

Reglamento Oficial

Edición XIX – Septiembre 2019

Prólogo

El presente reglamento ha sido elaborado por parte del Staff de Fiferos de Venezuela, gracias al aprendizaje logrado organizando la mejor liga del modo Virtual Pro para FIFA en Venezuela, siendo además una de las ligas referentes en el continente, teniendo +20 clubes y +250 jugadores inscritos en la plataforma de PS4 actualmente, además la experiencia al haber organizado competencias oficiales en PS3/PC. Son seis años en comunicación continua con los clubes, evaluando muchos escenarios de juego que han fortalecido y profundizado el reglamento hasta la edición actual.

Índice

- 1.- Inscripciones
- 2.- Selección de nombres de clubes
- 3.- Comunicación entre clubes
- 4.- Modos de juego (Liga y Copa)
- 5.- Selección de VENEZUELA.
- 6.- Envío de resultados
- 7.- Prohibiciones
- 8.- Desconexiones
- 9.- Reprogramaciones de jornadas – Tiempos de espera – Forfeits (FF)
- 10.- Sanciones
- 11.- Tribunal de Arbitraje Deportivo
- 12.- Mercado de fichajes
- 13.- Reconocimientos individuales y grupales



*Al inscribir el equipo, FDV asumirá que cada capitán y sus jugadores leyeron el reglamento y tienen conocimiento del mismo para respetar todos los puntos allí establecidos.

1.- Inscripciones

Para la correcta inscripción en la FVVP de PS4, los clubes deben cumplir tres (2 fases, cada una de ellas es importante para validar toda la información de los clubes:

**Errores de transcripción/tipeo en cualquiera de las fases de inscripción serán considerados por la administración para prevenir el abuso de forfeits.*

1.1 Fase 1 – Formato de Inscripción (Foro)

Una vez la administración valide la inscripción por el correo, los capitanes pueden registrar al equipo en el foro usando el tema correspondiente, con los siguientes datos:

- Club

Nombre del Club: Nombre del club que fue aprobado por la administración.

Redes Sociales: Opcional, recomendado para mejorar la comunicación en las redes sociales entre clubes y tener un mejor feedback con @FiferosdeVzla.

- Plantilla

Nombre: Nombre y apellido del jugador. Especificar si es capitán, subcapitán o asistente.

PSNID: Alias del jugador dentro de la PlayStation Network.

País: en caso de que no sean venezolanos de nacimiento, especificar el país.

**La publicación en el foro puede ser editada hasta que termine el periodo de inscripciones para anexar nuevos jugadores a la plantilla.*

1.2 Fase 2 – Formato de Inscripción (EFA)

Con la inscripción oficializada en el foro, los capitanes deben crear o modificar el equipo en [EFA](#), comunicándose con sus miembros para que ingresen a sus respectivos equipos en el menor tiempo posible.

- **Es importante que el creador del club en la plataforma EFA coloque en “PAÍS” obligatorio VENEZUELA así ya no resida actualmente en ella.**

**Con la finalización de la Fase 2, la inscripción del club es tomada como oficial.*

**Jugadores no podrán abandonar a sus equipos hasta el siguiente mercado de fichajes.*

1.3 Límite de Jugadores

- Un mínimo de diez (10) jugadores serán necesarios para inscribir un equipo, con un tope de hasta veintidós (22) jugadores por club.
- Al momento de disputar el encuentro, un mínimo de siete (7) jugadores en el campo serán necesarios por cada equipo.

**Si son menos de siete (7) jugadores en cancha, el juego debe ser previo acuerdo entre capitanes, aceptando que al jugar bajo esas condiciones cualquier resultado del juego será oficial.*

**La administración se reserva el derecho a repetir partidos por problema de límites de jugadores si así lo considerase necesario.*

1.4 Capitanes

- Un máximo de tres (3) líderes oficiales serán permitidos por club, siendo estos: Capitán y Sub-Capitán, como ha venido siendo costumbre, y un tercero llamado Auxiliar o Asistente.

- El Auxiliar o Asistente podrá colaborar con la logística del club, desde programar partidos en caso de que algún de los dos líderes principales no puedan llevar a cabo esta tarea; estos podrán delegar esta función al Auxiliar y dar su número telefónico vía mensaje privado al encargado del equipo rival. También podrá reportar los resultados en EFA, ya que el capitán podrá asignarlo en el apartado de “Mánagers” de [EFA](#).

1.5 Nacionalidades

- El capitán y subcapitán del club deben ser venezolanos de nacimiento o residenciados en el país.
- Un tope de nueve (9) jugadores que no sean venezolanos de nacimiento (extranjeros) pueden inscribirse en cada club.

*FDV se reserva el derecho de solicitar pruebas a los capitanes para comprobar el tema de las nacionalidades de un equipo.

1.6 Disoluciones de clubes

Si el capitán y sub-capitán deciden disolver el equipo en el transcurso de la temporada, deberán informar a los administradores y colocar en el periodo de mercado (si así aplicase) la libertad de sus jugadores para que fichén por otros clubes.

