

EL JUEGO DE LIGAMANÍA

El juego de Ligamanía tiene su sede en la web www.ligamania.org y se disputa desde el mes de septiembre hasta la finalización de la liga española de 1ª división de cada temporada.

La inscripción se solicitará enviando un correo a ligamania@gmail.com

Ligamanía está formada por tres competiciones y una pretemporada:

Pretemporada: Se juega en el mes de agosto durante las tres primeras jornadas de liga Santander. Sirve para que los entrenadores nuevos conozcan el funcionamiento del juego y para comprobar que todo funcione correctamente. Una vez finalizada, se borran todos los resultados y se comienza la liga de cero. No hay premios. No es obligatorio participar.

Liga: Empieza la cuarta jornada de liga y finaliza a la vez que la liga española de primera división. Está dividida en varias categorías de 18 equipos, por lo que consta de 34 jornadas. En la actualidad hay una división Golden y dos divisiones Silver. La última jornada se usa para promoción de ascenso y descenso de Silver a Golden

Copa: Comienza en el mes de enero tras el parón navideño. Participan todos los equipos de Ligamanía que serán emparejados según la clasificación existente antes del parón. Se disputará mediante eliminatorias a doble vuelta hasta llegar a la final que será partido único salvo que haya empate, en cuyo caso, se celebrarán partidos de desempate hasta lograr el campeón

Supercopa: Se juega a principio de temporada entre los Campeones de Liga y Copa de la temporada anterior. Si son el mismo, lo juega el finalista de Copa. Esta competición solo tiene carácter honorífico para el historial de los clubes. No tiene premio en metálico.

LOS PARTIDOS

Todas las competiciones se celebran por el método de enfrentamientos directos entre dos equipos. En cada partido, cada equipo presentará una alineación formada por 11 jugadores que se dispondrán en una táctica 1-3-4-3 dentro del listado de jugadores de primera división española ofrecido por Ligamanía.

Los goles de cada equipo se obtienen de la siguiente forma

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 un tiempo completo. (NOTA: si un portero no recibe goles en un tiempo y tras su expulsión o sustitución, su equipo recibe alguno, contabilizará igualmente el gol).

NOTA 1: 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, empatar o perder un partido serán 3 puntos, 1 punto o 0 puntos

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. Se considerará penalti fallado aquel que como consecuencia de un error durante la ejecución del mismo (por ejemplo una paradoja ilegal) sea anulado y sancionado como falta del lanzador.

Partidos aplazados:

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

EQUIPOS BOT , FILIALES E INVITADOS

Con el fin de completar cada grupo a un total de 18 equipos se podrán utilizar Bots y Filiales

Bots:

Son equipos que no tienen dueño, pero que podrán tenerlo mientras haya plazas en Silver durante el primer mes de competición. Tendrán una alineación fija que responda a un patrón común (una selección autonómica, jugadores con la misma inicial, 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 ni jugarán la copa. Los jugadores que se incorporen nuevos, podrán escoger el mejor equipo BOT disponible.

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 sí tendrán cambios en sus alineaciones. Si se inscribe un entrenador nuevo y no hubiera BOTS disponibles, podría sustituir a un filial por orden inverso a su clasificación

Invitados:

Son equipos dirigidos por un entrenador para que pruebe el juego. Se incorporarán si hay plaza al principio de la segunda vuelta sustituyendo a un BOT o a un filial. No pagarán inscripción, ni tendrán derecho a premios ni ascenso. Tendrán derecho preferencial a reservar plaza la siguiente temporada

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 siempre y cuando no haya entrado en vigor la siguiente, en cuyo caso serán definitivos. Se debe estar especialmente atentos a las jornadas entre semana.

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

PREMIOS

Se cobrará al principio de temporada 20€ a cada participante que será dedicado íntegramente a premios, una vez descontados los gastos de dominio y hosting. La distribución aproximada de los premios será la siguiente:

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

* 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.

COPA

CAMPEÓN 65%

SUBCAMPEÓN: 35%

CLASIFICACIÓN HISTÓRICA

La posición final tanto en liga, en Copa, Supercopa, pichichi o la propia categoría donde militó un equipo le otorgará al final de cada temporada puntos para una clasificación histórica con arreglo a la siguiente tabla:

Puntuaciones de LIGAMANÍA

Competición	Categoría	Campeón	Subcampeón	Tercero	Pichichi	Por participar
Liga	Golden	20	12	8	6	2
Liga	Silver A	14	8	6	4	1
Liga	Silver B	14	8	6	4	1
Liga	BRONZE	10	6	3	2	1
Supercopa	Sin Categoría	7	4	0	0	0
Copa	Sin Categoría	15	8	0	0	0

En la sección de Historial se puede acceder a dicha clasificación, así como al palmarés de cada equipo, pinchando en el nombre.

REDES SOCIALES y OTROS JUEGOS

Los entrenadores de Ligamanía pueden relacionarse, comentar, consultar y responder sobre temas relacionados con el juego en el grupo de Facebook, cuyo enlace está en la propia web o en el grupo de Whatsapp que tenemos abierto. Quien quiera incluirse deberá enviarnos su número de teléfono en un correo privado.

Al margen de la competición, se crean grupos en La Liga Fantástica de Marca , Fantasys europeas, porras en mundiales, Tuotraliga,....

Cualquier incidencia no reflejada en el reglamento será debatida y resuelta por el Comité de Competición formado por los entrenadores de Valen Team, Goldellugo y FushiGT.

LIGAMANIA