

Reglas



Temporada 4

Dirección de la página de la Liga
<http://es.geocities.com/ligalfe>

Dirección de correo del Administrador de la Liga
ligalfe@yahoo.es

1.- BREVE INTRODUCCIÓN

Hacia 1970, el inglés Alan Parr inventó un juego de fútbol que se jugaba por medio de turnos (o jornadas) entregados al director de juego vía postal.

La llegada de Internet, y las posibilidades de comunicación que esto trajo consigo, posibilitó la modernización de estas mismas ligas. El resultado fue la creación de ligas jugadas vía correo electrónico, lo que disminuía considerablemente el tiempo de comunicación e incrementaba la interacción entre el jugador y el director del juego.

La liga LFE toma sus reglas y su programa la liga MSWL, de Allan Sellers (<http://www.mswl.org>).

1.1.- Objeto del juego:

Cada jugador/entrenador dirige un club de fútbol. Una temporada se divide en "sesiones", cada una de las cuales consta de 2 a 4 partidos para cada club. En la mayoría de los partidos (salvo en las finales), un club resulta designado como el "equipo de casa" y el otro como "equipo visitante". El juego está dirigido por un "comisionado" o Director de Juego.

Cada entrenador ("manager") mandará las instrucciones y las alineaciones para cada sesión al Director de Juego, quien resolverá los partidos usando un programa (MSWL 2000, de Allan Sellers), que determinará el resultado final, las incidencias del partido...

1.2.- Dejar el Juego

Si un entrenador no envía las alineaciones durante tres sesiones seguidas, ó 4 en toda la liga, el Director de Juego decidirá si el jugador queda excluido y su equipo disponible para la adopción.

Si un entrenador nuevo tampoco envía las alineaciones en su primera y segunda sesión, se le declarará excluido, y se encontrará un sustituto.

1.3. - Fallos durante la liga.

Esta liga se va a llevar a cabo con un programa llamado Olmec creado por Allan Sellers. Este programa, como tal, está siempre en disposición de mejora y, de vez en cuando puede cometer errores. Esos errores pueden afectar a algún equipo.

En ningún caso se repetirá un partido por ninguna razón. Los errores serán anotados para procurar que no se vuelvan a producir en el futuro.

Si los errores del programa son fácilmente solucionables (adjudicación de dinero, puntos, quitar sanciones...), el DIRECTOR DE JUEGO los llevará a cabo manualmente.

2.- ESTRUCTURA DE UN CAMPEONATO

2.1- Tabla de posiciones

Los clubes son ordenados durante el campeonato, y durante los torneos especiales (si los hay), según el número de puntos que tengan. Un club gana 3 puntos por victoria, 1 punto por empate y 0 por derrota.

Los clubes con la misma puntuación desempatarán siguiendo el siguiente criterio (en orden):

- 1) Diferencia de goles
- 2) Goles Totales a favor.
- 3) Resultado del(los) partido(s) entre ambos equipos.
- 4) Mayor número de goles en el enfrentamiento entre ambos

2.2.- Torneos de Pretemporada.

Si los clubes que forman la primera temporada así lo desean, podrán realizar un torneo de pretemporada. De esta manera podrán practicar con las reglas, las alineaciones, el juego en general, antes de empezar la verdadera competición.

Para la pretemporada de la cuarta sesión, y mientras se prepara la ampliación a la 3ª División, los equipos existentes pueden solicitar crear su propio torneo de verano. Este torneo tendrá el formato que los "organizadores" quieran darle. Número de equipos –que tendrán que invitar ellos mismos-, partidos, etc.

Los torneos podrán ser puramente amistosos o con apuestas. Este segundo formato consistiría en que todos los equipos participantes apuestan una cantidad de dinero que se reparte en premios a final del torneo. Estas decisiones son propias del "organizador" del torneo y aceptadas por los equipos que participen.

2.3.- El campeonato

En el campeonato los clubes jugarán dos rondas (denominadas vueltas) "todos contra todos", jugando un partido como local y un partido como visitante.

Al comienzo de cada campeonato, el Director de Juego publicará el calendario del campeonato entero. El campeonato se dividirá en sesiones de 2 a 4 partidos cada una, a decidir antes de cada temporada.

Para CADA sesión los entrenadores deben enviar TODAS las alineaciones juntas. El formato de envío de alineaciones será un archivo zip en el que se incluirá todo lo necesario para esa jornada: alineaciones, prensa, apuestas, etc... El nombre del archivo zip debe tener las siglas del equipo y el número de sesión (Por ejemplo: "Sesión 3 ABC". Esto se hace para facilitar el manejo de todas las cartas que se reciben en una jornada.

2.4.- Las Copas

Existirán tres torneos de Copa.

El primero se denomina *Copa LFE* y lo juegan todos los equipos inscritos en la LFE. Se juega una primera fase en la que los clubes se dividen en grupos y disputan su clasificación a doble partido contra el resto de los equipos del mismo grupo.

El campeón de cada grupo y el mejor segundo equipo se clasifican para las semifinales. Tanto éstas como la final se juegan a partido único.

Las copas propias de cada división se llaman *Copa Benito Villamarín* (para la 1ª división), *Copa Naranja* (para la 2ª división) y *Copa Valentina, para la 3ª división*. Tanto la ronda previa como las eliminatorias se disputan a partido único.

Los equipos eliminados, ganarán **+4 EL** por cada ronda de la Copa disputada en la que no participen dado que descansan en esa jornada. (Para más detalles sobre EL ver 3.6.6 Fondo Físico).

2.5.- Premios

Al final de la temporada se entregarán los siguientes premios:

1. "Bota de Oro". Se concede al jugador que consiga más goles durante la temporada. El equipo recibe 75 €.
2. "Guantes de Oro". Se concede al portero que tenga mejor porcentaje de goles encajados por partido disputado. El equipo recibe 75 €.
3. "Mejor equipo ofensivo". Se concede al equipo que haya conseguido más goles durante la temporada. El equipo recibe 50 €.
4. "Mejor equipo defensivo". Se concede al equipo que haya recibido menos goles durante la temporada. El equipo recibe 50 €.

2.6. - Recursos iniciales

Al comienzo de cada temporada los clubes percibirán los siguientes recursos: 2500 € y 30 tepés (TPs) o puntos de entrenamiento físico.

A partir de la temporada 4, el nivel de estos recursos comenzará a descender para los equipos que tengan más de 1 temporada de existencia. Un club se considera creado cuando recibe su primer nombre, el cambio de nombre no influye en su antigüedad en la liga:

Temporada 4: 1750 € y 30 tepés.

Temporada 5 y sucesivas: 1000 € y 30 tepés.

3.- CLUBES Y JUGADORES

3.1.- Términos básicos

TÁCTICAS:

Permiten plantear estratégicamente los partidos alterando las premisas básicas. Las tácticas afectan los coeficientes defensivos (DEF), ofensivos (OFF) y de protección de gol (GP), como se explica en 4.3.

HABILIDADES DEL EQUIPO:

Por ahora hay una única habilidad del equipo, que es el OTF (fútbol-de-un-toque). Este coeficiente es una habilidad que el equipo puede mejorar y afecta de forma general a los coeficientes de equipo y se aplica independientemente de las tácticas. Las tácticas determinan únicamente la fórmula aplicada al OTF. Este número indica la capacidad del equipo de hacer pases cortos, rápidos y precisos.

3.2.- Rasgos del club

Cada club tiene un nombre, una cuenta bancaria (medida en €), un número de "puntos de entrenamiento táctico" o tepés (TPs), un cuerpo técnico que aporta el número de "puntos de entrenamiento físico" o cepés (CPs), un cierto número de puntos de fútbol-de-un-toque (OTF) y una plantilla de jugadores.

3.3.- Nombre del club

El nombre del club es determinado por su entrenador, dentro de un cierto grado de buen gusto. Como norma general, todos los nombres son válidos, desde los de clubes reales, hasta los inventados por completo, y es opcional ponerles un apodo o abreviatura. Además del nombre y el apodo, el entrenador debe elegir una abreviación para el nombre del club que tenga entre dos y tres letras, que irá siempre en mayúsculas y será la que use el programa. Por ejemplo: Los Reales Alcázares Fútbol Club, LRA.

El nombre del club **puede ser cambiado libre y gratuitamente** entre campeonatos (no si ya ha empezado) por el entrenador de dicho club.

3.4. Estadios

Los clubes poseen un estadio, que comienza con un aforo inicial de 25 000 asientos. Esta capacidad no podrá descender de 10 000 asientos ni superar los 100 000 espectadores. El estadio posee un nombre que puede ser variado gratuitamente al comienzo de cada temporada.

Los estadios se pueden ampliar y reducir a voluntad del entrenador. Las ampliaciones o reducciones se realizarán antes de cada temporada.

El coste de ampliar el estadio en 1000 unidades será de 100 €.

La reducción de un estadio en 1000 unidades reportará **150 €**.

La siguiente modificación tendrá validez **una vez finalice la 4ª temporada**: La ampliación de los estadios se realizará en función de su capacidad para llenarlos. Es decir, no se podrá ampliar un estadio cuyo aforo medio a lo largo de la temporada esté por debajo del 80% de asistencia. La ampliación permitida será equivalente al tanto por ciento que supere ese mínimo.

Ejemplo: si un equipo tiene 20 000 asientos y promedia un 67,34% de asistencia, no podrá ampliar su estadio. Si por el contrario, la asistencia media durante la temporada ha sido del 85,03%, entonces podrá ampliar su estadio un 5,03% como máximo. Este valor se obtiene multiplicando $(5,03 * 20\ 000) / 100 = 1006$. Como los estadios sólo pueden ampliarse de bloques de 1000, se redondea a 1000. El redondeo es SIEMPRE hacia abajo.

