

## Reglamento Fíferos CR formato Carrera Europea (Temporada 1)

### Invitación del partido:

- Tiempo 6 minutos
- Controles semiasistidos
- Velocidad Normal
- Plantillas Personalizadas
- Atributos activados ambos equipos (presionando cuadro)

### Indicaciones generales:

- En caso de lag o algún otro problema de conexión o jugabilidad como por ejemplo uniformes parecidos, configuración de partido, etc, ambos jugadores pueden ponerse de acuerdo para reprogramar el partido **antes** del minuto 20 del primer tiempo ya que aún el juego permite hacer abandono mutuo, **sabiendo que el partido se reiniciará con marcador 0-0 y se jugará completo.**
- Luego de ese minuto los reclamos se analizarán sólo si el jugador que reclama grabó el partido y lo pasa al comité por medio del chat de reclamos como prueba, queda a discreción del comité una posible reprogramación.
- En caso de desconexión involuntaria durante el partido, se reinicia el partido jugando los minutos faltantes +5 minutos de reposición sin excepciones. Aquel jugador que se desconecte al propio antes de terminar un partido será expulsado de la competencia.
- Equipo que no quiera jugar un partido o terminar un partido y sea reportado se expone a una multa de 30 millones al presupuesto o a expulsión en caso de ser reincidente. Lo mismo aplica para equipos que se logre comprobar que hagan amañeo de un partido.
- El equipo que pierda tiempo **antes** del minuto 80 (no querer jugar hacia adelante teniendo la posibilidad de ir, o durar mucho en los saques de banda, puerta y esquina y saque de gol) será obligado a repetir el partido y se ganara una multa de hasta 30 millones al presupuesto. Si un equipo es reportado con pruebas 2 veces por esto mismo, será expulsado.

**\*Para reclamos o reportes tendrán un plazo máximo de 1 día después del partido o momento en que se presentó la situación**, todos aquellos que reclamen serán agregados a un grupo de whatsapp del comité quienes analizaran los videos y tomaran una decisión\* en el caso de reportes (como por ejemplo reportar pérdida de tiempo deliberada o lag sin solicitar la repetición del partido) deben venir acompañados de un video para comprobar lo supuesto, de comprobarse una falta el jugador queda sujeto a una multa o expulsión de la competencia según consideren necesario los administradores\*

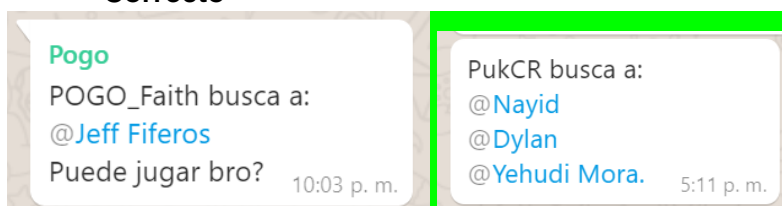
**Partidos decisivos o que generen duda de que se jueguen legal, podrá solicitarse transmisión del partido siendo obligatorio hacerlo o se exponen a multa determinada por el comité.**

## Coordinación de partidos con sus rivales.

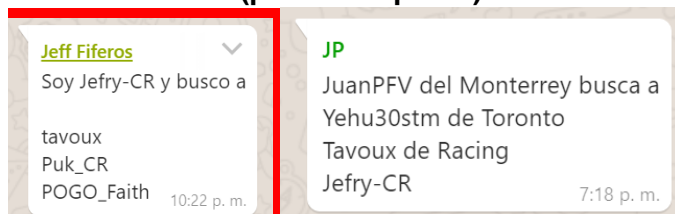
Ambos jugadores tanto local como visitante deben buscar a sus rivales etiquetandolos en el grupo de la competencia al menos 2 veces en días distintos antes del día final, de no obtener respuesta tras estas 2 búsquedas por medio del grupo, la única forma de ganar en la mesa es si le envió al menos 1 mensaje privado directo pidiéndole jugar el partido o coordinarlo y ni aun así lo logró o no obtuvo respuesta. Ejemplos de búsquedas validas e invalidas en grupos de whatsapp.

