

Reglamento

Prólogo

El presente reglamento ha sido elaborado por parte del Staff de Fiferos de Venezuela gracias al aprendizaje dejado por la experiencia que se ha tenido organizando torneos 1vs1 para FIFA en Venezuela. Son más de 10 años en comunicación continua con los participantes, evaluando muchos escenarios de juego que han fortalecido y profundizado el reglamento hasta la edición actual.

Índice

* Normas EFM MANAGER

1. Inscripciones
2. Comunicación entre participantes
3. Modos de juego (Liga y Copa)
4. Inicio del MANAGER
5. Envío de resultados
6. Invitación al Rival
7. Prohibiciones
8. Desconexiones
9. Reprogramaciones de jornadas – Tiempos de espera – Forfeits (FF)
10. Sanciones
11. Tribunal de Arbitraje Deportivo
12. Premiaciones



*Al inscribirse en La Liga FV, FDV asumirá que el jugador leyó el reglamento y tiene conocimiento del mismo para respetar todos los puntos allí establecidos.

INTRODUCCIÓN AL MÁNAGER

1. ¿Qué es el Mánager?

El Mánager de EFM es una competición online de FIFA en la cual cada participante toma el control de un equipo con el que va a disputar las competiciones que se organicen, como son ligas, competiciones europeas y copa. Para ello tendrá la posibilidad de comprar/vender jugadores y negociar con otros equipos para intentar competir con la mejor plantilla posible.

2. Reglas básicas de la WEB

Los puntos se asignarán mediante el siguiente criterio:

- 3 puntos por victoria
 - 1 punto por empate
 - 0 puntos por derrota
-
- Los partidos deberán ser confirmados por ambos conjuntos tras la finalización del encuentro, mediante la inserción del resultado en el apartado Competiciones.
 - En caso de empate a puntos al finalizar la temporada se tendrá en cuenta el enfrentamiento directo, en caso de igualdad quedará por delante el que mejor diferencia de goles tenga.
 - Si se produce el abandono de un mánager durante la temporada serán los administradores quienes decidan qué y cómo se asignan los puntos restantes (si ese equipo no es asignado antes a otro mánager).
 - Cada plantilla inicial dispone de 16 jugadores, que es el mínimo permitido y necesario, se puede llegar a ampliar a 19 jugadores como máximo, pero no es obligatorio.
 - Cada mánager compondrá su plantilla mediante traspasos, localizando su club y excluyendo todos los jugadores originales, sin poder realizar modificaciones en las stats de manera manual (cualquier infracción de esta norma podrá suponer la suspensión temporal o definitiva del mánager). Se deberán rehacer las plantillas cada martes tras la actualización de plantillas que realiza EA SPORTS.

3. Actividad

Para promover el dinamismo en la liga se deberán cumplir las siguientes condiciones mínimas de actividad:

- Primera semana: 6 partidos disputados.
- Segunda semana: 12 partidos disputados.
- Tercera semana (Mercado Invierno): 18 partidos disputados.
- Cuarta semana: 24 partidos disputados.
- Quinta semana: 85-90% partidos disputados.

Si en una de las semanas no se llega al mínimo de partidos disputados, ese mánager recibirá una ADVERTENCIA.

Si se reciben tres ADVERTENCIAS , se procederá a la expulsión del mismo por inactividad. (Salvo que la ausencia venga dada por imprevistos y haya sido comunicado a los administradores).

4. Economía del club

- 4.1 Cada club tiene unos ingresos y unos gastos. La cantidad de dinero del que disponga el club será el que le sirva para poder fichar mejores jugadores.
- 4.2 Se puede obtener dinero con ventas de jugadores, entradas en los partidos que se disputen como local y con los patrocinadores.
- 4.3 El club también tiene gastos como pueden ser las fichas de los jugadores y los gastos por desplazamiento en los partidos como visitante.

5. Competiciones

- 5.1 Además de la liga regular, se disputarán Copa Libertadores, Copa Sudamericana y Mundial de Clubes.
- 5.2 La clasificación para estas competiciones dependerá de la posición obtenida en la temporada anterior.

