

Bases de Ligamania

1. Reglamento básico del juego: El desarrollo del juego consta de las siguientes fases:

a) Reserva de la Plaza en el Campeonato. Especificando Nombre del Equipo, del Entrenador y el Mail.
Puedes apuntarte mandando un mail a los webmaster (ligamania@gmail.com) indicando que quieres apuntarte a Ligamania.

b) Adquisición de la plantilla del equipo escogiendo jugadores en un mercado ficticio de entre los jugadores de la Primera División Española. El Listado se publicará en Septiembre de cada año, y se hará público en la Portada de la Web para que todos los entrenadores puedan enviar su primera plantilla, siempre desde nuestra Lista de Jugadores. Para mas datos mira el apartado 6. Cambios.

c) Aportación de la inscripción de 15€ para todas las divisiones, que se repartirán en premios al final de la temporada. Si al comienzo de la liga algún entrenador no hubiera aportado la cuota se entenderá que renuncia a la participación en LIGAMANIA y su plaza la ocupará el primer reserva disponible. Con los 15€ está ya incluida una participación que irá destinada al Premio para la Copa de LIGAMANIA

d) Comienzo del Campeonato coincidiendo con la primera jornada que se celebre en septiembre de la Liga de Primera División BBVA, después del parón de primeros de Septiembre por el partido de la Selección Española.

e) Desarrollo de los distintos enfrentamientos entre los equipos de LIGAMANIA. La característica fundamental es que cada partido tendrá un resultado "real", es decir un tanteo en goles y no una clasificación por los puntos conseguidos por cada jugador. Como goles a favor se contabilizarán, entre otros, todos los goles que consigan los jugadores del equipo en la Liga real en la jornada correspondiente. (Véase en el apartado 4 el tanteo de los partidos para obtener más detalles).

f) Al final de la Liga se obtendrá El Campeón de LIGAMANIA y se repartirán los premios que quedan así: (Teniendo en cuenta una aportación de 15€ por entrenador para ambas divisiones). El pago de los Premios se realizará por Transferencia Bancaria a la cuenta del Banco que nos indiquen los equipos ganadores. - Reparto de Premios: Aproximadamente el reparto de premios se hace según esta relación porcentual;

Golden 40%, Silver A 25%, Silver B 25% y Copa 10%, quedando para cada categoría, de la siguiente manera:

GOLDEN y SILVER

CAMPEÓN 40% de su categoría

SUBCAMPEÓN: 30% de su categoría

TERCERO: 20 % de su categoría

Pichichi: 10 % de su categoría

COPA del REY: 65% para el Campeón. 35% para el Subcampeón.

* El Premio de Máximo Goleador (Pichichi) se otorgará a aquel equipo con mayor número de goles y que no se encuentre entre las posiciones premiadas en liga, normalmente las 3 primeras. En caso de haber empate entre varios entrenadores el ganador será aquel que acabe mejor clasificado al final de la Liga.

2. Adquisición de los jugadores de la plantilla:

- Cada entrenador tiene que fichar a 11 jugadores de la Primera División Española, SIN LIMITE de presupuesto, que van formar su equipo. La táctica de juego es fija para todos los equipos 1-3-4-3, esto es, cada equipo se compondrá de: 1 portero 3 defensas 4 centrocampistas 3 delanteros

NOTA: Sólo se podrán fichar jugadores que estén en las Listas de Jugadores de LIGAMANIA. No serán considerados válidos jugadores que NO aparezcan en las Listas de Jugadores que publique LIGAMANIA. Si algún entrenador quiere o desea fichar a un jugador que no esté en esas listas, deberá mandar un correo a ligamania@gmail.com para que sea LIGAMANÍA quién decida finalmente la demarcación definitiva del Jugador en cuestión.

3. Comienzo del Campeonato:

- El comienzo de LIGAMANIA coincidirá con el primer partido de la Liga Española de 1ª División que se celebre en septiembre tras el parón para la selección.

4. Desarrollo del juego:

- Hay un calendario de partidos paralelo en fechas al de la Liga Real, aunque habrá cuatro jornadas menos. Cada entrenador podrá realizar DOS cambios como máximo cada semana. Si en alguna jornada no se realizara ningún cambio, se jugará con la misma alineación que la jornada anterior. El resultado de cada partido será un tanteo en goles que se obtendrá de acuerdo a las siguientes reglas:

1. Cada Gol conseguido por un jugador del equipo en la Liga real cuenta como un gol a favor.

2. Cada Gol en propia puerta de un jugador del equipo contrario cuenta como un gol a favor.

3. Cada Penalti parado por el portero cuenta como un gol a favor. (ver NOTA 2 más abajo)

4. Cada Penalti fallado por un jugador del equipo contrario cuenta como un gol más a favor.(Ver NOTA 2 más abajo)

5. Si el portero de un equipo queda imbatido en la Liga real, habiendo jugado, al menos, un tiempo completo, cuenta como un gol a favor. Aunque su equipo reciba goles cuando él no esté presente, seguirá contando el gol

