

# REGLAMENTO OFICIAL

## MANAGER FDV 2018



AGOSTO DE 2018

## Índice:

1. Inscripciones
2. Comunicación entre participantes
3. Reglas del Juego
4. Formato del Torneo
  - 4.1 Escogencia de Equipos
  - 4.2 Criterios de Desempate
5. Economía de los Clubes
  - 5.1 Presupuesto
  - 5.2 Patrocinadores
  - 5.3 Estadio
  - 5.4 Derechos de TV
  - 5.5 Premios
6. Jugadores
  - 6.1 Draft
  - 6.2 Mercado
  - 6.3 Cláusula de Objetivos “Clausulazo”
7. Envío de Resultados
  - 7.1 Goleadores
  - 7.2 Asistidores
8. Interrupción en el Juego/Desconexiones/Bugs
9. Prohibiciones
  - 9.1 Alteración a la media de los Jugadores
  - 9.2 Formaciones Personalizadas
  - 9.3 Publicación de Resultados Incorrectos
10. Sanciones – Tribunal de Arbitraje Deportivo (TAD)
  - 10.1 Alteración a la media de los jugadores
  - 10.2 Formaciones Personalizadas
  - 10.3 Publicación de Resultados Incorrectos
  - 10.4 Desconexión desmedida
  - 10.5 Decisiones del Tribunal

## 1. Inscripciones

**1.1 Torneo por Invitación:** Para esta edición los participantes del torneo serán escogidos por la administración de Fiferos de Venezuela y estos podrán ser expulsados dada una conducta antideportiva.

## 2. Comunicación entre participantes

**2.1 El grupo de WhatsApp:** Los 20 jugadores del torneo deben estar en todo momento presentes en el grupo de la aplicación WhatsApp.

**2.2 Conductas Antideportivas:** Cualquier insulto que sea considerado grave por la administración será sancionado. (Ver apartado sanciones)

**2.3 La moderación del grupo de WhatsApp:** Los administradores están en la potestad de inhabilitar del chat en caso que sea necesario.

## 3. Reglas del Torneo

**3.1 Los días de competición:** El horario predeterminado para los partidos será a las **10:30 pm y 11:00 pm** (hora de Venezuela) los días **domingo y miércoles**.

**3.2 Cumplimiento de partidos:** Todo equipo debe cumplir con las jornadas estipuladas previamente en el calendario (disponible en la página web), en caso contrario debe estar al día para la siguiente ronda.

**3.3 En el Juego:** Todos los partidos se deben iniciar mediante la modalidad Amistosos Online incluida en el FIFA cumpliendo lo siguiente:

**Tiempo de Juego: 6 minutos**

**Controles: Cualquiera**

**Defensa: Táctica**

**Velocidad: Normal**

**Plantillas: Personalizadas (Del Torneo) \*LEER REGLA 3.4**

**3.4 Vídeo de verificación de medias:** Todo jugador debe hacer un video mediante la opción SHARE de su consola PS4 mostrando los atributos de cada uno de sus jugadores de una forma rápida (que no exceda los 30 segundos), es **OBLIGATORIO** a la hora de afrontar partidos del torneo y funcionará como prueba ya sea para el TAD o la contraparte que pida revisión.

- **No es necesario subir el vídeo a menos que sea pedido por la contraparte o los administradores.**

## **4. Formato del Torneo**

**4.1 Escogencia de Equipos:** A cada jugador se le asignará mediante un sorteo un equipo de la Premier League y cumplirá el rol de identificar al club.

**4.2 Torneo y Criterios de desempate:** El manager está compuesto por 20 y se disputará en 2 fases:

**4.2.1 Fase de Grupos:** Los 20 equipos serán divididos en 4 grupos de 5 equipos en orden aleatorio (previamente conocido antes del sorteo de equipos) y clasificarán a la siguiente ronda los primeros 2 puestos de cada grupo.

**4.2.2 Fase de Eliminación:** Esta fase iniciará con 8 equipos, donde los cruces estarán definidos entre los ganadores de grupo contra los segundos de grupo, avanzando en partidos de IDA y VUELTA desde Cuartos de Final hasta la Gran Final.

**4.2.3 Criterios de Desempate:**

**4.2.3.1 En la Fase de Grupos:** Se tomará como criterio de desempate el siguiente orden: Enfrentamiento Directo, Diferencia de Goles, Goles a Favor, Nuevo Partido único de desempate y que en caso de empate irá a gol de Oro.