6. Mercado de fichajes

A continuación, vamos a resumir los tipos de mercado:

- **Jugadores sin equipo:**
Entrando a esta sección del mercado, podréis ver solo una pequeña lista de jugadores que están sin equipo, pudiendo fichar a cualquier jugador (siempre que tengáis el dinero necesario) haciendo "click" en la opción comprar. En la parte superior derecha de la página hay un filtro de búsqueda muy sencillo de utilizar, el cual se puede usar para filtrar por media, país, posición, etc, para buscar a cualquier jugador.
- **Mercado de transferibles:**
Cada mánager puede poner a la venta a sus jugadores, accediendo a la ficha del jugador se encontrarán las opciones para vender o despedir. Recaltar que el precio que se pone para la venta nunca puede ser mayor al de su cláusula, por lo que siempre se podrá poner menos precio que la cláusula (el que el mánager quiera), ya que esta sección de mercado es tipo subasta. Una vez realizada la acción de venta en subasta de un determinado jugador, aparecerá en el mercado de transferibles durante 24 horas, en las cuales cualquier mánager puede pujar por él (si tiene el dinero necesario). Si tras las 24 horas no ha habido ninguna puja, el jugador volverá al equipo, pero si ha existido una puja que ha igualado o superado el valor mínimo de la misma, el jugador será traspasado al equipo pujante y el dinero recalará en las arcas del club vendedor.
- **Mercado de ofertas entre entrenadores:**
Desde la sección Ofertas se tendrá que seleccionar el equipo con el que negociar, indicando la cantidad ofrecida/demandada y los jugadores incluidos en la transacción.

- **Mercado de libres:**

El mercado de libres se abre a final de cada temporada, y en él aparecen los jugadores que no han cumplido con los requisitos que piden (para ver los requisitos basta con desplegar a cada jugador, y ver la parte inferior derecha para saber qué objetivos deben cumplir). Este mercado es también de tipo subasta con una duración desde la primera puja de aproximadamente 24 horas.

- **Clausulazo:**

El famoso clausulazo se hace también en el mercado final de cada temporada. Cualquier mánager (siempre y cuando tenga dinero suficiente para pagar la cláusula y ficha del jugador correspondiente), podrá comprar el jugador que desee (esté en el equipo que esté) pagando su cláusula, (siempre y cuando ese jugador no esté en el mercado de libres, con lo cual ese jugador se lo llevará el mejor pujador).

Cada mánager podrá clausular dos jugadores máximos, al igual que a uno mismo le podrán clausular hasta 2 jugadores también.

En el momento que a un equipo le hayan clausulado dos jugadores, ya no se le podrá clausular más en este mercado, hasta el siguiente mercado de final de temporada. Otra cosa importante a saber de esta nueva norma del clausulazo es que no se pueden clausular jugadores que han sido comprados en ese mismo mercado o que ya han sido clausulados.

En la noche del viernes al sábado será desactivada la opción del clausulazo y los jugadores libres que no hayan recibido pujas serán devueltos a sus equipos.

7. Lesiones

¿En qué consiste el sistema de lesiones?

Antes de publicar los partidos que deberéis jugar, la web determinará, en función del azar y de la edad de los jugadores que tengáis en plantilla, la lista de lesionados para cada partido. Los jugadores que en la ficha de un partido determinado aparezcan como lesionados no podrán ser utilizados para disputar dicho partido, con lo que deberá ser un aspecto a revisar por los dos managers que vayan a jugar dicho partido antes de su comienzo.

El sistema de lesiones determinará un número de jugadores lesionados, entre 0 y 4, por equipo y por partido. El único parámetro que puede influir a que un jugador tenga más o menos probabilidad de lesión será su edad, ya que, cuanto más joven sea, menos probabilidades tendrá de sufrir una lesión.

¿Hay algo que pueda hacer para reducir las probabilidades de tener lesiones?

Paralelamente a la instauración del sistema de lesiones, también vamos a tener disponible un nuevo servicio, el Seguro Médico. Este servicio se podrá contratar desde la sección Mi Club, una vez por temporada, y, según la categoría de seguro que contrates, éste reducirá las probabilidades de lesión de cada jugador entre un 20% y un 60%. Evidentemente, el seguro médico tendrá un coste económico para el club, pero para aquellos que tengáis plantillas humildes y queráis tener a los jugadores el máximo de partidos en forma, es una buena opción para reducir riesgos.

8. Despido de Jugadores

Hasta ahora, al despedir un jugador, lo único que el club "recibía", era la liberación del dinero reservado para pagar su ficha, que pasaba a estar disponible. A partir de esta temporada, cuando despedamos a un jugador, recibiremos también el dinero de su cláusula. Si el jugador, por ejemplo, tiene una cláusula de 6 millones de Euros, al despedirlo, veremos como nuestro dinero disponible aumenta en 6 millones de euros, más lo que teníamos reservado para pagar su ficha. Esto puede ser una inyección económica muy importante para los clubes y también una ayuda a tener más movimientos en el mercado, ya que cuando un jugador no nos interesa, podremos desprendernos de él y recuperar dinero.

