

# **NORMATIVA VPCL**

## **LA LIGA MÁS PROFESIONAL DENTRO DE LO AMATEUR DEL JUEGO EAFC EN LA MODALIDAD “CLUBES PRO”, SIGUIENDO TODAS LAS NORMAS DE EA ACERCA DE LOS TORNEOS DE COMUNIDAD**

**0. EL DESCONOCIMIENTO DE LA NORMATIVA NO EXIME DE SU CUMPLIMIENTO.**

### **1. REGISTRO E IDENTIFICACIÓN DE JUGADORES**

**1.1 EL REGISTRO DE JUGADORES REQUIERE SU ID DE JUEGO (PSN, XBOX GAMERTAG), LA CREACIÓN DE UNA CUENTA EN LA APLICACIÓN Y FACILITAR DICHA CUENTA AL CAPITÁN PARA INSCRIBIRSE. ESTA ID NO PUEDE SER CAMBIADA DURANTE LA TEMPORADA; SU MODIFICACIÓN RESULTARÁ EN 5 PARTIDOS DE SANCIÓN PARA EL JUGADOR.**

**1.2. LA ID DEBE SER FÁCILMENTE RECONOCIBLE Y COINCIDIR EXACTAMENTE CON LA REGISTRADA (SIN CONSIDERAR MAYÚSCULAS/MINÚSCULAS/ACENTOS). NO CUMPLIR CON ESTO, SI ES REPORTADO, CONLLEVA UNA SANCIÓN DE 5 PARTIDOS PARA EL JUGADOR Y 3 PARA EL MÁNGER.**

**1.3 LAS IDS MUY SIMILARES DEBEN SER COMUNICADAS A LA LIGA CON PRUEBAS; LA FALTA DE COMUNICACIÓN RESULTARÁ EN LA EXPULSIÓN DE AMBOS JUGADORES POR LA TEMPORADA.**

### **2. REQUISITOS DEL EQUIPO**

**2.1 LOS EQUIPOS DE VPCL DEBEN TENER UNA PLANTILLA DE ENTRE 15 Y 25 JUGADORES. EL INCUMPLIMIENTO DE ESTE MÍNIMO/MÁXIMO RESULTARÁ EN LA NO PARTICIPACIÓN DEL CLUB.**

**2.2. SE REQUIERE UN MÍNIMO DE 10 JUGADORES DE CAMPO (PRIORITY SOBRE PORTERO) PARA INICIAR UN PARTIDO EN TODAS LAS DIVISIONES.**

**2.3. ES OBLIGATORIO EL USO DE "CUALQUIERA".**

**2.4. LOS EQUIPOS TIENEN UN ÚNICO REINICIO POR PARTIDO, PERMITIDO ANTES DEL MINUTO 10, Y LOS GOLES MARCADOS DURANTE ESTE TIEMPO SERÁN VÁLIDOS.**

**2.5. TODOS LOS EQUIPOS DEBEN MANTENER UNA CUENTA ACTIVA DE TWITTER PARA LA PROMOCIÓN DE PARTIDOS Y PUBLICAR SU LISTA DE PLANTILLA, ETIQUETANDO A @VPCL\_[PAÍS].**

### **3. RESPONSABILIDADES DEL MANAGER**

**3.1. LOS MÁNGERS ASUMEN UN “CONTRATO” DE GESTIÓN DE AL MENOS UNA TEMPORADA. EL INCUMPLIMIENTO CONLLEVA LA PROHIBICIÓN COMPLETA DE GESTIÓN EN CLUBES PRO Y UNA PROHIBICIÓN DE JUGADOR POR UNA TEMPORADA.**

**3.2. LOS MANAGERS SON RESPONSABLES DE GARANTIZAR EL CUMPLIMIENTO DE TODAS LAS REGLAS POR PARTE DEL EQUIPO, RECLUTAR Y FIRMAR JUGADORES Y UN ASISTENTE DE MÁNGER (SI ES NECESARIO), Y ASEGURAR QUE TODAS LAS IDS DE JUGADOR ESTÉN ACTUALIZADAS Y QUE TODOS LOS JUGADORES EN LA ALINEACIÓN ESTÉN CONTRATADOS POR SU CLUB.**

**3.3. EN CASO DE DEJAR EL CARGO DE MANAGER, DEBES ASEGURAR UN REEMPLAZO.**

**3.4. LOS MANAGERS DEBEN PRESENTAR RESULTADOS EN TRANSFERPLAY EN UN MÁXIMO DE DOS HORAS TRAS EL INICIO (EL INCUMPLIMIENTO PUEDE ACARREAR SANCIÓN DISCIPLINARIA, PUEDE SER DEFAULT SI OCURRE REPETIDAMENTE).**

**3.5. LOS MANAGERS DEBEN CONTACTAR AL MÁNGER RIVAL 30 MINUTOS ANTES DEL PARTIDO.**

**3.6. LOS MANAGERS TIENEN DERECHO A SOLICITAR 10 MINUTOS DE CORTESÍA.**

**3.7. LOS MANAGERS SON RESPONSABLES DE GRABAR Y TRANSMITIR LOS PARTIDOS (YOUTUBE, TWITCH, ETC.), ASEGURANDO QUE LAS GRABACIONES SEAN ACCESIBLES COMO PRUEBA PARA INCIDENCIAS Y REPORTES.**

**3.8. LOS MANAGERS SON RESPONSABLES DE MONITOREAR LOS CHATS DE SU EQUIPO EN TODO MOMENTO. LOS MENSAJES POCO PROFESIONALES RESULTARÁN EN ACCIONES DISCIPLINARIAS.**