**4.2.3.2 En la Eliminación Directa:** En caso de empate en el global (no existe regla de goles de visita) se jugará un nuevo partido a GOL DE PLATA.

4.2.3.3 **Gol de Plata:** Se juegan 45 minutos y si no existe ganador la segunda parte se juega a Gol de Oro (el primero que anote gana)

## 5. Economía de los Clubes

**5.1 Presupuesto:** Todo club iniciará con 800 millones de dólares, dinero que debe invertir en su plantilla, estadio y personal.

5.1.1 **Números Rojos:** Ningún equipo bajo concepto alguno debe entrar en cifras negativas, en caso de incumplir con esta normativa se le será arrebatado su jugador con mayor media como indemnización.

**5.2 Patrocinadores:** Todo club debe estar respaldado económicamente por una única (1) marca, esta empresa será el musculo económico del club y este será escogido mediante el foro por cada jugador según su criterio.

**5.3 Estadio:** Cuando el club juegue de local obtendrá beneficios por la venta de sus uniformes y las entradas para los partidos.

**5.3.1 Nivel de Estadio:** Cuando el club juegue de local obtendrá beneficios por la venta de sus uniformes y las entradas para los partidos. Los estadios tienen 3 niveles:

- **Nivel 1 de FDV:** El estadio tiene espacio para **30.000** espectadores.
- **Nivel 2 de FDV:** El estadio tiene espacio para **60.000** espectadores.
- **Nivel 3 de FDV:** El estadio tiene espacio para **90.000** espectadores.

**5.3.2 Aumento de Nivel:** Todo club iniciará con su estadio al nivel 1 podrá aumentarlo al inicio de cada fase.

**5.3.3 Trabajos y Beneficios en el estadio:**

Mejora de estadio	Costo (\$)
De Nivel 1 a Nivel 2	10.000.000
De Nivel 2 a Nivel 3	8.000.000
De Nivel 1 a Nivel 3	14.000.000

**Y tendrán los siguientes beneficios:**

Estadio	Beneficio por Partido (\$)
Nivel 1	1.000.000
Nivel 2	2.000.000
Nivel 3	4.000.000

**5.4 Derechos de TV:** Cada equipo podrá vender sus derechos televisivos a las diferentes compañías cableras, estos derechos se verán afectados dependiendo de la popularidad del equipo.

5.4.1 **Exclusividad:** Solo se pueden vender los derechos de TV a una compañía.

**5.5 Premios:** Una vez finaliza una ronda los diferentes equipos (según sea el caso) serán recompensados por sus patrocinadores, compañía cablera o el Staff de la competición.

5.5.1 **Máximo Goleador:** El jugador con mayor número de goles anotados será recompensado con 20 millones de dólares, en caso de empate el dinero sería repartido entre los involucrados.

5.5.2 **Máximo Asistidor:** El jugador con mayor número de asistencias dadas será recompensado con 20 millones de dólares, en caso de empate el dinero sería repartido entre los involucrados.

## 6. Jugadores

**6.1 Draft de Escogencias:** Todo jugador está en la obligación de conformar su plantilla según su dinero disponible.

**6.1.1 Número de Jugadores:** Los equipos deben permanecer en todo momento con 20 jugadores y bajo ningún concepto esta cifra debe aumentar o disminuir.

**6.1.2 Rondas de Escogencia:** Los participantes deben seleccionar los jugadores que estén a su disposición (no se pueden repetir jugadores) y serán escogidos de 2 en 2 durante 6 rondas bajo una hora y fecha predeterminadas vía sorteo previamente hecho por los administradores, para luego seleccionar los 8 jugadores restantes en 2 rondas de 4 jugadores respectivamente.

**6.1.3 Costo de los Jugadores:** Los jugadores a seleccionar tendrán un precio según su media tal como sigue:

7. Media (OVL)	Costo (\$)
93-95	80.000.000
90-92	70.000.000
87-89	60.000.000
84-86	50.000.000
81-83	40.000.000
78-80	30.000.000
75-77	20.000.000
46-74	10.000.000

**6.2 Mercado:** Durante cada temporada el manager tendrá 2 periodos donde cada participante podrá intercambiar jugadores con otros equipos libremente y sin límite de contrataciones, estos periodos estarán comprendidos entre la finalización del draft y el inicio del torneo, para luego tener una segunda aparición para la fase final.

**6.2.1 Contrataciones:** Cada contratación debe hacerse oficial en el foro correspondiente así como en el grupo de WhatsApp del torneo.