El capitán, sub-capitán y auxiliar, al abandonar su propio club, serán los únicos que no podrán jugar en otro equipo hasta que finalice la temporada y además no podrán ejercer el cargo de capitán/sub-capitán/auxiliar de algún club hasta el siguiente FIFA.

Si la plantilla entera de un club decide abandonar en plena competición la FVVP, el posible reintegro del equipo en próximas temporadas en la FVVP quedará sujeto a la aprobación de Fiferos de Venezuela.

El Club de quedar sin algún representante (CAP, Sub Cap, Auxiliar) quedará totalmente DISUELTO.

* Si los miembros de la plantilla ven que su capitán está llevando su equipo a un rumbo que no les parece adecuado, podrán hacer llegar la queja a la FVVP en el foro del Tribunal de Arbitraje Deportivo, para así intentar mediar con la FVVP y dar con una solución al futuro del club.

*Si alguno de los representantes del CLUB decide hacerse a un lado del TORNEO y se lleva parte de la plantilla, otro encargado podrá comunicarlo al administrador y así hacer una excepción tomando en cuenta el punto 14.5.

1.7 ID en el apodo y sitio web:

Todos los jugadores deberán tener como "apodo" en su jugador virtual (FIFA) y en la página web de la [EFA](#), el nombre de su PSN ID tal cual se escribe, esto es de carácter OBLIGATORIO para controlar los jugadores expulsados, jugadores registrados, estadísticas, equipo y de la semana. De no ser así, será expuesto a sanción tal como lo define el punto.

Para los jugadores que tienen un PSN ID muy largo, deberán poner en su jugador virtual (FIFA), el PSN ID hasta donde les alcance, ya que para este caso FIFA, sólo permite un límite de caracteres para ingresar en el apodo.

Ejemplo:

PSN ID Jugadorfvvpvenezuela.
Apodo en FIFA Jugadoruvfaco.

2.- Selección de nombres de clubes

Los nombres permitidos pueden ser:

- Libres.
 - **La administración se reserva el derecho de la aprobación de los nombres de clubes.*

A continuación, se colocan unos ejemplos de cómo deben quedar los nombres dentro del FIFA:

Nombre del club: Samba FC

Nombre dentro del FIFA: SAMBA FC

Como dato, el máximo de permitido de caracteres en el FIFA para los nombres de clubes es de quince (15), por tanto, si un nombre excede esta cantidad, el mismo podría llevar abreviaciones.

Si un club tiene dudas con el formato de nombre que debe tener su club, puede contactar en privado a alguno de los administradores de FDV para buscar alguna recomendación.

De igual forma, también se sugiere crear una cuenta en Twitter/ Instagram con el nombre del club (Ej. @TucanesEsports) para disfrutar de la interacción con los clubes miembros de la FVVP y por supuesto, con sus propios jugadores.

3.- Comunicación entre clubes

Para facilitar la comunicación entre capitanes, un grupo de WhatsApp será creado por los administradores de FDV, en dicho grupo los integrantes tienen la obligación de permanecer porque allí se harán anuncios importantes durante el desarrollo de las competiciones, además de ser un punto de contacto interno para el momento de jugar los partidos.

Es importante destacar que la permanencia en el grupo involucra una responsabilidad con el uso lógico, coherente y respetuoso de los mensajes que allí se divulguen para así tener una comunicación óptima con los miembros del mismo. Cualquier muestra de irrespeto, insultos entre equipos o hacia administradores podrá ser considerada como sancionable para el Tribunal de Arbitraje Deportivo.

**Clubes deben estar atentos a redes sociales, web, foro, VPN, etc., para tener un conocimiento permanente del calendario y evitar malentendidos con el horario establecido en el mismo.*

4.- Modos de juego (Apertura, Clausura, Copa Venezuela y Súper Copa)

4.1 Temporada:

- 4.1.1 Estará comprendida por un Torneo Apertura y Torneo Clausura. Para obtener la **ESTRELLA**, deberán ganar ambos torneos o ganar la FINAL DE TEMPORADA (**Campeón del Apertura vs Campeón del Clausura**).
- 4.1.2 **COPA VENEZUELA** la Fase de Grupos se jugará en el **Apertura** y la fase eliminatoria en el **Clausura**.
- 4.1.3 **SUPER COPA FVVP**, la jugará el club **CAMPEÓN DE LA ESTRELLA** vs el **Campeón de la Copa Venezuela**.

4.2 Torneo Apertura/ Clausura

- 4.2.1 Horario comprendido para iniciar ambos juegos entre las 10:00 P.M. y 10:30 P.M.
- 4.2.2 Se jugarán jornadas los días martes y jueves (ocasionalmente).
- 4.2.3 **ANY OBLIGATORIO**. Puede ser usado por cualquier miembro del club.
- 4.2.4 Seis (7) jugadores en cancha como mínimo.
- 4.2.5 El equipo **LOCAL** deberá realizar la transmisión en vivo de cada uno de los partidos de la temporada.
***VER SANCION, PUNTO 9.6**
- 4.2.6 **Criterios de desempate al momento de finalización de la Liga:**
 - 1.- Enfrentamientos directos / 2.- Diferencia de goles (goles a favor – goles en contra) /
 - 3.- Goles a favor (equipo más goleador) / 4.- Sorteo.
- 4.2.7 Mínimo de 8 clubes hasta un tope de 20 equipos **PARA REALIZAR LA TEMPORADA**.
- 4.2.8 Primera División con un mínimo de 8 clubes hasta un tope de 14 equipos.
- 4.2.9 Segunda División con un mínimo de 8 clubes hasta un tope de 14 equipos.