En este nuevo sistema de despidos, también vamos a tener una variante que variará un poco el dinero recibido por el jugador. En el primer párrafo lo hemos explicado de una manera simplificada para que quede bastante claro, ahora pasaremos a explicar la variante, que tiene que ver con otra novedad de este año la cual ya explicamos en una noticia anterior, obviando este detalle que vamos a comentar a continuación.

La Directiva tendrá su papel en los despidos de los jugadores, haciendo variar el dinero recibido desde un 20% menos que su cláusula hasta un 20% más. Los factores que la directiva tendrá en cuenta para poder despedir por más o por menos dinero a un jugador serán los siguientes:

- **Calidad del jugador respecto al equipo:** Si el jugador tiene la media inferior a la del equipo, será un punto a favor para conseguir más dinero por él, pero si estamos despidiendo a un jugador con una media superior a la del equipo, esto nos jugará en contra.
- **Calidad del jugador respecto al resto de jugadores de la plantilla con la misma demarcación:** Despedir al mejor jugador de la plantilla en su posición será un factor que influirá negativamente a la venta. En caso contrario, nos podrá ayudar a obtener más dinero.
- **Confianza de la directiva:** Una confianza baja de la directiva hará que ésta no se tome bien las negociaciones con el representante del jugador y negocie su salida a la baja. Si la directiva tiene la confianza alta, ayudará a que se esfuercen más en las negociaciones y a conseguir más dinero por el despido.

Volviendo al ejemplo inicial, si todos los factores se cumplen a nuestro favor, de un jugador con 6 millones de cláusula, podremos obtener hasta 7,2 millones de euros. Si todos los factores juegan en nuestra contra, la cantidad recibida podría ser de unos 4.8 millones. La web, antes de confirmar el despido de un jugador, te informará del dinero que recibirás por él, para que puedas confirmar el despido si te interesa, o echar marcha atrás a la operación.

Cualquier duda o problema referente a las siguientes reglas puede ser comentado a los administradores de cada una de las plataformas.

**Atentamente,
Administración de EFM GAMING**

1.- Inscripciones

Para la correcta inscripción en los torneos 1vs1, los participantes deben cumplir una (1) fase, para validar toda la información de los participantes:

1.1 Formato de Inscripción (Correo)

Luego de hacer el pago de la inscripción (De ser pago), deben enviar un correo a fiferosdevenezuela@gmail.com con los siguientes datos:

Asunto: XXXXXXXXXXXXX

Nombre y apellido:

PSNID:

Correo electrónico:

Cuenta Twitter:

Estado:

Ciudad:

Teléfono celular:

Número de referencia del depósito / transferencia: *

Imagen/PDF de depósito o transferencia:*

Banco donde hizo la transferencia: *

Fecha del depósito / transferencia: *

*Pasada 72 horas recibirá un correo de confirmación.

*Esperar a que se abran las inscripciones para poder enviar este formulario.

* De ser pago deberán cumplir con las imágenes y fecha de depósito.

2.- Comunicación entre participantes

2.1 Para facilitar la comunicación entre los participantes, serán agregados a un grupo de WHATSAPP destinado al torneo luego de cumplir con las fases previas de inscripción.

2.2 Es importante destacar que la comunicación entre los participantes involucra una responsabilidad con el uso lógico, coherente y respetuoso de los mensajes que se divulguen. Cualquier muestra de irrespeto, insultos entre participantes puede ser considerada como sancionable para el Tribunal de Arbitraje Deportivo.

3.- Modos de juego (Liga y Copa)

3.1 Liga

- Horario comprendido para iniciar los juegos a las 09:50pm y 10:20pm.
- Se jugarán jornadas los días lunes y miércoles.
- Criterios de desempate al momento de finalización de la liga:
 - 1.- Diferencia de goles (goles a favor – goles en contra).
 - 2.- Enfrentamientos directos.
 - 3.- Goles a favor (equipo más goleador).
 - 4.- Sorteo.
- Suben 4 a primera división y descienden 4 para la segunda división.

3.2 Copa

- Horario comprendido para iniciar el juego a las 09:50 P.M.
- Las jornadas de copa se jugarán los días Domingos.
- Clasificación de Copa de acuerdo a las posiciones de la tabla.
- 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.
- No existe el factor “gol de visita” en la Copa.
- Fase de grupos y Fases eliminatorias 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 usuario que haya jugado de visita el segundo partido (ley de alternabilidad). – La fase final se jugará a BO3.

