

REGLAMENTO LOCOS POR LOS PUNTOS

1. Objetivo del torneo.

- 1.1. El torneo de Locos por los Puntos es organizado por Locos por los Puntos. Se trata de una competencia deportiva de personas entre 18 y 60 años (en adelante los "Participantes"), en la que podrá jugar el público en general sin restricciones, salvo las que surjan de este reglamento del torneo. En el torneo cada participante suma "Puntos LXP" con su performance conforme surge debajo en el "sistema de puntajes".
- 1.2. El objetivo del torneo es jugar en el lugar, día y hora que te convenga; solo o con las personas que vos mismo convoques. Desde una sola o hasta completar el partido y acumular la mayor cantidad de puntos en base a la actuación real e individual de los participantes en el torneo de "Locos por los Puntos (LXP)". Estos estarán dados por la calificación que reciben luego de cada partido, los cuales son detallados más adelante y los mismos serán intercambiable por premios establecidos en la página web www.locosxlospuntos.com.ar

2. Sistema de puntos LXP

- 2.1. El puntaje obtenido dependerá de la actuación que hayan tenido los jugadores participantes en el torneo de "Locos por los puntos (LXP)". En cada partido se sumará una cantidad de puntos determinada.
- 2.2. Todos los participantes comienzan con "0" (cero) puntos en el torneo. El "puntaje LXP" de cada participante será la suma de los puntos obtenidos en la performance del equipo más la performance individual. Ese puntaje se calculará del siguiente modo:
- Performance del equipo: todos los integrantes del equipo sumarán la misma cantidad de puntos luego de que termine el encuentro.
 - Performance individual: todos los integrantes sumarán o restarán puntos de forma independiente dependiendo de las acciones dentro y fuera de cancha.
 - Puntaje LXP: Performance del equipo más Performance individual.

TABLA DE PUNTOS		
PUNTOS POR EQUIPO	POR CADA GOL	+1
	VALLA INVICTA	+5
	FAIR PLAY	+5
	PARTIDO GANADO	+3
	PARTIDO EMPATADO	+1
	PARTIDO PERDIDO	0
PUNTOS INDIVIDUAL	PENALES CONVETIDOS	+2
	PENALES ATAJADOS	+2
	INSCRIPCION EN L A SALA	+3,+2,+1
	POR INSCRIBIR A UN AMIGO (PROMOTOR)	+1
	PENAL ERRADO	-5
	TARJETA AMARILLA	-3
	TARJETA ROJO	-6
	INASISTENCIA JUGADOR	-10
	INASISTENCIA AMIGO INSCRIPTO	-5

