

# **NORMAS TJ LEAGUE**

## **0.- Norma 0**

Para que una norma entre en vigor a la temporada siguiente esta ha de ser aprobada antes del 1 de Febrero. Durante el año se pueden discutir siempre pero a partir de esta fecha cualquier propuesta sería de cara no a la temporada siguiente sino a la posterior.

Las normas estarán una temporada sin que nadie las discuta y si se ve conveniente a la siguiente se habla del tema. Es decir, 2 temporadas hasta cambiar una norma dada. A no ser que haya unanimidad y todos estemos de acuerdo en cambiar una norma inmediatamente.

## **1.- Organización de la TJLeague**

Cada liga consta de 16 equipos divididos en 2 conferencias de 8 equipos cada una. En cada conferencia habra 2 divisiones de 4 equipos.

La temporada regular consta de 28 jornadas. Cada 2 jornadas se abarcan los partidos oficiales de NBA de domingo a sábado. Los equipos se enfrentaran 4 veces con los de su division, 2 con el resto de su conferencia y una con el resto de equipos

Las clasificaciones se determinarán por el número de victorias conseguidas. Los equipos con el mismo número de victorias se clasificarán de acuerdo a la de acuerdo a la diferencia de puntos en la totalidad de sus partidos recurriendo si fuera necesario a las décimas y centésimas.

Se clasificarán para play-offs el campeón de cada división, más los dos mejores equipos restantes de cada conferencia, totalizando cuatro equipos por conferencia.

Los playoffs se jugarán en semifinales de conferencia, finales de conferencia y final de liga. Los emparejamientos de semifinales de conferencia serán el mejor campeón de división en cada conferencia frente al peor no-campeón, y el campeón de la otra división frente al mejor no-campeón.

Los playoffs se jugarán al mejor de 3 partidos. El primer y, en su caso, el tercer partido se jugarán en casa del mejor clasificado atendiendo a victorias conseguidas.

## **2.- Los equipos**

Las plantillas se compondrán de 16 jugadores como máximo, por lo que en principio habrá hasta 4 jugadores en la grada. Los jugadores lesionados no tendrán un trato diferenciado del resto de jugadores de la plantilla.

### **2.1 .- El salario**

#### **2.1.1.- Límite salarial**

Se establecen dos límites salariales para la confección de las plantillas. El límite flexible es de **80 millones**. Cada décima de millón de exceso de este límite se paga con una décima de punto menos en cada partido. Igualmente los equipos que estén por encima de este límite en el momento de comenzar una subasta no podrán participar en la misma pero si renovar a sus jugadores. El límite duro es de **100 millones**. Los equipos que estén por encima del límite duro se les penalizarán con una rebaja de 1 décima de millón en ambos límites para los próximos 5 años por cada décima de millón que se pasen de los 100 millones en cada jornada.

### **2.1.2.- El salario de los jugadores**

Los salarios de los jugadores serán el resultado de los diferentes procesos de subastas realizados. Como estamos en proceso aun hay jugadores q mantienen su salario NBA y varia de año en año de igual modo que éste. El jugador cortado percibirá al menos el sueldo que tenía pactado con el equipo de origen durante toda la duración del contrato. En caso de subasta en la que el sueldo quede por debajo del original, el antiguo equipo cubrirá la diferencia de sueldo. El equipo que corta a un jugador tiene derecho a repescarlo mientras que no entre en ninguna subasta. El equipo no tiene derecho a participar en la primera subasta, pero sí en las posteriores que pudiera haber.

Los jugadores retirados o gravemente lesionados con escasas opciones de volver a la práctica activa del baloncesto, tendrán una reducción en su salario del 50% el primer año, quedando liberados los equipos de la totalidad del salario al año de anunciarse o conocerse (publicarse en el foro) la retirada o lesión grave. La reducción no es automática, la tendrá que solicitar el equipo afectado. Esta reducción no se aplica a los jugadores en activo en otras ligas.

Se podrá efectuar *BuyOut* de contratos (despedir al jugador y acumular su salario restante) en pretemporada siempre que en el momento de hacerlo no se exceda del límite de 80 millones. La franquicia perderá el derecho de tanteo sobre el jugador.

