

## **NORMAS GENERALES**

1.1 Tu cuenta debe ser verificada con tu ID de juego online (por ejemplo, ID de PSN o Gamertag de Xbox). Para ello, dirígete a la sección "Mi perfil" de tu panel de control.

1.3. Los equipos deberán presentar un mínimo de jugadores al inicio de partido:

- 10 en Primera y Segunda División
- 9 en Tercera División

1.4. Todos los equipos están obligados a usar el Cualquiera.

1.5. En Primera División el uso del portero es obligatorio.

1.6. Las alineaciones de los equipos deben presentarse antes de la hora programada para el partido. Si no se hace así, se puede producir un incumplimiento. La primera infracción es una advertencia, la segunda es una advertencia final, la tercera es un incumplimiento. Si la alineación no se ha hecho, el equipo de administración seguirá el perfil de los jugadores para asegurarse de que están firmados. Si los jugadores no están firmados esto será un defecto.

1.7. Todos los jugadores en la alineación deben ser contratados por el equipo correcto. El jugador no inscrito correctamente conllevará el partido perdido para su equipo.

1.8. Todos los equipos deben tener una cuenta de Twitter para facilitar la promoción de equipos, partidos y ligas.

1.9. Todos los equipos solo tienen un reinicio por partido. Solo se puede salir del mismo antes del minuto diez. Los goles marcados en esos minutos de juegos serán válidos para el resultado final.

1.10. Los horarios de los partidos tendrán diez minutos de cortesía para presentarse al mismo.

1.11. El tamaño máximo de una plantilla de VPG España es de 20 jugadores. Y el mínimo es de 14 jugadores. El no cumplimiento de esta norma conllevará la directa no participación del club en la competición.

1.12. Cada equipo debe tener una cuenta de Twitter activa por equipo y debe publicar un anuncio de la lista de escuadrones y etiquetar a @VPG\_Spain

## **2. RESPONSABILIDADES DEL MANAGER**

2.1. Los managers tienen un contrato de gestión de al menos 1 temporada. No cumplir con su contrato resultará en una prohibición de gestión de fifa completa y una prohibición de jugador por una temporada.

2.2. Como mánager, eres responsable de tu equipo y de asegurar que se cumplan todas las reglas.

2.3. Es tu responsabilidad reclutar y firmar un asistente de manager y jugadores.

2.4. Las alineaciones de los equipos deben ser presentadas antes del inicio del partido.

2.5. Los managers son responsables de asegurarse de que todos los jugadores en la alineación deben ser contratados por su club.

2.6. Los managers son responsables de asegurarse de que todas las id de jugador de su equipo están actualizadas.

2.7. Si dejas de ser manager, eres responsable de reclutar un reemplazo adecuado, ya sea promoviendo a un asistente de manager o a un jugador de tu equipo.

2.8. Debes presentar los resultados de los partidos antes de las dos horas desde el inicio del partido. Si un manager incumple este punto puede recibir un castigo disciplinario.

2.9. Eres responsable de contactar con el mánager del equipo contrario y asegurarte de que los partidos se inician a tiempo.

2.10. Tienes que contactar con el entrenador del equipo contrario al menos 30 minutos antes del comienzo del partido.

2.11. Tiene derecho a solicitar un retraso de 10 minutos en el inicio de los partidos de liga

2.12. Todos los managers son responsables de transmitir los partidos (a YouTube, Twitch u otro sitio de transmisión). Si aparece algún problema en el juego, la prueba de las transmisiones debe ser de fácil acceso. Es obligatorio tener el partido grabado para revisión de posibles pruebas en caso de incidencia.

Los managers son responsables de manejar los chats de su equipo en todo momento. Si se envían mensajes poco profesionales se tomarán medidas disciplinarias.

### **3. TRABAJO DE MANAGER CON ESTADÍSTICAS**

3.1. Todas las estadísticas deben ser registradas al final de cada partido. La puntuación, la lista de jugadores y las estadísticas de rendimiento de los jugadores deben estar en el vídeo. También se utilizará como precaución ante cualquier disputa. Puede ser en forma de fotos grabadas con el móvil o de vídeo.

