



Estatutos

Artículos generales

1. La modificación de estos estatutos requiere el voto de 11 jugadores y solo será posible realizarla cuando haya terminado la temporada.
2. Las normas de puntuación del juego se regirán única y exclusivamente por las normas de la Liga Fantástica Marca (LFM)
3. La demarcación de los jugadores será la que aparezca en el listado oficial de la LFM.
4. De forma provisional y hasta que salga el listado oficial de la LFM, las demarcaciones de los jugadores serán las que vengan reflejadas en la Guía Marca.
5. Cada participante deberá presentar su equipo como máximo una hora antes del comienzo de la jornada de liga de primera división. Aclaración: Poniendo como ejemplo que la jornada comience a las 18:00:00, poner el equipo a las 17:00:00 se considera fuera de hora.
6. El equipo deberá estar formado por 11 jugadores que tengan ficha de primera división o bien que hubieran tenido ficha en el momento en el que fueron fichados.
7. El medio oficial para poner el equipo de cada jornada será el *manager* de la antiliga. Como medida excepcional se aceptarán también los equipos puestos en el foro de la antiliga o bien los equipos enviados por SMS, puesto que en ambos medios queda reflejado con exactitud la hora en cuestión.
8. Las tácticas válidas a la hora de poner equipo son: 3-4-3, 3-5-2, 4-3-3, 4-4-2, 4-5-1, 5-4-1 y 5-3-2.
9. Si un participante presenta alineación indebida o bien presenta el equipo fuera de hora se tomará como alineación la que pusiera la semana anterior. *Ver Sanciones artículo nº 2.*
10. Si hay una alineación indebida o bien no se presenta equipo y se trata de la primera jornada de cada una de las vueltas la puntuación del equipo será la media de puntos del resto de equipos. Los números decimales no se tienen en cuenta, es decir 28,9 será 28.
11. Antes del inicio de cada vuelta es necesario dar de alta la plantilla en el *manager* de la antiliga. Como medida excepcional se aceptarán también las plantillas puestas en el foro de la antiliga o bien las plantillas enviadas por SMS, puesto que en ambos medios queda reflejado con exactitud la hora en cuestión.
12. Las plantillas de cada participante deben tener un mínimo de 15 jugadores y un máximo de 22.
13. Las bajas y altas de jugadores se darán única y exclusivamente antes de inicio de cada vuelta.
14. Está prohibido dar la baja a un jugador que haya sido fichado (por cualquier participante) en la subasta previa al inicio de cada vuelta.
15. Están prohibidas las cesiones de jugadores.

16. El dinero disponible para cada subasta estará activo cuando comience el primer partido de la vuelta en cuestión.
17. Está prohibido negociar con dinero de subastas/vueltas que aún no hayan comenzado.
18. Los cambios y/o fichajes serán efectivos al comienzo de cada vuelta.
19. Todos los cambios y/o fichajes deben registrarse en el foro de la antiliga para que estos sean oficiales. Es obligatorio reflejar estos fichajes/cambios en el foro lo antes posible, no más de 24 horas, para que todos los participantes tengan constancia.
20. Si un participante abandona la *antiliga* el resto de participante podrán proponer o sugerir nuevos miembros, aquel que obtenga 11 votos o más será el elegido.
21. Si un participante quiere compartir su plaza con otra persona deberá someterse a votación y obtener un mínimo de 11 votos a favor.
22. La cuota anual de la antiliga son 120€.

Normas de la subasta

1. Por norma general, la subasta tendrá lugar el sábado anterior al comienzo de la Liga, se podrá modificar esta fecha con el voto positivo de 11 participantes.
2. La cantidad mínima para pujar son 20 kilos.
3. Está prohibido que una misma persona lleve a cabo dos subastas de forma simultánea.
4. Si un participante no “saca” ningún jugador en su turno, no podrá pujar hasta completarse el turno y así sucesivamente.
5. Si en el transcurso de la subasta todos los participantes “pasan” se finaliza la subasta.
6. El primer turno de fichajes (a la hora de sacar futbolistas) se hará por orden de clasificación.
7. El medio oficial para registrar los fichajes es la aplicación *subasta*.

Normas del juego

1. Dinero disponible por subastas:
 - Primera subasta: 10.000 millones
 - Segunda subasta: +2.000 millones
 - Tercera subasta: +1.000 millones
2. En caso de empate en la clasificación general o de la vuelta, decidirá la regularidad de la competición en curso. Si aún así no se produce el desempate, se mirará los resultados de los enfrentamientos directos, en el caso remoto de que estos enfrentamientos directos tampoco decidan el desempate, se dividiría el premio a partes iguales entre los dos participantes.
3. El torneo de la Copa la juegan los 7 primeros clasificados del año anterior más el actual campeón de Copa. Pasaría a jugar la copa el octavo clasificado si el campeón de copa actual ya se encuentra entre los 7 primeros.
4. El torneo de copa se juega a eliminatorias del mejor de 3 partidos. En caso de

- empate se mirará la regularidad de los 3 enfrentamientos. Si aún así no se decide el empate habrá un partido de desempate.
5. El torneo de copa dará comienzo coincidiendo con la primera jornada de la tercera vuelta.
 6. El lugar oficial para poner el equipo de copa es el foro de la antiliga.
 7. Si un participante no pone el equipo de la copa, jugará con el equipo que haya puesto en liga.

Premios

- **Campeón**.....500 €
- **Subcampeón**.....330 €
- **Tercero**.....200 €
- **Campeón de Copa**.....150 €
- **Campeón de vuelta**.....100 €
- **Campeón regularidad**.....100 €

Sanciones

1. Presentar equipo fuera de hora:
 - Primera vez: No hay sanción.
 - Segunda vez: Multa de 300 millones a descontar en la subasta del próximo año.
 - Tercera vez: Multa de 500 millones a descontar en la subasta del próximo año.
 - Cuarta vez: Expulsión.
2. Alineación indebida:
 - Primera vez: No hay sanción y en caso de victoria no se le contabilizarían los puntos en la clasificación general y en la clasificación de la vuelta.
 - Segunda vez: Multa de 300 millones a descontar en la subasta del próximo año y en caso de victoria no se le contabilizarían los puntos en la clasificación general y en la clasificación de la vuelta.
 - Tercera vez: Multa de 500 millones a descontar en la subasta del próximo año y en caso de victoria no se le contabilizarían los puntos en la clasificación general y en la clasificación de la vuelta.
 - Cuarta vez: Expulsión.
3. Plantillas indebidas: Si un participante presenta una plantilla indebida después de la primera subasta, la sanción es de 1000 millones para la siguiente subasta. Si ocurre después de la segunda subasta, la sanción es de 500 millones para la siguiente subasta y si ocurre después de la tercera subasta, la sanción es de 500 millones para la primera subasta de la temporada siguiente.

Última revisión:

3 de septiembre de 2012