Por tanto, el resumen de los goles a favor que consigue un equipo se obtiene de la siguiente fórmula:

Goles a favor = goles conseguidos por jugadores propios

+ goles marcados por jugadores en propia puerta del equipo contrario

+ número de penaltis parados por el portero propio

+ número de penaltis fallados por el equipo contrario

+ 1 si el portero propio queda imbatido y juega 45 minutos

NOTA: En caso de duda sobre la autoría de un gol, se acudirá al acta del árbitro, que salvo error flagrante será tomada como resultado válido. Entenderemos por error flagrante aquel en el que el árbitro anote, por error, un jugador que no interviene en la jugada. No se considerará error una apreciación de la autoría de un jugador que puede haber tocado el balón en la jugada (casos de propia puerta o rebotes en compañeros).En caso de que el error sea claro y se produzca, tomaremos como referencia otras webs, como LFP, Marca o Mundo Deportivo, que deberán tener unanimidad en el autor. En caso contrario, será

válida el acta arbitral. Con los marcadores de cada jornada se llevará una clasificación, teniendo en cuenta que las puntuaciones por ganar, perder o empatar un partido serán las mismas que se utilicen en la Liga Real.

Pongamos un ejemplo:

- Un gol es marcado tras un lanzamiento de un jugador que golpea en otro u otros. El acta arbitral determinará la autoría siempre que el jugador que está anotado sea uno de los implicados. No se considerará válido si el jugador nominado no estaba en la jugada y se hará caso de las webs citadas.

- Nunca consideraremos error flagrante por las opiniones de los entrenadores, sino por errores en la redacción del acta que sean fácilmente objetivables.

NOTA 2: El lanzamiento de penalty que no se haga directamente a puerta, no será considerado como tal, sino como una falta ejecutada de forma indirecta, por lo que las consecuencias del mismo, bien sea como gol o como fallo no serán consideradas a efectos de gol en contra del delantero o a favor del portero. Sólo se contabilizará el gol correspondiente al delantero que lo realice.

Los criterios de orden en la clasificación de LIGAMANIA serán, por orden los siguientes:

- puntos
- goles a favor
- diferencia de goles
- partidos ganados

5. Partidos aplazados:

- ¡Importante! Cuando haya algún partido aplazado, los resultados de esa jornada serán DEFINITIVOS sin tener que esperar a que se celebre el partido aplazado. salvo que el partido aplazado se juegue antes de la celebración de la jornada siguiente, en cuyo caso SI que valdrá el resultado para Ligamania.

6. Cambios:

- Cada Entrenador podrá realizar 2 cambios ordinarios en la alineación todas las semanas + los cambios extraordinarios correspondientes a los jugadores eliminados en la última jornada disputada (leer el punto 7 de las normas).

- Todos los cambios se harán desde la misma WEB de <http://www.Ligamania.org>. Si no haces cambios, juegas con la misma alineación que la jornada anterior.

- Los jugadores a cambiar siempre deben ser tomados de nuestra Lista de Jugadores. Si crees que en esta Lista debe estar incluido algún jugador envíanos un correo a ligamania@gmail.com y lo valoraremos. Te agradeceremos que nos des todos los datos que tengas sobre ese jugador: demarcación, equipo, en qué webs lo has visto. No será válido un correo que nos llegue del tipo: "Creo que Pepito debería estar incluido" sin poner mas datos. Un jugador alineado fuera de su demarcación no contabilizará a efectos de goles.

- Los cambios se realizarán en el icono que estará habilitado en la web en la zona privada de cada entrenador tras su identificación. Si hay algún problema con esos cambios, se deberá indicar y enviar a través del correo ligamania@gmail.com. El horario tope es el indicado en la web, generalmente los viernes a las 19 horas o los martes a las 19 horas si hay jornada entre semana, aunque, al ser manual el cierre del mercado, se admitirán aquellos llegados mientras esté abierto, **siempre y cuando no haya comenzado aún ningún partido**. El hecho de que en alguna jornada se sobrepase el horario establecido no implica la obligatoriedad de admitir a los que lleguen con el mercado cerrado en otro momento.

- Los entrenadores deberán estar atentos al carrusel de la semana anterior para saber el equipo con el que cuentan y hacer los cambios pertinentes. Se podrán enviar los cambios todas las veces que se quiera, pero cada una de ellas anula la anterior. Es decir, siempre serán sobre el equipo base y no sobre modificaciones de cambios anteriores. Solo podrán reclamarse aquellos fallos que se deban a errores informáticos o atribuibles a la organización y no por haber realizado el proceso de forma incorrecta.

-

NOTA: Se establece un período de 3 días para ejercer cualquier tipo de Reclamación, ya sean por alineación indebida, errores en los cambios, goles, clasificaciones, o cualquier incidencia que ocurriese en una jornada. Pasados estos 3 días no se atenderán reclamaciones y los resultados y/o clasificaciones serán definitivas.