2.3 Detalle total de puntos

- **Puntos que suman – Equipo:**
 - **Por cada gol:** +1 punto por cada gol que hace el equipo, ya sea de jugada o de tiro libre.
 - **Valla en 0 (cero):** +5 puntos por terminar el partido con la valla invicta, sin goles en contra.
 - **Fair Play:** +5 puntos para el equipo. Siempre y cuando ninguno de los jugadores reciba tarjetas amarillas y/o rojas al finalizar el partido.
 - **Puntos por resultado global:** +3 puntos por partido ganado, +1 punto por partido empatado y 0 puntos por partido perdido.
 - **Puntos que suman – Individual:**
 - **Penales convertidos:** +2 puntos por cada penal convertido en el partido.
 - **Penales atajados:** +2 puntos por cada penal atajado. Se considera “penal atajado” aquel que el arquero haya tocado o no la pelota y no termine en gol en ese mismo tiro del penal. Podría ser porque el futbolista erró el penal o bien, que el arquero lo atajó. De cualquier modo no fue gol y por tal motivo se considera como “penal atajado” y suma 2 puntos para el arquero que esté atajando en ese momento.
 - **Inscripción en la sala:** Los participantes sumarán puntos de manera individual por el orden de inscripción a los partidos.
 - Partidos con 14 participantes (F6) – 12 jugadores + 2 suplentes**
 - ✓ +3 puntos para los primeros 5 en anotarse a un partido. Orden 1,2,3,4 y 5 en la sala.
 - ✓ +2 puntos para los siguientes 5 en anotarse. Orden 6,7,8,9 y 10 en la sala.
 - ✓ +1 puntos para los últimos 4 en anotarse. Orden 11,12,13 y 14 en la sala.
 - Partidos con 12 participante (F5) – 10 jugadores + 2 suplentes:**
 - ✓ +3 puntos para los primeros 4 en anotarse a un partido. Orden 1,2,3,4 en la sala.
 - ✓ +2 puntos para los siguientes 4 en anotarse. Orden 5,6,7,8 en la sala.
 - ✓ +1 puntos para los últimos 4 en anotarse. Orden 9,10,11,12 en la sala.
 - Partidos con 18 participantes (F8) – 16 jugadores + 2 suplentes:**
 - ✓ +3 puntos para los primeros 6 en anotarse a un partido. Orden 1,2,3,4,5,6 en la sala.
 - ✓ +2 puntos para los siguientes 6 en anotarse. Orden 7,8,9,10,11,12 en la sala.
 - ✓ +1 puntos para los últimos 6 en anotarse. Orden 13,14,15,16,17,18 en la sala.
 - Partidos con 28 participantes (F11) – 22 jugadores + 6 suplentes:**
 - ✓ +3 puntos para los primeros 10 en anotarse a un partido. Orden 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 en la sala.
 - ✓ +2 puntos para los siguientes 10 en anotarse. Orden 11,12,13,14,15,16,17,18,19,20 en la sala.
 - ✓ +1 puntos para los últimos 8 en anotarse. Orden 21,22,23,24,25,26,27,28 en la sala.
- Anexo: En el caso que se sumen más jugadores a los encuentros sumarán 1 punto (como si se hubiesen inscripto al final). Esto podría suceder si hay más de 2 suplentes en fútbol 8 por ejemplo.
- **Líder LXP:** +1 punto por cada persona que anote por partido. Se considera “Líder LXP” a aquel participante que desde su usuario de LXP se anote a sí mismo y aparte anote a otras personas para un encuentro. Cabe destacar que el Líder LXP es responsable de que esa persona anotada vaya al partido. En el caso de inasistencia de un referido, se le restaran 5 puntos al Líder LXP que lo anotó y 10 puntos al referido que faltó al partido (detallados en puntos que restan individualmente).

- **Puntos que restan – Individual:**

Importante: Los jugadores que jueguen (1) minuto o más que reciban tarjetas amarillas y/o tarjetas rojas durante el desarrollo del partido serán castigados con puntos en contra individualmente, cualquiera sea la causa de la sanción. Tener en cuenta también que si un jugador del equipo recibe una tarjeta, hace perder el “Fair play” al equipo entero, dejando sin posibilidad de sumar 5 puntos extras a todo el equipo. LXP busca que los partidos se desarrollen en un ambiente competitivo pero seguro para todos los participantes.

- **Penal no convertido:** -5 puntos por cada penal no convertido. Se considera penal no convertido si el futbolista erra el penal o bien, si el arquero lo ataja, de cualquier modo no fue gol y por tal motivo se considera “penal no convertido” y resta puntaje para la persona que lo pateó.

Consideraciones penales a favor:

- En el caso que ningún jugador quiera patear un penal en un partido, se tendrá en cuenta el orden de inscripción en la sala. El último en anotarse en el encuentro será quien deba ejecutar el penal.
- En el caso que no se pongan de acuerdo en quien lo patear (más de 2 interesados en patear) también se tendrá en cuenta el orden de inscripción en la sala, pero en este caso el primero en anotarse tendrá ventaja.
- **Tarjetas amarillas:** -3 puntos por recibir tarjeta amarilla.
- **Tarjetas rojas:** -6 puntos por recibir tarjeta roja.
- **Inasistencia del jugador:** -10 puntos por faltar al encuentro por parte del jugador sin previo aviso. El aviso debe ser hasta 12 horas antes del encuentro.
- **Inasistencia del “Referido”:** -5 puntos por la falta al encuentro por parte de un “Referido” del “Líder LXP” (entiéndase “Líder LXP” como aquel jugador que anota a otros jugadores “Referidos” en las salas/partidos). Cabe destacar que serán -5 puntos por cada jugador que falte al encuentro. Si el Líder LXP sabe que su referido no irá al partido, deberá borrarlo de la web 12 horas antes del encuentro.

Importante: Al jugador que reciba una tarjeta roja por doble tarjeta amarilla en un partido, le será sólo contabilizada la tarjeta roja (es decir -6 puntos).

