



COPA AMERICA



iFVPA COPA AMERICA 2020 - REGLAMENTO



1. FORMATO DE LA COMPETENCIA

1.1 Los equipos que participen en la Copa América se dividirán en 4-8 grupos dependiendo del número de equipos confirmados (Fase de grupos).

1.2 REGLAS GENERALES

FASE DE GRUPO

- Los juegos se jugarán en un formato de local y visitante. (Partidos de ida y vuelta)
- Cualquier reprogramación de juegos debe acordarse antes del día programado, y la nueva fecha debe ser anterior a los juegos de la próxima ronda.
- Los juegos locales y visitantes en la fase de grupos se consideran oportunidades de ganar puntos por separado. Puntos de juego divididos de la siguiente manera:

Victoria: 3 puntos

Empate: 1 punto

Pérdida: 0 puntos

ELIMINACION DIRECTA

KNOCKOUT STAGE - QUARTER FINALS				
1	WINER A	V.S	RUNNER-UP B	1
2	WINER B	V.S	RUNNER-UP A	2
3	WINER C	V.S	RUNNER-UP D	3
4	WINER D	V.S	RUNNER-UP C	4
KNOCKOUT STAGE - SEMIFINALS				
1	WINER 1	V.S	WINER 3	1
2	WINER 2	V.S	WINER 4	2

- Los equipos en el primer y segundo lugar de cada grupo avanzarán a la fase eliminatoria.
- Los juegos se jugarán en un formato de local y visitante. (Partidos de ida y vuelta).
- Cualquier reprogramación de juegos debe acordarse antes del día programado, y la nueva fecha debe ser anterior a los juegos de la próxima ronda.
- En caso de empate perfecto, se debe jugar un tercer partido. El equipo que organizó el primer juego también debería organizar el tercer juego. Se aplica la regla "gol de oro".

1.3 DIA DE JUEGO

- El día predeterminado de la competencia es el domingo.
- Cualquier reprogramación de juegos debe acordarse antes del día predeterminado, y la nueva fecha debe ser anterior a los juegos de la próxima ronda.
- En el caso de no tener un acuerdo mutuo, la administración debe estar informada para poder facilitar día y horario de juego para los equipos involucrados.

1.4 CONFIGURACIÓN PREVIA AL JUEGO

Para comenzar el proceso de comenzar un juego, cada club debe cumplir los siguientes requisitos:

- Cada jugador en el lobby del partido debe estar en la lista del club en la aplicación VPN.
- Cada club debe tener al menos 8 jugadores en el lobby.
- Cada club debe tener un jugador en la posición CUALQUIER, incluso si son 11 jugadores.
- El jugador CUALQUIERA NO PUEDE ser el portero.
- Cada club debe tener un jugador humano en la portería.
- El capitán de cada club debe ser un jugador con una conexión estable.

NOTA: Si un equipo no cumple con alguna de estas reglas, deben contactar un administrador con las pruebas suficientes para solicitar W.O.

1.5 EQUIPO ANFITRION

- El club que se ingresa en el calendario como el equipo local (lado izquierdo en la aplicación VPN) debe ser el que envía una invitación de juego al equipo adversario. . Asegúrese de que cada club tenga un capitán que pueda mantener una buena conexión.

1.6 PROBLEMAS DE CONEXIÓN - PREVIA AL JUEGO

- Si hay un problema de conexión en el cual los clubes no pueden conectarse en un vestíbulo de juego, deben entrar en contacto con el manager del equipo contrario y hacer un intento de solucionar el problema de conexión. Si el problema persiste, tienen que contactar un administrador.

1.7 PROBLEMAS DE CONEXIÓN - MITAD DE JUEGO

- Los equipos pueden retirarse del juego antes o en el minuto 10 (TIEMPO FIFA) del juego, si hay problemas de conexión o si algún jugador se ha caído. El juego se reiniciará desde el principio y cualquier gol marcado permanecerá.
- El juego se puede reiniciar un máximo de 4 veces en la tercera salida, el juego debe jugarse independientemente de la conexión y las caídas del jugador.
- Si se caen más de 3 jugadores o se cae ANY o GK en la primera mitad del juego, el equipo tiene derecho a salir a la mitad del tiempo. Si el equipo sale, deben reanudar el

segundo mitad en un juego nuevo. (Cualquier gol marcado permanecerá). Si esta situación ocurre durante la segunda mitad, el partido debe ser terminado.

