

Reglamento Oficial

Edición XX – Septiembre 2019

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 la mejor liga 1vs1 para FIFA en Venezuela. Son más de 9 años en comunicación continua con los participantes, evaluando muchos escenarios de juego que han fortalecido y profundizado el reglamento hasta la edición actual.

Índice

- 1.- Inscripciones**
- 2.- Comunicación entre participantes**
- 3.- Modos de juego (Copa)**
- 4.- Envío de resultados**
- 5.- Invitación al Rival**
- 6.- Prohibiciones**
- 7.- Desconexiones**
- 8.- Tiempos de espera – Forfeits (FF)**
- 9.- Sanciones**
- 10.- Tribunal de Arbitraje Deportivo**
- 11.- Premiaciones**



*Al inscribirse en los Torneos 1vs1, FDV asumirá que el jugador leyó el reglamento y tiene conocimiento del mismo para respetar todos los puntos allí establecidos.

1.- Inscripciones

Para poder participar en los torneos 1vs1 de FDV deberán depositar/ Transferir la suma de **5 USD** luego el participante debe llenar el formulario y enviarlo al correo de FDV.

Los pagos se podrán realizar por dos medios:

- **ZELLE**
Banco: Bank of America
Correo: Berta5682317@yahoo.com
- **PAYPAL**
Correo: fiferosdevenezuela@gmail.com
Link: paypal.me/fiferosdevzla

*Tener en cuenta la comisión que cobra PAYPAL, debe llegar neto a la cuenta de FDV 5 USD para ser válida la inscripción.

* FDV no asume las deducciones que realiza ambas plataformas al momento de recibir las inscripciones.

1.1 Fase 1 – Formato de Inscripción (CORREO)

Luego de realizar el pago deberán llenar un formulario y enviarlo al correo de fiferosdevenezuela@gmail.com antes del cierre de inscripciones, **junto a la imagen del PAGO REALIZADO.**

Asunto:

Nombre y apellido:

PSNID:

Correo electrónico:

Cuenta Twitter:

Cuenta Instagram:

País:

Ciudad:

Teléfono celular:

Imagen/PDF de depósito o transferencia:

Método de Pago usado: ZELLE o PAYPAL

2.- Comunicación entre Participantes

- Para facilitar la comunicación entre los participantes, 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 competencias, 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.

*Los participantes 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.

* El grupo será netamente informativo, los Administradores podrán deshabilitar los msj de los miembros del grupo cuando sea necesario.

3.- Modos de juego (COPAS)

3.1 Copas

- 3.1.1 Horario comprendido para iniciar ambos juegos entre las 10:00 P.M. y 10:30 P.M.
- 3.1.2 Las jornadas de Copa serán las informadas en el artículo de inscripción del torneo.
- 3.1.3 La fase de grupos será de dos (2), tres (3), cuatro (4), cinco (5), seis (6), siete (7) u ocho (8) grupos y se definirá con la cantidad de participantes.
- 3.1.4 **Criterios de desempate al momento de finalización de la fase de grupos:**
 - 1.- Diferencia de goles (goles a favor – goles en contra) / 2.- Enfrentamientos directos /
 - 3.- Goles a favor (equipo más goleador) / 4.- Sorteo.
- 3.1.5 No existe el factor “**gol de visita**” en la Copa.
- 3.1.6 Fase de grupos se jugará a doble partido contra el mismo equipo, en donde en cada partido se disputarán 3 puntos.
- 3.1.7 Fases eliminatorias (ida-vuelta), en donde en caso de empate en el global de la misma, se debe jugar un tercer partido a gol de plata, siendo local el equipo que haya jugado de local el primer partido (ley de alternabilidad).
 - * Gol de Plata: consiste en marcar un gol y dejar culminar el tiempo.
 - Ejemplo si el gol se realiza en el min5 el partido se culmina en el min45.
 - De persistir el empate pasado los 45min se deberá jugar bajo el mismo criterio el tiempo extra y de no haber un equipo con más goles en ninguno de los tiempos extras, se deberá definir en PENALES.
- 3.1.8 La FINAL se jugará al mejor de tres (3) partidos, siendo el CAMPEÓN el que gane dos (2) partidos.

4.- Envío de resultados

- 4.1.1 El [foro oficial de Fiferos de Venezuela](#) será la herramienta utilizada por los participantes para reportar los resultados e incidencias de sus partidos. Es obligatorio grabar cada tiempo de juego aprovechando la opción de grabación del PS4 para que los participantes tengan un correcto registro de sus partidos y carguen bien las incidencias dentro del foro.
- 4.1.2 El envío de resultados debe hacerse tan pronto como sea posible en el foro, con un máximo de DOCE (12) horas continuas luego de jugarse la jornada para cargar el resultado si no se jugó ese día; la administración se reserva el derecho a anular partidos que no sean reportados en la fecha correspondiente. La administración se reserva el derecho a anular partidos que no sean reportados en el plazo correspondiente.

