

DECRETO DE REFUNDACIÓN

Nueva Carta Magna Fundacional de La Noble Liga Fantasy

«FAMA, AMBITIO, CONSILIUM»



PREÁMBULO

En el año inaugural de la competición, habiéndose alineado los astros del azar, el vicio deportivo y la necesidad de humillar al prójimo mediante puntos virtuales, se congregaron en territorio común los mayores sabios, estrategias y sinvergüenzas del fútbol nacional. No unidos por la gloria ni por el dinero real, sino por algo más poderoso: el deseo de demostrar, jornada a jornada, quién es el verdadero maestro del fantasy.

Tras la conclusión del ciclo anterior, la salida de antiguos compañeros y la llegada de nueva sangre competitiva, se decreta esta Refundación. Las normas aquí recogidas combinan la Carta Magna original con las históricas modificaciones aprobadas, consolidando en un único texto ordenado la voluntad colectiva. Porque en esta liga no manda la letra fría, sino el espíritu ardiente de los que juegan por honor.

TÍTULO I: CONSTITUCIÓN, DEMOCRACIA Y MIEMBROS

Artículo 1. Denominación, Símbolos y Lema

1. La presente competición se constituye bajo el nombre de **La Noble Liga Fantasy**, denominación oficial que recoge la tradición, el honor competitivo y el espíritu calculador que caracterizan a sus participantes. Su lema oficial queda establecido como: «**Fama, Ambitio, Consilium**» (Reputación, Ambición y Estrategia).
2. El escudo oficial de La Noble Liga Fantasy queda definido por la figura de un caballero en armadura a lomos de un pegaso dorado, flanqueado por laureles sobre un blasón azul oscuro. En su base descansa el pergamino de la Carta Magna con un sello de lacre rojo junto a un balón de cuero clásico, todo ello abrazado por una cinta azul que porta el lema oficial en letras doradas.
3. Los símbolos, escudo y demás elementos representativos de la liga, así como la modificación del nombre oficial, requerirán mayoría cualificada del 75% para ser alterados.

Artículo 2. Miembros de la Liga y Sustituciones

1. Quedan reconocidos como miembros fundadores y de pleno derecho de esta nueva era, ordenados alfabéticamente por su primer nombre:
 - Alejandro Antequera (1)
 - Daniel Almagro (2)
 - Fernando Sánchez López de Rueda, “Ferxo” (3)
 - Gabriel Tarcaya, “Real Poskyin Balompié” (4)
 - Nicolás Figueroa (5)
2. Los números asignados facilitan la identificación rápida en ciertas circunstancias. Son personales e intransferibles. Cualquier cambio en esta asignación podrá proponerse dentro del primer mes de la aprobación de las normas y requerirá mayoría absoluta. Pasado este tiempo, se exigirá unanimidad.

Artículo 3. Compromisos de Aceptación y Obligaciones Iniciales

1. Todo jugador acepta y se compromete a respetar en su totalidad esta Carta Magna, asumiendo los siguientes deberes iniciales sin excepción:
 - Abonar su parte proporcional correspondiente al pago de la versión Premium de la aplicación (6 euros por jugador).
 - Acatar las normas comunes, leer íntegramente este documento, participar activamente y mantener una actitud de buena fe, deportividad y responsabilidad.
 - Respetar el funcionamiento democrático y cumplir con todos los compromisos económicos, asumiendo la posibilidad de recibir sanciones por comportamientos inapropiados.

Artículo 4. Principio de Democracia Interna y Votaciones

1. Toda nueva incorporación deberá ser aprobada por unanimidad de todos los miembros.
2. La voluntad colectiva es el fundamento último de La Noble Liga Fantasy. Las presentes normas, aunque vinculantes, podrán ser modificadas, reinterpretadas o excepcionalmente ignoradas si así lo

requiere la voluntad manifiesta de al menos el 75% de los participantes activos (mayoría cualificada).

