



NORMATIVA 2022-2023

Índice

Dirección	2
Normas Usuarios	3
Inactividad	3
Warnings	4
Calendario de la liga	5
Normativa del roster	6
Sistema de puntuación	7
Posiciones de los jugadores	7
Cláusula de amnistía	7
Agentes Libres	8
Mercado FA	9
Renovaciones	11
Renovaciones FA restringidos	12
Traspasos	13
Excepción: Traspasos post-temporada	14
Cortes	15
Corte por minutos	16
Mundo rookies	17
Draft	17
Salarios	18
Activación rookies	19
Excepciones salariales	20
Mid-Level	20
Salario mínimo	20
Lesión larga duración	21
Mandamientos	22
Extra: SLH para Dummies	23

Comisionados: Joak y Santiman.

Equipo directivo: Carles, Ricardo, Joak, Manu y Santiman

Existe un canal principal de Telegram (**SLH – Grupo principal**) dónde los GMs pueden interactuar y desde el que se hará un seguimiento extraoficial de la liga. Igualmente existe un canal de avisos en Telegram (**SLH Avisos**) desde el que la Dirección comunicará los diferentes eventos a tener en cuenta durante la temporada regular.

Por otra parte, la liga cuenta con un foro (**<https://slh.mforos.com>**) donde todos los usuarios deben comunicar sus movimientos y realizar las diferentes ofertas. Este foro resulta esencial para el continuo seguimiento de la liga como se verá a continuación.

Contamos con vuestra participación y vuestras opiniones para mejorar la liga haciéndola más activa y atractiva cada vez.

Cualquier duda que tengáis o reflexiones a nivel personal que queráis transmitir al equipo directivo podéis hacerlo sin problema de manera individual vía Telegram.

Un proyecto como esté no sólo depende del equipo directivo. El resto de GMs tenéis en vuestras manos la opción de convertir la SLH en una liga diferente.



NORMAS USUARIOS

Aunque estamos seguros de que no es necesario redactar estas líneas en toda normativa se debe recordar que está prohibido dirigirse a los demás usuarios con tono despectivo, insultos, amenazas, etc. Tanto en el foro, como en Telegram, vía mail, etc. De esta manera se fomenta el buen ambiente. Esto no significa que no se permita el trash-talking o el pique sano entre las diferentes gerencias. Todo lo contrario. Consideramos que es sano siempre que se haga dentro de unos mínimos de respeto y educación.

Aunque esto es sólo un juego, todos los que estamos aquí queremos ganar y el equipo directivo confía plenamente en el criterio de cada uno de los 30 GMs que forman parte de la liga. En ese sentido no se actuará como la Santa Inquisición en las labores habituales de control y seguimiento de la liga que son susceptibles de polémica como el tanking y el veto a los traspasos entre jugadores. Eso no significa que habrá barra libre, todo lo contrario. Se aplicará el sentido común y en cada caso sospechoso nos reuniremos internamente para estudiarlo y tomar las decisiones oportunas.



GOOD VIBES
ONLY

INACTIVIDAD

No se obliga a los usuarios a que centren su vida en la liga ya que no todos tenemos el mismo tiempo de ocio ni las mismas prioridades. Además, es entendible que las circunstancias personales de cada uno pueden cambiar a lo largo de la temporada. En ese sentido sólo se pide participar en la medida que le sea posible a cada uno, cumpliendo unos mínimos (roster actualizado, responder ofertas, entrar regularmente en Telegram y en el foro y seguir con especial atención las épocas más importantes del año: Draft, renovaciones, etc.). Lo ideal es que si un usuario ve que no le va a poder dedicar un mínimo de atención a la liga lo comunique al equipo directivo lo antes posible.

Si el equipo directivo detecta una tendencia clara de inactividad no justificada se reservará el derecho de amonestar al GM y si no hay cambios podría acarrear expulsión.

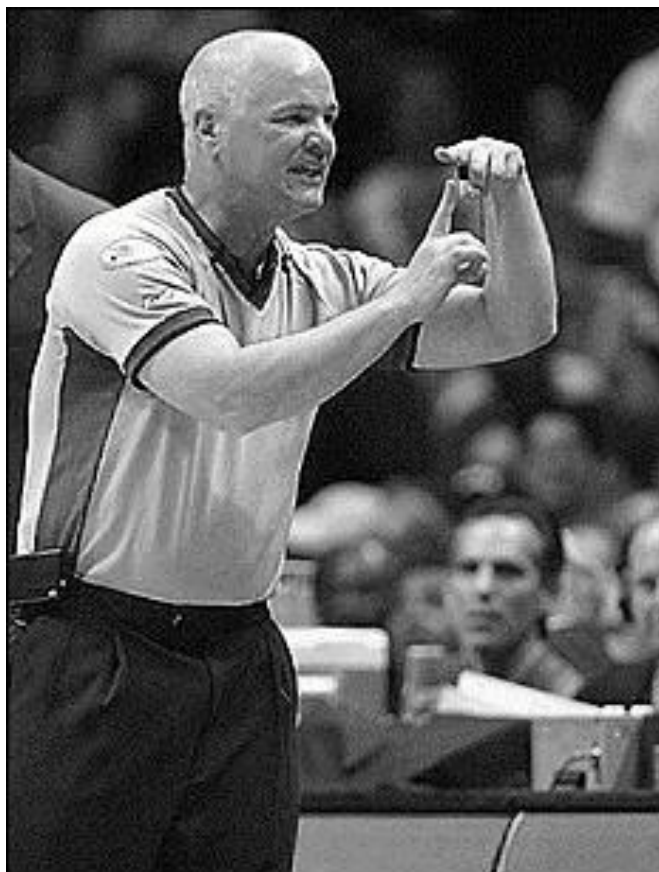
La gestión de una liga requiere una dedicación importante y el equipo directivo lo hace de manera altruista y generosa. No hay nada peor que la inactividad ya que, entre otras cosas, es peligrosamente contagiosa y tiende a ser repetitiva. Pedimos sinceridad y honestidad y un ejercicio de reflexión: "Estar por estar no es estar."