3.4.- Finanzas

3.4.1.- Recaudación de entradas

La taquilla es una cantidad multiplicada por la asistencia. Se paga tanto al equipo de casa como al visitante en los partidos de liga y se divide equitativamente en los partidos de copa. El precio de la entrada es de 10 €.

La asistencia se calcula como sigue: Primero se toma la moral total del Equipo Local y se le añade 0.05 por cada punto que supere el *Home Bonus* 7 (de este modo, un *Home Bonus* de 9 supondría +0.10 para la moral del equipo local). A esa cifra se le añade la moral del equipo visitante y obtenemos el *Morale Number* o Cantidad de Moral.

Por ejemplo: el equipo local tiene una moral de 0.450 y juega en casa con un Bonus Local de 10. El equipo visitante tiene una moral de 0.550. La Cantidad de Moral sería $1.15 = (0.450 + 0.15) + 0.550$.

Ahora, usaremos los puntos ganados por el equipo local en casa: Dividimos esa cantidad por el número de partidos jugados como local y la cifra resultante la dividimos por 3. A continuación, calcularemos para el equipo visitante otra cantidad, pero emplearemos los puntos ganados por él como visitante y lo dividiremos por el número de partidos disputados fuera. Finalmente, también lo dividiremos por 3. La suma de estas dos cifras finales, nos dará un número que llamaremos *Standings*.

Por ejemplo: el equipo local ha conseguido 9 puntos en 5 partidos como local (los puntos ganados como visitante no nos interesan). El cálculo para el equipo local sería $0.6 = (9/5) / 3$. El equipo visitante ha ganado 4 puntos en 5 partidos como visitante (los puntos ganados como local no nos interesan). El cálculo para el equipo visitante sería $0.26 = (4/5) / 3$. De este modo, la cifra *Standings* es $0.86 = 0.26 + 0.6$.

Pasamos ahora a la parte final. Multiplicamos la *Cantidad de Moral* por *Standings* y lo dividimos por 1.55. La cifra obtenida se multiplica por la capacidad del estadio del equipo local y ya tenemos la Asistencia.

Por ejemplo: en el nuestro, sería $(1.15 * 0.86) / 1.55 = 0.63$. Si el estadio es de 40.000 asientos, la Asistencia resulta ser $40.000 * 0.63 = 25.200$.

Para obtener la recaudación obtenida se multiplica la Asistencia por el precio de cada boleto. Recaudación = Asistencia * 10 = $25.200 * 10 = 252.000 = 252$ €.

El equipo local recibe el 70% de la recaudación y el equipo visitante el 30%. En nuestro ejemplo, el equipo local recibe $252 * 0.70 = 176$ € y el equipo visitante $252 * 0.30 = 76$ €.

El cálculo para los partidos de copa es el mismo. Los equipos se dividen equitativamente la recaudación y, en los casos de partido en campo neutral, éste se considera de 80.000 asientos.

En definitiva, la asistencia para 2 equipos de mediana calidad será media. Si los dos clubes tienen una moral alta, si el equipo local tiene una buena trayectoria como local y el visitante como tal, la asistencia puede ser completa. También puede aumentarse ésta usando el *Home Bonus*.

3.4.2.- Finanzas saneadas

Los entrenadores deben asegurarse de tener suficientes fondos para contratar al cuerpo técnico (utileros, doctores, preparadores físicos, etc.) para el siguiente campeonato.

El cuerpo técnico es el encargado de proporcionar los puntos de entrenamiento físico o cepés (CPs) al club.

3.4.3.- Deuda

Un club nunca puede entrar en deuda, y un entrenador nunca puede enviar órdenes que requieran gastar más dinero del que posee en su cuenta. Si el club tiene problemas económicos se debe considerar la posibilidad de vender jugadores para obtener dinero.

3.4.4.- Prensa

Al comienzo de cada sesión los clubes pueden enviar notas de prensa para ser publicadas en los resúmenes de dicha sesión. Los recortes pueden incluir bromas sanas acerca de otros equipos, amenazas de derrota, predicciones o quizás algo para calentar a la propia hinchada con el partido.

Por cada recorte de cierta magnitud, el equipo es recompensado con 30 €. **Para la próxima temporada 4, tras mucho meditarlo, la Federación LFE ha decidido volver a aplicar el estilo de recompensa para los recortes de prensa del siguiente modo:**

Se otorgará 1€ por palabra a todo recorte de prensa con un premio máximo de 150 € por club y sesión. Esto representa un total de 1500 € en 10 sesiones por escribir entre 10 y 15 líneas de comentario sobre lo que se quiera. Esos 1500 € + 1000 € anuales que se entregan a los equipos garantizan un total de 2500 € para cepés cada temporada.

Cuando el recorte de prensa se sale de tono o es antideportivo, el contenido puede ser censurado para dejarlo en los límites del buen gusto. En este caso, el director de juego puede llegar a cobrar 50 € **(300 € cuando entre en funcionamiento la regla de € por palabra)** a los redactores de la nota de prensa para enviarles, junto a su equipo, a una clase de buen gusto. La interpretación de esta regla queda a criterio del DIRECTOR DE JUEGO, quien tiene el derecho de incluir o no cualquier nota de prensa.

En general, se recompensará casi cualquier nota de prensa.

3.5.- Puntos de entrenamiento físico o cepés (CP) y puntos de entrenamiento táctico o tepés (TP)

Los cepés y tepés son puntos que se utilizan para incrementar la habilidad de los jugadores del club y para incrementar el OTF (fútbol-de-un-toque).

Los cepés son adquiridos por los clubes empleando el dinero de sus arcas. Los tepés a entregar se establecen al comienzo de cada temporada.

Para obtener cepés el club debe contratar un cuerpo técnico al inicio de cada campeonato. La cantidad de cepés obtenidos en cada temporada depende de la calidad del cuerpo técnico contratado. Los costes se describen a continuación:

Cepés	Precio	Cepés	Precio
20	500 €	35	1250 €
25	750 €	40	1500 €
30	1000 €	45	1750 €
		50	2000 €

Debido a que ahora hay un mayor ingreso de dinero por los partidos se hace necesario una ampliación de los precios de los cepés. De este modo, una vez finalizada la temporada 4, la tabla de precios de cepés variará del siguiente modo:

Cepés	Precio	Cepés	Precio
20	500 €	35	2000 €
25	1000 €	40	2500 €
30	1500 €	45	3000 €
		50	3500 €

Un club no puede cambiar su cuerpo técnico una vez que el campeonato comienza. Cada temporada se pueden repartir los cepés y tepés durante todas las sesiones, aunque la lógica dicte que es durante las primeras 10 sesiones cuando son más efectivas.

Estos puntos de entrenamiento no son canjeables ni por dinero ni por jugadores de otros clubes.

3. 6.- Jugadores

Cada jugador (jugador de fútbol, no el entrenador) tiene un nombre, un Nivel de Habilidad (SL), un cierto número de puntos disciplinarios (DP), una edad y un Nivel de Resistencia (EL).

Un jugador puede jugar en una de las siguientes posiciones: portero (GK), líbero (SW), defensa (DF), centrocampista (MF), volante (WG) y delantero (FW), o incluso en más de una posición (los jugadores multiposición se explican más adelante -3.6.2-. Se representan con las siglas: SD, DM, MA y UT).

3.6.1.- Nombre de los jugadores

Los nombres de los jugadores pueden ser de 1 hasta 18 caracteres. Un jugador es nombrado por su entrenador cuando el jugador se incorpora a la liga.

El nombre de un jugador se puede cambiar en cualquier momento. Si el cambio ocurre cuando el campeonato ya comenzó, el costo es de **50 €** por jugador. Si el cambio ocurre antes de que comience el campeonato, o en los torneos de pretemporada, es gratis para los primeros 5 nombres de jugadores cambiados y después cuesta **10 €** por jugador.

Se pueden poner espacios entre los nombres, así como tildes y caracteres especiales (como la “ñ”). Así, un nombre como “Gustavo López” está permitido.

3.6.2.- Posición de los jugadores

Existen 6 posiciones diferentes: portero (GK), líbero (SW), defensa (DF), centrocampista (MF), volante (WG) y delantero (FW). Los jugadores son calificados para jugar en una posición determinada cuando se incorporan a la liga.

Un jugador puede jugar en una posición para la cual no está calificado, pero no será tan efectivo (Ver 5.3.1). De todas maneras, algunos jugadores son designados como “jugadores multiposición”. Estos jugadores son denominados SD, DM, MA, y UT.

Un jugador SD puede jugar como líbero (SW) o como defensa (DF) sin ninguna penalización en el SL (Nivel de habilidad).

Un DM puede jugar como DF y MF sin penalización en el SL.

Un MA puede jugar como MF y como FW.

Un UT puede jugar como DF, MF y FW sin penalización en el SL.

3.6.3.- Restricciones a los jugadores multiposición

Se pueden adquirir y vender tantos jugadores multiposición como se quieran a lo largo de la temporada. De todas maneras, la plantilla de jugadores multiposición no puede nunca superar las **5 unidades**. Si excede de 5, se debe proceder inmediatamente a recolocar a un jugador multiposición como normal. La posición elegida para este jugador debe ser una de las posiciones en las que el jugador juega normalmente. Por ejemplo, un MA será MF o FW.

3.6.4.- Puntos de Habilidad (SL) y entrenamiento táctico / físico

Cada jugador tiene un Puntos de Habilidad (SL), que es un número entero que cuantifica la habilidad que posee el jugador para jugar en la posición para la cual está calificado. El SL puede incrementarse con entrenamiento táctico (tepé) para los jugadores jóvenes (edades 0 y 1) y entrenamiento físico (CP) para los mayores (edad 2 ó mayor). A medida que los jugadores envejecen, el SL decrece.