- Los equipos pueden hacer sustituciones cuando se reinicia el juego, no se requiere que los mismos 11 reanuden el juego.

1.8 GOLES ANOTADOS DURANTE SALIDA DE PARTIDO

- Cualquier gol marcado durante el proceso de salida de un equipo, contará hacia el reinicio del siguiente juego, así que asegúrense de que el balón esté lejos de peligro antes de salirse del partido.

1.9 PROHIBIDO HACER TIEMPO

- Los equipos no pueden hacer tiempo en su propia mitad como por ejemplo: Sosteniendo la pelota cerca de su propia esquina o mantener la pelota por un largo período de tiempo en su propia mitad. Si se proporciona evidencia de que un equipo hace tiempo intencionalmente y repetidamente durante el partido, los administradores se reservan el derecho de otorgar un gol al equipo afectado.

2.0 INTERFERENCIA AL PORTERO

- Está prohibido estorbar, bloquear, empujar o molestar a los arqueros de manera intencional. En las pelotas paradas, no se debe bloquear la salida o empujar al arquero para sacarlo de su posición. No se debe estorbar al arquero en los despejes. Si el arquero despeja de manera rápida y un jugador bloquea el balón, deberá presentarse pruebas de la jugada. Si, ocurre una jugada comprometida, donde de alguna manera se estorbó al arquero o hubo contacto entre el arquero y un jugador del equipo rival. El partido deberá continuar normalmente hasta el final y después se deberán presentar las pruebas necesarias en video y de diferentes ángulos.

Las jugadas comprometidas que terminen en gol pueden ser anuladas siempre y cuando la administración dictamine que hubo la intención de bloquear o estorbar y ésta es clara, ya que muchas veces el flujo de la jugada hace que los jugadores terminen arrollando al arquero de alguna u otra forma.

Las jugadas que sean clasificadas como intencionales, solo anularán el gol (si es que la jugada terminó en gol) y el jugador involucrado recibirá una suspensión de un partido. Si es un jugador o equipo que ya ha sido reportado en varias ocasiones por la misma situación, entonces el equipo podrá perder el partido por falta de conducta deportiva.

El hacer tiempo no está penalizado siempre y cuando sea en un flujo normal del juego, ya que existen "errores" en el juego que permiten al arquero mantener la pelota una y otra vez, desperdiciando así tiempo que puede ser valioso para el otro equipo. Sin embargo, pedimos a los equipos del torneo mantener CONDUCTA DEPORTIVA y evitar estas situaciones.

Los equipos y jugadores deberán respetarse entre sí mismos. El torneo no es una escuela ni fomentamos la educación de los participantes, sin embargo, les pedimos mantener el respeto entre los usuarios.

2.1 JUGADAS DE BALÓN PARADO - DERRIBO INTENCIONAL DE JUGADOR

- Está prohibido derribar intencionalmente a un jugador en cualquier situación en la que el árbitro Indique la detención en el juego continuo debido a una falta cometida por cualquiera de los equipos que juegan o porque pelota se fue fuera del campo de juego; "JUGADAS DE BALÓN PARADO". si resulta en GOL o cualquier otra situación que cambie el juego. La evidencia suficiente de que esto suceda puede llevara a la eliminación del gol en el marcador final. El director técnico tendrá que cumplir suspensión por ser el encargado del club y una suspensión al jugador que cometió la infracción. Evidencia suficiente de tacleo de jugadores significa imágenes de video del incidente desde uno o múltiples ángulos de cámara.

2.2 MODIFICACIONES DE MARCADOR

- Si alguna regla pre-juego o en medio del juego se rompe y tu equipo decide completar el partido de todos modos, tu club pierde el derecho a presentar una queja y la puntuación se mantendrá. Sin embargo, los administradores se reservan el derecho de modificar el resultado de un partido completo si una de las siguientes infracciones se producen y son probados que se han producido después de la fiscalización del partido:

- Un jugador en el vestíbulo del partido no está en la plantilla del club en la App VPN.
- Se salieron ilegalmente al finalizar la mitad del juego.
- Insultos racistas se hicieron en medio del juego.