WARNINGS

Los warnings pueden aplicarse al incumplir alguna de las normas de la liga que se describirán a continuación. Se aplicarán también, bajo criterio del equipo directivo, debido a algún comportamiento inadecuado o situación fuera de lo común que lo merezca. Al acumularse warnings, se aplicarán las siguientes sanciones:

- Se aplicará un warning, entre otras situaciones, si se está por encima del límite salarial o el límite de jugadores más de las 48 horas permitidas o por tener el roster completamente desordenado en Hoops (se entiende que de manera deliberada con intención de perder partidos). El primer warning no supone sanción, simplemente es un primer aviso.
- Acumular 2 warnings, en cualquier momento, implica una multa de 2 millones a añadir al límite salarial del equipo durante la temporada en curso y la siguiente.
- El tercer warning supondrá 3 millones de multa, y a partir de éste último cada Warning recibido supondrá un millón y medio de multa adicional.

A final de temporada se resetearán todos los warnings y todo el mundo empezará de cero. No así las sanciones que se mantendrán durante todo el periodo que corresponda.



CALENDARIO DE LA LIGA

En el foro se publica el calendario de la temporada en curso.

En él vienen indicados los periodos para realizar contrataciones de agentes libres, fecha límite de traspasos o cortes de jugadores y periodo de renovaciones. También vienen indicadas la fecha del Draft, de los playoffs de la SLH y la duración de la Regular Season.

Por aclarar, en general entendemos que en el mismo momento en el que termine el último partido de la final comienza una nueva temporada. Y con el concepto “periodo entre temporadas” nos referimos a la época que va desde el último partido de la final hasta el comienzo del primer partido de la próxima Regular Season.



2022

JANUARY	FEBRUARY	MARCH	APRIL
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
MAY	JUNE	JULY	AUGUST
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
SEPTEMBER	OCTOBER	NOVEMBER	DECEMBER
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Portable calendar by calendardownload.com

Último partido playoffs-Draft Rookies

FA – Abierta /Novedad

Traspasos – Abiertos con excepción Posttemporada

Draft Rookies-Renovaciones

FA – Abierta /Novedad

Traspasos – Abiertos sin excepción Posttemporada

Renovaciones-1er partido playoffs

FA – Abierta

Traspasos – Abiertos sin excepción Posttemporada

1er partido playoffs-Último partido playoffs

FA Cerrada/Novedad

Traspasos – Cerrados

NORMATIVA DEL ROSTER

Los equipos tendrán un total de **130 millones** de tope salarial para completar su plantilla. Si uno de los GM sobrepasa el límite tendrá **48 horas** para arreglar ese exceso y volver a tener el límite igual o inferior al permitido. Superar esas 48 horas por encima del límite supondrá un warning y el comisionado puede determinar hacer el corte de facto para equilibrar el presupuesto.

El tope salarial se mantendrá en adelante y se debe cumplir también entre temporadas.

La plantilla de cada equipo estará formada por **un mínimo de 12 jugadores y un máximo de 14** durante la temporada, pudiendo tener más o menos jugadores en los periodos entretemporadas. Si en algún momento durante la temporada un GM pasa a tener menos de 12 o más de 14 jugadores, al igual que con el margen salarial, dispondrá de 48h para arreglarlo o será sancionado con un warning.

Es obligación de cada manager mantener su roster actualizado en Hoops. La excepción a esta norma es el periodo que va desde el final de la temporada hasta la creación de la liga en Hoops para la siguiente temporada. Durante este periodo se seguirá actualizando tanto Hoops como el Excel. Tras renovar la temporada en Hoops se revisarán las posiciones y actualizaremos en el Excel las que hayan quedado desfasadas y se notificarán los cambios que haya habido con respecto a la temporada anterior.

Si se detecta que un manager tiene el roster deliberadamente desordenado con intención de perder partidos, se sancionará con un warning.

Cada equipo podrá acumular un **máximo de 4 primeras rondas de cada Draft**, no habiendo límite con las segundas. Si en un momento dado, tras un traspaso, un equipo acumulase más de 4 primeras rondas de un Draft determinado, dispondrá de 48h (al igual que para el tope salarial o el límite de jugadores) para traspasar alguna de ellas y tener 4 como máximo, o será sancionado con un warning. Si esta situación se da durante el Draft, el límite lo marca el turno, pero nunca una franquicia podrá seleccionar más de 4 veces en primera ronda.

En el desarrollo de la temporada los equipos dispondrán rondas de la temporada en juego y las correspondientes a los dos años siguientes.