**6.3 Cláusula de Objetivos “Clausulazo”:** Durante este periodo los participantes podrán contratar jugadores de los equipos eliminados en fase de grupos, pagando su cláusula, que tendrá un valor 2 veces mayor que el costo inicial del jugador.

## 7 Envío de Resultados

**7.1 Publicación de Resultados:** Todo resultado debe estar publicado en el foro correspondiente indicando correctamente los goleadores y asistentes tanto del equipo ganador como del equipo perdedor.

**7.1.1 Goleadores:** Todo equipo debe postear el resultado final de cada encuentro junto con los jugadores que anotaron en el compromiso (tanto del equipo ganador como del perdedor)

**7.2 Asistidores:** Todo equipo debe postear el resultado final de cada encuentro junto con los jugadores que anotaron en el compromiso (tanto del equipo ganador como del perdedor)

**7.3 Publicación Incompleta:** Si un participante no toma en cuenta las estadísticas de su rival a la hora de publicar los resultados no se sumará su estadística a la tabla de goleadores y asistidores respectivamente.

## 8. Interrupción en el Juego / Desconexiones / Bugs

**8.1 Interrupciones en el Juego:** Si por algún motivo existe una desconexión durante un partido oficial, se jugará un nuevo partido jugando el tiempo restante y manteniendo los goles hechos hasta ese momento.



**8.2 Expulsiones:** Dada una expulsión de un jugador durante un partido y la pérdida de conexión del mismo, a la hora de reanudar el partido en una partida nueva el participante con el jugador expulsado deberá colocar en su lugar al peor jugador de su plantilla.

**8.3 Bugs / Errores en la Aplicación:** Si existe alguna anomalía al iniciar un partido se debe hacer una pausa en los primeros 5 minutos e ir a la opción de salir del partido y alternarla con el joystick a la opción de Abandono mutuo. Todo jugador debe aceptar este abandono mutuo en todo momento.

**8.3.1 Acción en los primeros 5 minutos:** Si existe alguna anomalía y se anota algún gol este valdrá, así como las expulsiones.

## 9. Prohibiciones

**9.1 Alteración a la Media de los Jugadores:** Ningún participante podrá alterar los atributos de los jugadores en el FIFA, una forma de saber si el oponente está pasando por alto esta regla es mediante la opción RENDIMIENTO DE JUGADOR ya sea durante o al final del juego.

**9.2 Formaciones Personalizadas / Custom:** Bajo Ningún concepto un jugador podrá utilizar una formación que no exista por defecto en FIFA, formaciones creadas como 5-1-4 o afines no son permitidas.

**9.3 Publicación de Resultados Incorrectos:** Si algún participante publica resultados de partidos no jugados o altera de forma antideportiva los resultados y goleadores de sus encuentros será sancionado.

**9.4 Repetición de Partidos:** En ningún momento se podrá coordinar repetir un encuentro entre participantes.

## 10. Sanciones – Tribunal de Arbitraje Deportivo (TAD)

- 10.1 Alteración a la Media de los Jugadores:** En caso de sospecha de alteración de media, la parte demandante debe publicar las pruebas necesarias donde se demuestre la modificación de la media en el foro del TAD, de igual forma podrá pedir el video de verificación de medias en cualquier momento. El incumplimiento de esta regla supone la EXPULSIÓN INMEDIATA del torneo y de los siguientes torneos organizados por Fiferos de Venezuela.
- 10.2 Formaciones Personalizadas / Custom:** Si un participante utiliza una formación personalizada puede ser verificado mediante las calificaciones de jugador, donde muestra el indicador X-X-X Pers.X. El incumplimiento de esta normativa supone la pérdida del partido por Forfeit (FF).
- 10.3 Publicación de Resultados Incorrectos:** Si un administrador verifica que un resultado no es correcto el jugador involucrado será sancionado con -3pts en la tabla más la pérdida automática del encuentro.
- 10.4 Desconexión Desmedida:** Un jugador que se desconecte durante 3 veces consecutivas durante un partido perderá el partido de forma automática por forfeit (FF).
- 10.5 Decisiones del Tribunal:** Todo incumplimiento de la norma debe ser notificado al Tribunal de Arbitraje Deportivo, donde el demandante deberá publicar las respectivas pruebas que argumente sus acusaciones, mientras tanto el demandado debe defenderse ya sea bajo otras pruebas como el vídeo o las imágenes.
- 10.6 Repetición de Partidos:** Si los administradores obtienen información de que se repitió algún encuentro procederá a la anulación del mismo y la pérdida de -2 pts a los equipos involucrados.