3. En caso de contradicción entre el texto normativo escrito en esta Carta Magna y la voluntad clara y expresada de la mayoría cualificada, prevalecerá siempre esta última.
4. En cualquier situación donde las normas exijan unanimidad, este principio no debe interpretarse como absoluto ni inquebrantable. Podrá relajarse a mayoría cualificada si las condiciones lo justifican, buscando siempre evitar bloqueos injustificados y promover el equilibrio entre reglas formales y sentido común.
5. Cualquier integrante tiene el derecho de abrir votaciones de forma razonable, detallando claramente la cuestión y las opciones. La falta de participación injustificada en estas votaciones podrá ser considerada una falta leve.
6. Se reconoce la figura excepcional de «Votación de Urgencia Reconocida» (VUR) para decisiones que requieran una respuesta inmediata por parte de los miembros. Asimismo, se faculta al Manager Fantasy para tener la última palabra en caso de un bloqueo prolongado en cualquier votación, siempre y cuando su decisión no altere el contenido sustantivo de la presente Carta Magna.
7. El Mánager Fantasy, o en su defecto el redactor de esta Carta Magna, posee la facultad y total libertad para modificar el formato, reorganizar la estructura y reescribir pasajes del texto con fines exclusivamente editoriales y de mejora de la presentación. Esta labor no requerirá votación, bajo la estricta condición de que no se altere en ningún caso el contenido sustantivo, el espíritu ni los efectos de las normas aquí recogidas.
8. Toda enmienda, anexo o nueva regla que modifique el contenido normativo de este documento deberá registrarse oficialmente bajo la siguiente nomenclatura: **«Modificación xx/yyyy»**.
 - **xx**: Representa el número secuencial de la modificación (por ejemplo: 01, 02, 11).
 - **yyyy**: Representa la fecha exacta de su aprobación, indicando el día con dos dígitos, el mes con dos dígitos, y el último dígito del año. A modo de ejemplo, la primera modificación aprobada el 20 de septiembre de 2025 recibiría la denominación oficial de *«Modificación 01/20095»*.

TÍTULO II: SISTEMA DE COMPETICIÓN Y MERCADO

Artículo 5. Normativa de Clausulazos y Plazos Extraordinarios

1. Cada usuario podrá realizar y recibir un máximo de **4 clausulazos** por semana de forma inicial. El límite temporal será desde el inicio de una jornada hasta el comienzo de la siguiente (normalmente de viernes a viernes). En parones sin fútbol, los plazos serán intervalos exactos de 7 días.
2. En caso de **doble jornada**, el número máximo se reducirá a tres (3) a favor y tres (3) en contra por equipo.
3. **Sanción por superar el límite:** La multa por superar los límites de clausulazos será de **1 euro** (sanción económica ineludible), además de una sanción leve deportiva: el jugador afectado podrá reclamar la devolución de dichos jugadores abonando únicamente la misma cantidad de la compra. **Si un mánager encadena dos faltas leves, se le aplicará un castigo adicional consistente en la resta de un (1) clausulazo en la jornada inmediatamente siguiente.**

Artículo 6. Regulación Especial de Porteros

Para evitar especulación, cada equipo dispondrá de un **máximo de dos (2) porteros** al inicio de cada jornada. Modificar este límite requerirá mayoría del 75%. Se podrán fichar porteros libremente superando temporalmente el límite, debiendo vender los sobrantes antes de empezar la jornada. Quedan prohibidos los reinicios de cláusulas sobre porteros.

- **Falta grave:** En caso de efectuarse un clausulazo de portero por parte de un equipo que **ya posea dos (2) o más porteros en su plantilla**, el acto será considerado falta grave. El jugador afectado podrá reclamar la devolución inmediata del portero a su valor de mercado.
- **Falta muy grave:** Si una infracción provoca que otro participante quede sin porteros disponibles (sin puntuar en la jornada), el afectado recibirá virtualmente la puntuación media acumulada hasta la fecha, y percibirá compensación económica obligatoria mediante una compraventa con el infractor.

Artículo 7. Negociaciones Públicas y Alineaciones Indebidas

1. Transparencia y plazos de notificación:

Compraventas y Cesiones: Todas las negociaciones entre usuarios (compras, ventas, intercambios y cesiones) serán públicas. Cualquiera de las dos partes implicadas dispondrá de un plazo máximo de 3 horas desde la ejecución de la operación para anunciarla en el grupo oficial, debiendo especificar claramente los términos del acuerdo. Si se excede este plazo sin notificación, ambas partes serán sancionadas.

Clausulazos: Deberán ser notificados en el grupo en un plazo máximo de 6 horas tras su realización. Cualquier participante de la liga, incluso si es ajeno a la operación, podrá anunciar el clausulazo en el grupo, exonerando así al autor del mismo del cumplimiento de este plazo. Si se superan las 6 horas sin que nadie lo haya anunciado, el autor del clausulazo incurrirá automáticamente en una falta leve.

Reiteración: El incumplimiento continuado y reiterado de estos plazos de notificación de mercado no solo acarreará la falta leve correspondiente, sino que podrá derivar en multas económicas y sanciones deportivas más severas a juicio del grupo.