3.2. Los managers deben enviar los vídeos a los administradores de la liga después del partido. Los vídeos se utilizan como prueba de respaldo para las estadísticas de los jugadores, las puntuaciones disputadas y los problemas de nombre de usuario de psn.

3.3. Si tu partido de liga termina en empate, graba tus estadísticas rápidamente

3.4. Asegúrate de dar a tu oponente tiempo suficiente para grabar sus estadísticas también.

3.5 Los managers están obligados a insertar en el sistema las siguientes estadísticas:

Valoraciones

Goles

Asistencias

Porterías imbatidas

### **4. ESTADÍSTICAS DE LOS JUGADORES**

4.1 Los jugadores están obligados a enviar una prueba fotográfica de sus estadísticas de rendimiento. Si no lo hacen, las estadísticas serán eliminadas.

4.2 Los managers pueden enviar las estadísticas de cada jugador para cada partido, se necesita una prueba de imagen/vídeo.

4.3. Cualquier problema con el envío de la aplicación debe ser comunicado al administrador de la liga y solucionado de esa manera. Si no se comunica y no hay pruebas, las estadísticas se borrarán y no se devolverán.

4.4. Si un jugador es culpable de introducir una imagen incorrecta o de aumentar las estadísticas, se le dará una advertencia. Si el problema se repite, se borrará todo el historial de la cuenta.

4.5. Las estadísticas de los jugadores deben ser enviadas dentro de los 2 días posteriores a la hora programada.

## **5. CONTRATOS**

5.1. El contrato de un jugador es por una temporada mínima, pudiendo establecerse duraciones más largas en acuerdo privado entre club y jugador.

5.2. Solo el manager puede solicitar a un administrador dar de baja a un jugador en mitad de temporada durante el mercado de invierno.

## **6. SISTEMA DE LIGA**

6.1. La Liga se juega con formato Round-Robin o todos contra todos, a ida y vuelta con un total de  $2x$  (número de equipos – 1) partidos o jornadas por temporada en cada división. Este número de divisiones y el de equipos por división son variables en función del número de equipos inscritos. Dicho número variable de equipos también afecta al calendario y al formato de los torneos, pero la base desde la que partimos es ésta:

6.2. La Liga en PS5 se juega con formato Round-Robin o todos contra todos, a ida y vuelta con un total de  $4x$  (número de equipos – 1) partidos o jornadas por temporada en cada división. Cada jornada conlleva la disputa de dos partidos entre los contendientes, el resultado global de sumar los goles marcados por ambos equipos dictaminará el resultado final de la jornada computable en la web de VPG. Este número de divisiones y el de equipos por división son variables en función del número de equipos inscritos. Dicho número variable de equipos también afecta al calendario y al formato de los torneos, pero la base desde la que partimos es ésta:

6.3. Distribución de equipos por estatus: El establecimiento de los grupos lo define la clasificación de la temporada anterior (si la hubiere) para los clubes veteranos.

6.4. Creación de divisiones y distribución de equipos dependerá de cada plataforma y el número de equipos inscritos en cada una.

6.5. El primer equipo clasificado en las demás divisiones asciende.

6.6. El último clasificado desciende de categoría

6.7. En caso de abandono el sistema para completar la plaza dejada será el de ascender al mejor clasificado de la división inferior. Los equipos descendidos en ningún caso podrán ser salvados administrativamente.

## 6.8. Resolución de empates a final de liga.

En caso de empate a puntos entre dos clubes, la forma de desempate será:

Diferencia de goles

Enfrentamiento directo

En caso de empate a puntos entre más de dos clubes, la forma de desempate será:

Diferencia de goles

Clasificación virtual de puntos entre los equipos afectados.

Goal average general entre los clubes de la clasificación virtual.

Goal average general de la clasificación real de todos los equipos.

Goles a favor.

## 7. Circunstancias de juego

**7.1** En caso de reiniciarse un partido, debe ser jugado con los mismos jugadores que lo comenzaron. No se podrán incluir jugadores nuevos una vez haya sido iniciado el partido. Si esto sucede el equipo que infrinja esta norma perderá su partido por default 0-1

**7.2** No existe ninguna limitación en la forma de jugar (formación, estilo de juego, abusar de una jugada, pérdidas de tiempo in-game sin uso de bugs...), cada equipo es libre de jugar como lo desee y de seguir o no el concepto subjetivo de fair-play (juego limpio) siempre que respete la Reglamentación.