7- Norma de Jugador Eliminado:

- Cualquier jugador que aparezca en al menos el 75% del total de equipos con dueño de una categoría, quedará automáticamente eliminado, para todas las divisiones, durante 5 jornadas consecutivas en las que los entrenadores NO podrán alinearlo. Los goles de un jugador eliminado no contarán durante esas 5 jornadas.

- SOLO DURANTE LA PRIMERA SEMANA DE SU ELIMINACIÓN, podrá ser cambiado con un CAMBIO EXTRAORDINARIO, al margen de los 2 reglamentarios

- Si no se cambia en la semana en que fue eliminado, luego contará como un cambio ordinario normal.

Se podrán modificar los cambios una semana las veces que se desee entrando en la zona privada de cada jugador, pero siempre se realizarán en base a la alineación de la semana anterior, desde cero, descartando los cambios que hubieran sido hechos anteriormente.

Los entrenadores serán responsables de que sus cambios se realicen correctamente, siendo anulados en caso de que no se ajusten a las reglas incluso si un error del Sistema permite realizar más de los permitidos.

También deberán asegurarse de que los cambios han sido recibidos correctamente, entrando posteriormente a comprobarlo o viendo la alineación que le aparece. Se recomienda guardar una captura de los cambios por si es necesario presentar una reclamación.

IMPORTANTE: Si un jugador es Eliminado 3 veces será eliminado DEFINITIVAMENTE del concurso y no podrá ser fichado por ningún equipo en lo que reste de temporada. Si algún equipo tiene a un jugador eliminado no se le contabilizarán los goles que consiga. Los jugadores eliminados Ligamania, aparecerán en otro color en el carrusel.

8. Los equipos BOT.

Son equipos que no tienen dueño, pero que podrán tenerlo mientras haya plazas en Silver. Tendrán una alineación fija que responda a un patrón común (una selección autonómica, nacional, etc.) y no se efectuarán cambios por lesiones o eliminaciones, salvo que la lesión sea de larga duración o se vaya de la liga. Si hay algún cambio será por otro jugador que cumpla el patrón del equipo. No tendrán derecho a premio, ni ascenso. Los jugadores que se incorporen nuevos, podrán escoger el equipo BOT, siempre que sea posible, entre los que están por detrás de los equipos humanos.

9. Filiales

Son equipos dirigidos por un entrenador que tiene equipo en otra categoría diferente. No pagarán cuota de juego. Se registrarán por las mismas condiciones que los equipos BOT, pero si tendrán cambios en sus alineaciones

10. Reclamaciones.

Las Reclamaciones por errores en alineaciones, resultados o goleadores cometidos por error de la organización podrán ser planteadas hasta 3 días después del cierre de la jornada.

Cualquier problema no contemplado en estas reglas será solucionado por el Comité de Competición de Ligamania de forma inapelable

11. Equipos sin alineación.

Todos los equipos que no manden alineación la primera jornada, perderán su partido por, al menos 1-0, siendo contabilizado en su contra todos los goles que haga su rival y no contabilizando los posibles goles en propia puerta que anotara este. Si su rival no presentó alineación tampoco, se les dará el partido perdido a ambos contabilizando en ambos casos 1 gol en contra y ninguno a favor. En la siguiente jornada deberá hacer la alineación desde cero.

12. Ascensos y descensos.

- Al finalizar la temporada habrá ASCENSOS y DESCENSOS entre las divisiones. Los 4 últimos de la GOLDEN descenderán a la SILVER y los 2 primeros de cada grupo SILVER ascenderán a GOLDEN. En caso de abandonos en Golden para la temporada que viene, los primeros que tendrán derecho a ocupar esa plaza de abandono serán los equipos de la Silver, siendo por tanto el descenso de los 4 últimos definitivo. Por necesidades de ajustes en el número de equipos de la próxima temporada habrá dos puestos más en Golden que podrían ser de descenso, si fuera necesaria una reducción a 16 equipos.

También la clasificación final de Silver podrá ser utilizada la temporada siguiente si fuera necesaria una reestructuración de grupos.

- NOTA para los ASCENSOS: En caso de Abandonos entre los NO descendidos de GOLDEN, sus plazas serán ocupadas por equipos de la SILVER mejor posicionados, siguiendo la tabla de clasificación de la última Jornada de Liga. Es decir, primero subirá el Mejor Tercero, después el otro Tercero, después el Mejor Cuarto, después el otro Cuarto clasificado... y así respectivamente, teniendo en cuenta para diferenciar a equipos en la misma posición el mismo criterio que se tiene para desempatar equipos durante la Liga, esto es, Puntos, Goles a Favor, Diferencia de Goles, **mayor número de puntos en la clasificación histórica, sorteo.**

Ligamania.org

Webmaster