

REGLAMENTO DE EVF:

1. Estructura de la Liga:

1° División

20 Equipos

Los equipos que queden en 20°, 19° y 18° posición descenderán

Los 4 primeros clasifican para EVF Champions League

5°, 6°, 7° y 8° clasifican para EVF Europa League

2° División

20 Equipos

1°, 2° y 3° Clasificados ascenderán directo a 1° División

2. Resultados de los partidos.

2.1 El Mánager del equipo (MG) deberá reportar enviado imágenes de:

- Resultado

- Valoraciones (Opcional)

Antes de las 17:00 horas del día siguiente al partido

Si ninguno de los dos equipos presenta el reporte antes de la hora indicada se determinara que el resultado del partido sera un empate a cero (0-0)

2.2 Deben reportar ambos equipos

2.3 Las posibles reclamaciones deben ser hechas dentro de las 24 horas siguientes al horario oficial del partido, en caso contrario se considerará automáticamente inválida dicha reclamación.

3. Configuración de la liga:

3.1 Cada equipo jugará en la fecha y hora señaladas contra su rival, a no ser que de mutuo acuerdo ambos MG's decidan adelantar o retrasar el partido.

En caso de que no se alcance un acuerdo, la hora oficial será la marcada por el calendario de la liga y el equipo que no se presente perderá su partido por default.

Todos estos cambios deben de ser siempre aprobados por un administrador de EVF.

3.2 Cada partido de la liga se resolverá de la siguiente manera

Victoria: 3 puntos

Empate: 1 punto

Derrota: 0 puntos

3.4 En caso de empate a puntos se establece el desempate en la siguiente orden

1- Diferencia de goles

2- Goles de favor

3- Enfrentamientos directos

4- Goles en contra

4. Horario de los partidos:

4.1 Los horarios y días oficiales de La liga se distribuyen de la siguiente manera:

EVF:

Liga – Lunes, Martes y Miércoles a las 22:20 horas.

4.2 El horario establecido del partido incluye diez minutos de cortesía en todas nuestras competiciones por cualquier imprevisto. Es importante recalcar que se pueden hacer todas las invitaciones

posibles dentro del horario establecido, una vez pasados los minutos de cortesía si el local no ha invitado, o el visitante no ha aceptado la invitación se le dará el partido perdido por default.

Importante: Si un equipo invita a las 22:30 y 59 segundos el rival estará en su derecho de aceptar o no la invitación, puesto que ya se habrá pasado el tiempo de cortesía en ese momento.

5. Abandonar el partido

5.1 Está permitido abandonar el partido en caso de cualquier problema dentro de los primeros diez minutos de tiempo de juego con el fin de resolver éste (caída de algún jugador por problemas de conexión, bug con el color de las camisetas...). No se podrá salir del partido una vez hayan pasado los minutos de cortesía.

5.2 Si un equipo se sale después del minuto 10 se dará el partido perdido por default.

5.3 Si se marca un gol antes del minuto 10 éste será válido, incluso en caso de que se haya marcado mientras uno de los equipos estaba dejando el partido.

5.4 Si después de los intentos de jugar (3 invitación por equipo local siempre dentro del tiempo de cortesía) sigue habiendo problemas de conexión, los dos equipos deben ponerse de acuerdo para fijar el partido a otro horario u otro día (apartado 3.1). Si una de las dos partes no está de acuerdo debe consultarse a la administración para que ésta ponga una solución.

5.5 En caso de desconexión del CLQ tendrás hasta el minuto 10, el equipo rival se podrá salir, y decirle al rival que cumpla el reglamento, si el rival se niega podría pedir incumplimiento

de la normativa y pedir el partido por default.

5.6 En caso de reiniciarse un partido, debe ser jugado con los mismos jugadores que lo comenzaron (no se podrán incluirse jugadores nuevos). Si esto sucede el equipo que infrinja esta norma perderá su partido por default debido a alineación indebida.

6. Retirada de un equipo de la competición:

6.1 En caso de que un equipo abandone la competición, la organización no devolverá el dinero de la inscripción una vez abonada

6.2 Si un equipo abandona la competición una vez empezada, todos sus encuentros ya disputados y los que queden por disputar pasarán a derrota por default. El MG tendrá una sanción durante la actual competición de no poder jugar en nuestras competiciones, pasando además a no poder volver a dirigir un equipo nunca más.

6.3 Si un equipo decide abandonar la competición una vez ésta haya terminado y habiéndose cumplido con las fechas de la misma, este equipo no recibirá ningún tipo de sanción.

7. Tarjetas:

7.1 No hay acumulación de tarjetas

7.2 Tarjeta Roja = 1 partido de Sanción

7.3 Comité de Apelación:

El Comité Arbitral se convierte en Comité de Apelación y entrará de oficio en los siguientes casos

7.4 Equipo que recibe la roja lo notifica y el rival no lo notifica= Se retira la Roja

7.5 Equipo que recibe la roja no lo notifica y el rival si = 2 partidos de sanción

8. Jugadores de Ayuda o Pruebas:

Está prohibido jugar con jugadores de Ayuda o Pruebas. Sin embargo, con los servicios de pago se tiene Mercado Abierto siempre, por lo que un equipo puede inscribir a un jugador y quitarlo al día siguiente si lo desea, siempre y cuando lo inscriba antes de jugar partido oficial de Liga

9. Bloqueos al Portero:

9.1 El bloqueo al portero no está permitido, incluso si el motor del juego lo permite. Cualquier forma de carga, obstrucción o molestia al portero contrario en cualquier tipo de jugada anulará el resultado de la misma.