- 1- **Etiquetando en el chat de WhatsApp de su respectiva competición diciendo cuál es su equipo y/o ID y a quien busca. Por ejemplo:**

### **Correcto**



### **Incorrecto (por no etiquetar)**



- 2- **Escribiéndole un mensaje directo a whatsapp por privado para coordinar el partido**
- 3- **Solo contarán las búsquedas de rivales para jugar durante el mismo día y no al día siguiente.**
- 4- **NO BUSCAR A RIVALES PARA JUGAR EN DÍAS DISTINTOS AL DE LA BÚSQUEDA O MAS DE 1 HORA DESPUÉS DE LA BÚSQUEDA o tendrán multa de 10 millones.**
- 5- **Si usted busca para jugar y le responden en un lapso de 30 minutos y usted no responde más o por lo menos no coordina horario para jugar, tiene multa de 10m.**
- 6- **Responder cuando a usted lo buscan, no cuenta como una búsqueda suya.**

- Si un participante no juega un partido y su oponente puede demostrar con pantallazos haberlo buscado **al menos 2 veces en días distintos en el grupo siguiendo el formato correcto** y **al menos 1 vez por privado antes del día límite** para sacar las jornadas (el día límite no será tomado en cuenta) aquel participante que no jugó perderá los puntos en la mesa con un marcador en contra de 0-3 y tendrá multa de 5m-10m-15m-expulsión respectivamente.
- Es decir, si las Jornadas 1-2-3 se habilitaron de lunes a domingo, para poder ganar los puntos en la mesa deben haber buscado a su rival al menos 2 veces en diferentes días antes del día domingo y una vez al privado, por ejemplo, martes y viernes o jueves y sábado siguiendo el formato correcto, **buscar a su rival 2 veces el mismo día cuenta como haberlo buscado solo 1 día y no será tomado en cuenta para reclamos.**
- Si ambos contrincantes buscan al menos 2 veces el grupo antes del día límite y al menos 1 vez al privado y aun así no logran coordinar el partido, se les asignará un empate con

marcador 0-0 o se declarara nulo según la situación. Si se logra demostrar amañó de partidos, todos los involucrados serán expulsados sin excepción.

- Equipos que no busquen a su rival 2 veces por grupo y 1 al privado no tienen derecho a reclamos, el partido se declara nulo.

Es recomendado en cada equipo grabar el clip de sus partidos para darle validez a cualquier tipo de reportes o reclamos, si solo un equipo graba y pasa pruebas entonces serán las únicas tomadas en cuenta, si ningún equipo graba ni tiene pruebas entonces ningún reclamo tendrá validez.

### Aplazar jornadas, congelar campeonato o retirarse del torneo:

- Las jornadas serán divididas en semanas que van de Lunes a Domingo, cada semana incluirá un aproximado de 5 jornadas de liga y 2-3 de copa.
- Se dará tiempo hasta el día antes (Sábado) del día final de cada semana de aplazar la semana. Esto quiere decir que se otorga 1 semana más de tiempo a quien aplaze para jugar sus partidos pendientes + los de la siguiente semana que sean habilitados, deberá jugarlos todos sin excepción. **Solo se puede aplazar una vez por temporada y no se puede aplazar la última semana de competición.**
- Si un jugador cree que no va a poder jugar más el resto de la competencia vigente, puede congelar su plaza para evitar ser expulsado. Al hacer esto, TODOS sus marcadores de la temporada (incluso los ya jugados) se pondrán pérdidas de 3-0 y automáticamente quedará en último lugar de la liga, aun cuando esto signifique el descenso.
- si algún equipo requiere aplazar por segunda vez en un mismo torneo, debe notificarlo al menos el día antes del día final para evitar ser multado, sin embargo, como no se puede aplazar 2 veces, se congelara esa semana y todos los partidos no jugados serán asignados con un marcador de 3-0 en contra.

### Formato Carrera:

Se jugará en 1 Liga Premier, es decir, todos contra todos a 2 vueltas, un partido de local y uno de visitante según lo indique el calendario en Arena17.

El ranking general de esta Temporada será determinado de acuerdo a la posición de liga en formato carrera europa tomando en cuenta también torneo/s de copa.

### Fotos para control de doping y Fair Play:

**TODOS** los jugadores deben enviar las fotos de sus alineaciones **en la que se vea el global de sus jugadores y el rival antes de cada partido** + la foto de **datos de partido tal cual se muestra en los ejemplos**, al final del partido se le sumará 1 millón al presupuesto por cada partido en el que cumplan con esto de forma correcta, caso contrario, se le pondrá una multa de 3 millones por cada partido en que no se cumpla con esta regla. Ejemplo:



### Competencias internacionales:

Simultáneamente se Jugarán 4 competencias internacionales bajo los nombres Champions League (torneo principal) y Europa League (la otra mitad de la gloria), Mundial de clubes (campeón de campeones) y Copa Master Fiferos (estilo copa del Rey).