## **3.- Modo de competición**

### **3.1.- Posiciones de los jugadores**

Existen 5 posiciones en las que puede participar un jugador:

- 1 - Guard
- 2 - Shooting Guard
- 3 - Small Forward
- 4 - Power Forward
- 5 - Center

Cada jugador tiene entre una y tres posiciones en las que su rendimiento es del 100% y otras en la que el rendimiento varía entre el 75% y el 95%. Igualmente, los jugadores tienen posiciones con un rendimiento del 0% lo que les impide participar en esa posición.

Las posiciones estarán determinadas por una lista que no sufrirá modificaciones durante la temporada salvo por la incorporación de jugadores no previstos en la lista. Las posiciones de los jugadores se modificarán cuando estos queden libres al final de la temporada siendo imposible que las posiciones de un jugador cambien si éste tiene contrato con alguna franquicia.

Las modificaciones de las posiciones se realizarán con una fórmula objetiva que tiene en cuenta las posiciones definidas por varias páginas dedicadas a la NBA.

## **3.2.- El partido**

### **3.2.1.- La Alineación**

En cada partido los equipos deben alinear un quinteto inicial, un sexto hombre y seis suplentes. Cuatro jugadores quedarán en la grada sin jugar el partido.

En el quinteto inicial todos los jugadores deben ocupar una posición legal según la lista hasta cubrirse las cinco posiciones del quinteto. Es decir tendrá que haber un PG, un SG, un SF, un PF y un C. No hace falta que en todas las posiciones juegue un jugador que lo pueda hacer al 100%.

Entre los 12 jugadores convocados cada posición debe estar cubierta al menos por dos jugadores, estén o no en el quinteto inicial. Es decir, no se admitirá como válida la alineación en la que alguna posición sólo esté cubierta por uno o ningún jugador. Se entiende como cubierta el hecho de que un jugador pueda jugar en esa posición (no hace falta poder hacerlo al 100%).

Las alineaciones se pueden cambiar hasta el momento en el que alguno de los partidos que entren en la puntuación de comienzo. No se admiten cambios durante la jornada en disputa.

La alineación indebida se castigará con la pérdida del partido.

### **3.2.2.- La puntuación**

La puntuación de cada jugador se determinará por su eficiencia y su rol en el equipo. La eficiencia se determina según la fórmula establecida en nba.com:

$$\text{Eff} = \text{Puntos} + \text{rebotes} + \text{asistencias} + \text{robos} + \text{tapones} - \text{pérdidas} - \text{tiros de campo fallados} - \text{tiros libres fallados}$$

La eficiencia que se toma para efectos de cálculo es la media de las eficiencias de los partidos NBA que se tengan en cuenta en cada jornada. Si un jugador no ha jugado algún partido de su equipo sea por decisión técnica o lesión puntuará como cero en ese partido.

Una vez calculada la media, el jugador aportará la totalidad de su puntuación a la puntuación del equipo si forma parte del quinteto titular. El sexto hombre puntuará completo si el partido es jugado en casa del equipo y la mitad si el partido se juega fuera. Los suplentes puntuarán la mitad. Los cuatro hombres de grada no puntúan. La suma total determinará el marcador del equipo.

En caso de empate, habrá que ir a las décimas y centésimas de cada equipo. Si las puntuaciones son idénticas, ganará el equipo con el jugador que haya tenido más eficiencia, independientemente de que sea titular o reserva. Si persiste el empate se continuará comparando a jugadores.

En caso que ocurra un traspaso en la NBA los jugadores juegan donde dice la hoja y los partidos que dice la hoja. Si sólo ha jugado 1 por ejemplo y tiene dos en la hoja, en el segundo se pone cero, y los que juegue en el otro equipo no se cuentan hasta la jornada TJ siguiente.

En caso que se aplase un partido NBA, los jugadores obtendrán la misma eficiencia que en su partido NBA anterior.

## **4. La Post-temporada**

### **4.1.- El draft de rookies**

El draft de rookies se celebrará después del draft de la NBA.

El orden del draft se determinará de la siguiente manera: Los puestos del 9 al 16 se adjudicarán a los equipos clasificados para los playoffs y se determinarán por orden inverso al de la clasificación final de la liga regular. Los puestos del 1 al 8 se determinarán por sorteo. Al equipo mejor clasificado por número de victorias se le dará 1 papeleta y al resto una papeleta más por cada victoria menos que haya acumulado. Es decir si el mejor equipo fuera de playoff acumula 8 victorias, un equipo con 5 victorias tendrá tres papeletas adicionales, es decir 4 en total. De esta manera el peor equipo de la temporada regular tendrá más oportunidades de salir el número 1.