Para clasificar a Libertadores serán los primeros 6 de cada grupo, para la Sudamericana del puesto 7 al 12 de cada grupo... Para la Copa EUROFIFAMANIA juegan todos los clubes.

4. Inicio del MANAGER

- 4.1 En la TEMPORADA 1 serán sorteados los CLUBES (vacíos) y las posiciones para escoger en el mercado.
- 4.2 Cada club tendrá un presupuesto de 150.000.000 Euros para fichar dieciséis (16) jugadores mínimos.
- 4.3 Los participantes podrán elegir patrocinantes a su elección luego de haber realizado los fichajes.
- 4.4 Realizado el sorteo se dará comienzo al DRAFT.
- 4.5 El tiempo de cada jugador para escoger será de 5min y empezará a correr justo cuando entre al Chat Privado. Pasado el tiempo fijado se pasará el turno.
- 4.6 En el Chat privado de WS deberá llenar el siguiente formulario:
 - Ronda Nro:
 - Club:
 - Jugador 1:
 - Jugador 2:
 - Jugador 3:
 - Jugador 4* (Ronda 5):
- 4.7 El nombre de los jugadores debe ser el reflejado en la WEB.
- 4.8 El costo de los jugadores será la suma de la CLAUSULA + La Ficha.
- 4.9 Habrá cinco (5) rondas de escogencia de jugadores, divididas de la siguiente forma:
 - 4.10 Cuatro (4) rondas donde solo se podrán comprar tres (3) jugadores.
 - 4.11 Una (1) ronda donde se podrá comprar seis (6) jugadores.
 - 4.12 Se podrán comprar solo un (1) jugador por línea en cada ronda.
 - Delanteros: SDI-SD-SDD-DC-ST-MP-EI-ED.
 - Mediocampo: MD-MC-MI-MCO-MCD.
 - Defensas: CAD-CAI-LI-LD-LIB-DFI-DFD-DFC.
 - Portero: POR.
- 4.13 Los administradores informarán el status del mercado en vivo por el Grupo de WS dedicado al torneo.

5.- Envío de resultados

- 5.1 Los resultados serán subidos en la WEB de acuerdo a los partidos jugados. Deberán subir imágenes finales del encuentro, goles y asistencias.
- 5.2 Los participantes deberán hacer mención de FORMA OBLIGATORIA a @fiferosdeVzla @EFMGAMING sea en Twitter o Instagram de los resultados del partido, usando el HT #ManagerFDV19.
- 5.3 Grabar todos los partidos y subirlo a YT, comprobando antes del inicio del encuentro los STATS de la plantilla titular y suplente.

No es obligatorio subir todos los partidos a YT pero es importante tenerlo a la mano a la hora de realizar una denuncia en el TAD.

6.- Invitación al Rival

- 6.1 La configuración del juego será la siguiente:
 - ✓ Tiempo: **6 minutos.**
 - ✓ Velocidad: **Normal**
 - ✓ Prohibido Formaciones **CUSTOM – PERSONALIZADO.**
 - ✓ Plantillas: **PERSONALIZADAS**
 - ✓ Invitar por **AMISTOSO ONLINE**

7.- Prohibiciones

- 7.1 Prohibido hacer tiempo en su propio campo, con pases reiterados entre los defensas y portero.
- 7.2 Prohibido repetir partidos. Si un participante insinúa repetir un partido por mensajes a otro participante, este último puede tomar las capturas de pantalla y presentarlas en el tribunal para solicitar el FF.
- 7.3 Prohibición de gol tras aprovechar saque inicial: al momento del saque inicial, ya sea al inicio de cada tiempo, o tras recibir un gol, queda terminantemente prohibido hacer la jugada de sacar e ir hacia adelante corriendo con el balón para anotar un gol sin que la defensa pueda plantarse. Esta jugada se considera un exploit del juego para FDV y todo gol que se haga en estas condiciones será invalidado en caso de denunciarse con suficientes pruebas. Es obligatorio al momento de los saques hacerlos hacia atrás y comenzar a elaborar el juego normalmente. Los jugadores deben grabar los juegos para que quede constancia de este tipo de jugadas

8.- Desconexiones

- 8.1 De haber una desconexión por falta de luz/ internet, el participante deberá informarlo a su rival.
- 8.2 Se jugará los minutos restantes luego de haber una desconexión y contarán los goles.
- 8.3 En caso que existan problemas entre ambos participantes con las desconexiones, llevar el caso al Tribunal de Arbitraje Deportivo explicando lo sucedido y subiendo el video del partido.