4.3 Copa Venezuela

- 4.3.1 Horario comprendido para iniciar ambos juegos entre las 10:00 P.M. y 10:30 P.M.
- 4.3.2 Las jornadas de Copa se jugarán los días jueves.
- 4.3.3 **ANY OBLIGATORIO**. Puede ser usado por cualquier miembro del club.
- 4.3.4 Siete (7) jugadores en cancha como mínimo.
- 4.3.5 Se deberá grabar las estadísticas al finalizar cada encuentro, calificaciones de ambos clubes, rendimiento de cada jugador de la plantilla y del equipo rival, además de los goles realizados en el partido.
*** ACARREA SANCION VER PUNTO 9.6**
- 4.3.6 Ocho (8) equipos disputarán la fase de grupos.
- 4.3.7 Se hará el sorteo en vivo (vía streaming) con cinco (4) bombos virtuales según el orden de los equipos para así sortear los grupos.
- 4.3.8 **Criterios de desempate al momento de finalización de la fase de grupos:**
 - 1.- Enfrentamientos directos / 2.- Diferencia de goles (goles a favor – goles en contra) /
 - 3.- Goles a favor (equipo más goleador) / 4.- Sorteo.
- 4.3.9 No existe el factor “gol de visita” en la Copa.
- 4.3.10 Fase de grupos se jugará a doble partido contra el mismo equipo, en donde en cada partido se disputarán 3 puntos.

4.3.11 Fases eliminatorias, tercer lugar y final se jugarán a doble partido (ida-vuelta), en donde en caso de empate en el global de la misma, se debe jugar un tercer partido a gol de oro, siendo local el equipo que haya jugado de local el primer partido (ley de alternabilidad).

4.4 Otras Competiciones (Supercopa, Liguilla, Torneos Amistosos, etc.)

4.4.1 La Supercopa la jugará el club CAMPEÓN DE LA ESTRELLA vs el Campeón de la Copa Venezuela.

*De repetir campeonato un club (Jugará con el Segundo de Copa Venezuela)

4.4.2 Horario comprendido para iniciar ambos juegos entre las 10:00 P.M. y 10:30 P.M.

4.4.3 ANY OBLIGATORIO. Puede ser usado por cualquier miembro del club.

4.4.4 Siete (7) jugadores en cancha como mínimo.

4.4.5 Se juega a doble partido sin factor de gol de visita.

4.5 Ascensos y Descensos

4.5.1 Se llevarán a cabo tres (3) ascensos y tres (3) descensos directos por temporada en cada división, descendiendo el lugar 10mo, 11vo y 12vo de la Primera División, para ascender el 1ro, 2do y 3ro de la Segunda División.

4.5.2 Si un club gana la Copa, pero cae en puestos de descenso (Primera División) o no ascenso (Segunda División), automáticamente asegura la permanencia o ascenso respectivamente, corriendo dichas listas de promoción o relegación según corresponda en las divisiones.

Ejemplo: club en Segunda División que no terminó entre los tres primeros lugares, pero ganó la Copa Venezuela, asegura su ascenso de forma directa, como primer clasificado de la Segunda División, corriendo la lista de los demás clasificados. Por consiguiente, el club que llegó inicialmente de tercero, queda fuera del ascenso.

4.5.3 De existir un club de Primera División que finalice en puestos de descenso, pero gane la Copa Venezuela, asegura su permanencia de forma directa, y de esta forma, el equipo que ocupe el puesto lugar nueve en la tabla, terminará descendiendo a la Segunda División.

4.6 Competiciones Internacionales

4.6.1 Participarán en **Copa Libertadores** los primeros dos equipos que sumen más puntos tanto en el Torneo Apertura y Torneo Clausura.

4.6.2 Participarán en **Copa Sudamericana** el tercero y cuarto equipo que sumen más puntos tanto en el Torneo Apertura y Torneo Clausura.

5.- Selección de VENEZUELA

5.1 Conformada por veintitrés (23) jugadores:

- Dos Porteros.
- Cuatro defensas centrales.
- Cuatro Laterales.
- Cuatro Medios Defensivos.
- Dos Medios Ofensivos.
- Cuatro Medios Volantes/ Extremos.
- Tres delanteros Centro.

5.2 La Selección solo podrá tener cuatro jugadores máximos de un mismo club.

5.3 La titular tendrá un máximo de dos jugadores de un mismo club.

5.4 El DT de la selección tendrá un equipo de trabajo que estará encargado de dar información a FDV de todo lo relacionado a la VINOTINTO.

