



*REGLAMENTO OFICIAL PARA LOS EQUIPOS PARTICIPANTES DE LA VPN
CONTINENTAL E INTERAMERICAN CUP*

ENERO - 2020



1. Qué es la Continental Cup e Interamerican Cup:

La VPN Continental Cup y la VPN Interamerican Cup son los torneos más importantes de VPN para Clubes en la modalidad clubes pro, la cual invita a los mejores equipos de cada una de sus ligas afiliadas.

Estas lucharán codo a codo para convertirse en el campeón de América.

2. Países Integrantes / Cantidad de equipos por país:

A continuación, mencionamos los países invitados y la cantidad de cupos para cada liga, esto puede variar de acuerdo con el coeficiente y ranking vigente de cada liga, y de la competencia en sí:

Continental / Interamerican CUP	Cupos Fijos
ACL W	3
ACL E	3
Chile	3
Colombia	3
Mex	3
Venezuela	3
honduras	3
Panamá	3
Perú	2
Costa Rica	3
Guatemala	3
ACL W	3

Para esta temporada de Enero - Marzo, no se tendrán en cuenta los campeones anteriores de Continental e Interamericana por Cambio de FIFA.

3. ¿Quiénes son los elegidos para participar en los torneos internacionales VPN?

Tienen derecho a participar aquellos equipos que se han destacado por ser campeones o subcampeones de sus respectivas ligas para la Continental cup y los demás equipos destacados por estar en posiciones privilegiadas en sus ligas. Cada liga nacional podrá elegir a su criterio o reglamento quienes serán los que participarán en este torneo.



4. Modalidad de juego para ambas competiciones:

a. Sistema de torneo:

Fase de grupos:

- La Fase de grupos estará conformada por 8 grupos de 4 equipos, los cuales estarán debidamente sorteados.
- Durante el sorteo de fase de grupos, se tendrá en cuenta lo siguiente:
 - No se conformarán grupos en los que haya dos equipos del mismo país
 - En caso de que en el sorteo aparezca un equipo de un mismo país para la fase de grupos, se pondrá en el siguiente grupo en donde no esté un equipo del mismo país.
- Se jugarán 3 fechas, en las que por fecha se jugará doble partido. Es decir, partidos a ida y vuelta.
- Clasificarán a la siguiente ronda los 2 mejores equipos de cada grupo y los ocho (8) mejores terceros de cada certamen.
- Los partidos de cada fecha se jugarán los lunes.
 - En caso fortuito, donde por alguna situación de fuerza mayor **no pueden jugar el lunes**, deben hablar con mínimo 12 horas de antelación con el administrador y/o comité administrativo y el DT rival en un chat (Facebook - Discord) y explicar las razones. Si se autoriza a posponer el partido, los equipos tendrán a más tardar el jueves de esa semana para jugar la fecha.
 - En caso de que no se juegue algún partido, y ninguno de los dos DTs dan alguna justificación, este partido quedará anulado y no se obtendrá ningún punto para los equipos en contienda. Además, se sancionará al DT o Sub DT encargado por un partido.
 - En caso de que los partidos se realicen, **pero no han sido reportados a más tardar 24 horas después del partido**, quedará el partido como anulado y ningún equipo obtendrá puntuación.
- **Fase Eliminatoria**
- En esta fase se tendrá en cuenta el emparejamiento de las llaves de la siguiente manera:
 - Se emparejará el equipo quien haya tenido la mayor cantidad de puntos contra el equipo que tenga la menor cantidad de puntos en la fase de grupos. Y así sucesivamente hasta completar las llaves.
 - En caso de que, al momento de hacer el emparejamiento de las llaves, haya 2 equipos del mismo país, se pondrá en la siguiente casilla donde no esté otro equipo del mismo país. Esto solo aplica para la primera ronda de la fase eliminatoria.
- La fase eliminatoria constará de 16 equipos, los cuales se sembrarán en 8 llaves para disputar partidos a ida y vuelta, siendo el local del primer partido quien está en la mejor posición que su rival. El segundo partido, el de menor posición será el local.
- Clasificará aquel equipo que luego de los dos partidos, obtenga el mejor puntaje en el marcador global.
- En caso de empate en el marcador global, se tendrán en cuenta los siguientes factores de desempate:



- Se jugará un tercer partido completo. El local será el equipo con mejor puntaje en la fase de grupos. En caso de que exista empate en el minuto 90. Deberán inmediatamente jugar tiempo extra, y penales, en caso de que permanezca empatado el partido a los 120 minutos
- A partir de la siguiente ronda, se jugarán las llaves de acuerdo con el orden que los equipos estén en cada llave.
- Las llaves de cada ronda final se verán reflejadas el jueves de cada semana.