**La Champions League** estará conformada por 4 grupos cada grupo a 2 vueltas todos contra todos en los cuales los primeros 2 lugares de cada grupo clasifican a cuartos de final, semifinales y final, no hay partido por tercer lugar.

**La Europa League** iniciará en simultáneo con la fase de eliminación directa de la Champions. Estará conformada por todos aquellos equipos que no clasificaron a segunda ronda de Champions los cuales serán acomodados de manera aleatoria en 2 grupos donde deberán jugar todos contra todos a 1 vuelta, los 2 primeros lugares de cada grupo pasan a semifinales, habrá final a 1 partido y no hay partido por tercer lugar.

**Mundial de Clubes:** será conformado por 4 participantes. Los clasificados serán el **campeón de liga, el campeón de copa, el campeón de Champions y el campeón Europa League, en caso de que algún equipo repite campeonato en liga y-o alguna copa, el clasificado al mundial sería el subcampeón de la copa donde se repitió campeón (por ejemplo, si Real Madrid es Campeón de Liga y luego también queda campeón de Copa, el subcampeón del segundo torneo donde se repite campeonato (en este caso copa) es quien clasifica al mundial), lo mismo aplica si algún equipo gana triplete según el orden en que se conquisten los títulos.** Estos equipos serán emparejados de forma aleatoria en fase de semifinales, habrá final y partido por tercer lugar.

**Copa Master Fiferos:** Consiste en un torneo de copa en el que participarán 16 equipos del modo carrera emparejados en llaves aleatorias de eliminación directa y que se jugará a 1 (máximo 2 si el calendario lo requiere) jornadas por semana, equipo que pierde queda eliminado. No habrá partido por tercer lugar, la Gran Final se juega a 1 partido. Los 15 equipos que participaron en la temporada anterior ya están clasificados a la Copa Master. La plaza #16 se define con una fase previa que se juega de modo triangular a 1 partido entre los 3 nuevos integrantes de la comunidad, es decir, Gabriel, Arturo y Chicky. Todos los participantes tienen premio aún si quedan eliminados en fase previa.

Las series de eliminación directa serán ida y vuelta con gol de visita como criterio de desempate en el caso de Cuartos y semis de Champions y Europa League, en caso de persistir el empate se juega un tercer partido para definir el clasificado, si el empate persiste, se inicia un cuarto partido en el que el primero en anotar pasa a la siguiente ronda (gol de oro).

Estas competencias internacionales están sujetas a cambios según así lo requiera el formato y a criterio de la administración.

### Equipos:

Los clubes deben ser confeccionados con mínimo 17 y máximo 24 jugadores. Ningún jugador puede terminar el mercado con menos o más de esa cantidad de jugadores, de ser así, serán eliminados la cantidad de jugadores que excedan el límite de plantilla de forma aleatoria y recibirán multa de 15 millones.

### Alineación indebida:

Cada participante debe ser responsable de reportar cualquier caso de alineación indebida, con foto como prueba, de comprobar una falta, el acusado será sancionado con la pérdida del partido por marcador 3-0 y una multa al presupuesto de 15 millones por partido.

### Semana de competición (periodos de 1 semana usualmente Lunes a Domingo):

Se jugarán todos los partidos de liga y copas internacionales correspondientes a las fechas 1-2-3, etc, según el calendario habilitado por los administradores. **Está prohibido hacer spam en los grupos de las divisiones y competencias internacionales para que así la coordinación y búsqueda de sus rivales sea más fácil, quien haga spam tendrá multa de 3 millones o más en caso de ser reincidente.** Ejemplo: la **Semana 1** va del Lunes 18 de Enero al Domingo 24 de Enero e incluye las **jornadas** 1-2-3-4-5 de liga + las **fechas** 1-2-3 de copa Champions+ fecha 1 de Copa Master.

