

TOPLEAGUE

Federación: Leyendas del
Mediterráneo.

Normativa Oficial

Todas las ligas que formen parte de esta Federación estarán sujetas a este documento.

Índice

1. Introducción a TopLeague
 - a. Tu club
2. Inscripción y competiciones
 - a. Inscripción
 - b. Competiciones
 - i. UEFA Champions League
 - ii. La Liga
 - iii. SM Copa del Rey
3. Baremo, Abonos y alineaciones
 - a. Baremo
 - b. Abonos dinero ficticio en la app.
 - c. Alineaciones, puestos vacíos y suplentes
4. Mercado de fichajes
 - a. Ventanas
 - b. Fichajes entre clubs
 - c. Cláusulas de rescisión
 - i. Limitaciones
 - ii. Rango de precios
 - d. Conducta de buenas prácticas
5. Acceso a plazas del competitivo.
6. Comité organizativo de TopLeague
7. Otras cuestiones



1. Introducción a TopLeague.

TopLeague (www.topleague.online) es la comunidad que une los mejores jugadores fantasy del momento. Nuestra plataforma se encarga de la gestión y promoción de la comunidad fantasy.

TopLeague se conforma de distintas federaciones, cada una de las mismas cuenta con una normativa propia. A su vez, estas federaciones pueden disponer de diversas ligas.

Pero todas las federaciones comparten los siguientes valores:

- Competitividad: A través de tres competiciones diferentes, que varían en función de la federación, cada jugador será sometido a un reto constante durante toda la temporada.
- Emoción: Todos los clubes aspiran a todo y el fin justifica los medios, dentro de la legalidad.
- Dedicación: Con un equipo de personas detrás del proyecto velando por el bien de la liga.
- Diversión: Elevamos el Fantasy a otra dimensión de juego.
- Compromiso: Todos sus miembros muestran su compromiso y su afán de diversión.
- Fair Play: Todos los equipos deben de regirse siempre dentro de la legalidad, a fin de no distorsionar la experiencia de otros jugadores. Se sancionará a los equipos que incumplan la normativa o que tengan conductas irrespetuosas con el resto de miembros de la comunidad.

a. Tu club

Crea o continúa la historia de tu club, cualquier comunicado, decisión o cualesquiera que afecte directamente a tu institución se debe hacer “roleando” para crear una experiencia más inmersiva en el juego. Por eso se exige una serie de requisitos:

- Escudo
- Nombre del equipo



Dos semanas antes del inicio de la competición oficial, cada jugador deberá cumplir estos requisitos. Quien no posea ya su propio escudo y nombre se le asignará uno de oficio.

Se mandará toda la información mencionada a los responsables del departamento de comunicación, vía Whatsapp.



2. Inscripción y competiciones.

a. Inscripción

La cuota de entrada en la federación Leyendas del Mediterraneo para la temporada 2023/2022 es de 10€ por equipo incluyendo liga premium, trofeos y gestión personalizada de la liga, además de garantizar la participación en las siguientes competiciones:

b. Competiciones

i. UEFA CHAMPIONS LEAGUE:

- Acceso: Todos los miembros de la liga.
- Jornadas de disputa: Solo las fechas que se dispute la UEFA CHAMPIONS LEAGUE.
- Modo de baremo: Mixto (picas+sofascore)
- Funcionamiento: Eliminatorio. Todos los jugadores comenzarán la competición en igualdad de condiciones y estos se irán eliminando en función de su puesto en la tabla clasificatoria. Estas eliminaciones se llevarán a cabo con los cambios de fase de la UCL.
- Ejemplo.
 - Fase de grupos: del puesto 16 al 20 quedarán eliminados, al finalizar esta ronda.
 - Octavos de final: del puesto 11 al 15 quedarán eliminados, al finalizar esta ronda.
 - Cuartos de final: del puesto 5 al 10 quedarán eliminados, al finalizar esta ronda.
 - Semifinal: del puesto 3 y 4 quedarán eliminados, al finalizar esta ronda.
 - Final: La disputarán el primer y segundo clasificado de semifinales..
- Los puntos se resetean a 0 cada cambio de fase.
 - Las rondas clasificatorias pueden variar en función del número de participantes.

ii. LA LIGA: Cada jornada tiene enfrentamientos directos entre clubes, con calendario cerrado de 38 jornadas.

- Acceso: Todos los miembros.
- Modo de baremo: Mixta.



- Puntuación: 3 puntos Victoria, 1 punto empate, 0 puntos derrota.
- Funcionamiento: Los equipos que jueguen como visitante deberán de sacar más de 10 puntos de diferencia respecto al local, para sumar los tres puntos.
 - Ejemplo: Local 21 VS Visitante 19 = VICTORIA LOCAL
 - Ejemplo: Local 20 VS Visitante 28 = EMPATE
 - Ejemplo: Local 20 VS Visitante 30 = VICTORIA VISITANTE

iii. LA COPA: Enfrentamientos directos entre todos los miembros de la Liga.