- *Ejemplo de suma de puntos: Un jugador con su equipo ganó 8 a 2 y sumó 11 puntos (3 por partido ganado + 8 por los goles convertidos), pero le sacaron tarjeta amarilla; por esa tarjeta restará 3 puntos y así el participante solo sumará 8 puntos finales (11 del equipo – 3 individuales = Total 8 puntos).*
- *Si encima ese jugador metió un gol de penal, tendrá +2 puntos solo para él. Por tal motivo el puntaje total será de 10 puntos.*

De este modo, cada jugador del torneo obtendrá un puntaje resultante entre los puntos a favor y los puntos en contra obtenidos por su actuación en el partido.

Todos los puntos que los jugadores del torneo acreditan individualmente a favor o en contra son exclusivamente en base a su actuación y a otros datos estadísticos comentados anteriormente y que serán publicados en la página de “Locos por los Puntos (LXP)”. Por lo tanto sólo será tomada en cuenta la información y los puntajes dados por los medios virtuales (web) de “Locos por los puntos (LXP)”, los cuales sólo podrán ser objetados por los participantes del torneo si encuentran una diferencia entre su actuación y los puntos reflejados en la página. En el caso de existir diferencias en las puntuaciones, “Locos por los puntos” revisará la planilla original presentada por el veedor del partido en donde el participante en cuestión desempeñó su juego.

3. Quiénes pueden participar:

- ✓ Podrán participar del torneo, todas aquellas personas que, al 1 de enero de 2021 sean mayores de 18 (dieciocho) años, declarando su número de Documento Nacional de Identidad y residan dentro del territorio de la República Argentina, ya sean extranjeros o no. En caso que un menor de 18 años de edad desee participar del Juego, aquel que posea la responsabilidad parental, deberá autorizar dicha participación, pudiendo asimismo, solicitar al organizador en cualquier momento durante la duración del torneo, la baja del participante menor de edad. En caso que un participante menor de edad resulte ganador de cualquier premio que le pudiese corresponder en virtud del torneo, este será entregado a nombre de su padre, representante legal y/o tutor y con su necesaria acreditación.
- ✓ Para participar del torneo todos los Participantes deberán tener un **número de socio LXP**, que será provisto por la web de LXP una vez que el participante cree su cuenta (Login).
- ✓ Para el torneo solamente será válida la información provista por el participante al momento de abrir su cuenta en la web de LXP.

3.1 Cómo inscribirse a los partidos individualmente:

Para participar de los partidos los jugadores deberán entrar en el Sitio Web www.locosxlospuntos.com.ar, generar un usuario y contraseña y luego aceptar el Reglamento y la política de protección de datos personales.

Los participantes deberán cumplir con todo lo dispuesto en el reglamento y sus eventuales modificaciones durante toda la vigencia del torneo. Caso contrario, podrá ser dado de baja del torneo, no pudiendo reclamar ningún punto en concepto de los partidos jugados.

3.2 Cómo inscribirse a los partidos individualmente más algún “referido”:

Al anotar a un “referido” el participante automáticamente se convierte en “Líder LXP”, ya que está anotando al encuentro a otra persona más además de él. Cabe destacar que el “Líder LXP” solo puede anotar personas en los partidos que él mismo asistirá.

Ej: En una sala donde hay 3 cupos libres, el “Líder LXP” deberá anotarse a sí mismo y luego anotar a 2 referidos. No podrá anotar directamente a 3 referidos. El campo para anotar a alguien más a un encuentro se habilita en la sala una vez que el socio “Líder LXP” se haya anotado a sí mismo.

Cabe destacar también que deberá hacerlo todo en un mismo acto (no podrá volver a entrar a la sala a inscribir más participantes).

3.3 Cómo inscribir a uno o dos equipos en una sala:

Para inscribir a un equipo entero, el “Líder LXP” deberá anotarse a sí mismo en la sala y luego anotar a todo su equipo. Cabe mencionar que el equipo entero deberá estar anotado de tal manera que jueguen todos juntos (se deberá anotar a uno mismo, luego a los jugadores del equipo propio).

Existe la posibilidad también de que el “Líder LXP” no solo anote a su equipo entero, sino que también anote al equipo rival. El torneo de LXP permite que 2 equipos que ya se conocen o no y quieran enfrentarse, lo hagan bajo el esquema del torneo LXP. Esto es un beneficio para ambas partes ya que se enfrentan con árbitro de por medio y también compiten por puntos y premios. En el caso que el Líder LXP quiera anotar a su equipo y también al equipo rival, deberá hacerlo de esta manera: 1 – anotarse a sí mismo, 2 anotar al equipo propio, 3 anotar al equipo rival, siempre en un mismo acto (no podrá cargar algunos jugadores y luego otros, deberá hacerlo todo en un mismo movimiento. También deberá marcar quienes serían los arqueros de cada lado en el caso que haya. En la web de LXP podrá especificar Equipo 1 y Equipo 2.