3.6.4.1.- Incrementando el SL con el entrenamiento táctico / físico.

El SL de un jugador puede ser incrementado a través de los Tepés y Cepés. En cada partido el entrenador puede elegir un jugador para entrenarlo tácticamente y otro para entrenarlo físicamente.

Para entrenar un jugador tácticamente, el club gasta 1 tepé, y para entrenar un jugador físicamente, el club gasta 1 cepé. Al entrenar un jugador, éste gana 1 SL, el cual toma efecto al FINAL del PARTIDO **si el jugador juega al menos el 50% del partido (45 min.)**

Un club puede elegir entrenar física o tácticamente más de un jugador por partido (si el club cuenta con los Cepés/Tepés necesarios) a un costo de 25 € por jugador extra.

3.6.4.2.- Restricciones en entrenamiento táctico/físico

El entrenamiento táctico se utiliza para incrementar el SL de los jugadores jóvenes (edad 0 o 1); usando 1 tepé en un jugador en un partido, el SL del jugador crecerá en una unidad.

El entrenamiento físico es similar, pero es para jugadores mayores (edad 2 o más). Para que el entrenamiento tenga efecto (ya sea técnico o táctico), **el jugador debe jugar al menos el 50% del partido (45 min.)**.

El jugador puede jugar en cualquier posición (siempre teniendo en cuenta que los jugadores de edad 0 no pueden jugar fuera de su posición). Los jugadores reservas pueden ser entrenados como cualquier otro jugador, siempre que se cumplan los requerimientos arriba indicados. Si el jugador se lesiona o es expulsado antes de cumplir los 45 minutos, el club pierde el punto de tepé o cepé y el jugador no incrementa su nivel de habilidad.

Los jugadores pueden ser entrenados más de una vez por sesión (pero sólo una vez por partido). De todas maneras, ningún jugador puede ser entrenado más de 10 veces en una temporada.

Repetimos: SÓLO los jugadores de edad 1 o 0 pueden ser entrenados tácticamente (tepés) y SÓLO los jugadores de edad 2 o mayores pueden ser entrenados físicamente (cepés).

3.6.5.- Edad y envejecimiento

Cada jugador tiene una edad, que es un número entero mayor o igual que cero. Al final de cada campeonato, la edad de cada jugador se incrementa en una unidad. Los jugadores que entran en la liga tienen edad 0 (a no ser que sean adquiridos en el "draft" o en una venta).

3.6.5.1.- Envejecimiento

Cada jugador pierde SL a medida que envejece. Dicha pérdida depende de la edad del jugador y de su SL, como se resume en la siguiente tabla.

E	SL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11+	21+	26+	31+
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5
3	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
4	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	5	6	7
5	1	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	6	7	8
6	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	5	6	7	8	9
7+	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	8	9	10

Por ejemplo, un jugador de edad 2 y SL 6 perderá un punto a final de temporada, y un jugador de edad 4 y SL 8 perderá 3 puntos.

ACLARACIÓN: esta tabla está a prueba y puede ser modificada una vez que finalice el campeonato. Como se puede comprobar, los aprendices no sufren los efectos de la edad. Los jugadores cambian de edad sólo al final de la temporada. Si al finalizar un campeonato un jugador tiene SL menor de uno, inmediatamente se retira.

Los entrenadores deben mantener las plantillas en 25 o menos jugadores. Si se tiene más de esto, se debe retirar mediante un mail al DIRECTOR DE JUEGO. Si en algún momento tu plantilla excede de los 25 jugadores, el DIRECTOR DE JUEGO puede a su criterio retirar un jugador por ti.

3.6.5.2.- Aprendices (edad 0)

A un jugador de edad 0 se le llama un "aprendiz". Un aprendiz gana "experiencia" cuando logra jugar su cuarto partido completo, o alcanza los 360 minutos. Cuando un aprendiz logra ganar "experiencia", su SL crece en 2 (dos) unidades. Si el jugador crece a edad 1 sin haber jugado 360 minutos en su posición, pierde para siempre la oportunidad de obtener los 2 puntos de SL.

IMPORTANTE: los jugadores con edad 0 **NO** pueden en una posición para la cual no están calificados.

Los Aprendices pueden también ser elegidos vía "draft" o por venta.

Además, pueden ser comprados libremente. Estos jugadores comprados libremente empiezan con edad 0 y SL 0. Un jugador comprado de esta manera costará 50 € si es un jugador normal (posiciones GK, SW, DF, MF, WG o FW) y si es un jugador multiposición (posiciones SD, DM, o MA) el coste del jugador será de 150 €.

Los jugadores UT no se pueden crear como aprendices (sólo pueden aparecer vía "draft" o venta).

Como novedad para esta temporada y siguientes, se pueden comprar aprendices de edad 0 y SL 5 por un valor de 300 € para jugadores normales (GK, SW, DF, MF, WG o FW) mientras que el coste será de 400 € para jugadores multiposición (posiciones SD, DM o MA. Queda excluido el UT).

3.6.6.- Fondo físico (EL)

Cada jugador posee un "Resto Físico" (EL). Este es un número menor o igual que diez (puede ser negativo) que indica el estado físico del jugador. Cada jugador gana un cierto monto de EL después de cada partido (4 EL), y debe gastar EL para jugar, según se describe en [D 2.1].

Cuando un jugador juega un partido con poco EL corre el riesgo de lesionarse, como se describe en [D 2.2].

Si un jugador no juega un partido, gana los 4 EL y no gasta ninguno. Un jugador puede acumular los puntos de EL que no utilice, pero el total nunca pasará de 10 puntos. Al principio de cada campeonato, los jugadores suman 10 EL.

3.6.7.- La Plantilla

Cada club tiene una plantilla de jugadores. Esta debe tener entre 18 y 25 jugadores. El DIRECTOR DE JUEGO publicará la plantilla actualizada tras cada sesión.

Aquí hay un ejemplo de una plantilla imaginaria:

Real Zaragoza Recopa (RZR) entrenador: Víctor Fernández

Nombre	Edad (A)	SL	Ps.	EL	D P	M	Min	G S	ST	GA	SF	P/M	Su	Se	P U	Ct
Cedrún	5	29	GK	8	0	3	270	0	0	1	6	10	0	0	0	2
Juanmi	1	23	GK	10	0	1	90	0	0	0	0	1	0	0	0	1
Cáceres	4	19	SW	8	0	3	270	0	0	0	0	10	0	0	0	3
Aguado	3	15	SW	10	0	2	135	0	0	0	0	2	0	0	0	4
Sergi	1	6	SW	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
Solana	1	19	SD	6	0	4	315	0	0	0	0	10	0	0	0	3
Belsue	1	16	DF	8	0	3	270	0	0	0	0	10	0	0	0	2
Geli	4	7	DF	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Darío Franco	0	15	DM	6	0	4	315	0	0	0	0	10	0	0	0	2
Aragón	2	25	MF	6	4	4	300	4	7	0	0	11	0	0	0	3
Nayim	2	19	MF	6	0	4	300	0	6	0	0	10	0	0	0	1
J.A. Gay	3	13	MF	4	0	3	270	0	1	0	0	5	0	0	0	2
Cafú	5	10	MF	10	0	1	90	0	0	0	0	1	0	0	0	1
Oscar	1	6	MF	10	0	1	60	0	0	0	0	0	0	0	0	3
Poyet	3	15	MA	10	0	3	240	0	1	0	0	9	0	0	0	4
J.E. Esnaider	1	26	FW	6	0	4	300	1	6	0	0	10	0	0	0	2
Pardeza	3	19	FW	6	0	4	315	2	5	0	0	10	0	0	0	2
Higuera	3	33	FW	6	0	4	264	5	5	0	0	9	0	0	0	2
J.G. Sanjuán	1	10	UT	10	0	1	90	0	0	0	0	1	0	0	0	4

A = Edad

SL = Nivel de habilidad

EL = Resto Físico

Ps = Posición

EL= Fondo Físico

DP= Puntos de disciplina

M= Partidos

MIN = Minutos jugados (en total)

Gs = Goles anotados

ST= Tiros realizados

GA= Goles permitidos

SF= Tiros recibidos

P/M= Plus/Minus (+ se da cuando estando en el campo, el equipo marca; - cuando el equipo recibe un gol, y está en el campo)

Su= Suspensiones (número de partidos para los que está suspendido)

Se= "Experiencia" (cuando un jugador de edad 0 adquiere experiencia, esto vale 1)

PU= Puntos Usados (CP o TP, el máximo es 10)

Un jugador puesto en una alineación que juegue con EL menor que 0 será sustituido automáticamente por un sustituto de la lista de sustitutos de la alineación para ese partido. Ese reemplazo no cuenta para el límite de tres sustituciones para el partido.

Ct = Contrato. Estos son los años que le restan al jugador de contrato con su actual club.

Si un jugador suspendido está en la alineación, el programa lo nota y lo cambia automáticamente. La multa por alinear a un jugador suspendido es de € 50 €.

3.7.- Goleadas.

3.7.1.- Goleadas

Para evitar que los entrenadores formen alineaciones muy débiles se ha ideado la siguiente regla: cuando un equipo pierde por 7 o más goles, se dice que el equipo fue "goleado".

Si esto ocurre, el club goleado pierde 2 cepés. Si no los tuvieran, perderán €125 €. Esta función es realizada automáticamente por el programa, lo que significa que no hay posibilidad de modificar esta regla.

3.7.2.- Moral

Esto significa que equipos con moral alta se enfrentan con mayores valores de OFF, DEF y GP a sus rivales, y se ajusta bastante más a la realidad. La moral se obtiene con buenos resultados y se va perdiendo cuando son desfavorables.

