REGLAMENTO FANTACALCIO ARGENTINA

I. SUBASTAS

Artículo 1: El presupuesto con el que contarán los participantes para adquirir jugadores en la Subasta Principal, se asignará de acuerdo a la posición obtenida en el último torneo, según el siguiente esquema:

Campeón: f\$ 27.000 Subcampeón: f\$ 26.400

Tercero: f\$ 26.300 Cuarto: f\$ 26.200 Quinto: f\$ 26.100 Sexto: f\$ 26.000 Séptimo: f\$ 25.900 Octavo: f\$ 25.800 Noveno: f\$ 25.700 Décimo: f\$ 25.600

Décimo Primero: f\$ 25.500 Décimo Segundo: f\$ 25.400 Décimo Tercero: f\$ 25.300 Décimo Cuarto: f\$ 25.200 Décimo Quinto: f\$ 25.100 Décimo Sexto: f\$ 25.000

- **Articulo 2**: Se subastarán únicamente jugadores que figuren en la lista de jugadores subastables al momento de comenzar la subasta.
- **Articulo 3:** Los polifuncionales 'Defensor/Volante' se sortean en defensores. Los polifuncionales 'Delantero/Volante' se sortean en delanteros.
- Articulo 4: El dinero sobrante de la Subasta Principal quedará para la Subasta Intermedia.
- **Articulo 5**: El club que gasta más del dinero que dispone, deberá devolver al jugador que el resto de los DTs determinen mediante una votación.
- **Articulo 6**: En la Subasta Principal, el último campeón del torneo lee y anota Defensores y Delanteros, y el ganador de la Copa lee y anota Arqueros y Volantes. En la Subasta Intermedia, leen los punteros de cada zona.
- **Articulo 7:** En la Subasta Principal no hay límite de compras. En la Subasta Intermedia hay un límite de compra de 5 jugadores.
- **Articulo 8**: Una vez concluida la Subasta Principal cada club podrá incorporar 1 jugador adicional, de la lista de jugadores no adquiridos, con el presupuesto remanente.

Finalizada la Subasta Intermedia, se podrá ofertar por aquellos jugadores remanentes, pudiendo comprar 1 jugador mas (siempre y cuando dicho participante no haya registrado 5 compras).

II. RETENCIÓN DE JUGADORES

Articulo 9: Cada club tiene el derecho de retener, de un torneo a otro, a:

- 7 futbolistas de su plantel -como máximo-, incrementándose el valor de adquisición del jugador retenido en f\$ 100 (sin tope). Excepciones: el último descendido no podrá retener a ningún jugador, el anteúltimo descendido podrá retener a 1 solo jugador, y el antepenúltimo descendido podrá retener a 2 jugadores. No obstante, ninguno de los clubes descendidos tendrá prioridad en el futuro sobre aquellos jugadores integrantes del plantel que emigren.
- 1 repatriado: si un jugador regresa al fútbol argentino, el club que lo tenía antes de su éxodo tiene la prioridad de poder retenerlo.
- 1 jugador sub 20.

Articulo 10: En la subasta Principal, los clubes deberán descontarle el precio de cada jugador retenido al monto inicial disponible para adquirir compras.

Articulo 11: A las 23:59hs de las 48hs anteriores a la fecha estipulada para la Subasta, se deberán informar cuales serán las retenciones. Aquellos clubes que no envíen las mismas en tiempo y forma, perderán el derecho de retener jugadores. Se permitirán modificaciones únicamente en aquellos casos de negociaciones, lesiones graves o éxodos de último momento.

Articulo 12: Cualquier jugador adquirido en la subasta que pertenezca a un club de primera división de Argentina, podrá ser retenido en el siguiente torneo aunque no haya jugado un solo minuto (ya sea por lesión o por ser juvenil o por haber sido excluido por el técnico).