5.5 El DT junto a su equipo de trabajo deberá armar la selección realizando tryout.

5.6 Los días oficiales de las prácticas de la Selección serán los lunes y miércoles (Días que no coincidan con la FVVP).

5.7 Los partidos oficiales de la selección son los días DOMINGO (hora a definir de acuerdo a la competición).

5.8 El capitán de cada club de la FVVP deberá darle una lista de jugadores destacados, responsables, con buena conexión, sin problemas de luz y sobre todo con tiempo para jugar los días DOMINGO y asistir a los entrenamientos, al DT y cuerpo técnico de la Selección para facilitar los llamados.

5.9 Sólo podrán ser convocados a la selección VINOTINTO aquellos jugadores que participen en la actual temporada de Liga Clubes Pro FVVP.

6.- Envío de resultados

- 6.1** La aplicación de ELECTRONIC FOOTBALL ASSOCIATION (EFA) será la herramienta utilizada por los capitanes para reportar los resultados e incidencias de sus partidos (goles, asistencias, amarillas, rojas, portería imbatida, posiciones jugadas, etc.). Deberán subir el resultado global, el link de estadísticas y cargar lo hecho por cada uno de sus jugadores tal cual como lo reflejado en el link subido.
- 6.2** Es importante grabar cada tiempo de juego, incluyendo el momento de la aceptación o búsqueda del partido, aprovechando la opción de grabación del PS4 para que los clubes tengan un correcto registro de sus partidos y carguen bien las incidencias dentro de EFA.
- 6.3** Todos los capitanes después de cada partido deberán hacer una serie de reportes en el sitio web (efaesports.com/Venezuela) para validar sus partidos. Estos reportes consisten en un video desde PS4 enviado a YouTube, en donde deberán reportar los siguientes aspectos:
- Resultado final.
 - Jugadores conectados.
 - Momentos destacados
 - Calificaciones de jugadores de ambos equipos.
 - Tarjetas.
 - Rendimiento de jugadores de ambos equipos.
- 6.4** Se deberá realizar el reporte de tarjetas rojas, para ello se deberán adjuntar las imágenes correspondientes en la aplicación EFA, el jugador que haya sido expulsado en una Jornada se perderá las jornadas correspondientes a la siguiente fecha.

* **ACARREA SANCION VER PUNTO 9.7**

Ejemplo:

- **Fecha 1 (Jornada 1 y Jornada 2)**
Jornada 1: Expulsado el **jugador X**.
Jornada 2: **Jugador X** puede jugar sin problemas.
- **Fecha 2 (Jornada 3 y Jornada 4)**
Jornada 3: **Jugador X** no puede jugar.
Jornada 4: **Jugador X** no puede jugar.

- 6.5** La administración de FVVP realizara una imagen previa antes de cada FECHA con los jugadores suspendidos para la misma; se difundirá por las redes sociales, web y grupo interno de WhatsApp.
- 6.6** Se otorgará un plazo máximo hasta las 14:00hrs del día siguiente a la jornada (Liga o Copa) que se haya disputado para reportar los resultados en EFA.
- 6.7** La administración se reserva el derecho a anular partidos que no sean reportados en el plazo correspondiente.

7.- Videos para las Estadísticas

- 7.1 En el PS4 debe ingresar a Configuración/Administración de Cuentas/Vincular otros servicios/YouTube esto para configurar su canal y que pueda grabar y publicar sus estadísticas correctamente.
- 7.2 Al terminar el juego (90 min) y encontrarse en el siguiente pantallazo:



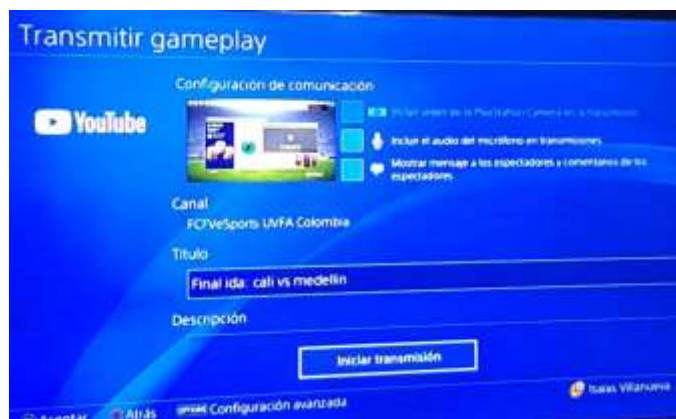
- 7.3 Presionar el botón SHARE ubicado en la parte superior izquierda de su control de PS4.
- 7.4 Una vez presionado el botón SHARE configura la transmisión para grabar las estadísticas y reportarlas en EFA.
- 7.5 Elegir la opción TRANSMITIR GAMEPLAY.



- 7.6 Elegimos la opción de nuestro servicio para transmitir que será YOUTUBE, que fue lo que se configuro en el punto 1 (puede ser canal personal o canal del club si posee).



- 7.7 Configuramos nuestra transmisión, desactivamos las opciones: incluir el audio del micrófono en transmisiones y mostrar mensaje a los espectadores y comentarios de los espectadores. En la parte donde dice título, vamos a color la fecha correspondiente y el rival, ejemplo: Fecha 1: Equipo A vs Equipo B.