El Capitán: esta nueva característica añade una nueva dimensión a los jugadores de edad 4 o más, alargando y mucho su uso en las plantillas. Además pasa por ser un bonus realista. El capitán es un jugador de edad 4 o más, que a base de imponer su experiencia a sus compañeros logra que estos ganen los partidos. Cuando los equipos ganen por 3 o más goles, y el capitán esté en el campo durante más de 45 minutos, se le dará un bonus que será +1 de SL. Este bono se puede dar hasta 10 veces a lo largo de una temporada.

Esta característica empezará a funcionar cuando finalice la 3ª temporada (tercera).

3.8.- Bonus de Equipo

Cada club tiene una cantidad de OTF (fútbol de un toque), que refleja la habilidad del equipo para hacer pases rápida y eficazmente. Cada club comienza el campeonato con un OTF de por lo menos 1. Un club puede entrenar su OTF en cualquier partido. El efecto de este entrenamiento es el incremento del bonus en 1 punto, hasta un valor máximo de 10. Este incremento es efectivo al comienzo del siguiente partido.

El coste de entrenar el OTF es de 2 cepés por cada punto de OTF. Entrenar el **OTF se puede designar sólo con una casilla**, es decir, que si se indica solamente un cepé para el OTF, el programa lo detecta automáticamente y descuenta 2 cepés al equipo.

El bonus OTF se puede mejorar más de una vez en cada sesión, a pesar de que sólo puede incrementarse una vez por partido. El 2º cepé gastado en entrenar el OTF no cuesta 25 €. Pero sí que costaría 25 € entrenar a un jugador con cepé en el mismo partido. El bonus de OTF decrece un 30% al final de la temporada.

3.9.- Nuevos clubes

Cuando un club ingresa a la liga recibe los siguientes recursos:

- Un plantel de 21 jugadores (el entrenador elige los nombres y las posiciones)

•	Jugador	Edad	0	SL	0	CT	3
•	Jugador	Edad	0	SL	3	CT	3
•	Jugador	Edad	0	SL	3	CT	3
•	Jugador	Edad	1	SL	12	CT	3
•	Jugador	Edad	1	SL	10	CT	3
•	Jugador	Edad	1	SL	5	CT	3
•	Jugador	Edad	2	SL	19	CT	2
•	Jugador	Edad	2	SL	10	CT	2
•	Jugador	Edad	2	SL	5	CT	2
•	Jugador	Edad	3	SL	22	CT	2
•	Jugador	Edad	3	SL	15	CT	2
•	Jugador	Edad	3	SL	8	CT	2
•	Jugador	Edad	4	SL	17	CT	1
•	Jugador	Edad	4	SL	10	CT	1
•	Jugador	Edad	4	SL	10	CT	1
•	Jugador	Edad	5	SL	8	CT	1
•	Jugador	Edad	5	SL	4	CT	1
•	Jugador	Edad	5	SL	4	CT	1
•	Jugador	Edad	6	SL	3	CT	1
•	Jugador	Edad	6	SL	3	CT	1
•	Jugador	Edad	6	SL	3	CT	1

Uno de los jugadores puede ser un multi-posición. Puede ser SD (juega de SW y DF con el mismo SL), o bien DM (juega de DF o MF con el mismo SL) o MA (juega de MF o de FW con el mismo SL).

- OTF = 3

- 30 Tepés para todo el campeonato.

- **40 Cepés** para todo el campeonato.

Fondos = 2500 €

Los fondos que recibe un club son para el fichaje de jugadores. No se permite a los equipos recién creados el comprar más cepés de los asignados.

3.10.- Contratos

Cada jugador tiene un contrato con el equipo para el que juega. La duración del contrato de un jugador se determina de la siguiente manera:

- Jugador adquirido en la Lista de Transferibles: contrato de 4 temporadas.
- Jugador firmado como Aprendiz: contrato de 5 temporadas.
- Jugador adquirido en intercambios, ventas...: duración igual que la que tenía en su anterior club.

Al final de la temporada, un club tiene la posibilidad de plantear la renovación de los jugadores que han terminado contrato.

Esto tiene un coste económico para el club, cantidad que dependerá de la calidad del jugador así como de las temporadas que el club desee renovarlo. Para ello se parte de que el valor de un jugador es su SL multiplicado por 100. Es decir, que el valor teórico de un jugador de SL 10 es 1000 €. Esto es, sin contar su edad ni sus años de contrato; es sólo un cálculo teórico para partir de una base. Pues bien, en función de esto:

- Renovación por 4 temporadas: 50 % de su valor real
- Renovación por 3 temporadas: 40 % de su valor real
- Renovación por 2 temporadas: 30% de su valor real
- Renovación por 1 temporada: 20% de su valor real

Es decir, que si a un jugador de SL 10 queremos renovarle el contrato a final de temporada, deberemos pagar 500 € por un contrato de 4 temporadas, 400 € por uno de 3 temporadas, 300 € por uno de 2 temporadas y 200 € por uno de 1 temporada.

IMPORTANTE: Las renovaciones de contrato se aplican solamente a los jugadores que acaban contrato, es decir, aquellos con $Ct = 1$, y sólo al final de la temporada, cuando su $Ct = 0$.

3.11.- NMR (alineación no recibida)

Un equipo que no manda las alineaciones antes de la fecha límite o contacta con el DIRECTOR DE JUEGO para indicar que la alineación previa se usará en la siguiente sesión, se considera NMR (alineación no recibida)

Si un equipo no envía sus alineaciones, un programa elaborará las alineaciones automáticamente haciendo una alineación equilibrada, mezclando jugadores buenos con jugadores descansados (así que no esperen ver a los once mejores en estas alineaciones).

Al no haber multas por NMR, los gastos de cepés y tepés no están permitidos cuando un equipo está bajo NMR. Los cepés y los tepés se acumularán para las siguientes sesiones.

Si un entrenador no envía alineaciones cuatro veces en un campeonato, el DIRECTOR DE JUEGO lo declarará "fuera del juego", y al equipo disponible para adopción.

Los equipos que posean NMRs podrán reducirlos en 1 unidad si envían sus alineaciones durante 3 –tres- sesiones consecutivas.

Si un entrenador conoce de antemano que no va a poder enviar sus alineaciones, puede comunicarlo al DJ y entonces su ausencia no contará como NMR. El número máximo de veces que un entrenador puede hacer esto es de 4 por temporada. A la quinta vez, se le considera NMR.

4.- ALINEACIONES

Para que cada partido pueda ser jugado, cada entrenador debe enviar las alineaciones (una para cada partido de la sesión).

Una alineación es una lista de 11 jugadores, las posiciones que ocuparan cada uno durante el partido, instrucciones especiales para cada jugador (agresividad), tácticas del equipo (y tácticas condicionales), 5 jugadores suplentes y un jugador designado para ejecutar los penaltis. Además, las alineaciones deben contener a los jugadores que serán entrenados física o tácticamente.

Para crear las alineaciones es conveniente descargar un programa especial (Lineup Builder v113 o Lineup Creator 2000) desde la página de descargas. En el futuro se os informará de las actualizaciones de este programa, si las hay.

4.1.- Jugadores y posiciones

Cada jugador que figura en una alineación debe tener asignada una posición para jugar. El entrenador puede elegir entre las siguientes posiciones: GK (portero), SW (líbero), defensa (DF), centrocampista (MF), volante (WG) y delantero (FW). Las posiciones SD, DM, MA y UT no son posiciones para un partido.

4.2.- Instrucciones especiales

A cada jugador que figura en una alineación debe asignarse el nivel de agresividad que el jugador utilizará para disputar el partido, una instrucción dictando la posición exacta en la que jugará e incluso instrucciones condicionales como sustituto.

4.2.1.- Instrucciones de agresividad

El entrenador puede optar, para cada jugador, entre los siguientes niveles de agresividad:

- 1) Juego agresivo (a)
- 2) Juego normal (n)
- 3) Juego pasivo (p)

Los efectos de la agresividad se describen en [D 2.1] y en [D 3.2]. Cada entrenador debe elegir, para cada jugador, UNO de los tres niveles de agresividad descritos anteriormente.

4.2.2.- Instrucciones sobre suplentes

Hasta tres jugadores de cada alineación pueden ser sustituidos en un partido. Los suplentes pueden tener órdenes condicionales, aunque estas condiciones sólo son evaluadas si el sustituto entra al partido.

4.2.3.- Instrucciones acerca de los lanzadores de penaltis

Se puede elegir un lanzador de penaltis para el partido. Si no se elige, el jugador con mayor SL de Disparo que esté en el campo, será el que lance el penalti.

4.3.- Tácticas del equipo

Una alineación puede usar las siguientes tácticas: "normal (N)", "juego aéreo (L)", "autobús (S)", "fútbol control (B)", "defensiva (O)", "juego a bandas (E)", "contra ataque (C)", "fútbol fino (F)", "presión (P)".

Los efectos de cada táctica son descritos en 5.4.4. La elección de una táctica depende de las debilidades y fortalezas de cada equipo, y de las debilidades y fortalezas del oponente. Si un equipo tiene un mediocampo débil, y una delantera potente, es apropiada la elección de la táctica "juego aéreo"; si un equipo tiene un buen mediocampo y un OTF alto, es buena la elección de la táctica "fútbol fino".

4.4.- Restricciones en las alineaciones (**LEER CUIDADOSAMENTE**)

Las siguientes restricciones se aplican a la hora de armar las alineaciones.

4.4.1.- Restricciones para los porteros (GK)

- Debe haber exactamente un GK.
- El GK puede jugar normal, pasivo o agresivo. Cuando a un GK le expulsan, el programa busca el primer MF de la alineación, lo sustituirá y sacará al GK sustituto. Si no hay GK sustituto, sacará un SW o un DF y los reposicionará a GK.