2.3 TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS

- No se aplica acumulación de tarjeta amarilla en el torneo.
- Debido a que las tarjetas son muy tontas en el juego, cualquier tarjeta roja solo tendrá 1 suspensión de juego, independientemente de si fue doble amarilla o roja directa.
- Si un jugador obtuvo una tarjeta roja en el primer juego del partido de doble juego, debe omitir la segunda contra el mismo oponente, y no la siguiente ronda.

2.4 REPORTES DE PARTIDOS EN EL SITIO VPN

Al finalizar los partidos de la jornada, los equipos tienen un periodo de 24 horas para reportar sus partidos en el sitio VPN. **Todos los jugadores deben tener el PSN id, Gamertag o una abreviación en el nombre y apodo del jugador para ser identificados.**

2.5 CONDUCTA DEL USUARIO

- Se espera que los usuarios muestren respeto a otros usuarios y miembros de la administración en todo momento. Si hay evidencia de que el comportamiento de un usuario es suficientemente irrespetuoso, el usuario será reprendido y puede ser suspendido de las competencias actuales y futuras de iFVPA.

2.6 PROS HACKED

- No está permitido hackear / Glitch su pro en ninguna capacidad. La evidencia de piratería puede resultar en sanciones severas para el jugador, su manager y el club. Las sanciones se aplicarán caso por caso y pueden incluir:
 - Suspensión del hacker por el resto del torneo.
 - Suspensión o expulsión del director técnico del club donde se produjo la piratería.
 - Pérdida automática de partidos en los que ocurrió piratería.
 - Los equipos nacionales con jugadores pirateados serán revisados y sujetos a la eliminación de futuras competiciones.

2.7 TIRO DESDE EL PUNTO PENAL - GLITCH

El uso de la siguiente falla está prohibido; consulte el video a continuación

[MIRA EL VIDEO PRESIONANDO AQUI](#)



La evidencia del uso de este problema técnico resultará en la eliminación del GOL en el marcador final. Suspensión para el jugador y el manager. Las sanciones se aplicarán caso por caso.

PRO ESTATURA MAXIMA: No hay estatura máxima establecida en este torneo.

2.7 PLANTILLA

- Todos los jugadores del equipo nacional deben ser ciudadanos del país que representan.

- Los jugadores con doble ciudadanía pueden elegir qué país representarán, pero una vez que juegan un juego oficial (torneo o amistoso clasificado). El jugador está bloqueado para el país en el que jugó y no puede jugar para ningún otro equipo nacional.
- **Excepciones a la regla 2.7.** es si el otro país para el que eres elegible para jugar no tenía un equipo de iFVPA. Si el equipo se funda, puedes cambiar para jugar en este nuevo equipo nacional de iFVPA.
- Los jugadores deben poder demostrar legalmente que son de esa nacionalidad.
- Los jugadores no son elegibles para jugar en un país si solo un abuelo es originario de ese país.
- Cualquier jugador jugando ilegalmente para un país del cual no puede jugar recibirá una suspensión severa y cualquier otro jugador / director técnico involucrado. Los jugadores que sean vistos haciendo trampa y hayan jugado un partido oficial haciendo trampa tendrán prohibido jugar iFVPA en el futuro.
- El director técnico debe enviar a 23 jugadores en la lista de torneos de la Copa América iFVPA a través de la aplicación VPN antes de la fecha límite.
- Las modificaciones a la lista después de la presentación deben ser solicitadas y aprobadas por la administración.
- La cantidad mínima de jugadores que pueden presentarse para un torneo es 16. Si un equipo no puede cumplir con este mínimo requerido, debe comunicarse con la administración para obtener una aprobación para una lista más pequeña.

2.8 PRESENTAR UNA QUEJA

Proporcione una descripción detallada de la queja y cualquier evidencia que pueda proporcionarse para respaldar su caso, ya sean testigos, evidencia de audio o evidencia de video. Su queja será revisada por los administradores y se realizará una respuesta oficial.

La administración puede dejar sin efecto o modificar una regla, si considera que está haciendo mal uso / interpretación de la misma.

*** REGLAMENTO SUJETO A CAMBIOS SIN PREVIO AVISO***