9.2 Para reclamar este punto se debe proporcionar un video como prueba de que existe una obstrucción clara sobre el portero.

9.3 No se permite colocar jugadores bajo los palos o dentro del área pequeña para defender una falta directa, excepto en el caso de que el equipo que saca la falta meta jugadores que debas marcar para defender.

En los córners no existe dicha restricción, pudiéndose colocar como máximo un jugador de campo en cada palo.

10. Plantilla / Minimo de jugadores en partido:

10.1 Minimo de Jugadores por plantilla: 12

10.2 Maximo de Jugadores por plantilla: 25 (sin limite con Servicio de Pago)

10.3 Minimo de Jugadores en partido en 1ª Div: 10

10.4 Minimo de Jugadores en partido en 1ª Div: 9

10.5 Minimo de Jugadores en partido en 1ª Div FECP: 10

11. El CLQ/Cualquiera:

11.1 El CLQ/Cualquiera es OBLIGATORIO

12. El Portero:

12.1 El Portero es OBLIGATORIO. Si un equipo juega sin Portero, el equipo contrario puede salir antes del minuto 10 de partido y pedir al rival que agregue el Portero.

Si el equipo se niega a jugar con Portero perderá el partido por default. En caso de que el equipo afectado no se de cuenta, superado el minuto 10 de partido, el partido debe continuar.

13. Mánagers:

13.1 Aceptar el puesto de mánager es un compromiso para toda la temporada. Abandonar el equipo en plena competición será motivo de sanción por una temporada de suspensión en las ligas EVF como jugador y NO PODRÁ VOLVER A

DIRIGIR un equipo en nuestras competiciones como mánager. La competencia comienza en el momento en el que los equipos son asignados a sus respectivas divisiones en las semanas previas al comienzo de los partidos.

Dicha sanción se aplica a todos los mánagers del equipo que abandonan.

13.2 Si el mánager tiene que abandonar el equipo por alguna razón, es su responsabilidad notificar su baja a la administración y presentar un jugador que tome su puesto para evitar alguna sanción. Para ello se lo comunicará directamente al Administrador

13.3 El mánager que no reporte correctamente o en hora recibirá un primer aviso de sanción. Si persisten los reportes mal hechos o la ausencia de reporte y la administración tiene pruebas de ello el mánager será sancionado tantos partidos

como reportes incompletos haya enviado. Si el número de reportes incompletos supera los 5 se procederá a la retirada de los puntos de todos los partidos mal reportados a favor de su rival por default.

13.4 El mánager que conceda 5 DEFAULTS en contra durante una temporada será considerado no apto para dirigir un equipo en la competición y NO PODRÁ VOLVER A DIRIGIR un equipo en la liga.

14. Servicios de Pago:

Equipos que obtengan Servicios de Pago solo tienen ventaja en el tema de Mercado de Fichajes, por lo que el resto de Reglamento se aplica de igual manera a cualquier equipo

15. Jugadas a balón parado/Sanciones:

15.1 El equipo que saca la jugada a balón parado debe esperar 2 segundos de tiempo real para que el equipo rival pueda colocarse antes de sacar dicha jugada. En caso de cambiar el lanzador hay que esperar 3 segundos para que el rival vuelva a colocarse. Si no esperan y la jugada termina en gol éste será anulado.

15.2 No se pueden colocar jugadores bajo los palos en los lanzamientos de falta. Tampoco se pueden colocar jugadores fuera del campo en los saques a balón parado bugueando de esta forma jugadores del equipo rival.

15.3 Cada año el juego está abierto a tener nuevos errores. No está permitido ningún tipo de error que dé ventaja a un equipo sobre el otro. Cualquier gol anotado en el que haya intervenido un error será anulado. Si el error afecta a las condiciones físicas o de juego del jugador en el campo, el partido será anulado y el jugador será obligado a retirar dichas mejoras.

15.4 El juego limpio es algo que queremos tener muy en cuenta desde EVF. La utilización de tácticas como perder el tiempo no podemos sancionarlo desde la Administración ya que son tácticas que se llevan a cabo en la vida real, pero todo tiene unos límites. Los equipos que se burlen del rival haciendo skills, o metiendo la mayoría de jugadores del equipo en la portería, o prácticas antideportivas similares antes del minuto 80 serán sancionados con 2 partidos de suspensión para el mánager y la pérdida del partido por default. Si el equipo reincide será expulsado de la competición.

16. Sanciones por toxicidad:

EVF entiende que la competición debe ser el reflejo de unos valores de civismo y deportividad. Por este motivo el comportamiento de los integrantes de la competición dentro y fuera de las partidas, tanto en los partidos, como en la web y en las redes sociales, se tendrá en cuenta a fin de generar un entorno amigable y respetuoso para todos.

16.1 Cualquier descalificación o falta de respeto de carácter público hacia organización, equipos y/o usuarios como tal será castigado con una sanción de 1 a 20 partidos a discreción del comité. En caso de amenazas o comentarios discriminatorios, la sanción quedará a criterio de la organización, pudiendo llegar a la expulsión

EVF se reserva el derecho a modificar, cambiar total o parcialmente cualquiera de las reglas o reglamentos anteriormente descritos, en cualquier forma que estimen conveniente en beneficio de la comunidad de Clubes Pro.

Cualquier decisión tomada por un Administrador será respetada y no será negociable una vez que se haya tomado la decisión.