4.4.2.- Restricciones para los SW

- Debe haber como máximo un SW.

4.4.3.- Restricciones para los DF y MF

- Debe haber como mínimo DOS jugadores DF y DOS jugadores MF.
- Debe haber como máximo CINCO jugadores en cada posición (DF, MF)

4.4.4.- Restricciones para los WGs y los FWs

- Debe haber entre 0 y 2 WG en un partido
- Al menos debe haber 1 FW en todo el partido
- No se puede tener más de 4 FW+WG al mismo tiempo en un partido.

4.4.5.- Restricciones en los sustitutos

- Sólo puede haber tres sustituciones en un partido.
- Se pueden hacer sustituciones condicionales en cualquier momento si se cumplen las condiciones fijadas. De todas maneras, si un jugador se lesiona, un suplente saldrá, sin importar en que minuto sea, siempre que no se hayan hecho las tres sustituciones.

Si alguna de estas reglas de máximos / mínimos jugadores por puesto no se cumple, el programa se encargará de ajustar la alineación de forma automática.

4.5.- Instrucciones condicionales

Para una mayor flexibilidad y creatividad a la hora de realizar las alineaciones, se han incorporado una serie de posibilidades como es la de "Instrucciones condicionales".

Las condiciones se basan en los siguientes hechos:

- Tiempo de partido (minuto de juego)
- Diferencia de goles entre los equipos.

Las posibles condiciones son:

T [>=] # Cuando el tiempo de partido es igual o mayor que el de la condición (y a partir de ahí). Por ejemplo:
 "T >= 45 P"
 es cierto a partir del minuto 45 y posterior.

G [=>] # Esto es para cambios basados en el resultado. Cuando se ponga esta condición, hay que tener en cuenta que el número se obtiene de la siguiente fórmula: (Tu Marcador – Marcador Contrario). Por ejemplo,
 "G >= 2"
 significa que esta condición es cierta si tu equipo gana por 2 o más goles.
 "G <= -1"
 es cierta cuando tu equipo pierde por un gol o más (**¡ATENCIÓN AL SIGNO NEGATIVO!**)
 "G = 0"
 es para cuando el partido está empatado.

C Cambia la posición de un jugador. La sintaxis es "C", donde "C" es uno de los siguientes: GK, SW, DF, MF, WG, o FW. Por ejemplo, "C FW" cambiará al jugador a FW para el resto del partido.

S1-S5 Identifica qué suplente saldrá por el jugador. Por ejemplo
G > 1 S2 MF
 Ordena a la computadora sacar al segundo en la lista de suplentes y posicionarlo como Centrocampista (MF)

Las tácticas de equipo que se aplican son: L, S, P, O, B, E, C, F, y N.

IMPORTANTE: SE DEBE USAR >= O > PARA LAS CONDICIONES DE TIEMPO (T). LAS OTRAS TRES (=, <, <=) SERÁN IGNORADAS POR EL PROGRAMA.

4.5.1.- Combinación de condicionales

Aquí hay un ejemplo de combinación de condiciones:
T >= 45 G >= 2 S

Se numera la condición de tiempo (T) y la de goles (G) con la nueva táctica a aplicar. La orden condicional de arriba es cierta sólo si tu equipo gana por dos o más goles en la segunda parte. Si ganas por 2 goles en el minuto 36, la táctica no cambiará hasta el descanso. Asimismo, si no llevas una ventaja de 2 goles hasta el minuto 60, la táctica no cambiará hasta entonces.

Los jugadores ahora también pueden cambiar su Agresividad a lo largo de un partido (como si cambiaran de posición), basándose en Tiempo (de partido), Goles o una combinación de ambos. Esta característica está disponible a partir del Lineup Creator 2000, la última versión, ya que el Lineup Builder todavía no la tiene.

4.5.2.- La condición $G = 0$

Esta condición es cierta para cuando el partido está empatado, tanto si lo está a 0 como si lo está por uno o más goles.

4.6.- Creación de las alineaciones.

Las alineaciones se deberían hacer con un programa designado para ello, llamado "Lineup Builder" o "Lineup Creator 2000". El software está en inglés, por lo que se deben tener conocimientos básicos. En todo caso, para cualquier duda, consultar con el DIRECTOR DE JUEGO.

5.- RESOLUCIÓN DEL PARTIDO

El partido es resuelto minuto-por-minuto. Es decir, minuto a minuto el software calcula la posibilidad de que haya un tiro al arco (y de que sea o no gol), que haya un amonestado, un lesionado, etc.

5.1.- Disciplina

Los jugadores pueden ser amonestados (tarjeta amarilla) o expulsados (tarjeta roja o dos amarillas). Las amonestaciones y las expulsiones ocurren al azar, con una probabilidad relativamente baja, pero esta posibilidad se incrementa con el nivel de agresividad de cada jugador.

5.1.1.- Amonestaciones y expulsiones

La probabilidad de que un jugador sea amonestado o expulsado depende del nivel de agresividad que el jugador utiliza durante el partido:

Agresividad	% probabilidad de ser amonestado por minuto
Juego pasivo (p)	0,04 % (4 entre 10.000)
Juego normal (n)	0,08 % (8 entre 10.000)
Juego agresivo (a)	0,20 % (20 entre 10.000)

Si un jugador es amonestado, tiene una probabilidad adicional de ser expulsado. Esa probabilidad es igual a la mitad de la probabilidad de ser amonestado. Si un jugador es expulsado, inmediatamente deja el campo de juego y no es sustituido. Si un jugador recibe un a segunda tarjeta amarilla, también es expulsado. La probabilidad por minuto de una segunda amonestación es la mitad de la probabilidad original de ser amonestado.

Cuando a un GK le expulsan, el programa busca el primer MF de la alineación, lo sustituirá y sacará al GK sustituto. Si no hay GK sustituto, sacará un SW o un DF y los reposicionará a GK.

5.1.2.- Amonestaciones, expulsiones y suspensiones

Cada vez que un jugador es amonestado, recibe 4 puntos de disciplina (DPs). Cada expulsión significa 6 DPs adicionales (para un total de 10 DPs). Cada 10 DPs en una temporada, acarrea la suspensión según la siguiente tabla.

DP	Número de Partidos Perdidos
10 DPs	Primer partido de la siguiente sesión
20 DPs	Primeros 2 partidos de la siguiente sesión
30 DPs	Primeros 3 partidos de la siguiente sesión
40 DPs	Próximos 4 partidos (empezando en la siguiente sesión)

Todos los DPs se eliminan de los registros de un jugador al finalizar la temporada. Las suspensiones SIEMPRE son efectivas al final de cada sesión, incluso si un jugador alcanza los suficientes DPs para ser suspendido durante el primero o el segundo partido de la sesión terminará de jugar los partidos de esa sesión y la sanción se aplicará en los partidos de la siguiente.

Se debe consultar el informe de la sesión para una lista de las suspensiones (si las hay).

Si se trata de jugar con un jugador suspendido, el programa lo detecta y ajusta automáticamente la alineación. La multa es de 50 €.

5.1.3.- La pena máxima. El penalti.

Cada jugador que juega agresivamente tiene una probabilidad de 0,06% de cometer un penalti. Si hay tres jugadores jugando agresivamente, hay $3 \times 0,06 \% = 0,18 \%$ de probabilidades de cometer un penalti. Cuando se comete un penalti, el equipo contrario escoge un lanzador, que ejecuta el disparo si está en el campo. Si no lo está, el jugador con mayor SL de lanzamiento lo llevará a cabo. Un equipo no cometerá penaltis si todos sus jugadores juegan normal o pasivo.

5.2.- Lesiones y gasto de EL

Cada jugador posee un "Fondo Físico" (EL) y debe gastar EL para jugar. El gasto de EL depende de la agresividad con la que juega, así como del tiempo que está sobre el campo. Cuando un jugador juega un partido con poco EL corre el riesgo de lesionarse.

5.2.1.- Gasto de EL

Un jugador debe tener al menos EL 0 para jugar un partido, y debe gastar EL para jugar el partido. La cantidad de EL que gasta el jugador depende de la cantidad de tiempo que juega y de su agresividad:

<u>Agresividad</u>	<u>nº minutos/EL</u>
Juego pasivo (p)	18 min
Juego normal (n)	15 min
Juego agresivo (a)	13 min

Un jugador no puede dejar el partido sin "pagar" por cada minuto que ha estado en el campo. Así, un jugador gasta 7 EL por jugar 90 minutos de manera agresiva, 6 EL por jugar normal 90 minutos y 5 EL por jugar de manera pasiva los 90 minutos.

El EL de un jugador puede caer por debajo de 0, como resultado de jugar un partido, pero en ese caso el jugador corre el riesgo de lesiones, como se describe debajo.

Básicamente, si un jugador juega con agresividad normal, mantendrá su EL si juega dos partidos y descansa uno.

5.2.2.- Lesiones

Hay dos tipos de lesiones: por azar y por cansancio.

En un partido, la probabilidad por minuto de que un jugador se lesione es 0,01 % multiplicado por el número de jugadores que juegan agresivamente en AMBOS equipos. Si hay 5 jugadores jugando agresivamente, la probabilidad fortuita de una lesión es de 0,05 % (5 entre 10.000).

Si ningún equipo tiene un jugador agresivo, la probabilidad es de 0,01% por equipo y minuto. Cada minuto se comprueba si se produce este tipo de lesión. El jugador lesionado es seleccionado al azar. Este tipo de lesiones son las "lesiones al azar".

Cuando un jugador tiene EL negativo la posibilidad de que dicho jugador se lesione por cansancio es $-EL \times 0,11111\%$. Este tipo de lesiones se llaman "lesiones por cansancio".

