

Regolamento In Game IML

Regole di gioco Madden, segnalazioni e penalità applicabili alle partite della Italian Madden League.

Il presente regolamento integra il Regolamento generale della Italian Madden League e disciplina il comportamento durante le partite Madden. Si applica ai tornei della lega, salvo deroghe espressamente indicate nel regolamento specifico di un torneo. Alcune violazioni sono rilevate automaticamente; le altre possono essere segnalate allo staff tramite lo strumento **Segnala** presente nella pagina della lega. Le penalità percentuali incidono sul Power Ranking prodotto dalla singola partita.

v1

Italian Madden League • IML

IT

ID: #2

Published: 22/07/2026 14:19

Updated: 22/07/2026 14:19



Attesa prima dello snap

L'attacco deve attendere almeno **6 secondi dall'inizio del countdown di gioco** prima dello snap. Dopo un effettivo cambio di formazione devono essere concessi nuovamente 6 secondi, quando il play clock lo consente. Codice: **IML-SNAP-01**. La violazione può essere segnalata e comportare warning o sanzione progressiva.



No Huddle

Dopo ogni No Huddle devono essere concessi almeno **5 secondi** dal completo allineamento. Più di 3 violazioni documentate nella stessa partita possono essere segnalate e sanzionate. Codice: **IML-NOHUDDLE-01**.



RPO e Play Action su terzo e quarto down

RPO e Play Action sono consentite su terzo e quarto down solo con meno di 6 yard da conquistare, quindi fino a 3rd & 5 o 4th & 5. Da 3rd & 6 e 4th & 6 sono vietate. Codice: **IML-RPOPA-01**. Sanzione base: **-10% del PR della partita**.



Interruzione della Play Action

Il quarterback deve completare la finta. È vietato annullarla con R2, sprint o altri comandi, nonché modificare la traccia del running back coinvolto. Codice: **IML-PLAYACTION-01**. Sanzione base: **–10% del PR della partita**.



Pass Rush minimo

La difesa deve mandare almeno **3 giocatori effettivi in pass rush**. È vietato produrre intenzionalmente un rush inferiore tramite schemi o aggiustamenti. Codice: **IML-RUSH-01**. Sanzione base: **–30% del PR della partita**.



Quarti down

Sono giocabili: da 4th & inches a 4th & 5 in qualsiasi zona del campo; ogni 4th & Goal; da 4th & 6 a 4th & 10 almeno dalle proprie 40 yard; sempre se in svantaggio nel secondo tempo; sempre in overtime. Codice: **IML-4DOWN-01**. Sanzione base per quarto down irregolare: **–20% del PR della partita**.



Limite automatico di 30 punti

Una differenza finale pari o superiore a **30 punti** comporta una penalità automatica al coach vincitore, anche contro CPU e nei playoff. La penalità configurata è applicata senza intervento dello staff e non è contestabile. Codice: **IML-SCORE-LIMIT-01**.



Limite di arretramento del quarterback

Il quarterback non può arretrare volontariamente oltre **13 yard dal punto dello snap**. Più di 3 episodi documentati nella stessa partita possono essere sanzionati. Codice: **IML-QB-DROP-01**. Sanzione base: **–15% del PR della partita**.



Disconnessioni e abbandono

In caso di interruzione i coach devono conservare risultato, tempo, possesso, posizione, timeout e prove disponibili e concordare Sim To Win, ricostruzione della situazione o ripetizione. Se mancano meno di 24 ore all'avanzamento decide lo staff. Disconnessione volontaria, chiusura intenzionale o mancata collaborazione costituiscono abbandono. Codici: **IML-DISCONNECT-01**, **IML-QUIT-01**, **IML-NOCOOP-01**.



Stat Padding, exploit e anomalie

È vietato alterare intenzionalmente statistiche, record, premi o Power Ranking, utilizzare glitch, abusare dell'intelligenza artificiale o concordare risultati. I rilevamenti automatici configurati possono produrre warning o penalità fino al 25% e oltre in caso di recidiva. Codice: **IML-STAT-PADDING-01**. Più rilevamenti derivanti dallo stesso fatto non devono duplicare la sanzione principale.



Segnalazioni allo staff

Le violazioni non rilevate automaticamente devono essere segnalate tramite **Segnala** nella pagina della Italian Madden League. Non è previsto un termine rigido, ma la segnalazione deve essere presentata appena possibile e indicare torneo, partita, week, coach coinvolti, regola, momento di gioco, numero degli episodi e prove disponibili. Le immagini possono essere allegate; eventuali video devono essere indicati tramite collegamento accessibile allo staff.



Warning, sanzioni e recidiva

Lo staff può archiviare, richiamare, emettere warning, ridurre il PR o applicare provvedimenti sportivi. Salvo progressioni specifiche: prima violazione percentuale base; seconda base $\times 1,5$; terza base $\times 2$; quarta base $\times 3$. La recidiva è conteggiata per codice di violazione nella stagione IML.



Comunicazione del provvedimento

Warning e sanzioni generano un post contenente coach, partita, regola, motivazione, percentuale e recidiva. Le osservazioni sulle decisioni manuali devono essere presentate nel post. Le sanzioni completamente automatiche non sono contestabili, anche quando la partita è disputata contro la CPU.