5. Managers / Co-Managers / Jugadores

5.1 Manager/Director Técnico deberá tener una edad mínima de 18 años.

5.2 Los equipos deberán tener mínimo 14 jugadores en plantilla, máximo 23 jugadores por club. Estos jugadores podrán ser mayores de 16 años.

5.3 Los Manager y Co-Managers tienen la OBLIGACIÓN de asignar a un jugador en grabar los partidos de la Copa o hacerlo por sí mismo. Se recomienda que cada club tenga su canal de YouTube donde pueda subir y guardar los partidos para evidenciar cualquier inconformidad que se presente con cualquier equipo que incumpla las normas.

5.4 El Manager y Co-manager están obligados a reportar todos los partidos del club en un plazo máximo de 24 horas después de haber jugado el partido, y reportarlo con estadísticas legítimas. Algún fraude de esto no lo permitiremos y **será sancionado con:**

- **Un partido:** Una fecha de suspensión.
- **Dos partidos:** Expulsión del equipo del torneo.

5.4.1 Si el Manager no puede reportar los partidos, el Co-manager también tiene el poder de reportarlo en la plataforma.

5.4.2 En caso de que ni el manager ni co-manager puedan reportar los partidos, deben informar a la administración la información del partido inmediatamente después de jugar el partido.

5.4.3 El manager ganador o perdedor de cada partido tiene la **obligación** de reportarlos. No deben esperar que un solo manager reporte el partido así haya ganado, perdido o empatado.

5.4.4 Manager que no reporte sus jugadores así haya ganado, perdido o empatado será sancionado.

5.5 El Manager NO PUEDE abandonar su club a media temporada del torneo, y debe esperar hasta finalizar el torneo para dejar su club.

5.5.1 Si por cualquier caso, el Manager desea abandonar su club en plena temporada, el será **SUSPENDIDO de Ligas Virtuales VPN por toda la siguiente temporada, y NUNCA volverá a dirigir un club en alguna liga de VPN.**

5.6 El Manager que sea SUSPENDIDO, podrá volver a jugar al finalizar la próxima temporada, ya cumpliendo la suspensión, y podrá jugar solamente como jugador (No como DT).

5.7 El Manager debe tener un Co-Manager que esté dispuesto a tomar cargo del club si el Manager está ausente. También asumirá el cargo si el Manager es suspendido.



5.8 Los Jugadores que participen dentro de la competición con más de un (1) equipo, deberán obligatoriamente elegir con qué equipo jugarán. Ya que, si se ve que el jugador jugó en más de un equipo, este será sancionado con la expulsión de la competición.

5.9 La conducta del mánager/DT o SubDt tiene que ser ejemplar a la de un líder de la comunidad internacional VPN. Problemas entre DTs tiene que ser manejados fuera del grupo de todos los DTs. Si los DTs no pueden solucionar sus problemas entre sí pueden traer a algún miembro del comité administrativo para ayudar a solucionar cualquier disputa. DTs o SubDts que sean irrespetuosos o empiezan a comportarse infantilmente serán retirados del grupo hasta que se solucione cualquier desacuerdo. Ser DT es un privilegio y tienen que saber cómo comunicarse con los otros DTs de una forma razonable y respetuosa. Los DTs representan a sus jugadores, su equipo, la comunidad VPN igual que a sí mismos.

5.8.1 El comité administrativo puede expulsar y/o **sancionar** a un DT de su posición si la norma [5.7] no se cumple en varias ocasiones o con solo una ocasión dependiendo de su gravedad

6. Plantillas

- 6.1. Las plantillas deben tener un MINIMO de 14 jugadores.
- 6.2. Las plantillas deben tener un MAXIMO de 23 jugadores.
- 6.3. Las plantillas deben tener MINIMO un portero registrado
- 6.4. No se permitirán cuentas fantasmas. Cada jugador debe ser un individuo que controle su propia cuenta. **Se sancionará al DT si tiene algún jugador con más de una cuenta en la plantilla.**
- 6.5. Equipo que juegue con algún jugador que no esté presente en su Plantilla Oficial, **perdería el partido por Default 1-0 SIN ESTADÍSTICAS PARA NINGÚNO DE LOS CLUBES**, además de ser descalificado del torneo y el país perderá el cupo para la siguiente competición.