* Para enviar resultados deben estar registrados en la WEB.

5.- Ver Calendario, Tablas

- 5.1.1 Para ver las tablas de los TORNEOS en juego deberán entrar a FiferosDeVenezuela.com, colocar el cursor encima de LIGAS/COPA y darle click al torneo en curso.



6.- Invitación al Rival

La configuración del juego será la siguiente:

- Tiempo: 6 minutos.
- Control: Any.
- Defensa: Táctica.
- Velocidad: Normal
- Prohibido Formaciones CUSTOM – PERSONALIZADO.
- Plantillas: ONLINE
- Invitar por AMISTOSO ONLINE

Para los TORNEOS de **ULTIMATE TEAM** tener en cuenta:

- No se pueden usar jugadores a préstamo.
- Máximo en plantilla 3 jugadores ICONOS-LEYENDAS. (Se considera como plantilla 11 titulares y 7 Suplentes).
- No se pueden usar cartas de entrenamiento.

7.- Prohibiciones

- 7.1.1 Prohibido hacer tiempo en su propio campo, con pases reiterados entre los defensas y portero.
- 7.1.2 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.

- 7.1.3** 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

- 8.1.1** De haber una desconexión por falta de luz/ internet, el participante deberá informarlo a su rival.
- 8.1.2** Se jugará los minutos restantes luego de haber una desconexión y contarán los goles.
- 8.1.3** 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. Prohibidas las desconexiones por cualquiera que sea el motivo.

9.- Tiempos de espera – Forfeits (FF)

- 9.1.1** Los participantes deberán acordar comenzar a jugar en un horario comprendido entre las 10:00 P.M. y 10:30 P.M., respetando el horario establecido en este reglamento.
- 9.1.2** 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:

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

Partido 2: 10:30 P.M. // Espera Máxima: 10:40 P.M.

- 9.1.3** Hora máxima de inicio de la primera jornada: 10:10 P.M., y la segunda jornada: 10:40 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.
- 9.1.4** Los resultados deben ser enviados como máximo a las 17:00 hrs de Venezuela.

* 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

- 10.1.1** 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.
- 10.1.2** Insultos hacia el participante rival acarrea suspensión de una (1) fecha.

- 10.1.3 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.
- 10.1.4 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.
- 10.1.5 El uso indebido del FORO (subida de resultados incorrectos) podrá ser penalizado - dependiendo de la gravedad de la falta- con el restado de puntos en la tabla, y hasta la expulsión del usuario. Dicha decisión estará a cargo de los jueces del Tribunal de Arbitraje Deportivo.
- 10.1.6 Las sanciones tienen un sistema de cinco (5) etapas que puede llevarse desde el inicio hasta el final, o directamente desde la última etapa de acuerdo a la gravedad de la falta.

**Etapa 1: Llamado de atención -> Etapa 2: Advertencia -> Etapa 3: Sanción
Etapa 4: Reincidencia – Advertencia Final -> Etapa 5: Expulsión**

11.- Tribunal de Arbitraje Deportivo

- 11.1.1 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.
- 11.1.2 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. Las denuncias serán aceptadas hasta al medio día siguiente luego que se haya jugado el partido.

** 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.*

12.- Premiaciones

- 12.1.1 Reconocimientos en Metálico):
- **1er Lugar:** 70% del pote (Número entero, sin decimales).
 - **2do Lugar:** 30% del pote (Número entero, sin decimales).
- 12.1.2 Para el retiro de los Premios el participante deberá 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.
- 12.1.3 Los premios ganados por los participantes en las Copas Internacionales deberán proveer un 10% del total del premio obtenido a FDV.
- 12.1.4 Premios dados por FDV-FVVP deberán ser reclamados en un plazo de 10 días corridos, de no hacerlo el premio quedará en FDV.

- 12.1.5** La admiración FVVP entregará los premios en PayPal, Zelle o GiftCard Amazon, todo quedará a preferencia del capitán del club ganador.
- 12.1.6** A cada premio se le restará un 16% que son usados para fondos FDV (Pagos de Dominio, Hosting, etc).

*FIFEROS DE VENEZUELA no asume las comisiones que realizan las plataformas PayPal o Zelle a la hora de entregar los premios.

* FIFEROS DE VENEZUELA entregará los premios considerando números enteros, sin decimales.