### Periodo de negociaciones:

#### Jugadores intransferibles (candados):

- Declarar a un jugador intransferible (ponerle candado) evita que un jugador pueda ser robado de su club o negociado por otro club durante el periodo de negociaciones vigente + el de media temporada.
- Se pueden declarar **máximo 2 jugadores** intransferibles por temporada en cada club y para declarar a un jugador intransferible el equipo dueño de su ficha debe pagar de su presupuesto un **25%** del valor final según la base de datos de Excel más actualizada compartida por administración o del valor.
- Un jugador **no puede ser declarado intransferible en dos temporadas consecutivas.**

#### Cláusula de recesión:

- Se puede firmar una cláusula de recesión para un **máximo de 3 jugadores** de su plantilla por temporada; cada una **a partir de los 5 millones** y en múltiplos de 2.5 (5, 7.5, 10, 12.5, 15, etc.) y hasta el monto máximo que desee el dueño de la ficha, siempre y cuando tenga el balance disponible para pagar dichas cláusulas.  
Esto trata de evitar que le roben algún jugador en periodo de negociaciones, ya que cuando llegue esa etapa la cláusula establecida por el equipo dueño de la ficha se duplica en el periodo de fichajes ayudando al club a estar protegido o a generar mayores ingresos por una venta.
- Si un club quiere robar un jugador aún y cuando tiene cláusula deberá pujar o pagar el precio final de dicho jugador (precio base según sofifa + cláusula \* 2) según la base de datos actualizada en Excel.

### Precontratos:

- El precontrato asegura la salida de un jugador de un club, pero no la llegada al club que lo quiere ya que en cualquier momento del robo 1 otro jugador puede aumentar el monto inicial establecido en el precontrato.

- Antes del periodo de robo #1 habrá un espacio para enviar acuerdos previos entre clubes, tanto el club que vende a un jugador como el club que lo compra negocian las condiciones de la venta **siempre respetando el precio final de la base de datos de excel o el precio sofifa según se actualice como mínimo.**
- **Cada club tiene derecho a hacer 1 solo precontrato, o vende o compra.**
- **Todo precontrato debe ser siempre por un jugador con un mínimo global de 80 o +**

### Robos y pujas:

- Los fichajes y/o pujas por un jugador se harán según un horario específico y según la hora correspondiente, cada club podrá escribir en el grupo de mercado hasta el momento de cierre, no siendo necesario ni obligatorio mandar el mensaje de su puja o fichaje en la hora exacta, es decir, puede escribir cuando guste a partir del momento que le toca y hasta la hora de cierre.
- Habrá un total de **máximo 3 robos** por equipo.
- De cada equipo podrán salir un máximo de 3 jugadores en el periodo de los 3 fichajes descrito anteriormente.
- Un equipo no puede robarle al mismo equipo dos veces en un mismo periodo.
- Los fichajes funcionan por subasta al mejor postor. Se inicia con el precio final de la base de datos de Excel según se actualice y las pujas deberán con valores múltiplos de 2.5 millones (**siempre montos que finalizan en 0, 2.5, 5 o 7.5**). Por ejemplo: si el precio final de Cristiano Ronaldo en el Excel es 59 millones, la primera oferta puede ser por ese monto base de 59 millones, sin embargo, si alguien quiere subir la puja se debe subir a un monto múltiplo de 2.5 millones, como por ejemplo 60 millones, 62.5 millones, 65 millones y así sucesivamente.
- Si se quiere un jugador de precio final 1 millón o menos, el formato sería:
  - Monto inicial siempre: 1 millón
  - Puja 2: 2.5 millones
  - Puja 3: 5 millones.. etc.
- **Las pujas no necesariamente deben ser consecutivas. POR EJEMPLO si Salah comienza en 68 millones, puedo ofrecer 77,5 millones en puja de una vez, lo importante es mantener el múltiplo de 2.5,**
- **Cualquier oferta o puja por un monto incorrecto o que no siga los formatos establecidos, anulará la oferta y llevará una multa de 5 millones!**

### Cesión de jugadores (prestamos):

- Los jugadores que no tuvieron candado se podrán negociar en periodo de préstamos, acordando un monto de mínimo 5 millones, y hasta máximo el valor total del jugador. El salario del jugador de esa temporada lo paga el club que usará el jugador y se cobrará a final de temporada. Máximo dos movimientos por equipo (1 salida y 1 entrada, 2 salidas o 2 entradas)