Articulo 13: Si un jugador regresa al fútbol argentino, el club que lo tenía antes de su éxodo tiene la prioridad de poder retenerlo al precio de adquisición original (a excepción de que en el torneo que lo haya tenido, dicho equipo hubiese descendido).

En el caso que un jugador firme una vez iniciado el torneo, el equipo que tenía los derechos anteriormente podrá retenerlo siempre y cuando tenga presupuesto sobrante de la Subasta Inicial y no haya utilizado el cupo de retención extra. En caso de no tenerlo, podrá hacerlo en la Subasta Intermedia. Si no se cuenta con el presupuesto o se decide no retenerlo en la intermedia conservará, igualmente, el derecho a retenerlo en la subasta principal del torneo siguiente.

Articulo 14: Para el supuesto en que un jugador retenido o adquirido en la subasta principal sea vendido al exterior, el fantaequipo dueño del pase podrá optar entre: a) devolverlo en la subasta intermedia obteniendo a cambio el 50% de su valor y, en caso de un futuro regreso del jugador al futbol argentino, el fantaclub tendrá derecho a retenerlo adicionándole el 50% al valor de compra original; b) seguir reteniéndolo hasta el final del torneo y, en caso de un futuro regreso del jugador al futbol argentino, el fantaclub tendrá derecho a retenerlo por el valor de compra original.

A votar para modificarlo: Para el supuesto en que un jugador retenido o adquirido en la subasta principal sea vendido al exterior el fantaequipo dueño del pase podrá devolverlo en la subasta intermedia obteniendo a cambio el 50% de su valor y, en caso de un futuro regreso del jugador al futbol argentino, tendrá derecho a retenerlo por el valor de compra original.

Para el supuesto en que un <u>jugador retenido</u> en la subasta principal sea vendido al exterior antes del inicio del torneo el fantaequipo dueño del pase podrá devolverlo en la subasta intermedia obteniendo a cambio el 100% de su valor y, en caso de un futuro regreso del jugador al futbol argentino, tendrá derecho a retenerlo por el valor de compra original.

Si el jugador retenido fuese vendido una vez <u>iniciado el torneo</u>, el fantaequipo dueño del pase podrá optar entre: a) devolverlo en la subasta intermedia obteniendo a cambio el 50% de su valor y, en caso de un futuro regreso del jugador al futbol argentino, el fantaclub tendrá derecho a retenerlo adicionándole el 50% al valor de compra original; b) seguir reteniéndolo hasta el final del torneo y, en caso de un futuro regreso del jugador al futbol argentino, el fantaclub tendrá derecho a retenerlo por el valor de compra original.

2.6.2 Para el supuesto en que un jugador adquirido en la subasta principal sea vendido al exterior antes del inicio del torneo: el fantaequipo comprador deberá devolverlo en la subasta intermedia obteniendo a cambio el 100% de su valor sin tener derecho a retenerlo en caso de un futuro regreso del jugador al futbol argentino.

Si el jugador adquirido emigra una vez <u>iniciado el torneo</u>, el fantaequipo dueño del pase podrá optar entre: a) devolverlo en la subasta intermedia obteniendo a cambio el 50% del monto pagado y, en caso de un futuro regreso del jugador al futbol argentino, el fantaclub tendrá derecho a retenerlo adicionándole el 50% al valor de compra original; b) seguir reteniéndolo hasta el final del torneo y, en caso de un futuro regreso del jugador al futbol argentino, el fantaclub tendrá derecho a retenerlo por el mismo valor de compra.

Articulo 15: Un fantaequipo que abandone el juego por una temporada (dos torneos), al volver a participar tendrá derecho a retener los jugadores que le pertenecieron al momento de su deserción al último precio de compra de los jugadores en cuestión.

Articulo 16: Aquellos jugadores cuyas firmas de contratos estén cerca de efectivizarse al momento de la subasta, podrán ser retenidos.

