

COMPETICIONES

La LFP lanzará su propia liga fantástica para 'tumbar' a Comunio

Marc Menchén
1 jun 2015 - 05:00

Los organizadores de los grandes campeonatos deportivos siguen explorando nuevas fuentes de ingresos, y una de las grandes tendencias de los últimos meses son las ligas fantásticas. Comunio es la plataforma estrella en España, donde los usuarios pueden confeccionar su propio equipo y obtener premios en función de los resultados reales de la jornada. Sin embargo, La Liga quiere combatir lo que considera un "sistema pirata", y la próxima temporada ya podría tener en marcha su propia aplicación.

Fuentes de la Liga de Fútbol Profesional (LFP) confirman que llevan meses trabajando en este proyecto y que el lanzamiento podría ser oficial de cara a la próxima temporada. Su intención inicial era la de hacer pruebas en el extranjero con un "perfil bajo" durante los últimos partidos de esta campaña para acabar de perfeccionar la plataforma. En ningún caso serían pioneros, ya que por ejemplo la Premier League hace años que cuenta con su propia plataforma de la mano de EA Sports. Y la NBA, sin ir más lejos, incluso ha tomado una parte en FanDuel, que desarrollará la app del torneo estadounidense de baloncesto.



La 'app' La Liga Virtual Arena es la primera experiencia de la LFP en la monetización del negocio digital.

Uno de los motivos que han llevado a la LFP a impulsar su propia liga fantástica es la ilegalidad que en su opinión cometen los promotores de Comunio. Este portal, de origen alemán, tiene una versión gratuita y otra de pago que cuesta hasta 16,8 euros, además de tener anunciantes, por lo que se estaría lucrando gracias al campeonato de Primera División sin pagar ningún tipo de contraprestación.

Otro de los argumentos para lanzar este proyecto es que sería una fórmula adicional de rentabilizar la inversión realizada conjuntamente con Mediapro en el desarrollo de Mediacoach, la herramienta de videoanálisis y estadística creada para los clubes. La intención es aprovechar la basta información que ofrece este sistema para dar una mayor veracidad al sistema de puntuación de su liga fantástica, frente a la menor capacidad de Comunio. Éste se nutre de datos habituales, como goles, tarjetas, asistencias e incluso de la opinión de un analista.

No sería la primera aplicación que lanza la patronal presidida por Javier Tebas para monetizar sus inversiones en tecnología. El departamento de proyectos estratégicos dirigido por Ignacio Martínez ya lanzó junto a Mediapro la aplicación. Se trata de *La Liga Virtual Arena*, que se puede descargar de forma gratuita y que incluye algunos servicios de pago.

A través de esta fórmula, conocida como *freemium*, se tratará de cubrir los costes de Mediacoach. La herramienta pensada para los aficionados se nutre de la base de datos de la *app* que utilizan los clubes, aunque con información en tiempo real más limitada. El servicio de pago, en este caso, consta de una opción para ver el partido en directo como si de un videojuego se tratara. El coste de este servicio por ahora se limita a cinco euros por temporada