En todo momento todas las franquicias deberán disponer de **al menos una 1ª ronda**. Un equipo no puede estar en ningún momento sin 1as rondas y no aplican las 48h para ponerse en orden.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

CATEGORIA	PUNTUACION
Rebote off	1,5
Rebote def	1,0
Asistencias	1,5
Tapones	1,8
Robos de balón	1,8
Tiros libres	<ul style="list-style-type: none">• 1,5 por tiro convertido• - 0,5 por tiro intentado
Tiros de 2	<ul style="list-style-type: none">• 2,6 por tiro convertido• - 0,6 por tiro intentado
Tiros de 3	<ul style="list-style-type: none">• 3,4 por tiro convertido• -0,4 por tiro intentado
Pérdida de balón	-1
Factor Home/Away	+3/-3

POSICIONES DE LOS JUGADORES

Para establecer las posiciones de los jugadores nos basaremos en la propia web de Hoops, ya que es lo que cuenta para el juego y lo más cómodo para nosotros, para no andar continuamente monitorizando y actualizando posibles cambios. Sabemos que no es un sistema perfecto y que habrá siempre jugadores con posiciones cuestionables, pero son iguales para todos por lo que todos partimos en las mismas condiciones.

Las posiciones de los rookies, al ser más variables al principio, **se asignarán en el Excelentes del Draft y se respetarán para su primera temporada**. El resto, como siempre, se actualizarán cuando se cree la liga en Hoops.

Con toda probabilidad cambiará la posición de algún jugador de nuestro roster de una temporada a otra, es algo que debemos **entender y asumir con naturalidad**.

CLAUSULA DE AMNISTÍA

Cuando un nuevo GM tome control de un equipo, tendrá derecho a **cortar gratuitamente a un jugador** de su plantilla. Estos jugadores tienen que estar en la plantilla en el momento de coger el equipo y no puede ser recibido mediante un traspaso posterior. El GM dispondrá de 15 días desde que coge el equipo para realizar dicho corte, después de ese plazo el corte gratuito no será permitido.

AGENTES LIBRES

Únicamente los Rookies que terminan contrato son FA restringidos. El resto de jugadores sin contrato o con un contrato finalizado serán FA libres a todos los efectos.

El contrato mínimo para cualquier jugador será de 1 M para los contratos de un año, 1,5 M para los contratos de 2 años y 2 M para los contratos de 3 años. Los contratos mínimos serán susceptibles de modificar en el tiempo según se cambie o no el tope salarial.

El contrato máximo será el 40M y en ningún caso se podrá superar, con una excepción: cuándo un jugador renueve con su equipo tras una puja máxima en la que el propietario, como se explicará, tenga que sumar un 15% adicional a la puja para renovar por el equipo.

Resumiendo, los agentes libres se pueden firmar por entre 1 y 3 temporadas y entre 1M y 40M (o 40M+15% de 40) de salario.

Todas las incorporaciones de agentes libres deben publicarse en hilo de movimientos del foro. Si no se anuncia el jugador en dicho hilo durante las 48h siguientes a que se cierre la puja, el jugador volverá a quedar libre y, por tanto, el fichaje anulado. Una vez publicado, tiene que hacerse efectivo en Hoops.

El contrato será **exactamente** el que corresponda con la puja realizada. Es decir, si la puja se realiza utilizando una excepción salarial, por ejemplo, el contrato se cerrará utilizando la excepción. No se puede rectificar una puja una vez realizada.

Los contratos tendrán una **única cifra decimal** y en todo caso se redondearán a la más alta.

El GM solo puede pujar con el dinero correspondiente a su **margen salarial**. Ejemplo: Si un GM tiene 2 millones libres, podrá pujar por uno o más jugadores por un máximo de 2 millones de salario, pudiendo hacerlo por 1, 2 o 3 años indistintamente. En caso de querer ofrecer más dinero, deberá liberar espacio salarial traspasando o cortando jugadores antes de realizar la puja. Como se verá más abajo, únicamente en el caso de contratar jugadores mediante Excepciones Salariales se podrá superar el límite establecido.

1. El periodo destinado al FA abarca desde el comienzo de la temporada hasta el primer partido de playoffs. **NOVEDAD**

2. Si un equipo, en el periodo habilitado para ello, está interesado en **contratar un agente libre** deberá abrir un hilo en la sección del foro indicada para ello, indicando en el título el **nombre del jugador**. En el cuerpo del mensaje escribirá el **detalle** de la oferta.

3. Cada nueva puja deberá **incrementarse un mínimo de un 5%** con respecto a la puja anterior, siempre hablando de la "cantidad resultante" tras aplicar el factor corrector que depende de los años de contrato ofrecidos. Para contratos de más de 1 año, y por existir más riesgo para el manager interesado, se aplicará un factor corrector que aumenta el valor efectivo de la puja. Si es un contrato de 2 años, la cantidad ofrecida se multiplicará por 1,4 para dar la cantidad resultante, y si es de 3 años de duración, se multiplicará por 1,5. El factor corrector sólo se aplicará a ofertas **iguales o mayores de 2 millones**.

Duración de contrato	Factor multiplicador del salario ofrecido
1 año	x1
2 años	x1.4
3 años	x1.5

Una vez hecha una oferta no se permitirá, en ningún caso, retirarse de la puja. No se permitirá igualar ofertas salvo ofertas máximas.

