



1. Acerca de los equipos

1.1. Los equipos deberán estar conformados por un máximo de 5 (cinco) integrantes y un mínimo de 3 (tres), pertenecientes a una misma institución educativa.

1.2. Cada participante no podrá pertenecer a más de un equipo, ni intercambiarse de uno a otro durante el desarrollo de la competencia.

1.3. Los equipos podrán conformarse por estudiantes que cursen 3º, 4º y 5º año del secundario, de forma indistinta.

2. Acerca de la inscripción

2.1. Para inscribirse en la competencia, el equipo interesado deberá cumplir con los requisitos especificados en el punto 1 del reglamento.

2.2. La participación en la competencia no tiene costo de inscripción.

2.3. Cada equipo deberá tener un nombre de 8 letras como máximo. Junior Achievement podrá rechazar aquella inscripción cuyo nombre de equipo considere agresivo, grosero, malsonante, vulgar o que dé lugar a interpretaciones inapropiadas, así como acortar o ajustar aquellos nombres que no respeten los 8 caracteres.

2.4. La cantidad de equipos participantes será de 912 cada región tendrá un número máximo de cupos disponibles. Esta cantidad podrá variar dicho número si la organización lo considera conveniente. El criterio de selección de equipos participantes será de acuerdo al orden de inscripción.

2.5. La fecha límite del período de inscripción será designada en la página web de la competencia. Podrá prorrogarse la fecha de inscripciones por los organizadores, comunicando a los participantes de forma fehaciente dicho cambio en el cronograma.

3. Acerca del envío y procesamiento de las decisiones

3.1. Las decisiones deberán ser enviadas a Junior Achievement a través del sitio web oficial de la competencia, en los días y horas establecidos en el cronograma de la competencia. Si las decisiones no llegaran a tiempo, se repetirán las mismas que el período anterior, con excepción de la inversión, que se ingresará un importe equivalente a la depreciación. Cada compañía será responsable de asegurarse de que las decisiones hayan llegado en término.



3.2. El equipo que no ingrese decisiones durante 2 períodos, podrá ser dado de baja de la competencia.

3.3. En oportunidades puntuales o por situaciones especiales, el administrador de la competencia podrá aceptar decisiones ingresadas fuera de término.

3.4. Decisiones que no se ajusten a la lógica de la competencia y perjudiquen el normal desarrollo de la misma, podrán ser desestimadas por el administrador.

3.5. En casos excepcionales el administrador podrá re-procesar una zona si fuese necesario, avisando a los equipos de la zona de los nuevos reportes.

3.6 Si hubiese un error en el procesamiento, o en los reportes publicados, se aceptarán los reclamos dentro de las 24hs de publicados los reportes.

4. Acerca de los límites de las decisiones

4.1. Las decisiones deben ser expresadas en números enteros, sin decimales. Debido a ello, si algún equipo participante de la competencia tomara sus decisiones no respetando dicha regla, el administrador de la competencia modificará la correspondiente decisión redondeando hasta un máxima de 0,50 hacia arriba o abajo.

4.2. La decisión acerca del "precio" deberá ser una cifra entera y tendrá que estar comprendida entre \$8 (ocho) y el límite máximo que el administrador de la competencia determine en cada etapa.

4.3. La decisión "producción" debe formularse en cifras enteras. La cifra de unidades que se decida producir, no podrá superar la capacidad productiva que el Reporte de la compañía indica en el último Informe de Producción. Si la decisión de unidades producidas superara la capacidad productiva de la empresa indicada en el Informe de Producción, se recortará dicha cantidad hasta alcanzar la capacidad máxima.

4.4. La decisión del gasto en "marketing" debe ser expresada en una cifra entera y tendrá que estar comprendida entre \$0 (cero) y el límite máximo que el administrador de la competencia determine en cada etapa. Si las decisiones superan el límite máximo establecido, se reducirá el importe hasta dicho límite.

4.5. La decisión de "inversión de capital" debe ser expresada en una cifra entera y tendrá que estar comprendida entre \$0 (cero) y el límite máximo



que el administrador de la competencia determine en cada etapa. Si las decisiones superan el límite máximo establecido, se reducirá el importe hasta dicho límite.

4.6. La decisión en cuanto al gasto en "investigación y desarrollo" debe formularse en una cifra entera y deberá estar comprendida entre \$0 (cero) y el límite máximo que el administrador de la competencia determine en cada etapa. Si las decisiones superan el límite máximo establecido, se reducirá el importe hasta dicho límite.

4.7. Si las decisiones tomadas por una compañía implicaran un requerimiento de fondos superior a los que tuviere en caja más el crédito bancario, el director del juego recortará las decisiones, comenzando por la Inversión (hasta la depreciación del período), continuando por la I&D y el Marketing, o modificando la producción para adaptar la decisión a los fondos disponibles.

5. Acerca de las estrategias de los equipos

5.1. Los equipos se comprometen a establecer su estrategia de toma de decisiones en el desarrollo de la competencia, obrando siempre de buena fe, con lealtad competitiva y sin incurrir en prácticas maliciosas que alteren las reglas de equidad y justicia que son la base y espíritu de este juego de simulación organizado por la Fundación Junior Achievement.