9.- Tiempos de espera – Forfeits (FF)

- 9.1 El plazo de tiempo para que un participante invite a otro en el primer y segundo partido es de **diez (10) minutos**, desde el momento en que ambos capitanes hayan pautado la hora de compromiso. Por ejemplo:
1. **Partido 1: 09:50 P.M. // Espera máxima: 10:00 P.M.**
 2. **Partido 2: 10:20 P.M. // Espera Máxima: 10:30 P.M.**
- 9.2 Hora máxima de inicio de la primera jornada: 10:00 P.M., y la segunda jornada: 10:30 P.M., de no cumplirse, los participantes están en el derecho de cantar el FF en el Tribunal de Arbitraje Deportivo (foro) exponiendo el caso. Guardar siempre las conversaciones es importante, puesto que gracias a las mismas se deja en evidencia las horas de contacto y acuerdo para jugar.
- 9.3 No existen reprogramaciones de partidos.
- 9.4 Los resultados deben ser subidos en la WEB antes de 24 horas de haber jugado, la administración se reservará el derecho de anular partidos que no sean reportados en la fecha que corresponda.
- 9.5 Si un participante no se presenta en cuatro (4) fechas –sin importar si son o no consecutivas-, sin justificar las ausencias, ni haber avisado de las mismas a los administradores, el participante será suspendido de todas las competiciones, perdiendo todos los partidos que haya jugado en el torneo para no perjudicar a ningún club.
- 9.6 Participantes con tres (3) forfeits seguidos sin justificación por parte del usuario, quedan automáticamente expulsados de las competiciones y se eliminarán la totalidad de sus partidos.
- 9.7 Si un participante decidiera retirarse antes de la mitad de la liga, todos sus partidos quedarán anulados. Al retirarse pasada la primera mitad de la liga, sólo se otorgarán los 3 puntos a cada uno de sus rivales de la segunda mitad, así ya hubiese jugado con alguno de ellos. Los partidos jugados en la primera mitad de la temporada, se mantendrían.
- 9.8 Cada vez que se otorgue un FF el marcador que se coloque será 1-0.

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

* La administración no permitirá el abuso de las reprogramaciones o forfeits y se reserva el derecho de anular o repetir partidos según su análisis.

10.- Sanciones

- 10.1 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.
- 10.2 Insultos hacia el participante rival acarrea suspensión de un (1) partido de liga.
- 10.3 Participante con tres (3) forfeits seguidos o cuatro (4) ausencias injustificadas, pueden ser sancionados con la suspensión de todas las competiciones relacionadas por FDV.
- 10.4 Aquellos participantes que usen los teléfonos de la tabla informativa para hacer invitaciones a torneos fuera de FDV, insultar a otros rivales, crear conflictos entre usuarios, se les advertirá de sanción y de volver a incurrir en lo mismo, pueden ser expulsados de FDV.
- 10.5 Si un participante decide hacer la denuncia por alineación indebida del rival (Custom), 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. Estas imágenes deben tratar de ser lo más limpias posibles, sin recortes ni edición.

- 10.6 Partidos no grabados y subidos a YOUTUBE podrán ser anulados por la administración FDV.
- 10.7 Jugadores que no hayan reportado sus partidos en las redes sociales haciendo las menciones correspondientes podrán recibir sanciones de Ptos o financieras (club).

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

* De ser TORNEO MANAGER los participantes se les podrá quitar el club si no cumplen con los partidos, si se nota negociaciones “dudosas” de jugadores para luego abandonar u otros detalles que se percate la administración FDV

*Toda sanción según sea la gravedad podrá ser penalizada de forma monetaria al club infractor, descuentos de puntos en tabla, clausura del estadio y hasta suspensión del torneo.

11.- Tribunal de Arbitraje Deportivo

- 11.1 El Tribunal de Arbitraje Deportivo es el ente encargado por la FDV para resolver los casos y denuncias de los usuarios pertenecientes a las Ligas. 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.
- 11.2 Es obligatorio para los participantes 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.

12.- Premiaciones

- 12.1 Todos los jugadores deberán estar disponibles para asistir a ceremonias de premiación, entrevistas y/o Torneos a los cuales estén clasificados en modo presencial.
- 12.2 Un jugador que no asista a dichos actos perderá el derecho a cualquier premio que pueda otorgársele, o al beneficio que pueda acompañar a dicho premio.
- 12.3 En los torneos online deberán estar disponibles para las entrevistas vía Skype o de algún otro requerimiento que la organización les solicite.