5.2.3.- Efectos de las lesiones

Cuando un jugador se lesiona, inmediatamente abandona el campo de juego. Un suplente puede entrar en el campo de juego, como se explica en 5.2.4. El jugador lesionado también pierde EL, según la gravedad de la lesión. La gravedad de la lesión depende del azar, como se explica en las siguientes tablas.

Para una "lesión por azar", se utiliza esta tabla:

<u>%</u>	<u>Lesión</u>	<u>Efecto</u>
01-75	Torcedura	-4 EL
76-94	Contractura	-8 EL
95-98	Desgarro	-12 EL
99-100	Rotura de ligamentos	-20 EL

Para una "lesión por cansancio", se utiliza esta tabla:

<u>%</u>	<u>Lesión</u>	<u>Efecto</u>
01-50	Contractura	-4 EL

51-75	Esguince	-8 EL
76-90	Desgarro	-16 EL
91-99	Rotura de ligamentos	-32 EL
100	Pierna rota	-96 EL y -1 SL

Nótese que las lesiones por cansancio son más severas que las lesiones por azar. Esto es para que los entrenadores no incluyan jugadores con poco EL en sus alineaciones, sino que los dejen descansar.

La pérdida de 1 SL se debe hacer de manera manual por el DIRECTOR DE JUEGO, ya que no forma parte del programa.

5.2.4.- Suplentes

En el curso del partido, si un jugador se lesiona, un suplente entrará en su lugar.

Antes de cada partido el entrenador elige 5 suplentes. Es conveniente que elija un jugador para cada posición, pues si el lesionado es un delantero, el programa buscará un delantero entre los suplentes. Si entre los suplentes no hay un delantero, buscará un volante (WG), y así sucesivamente.

5.3.- Bonos y penalizaciones del nivel de habilidad (SL)

En cada partido los jugadores pueden aumentar o disminuir su SL por varias razones. Estos aumentos y disminuciones se expresan como porcentajes del SL del jugador.

5.3.1.- Tipo de niveles de habilidad (SL) en un partido

“NormSL” = es la SL de un jugador en la plantilla

“SL Efectiva” = Es la SL modificada de un jugador basada en las reglas de “fuera de posición” (OOP) y agresividad.

“SL lanzamiento” = Es la SL de un jugador cuando se le asigna un disparo a puerta. Esta basada en su NormSL y se ajusta basándose en su posición normal. Es esencialmente la precisión de un lanzador, sin importar la posición en la que juega en el campo. Por ejemplo, un DF puede realizar un disparo (a pesar de que obtendrá menos disparos que un FW), pero si la posición base de ese DF es UT, entonces disparará igual que un FW.

SL lanzamiento es igual a :

100% de la NormSL para FW, MA, UT

90% de la NormSL para MF, WG, DM

80% de la NormSL para DF, SD

70% de la NormSL para SW

45% de la NormSL para GK (en penaltis de eliminatorias de copa)

“SL marcaje” = es generalmente la misma que la SL efectiva a menos que un jugador es marcado o esté siendo marcado. Ver el apartado de marcajes para más información.

5.3.2.- Marcaje

Si un jugador juega de DF, está en el partido y el primer jugador que quiere marcar está jugando MF, WG o FW, entonces se considera que el jugador está marcando al jugador contrario. Cuando esto sucede, el SL marcaje del jugador DF se hace 0, y el SL Marcaje del jugador marcado se reduce de la siguiente manera:

SL marcaje = SL efectiva DF – SL efectiva MF/FW/WG

La SL Marcaje del jugador atacante no puede ser menor al 25% de su SL Efectiva. Un jugador puede “luchar el marcaje” jugando agresivo. Si eso sucede, la SL marcaje del jugador marcado no será nunca menor al 50% de su SL Efectiva.

Si el primer jugador nombrado como marcado no cumple los criterios anteriores (o bien juega como DF o bien no está en el campo), entonces el programa buscará para ver si hay un segundo jugador nombrado como marcado, y lo procesará.

5.3.1.- Jugando Fuera de Posición (OOP) y Agresividad

El OOP se busca en todos los jugadores. Si uno está OOP, su SL efectiva se modifica desde su NormSL. La SL efectiva de un jugador se determina usando la siguiente tabla. Por ejemplo, un GK cuya NormSL es 20, pero que está jugando en el partido como SW jugará con SL efectiva de 10 y como DF con SL efectiva de 6.

Plantilla Posición	Pos partido SL%					
	GK	SW	DF	MF	WG	FW
GK	100%	50%	30%	10%	0%	0%
SW	50%	100%	80%	60%	40%	40%
SD	50%	100%	100%	80%	60%	60%
DF	30%	80%	100%	80%	60%	60%
DM	30%	80%	100%	100%	80%	80%
MF	10%	60%	80%	100%	80%	80%
MA	10%	60%	80%	100%	80%	100%
WG	0%	40%	60%	80%	100%	80%
FW	0%	40%	60%	80%	80%	100%
UT	30%	80%	100%	100%	80%	100%

Tras procesar la OOP, la agresividad se usa para modificar la SL efectiva. Se eleva o disminuye usando la siguiente tabla:

Agresividad	Ajustes SL Efectiva
Agresivo (a)	115%
Normal (n)	100%
Pasivo (p)	85%

5.4.- Ratings del equipo

5.4.1.- Ratings de las Áreas

La suma de los SL de los jugadores que juegan en cada una de las posiciones (GK,SW,DF,MF,WG y FW) es lo que se llama el Rating de cada una de esas áreas.

5.4.2.- Balance de la alineación

La efectividad de los jugadores en una determinada posición depende, en parte, de la efectividad de los jugadores que tiene a su alrededor (alguien debe pasarles la pelota). Además, el valor del área MF no debe exceder dos veces el valor del área DF. Si esta regla es violada, el exceso del área MF se pierde. Igualmente, el valor de FW no debe exceder de dos veces el valor de MF. Ejemplo: una alineación tiene un valor de 12 en el área DF, un valor de 30 en el área MF y un valor de 50 en el área FW. Esta alineación viola la regla del balance, así que el valor del área MF se reduce a 24 y el valor del área FW se reduce a 48.

EXCEPCIÓN: si un club utiliza la táctica de "juego a bandas" (E) o "juego aéreo" (L), el valor del área FW no debe exceder dos veces al valor del área DF, pero puede exceder libremente al valor del área FW.

5.4.3.- OFF, DEF Y GP valores

A cada equipo se le asigna un valor para atacar (OFF), un valor para defenderse (DEF) y un valor de protección de gol (GP). Los valores de dichas características dependen principalmente de los valores de los valores de las áreas SW, DF, MF,WG y FW.

Con táctica normal, los cálculos son los siguientes (más adelante hay una tabla para los otros tipos de tácticas):

$$GP = SW + 0.5 * DF$$

$$DEF = SW + DF + 0.5 * MF + OTF$$

$$OFF = 0.25 * DF + 0.75 * MF + FW + OTF$$

Por otro lado, si no se juega con un líbero (SW), los valores de OFF y GP se calculan de la siguiente manera:

$GP = 1.2 * DF$ (p.ej. un bonus 20% de contribución del DF a GP)

$OFF = OFF - 0.05 * DF$ (p.ej. una sanción del 5% de contribución del DF al OFF)

5.4.4.- Tácticas de equipo y sus efectos

Existen tácticas que un entrenador puede emplear, que responden a la forma de juego del personal técnico, o que pueden servir para arreglar determinadas situaciones. Estas tácticas pueden alterar la fórmula de cálculo de OFF/DEF/GP, si se aplican por ambos entrenadores.

Lee esto con cuidado. Un entrenador no puede usar mas de una de estas tácticas al mismo tiempo, y no tiene por qué usar ninguna (excepto al menos la Normal)

Pequeño resumen de las tácticas

Los entrenadores tienen la oportunidad de elegir entre una de las nueve tácticas, para crear GP, DEF y OFF. Cada una tiene sus puntos positivos y negativos. Desde la más defensiva a la más agresiva, las tácticas son:

Autobús (S, Stall):

El equipo simplemente se preocupa de defender su portería. Si no tienes esperanzas en ganar un partido, o tratas a toda costa de defender un 1-0, esta táctica es casi siempre la mejor. Contra un equipo mejor probablemente consigas un empate, o por lo menos no te llevarás un carro de goles. Un equipo "autobús" golpeará preferentemente el balón a la grada que al campo contrario.

Defensiva (O, Opportunistic)

El equipo sigue siendo defensivo (al igual que el anterior), pero trata de hacer algunos contraataques para marcar algún gol. Esta parece ser una versión "light" de la táctica autobús pero, en realidad, contra alguna de las tácticas y equipos más agresivos, Defensiva tiene la suficiente pegada para, en conjunto, mejorar la defensa contra ellos. Defensa es la táctica que tendremos cuando hemos realizado una alta inversión en SW de alto SL, ya que incluso el SW puede crear algo de OFF.

Contra ataque (C, CounterAttack)

Esta es una modificación de la táctica defensiva, pero en vez de esperar a ver si el juego ofensivo se desarrolla, los equipos, en cuanto tienen el balón, buscan activamente la velocidad hacia el ataque cuando el otro equipo está en la parte contraria del campo. Contra un equipo defensivo, esta táctica tiene pocas posibilidades pero contra equipos poco compensados, la contra da miedo. La contra hace jirones un equipo que haga mal la presión.

Normal (N, Normal)

Una táctica equilibrada con un ataque y una defensa igualadas. Si no tienes ningún plan especial, esta táctica es normalmente la mejor opción. No tiene realmente ningún punto débil, aunque tampoco tiene ninguna ventaja. El fútbol fácil es a veces el mejor plan de todos.