4. Funcionamiento de los equipos:

4.1 Participación de los futbolistas suplentes en los equipos:

Todos los suplentes sumarán los mismos puntos que sume el equipo en general y también se le contabilizarán a favor o en contra los puntos por su actuación individual. En el supuesto que el/los suplentes no entren al partido y pasen todo el partido en el banco, serán calificados con los puntos del equipo, más su puntaje por la inscripción a la sala (3,2,1 puntos, depende el orden).

4.2 Cambios:

Se entiende por cambio cuando un suplente del equipo reemplaza a un titular. La cantidad de cambios que se pueden hacer es ilimitada mientras el árbitro lo permita.

4.3 Partidos suspendidos o postergados:

La organización de Locos por los Puntos – LXP será la encargada de avisar las nuevas fechas y horarios de los partidos que se suspendan o posterguen.

5. Cobranza:

5.1 Cómo se pagan los partidos:

Una vez anotado en el encuentro, la web de LXP pregunta al usuario como desea pagar, ya sea por Mercado Pago o bien, en efectivo en la cancha. En el futuro se colocarán más medios de pago.

5.2 Valor de los partidos:

- ✓ El precio individual para asistir a los encuentros es de \$420 ARS (precios enero 2021).
- ✓ No se paga inscripción. Con el solo hecho de jugar un encuentro, ya estas participando del torneo LXP y estás sumando puntos.
- ✓ Eventualmente, LXP puede variar el precio del encuentro dependiendo el formato del partido, F5, F6, F8 o F11. De todos modos LXP hará los esfuerzos necesarios para mantener los precios iguales, independientemente del formato.

5.3 Saldo a favor en Locos por los Puntos – LXP

Para aquellos jugadores participantes que tengan dinero a favor, el mismo podrá utilizarse en el encuentro siguiente. El dinero a favor se genera cuando el jugador participante avisa con antelación que no asistirá al encuentro (12hs antes del inicio del partido) y ya lo ha pagado por los medios electrónicos.

6. Falsedad de la información registrada.

En caso de que el organizador verifique que la información registrada por un participante es falsa y/o presuma razonablemente que la misma ha sido falsificada, podrá a su exclusivo criterio, y sin derecho a reclamo alguno por parte de ningún participante del torneo, cancelar el registro correspondiente.

En caso que el participante cuya información haya sido cuestionada hubiere resultado presuntamente ganador de una fecha y/o el premio del torneo, quedará a criterio exclusivo del organizador la entrega o no del premio correspondiente justificando su decisión en cada circunstancia, renunciando dicho participante y el resto de los participantes del torneo, a reclamar por cualquier vía dicha decisión.

Será también pasible de cancelación de su inscripción y la consecuente baja del torneo, todo participante que no cumpla con las reglas del presente reglamento, cualquiera sea su gravedad, sin que ello le otorgue derecho a reclamo alguno contra el organizador.

6.1 Confidencialidad de uso de datos personales.

Todos los datos completados en la ficha de registración serán tratados de acuerdo las condiciones establecidas en la Política de Protección de Datos Personales del Sitio Web y que son expresamente aceptadas por el Participante para inscribirse en el torneo.

7. Premios.

7.1 Características.

- ✓ Los mejores 5 puntajes del torneo 2/8 (2 meses, 8 partidos) recibirán la posibilidad de canjear sus puntos por premios.

- ✓ Éstos serán publicados en la página web de LXP y los participantes ganadores podrán optar por los que quieran, siempre y cuando les alcance según su nivel de puntos.
- ✓ El premio se elige en la web de Locos x los puntos (LXP).

7.2 Detalle: CAMPEÓN DEL TORNEO 2/8 – 2 meses, 8 partidos.

El Campeón/nes del torneo 2/8 serán los jugadores que obtengan más puntos en el rango de 2 meses y 8 partidos. Cada 2 meses se cerrarán los torneos cortos y se premiará a los jugadores que hayan acumulado la mayor cantidad de puntos en 8 partidos. LXP premiará a los primeros 5 participantes que más puntos sumen en este período.