2. Cualquier usuario que no alinee suficientes jugadores para puntuar abonará **1 €**. Cuando se produzcan **dos o más alineaciones indebidas** en una jornada: cada infractor pagará su multa de 1 €, y además se sortearán los últimos puestos de la clasificación entre ellos. Por aclaración: la alineación indebida implica el pago de la multa y, además, el pago adicional por ocupar el puesto de colista que asigne el sorteo.

TÍTULO III: ECONOMÍA, PREMIOS Y RÉGIMEN DISCIPLINARIO

Artículo 8. Castigos Económicos por Clasificación y Abandono

1. Al finalizar cada jornada, se aplicarán las siguientes penalizaciones: el último clasificado abonará **1 €** y el penúltimo clasificado **0,50 €**. Se dispone de 30 días para el pago.
2. El abandono de la competición antes de su finalización supondrá una multa compensatoria de **1 euro** por mes faltante de competición (hasta mayo) destinada al bote común. Ejemplo, se abandona en marzo, la multa ascendería a 3 euros.
3. En caso de que un participante anuncie su abandono o abandone la liga, este tendrá estrictamente prohibido realizar cualquier movimiento en el mercado que busque perjudicar o favorecer al resto de managers. Se vigilarán de forma exhaustiva sus movimientos y traspasos, incluso aquellos realizados en los días previos a su salida. Todos los miembros de la liga tienen el deber de colaborar para deshacer y revertir los cambios que alteren la competición por este motivo. En lo que respecta al resto de participantes implicados en estas operaciones:
 - Incurrirá en una **falta leve** aquel jugador que haya sido favorecido de forma consciente por el participante saliente, siempre y cuando acepte revertir el favor o la operación de inmediato.
 - Incurrirá en una **falta muy grave** aquel jugador que, habiendo sido favorecido conscientemente, se niegue a revertir la operación y restituir la normalidad de la competición."

Artículo 9. La Tesorería

Alejandro Antequera queda designado como Tesorero Oficial. Los pagos iniciales deben efectuarse en máximo una semana. El tesorero asume por lo general el rol de Manager de la liga, y cualquier miembro puede solicitar transparencia sobre el bote acumulado.

Artículo 10. Asignación y Distribución de Premios

1. **Fase de Devoluciones (1ª Vuelta y Final):** El Campeón de Invierno recupera el 100% de su aportación (app premium) y el Subcampeón de Invierno recupera su aportación a la app. Al finalizar la liga, el **Campeón General** recuperará todo el dinero aportado en la temporada que no se le haya devuelto previamente (app, multas y sanciones), de modo que la liga le resulte a coste cero.
2. **Fase de Reparto del Bote Restante:** Una vez hechas las devoluciones, el bote acumulado se repartirá así:
 - **Campeón General (1º):** 55%
 - **Subcampeón (2º):** 25%
 - **Tercer Clasificado (3º):** 10%
 - **Premio a la Constancia (Más jornadas ganadas):** 10%
3. **Cláusula de Abandono:** Si una o más personas abandonan la liga, el premio del 3º clasificado (10%) se elimina y se reparte a partes iguales entre los otros tres premios (sumando un 3,33% a cada uno).

Artículo 11. Régimen Disciplinario y Tipificación de Faltas

Aclaración Fundamental sobre la Aplicación de Castigos: Recibir una falta no implica un castigo adicional de forma automática si este no se indica expresamente en las presentes normas. Los castigos deportivos se aplicarán especialmente en función de la reiteración de faltas, el consenso del grupo y/o la evidente mala fe del infractor. No obstante, toda falta tipificada que conlleve una multa económica, supondrá el pago ineludible de dicha multa en todo caso.

1. Mecanismo de Creación: Cualquier miembro podrá proponer una nueva falta. Su definición y castigo asociado deberán ser aprobados por **unanimidad** para sumarse al catálogo oficial.

2. Catálogo Oficial de Sanciones (De menor a mayor gravedad):

FALTAS LEVES:

- ❖ *Infracción A:* Superar el límite de clausulazos.
 - *Castigo vigente:* Multa económica (1€) + Devolución del jugador por el mismo precio. **Si se encadenan dos faltas leves, se restará 1 clausulazo en la jornada siguiente.**
- ❖ *Infracción B:* Omitir o exceder el plazo máximo de 3 horas para anunciar los términos de una compraventa, intercambio o cesión (incurren en falta leve ambas partes).
- ❖ *Infracción C:* Omitir o exceder el plazo máximo de 6 horas para anunciar un clausulazo, siempre y cuando ningún otro miembro de la liga lo haya notificado antes para exonerar al autor.
- ❖ *Infracción D:* No participar de forma injustificada en las votaciones (Art. 4.5), ser favorecido conscientemente por un jugador que abandona la liga, revirtiendo la operación tras ser advertido (Art. 8.4).
- ❖ *Otras ideas de castigo a aprobar:* Indemnizaciones virtuales de 10.000.000 € o congelación simple de mercado en la jornada en curso.