5.2. Cualquier eventual conducta que implique el ejercicio de una estrategia no coincidente con lo señalado en el párrafo anterior será juzgada por el Director del Juego, cuya decisión será inapelable.

6. Acerca de los asesores de los equipos

6.1. Cada equipo podrá contar con el asesoramiento de algún profesor de la Institución Educativa a la que asisten, o de las personas que los integrantes elijan. Las decisiones finales deberán ser tomadas únicamente por los integrantes de la compañía.

7. Acerca de los resultados de la competencia

7.1. En todos los casos ganará el equipo que haya obtenido mayor puntaje de MPI (índice de desempeño) al cabo del último período de decisiones estipulados por la organización para cada etapa. En caso de empate, ganará el equipo que posea el mayor nivel de ganancias retenidas.



8. Acerca de la primer etapa

8.1. La primera etapa constará de 6 períodos.

8.2. Se desarrollará íntegramente a través de Internet.

8.3. 1era etapa 912 equipos. Divididos en 114 zonas (8equipos por zona).
Está dividido a su vez por regiones

1. Santa Fe
2. Córdoba
3. Buenos Aires
4. Formosa, Jujuy, Salta, Santiago del Estero y Tucumán
5. Catamarca, La Rioja, Mendoza, San Juan y San Luis
6. Chaco, Corrientes, Entre Ríos y Misiones
7. Chubut, La Pampa, Neuquén y Rio Negro

8.4. Si el ganador hubiese omitido el envío de decisiones indicados en el apartado 3.2 del reglamento, quedará descalificado y será el ganador de la zona el equipo que le siguiese en MPI.

9. Acerca de la Segunda etapa

9.1. La segunda etapa constará de 6 períodos.

9.2. Se desarrollará íntegramente a través de Internet.

9.3. Clasificará a la etapa final el mejor equipo de cada zona, medido según el puntaje de MPI. En caso de empate en la zona, el equipo ganador será determinado según el punto 7.1 del presente reglamento. A la segunda ronda clasificarán dos (2) equipos de cada zona y los 12 mejores 3ros.

9.4. Si el ganador hubiese omitido el envío de decisiones indicados en el apartado 3.2 del reglamento, quedará descalificado y será el ganador de la zona el equipo que le siguiese en MPI.

10. Acerca de la tercera etapa

10.1 La tercera etapa constara de 6 periodos.

10.2 Se desarrollará íntegramente a través de internet. A la 3rea ronda pasaran los 2 (dos) mejores equipos de cada zona; y los 4 (cuatro) mejores 3eros. A la etapa presencial, llegaran los mejores 16 equipos, clasificaran 2 por zona.

10.3 Clasificarán a la siguiente ronda los mejores equipos, medido según el puntaje de MPI.

11. Acerca de la etapa final

11.1. Participarán los 16 mejores equipos en dos jornadas en la Ciudad de Rosario.

11.2. La cantidad de períodos, distribución de zonas y modo de clasificación serán informados al inicio de la jornada.

11.3. Será ganador de la Competencia Agro MESE 2019 el equipo que tuviera mayor puntaje, medido según el puntaje de MPI. En caso de empate en la zona, el equipo ganador será determinado según el punto 7.1 del presente reglamento.

11.4. Si el ganador hubiese omitido el envío de decisiones indicados en el apartado 3.2 del reglamento, quedará descalificado y será el ganador el equipo que le siguiese en MPI.

12. Acerca de los premios

- Becas para el Foro Internacional de Emprendedores (FIE) para todos los integrantes del equipo Ganador del DESAFÍO AGROMESE.
- Trofeo para el Primer puesto.
- Medallas para el Primer, Segundo y Tercer puestos.
- Diplomas de Reconocimiento para todos los integrantes de los equipos que accedan a la ronda Semifinal y Final.

13. Acerca de la interpretación de este Reglamento

13.1. La violación de este reglamento en cualquiera de sus cláusulas podrá causar la descalificación del equipo cuyos miembros o asesores hayan incurrido en la infracción, además de notificar a Junior Achievement y quedando a consideración su permiso para participar en cualquier otro evento de índole nacional o internacional.

13.2. Junior Achievement creará un tribunal compuesto por un Comité Consultivo, que tendrá la potestad para la interpretación de este reglamento, en caso de que existiese desacuerdo sobre el mismo. Dicho comité pondrá en evaluación cada caso y causa de descalificación.

13.3. La inscripción en la competencia implica la aceptación del presente reglamento

14. Consideraciones Generales

14.1 Los jugadores aceptan que sus decisiones, datos, sobrenombre de identificación y transacciones por ellos capturadas serán propiedad de Junior Achievement, quien podrá hacer el uso de ellas como mejor convenga a sus intereses. Adicionalmente, los ganadores aceptan participar en cualquier promoción que Junior Achievement desee realizar en cualquier medio de comunicación nacional o extranjero sin percibir ningún pago adicional al premio recibido.

14.2 Cualquier intento deliberado por parte de algún concursante o de cualquier otro individuo para dañar el sitio, alterar, o borrar los registros de la competencia o modificar de alguna forma las características de operación del mismo, causará la descalificación del equipo, así como cualquier otra sanción que las leyes civiles y penales contemplen.