4. Como se ha comentado en el punto anterior, cada manager **solo podrá pujar con el salario neto disponible**. En el Excel de control de la liga se indica el salario de cada equipo. Se considera que, si un equipo lidera la puja por un jugador, el salario de este jugador forma parte de la masa salarial del equipo hasta que otro GM supere la oferta (aunque en el Excel no se verá reflejado hasta que se cierre el fichaje, pero hay que tenerlo en cuenta a la hora de pujar).

5. Todos los GM dispondrán de un máximo de **3 pujas** por cada jugador a excepción del GM que haya abierto la puja que dispondrá de **4**.

6. Transcurridas **24 horas** desde la última oferta la puja se considera cerrada.

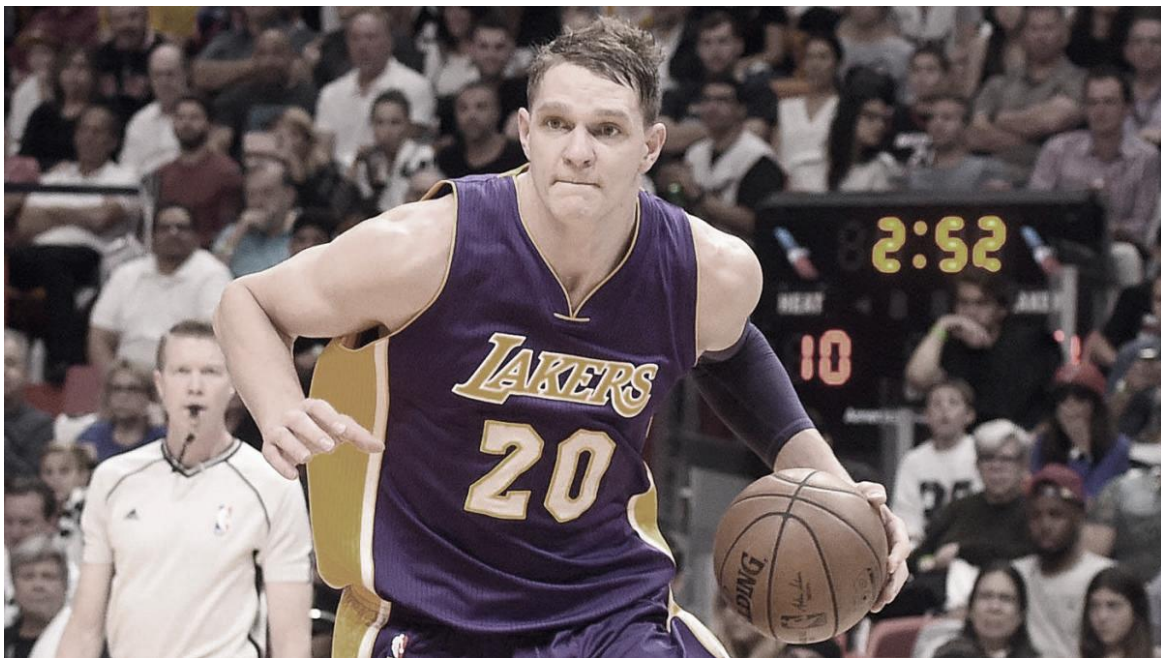
7. En caso de **empate** (que solo puede ocurrir en pujas máximas) la puja ganadora será la del equipo que tenga peor balance de W-L en la temporada anterior, con el objetivo de beneficiar a los equipos más débiles y equilibrar la liga.

8. Cuando un manager haga una puja no válida (porque no tiene margen suficiente, no supera a la anterior, etc.) contará como puja gastada, tanto a la hora de abrir pujas como para las 3 pujas que se tienen para cada jugador. De esta forma incentivamos que todo el mundo se lo piense dos veces antes de pujar a loco y los movimientos sean más racionales.

NOTA IMPORTANTE: Queda terminantemente prohibido ofrecer a un jugador en el mercado antes de que se cierre la puja por él, ya que podría condicionar al resto de managers que se planteen pujar por el jugador. **Dicha acción se sancionará directamente con un warning.**

Mínimos para firmar un agente libre:

- 1 temporada, mínimo: 1 millones.
- 2 temporadas, mínimo: 1,5 millones.
- 3 temporadas, mínimo: 2 millón.



RENOVACIONES

1. Las renovaciones de los jugadores que acaben contrato se producirán según las fechas señaladas en el calendario.

2. Desde el momento en que se cumple el inicio de las renovaciones, generalmente un lunes, cada manager podrá abrir hasta un total de 3 pujas semanales por todos los jugadores a renovar. El manager podrá participar en la que considere. El límite sólo aplica a la época de renovaciones y apertura de pujas. El motivo es evitar la apertura indiscriminada de pujas y no crear una excesiva dependencia de la disponibilidad de los managers.

3. La normativa de renovaciones es similar a la normativa de FAs con la única excepción de los derechos que pueda disponer el equipo del jugador.

4. Para poder renovar a un jugador propio, el propietario de sus derechos tiene que **subir la puja ganadora en un 15%**. Si esa puja ganadora era de 40 x 3 (oferta máxima) tendrá que pujar el por 46 x 3.

5. Para renovar a un jugador con **contrato restringido** basta con igualar la última oferta.

6. El manager propietario de los derechos dispone de **24 horas para tomar esa decisión** una vez cerrada la última puja.