A su vez, LXP dará puntos extras a cada participante de acuerdo a su posición en el podio:

- 1- 100 puntos extras
- 2- 80 puntos extras
- 3- 60 puntos extras
- 4- 40 puntos extras
- 5- 20 puntos extras

Nota: Si existiese un jugador que en 2 meses jugó más de 8 partidos, se le tendrán en cuenta los mejores 8 puntajes que haya sumado. De este modo se le da la posibilidad a los jugadores para poder mejorar su performance si en algún encuentro no les fue bien y sumaron pocos puntos.

A su vez si los participantes juegan menos de 8 encuentros, se contabilizarán los partidos jugados (Por ejemplo si disputaron 6 partidos, se les tendrán en cuenta esos 6).

7.3 En caso de que dos o más jugadores resulten ganadores por igual suma de puntos, se recurrirá respetando el orden de prelación a los siguientes mecanismos de desempate:

1 Jugador con mayor cantidad de partidos jugados en ese torneo disputado.

2 Jugador con menor cantidad de tarjetas rojas

3 Jugador con menor cantidad de tarjetas amarillas.

En el caso de no desempatar con estos 3 indicadores, se darán como ganadores a los participantes que disputan el desempate.

Nota: Los participantes podrán ver también esta información en el Sitio Web, en la tabla de puntos (ranking).

8. Derechos, responsabilidades y autorizaciones.

8.1. El organizador se reserva el derecho de aplicar sanciones dentro del torneo, como la quita de puntos, y/o rechazar la participación de cualquier participante que no reúna las condiciones establecidas en el reglamento o contravenga el espíritu del torneo, siendo esta enumeración simplemente ejemplificativa, no taxativa.

8.2. El organizador no se responsabiliza por las posibles pérdidas, deterioros, robo de información, retrasos o cualquier otra circunstancia que pudiera perjudicar a los participantes del torneo, como consecuencia de su participación. Los participantes deben dar cumplimiento a las pautas establecidas en el presente reglamento para el desarrollo del torneo. El organizador no se responsabiliza por cualquier daño, directo, indirecto, inmediato, remoto que sufra un participante como consecuencia de su participación en el torneo como así también los participantes renuncian a reclamar pérdidas de chances y/o circunstancias similares en virtud de las modificaciones, cancelaciones y/o demás circunstancias que pudieran ser propias y/o ajenas al organizador.

8.3. La participación en el torneo supone la aceptación tácita del presente reglamento.

8.4 El presente reglamento podrá ser modificado durante el desarrollo del torneo, debiendo los participantes chequear frecuentemente el mismo en el Sitio Web.

9. Facebook, Instagram y Twitter.

9.1. Facebook, Instagram y Twitter son un canal de comunicación para que los participantes compartan sus puntajes y experiencia en el torneo. Los participantes, que tengan una cuenta de Facebook/Instagram/Twitter o no, autorizan al organizador a la difusión aquí de datos personales e imágenes que pudieran resultar del torneo. En virtud de esta autorización, no tendrán derecho a efectuar reclamos vinculados con su aparición en Facebook, Twitter e Instagram.

10. Descarga Aplicación LXP (aún no está vigente).

10.1. La Aplicación LXP es una aplicación para equipos celulares con un soporte de software determinado para instalarla, que se encarga de suministrar, en tiempo real, la mayor cantidad de información del torneo a toda hora y en todo lugar (en adelante la "Aplicación LXP").

10.2. El organizador no se hace responsable por los gastos generados debido a la transferencia de datos, o Internet, que pudieren existir consecuencia de la utilización de la Aplicación LXP. El Organizador no se hace responsable de cualquier contingencia que pudiere surgir consecuencia del mal funcionamiento de la Aplicación LXP, ya sea por problemas de la Aplicación LXP en sí, como problemas con servicios de dato brindados por las distintas operadoras de celulares.

10.3. La descarga de la Aplicación en sí es gratuita y podrá hacerse a través de los sitios de descarga de aplicaciones de las distintas marcas de celular. Eventuales gastos y costos que pudieren surgir con motivo de la misma están sujetos a las tarifas de las prestadoras de tales servicios, telefonía celular, Internet, etc. No siendo dichos costos responsabilidad del Organizador.