- 7.8 Siempre elegimos la calidad de la transmisión en 720p-Alta y presionamos el botón que dice Iniciar Transmisión.

Nota: Desactivar la música de su juego de FIFA esto para que youtube no les baje el video por derechos de autor. Cuando empiecen a transmitir esperar 10 segundos para empezar a grabar las estadísticas

- 7.9 Una vez ya configurada la transmisión empezamos a grabar las estadísticas solicitadas por los administradores.
- 7.10 Jugadores conectados, que sale presionando el botón cuadrado en la pantalla donde se encuentra el resultado del juego.



7.11 Entramos a la opción CALIFICACIONES, esto nos permitirá saber si hay jugadores expulsados en el juego. Solo es necesario ver la opción que dice Calif. Partido de cada club presionando R2 o L2 para pasar al otro equipo.





7.12 Una vez terminado de ver las CALIFICACIONES, tomaremos la opción de RENDIMIENTO que es la base para las estadísticas de cada uno de los jugadores de su club si no se graba esta parte no hay estadísticas para ningún jugador.



7.13 Vamos a grabar las estadísticas de cada uno de los jugadores de cada club, presionando R2 para ir avanzando y una vez terminado su club presionar L2 para pasar al otro club y grabar de igual manera cada uno de sus jugadores.

7.14 No hacerlo corriendo, pueden contar hasta 5 e ir pasando (sugerencia).

Nota: Video que no tenga las estadísticas de todos los jugadores de ambos clubes, no será tenido en cuenta

7.15 Una vez terminado de grabar todas las estadísticas que solicitamos, presionamos una vez más el botón SHARE y elegimos la opción DETENER TRANSMISION, automáticamente se graba en su canal de YouTube el video.

7.16 Vamos a nuestro canal de YOUTUBE y entramos al video que acabamos de grabar y copiamos el link y lo pegamos en la página donde nos solicitan la URL del video.

8.- Reporte de Resultados (SÓLO CREADOR DEL CLUB)

8.1 Debes iniciar sesión en la página (efasports.com/Venezuela) con tu usuario y contraseña (la persona que creo el club).

8.2 Debes colocarte encima de tu ID y darle click a [Administrador de EFA](#).

8.3 Luego dar click encima del balón **Reportar Partido**.

8.4 Escoger la competencia y el partido a reportar.

8.5 El creador del club deberá colocar las estadísticas de cada uno de sus jugadores:

- **Portero:** Todas las estadísticas de porteros más goles:
 - (goles concedidos, tiros atrapados/esquivados, centros atrapados y balones quitados), goles anotados
- **Defensas Centrales:** Todas las estadísticas de pases y defensa más goles:
 - **Pases:** (asistencias, completados: cortos/medios/largos, fallados: cortos/medios/largos, pases clave, centros: exitosos/fallados).
 - **Defensa:** Entradas (perdidas/ganadas, faltas, penales concedidos). Colocación (intercepciones/bloqueos, fuera de posición). Retención del balón (posesión: ganada/perdida, despejes, cabezazos: ganados/perdidos), goles anotados.
- **Laterales:** Todas las estadísticas de pases y defensa más goles:
 - **Pases:** (asistencias, completados: cortos/medios/largos, fallados: cortos/medios/largos, pases clave, centros: exitosos/fallados).
 - **Defensa:** Entradas (perdidas/ganadas, faltas, penales concedidos). Colocación (intercepciones/bloqueos, fuera de posición). Retención del balón (posesión: ganada/perdida, despejes, cabezazos: ganados/perdidos), goles anotados.
- **Medios Defensivos:** Todas las estadísticas de pases y defensa más goles:
 - **Pases:** (asistencias, completados: cortos/medios/largos, fallados: cortos/medios/largos, pases clave, centros: exitosos/fallados).
 - **Defensa:** Entradas (perdidas/ganadas, faltas, penales concedidos). Colocación (intercepciones/bloqueos, fuera de posición). Retención del balón (posesión: ganada/perdida, despejes, cabezazos: ganados/perdidos), goles anotados.
- **Medios ofensivos/Medio derecho/ Medio izquierdo:** Todas las estadísticas de pases, movimiento y ataque:
 - Ataque: Tiros (goles, a gol/desviados).
 - Pases: (asistencias, completados: cortos/medios/largos, fallados: cortos/medios/largos, pases clave, centros: exitosos/fallados)
 - Movimiento: (regates clave, faltas recibidas, regates exitosos 1 contra 1).
- **Delanteros:** Todas las estadísticas de pases, movimiento y ataque:
 - **Ataque:** Tiros (goles, a gol/desviados).

- **Pases:** (asistencias, completados: cortos/medios/largos, fallados: cortos/medios/largos, pases clave, centros: exitosos/fallados)
- **Movimiento:** (regates clave, faltas recibidas, regates exitosos 1 contra 1).

*Esas son las estadísticas que se cuentan para cada posición y en las cuales la página web hace los promedios para definir el ranking de jugadores. Y de ello saldrá el equipo de la semana.

8.6 De existir un FF deberá solicitarlo en el FORO de FDV dedicado a la Liga con las pruebas, la administración cargará el FF de proceder en la WEB EFA.