7. El manager propietario de los derechos no puede variar la duración del contrato. No se trata de una última puja, sino simplemente de una decisión de si lo renueva o no.

8. Para poder renovar debe tener **capacidad salarial**. Durante las 24h el jugador puede ser ofrecido en sign and trade **respetando la norma de salarios equiparados**. El jugador técnicamente no firma contrato de renovación con el club origen por lo que no se evalúa la capacidad salarial sobre la renovación sino por el resultado del sign and trade.

9. Los managers que tengan derechos sobre jugadores que terminan contrato y que nadie haya pujado por ellos, **perderán dichos derechos al comienzo de la temporada regular**, y, por tanto, el jugador pasaría a ser agente libre sin restricciones. En ese sentido los managers podrán abrir pujas sobre jugadores propios.

RENOVACIONES FA RESTRINGIDOS

1. Como se ha comentado en el punto 5 anterior, el GM para renovar al jugador con contrato restringido solo tendrá que igualar la oferta ganadora. No podrá modificar los años ofertados.
2. **Posibilidad de hacer “S & T”** (sign and trade) con el jugador en cuestión sin necesidad de respetar la regla del 25% de equiparación de salario. El “S & T” debe hacerse inmediatamente después de la renovación del jugador y ser publicado en el foro. Además, el equipo que renueva al jugador no podrá meter ningún otro activo en el traspaso.
3. Posibilidad de **renovar al jugador sin tener margen salarial suficiente para hacer “S & T”** ya que el traspaso se hará inmediatamente después de la renovación. Después del traspaso, el equipo que renovó al jugador deberá estar dentro del margen salarial.



TRASPASOS

El periodo destinado a traspasos abarca desde el último partido de playoffs hasta el primer partido de playoffs. La fecha exacta se comunicará cada temporada. Un traspaso debe cumplir en todo momento la regla de **salarios equivalentes**. Para que un traspaso sea válido, no puede haber una diferencia mayor del 25% del salario más alto implicado entre ambas partes. Con la excepción de que la diferencia sea de 2M o menos.

Ejemplo: Un equipo ofrece jugadores por valor de 7,8M y el otro equipo por valor de 10M. El traspaso sería válido porque la diferencia entre ambas partes es menor de 2,5M que corresponde al 25% de 10M.

Los derechos sobre jugadores o las rondas del Draft no tienen valor económico en los traspasos. En estos casos, deberá calcularse la suma de los salarios de los jugadores implicados y que dichas sumas cumplan la norma del 25% o en su defecto, que la diferencia sea de 2M o menos.

Todos los traspasos deben publicarse en el correspondiente hilo en el foro. Para que sean válidos, todos los traspasos deben ser confirmados por los GMs involucrados. Una vez confirmado, tiene que hacerse efectivo en Hoops. Como se ha comentado, la dirección se encargará de valorar y resolver aquellos traspasos en los que una de las dos partes salga claramente perjudicada. Esta comisión podrá entrar a valorar los traspasos por iniciativa propia o porque algún manager denuncie algún traspaso.

También está permitido mercadear con los **derechos de renovación** de los jugadores que acaban contrato, tanto los restringidos como el resto, pero únicamente en el periodo comprendido entre el final de una temporada y el inicio de las renovaciones de la siguiente temporada. No tendrían valor económico en los traspasos, como los derechos de los rookies



EXCEPCIÓN: Traspasos Post-Temporada

Para asemejarlo a la realidad y dar algo más de flexibilidad al mercado, una vez acabado el último partido de playoffs hasta el comienzo del Draft de rookies en la SLH se permitirá realizar traspasos de jugador/es a cambio de pick/s de primera ronda sin necesidad de respetar la norma del 25% de diferencia entre salarios. Para que el traspaso sea válido, es suficiente con que cumpla la siguiente condición: **Debe incluir algún pick de 1ª ronda del Draft de ese año** por alguna de las partes, pudiendo completar el traspaso con otras rondas o jugadores sin ningún otro límite.

Además:

- Las rondas incluidas en el traspaso, tanto de ese año como de otros, no podrán ser recuperadas por el equipo que las da hasta pasado el Draft en cuestión (en caso de rondas de futuros años). Es decir, si por ejemplo Bucks da el pick 22 a Hawks en un traspaso así, Hawks podría traspasar el pick a otro equipo, pero nunca podrá volver a Bucks. En cambio, si la ronda fuera de un año futuro sí podría volver a Milwaukee en otro traspaso, pero siempre tras la celebración del Draft.
- El equipo que recibe al jugador o jugadores debe tener margen salarial suficiente para hacerse cargo de sus contratos.

Todo acuerdo que no cumpla dichas condiciones se considerará un traspaso normal, y como tal, deberá ajustarse a la norma del 25%.



CORTES DE JUGADORES

Los jugadores que cobren 2 millones o menos pueden ser cortados sin penalización. Si cobran más de 2 millones el corte tendrá un coste del 100% del contrato que tenía el jugador y por las temporadas que tuviera firmadas.

A esta penalización se le restaría un posterior contrato firmado por el jugador, y por los años que firme. Es decir, si un equipo corta a un jugador X que tenía un contrato de 6x2, penalizará esos 6 millones durante 2 años. Pero si ese jugador X es fichado por otro equipo con un contrato de 4x3, la penalización se quedaría en solo 2 millones cada uno de los 2 años que le restaba de contrato.