11. Política de Privacidad.

11.1. Mediante el presente aviso, se informa a los Participantes acerca de su política de protección de datos de carácter personal (en adelante, "los Datos Personales") para que los Participantes determinen libre y voluntariamente si desean facilitar al organizador, los datos personales que se les puedan requerir o que se puedan obtener de los Participantes con ocasión de la registración o alta en el torneo a través del www.locosxlospuntos.com.ar. El organizador se reserva el derecho a modificar la presente política para adaptarla a novedades legislativas o jurisprudenciales así como a prácticas de la industria. En dichos supuestos, el organizador anunciará en dicha página web los cambios introducidos con razonable antelación a su puesta en práctica.

11.2. La finalidad de la recogida y tratamiento automatizado de los Datos Personales será:

- ✓ Para habilitar su participación en promociones y premios.
- ✓ Para el ofrecimiento y desarrollo de nuevos productos y servicios.
- ✓ Para contactarse, vía mail o telefónicamente, con los participantes a fin de relevar opiniones sobre el Torneo LXP y para informar sobre otros productos y servicios del organizador.
- ✓ El Participante podrá notificar en cualquier momento su voluntad de no recibir información sobre productos y servicios

11.3. El organizador ha adoptado los niveles de seguridad de protección de los Datos Personales legalmente requeridos, y ha instalado todos los medios y medidas técnicas a su alcance para evitar la pérdida, mal uso, alteración, acceso no autorizado y robo de los Datos Personales facilitados. No obstante, el Participante debe ser consciente de que las medidas de seguridad en Internet no son inexpugnables. Por tal motivo, debe tener presente que siempre que divulguen voluntariamente información personal online, ésta puede ser recogida y utilizada por otros. Por lo tanto, si bien ponemos nuestro mayor esfuerzo por proteger su información personal, el organizador no será responsable por la difusión de los datos personales de nuestros visitantes efectuada por fuentes ajenas a ésta ni será responsable por los daños y perjuicios que la misma genere.

11.4. El Participante puede modificar sus Datos Personales en cualquier momento, a través de la opción "Modificar Datos Personales" dentro del sitio www.locosxlospuntos.com.ar (en adelante, el "Sitio"), en tanto, se encuentre activo el Sitio, el Participante podrá, valiéndose del Nombre de Usuario que generen y la Contraseña, dar de alta y modificar los datos personales que hubieran ingresado en las Bases.

11.5 Las imágenes exhibidas de los Premios y cualquier material vinculado con la Promoción son meramente ilustrativos y razonablemente similares a los Premios a entregar. No se aceptará ningún reclamo, de ninguna naturaleza, fundado en supuestas diferencias entre dichas imágenes y los Premios. Las variables que puedan recaer sobre los Premios estarán sujetas a disponibilidad al momento de la entrega de los Premios o goce de los bienes o servicios provistos por terceros contratados por el Organizador.

11.6 La no concurrencia personal de los Participantes adjudicatarios a recibir un Premio, muñidos de su Documento Nacional de Identidad, y suscribir su recibo conforme con expresa aceptación de estas Bases, implicará la pérdida y renuncia incondicionada y total al Premio adjudicado.

12. Programa de referidos

Se considera "referido" a aquella persona que es anotada por el "Líder LXP" en algún partido. El "Líder LXP" podría anotar en algún partido a:

- a) Un amigo o conocido que NO tiene número de socio, ósea que no tiene cuenta creada. En ese caso, al momento de ir a la cancha, el veedor le asignará un número de socio (le creará una cuenta en LXP)
- b) También podría anotar en el partido a algún amigo o conocido que YA es socio LXP y simplemente quiero que otro lo anote.
En cualquier de los 2 casos, el "Líder LXP" suma 1 punto por cada persona que anote al partido, ya sea socio LXP o no.
- c) También, el "Líder LXP" podrá anotar a su equipo entero a un partido, de ese modo sumará 1 punto por cada uno de ellos.
- d) En el caso que el Líder LXP quiera anotar a su equipo y también al equipo rival, lo podrá hacer y sumará 1 punto por cada persona anotada. Ejemplo: En una sala de 14 personas, el Líder LXP sumará 13 puntos ya que se anotó a sí mismo y a otras 13 personas.

¡Invitamos a los participantes a que se conviertan en buenos Líderes LXP, ya que en el corto plazo vamos a estar dando premios especiales para estas figuras!

¡Muchas gracias por leer el reglamento de Locos x los Puntos! Sus dudas y/o consultas podrá hacerlas llegar a través de nuestra web: www.locosxlospuntos.com.ar o a través de nuestras redes sociales.

Equipo LXP