### Mercado de media temporada:

- Se habilitará una ventana en la cual se puede dar una transacción entre clubes fíferos **con acuerdo mutuo** o **DOS** fichajes de agentes libres de global 75 o más. Es decir, durante un período de 24 a 48 horas a mitad de temporada se podrá realizar dos movimientos, ya sea fichajes libres, o intercambio (pagando 10 millones por cada punto de diferencia en el global) o bien dos ventas o compras entre clubes siempre siguiendo los formatos establecidos para evitar multas.
- El club **SI** puede quedar con su balance negativo teniendo siempre claro que el monto que adeudan será deducido de los premios al final de temporada, si tras la deducción de ese monto + multas a la hora de pagar salarios el club sigue estando en balance negativo deberá despedir la cantidad de jugadores necesaria para no quedar en negativo, **empezando por aquellos cuyo salario sea el más alto, esto para abaratar los costos de salario**. Aplican candados y cláusulas.

### Salarios:

Al final de cada temporada y antes del periodo de mercado, el Dueño del equipo debe pagar el salario de TODOS los jugadores de su equipo, este salario está determinado de forma estándar según el global soñifa de cada jugador de la siguiente manera.

Jugadores global 79 o menos	1 millón de salario por jugador por temporada
Jugadores global 80 a 82	2 millones de salario por jugador por temporada
Jugadores global 83 a 85	2,5 millones de salario por jugador por temporada
Jugadores global 86 a 87	3 millones de salario por jugador por temporada
Jugadores global 88 a 89	4 millones de salario por jugador por temporada
Jugadores global 90 o más	5 millones de salario por jugador por temporada

El dinero no gastado cada temporada queda como balance general y puede ser acumulado con los premios de la próxima temporada.

### PREMIOS y MULTAS:

Se darán Premios de millones virtuales según la posición, división y copa o torneo en el que participen, además de premios por mejor defensa en divisiones, así como goleo tanto en Copas como divisiones y Fair play a lo largo de la temporada. El Anti Fair Play también será multado. Dichos premios y multas serán distribuidos de la siguiente manera y están sujetos a modificación según se requiera:

Amarillas	Multa	Rojas	Multa
1 a 3	5 millones	1	5 millones
4 a 6	10 millones	2	8 millones
7 a 10	15 millones	3	12 millones
11 o mas	20 millones	4 o +	3m por roja

Aquellos equipos que terminen su temporada sin tarjetas del llones todo ganaran 25 mi por juego limpio.



Goleo y mejor defensa\* ganan 25-20-15 millones respectivamente. \*Mejor defensa solo aplica a divisiones

### Premios Virtuales.

#### Divisiones:

Puesto	Premio	Puesto	Premio
1	275	13	195
2	265	14	190
3	255	15	185
4	245	16	180
5	235	17	175
6	230	18	170
7	225		
8	220		
9	215		
10	210		
11	205		
12	200		

#### Internacionales: 10 millones fijos por participación

Puesto	Champions	Europa
Clasificado a 4tos	35 millones	20 millones
Semifinalista	50 millones	35 millones
Semifinalista	50 millones	35 millones
subcampeon	65 millones	50 millones
campeon	75 millones	60 millones
Puesto	Copa Master	Mundial de clubes
octavos	15 millones	No Aplica
cuartos	20 millones	No Aplica
semis	25 millones	5m 4to / 7.5m 3er lugar
subcampeon	30 millones	10 millones
campeon	35 millones	15 millones

### Torneos Relámpago (opcional):

#### (entiéndase por relámpago que inicia y finaliza el mismo día)

Existe la posibilidad de hacer torneos relámpagos por temporada. El formato se definirá según la cantidad de participantes con un mínimo siempre de 8 participantes. Estos torneos no serán tomados en cuenta para el ranking general, pero tendrán los siguientes premios:

☒ El campeón tiene fichaje gratis de global 83 o menos el cual pueden unir a su club recién finaliza el relámpago.

☒ El subcampeón tiene fichaje gratis de global 82 o menos el cual pueden unir a su club recién finaliza el relámpago.

☒ Fichaje gratuito de global 81 o menos el cual pueden unir a su club recién finaliza el relámpago.

☒ Fichaje gratuito de global 80 o menos el cual pueden unir a su club recién finaliza el relámpago.

A todos los demás participantes se les suma un fichaje gratis de global 79 o menos ☐ Los premios están sujetos a cambio según se determine por la administración antes del relámpago.