7. Partidos

- 7.1 Es muy importante comunicarse con el rival durante el transcurso del día. Si no hay comunicación es más probable que se ganen partidos por W.
- 7.2 Los equipos deben jugar con un **mínimo de 7 Jugadores**
- 7.3 Si tu equipo no cuenta con el mínimo de jugadores, no se podrá jugar el partido y se perderá por Default 1-0
- 7.3.1 En caso de que exista expulsión de un jugador, y jueguen con el mínimo de jugadores en ese partido, se permitirá jugar con 6 jugadores el próximo partido. Este caso únicamente aplica cuando la expulsión sea en el primer partido de la fecha del día.
- 7.4 ¡El uso de ANY (Cualquiera) es OBLIGATORIO!
- 7.5 **Portero Humano es OBLIGATORIO.**



- 7.6 ¡El ANY(Cualquiera) NO PUEDE posicionar su Jugador Pro como Portero! Porque así contradicen el propósito de la Norma.
- 8.7 Si un DT no cuenta con ANY y GK, y juega los partidos sin estos jugadores, pueden pasar estas situaciones:
- 8.7.1 Si el DT/SubDt rival se dan cuenta de este inconveniente ANTES DEL PRIMER TIEMPO, podrán salirse del partido y solicitar el partido por Default 1-0. Proveer evidencia de lo ocurrido (Fotos, videos, links etc).
- 8.7.2 SI el DT/SubDT rival NO SE DAN CUENTA de esta situación, terminan el partido, y luego de finalizar se dan cuenta del inconveniente descrito, no podrán reclamar, y el resultado final, quedará tal cual como se haya jugado. Es importante que todos estén pendientes de sus partidos.
- 8.8 Cualquier anomalía que haya dentro del partido, los managers deberán reportarlo en un tiempo máximo a 12 horas, enviando las evidencias correspondientes a la falta.
- 8.8.1 ***Si pasan las 12 horas de tiempo de disputa, no se recibirá cualquier reclamo, así el manager tenga los argumentos necesarios para que la disputa se apele a su favor.***
- 8.9 No se permitirá hacer amañó alguno en ningún momento. Negarse a jugar con un club rival, simplemente por el hecho de ya estar eliminados o por querer eliminar a otro club. Reportar partidos incorrectamente. Se trata de ser lo más profesional y competitivo posible. **Revisar sección de sanciones.**
- 8.10 Si existe alguna duda sobre el proceder de los equipos, en este caso deberán transmitir el partido vía Twitch, YouTube, Facebook, etc., y tener el video grabado por si se presenta algún problema.

8 Desconexiones

- 8.1 El mánager tiene como responsabilidad elegir capitán (host) al que tenga mejor conexión de su equipo, para jugar partidos con más fluidez.
- 8.2 Equipo que se le caiga el PORTERO o el ANY/CLQ y deciden seguir jugando, el equipo rival puede salirse a medio tiempo y EXIGIR que regrese el portero o el ANY/CLQ ya que este es obligatorio. Se jugará solamente la mitad de tiempo restante y respetando el marcador del partido y sus estadísticas.
- 8.3 Esperamos que ambos managers rivales sean razonables y flexibles para poder solucionar diversidades entre ustedes para lograr jugarlo. La idea es ganar en la cancha, **NO en la mesa.**
- 8.4 Si por cualquier dicho caso que no se puede solucionar, el club rival tiene el derecho de presentar un reclamo y quizás hasta ganar el partido por default si un club no logra cumplir con estos requisitos. Esto requerirá de evidencias. (Video es obligatorio, fotos, Etc...)



- 8.5 En el medio tiempo podrán salirse y reintentar jugar el partido, en cuál solo se jugará la primera mitad del segundo partido intentado. Cuando se reporte el partido, se combinará el resultado del primer tiempo del primer partido jugado y el primer tiempo del segundo partido jugado.
- 8.6 Cualquier gol anotado, asistencia, tarjeta roja o amarilla hecha durante el “tiempo de salida” será tomado en cuenta para el próximo intento del partido. Resaltamos que, para evitar cualquier tipo de conflicto, tener videos de todos los partidos jugados es obligatorio.
- 9.6.1 En el caso de que un jugador saque una amarilla en el primer intento y otra en el segundo intento, el jugador podrá seguir jugando ya que no hay forma de controlar la salida del jugador en FIFA20.
- 8.7 Solamente se pueden salir dos (2) veces por equipo si experimentan LAG o desconexiones fortuitas (antes del minuto 15 del partido).
- 8.8 Después del segundo intento fallido, en el tercero están obligados a jugar el partido con la cantidad de jugadores que quedan en cancha o comunicarse con el otro DT y ambos estar de acuerdo si salen de nuevo a lobby.