El ganador de la Calabaza's League (playoffs disputados por los equipos no clasificados para playoffs) recibirá una elección especial entre la segunda y la tercera ronda.

El draft de jóvenes tendrá **tres rondas**. El orden de la segunda y de la tercera será el inverso a la clasificación de **la liga regular**, es decir, los equipos peor clasificados elegirán antes. No es obligatorio elegir en segunda ronda o tercera ronda. Los rookies elegidos en primera ronda tienen contrato garantizado. En segunda y tercera ronda se puede elegir a un

jugador y no ficharlo, simplemente mantener sus derechos. Estos derechos permanecerán incólumes hasta que el jugador debute en la NBA. En ese momento estos derechos sólo serán válidos durante un año, si después de ese año no se ha fichado al jugador la franquicia pierde cualquier opción sobre el.

Pero estos derechos solo serán válidos durante un año, si después de ese año no se ha fichado al jugador la franquicia pierde cualquier opción sobre el.

Los rookies recibirán en el momento de su activación 4 años de contrato (contando la temporada en que se activa) y un sueldo acorde con la posición del draft en la que han sido escogidos.

A los rookies se les establecerán unas posiciones antes del draft. Estas posiciones no serán definitivas ya que al final de la temporada se revisarán de acuerdo con la temporada jugada.

#### **4.2.- Período de Subastas**

Al final de la temporada y después del draft de rookies se abrirá el período de fichajes de agentes libres mediante el sistema de subastas explicado en el apartado correspondiente.

Cualquier jugador que ya haya entrado en draft en la NBA (es decir mayor de 23 años o cualquiera de los jóvenes que ya se han presentado) aunque no fuera elegido, es elegible para nosotros como agente libre con contrato en las subastas o durante la temporada.

Durante la pretemporada cualquier franquicia podrá tener el número de jugadores que desee siempre y cuando en el momento de comenzar el primer partido de la temporada en su plantilla solo hay 16 jugadores.

#### **5.- Subastas**

Para firmar un agente libre durante la temporada o en verano se utilizará un método de subastas ciegas.

Si no hay la posibilidad de hacer las subastas en directo se utilizará la página <http://www.tjnba.com>. A partir de un día determinado aparecerán en la web una lista con todos los jugadores que salen a subasta. Estos jugadores irán saliendo de manera escalonada en grupos ordenados por posiciones y eficiencia (normalmente cada 4 días). Los primeros grupos (formados por jugadores de mayor eficiencia) serán más pequeños pero irán creciendo según vayan saliendo jugadores a subasta.

Cada grupo de jugadores tiene un día límite para presentar ofertas. Llegado ese día se reunirán las ofertas de todas las franquicias y se decidirá cual es la de mayor valor. Se podrán hacer todas las ofertas que se quieran siempre que la franquicia esté por debajo del límite salarial blando (actualmente 80 millones). El salario máximo que se puede ofrecer a un jugador es de 25 millones y el número de años máximo 3.

El número máximo de años es 3 y el salario máximo que puede cobrar un jugador por cada uno de los años del contrato vendrá definido por una fórmula objetiva basada en la eficiencia y los partidos jugados de las últimas 3 temporadas y la edad del jugador.

Para decidir cual es la oferta de mayor valor se tendrá en cuenta el salario ofrecido y los años de contrato de la siguiente manera:

- Si el jugador tiene menos de 30, si la oferta es anual mantendrá su valor, si la oferta es por 2 años se multiplicará por 1.3 y si es por 3 años por 1.5
- Si el jugador tiene 30 o más, si la oferta es anual mantendrá su valor, si la oferta es por 2 años se multiplicará por 1.5 y si es por 3 años por 2

Después de resolverse la subasta el equipo propietario de los derechos de tanteo tendrá 2 días para ejercerlos.

En el caso de que una franquicia gane 2 subastas y sus franquicias no utilicen los derechos de tanteo, si con cualquiera de las 2 subastas ya se pasa del límite salarial blando deberá renunciar a uno de los 2 jugadores, dando como ganadora entonces la segunda oferta. La franquicia propietaria de los derechos deberá volver a decidir si ejercerlos o no.