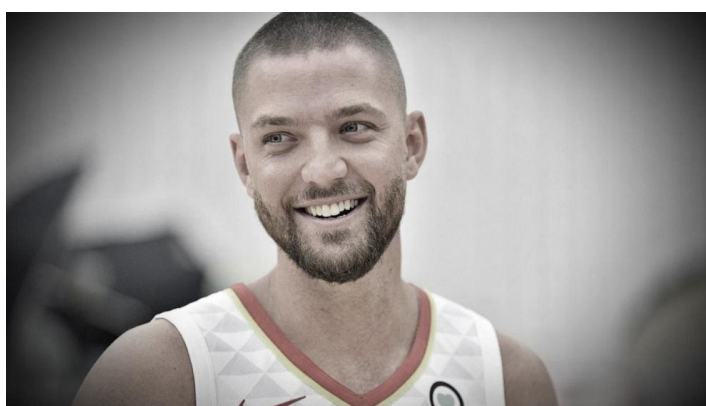
Todos los cortes de jugadores deben publicarse en el correspondiente hilo en el foro. Unavez publicado, tiene que hacerse efectivo en Hoops.

Si en el momento de ser fichado como FA, el jugador ya formaba parte de un equipo de fuera de la liga, podrá ser cortado de forma gratuita. Si un jugador se retira o se marcha a otra liga fuera de EEUU, también podrá ser cortado gratuitamente. Se deberá añadir un link informando de este hecho. Los comisionados tienen la potestad de valorar si el link adjuntado es fiable y solicitar, si lo consideran, más información. Si se ficha un jugador que en el momento de ficharlo estaba ya retirado, se podrá cortar gratis. En caso de fallecimiento del jugador también es corte gratis. Si un jugador es mandado a un equipo de la liga de desarrollo no será motivo para cortar gratuitamente a dicho jugador. Tampoco será motivo de corte gratis el hecho de que un jugador se quede sin equipo.

Si se traspasa un jugador al que le aplica la reducción por minutos, la cantidad a tener en cuenta para calcular los salarios equiparados será la cantidad real de su ficha. El equipo receptor puede elegir si se aplica el corte por minutos o no.

Por último, **si un equipo corta a un jugador, dicho jugador no podrá volver al equipo en lo que reste de temporada**, ni firmándolo vía agencia libre ni mediante un traspaso.

Deberán pasar 24 horas para poder pujar por un jugador cortado. **NOVEDAD**



CORTE POR MINUTOS

Esta bonificación da la posibilidad de reducir el coste de cortar a un jugador si sus minutos de juego se ven muy alterados de una temporada a otra. Los jugadores que puedan beneficiarse de ésta medida deberán ser cortados entre el final de una temporada y el inicio de la siguiente. Para hacer el cálculo, **se cogen los minutos jugados por el jugador en la temporada recién terminada y se dividen entre el número de minutos jugados en la temporada anterior. El resultado de esta división se multiplica por 100 y obtenemos un porcentaje:**

- Si el porcentaje resultante es de menos del 10%, el corte es gratis.
- Entre el 10% y el 25%, el corte sería al 25% de su coste normal.
- Para valores entre 25% y 50%, se podría cortar al 50% de su coste normal.
- Y para valores superiores al 50%, el corte sería completamente normal, pagando el 100% del salario del jugador durante todas las temporadas que tuviera firmadas ya que no se considera lo suficientemente relevante la pérdida de minutos.

Ejemplo:

*Un jugador x jugó un total de 2100 minutos en la temporada 2012-2013 y ha jugado solamente 140 minutos en la temporada 2013-2014. El cálculo sería: $140/2100 = 0.066 * 100 = 6,6\%$, por lo tanto, el corte sería gratis.*

Si un jugador no juega durante toda la temporada, el corte también sería gratis.

Los jugadores cortados por reducción de minutos solo penalizarán 1 temporada el contrato cortado, independientemente de los años que le restase de contrato al jugador.

Al igual que los jugadores con un corte normal, a los jugadores cortados por reducción de minutos, también se les descontará el nuevo contrato firmado, pero en este caso, la reducción será sobre el mismo porcentaje que fue cortado. Es decir, si un jugador es cortado al 50%, penalizará el 50% del contrato que tenía, pero si ese jugador es fichado de nuevo por otro equipo, la reducción de su penalización será del 50% del contrato que le firme el nuevo equipo, y no del 100% como en cortes normales.

Ejemplo:

Un equipo corta a un jugador con un contrato de 8x1 al 50%. Este equipo penalizaría 4 millones por el corte del jugador. Posteriormente el jugador es fichado por un nuevo equipo por 3x3. Pues al anterior equipo se le descontaría el 50% del nuevo contrato en la penalización, quedando la penalización del corte en 2,5x1.

Mundo Rookies

Draft

Para calcular el **orden del Draft** de la SLH se utiliza un sistema similar al de la NBA, que funciona de la siguiente manera: **A cada equipo de la SLH que no entre en PO se le asigna el equipo de la NBA que haya quedado en su misma posición.** De este modo, tras la celebración del sorteo del Draft de la NBA, a cada equipo en la SLH le corresponderá el pick que le haya tocado al equipo que tenía asignado. De este modo se añade algo de aleatoriedad a los primeros picks, más emoción, y se combate el “tanking”, ya que quedar último no garantiza llevarse el pick 1.