Juego aéreo (L, Longball)

Es un poco más agresiva que Normal, pero no mucho. Es una buena táctica si se tiene un mediocampo débil y sólidos FW en el equipo. Sufrirás un poco contra equipos con SW, pero normalmente da buenas relaciones entre los tiros y los goles anotados con buenos FW. Si planeas jugar L frecuentemente, es una pérdida de tiempo invertir en OTF. Usa ese cepé extra para crear un FW destacado o para apuntalar la línea defensiva.

Juego a bandas (E, Earlycross)

Es una modificación de la táctica de Juego aéreo. Como aquella, el juego a bandas no debe cumplir las reglas impuestas para el área MF, pero en lugar de lanzar balones al medio del campo contrario, los manda abierto a bandas, con el objetivo de desplazar rápidamente a los defensas, y hacer constantemente rápidos cruces al área, para voleas y para cabezazos. Requiere un par de WG destacados para hacer el trabajo, y puede producir un gran valor de OFF, pero es la más débil de las tácticas para el marcaje. También puede hacerse con un buen FW en el medio para recoger los cruces y marcar.

Fútbol fino (F, Finesse)

Esta táctica no es tan agresiva como arrogante. Basada en la táctica normal, el fútbol fino trata de desesperar al contrario por medio de acciones individuales y retención de balón, basándose en su superior OTF.

Piensa en Brasil jugando contra Nueva Zelanda en el mundial de España'82. Los neozelandeses apenas tocaron el balón, y Zico pasó la mitad del partido tratando de marcar un gol de tacón. (Por cierto, Brasil ganó 4-0).

Si el equipo tiene realmente una buena ventaja de SL y OTF puede controlar fácilmente el partido en ambos lados del campo, reduciendo a cenizas al contrario. Si el SL y el OTF es igual o menor que el contrario, toda la fantasía puede tornarse terriblemente ácida.

Futbol Control (B, Ballcontrol)

Una táctica agresiva y abierta, que requiere un gran trabajo del centro del campo, suficiente SL en los defensas para golpear el balón al centro del campo (MF), y un OTF tan alto como se pueda. Incluso con todo eso, fútbol control puede resultar muy abierto para la defensa.

Como en el fútbol fino, el equipo trata de mantener la posesión, pero en vez de usar inteligentes habilidades de 1 contra 1, tiende a usar el juego físico, y crear un muro de fuerza en el centro del campo.

Además, todo el desarrollo de MF y DF no deja demasiado para entrenar a los FW ni a los GK. Los equipos de fútbol control tienen en teoría una sólida defensa y un ataque mortal, pero parece que requiere una ventaja de al menos 40 de SL sobre el oponente para poder realizarla con seguridad. La debilidad en la defensa y la dificultad de aplicarla hace de esta táctica una de las menos usadas.

Presión (P, Press)

Es la táctica más agresiva de todas. Envía a todo el mundo adelante para intentar marcar y, como resultado, es muy abierta en la defensa. La presión contra cualquier equipo que no juegue defensivo puede resultar un desastre, ya que la debilidad defensiva puede pesar más que la fuerza de ataque. Es segura cuando se tiene mucha SL en la defensa, y un alto OTF en el mediocampo. Este estilo contra un autobús (S) puede romper la muralla. De otra forma, a no ser que se tenga una ventaja de 30-40 SL sobre el otro equipo, la presión no es una buena alternativa.

5.4.5.- Fórmulas de las tácticas

	GP		DEF				OFF					
	SW	DF	SW	DF	MF	OTF	SW	DF	MF	FW	WG	OTF
AUTOBÚS	1.00	0.50	1.00	1.00	1.00	2.0			0.25	1.00	1.25	
DEFENSIVA	0.75	0.50	1.00	1.00	0.75	1.5	0.25	0.25	0.50	1.00	1.25	
CONTRATQUE	0.75	0.25	1.00	1.00	0.50	1.0	0.25	0.25	0.50	1.00	1.25	1.0
NORMAL	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50	1.0		0.25	0.75	1.00	1.25	1.0
AÉREO	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50			0.25	0.50	1.25	1.25	
BANDAS	1.00	0.50	1.00	1.00	0.50			0.125	0.25	0.75	1.75	
FINO	0.75	0.25	1.00	0.75	0.50	1.0		0.25	0.50	0.75	1.00	1.0
CONTROL	0.75	0.25	1.00	0.75	0.75	0.5		0.25	0.75	1.00	1.25	1.5
PRESIÓN	0.75	0.25	1.00	0.75	0.25			0.50	1.00	1.00	1.25	2.0

5.4.6.- Combinaciones tácticas:

Se aplican una serie de ajustes para determinadas situaciones. Es como sigue:

- Cuando no hay SW, GP es GP x 1,2 y el multiplicador de la DF en OFF es -0,05
- Por cada WG y FW en el campo, el multiplicador de OFF de los WG es +0,05
- Todas excepto las tácticas (excepto "Autobús") tienen contra "Aéreo" y "Bandas" un 50% del SL del SW añadido a la DEF
- Defensiva o Contraataque contra Presión o Control tiene +0,25 DF de OFF
- Presión o Fino contra Autobús tiene -0,25 DEF y +0,25 OFF de los DF.
- Aéreo o Bandas contra Defensa o Contraataque tiene +0,25 OFF de los DF.

Ahora los totales de GP/DEF/OFF se actualizan basándose en la fórmula general y los ajustes descritos arriba.

Control contra todos los bonus especiales de OTF

DEF y OFF obtienen $(OTF+5)/4 \times n^o$ de MF extra sobre el contrario como bonus. Pero si el equipo que juega Control tiene menos MF que el otro equipo, el OTF se reduce a 0 para el OFF.

Ajustes de OFF de Contraataque contra todos excepto Contraataque

El porcentaje del bonus de OFF de C contra las demás tácticas a cambiado. Ahora es, jugando

contra:

P: +40%

C,B,N, y F: +20 %

E y L: 0%

O: -20%

S: -40%

Bonus de OFF de Contraataque contra Contraataque

$OFF = OFF \times 1,2$

DEF y bonus de OFF de Fútbol Fino contra todos

$DEF = DEF + (DF \text{ area SL} + 0.5 \times MF \text{ area SL}) / (opFW \text{ area SL} + 0.5 \times opMF \text{ area SL}) \times (OTF - opOTF + 10)$

$OFF = OFF + (FW \text{ area SL} + 0.5 \times MF \text{ area SL}) / (opDF \text{ area SL} + 0.5 \times opMF \text{ area SL}) \times (OTF - opOTF + 10)$

Cambio del exceso de GP en bonus de OFF cuando el contrario tiene "autobús"

Si el contrario juega autobús y su OFF es menor que tu GP, entonces tu OFF será: $OFF + (GP \text{ de tu equipo} - OFF \text{ del contrario})$ y tu GP se igualará al OFF del contrario, por lo que no harán ningún disparo.

5.4.7.- Bonus de equipo Local

En cada partido el equipo local incrementa sus valores OFF y DEF en 3 puntos. El equipo local puede aumentar esta ventaja, por medio de anuncios para atraer a más hinchas. El costo de estos anuncios es el siguiente:

Puntos	Precio
8 puntos	0 €
9 puntos	5 €
10 puntos	10 €
11 puntos	20 €
12 puntos	40 €
13 puntos	80 €

5.5.-Lanzamientos a puerta y goles

Durante un partido, un equipo realiza un cierto número de lanzamientos a la portería contraria. Este número depende de los valores de OFF, DEF y GP propios y del oponente. Cada disparo es asignado a un jugador y tiene una cierta posibilidad de ser convertido en gol. Esta posibilidad depende del jugador al cual le fue asignado el disparo y del SL del arquero contrario.

5.5.1.- Decidiendo cuando un tiro a portería ocurre

Si el valor OFF de un equipo es mayor que el valor GP del oponente, entonces el club será recompensado con una cierta cantidad de tiros a puerta, para ser efectuados en el curso de los 90 minutos:

$$\text{Disparos a portería} = 7 * [(OFF - op(GP)) / op(DEF)]^{1,5}$$

donde "1,5" es el exponente y $op(GP)$ se refiere al valor GP del oponente. Se espera que estos lanzamientos se produzcan a lo largo del partido. Las lesiones, los cambios tácticos y las expulsiones que se realicen durante el partido afectarán al número de tiros al arco realizados.

Sin embargo, y a pesar de que se realiza matemáticamente, hay que recordar que son probabilidades. Normalmente el mejor equipo recibe más disparos a puerta pero puede no recibir tantos (o recibir alguno más) de los que se obtienen aplicando la fórmula. Ése es siempre un valor aproximativo. Las probabilidades, en este caso, suplen a lo acertado que estén los jugadores en un partido concreto (hay días malos y buenos).

5.5.2.- Resolviendo el disparo - ¿GOL?

Si un equipo obtiene un disparo, este es entonces asignado. Qué jugador realiza el disparo se determina en función de cuánto contribuye al ataque, basado en la táctica elegida y en su SL marcaje de ataque.

Por ejemplo, en una táctica normal, un jugador DF contribuye con un 25% de su SL marcaje al OFF. Si un DEF tiene un SL marcaje de 20, contribuye con un SL 5 al ataque. Si la contribución total de SL a la OFF de otros jugadores es 100, el DF de arriba tiene una opción de un 5% de disparar.

Esto es cierto para todas las posiciones de partido excepto para la de WG. Para el WG, su oportunidad de obtener un disparo se basa en la siguiente fórmula:

$$\text{WG OFF} = (\text{SL marcaje WG} \wedge 2) / \text{WG OFF}$$

Luego si la OFF del WG es 25 y el SL de marcaje del WG es 20:

$$(20 \times 20 = 400) / 25 = 16$$

Si el OFF total de los jugadores es de 100, el jugador tendrá un 16% de oportunidades de obtener un tiro.

