill Roster:** Attivo
- **Minimum Roster Size:** 48
- **In-Season Player Movement Limit:** Illimitato, nel rispetto dei regolamenti IML
- **Player OVR Cut Restrictions:** Gestite dal regolamento sportivo IML

6 Free agency, sviluppo e abilità

- **Free Agent Negotiations — Stage 1:** 4 offerte
- **Free Agent Negotiations — Stage 2:** Illimitate
- **Free Agent Negotiations — Stage 3:** Illimitate
- **Breakout Scenarios:** Attivi
- **Development Trait Regression:** Attiva
- **Desired X-Factor Dev Players:** 32
- **Desired Superstar Dev Players:** 64
- **Desired Star Dev Players:** 320
- **Superstar Abilities:** Attive
- **Ability Edit Controls:** None / nessuna modifica manuale
- **Player Trait Edit Controls:** None / nessuna modifica manuale

7 Slider progressione, regressione e Draft Class

- **Progression XP Rate:** 100
- **Age Progression XP Rate:** 100
- **Regression Rate:** 140
- **Age Regression Rate:** 100
- **XP per posizione:** 100 per tutte le posizioni, salvo tabella specifica pubblicata dallo staff
- **Regression per posizione:** Valore globale 140, salvo tabella specifica pubblicata dallo staff
- **Draft Class Strength / Depth:** Strong
- **Forza per singola posizione Draft Class:** Valore predefinito coerente con Strong

8 Gameplay, penalità e Auto Subs

- **Player Skill Sliders:** Valori Human predefiniti
- **CPU Skill Sliders:** Valori predefiniti, con QB Accuracy CPU ridotta secondo il valore pubblicato dallo staff
- **Injuries, Fatigue e Player Speed Parity Scale:** Valori predefiniti
- **Penalty Sliders:** Valori predefiniti
- **Auto Subs:** Valori predefiniti

Il valore numerico della QB Accuracy CPU deve essere comunicato e salvato dallo staff prima dell'inizio della competizione. In assenza di una comunicazione numerica resta valido il valore predefinito: non sono ammesse interpretazioni differenti tra coach.



Wear & Tear e recupero

- **Wear & Tear:** Attivo
- **Per-Play Impact:** Predefinito
- **Tackle Impact Scale:** Predefinito
- **Hit Stick Impact Scale:** Predefinito
- **Cut Stick Impact Scale:** Predefinito
- **Catch Tackle Scale:** Predefinito
- **Time Out Recovery:** Predefinito
- **End of Quarter Recovery:** Predefinito
- **Halftime Recovery:** Predefinito
- **Per-Game Recovery:** Predefinito
- **Per-Week Recovery:** Predefinito
- **Position Recovery Strategy:** Normal

EA ha introdotto gli slider Wear & Tear in Franchise con un aggiornamento di Madden 26. Se una voce non è disponibile sulla versione installata, viene ignorata fino all'aggiornamento del gioco.



Verifica, deroghe e aggiornamenti

- **Controllo iniziale:** Screenshot o verifica condivisa delle impostazioni prima della Week 1
- **Controlli successivi:** Dopo patch EA rilevanti e su richiesta dello staff
- **Deroghe:** Valide solo se pubblicate nel regolamento specifico del torneo
- **Errore di configurazione:** La partita non va iniziata finché lo staff non ripristina lo standard
- **Madden NFL 27:** Richiede un nuovo regolamento/versione dopo verifica dei menu finali

Fonti tecniche: documentazione e aggiornamenti ufficiali EA Madden NFL 26. Le impostazioni competitive IML sono deliberate dalla lega e non rappresentano valori ufficialmente raccomandati da EA.