**7.3** No hay ninguna restricción en la configuración de tu VP siempre que sea legal (conseguida jugando y sin usar bugs, hacks y similares). No se podrá utilizar nombres ofensivos ni publicitarios tanto en el nombre, como en el alias, como en la camiseta.

**7.4** Está prohibido molestar al portero cuando no tiene la pelota (dentro del área) o cuando la tiene en las manos (esté sacando o no). Es decir, se puede presionar al portero si tiene el balón en los pies.

En el caso de que involuntariamente un jugador choque con el portero mientras este saca, el balón debe de devolverse al equipo del portero que esta sacando. Si hay gol en esa misma jugada, quedará anulado

**7.5** No se permite colocar jugadores bajo palos o dentro del área pequeña para defender una falta directa, excepto en los córners donde puede colocarse como máximo 1 jugador de campo en cada palo. No incluye larguero, por lo tanto el máximo de jugadores bajo palos es de 2, sin incluir el portero.

**7.6** Se deben esperar 5 segundos cuando en un córner o falta aparece al lado del jugador que saca un jugador automáticamente (llamar a segundo jugador). Otra cosa es que el jugador se acerque a recibir en corto, en este caso no hay que esperar porque el defensa tiene la posibilidad de reaccionar y de la otra manera no. Una falta o un córner puede ser sacada inmediatamente si así lo desea el jugador cuando no hay cambio de lanzador. Cuando se cambia de lanzador, se debe dar un mínimo para esperar a que la gente se coloque (ej: que un central salga arriba).

**7.7** Los partidos que se queden congelados, pillados o cualquier otro bug que haga que el partido no siga su curso natural, quede interrumpido e impida seguir jugando, se consideran “partidos suspendidos” y se resuelven de esta manera en función del minuto en el que ocurrió la incidencia:

- Antes del minuto 35:00: se reinicia la primera parte a modo de un nuevo partido en el que se deja correr el tiempo sin jugar hasta que llegue al minuto correspondiente. Entonces el balón empezará en posesión del equipo que hizo el saque inicial en el nuevo partido.
- Entre el minuto 35:00 y el inicio de la segunda parte: se inicia un nuevo partido pero sólo jugando la primera parte. Comienza con la posesión el equipo que no sacó del medio en el partido suspendido. Si saca el otro equipo debe pasarle la pelota. Si no está claro quién sacó en el partido suspendido, sacará el que asigne el juego en el nuevo partido.
- Entre el inicio de la segunda parte y el minuto 84:59: se reinicia la segunda parte a modo de un nuevo partido del que sólo se jugará la primera parte. Entonces se deja correr el tiempo sin jugar hasta que llegue al minuto de la suspensión, en su equivalente al crono de la primera parte (por ejemplo. si se suspende en el minuto 70, se deja correr el tiempo hasta llegar al minuto 25). Entonces el balón empezará en posesión del equipo que hizo el saque inicial en el nuevo partido.
- A partir del minuto 85:00: se da por concluido el partido.

En todos estos casos el resultado que se llevaba en el partido suspendido se mantiene y se suma al obtenido en el nuevo partido si lo hubiere.

Si no hay acuerdo ni pruebas respecto al momento de la suspensión, se deberá jugar un nuevo partido obligatoriamente en ese mismo día establecido para el partido suspendido.

**7.8** El no cumplir con el número de jugadores mínimo para disputar el encuentro, se considerará como NO PRESENTADO, perdiendo el partido (Default).

**7.9** El modificarse o conseguir las hazañas de manera inapropiada (con programas de edición-archivo) es ILEGAL, el jugador será vetado de por vida, y si el/los capitán/es son concedores de dicha ilegalidad, también serán sancionados.

El club además perderá el partido, si la reclamación sobre dicho jugador, se hace antes de las 48 horas después del encuentro, de ser posterior a dichas 48 horas, el resultado del partido será inamovible.

**7.10** Si a un equipo se le caen 4 jugadores en más de 3 partidos se les dará automáticamente esos partidos por perdidos. Si volviese a repetirse cada partido que se haga se le dará ese partido por perdido.