9.- Prohibiciones

- 9.1 Prohibido molestar con alevosía al portero en los córneres, tiros libres o saques de banda. Jugadores del propio equipo sí pueden ayudar a defender colocándose a un lado del portero.
- 9.2 Prohibido usar cualquier tipo de hack, glitch o bug que afecte al equipo contrario o aumente el rendimiento de algún jugador.
- 9.3 Prohibido que jugadores no pertenecientes a la plantilla disputen los partidos oficiales.
- 9.4 Prohibido repetir partidos. Si un capitán insinúa repetir un partido por mensajes a otro capitán, este último puede tomar las capturas de pantalla y presentarlas en el Tribunal de Arbitraje Deportivo.
- 9.5 Prohibido inscribir jugadores sancionados, la lista se podrá encontrar en el WS, WEB.
- 9.6 La FVVP es la única federación oficial y avalada por la iFVPA en Venezuela, jugadores que no participen en la FVVP, no tendrán derecho a participar en las competiciones organizadas por la misma.

****(Ver apartado 9 “Sanciones”)

10.- Desconexiones

- 10.1 Prohibidas las desconexiones por cualquiera que sea el motivo.
- 10.2 Si ambos capitanes acordasen una desconexión masiva por el motivo que fuese, la administración de Fiferos de Venezuela y el Tribunal de Arbitraje Deportivo no se hacen responsables por lo ocurrido en el partido.
- 10.3 En caso que existan problemas, llevar el caso al Tribunal de Arbitraje Deportivo explicando lo sucedido y subiendo el video del partido.

11.- Tiempos de espera – Forfeits (FF)

- 11.1 Los capitanes deben acordar comenzar a jugar en un horario comprendido entre las 10:00 P.M. y 10:30 P.M., respetando el horario establecido para el inicio de cada jornada.
- 11.2 El plazo de tiempo para que un club invite a otro club en el primer partido es de **cinco (5) minutos***, desde el momento de inicio de cada jornada.

Ejemplo:

Partido 1: 10:00 P.M. // Espera máxima: 10:05 P.M.

Partido 2: 10:30 P.M. // Espera Máxima: 10:35 P.M.

- 11.3** Hora máxima de inicio de la primera jornada: 10:05 P.M., y la segunda jornada: 10:35 P.M., de no cumplirse, los equipos están en el derecho de solicitar el FF en el Tribunal de Arbitraje que gracias a las mismas se deja en evidencia las horas de contacto y acuerdo para jugar.
- 11.4** No habrá la posibilidad de REPROGRAMAR los partidos, el calendario se debe cumplir a lo estipulado al inicio de temporada.

*La administración FVVP está en su derecho de activar un CALENDARIO DE EMERGENCIA si fuese necesario.

- 11.5** Los juegos de la selección de Venezuela de la iFVPA tendrán prioridad sobre los juegos de la Temporada FVVP.
- 11.6** Los resultados deben ser enviados como máximo hasta las 14:00hrs del día siguiente al que se juegue jornada (Liga o Copa, según corresponda). La administración se reservará el derecho de anular partidos que no sean reportados en el dicho lapso.
- 11.7** Si un club no se presenta en cuatro (3) fechas –ya sean consecutivas o no- el club será suspendido de todas las competiciones, perdiendo todos los partidos que haya jugado en la temporada para no perjudicar a ningún club.
- 11.8** Clubes con tres (3) forfait sin justificación por parte del capitán, quedan automáticamente expulsados de las competiciones y se eliminarán la totalidad de sus partidos.
- 11.9** Los Forfait quedan prohibidos para las últimas tres (3) fechas de la competición, si algún club llegase a incurrir en esta falta será sancionado por el Tribunal De Arbitraje Deportivo con: Perdida de Puntos en La tabla y en los casos más graves con el descenso automático, esto en aras de mantener la competición lo más justa posible hasta final.
- 11.10** Si un club decidiera retirarse antes de la mitad de la liga, todos sus partidos de la Temporada quedarán anulados.
- 11.11** Cada vez que se otorgue un FF, el marcador que se coloque será 1-0, reseteando además las estadísticas del equipo infractor, pero manteniendo las del equipo inocente

Ejemplo:

Equipo A 2 – 3 Equipo B. El equipo B cometió una falta, y luego del análisis se le da FF a favor al Equipo A. El resultado del partido termina quedando Equipo A: 1 – 0 Equipo B. Los dos goles del equipo A, además de sus asistentes, si así lo tuviesen, serán tomados en cuenta para el conteo de goles y asistencias, además de las tarjetas amarillas y/o rojas que se pudieron haber sacado en dicho compromiso.

* Ciertas condiciones aplican para que un club pueda pedir el forfait por incumplimiento del plazo de espera. Es importante de igual forma, que la coherencia reine entre los capitanes; la idea es que exista una buena comunicación entre capitanes, y se tenga una cierta tolerancia con los horarios para jugar, respetando el tiempo de los demás.

* FDV no permitirá el abuso de forfait. La administración podrá anular o repetir partidos según su análisis.