FALTAS GRAVES:

- ❖ *Infracción A:* Hacer un clausulazo sobre un portero cuando el infractor ya posee dos (2) o más porteros en su plantilla.
 - *Castigo vigente:* Devolución inmediata del jugador a su valor de mercado.
- ❖ *Otras ideas de castigo a aprobar:* Embargo de clausulazos con arrastre (ej. "-5 clausulazos").

FALTAS MUY GRAVES:

- ❖ *Infracción A:* Provocar con una acción ilegal que un rival se quede sin porteros y sin puntuar.
 - *Castigo vigente:* El afectado recibe virtualmente la puntuación media acumulada y percibe compensación económica mediante compraventa obligatoria con el infractor.
- ❖ *Infracción B:* Ser favorecido por un jugador que abandona la liga y negarse a revertir la operación para restituir la normalidad (Art. 8.4).

Artículo 12. Suspensión Temporal de Actividad por Fuerza Mayor

1. Se reconoce el derecho de cualquier participante a solicitar la suspensión temporal de su actividad en la liga ante situaciones extraordinarias, de fuerza mayor o catástrofe personal. A

modo de ejemplo, se incluyen escenarios como el llamamiento a filas para servir en el ejército, o la declaración oficial de insolvencia y quiebra económica (la cual deberá ser debidamente acreditada mediante la aportación de documentación y justificantes oficiales).

2. Durante este periodo excepcional, el equipo del participante quedará "congelado" a todos los efectos. Esto implica que el usuario no podrá realizar ni recibir clausulazos, no tendrá derecho a voto y no se le aplicarán los castigos económicos semanales por posición en la clasificación, eximiéndole de toda carga financiera. Paralelamente, perderá el derecho a optar al bote y premios proporcionales durante el tiempo que dure su inactividad.
3. La aprobación de este estado de excepcionalidad requerirá el escrutinio y visto bueno de la mayoría cualificada del grupo (75%), evaluando las pruebas aportadas. Una vez resuelto el impedimento en la vida real, el jugador podrá solicitar su reincorporación inmediata asumiendo las obligaciones regulares de la liga desde ese preciso momento.
4. Puede imponerse una multa económica de 1 euro por mes de inactividad por mayoría cualificada, redondeando siempre hacia arriba y a contar con el paso del mismo día del mes en el que fue suspendido.

ANEXOS

Carta Magna de La Noble Liga Fantasy, temporada 2026/27. Actualizados el 15 de octubre de 2026.

Anexo I. Modificaciones

Ninguna modificación desde el Decreto de Refundación.

Las modificaciones 01/02095 y 02/201025 de la temporada 2025/26 quedaron integradas en el texto del Decreto de Refundación, por lo que no figuran como anexos.

Anexo II. Jurisprudencia

Jurisprudencia 01. Límite de clausulazos en semana de doble jornada

septiembre de 2026. Afecta a: Art. 5.2.

El límite reducido de tres (3) clausulazos a favor y tres (3) en contra se aplica por separado a cada uno de los dos tramos de una semana de doble jornada: del viernes al martes, antes de la jornada entre semana, y del martes al viernes, después de ella. No es un límite conjunto de tres para toda la semana.

Motivo: El artículo 5.2 no precisa si el límite reducido se cuenta por semana o por tramo, ni a cual de los dos. El grupo concluyó que se cuenta por tramo.

Acuerdo del grupo.

Jurisprudencia 02. Cómputo de las sanciones por superar el límite de clausulazos

15 de octubre de 2026. Afecta a: Art. 5.3, Art. 11.

Cada clausulazo que exceda el límite semanal, ya sea el de clausulazos realizados o el de recibidos, constituye una falta leve independiente y conlleva su propia multa de un (1) euro. La falta la comete quien realiza el clausulazo, también cuando el límite superado es el del mánager que lo recibe.

En consecuencia, dos (2) clausulazos por encima del límite suponen dos (2) euros de multa y dos (2) faltas leves encadenadas, por lo que se resta un (1) clausulazo al infractor en la semana inmediatamente siguiente (art. 5.3).

Motivo: Los artículos 5.3 y 11 fijan una multa de 1 € por superar el límite, pero no precisan si se aplica por cada clausulazo de más o por la infracción en su conjunto, ni cuántas faltas leves supone.

Práctica habitual del grupo, aplicada por primera vez a Ferxo en la Semana 10.

Anexo III. Votaciones

No hay votaciones registradas todavía.