Si una franquicia está por encima del límite salarial blando podrá hacer ofertas de 1 millón por 1 año con el objetivo de rellenar los huecos de su plantilla. Las franquicias no dispondrán del derecho de tanteo sobre estos jugadores.

## **6.- Agentes Libres**

En cualquier momento de la temporada los equipos pueden fichar jugadores que no se encuentren en ningún equipo, es decir, agentes libres, mediante el sistema de subastas. Para hacerlo se conectará a <http://www.tjnba.com> e introducirá los datos del jugador y su oferta. Posteriormente comunicará al foro con el nick "espnTJ" que un nuevo jugador ha entrado en subastas y la fecha límite. Si se ficha algún jugador y en la plantilla ya se disponía de 16 jugadores inmediatamente se deberá dar de baja a uno de ellos.

Ningún agente libre puede ser traspasado hasta que hayan pasado 2 semanas de su fichaje.

En cualquier momento una franquicia puede firmar a un jugador de su equipo en último año de contrato ofreciéndole 25 millones por 3 temporadas. Posteriormente se podrán hacer un *sign&trade* si se desea.

En la jornada 20 se cierra el mercado de agentes libres, estando prohibido también recuperar cortados y permitiéndose tan solo activar rookies.

## **7.- Traspasos**

Se podrán efectuar traspasos entre equipos sin límite de número de traspasos, ni número de jugadores, salvo las limitaciones de que el salario que se traspasa entre los 2 equipos no puede tener una diferencia mayor del 50% y de que ambas franquicias han de dar y recibir algo. Las rondas no tienen valor. Los contratos inferiores a 2.5 millones, si se traspasan solos no están sujetos a esta norma. Los traspasos deben quedar aprobados por los cuatro integrantes de las dos parejas.

Si a 8 de las 14 franquicias restantes no les parece justo el traspaso, este se tirará atrás

Cuando se traspasa un jugador se traspasan salarios y años de contrato. El salario no conviene que se pase del máximo, sino se aplicara la corrección de la puntuación.

Se pueden traspasar rondas de draft y derechos sobre jugadores. También se puede traspasar el derecho de tanteo sobre un jugador.

La fecha límite de trades será siempre la jornada 20.

## **8.- Otras competiciones**

Además de la liga, la TJ tiene otras competiciones complementarias. Los calendarios varían según el número de jornadas disponibles cada año, pero las características básicas son:

### **8.1.- Calabaza's League**

Juegan la Calabaza's League los equipos no clasificados para playoffs. En su formato actual los 8 equipos se dividen en dos grupos, el grupo A con 5ª y 8ª de la Montes y 6ª y 7ª de la Daimiel y el grupo B con 5ª y 8ª de la Daimiel y 6ª y 7ª de la Montes. Los grupos se juegan a doble vuelta. Los dos primeros de cada grupo clasifican para semifinales que se juegan cruzadas a tres partidos con ventaja de campo para el campeón de grupo. En la final, también a tres partidos, el tercer partido si lo hubiere se jugaría en terreno neutral.

Recordemos que el campeón de la Calabaza's recibe el pick 17 de la segunda ronda del siguiente draft de rookies.

### **8.2.- Trofeo Nuria**

La juegan los equipos eliminados en los playoffs por el título. Se juega en dos fases.

En la primera fase, los cuatro eliminados en primera ronda se enfrentan en dos eliminatorias a ida y vuelta. Se enfrentarán el mejor clasificado de la Daimiel con el peor de la Montes y viceversa.

Los dos ganadores pasan a la segunda fase, junto con los dos eliminados de las finales de conferencia. Si los dos equipos clasificados de la primera fase son de distinta conferencia, se enfrentarán cada uno al subcampeón de la conferencia contraria. Si los dos clasificados de la primera fase son de la misma conferencia, el mejor de los dos subcampeones en la liga regular se enfrentará al peor de los dos clasificados de la primera fase.

La final también será a ida y vuelta.

### **8.3.- Copa TJ**

Se jugará siempre a partido único y en terreno neutral. Si el calendario lo permite, la disputarán los 16 equipos de la TJ en 1/8, 1/4, 1/2 y final. El sorteo de las eliminatorias será puro.