12.- Sanciones

- 12.1** Toda denuncia debe estar sustentada con suficientes pruebas, es obligatorio el uso de la grabación de videos en el PS4 para así tener un registro de los partidos e incidencias.
- 12.2** Molestias al portero en córneres, tiros libres, acarrea suspensión de dos (2) partidos de liga al jugador que cometió la falta.
- 12.3** Los equipos que incurran en cualquier sanción que implique un FF o la resta de puntos en caso de reincidir la penalización por la primera vez será de CINCO (5) y si lo volviere hacer su caso será llevado al Tribunal de Arbitraje Deportivo de oficio el cual tomara la sanción que considere pertinente.
- 12.4** Sobre el portero o defensa “bug”, FDV insta a los equipos a que en caso que se presente esto, adelanten las líneas defensivas (ej. Pasarla a defensiva o balanceada, y no colocar ultradefensiva o autobús). No habrá sanción para los equipos que hagan goles y el portero o defensa esté “buggeado”, es decir, todos los goles que se hagan en ese partido serán declarados como válidos por Fiferos de Venezuela. Se recomienda a los clubes la inclusión de porteros humanos en su plantilla para evitar este problema si se sigue presentando en FIFA19.
- 12.5** Insultos hacia el equipo rival acarrea suspensión de tres (3) partidos de liga al jugador que cometió la falta.
- 12.6** El equipo que incurriere en el desacato de los Puntos 4.2.5 y 4.3.6 será penalizado con la pérdida del partido en caso de ganarlo y si lo realiza el equipo perdedor se le descontaran TRES (3) puntos de la tabla de clasificación
- 12.7** El equipo que incurriere en el desacato del punto 5.3.3 en caso de ser el ganador se le aplicara FF y en caso de ser el perdedor se le restaran TRES (3) puntos de la tabla de clasificación
- 12.8** Equipo que no juegue todos los partidos será multado con seis (6) puntos en la tabla de clasificación. Equipo con tres (3) forfait seguidos o cuatro (4) ausencias injustificadas, pueden ser sancionados con la suspensión de todas las competiciones relacionadas organizadas por la FVVP.
- 12.9** Si el capitán y sub capitán no anuncian el retiro formal de su equipo y además no liberan a sus jugadores, quedarán vetados de la FVVP. Los jugadores que pertenecían en esos clubes quedarán libres cuando lo decida el Tribunal de Arbitraje Deportivo o la administración de la FVVP.
- 12.10** Jugador que utilice apodos que no sean su PSNID no les será contabilizado ningún tipo de estadísticas que haya realizado mientras tenía dicho apodo y se le hará su debido llamado de atención para que haga la corrección, de no hacerlo será suspendido por dos (2) jornadas, si aún persiste el problema, se suspenderá por toda la temporada.
- 12.11** Se aplicará forfait (FF) al club en los partidos disputados con jugadores intencionalmente no inscritos en la plantilla o que no respeten las condiciones del ANY. Se hará el debido llamado de atención al capitán de dicho club, si vuelve a ocurrir, el club y sus jugadores quedarán suspendidos por lo que reste de temporada.
- 12.12** Si un club decide hacer la denuncia por alineación indebida del rival, debe presentar pruebas suficientes para que el Tribunal de Arbitraje Deportivo tome cartas en el asunto; estas consisten en imágenes completas de la alineación del rival o algún otro apoyo en las demás consolas/sistemas, para dar soporte a la denuncia. Estas imágenes deben tratar de ser lo más limpias posibles, sin recortes ni edición.
- 12.13** El uso indebido de la herramienta EFA (Inclusión ilegal de jugadores en la plantilla, subida de resultados incorrectos, así como reporte de goles, asistencias, tarjetas o cualquier otro dato

que no sea acorde a la realidad) podrá ser penalizado -dependiendo de la gravedad de la falta- con el restado de puntos en la tabla, y hasta la expulsión del capitán del club en cuestión.

- 12.14** Todo jugador que quiera darse de baja de su club debe obtener la autorización del capitán en el foro para que dé la baja del jugador en el club, -durante el mercado de fichajes- y así dicho jugador quede libre para fichar con otro equipo.
- 12.15** Jugador que abandone su club y que quiera jugar en otro club antes del mercado de fichajes será suspendido por lo que queda de temporada.
- 12.16** Aquellos capitanes que usen el grupo de comunicación para hacer invitaciones a torneos fuera de FDV, insultar a otros capitanes, crear conflictos entre capitanes, se les advertirá de sanción y de volver a incurrir en lo mismo, pueden ser expulsados de la FVVP, siendo sancionado además su club.
- 12.17** Los clubes son libres de inscribirse en otras ligas paralelas, siempre y cuando se comprometan a disputar todas sus jornadas, siendo responsables con el calendario de la FVVP. FDV se reserva el derecho de expulsar a clubes que incumplan con los partidos y no mantengan una comunicación adecuada con el resto de capitanes.
- 12.18** Jugadores que tengan participación en otra Selección Nacional que no sea la oficial de iFVPA en Venezuela, pueden ser vetados por la Selección Nacional oficial.
- 12.19** Jugadores convocados a la Selección iFVPA Venezuela deberán asistir a los entrenamientos pautados por el Cuerpo Técnico, de no asistir a 3 entrenamientos pautados, quedarán excluidos de la lista final para la competición.
- 12.20** Jugadores de la Selección iFVPA Venezuela que fueron escogidos por el Cuerpo Técnico para disputar el partido oficial deberán asistir y cumplir, de lo contrario será expulsado de la Selección y no se tendrá en cuenta para futuros llamados para representar a Venezuela en partidos Internacionales.