- Acceso: Todos los miembros de la liga.
- Modo de baremo: Mixto.
- Emparejamiento: Aleatorio, con calendario establecido.
- Funcionamiento: Para superar la ronda deberás de superar dos enfrentamientos directos contra el mismo equipo, para ganar uno de los enfrentamientos deberás sumar más puntos que tu rival, cada enfrentamiento se resetea la puntuación. A su vez, tienes que ganar 2 enfrentamientos, en caso de que haya empate, con un enfrentamiento ganado por cada equipo se jugará otro partido a modo de prórroga.



3. Sistemas de puntuación y alineaciones.

a. Baremo para todas las competiciones

El baremo que se utiliza para la puntuación de los jugadores fantasy es Diario AS y el proveedor Sofascore . (<https://www.sofascore.com/>)

b. Abonos dinero ficticio en la app.

El abono por punto conseguido es de 45.000.-€. Los abonos se realizan de forma automática por la aplicación al finalizar la jornada.

Además, para dar equilibrio a la liga, se darán abonos inversos por posición que van de 500.000€ a 5.000€

Estas serán la única fuente de ingresos oficiales, independientemente del posible beneficio en la compra venta de jugadores que realice cada club.

c. Alineaciones iniciales, puestos vacíos y suplentes.

- Al inicio de la temporada se le darán 40 Millones a cada equipo participante, sin jugadores.
- La plantilla será de 17 jugadores por equipo.
- La alineación deberá componerse de 11 jugadores como mínimo, mientras que se dispondrá de 4 suplentes (POR/DEF/MED/DL) que contabilizarán en caso de que uno de los jugadores de esa disposición no dispute ni un minuto del partido.
- En caso de que se dejen posiciones vacías de la alineación se le restarán 4 puntos por demarcación sin jugador.



4. Mercado de fichajes

Los jugadores del mercado cambian cada día. El número de jugadores que diariamente aparece en el mercado es de 20.

- La compra-venta de jugadores entre equipos está prohibida, **exceptuando el mercado de verano e invierno.**
- Las cesiones están prohibidas entre los equipos durante toda la temporada.

a. Ventana de fichajes entre equipos.

En el mercado de verano, quedan permitido el fichaje entre equipos. Mientras que, en el mercado de invierno, además, del fichaje entre equipos quedan activadas las cláusulas de rescisión.

b. Fichajes entre clubes

El mínimo de compra es el propio valor de mercado del jugador.

El máximo permitido será por defecto un 150% de su valor, las operaciones por encima de este rango están bloqueadas.

c. Cláusulas de rescisión.

En el mercado de invierno, los jugadores no serán intocables, pueden cambiar de club siempre y cuando se abone su cláusula.

Esta acción se puede ejecutar a cualquier jugador perteneciente a cualquier equipo de la liga. A continuación sus peculiaridades:

i. Limitaciones.

- 1) Un equipo solo puede perder, mediante cláusula, 3 jugadores en una semana.
- 2) Un equipo solo puede fichar, mediante cláusula, 3 jugadores en una semana.
- 3) La última semana del mercado invernal no se podrán ejecutar



cláusulas, para que los jugadores dispongan de dicho tiempo para construir un equipo.

ii. El rango de precios para pagar cláusula es el siguiente:

- Jugador de +10 millones de valor.....130% de su valor.
 - Jugador entre 5-10 millones de valor.....140% de su valor.
 - Jugador entre 3-5 millones de valor.....150% de su valor.
 - Jugador de + 1 millón hasta 3 millones....300% de su valor.
 - Jugador entre 0-1 millón.....400% de su valor.
- El precio para el cálculo, se establece en función del importe de compra independientemente de su valor de mercado.

C. Conducta de buenas prácticas en el mercado de fichajes.

Los equipos siempre deberán abogar por una buena conducta dentro del mercado de fichajes, en caso que desde TopLeague se vean movimientos “sospechosos” de una mala praxis se podrá sancionar a los clubs implicados con sanción que van desde quitar puntos en las distintas competiciones hasta la expulsión de la federación.



5. Acceso al competitivo Top League.

A cada federación se le darán unas plazas de invitación para el modo competitivo de la TopLeague. En el caso de la Federación Leyendas del Mediterráneo, esta asignación de plazas va en función de los primeros puestos tanto en La Liga como en la UCL. Aún por establecer, dependiendo de la organización.



6. Comité de Dirección.

Organigrama:

- Gestión: TopLeague
- Órgano de referencia: Directiva Federación Mediterraneo
- Vías de comunicación oficiales. Grupo de whatsapp o correo: contacto@topleague.online

El organigrama el único interés que persigue es el mantenimiento y el correcto funcionamiento de las competiciones y mejorar la experiencia de juego.



7. Otras cuestiones.

- En caso de empate dentro de las competiciones de vuestra liga, el valor de equipo marcado en la alineación de la jornada pertinente marcará el desempate, el momento será con la entrega puntos definitiva.
- Las situaciones no recogidas en estos puntos se regularán por lo que disponga la aplicación Biwenger por defecto.
- Estas normas son fijas y sólo podrán modificarse por unanimidad de los miembros del grupo.