Ejemplo:

Los Pacers de la SLH quedan en última posición, según su balance de W-L, y en la NBA el equipo en última posición son los Sixers. Cuando la NBA celebre el sorteo, a los Pacers de la SLH le corresponderá el pick que le haya tocado a los Sixers en la NBA.

Para los equipos que se clasifiquen para POs, se cogerá el balance invertido W-L y se ordenarán, igual que en la NBA. En caso de que dos equipos tengan el mismo balance de W-L, tendrá preferencia el equipo que tuviera peor media de puntos a favor por partido en la temporada, con el objetivo de favorecer a los más débiles.

Los contratos de los rookies serán de 3 años para jugadores de primera ronda y 2 años para los de segunda. Todos los rookies serán agentes libres restringidos al finalizar su contrato.

Los jugadores seleccionables en el Draft de la SLH serán los que se hayan presentado al Draft de la NBA de ese mismo año, tanto si salen elegidos como si no. Para ello, se tomará la lista de jugadores publicada en la web oficial de la NBA y se publicará en el foro para que todos los managers la tengan a mano. Los jugadores de esa lista que

no sean seleccionados en el Draft de la SLH, se convertirán en terminados, y no antes, en agentes libres.

En caso de que el comisionado tenga que elegir alguna vez en representación de alguna franquicia, se elegirá siempre por defecto escogiendo el pick más alto disponible del Draft de la NBA.

El tiempo para cada elección es de 8h (entre las 08.00 y las 22.00). Si un manager tiene 2 picks seguidos deberá indicarle las dos elecciones al mismo tiempo. En caso de que un manager agote el tiempo de 8h para su elección, se pasará el turno al siguiente y cuando se disponga a elegir tendrá que hacerlo entre los jugadores que queden disponibles en ese momento. Si un manager tiene dos picks seguidos y agota las 8h de su primer pick, no se esperará de nuevo otras 8h para el segundo pick, saltándose el turno al siguiente manager.

SALARIOS

1ª RONDA

Pick 1: 8.8 M	Pick 2: 7.8 M	Pick 3: 7 M	Pick 4: 6.3 M
Pick 5: 5.7 M	Pick 6: 5,2 M	Pick 7: 4.7 M	Pick 8: 4.3 M
Pick 9: 4 M	Pick 10: 3,8 M	Pick 11: 3.6 M	Pick 12: 3.4 M
Pick 13: 3.3 M	Pick 14: 3.1 M	Pick 15: 3 M	Pick 16: 2.8 M
Pick 17: 2.6 M	Pick 18: 2.5 M	Pick 19: 2.4 M	Pick 20: 2.3 M
Pick 21: 2.2 M	Pick 22: 2.1 M	Pick 23: 2 M	Pick 24: 1.9 M
Pick 25: 1.8 M	Pick 26: 1.7 M	Pick 27: 1.6 M	Pick 28: 1.5 M
Pick 29: 1.4 M	Pick 30: 1.3 M		

2ª RONDA

Los contratos de segunda ronda tendrán un valor contractual de 1M.

ACTIVACION ROOKIES

Es obligatorio activar los rookies elegidos en el último Draft una vez superados los 300 minutos de juego efectivo en la NBA real. La elección significa la adquisición de sus derechos, pero es decisión del manager si desea incorporar al jugador a su roster o no antes de cumplir los 300 minutos. El equipo tendrá 48h para activarlo o en caso contrario se perderían sus derechos y el jugador pasaría a ser FA sin restricción.

Si un jugador seleccionado no debuta en la NBA en toda la temporada, sus derechos y su contrato asignado se conservan intactos.

Sin embargo, en el momento en el que juegue su primer minuto en la competición, automáticamente se pone en marcha su contrato y habría de plazo hasta la fecha de inicio del siguiente Draft de la SLH para incorporarlo al roster.

Destacar también que cada franquicia podrá tener derechos sobre un máximo de 8 jugadores a la vez, que coincide con el número de huecos disponibles que hay en el Excel. En el caso de que un manager adquiriera derechos sobre un supuesto 9º jugador, deberá descartar alguno para no superar el número máximo permitido.



EXCEPCIONES SALARIALES

Habrán disponibles varias excepciones salariales a usar por los equipos.

Mid-Level

Es una excepción salarial de 7 millones, que se puede ofrecer a un contrato de máximo 2 años. Una vez terminado el contrato del jugador el equipo podrá usar de nuevo la excepción.

Cuando se pueje por un FA con esta excepción deberá informarse.

El jugador no podrá ser traspasado ni se tendrá ningún derecho en su renovación.

La excepción no se podrá partir en varios contratos.

Salario Mínimo

Equivaldría a una excepción salarial de 1 M, y solo se podrá usar en contratos de 1 año. Un jugador contratado mediante la excepción de salario mínimo no podrá ser traspasado, aunque sí podrá ser cortado en cualquier momento. Cuando este jugador sea cortado o termine su contrato, se podrá volver hacer uso de esta excepción.

Esta excepción si podrá usarse con más de un jugador siempre respetando los límites de jugadores por plantilla.

La condición para poder ejecutar esta excepción es que el equipo correspondiente tenga un espacio salarial inferior a 1M.

Cuando se pueje por un FA con esta excepción deberá informarse.