Articulo 17: Ningún jugador que sea retenido podrá cambiar su estado de ser polifuncional (o no). Si podrá cambiar de posición en caso de que la mitad mas uno de los participantes estén de acuerdo.

III. DEVOLUCIÓN DE JUGADORES

Articulo 18: En la subasta intermedia, los clubes podrán devolver los jugadores que deseen. Por cada uno de ellos se le dará el 50 % del precio al cual fue adquirido. (Ejemplo: Si devuelven un jugador de \$ 800 se le dará al club la suma de \$ 400). En caso de que la suma termine en 50, se redondeará para arriba.

Articulo 19: 24 horas antes de la fecha estipulada para la subasta intermedia, se deberán informar cuales serán las devoluciones. Aquellos clubes que no envíen las mismas en tiempo y forma, perderán el derecho de devolver jugadores.

Articulo 20: En la subasta intermedia, si un jugador es devuelto por cierto club, este no tendrá el derecho a participar en el remate de dicho jugador; o sea que no podrá volver a comprarlo.

IV. NEGOCIACIÓN DE JUGADORES

Articulo 21: Antes del comienzo de la Subasta Principal o Intermedia, se podrán realizar ofertas de compra de jugadores declarados como retenidos. De esta manera, el club vendedor se podrá desprender de una de sus retenciones y adicionar a su presupuesto el importe de la transacción convenido con el comprador. Se permite, asimismo, ofrecer jugadores retenidos propios como parte de pago de la transacción.

Articulo 22: Una vez concluidas la Subasta Principal e Intermedia, y antes del comienzo del torneo, se podrán negociar transferencias de jugadores adquiridos.

V. FIXTURES

Articulo 23: Para la organización del fixture del torneo se tomaran como referencia las posiciones finales del último torneo.

Articulo 24: Previo al inicio de la Subasta Principal, se votara la modalidad del fixture del torneo y de la copa.

VI. FORMACIÓN

Articulo 25: La formación del equipo a presentar constará de once (11) titulares y siete (10) suplentes.

Articulo 26: El Equipo deberá presentarse antes de que empiece el primer partido de la fecha. En caso de no hacerlo, se utilizará la última formación entregada, se le descontaran 3 puntos al final de la temporada y se descontaran 300 fantapesos de la siguiente subasta por fecha que no haya presentado equipo.

Articulo 27: Si no se entrega equipo en la 1ra. fecha perderá el partido por walkover (W.O.), tomando como resultado 4-0.

Articulo 28: Un equipo deberá jugar el partido con 7 jugadores como mínimo. En caso de no llegar a esa cantidad, se perderán los puntos por W.O., obteniendo el resultado del cotejo por diferencia entre la cantidad de jugadores presentes de un equipo y del otro (resultado mínimo 4-0).

Articulo 29: En caso de que un fantaequipo no presente su formación por dos fechas consecutivas, además de dársele por perdidos ambos partidos, se le descontarán 3 puntos en la Tabla de Posiciones.

Articulo 30: En el caso que un equipo presente una formación irregular (por ej. mas o menos de 11 jugadores titulares), se tomará la formación de la fecha anterior.

Articulo 31: Tácticas permitidas:

3-4-3

3-5-2

4-3-3

4-4-2

4-5-1

5-3-2

5-4-1

VII. <u>DEFINICIÓN Y DESCENSOS</u>

Articulo 32: Cuando termine un campeonato y haya igualdad de puntos en el primer lugar, se jugará un desempate para definir al campeón. En las demas posiciones, se definirá por el resultado de los partidos entre sí. En caso de que la igualdad persista, se tomara la diferencia de gol.

Articulo 33: En los partidos de Copa de Octavos en adelante, habrá definición por penales en caso de empate. Cada DT, al momento de armar la formación, deberá enviar el orden de preferencia para considerar los penales en caso de empate del cotejo. Se comparara, uno a uno, el puntaje (sin extras) de los 5 primeros pateadores de cada equipo: si el jugador 1 del equipo A saco un 6 y el jugador 1 del equipo B un 5, se le asigna 1 gol al equipo A, y asi sucesivamente.