**7.11** Si tras sacar una falta, se detecta que se ha producido el bug de los jugadores bloqueados en la barrera, toda acción llevada a cabo más allá de 5 segundos quedará anulada. Transcurrido ese tiempo, es obligatorio lanzar el balón fuera y devolverla al equipo que la tiró fuera. En caso de no hacerlo, los capitanes del equipo infractor recibirán 1 partido de sanción, si hubiera gol será anulado.

**7.12** No está permitido el uso del bug en los lanzamientos de penalti estilo "Panenka". El uso implica la anulación del gol marcado. En caso de partidos de Copa con varios partidos conlleva igualmente la anulación del gol marcado. Llegado el caso esa anulación puede conllevar la anulación de la posible disputa de una prórroga y penalties en dicha eliminatoria, quedando como definitivo el resultado final descontando el gol ilegal en el marcador del infractor.

**7.13** Cuando se marca un gol en la plataforma de PS4, el equipo que saca del centro del campo está obligado a esperar cinco segundos a formular ese lanzamiento para evitar posibles problemas de latencia en el servidor.

## **8. PARTIDO PERDIDO POR ABANDONO ("BYES")**

**8.1** Las reclamaciones de pérdidas por incomparecencia deben estar respaldadas por pruebas de vídeo.

**8.2** Las puntuaciones para una pérdida por incomparecencia serán: 1-0 en formatos de liga y 3-0 en formatos de torneo.

**8.3** Si un equipo pierde más de tres veces en una temporada, será eliminado de la liga y sustituido por otro equipo en caso de ser posible.

**8.4** Si un equipo abandona será suplido en la siguiente temporada por el mejor clasificado no ascendido de la división anterior. En caso de tener múltiples divisiones por debajo se acudirá a

las últimas rondas de playoffs y en caso de una última variable en duda la organización se reserva el derecho de organizar un playoff específico para la plaza.

## **9. REGIMEN DISCIPLINARIO CONTRA TRAMPAS**

9.1. No se tolerarán las trampas. Cualquier jugador que sea descubierto haciendo trampa será sancionado.

9.2. No está permitido derribar a los adversarios corriendo hacia ellos en las jugadas a balón parado.

Esto puede llevar a la expulsión de un jugador. El derribo de jugadores que interfiera con el juego del equipo de administración adjunta decidirá el resultado. Puede dar lugar a una repetición o a una suspensión.

9.3. Cualquier glitch prohibido en los eventos de EA no está permitido en la VPG. La eliminación de los goles o de las faltas puede ser una opción en un caso de fallo.

## **10. JUEGO JUSTO**

10.1 Todos los miembros de la página web de la VPG (jugadores, managers y agentes libres incluidos) deben respetar las normas de juego limpio en todas las plataformas y en todas las actividades relacionadas con la VPG (incluyendo los días de juego, las pruebas y la gestión y administración de sus equipos).

10.2 Existe una política de tolerancia cero hacia la intimidación, el acoso y la discriminación por cualquier motivo, incluyendo pero no limitado a: Género, Raza, Religión, Sexualidad, Discapacidad, Edad.

10.3 Se espera que los jugadores y directores de VPG traten a todos con respeto en todo momento: piensen en el efecto que sus mensajes y acciones pueden tener en los demás.



10.4 Cualquier incumplimiento de las normas anteriores, si se demuestra, dará lugar a un baneo.

10.5. La decisión del equipo de la sede es definitiva - si crees que una decisión contra tu equipo o jugador es incorrecta, puedes discutirla más a fondo con el equipo de administración

10.6. Los equipos/jugadores deben abstenerse de publicar en las redes sociales sobre las incidencias, y permitimos llegar a una solución a través de los canales correctos.

10.7. La firma de contrato y disputa de la competición, conlleva la aceptación de las decisiones del Comité Arbitral y la total aceptación de sus decisiones.

10.8. El desconocimiento de la normativa no exime de su cumplimiento.

## 11. INCIDENCIAS Y PRESENTACIÓN DE INCIDENCIA

11.1 Las incidencias solo se pueden presentar transcurridas 12 horas después de la conclusión del partido para casos de alineación indebida.