El jugador no podrá ser traspasado ni se tendrá ningún derecho en su renovación.



Lesión de larga duración – “Greg Oden’s exception”

Posibilidad de reducción del 50 % del salario de cualquier jugador lesionado para lo que reste de temporada.

Cada equipo puede asignar esta excepción a más de un jugador y obtendrá un espacio extra en el roster por cada excepción por lesión de larga duración utilizada, incluso superando los 14 jugadores en el roster.

Para valorar si un jugador puede acogerse a esta excepción, su estado en la siguiente tabla <http://www.rotoworld.com/teams/injuries/nba/all/> debe ser "out for season" o similar, o aportar una noticia de dicha web donde se mencione que prácticamente se despidió de la temporada, no aceptándose en ningún caso "out indefinitely" porque su duración es muy variable. La misma notificación o similar desde la página oficial del equipo también será válida. En ningún caso podrá hacerse uso de esta excepción durante los PO de la SLH. Cada jugador pierde su descuento salarial al jugar el primer partido oficial, cuando termine la temporada en curso o si el propietario del jugador decide voluntariamente renunciar a la excepción en cualquier momento. Al terminar los beneficios de la excepción de larga duración, si se superase el límite salarial o de jugadores por este motivo, el GM tendrá las 48h de rigor para enmendarlo.

Otra posibilidad para solicitar la excepción es que un jugador, pese a no ser anunciado como “out for season” o similar, lleve ya 3 meses o más de competición sin jugar. En este caso también se podrá solicitar la excepción. Para ello, basta con aportar un enlace de las webs mencionadas donde indique que el jugador es baja por lesión, y demostrar que desde entonces no ha jugado ningún partido.

Está permitido traspasar a un jugador que tenga la excepción de lesión de larga duración activa y para cuadrar el traspaso se tendrá en cuenta la reducción del 50% que aporta la excepción, manteniéndose la excepción activa en su nuevo equipo.

Por último, al terminar la temporada y perder la excepción, si el jugador en cuestión tiene contrato en vigor para más temporadas, automáticamente se podrá volver a solicitar la excepción si la situación del jugador no ha cambiado. El procedimiento será que al terminar la temporada se eliminarán todas las excepciones de este tipo y serán los propios managers quienes deban volver a solicitar las excepciones si lo desean.

NOTA: Si en el momento de firmar a un jugador como agente libre (en cualquier circunstancia, sea restringido o no, y tenga quien tenga los derechos), éste ya se encontrase lesionado, posteriormente no se podría solicitar la excepción de lesión de larga duración.

Mandamientos

1. Todos los GMs deberán tener un usuario Telegram y facilitar la manera en la que contactar con él para todo lo referente al correcto desarrollo de la Liga.
2. Todos los GMs deberán de responder a las iteraciones con otros GMs o el equipo directivo en un plazo de 48h, lo contrario es inactividad salvo en el caso de que la ausencia haya sido comunicada previamente.
3. Todos los GMs deberán anunciar en el foro de la liga todo movimiento en su roster.
4. Todos los nuevos GMs que se incorporen a la liga estarán supervisados por el equipo directivo durante el primer mes.
5. Si un GM abandona la liga en un momento delicado de la misma y hasta que se encuentre el sustituto, su equipo será gestionado por el equipo directivo.
6. El tanking es una estrategia siempre y cuando se respeten unos mínimos: Roster en condiciones óptimas y lógicas, es decir, que las posiciones estén cubiertas por los jugadores con mejor media.
7. El incumplimiento de la normativa tiene asociado sanciones. Si bien el equipo directivo estará pendiente se agradecerá la colaboración del resto de managers.
8. Si un manager, el foro, hoops, Telegram...tiene problemas técnicos y tiene que realizar una gestión referente a la liga, deberá comunicárselo al equipo directivo para que quede constancia.



Extra: SLH para Dummies

- ❖ Como toda liga hoops, la SLH se disputa en la web <https://sports.ws/fantasy-basketball/>, en adelante **hoops**. Todos los managers deberán tener un usuario para que pueda ser añadido a la liga privada creada en la web. Desde hoops, se gestionarán los aspectos puros de la competición: Plantilla, Alineaciones, Enfrentamientos, Clasificaciones/Playoffs, etc. En Hoops se configuran los criterios definidos en el sistema de puntuación y en base a los cuáles se establecen los resultados de cada enfrentamiento.
- ❖ Junto con hoops la SLH dispondrá de un canal de comunicación oficial y otro extraoficial. El canal de comunicación oficial es el **Foro** (<https://slh.mforos.com>). El foro es el instrumento que facilita el seguimiento de la liga al equipo directivo y la gestión las plantillas: Renovaciones, Traspasos, Cortes, ...En el foro se colgará además el calendario de la liga, la Normativa y el Excel de gestión, en adelante la Biblia.
- ❖ El canal de comunicación extraoficial es **Telegram**. Tenemos dos canales, uno de avisos y uno de chateo general que puede servir para interactuar entre todos los GMs.
- ❖ La **Biblia** es el documento Excel que permitirá al equipo directivo controlar la liga y a cada uno de los GMs tener información veraz y actualizada del resto de los GMs, las plantillas y los jugadores. En la Biblia los managers podrán además simular traspasos y revisar estadísticas de los jugadores, así como todos los contratos.