Una vez que se determina el lanzador, se procesa la posibilidad de fueros de juego. Si el equipo contrario alinea un SW, sólo un jugador jugando de FW puede estar en fuera de juego (5% de probabilidad). Si el contrario carece de SW, la probabilidad de fuera de juego viene determinada por la siguiente tabla:

Posición	Probabilidad de Fuera de Juego
DF	1 %
MF	5 %
WG	12 %
FW	20 %

Luego se determina cuándo el disparo resulta errado. La posición y el SL disparo se usa para determinar la puntería. La posibilidad de que el disparo se dirija a portería es N% mas 3% multiplicado por el SL del jugador que dispara, donde N depende de la posición que ocupe el jugador:

Posición	N	Fórmula
DF	5	$5 + (\text{SL disparo} \times 3)$
MF	15	$15 + (\text{SL disparo} \times 3)$
WG	20	$20 + (\text{SL disparo} \times 3)$
FW	25	$25 + (\text{SL disparo} \times 3)$

Por ejemplo, un DF de SL disparo de 10 tiene una posibilidad del 35% de que el disparo vaya a puerta, mientras que un FW con la misma SL disparo tiene un 55% de posibilidades.

Finalmente, si el disparo va dirigido a la portería, el GK contrario tiene una posibilidad de atajar el disparo del 60% más 2% multiplicado por el SL del portero, menos 2% multiplicado por el SL del jugador que dispara.

Es decir, la fórmula usada para este cálculo es:

$$(60 + (2 \times \text{SL efectiva GK}) - (2 \times \text{SL disparo del Jugador que dispara}))$$

No obstante, esta posibilidad no puede ser menor que 10% ni mayor que 90%.

5.5.3.- Resolviendo tiros de penalti

Los tiros de penalti se resuelven como los tiros a portería, con las siguientes diferencias:

- 1 - El jugador designado para ejecutar el penalti lo dispara siempre. Si el jugador esta expulsado o lesionado, el jugador con mayor SL disparo se elige en su lugar.
- 2 - No hay posibilidad de que el jugador esté en fuera de juego.
- 3 - El valor de N es siempre igual a 65.
- 4 - Las oportunidades que tiene el arquero de atajar el tiro se reducen a la mitad.

Ejemplo:

SLdisparo = 15 SL efectiva GK= 10

Posibilidad de que vaya a puerta:

$50 + (3 \times \text{SL disparo}) = \text{Posibilidad de que vaya a puerta}$

$50 + 45 = 95\% \text{ Posibilidad de que vaya a puerta}$

Si va a puerta, la posibilidad de parada:

$(60 + (2 \times \text{SL efectiva GK}) - (2 \times \text{SLdisparo})) / 2 = \text{Posibilidad de parada}$

$(60 + 20 - 30) / 2 = 50 / 2 = 25\% \text{ Posibilidad de parada (75\% sea gol)}$

6.- NUEVOS JUGADORES

Hay varias maneras de adquirir jugadores nuevos. La siguiente sección detalla esto.

6.1- Listas de transferibles

Hay una Lista de Jugadores Transferibles por División. En ella habrá el doble de jugadores que equipos en la correspondiente división. Esta lista se crea con una versión más antigua del Olmeca (la 10.0.50) que permite crear listas de un número x de jugadores.

La apuesta mínima por un jugador se obtiene según esta tabla:

Edad 0 --> $100 + (SL * 10)$
 Edad 1 --> $100 + (SL * 20)$
 Edad 2 --> $100 + (SL * 30)$
 Edad 3 --> $100 + (SL * 20)$
 Edad 4+ --> $100 + (SL * 10)$

Por favor, enviad las apuestas ordenadas de 1 a 5. No apostéis primero al 5, luego al 3 y, finalmente, al 4. Esto hará más cómodo para el Director de Juego llevar a cabo la subasta.

Cada club podrá fichar un máximo de 2 jugadores de la LT en toda la temporada.

El formato para las apuestas es el siguiente:

1. #NúmeroJugador Apuesta NombreJugador
2. #NúmeroJugador Apuesta NombreJugador
3. #NúmeroJugador Apuesta NombreJugador
4. #NúmeroJugador Apuesta NombreJugador
5. #NúmeroJugador Apuesta NombreJugador

NOTA: hay que prestar atención al espacio en blanco que separa a los elementos.

Un ejemplo de Lista de Transferibles y de apuestas es el siguiente:

Ejemplo de Lista de Transferibles:

1. 5 15 FW
2. 1 10 GK
3. 0 6 DF
4. 0 3 UT

Ejemplo de apuestas correctamente elaboradas:

1. #3 250 Jay Wilkins
2. #3 271 Jay Wilkins
3. #3 292 Jay Wilkins
4. #3 301 Jay Wilkins
5. #3 ALL Jay Wilkins

Cada equipo puede realizar, como máximo, 5 apuestas. Se pueden emplear en 5 jugadores diferentes o, como en el ejemplo anterior, ir subiendo la cantidad poco a poco para un mismo jugador. Si ganas la apuesta por un jugador, recuerda que el resto de apuestas por otros jugadores seguirán siendo válidas.

Resumiendo las reglas sobre las pujas:

1. Un equipo sólo puede realizar 5 apuestas.
2. Un equipo puede pujar por varios jugadores o sólo por uno.

3. Las pujas realizadas por un equipo deben empezar por el jugador con menor número de identificación y terminar con el de mayor número de identificación. El número de identificación es el que va junto al signo almohadilla. Ejemplo: #1, #2, #3...
4. Si un equipo no incluye el nombre del jugador, la puja se considerará como inválida. Es responsabilidad de los entrenadores aportar el nombre del jugador. El Director de Juego no tiene obligación de modificar ninguna puja para que tenga validez.
5. Un equipo puede apostar más dinero que el que tiene, como sucede cuando ya ha ganado una puja y la siguiente supera el dinero que le queda. Si esto sucediera, la apuesta inicial por el segundo jugador se reducirá hasta que en la cuenta queden 0 €. Al llevar a cabo las apuestas, se puede poner esto de un modo más fácil escribiendo "ALL" ("todo") en la columna del dinero en vez de un número. En este caso, todo el dinero restante se empleará en la puja por el jugador. Si la puja tiene éxito la cuenta bancaria quedará en 0 €.
6. Si un equipo apuesta por un jugador más de una vez, se empleará como puja inicial la de menor valor y se irá aumentando en función de las apuestas de otros equipos.
7. Si dos equipos empatan en el dinero que están dispuestos a pagar por un jugador, ese jugador permanecerá en la Lista de Transferibles para la siguiente sesión. Pero sólo los equipos que pujaron por él la sesión anterior podrán hacerlo en la siguiente. (Nota: esta regla está bajo supervisión. Nunca se ha dado el caso y el Director de Juego no sabe si funciona correctamente).

6.3.- Aprendices

Se pueden firmar jugadores de edad 0 y SL 0, llamados aprendices (GK, SW, DF, MF, WG y FW) en cualquier momento durante la temporada, a un coste de €50 €. Puedes también firmar aprendices multiposición (SD, DM y MA, pero no UT) a un coste de €150 € (con el límite ya conocida de 5 jugadores de este tipo por equipo).

También se pueden firmar jugadores aprendices con edad 0 y SL 5 por 300 € para jugadores (GK,SW,DF,MF,FW) y 400 € para multiposición (SD,DM,MA).

Una vez que el aprendiz juega 360 minutos, se considera "promocionado", y su SL se eleva en 2 puntos para el siguiente partido. La promoción puede tener lugar durante cualquier partido del campeonato.

6.4.- Ventas e Intercambios

Los jugadores se pueden vender o cambiar. Los jugadores se pueden poner a la venta pública enviando un mensaje al DIRECTOR DE JUEGO, indicando qué jugador se desea vender y por cuánto dinero.

Otra manera es ponerse en contacto directamente con el entrenador con el que se desea negociar.

6.4.1.- Restricciones a las ventas

Para la temporada 4 no hay restricciones en el tiempo en cuanto a las ventas.

6.4.2.- Confirmación

Para que una venta se realice, ambos entrenadores deben enviar una carta al DIRECTOR DEL JUEGO indicando las condiciones del acuerdo. De existir un foro acondicionado para tal menester, los entrenadores deberán dar a conocer su consentimiento para el acuerdo al resto de miembros de la liga.

7.- ALINEACIONES Y RESUMENES DE LOS PARTIDOS

7.1.- Formato de las órdenes, multas.

El formato de la temporada, así como el calendario y las fechas límite se detallarán en la "web".

Las instrucciones (alineaciones) se deben enviar teniendo en cuenta todos los aspectos que se han detallado en las reglas (jugadores lesionados, suspendidos, límites en las alineaciones...). El DIRECTOR DE JUEGO tiene a su criterio el poder de poner multas por cada error en la alineación.

El coste de cada multa será de 25 € (sin embargo, la alineación de un jugador suspendido conlleva una multa de 50 €).

Como se comentó, el formato de las alineaciones es especial, por lo que cada entrenador debería tener el "Lineup Creator" o el "Lineup Builder".

7.2.- Resúmenes de los partidos

Los resúmenes de los partidos incluirán:

- Comentario de los partidos
- Alineaciones de ambos equipos (incluidos sustitutos)
- Estadísticas de final de partido: goles, disparos, EL, minutos jugados, DP...
- Tácticas y totales de cada área
- Dinero recaudado

7.3.- Modificando las reglas.

Las Reglas de la LFE pueden ser (y serán) cambiadas. Si tienes alguna idea, compártela con los demás. Sin embargo, hay que tener en cuenta que las modificaciones deben hacerse para beneficiar a la liga y no sólo para "añadir realismo", dado que esto puede ser negativo para el juego y dificultar su jugabilidad.