Ejemplo: Se enfrenta el Equipo A y Equipo B. Equipo A manda invitación de amistoso para jugar al partido. Cuando ya cargó el juego se dan cuenta que un jugador perdió conexión. Se salen antes del minuto 15 y vuelven a intentar. El mismo equipo (A) manda la invitación a partido amistoso. Si vuelve y se desconecta ese jugador o algún otro diferente de cualquiera de los dos equipos, vuelve y se intenta, pero el otro equipo (B) mandara la invitación. Ya pase lo que pase se terminara el partido así en la tercera invitación.

9 reportaje de partidos

9.1 Ambos Managers deben reportar el resultado, con sus estadísticas y quien jugó en la plataforma. Debemos ser lo más responsables y respetuosos por el reglamento y torneo por esto se deben tener videos y fotos, para eso está, el Manager Y Co Manager. El Incumplimiento de esta norma tendrá su sanción.

9.1.1 Datos para reportar:

- Goles
- Asistencias
- Amarillas
- Rojas
- Jugador del partido

9.2 Tiempo máximo para reportar el juego son 24 horas después de jugarlo.

9.3 Partidos aplazados tienen el mismo tiempo de reporte indicado en el numeral 9.2.



10 Tarjetas rojas y acumulación de tarjetas amarillas

- 10.1 Jugador que reciba tarjeta roja directa no podrá jugar los dos partidos siguientes en el calendario.
- 10.2 Jugador que reciba dos amarillas en el mismo partido se perderá el próximo partido según el calendario
- 10.3 En caso de que un jugador quede expulsado, este no podrá jugar el/los partidos siguientes según calendario, de acuerdo con las reglas anteriores.

11 Regla de protección al portero y de tiros libres

- 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 o bloqueando 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.

12 jugadas a balón parado – Derribo intencional de un jugador.

Está prohibido derribar intencionalmente a un jugador en cualquier situación de balón parado (Entiéndase como tiros Libres directos e indirectos, tiros de esquina, saques de banda).

En caso de que debido a ese derribo resulte en GOL o cualquier otra situación que cambie el juego, se debe continuar con el partido y al finalizar, el DT deberá enviar



la evidencia de este acto. La evidencia suficiente de que esto suceda puede llevar 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.

13. Reclamaciones

Es recomendable que ambos DT'S sean comprensivos con sus dt's rivales y puedan arreglar sus disputas entre ustedes y llegar a un acuerdo antes de ir a la Administración. Si quieren presentar algún reclamo pueden hablarle a cualquier administrador y se analizará en el comité.

Estos son los administradores del comité para las competiciones Internacionales

- **Juan Gabriel Salazar** (VPN Américas)
- **Pablo Medina** (VPN Guatemala)
- // (quien más se postula a ser parte del comité) //

En caso de tener algún inconveniente, es importante que cada DT se comunique en primera instancia con el administrador de cada liga. Éste, a su vez, se comunicará con el comité administrativo del torneo para dar respuesta a sus inquietudes.

NOTA: Los administradores que representan a los equipos reclamantes, no podrán ser parte de la discusión y resolución de la reclamación hecha. En caso de que los equipos sean de los países los administradores que estén dentro del comité, deberán ser reemplazados con voz y voto por los administradores de países neutrales asociados a las ligas VPN.

Si deseas presentar una disputa de un partido es muy importante tener en cuenta los siguientes puntos:

- 13.1 Salirse del partido lo más antes posible con fotos, videos y argumentos para la disputa.
- 13.2 Presentar fotos de plantilla de su club en el lobby y fotos del lobby del club rival (si aplica)
- 13.3 Presentar fotos u otro tipo de evidencias en cual defiende su argumento o ayude con la disputa (chats, acuerdos, posts, y preferible que muestre la hora en sus fotos y/o vídeos).



- 13.4 Presentar video de situación disputada. Donde muestre claramente la razón por la disputa. También, mostrar la hora si es posible.
- 13.5 Tienen máximo 24 horas para presentar su disputa a la administración. *Después de este tiempo no se aceptarán disputas y el resultado se mantendrá.* (Las 24 horas son flexibles dependiendo de la situación - al criterio del comité administrativo).
- 13.6 Presentar su disputa a los administradores indicados, y responderá en su horario de disponibilidad.
- 13.7 Se recomienda a los DTs solicitar foto de la nómina que va a iniciar para corroborar que los jugadores si están en la plataforma.
 - 13.7.1 Es solamente obligatorio mandar la foto si el DT rival la pide. Esta no se le puede negar.