En caso de que un jugador de los designados para patear no hubiese jugado, se tomara el siguiente pateador designado en su reemplazo.

Articulo 34: En caso de que un equipo no envíe penales, se tomará por orden de envío de los jugadores, desde el primero al último.

Articulo 35: El ganador de la Copa podrá optar entre una retención adicional o 1.000 f\$. El cuadro se armará en un sorteo a realizarse en la Subasta Intermedia. Los partidos serán a definición única. En caso de igualdad, definirán a través de la vía de los penales.

Articulo 36: Descenderán los últimos 2 equipos del torneo. El 3er descenso se define por repechaje entre el 13ro y 14to.

VIII. CÁLCULO DE LOS RESULTADOS

Articulo 37: Cuando un jugador del equipo no juegue, y su suplente tampoco, su puntaje será el del peor de la cancha menos 2. En caso de que el peor puntaje no sea menos de 5 se tomará al 4 para dicha resta (a excepción del arquero, quien no sumará ninguna unidad en caso de no jugar).

Articulo 38: Diario Titular: Clarín. Suplente: Olé. Cuando un jugador juegue más de 20 minutos y no fuere puntuado por Clarín, se tomará el puntaje otorgado por el diario suplente.

Articulo 39: Se consideraran, para la elaboración de los puntajes, todos aquellos partidos postergados que se jueguen antes del comienzo de la fecha que le siguiere.

Articulo 40: La diferencia de puntajes (sin considerar los extras que a continuación se detallan) entre los defensores de un equipo y los delanteros del otro se adicionarán únicamente cuando el saldo sea a favor de los defensores.

Articulo 41:La diferencia de puntajes (sin considerar los extras que a continuación se detallan) entre los volantes de ambos equipos, se adicionarán al equipo que obtenga la diferencia a su favor.

Articulo 42: En caso de existir un error u omisión en la notación de amonestaciones/expulsiones/goles/penales errados o atajados publicado por Clarín, se acudirá a la *fe de erratas* que habitualmente publica el periódico al día siguiente del yerro.

Articulo 43: En caso que un gol fuese asignado por Clarin a un jugador y por el árbitro a otro jugador distinto de aquel, definimos por votación de los fantaDTs.

Articulo 44: En caso de que un jugador fuese expulsado antes de los 20 minutos, se considerará el peor puntaje de la cancha menos 2, y en extra restará 2. En caso de que el peor puntaje no sea menos de 5 se tomará al 4 para dicha resta. Si hubiese un 3, será 1 - 1.

Articulo 45. Extras:

Gol Convertido: +3

Penal Errado: -2

Penal Atajado: +3

Gol en Contra: -3

Gol Sufrido: -1

Amonestación: -0,5

Expulsión: -2

Expulsión del arquero sin ser puntuado: 0

Valla Invicta: +2

Figura de la Cancha: +2

W.O. Sin equipo: +4

W.O. Equipo con <7 jugadores: Se hace por diferencia

Articulo 46. Puntaje Final:

>= 61 y < 66 **1 Gol**

>= 66 y < 70 **2 Goles**

>= 70 y < 74 **3 Goles**

>= 74 y < 78 **4 Goles**

>= 78 y < 82 **5 Goles**

>= 82 y < 87 **6 Goles**

>= 87 y < 92 **7 Goles**

>= 92 y < 97 **8 Goles**

>= 97 y < 105 **9 Goles**

>= 105 y < 110 **10 Goles**

>= 110 y 120 **11 Goles**

>= 120 y < 130 **12 Goles**

Articulo 47. Fantarace: se juega paralelo al torneo y la copa. Se suman los puntajes + extras de los 11jugadores que puntuen. El que mas puntos obtenga, ganará 1.000 fantapesos que se sumaran al presupuesto disponible para la subasta principal.