11.2 Las incidencias se debe presentar con la plantilla creada a tal efecto para facilitar el trabajo del Comité de Arbitros.

Formato de la incidencia:

- Asunto: Plataforma - (Tipo de incidencia) -Equipo denunciante
- Incidencia: (tipo de incidencia)
- Competición y división: (Liga/Copa) - División
- Jornada y partido: Jornada y partidos enfrentados
- Comentario: Breve resumen de los hechos
- Norma incumplida: Citar norma
- Pruebas: Link del video (o adjunto).

11.3 Sin pruebas claras e irrefutables la incidencia será desestimada siempre.

11.4 Las incidencias se enviarán a [arbitros@virtualprogaming.com](mailto:arbitros@virtualprogaming.com)

## **12. REEMBOLSOS**

**12.1** EN LAS LIGAS DE PAGO CADA EQUIPO DEBE PAGAR UNA PEQUEÑA CUOTA DE INSCRIPCIÓN.

**12.2** LAS CUOTAS SE DESTINAN A LOS PREMIOS EN METÁLICO Y A LOS GASTOS DE FUNCIONAMIENTO.

**12.3** LAS CUOTAS DE INSCRIPCIÓN NO SON REEMBOLSABLES.

## **13. RECLAMACIONES**

13.1. Si quieres presentar una queja, envía un correo electrónico a leomadiba@virtualprogaming.com.

13.2. Las quejas no se actualizan a través de las redes sociales, sino que se gestionan únicamente por correo electrónico.

## **14. CONSIDERACIONES ADMINISTRACIÓN**

14.1 Para cualquier situación específica que no figure en el reglamento, el equipo de administración correspondiente tiene derecho a tomar una decisión al margen del reglamento. Para ello, es necesario que participen los suplentes o los gestores del sistema.

14.2. Todas las Reglas pueden estar sujetas a cambios en beneficio de la liga en caso de que surjan problemas **y serán debidamente publicadas en redes sociales, discord, avisadas por whatsapp y nuestro espacio web.**

14.3. Cualquier cambio en las reglas será decidido por todos los administradores.

14.4. El equipo de administradores incluirá partes neutrales para que la justicia y la parcialidad de la decisión sea parcial para todos los equipos.

14.5. Todas las decisiones relacionadas con estas reglas son definitivas.

14.6. No tiene sentido discutir con un admin o pasar por encima de él para intentar cambiar la situación.

14.7. Esto puede dar lugar a impagos, baneos o borrado de estadísticas, dependiendo de la situación

### **13. NORMATIVA EN COMÚN ANTI TOXICIDAD**

VPG entiende que la competición debe ser el reflejo de unos valores de civismo y deportividad. Por este motivo el comportamiento de los integrantes de la competición dentro y fuera de las partidas, tanto en los partidos, como en la web y en las redes sociales, será tenido en cuenta a fin de generar un entorno amigable y respetuoso para todos.

**13.1** Cualquier descalificación o falta de respeto de carácter público hacia organización, patrocinadores, equipos y usuarios como tal será castigado con una sanción de 1 a 20 partidos a discreción del comité. En caso de amenazas o comentarios discriminatorios, la sanción quedará a criterio de la organización, pudiendo llegar a la expulsión y denuncia ante las autoridades.

**13.2.** Tres sanciones en un mismo año serán castigadas con la expulsión hasta la temporada siguiente o la expulsión permanente de la competición.

**13.3** Queda prohibida la exhibición de pruebas relativas a una infracción en cualquier red social, contemplando una sanción al propietario o incluso la expulsión del club de la competición.

**13.4** Para la resolución de incidencias en este apartado, y tras la recepción (ya sea por reporte o de oficio) del hecho motivo de estudio, las competiciones se reunirán en Comité Común para estudiar la gravedad de las mismas. Un hecho considerado como grave o extremadamente grave conllevará la expulsión de las cuatro competiciones firmantes con carácter permanente.

## **14. Horarios competición VPG España**

### **XBOX**

23:00 jornada y partido emitido

### **PC**

23:30 jornada

22:20 y 23:40 partidos emitidos

### **PS5**

23:00 - 23:20 jornada

23:20 - 23:40 partido emitido

### **PS4**

23:00 partido emitido y jornada