14 Otros

- 14.1 Solo con la mayoría de los votos, el comité administrativo puede tomar las decisiones sobre algún reclamo sobre algo que no esté en el reglamento.
- 14.2 El comité administrativo tiene la opción de usar una encuesta entre todos los DTs para decidir cualquier tipo de disputas. Con la mayoría de los votos se tomará la decisión. Es posible excluir a equipos de la encuesta si la disputa es relacionada a ellos directamente.

15 Sanciones

- 15.1 Si un DT no reporta sus partidos, gane, empate, o pierda, tendrá una sanción de no jugar 1 partido. En caso de reiteración, se hablará con el club para cambiar de DT.
- 15.2 Si un DT manipula la plataforma para reportar inadecuadamente las estadísticas de cada jugador, será sancionado con 2 partidos. Y en caso de reincidencia, será expulsado del equipo por fraude.
- 15.3 Si un DT abandona sin justa causa, o sin informar, un equipo mientras este activa la temporada, este NO PODRA VOLVER A JUGAR EN LIGAS VPN durante 2 temporadas como DT, y nunca podrá volver como DT a la liga donde pertenezca.
- 15.4 Si uno o varios jugadores abandonan su club sin una clara justificación, o sin informar al DT o administración de su razón, serán puestos en la blacklist de las ligas VPN a nivel internacional, y no podrán jugar partidos de VPN durante 2 temporadas.
- 15.5 Si un DT/SubDT, jugador o administrador de liga, presenta conductas inadecuadas frente a la comunidad de VPN (burlas, ofensas, irrespeto) serán expulsados por 2 partidos en su liga. Si reincide en su comportamiento, será expulsado de la comunidad VPN a nivel global.
- 15.6 No se permitirán cuentas fantasmas, cuentas dobles. Si se encuentra alguna de estas faltas se sancionará directamente con la expulsión del jugador y su baneo permanente en la comunidad VPN.



- 15.7 Equipo que juegue con jugadores NO REGISTRADOS en su equipo, será sancionado con la pérdida inmediata del partido en el que se presente este inconveniente. El marcador se pondrá por default 1-0. En caso de reincidir, se expulsará al equipo.
- 15.8 Cada equipo tiene máximo 15 minutos de espera para presentarse al partido después de la hora pactada. Si no está listo el equipo rival después del tiempo de espera, ellos **perderán el partido por default 1-0 SIN ESTADÍSTICAS** para ningunos de los clubes.

15.10 Cualquier otro ítem que se considere falla por DTs, SubDTs, administradores o jugadores, será el comité administrativo quien tomará una decisión y sancionará de acuerdo con la situación.

15.11 Cualquier otro ítem que no esté contemplado en el reglamento, y sea motivo para disputa, será el comité quien tenga la facultad de modificar, eliminar, ampliar, o mejorar alguna de las reglas contenidas en este reglamento.

15.12 Es obligación de cada jugador, DT, SubDT y Administrador de Liga leer a cabalidad estos reglamentos. Dando por enterado que conocen las reglas, con el fin de evitar cualquier falta por desconocimiento de esta.

16. Horarios

Todos los partidos tendrán horarios por Default. Para evitar horarios fijos, hemos establecido una serie de horarios donde pueden jugar cada país



Tabla de horarios Default

Home/Rival	GMT-3	GMT-4	GMT-5	GMT-6	GMT-7	GMT-8
GMT-3	23:00	23:00	23:30	23:45	00:00	00:00
GMT-4	22:00	22:00	23:00	23:30	23:30	00:00
GMT-5	21:30	22:00	22:00	23:00	23:30	23:30
GMT-6	20:45	21:30	22:00	22:00	23:00	23:30
GMT-7	20:00	20:30	21:30	22:00	22:00	22:30
GMT-8	19:00	20:00	20:30	21:30	21:30	22:00

Logos: VPN, Continental Cup, Interamerican Cup, iFVPA, FIFA

Ejemplo: Equipo de Chile juega contra uno de Honduras. Chile es GMT-4, honduras es GMT-6, por ende, Chile jugará a las 23:30, mientras que Honduras jugará a las 21:30

Así sucesivamente con cada uno de sus equipos.

TUTORIALES:

Cómo Reportar partidos:

<https://www.youtube.com/watch?v=SCd-L55GeIY>

Cómo grabar y subir partidos de Twitch a YouTube https://youtu.be/-3rXou5zOok?list=PLNxbb_nbauFKyGiMtheWeQnru_c_Yij3t