13.- Tribunal de Arbitraje Deportivo

- 13.1** El Tribunal de Arbitraje Deportivo es el ente encargado por la FVVP para resolver los casos y denuncias de los equipos pertenecientes a la FVVP. Dentro de sus atribuciones, estarán las de resolver casos, cuadrar reprogramaciones, hasta sancionar a jugadores. El TAD está lo suficientemente capacitado gracias a sus jueces para interpretar el reglamento en base a la experiencia obtenida estos años.
- 13.2** Es obligatorio para los clubes que al formalizar sus denuncias en el foro estén acompañadas de suficiente material de tipo pruebas (imágenes, videos, etc.) para que los jueces puedan analizar mejor cada caso. Las denuncias serán aceptadas hasta al medio día siguiente luego que se haya jugado el partido.

*Los videos deben ser grabados desde el lobby, para comprobar si existe desconexión de algún jugador y poder demostrar que estaban los mínimos requeridos para disputar dichos partidos en caso de que exista una denuncia de este tipo. Clubes pueden presentar otras pruebas en caso de que no tengan el respaldo del video, sin embargo, FDV se reservará el derecho para admitir y analizar otras pruebas.

* Fiferos de Venezuela se reserva el derecho a interpretar el reglamento para analizar casos en el Tribunal de Arbitraje Deportivo que sean complejos. Incluyendo, ordenar repetir un partido si así lo considerase necesario.

14.- Mercado de fichajes

- 14.1** Al culminar el Torneo Apertura se abrirá el mercado de fichajes con una duración establecida por la administración, en donde cada capitán evaluará el rendimiento de sus jugadores y tendrá la potestad de colocar a un jugador en transferibles ya sea por su rendimiento o buscando un cambio para repotenciar el equipo.
- 14.2** Ningún jugador puede anunciar su salida a mitad de temporada para irse a otro club sin la aprobación de su capitán en el foro de fichajes.
- 14.3** Si el capitán no aprueba la salida o renuncia del jugador, este debe quedarse en el club, o no jugar y esperar que finalice la temporada para buscar un nuevo equipo. Pueden exponer el caso en el Tribunal de Arbitraje Deportivo si necesitan mediación para resolver un asunto de estas características.
- 14.4** Jugador que haya jugado más de la mitad de los partidos en la temporada no podrá ser despedido por el capitán sin que ambas partes así lo quisieran.
- 14.5** El TAD permitirá la inclusión de jugadores (Máximo en Plantilla 13 jugadores) a algún club cuando se justifique el punto 1.6.

15.- Reconocimientos individuales y grupales

15.1 Reconocimientos virtuales a entregar:

- **Ganadores de los Torneos:** Apertura y Clausura.
- **Campeón de la Copa Venezuela.**
- **Campeón de la Súper Copa FVVP.**
- **Bota de Oro al Pichichi de los Torneos:** Apertura, Clausura y Copa Venezuela.
- **Trofeo “El Indispensable”:** Apertura, Clausura y Copa Venezuela.
- **Trofeo “El Muro”:** Apertura, Clausura y Copa Venezuela.
- **Guante de Oro:** Apertura, Clausura y Copa Venezuela.

15.2 Reconocimientos en Metálico :

- **Campeones del Apertura:** 10 USD.
- **Campeones del Clausura:** 10 USD.
- **Campeones de la Copa Venezuela:** 15 USD.
- **Campeones de La Estrella:** 30 USD.
- **Campeones de la Super Copa FVVP:** 15 USD.
- **Líder de Goleo de la Temporada:** 5 USD.
- **Guante de Oro de la Temporada:** 5 USD.
- **El Muro de la Temporada:** 5 USD
- **El Indispensable de la Temporada:** 5 USD.

*En la Segunda División las estadísticas individuales de los jugadores (goles, asistencias, portería imbatida, etc.) serán multiplicados por 0,25.

**La Temporada comprende a lo acumulado tanto en Liga como en Copa.

***Se repartirá el premio de jugadores destacados de haber empates en estadísticas al finalizar la temporada.

- 15.3** El total de premios a repartir será de: **CIEN DOLARES (USD 100)**.
- 15.4** Para el retiro de los Premios el Capitán de Cada Club o Jugador Galardonado deberán enviar a la administración de Fiferos de Venezuela (fiferosdevenezuela@gmail.com) una foto tipo carnet fondo blanco, de no realizarlo no se hará entrega de ninguno de los premios en metal.
- 15.5** Para la entrega de premios individuales los CAPITANES de cada club deben cumplir con los requisitos de envíos de resultados de cada uno de los torneos y así sea válida las estadísticas de sus jugadores.