**3.9. SI UN MÁNGER ABANDONA Y EL CLUB DESAPARECE, SERÁ RESPONSABLE FINAL; LOS JUGADORES SERÁN SANCIONADOS CON 6 PARTIDOS Y LOS MÁNGERS (ANTIGUO Y NUEVO) CON 10 PARTIDOS Y UN AÑO DE INHABILITACIÓN.**

**3.10. EL TRASPASO DE PLAZA DE CLUB SOLO SE PERMITE SI EL NUEVO MÁNGER HA JUGADO AL MENOS DOS TEMPORADAS CONSECUTIVAS EN EL ANTIGUO CLUB.**

**3.11. EN CASO DE REPORTE, DEBEN ENVIAR VÍDEOS A LA ADMINISTRACIÓN.**

**3.12. EN CASO DE EMPATE, AMBOS MANAGERS DEBEN GRABAR RÁPIDAMENTE SUS ESTADÍSTICAS Y ASEGURAR QUE EL OPONENTE TENGA TIEMPO PARA HACERLO.**

**3.13. PARA LOS MANAGERS ES OBLIGATORIO ENVIAR PRUEBA FOTOGRÁFICA DE LAS ESTADÍSTICAS DEL EQUIPO EN TRANSFERPLAY; DE LO CONTRARIO, LAS ESTADÍSTICAS SERÁN ELIMINADAS.**

#### **4. “CONTRATOS”**

**4.1. EL “CONTRATO” DE UN JUGADOR ES POR UNA TEMPORADA MÍNIMA, PUDIENDO ESTABLECERSE DURACIONES MÁS LARGAS EN ACUERDO PRIVADO ENTRE CLUB Y JUGADOR.**

#### **5. SISTEMA DE LIGA**

**5.1. EN VPCL SIGUE UN FORMATO DE TODOS CONTRA TODOS A DOBLE VUELTA. EL NÚMERO DE DIVISIONES, EQUIPOS, CALENDARIO Y FORMATO DE TORNEO SON FLEXIBLES SEGÚN LOS INSCRITOS.**

**LA LIGA, COPA Y SUPERCOPA ES CON CROSSPLAY (JUGAR CON OTRAS PLATAFORMAS), LAS TARJETAS NO CUENTAN Y SE REPORTA EN LA APP TRANSFERPLAY. LA COPA SE JUEGA A PARTIDO ÚNICO Y SE JUEGA PRÓRROGA Y PENALTIS EN CASO DE SER NECESARIO.**

**5.2. LA LIGA ACTUALMENTE CUENTA CON MERCADO ABIERTO, LOS EQUIPOS PUEDEN INSCRIBIR A LOS JUGADORES CUANDO QUIERAN, LOS JUGADORES SOLO TIENEN QUE UNIRSE AL EQUIPO EN TRANSFERPLAY.**

**5.3. PARA REGISTRAR NUEVAS INCORPORACIONES EL MANAGER DEBERÁ EXPULSAR/FICHAJAR JUGADORES EN SU EQUIPO EN TRANSFERPLAY.**

**5.4. EN 2<sup>a</sup> Y 3<sup>a</sup> DIVISIÓN, LOS 2 PRIMEROS ASCIENDEN DIRECTAMENTE; DEL 3<sup>º</sup> AL 6<sup>º</sup> COMPITEN EN PLAYOFF POR UN CUPO ADICIONAL. EN 1<sup>a</sup> Y 2<sup>a</sup> DIVISIÓN, LOS 3 ÚLTIMOS DESCIENDEN. LOS EQUIPOS DESCENDIDOS NO SERÁN SALVADOS ADMINISTRATIVAMENTE. (EN CASO DE ABANDONO DE PLAZA, ASCENDERÁ EL MEJOR CLASIFICADO DE LA DIVISIÓN INFERIOR. SI ESTO OCURRE, SE AMPLIARÁ UNA POSICIÓN EN LOS ASCENSOS.)**

**5.5. UN ABANDONO DE CLUB DEBE SER COMUNICADO VÍA TICKET EN DISCORD A LA ADMINISTRACIÓN, ESPECIFICANDO LA GESTIÓN Y EL CLUB/USUARIO AFECTADO. LA FALTA DE COMUNICACIÓN POR TICKET CONLLEVA UNA SANCIÓN DE DOS TEMPORADAS PARA EL MÁNGER.**  
**DEPENDE DE CUANDO ABANDONE UN CLUB EN VPCL SE HARÁ UNA COSA DIFERENTE, PROCEDEMOS A EXPLICAR ESTAS:**

- **SI UN EQUIPO ABANDONA O ES EXPULSADO EN LA PRIMERA VUELTA, TODOS SUS PARTIDOS (JUGADOS Y POR JUGAR) SE DARÁN POR GANADOS AL RIVAL 1-0.**
  
- **SI EL ABANDONO O EXPULSIÓN OCURRE EN LA SEGUNDA VUELTA, LOS RESULTADOS DE LA PRIMERA VUELTA SE MANTIENEN, Y TODOS LOS RESULTADOS DE LA SEGUNDA VUELTA SERÁN 1-0.**

- SI EL ABANDONO OCURRE EN LAS ÚLTIMAS SEIS JORNADAS DE LA SEGUNDA VUELTA, LOS RESULTADOS DE LA SEGUNDA VUELTA PERMANECEN INVARIABLES.
- SI EL ABANDONO DE UN CLUB SE PRODUCE EN LA ÚLTIMA SEMANA, LOS RESULTADOS SE MANTENDRÁN PARA NO INTERFERIR EN LOS "GOAL AVERAGE" DE LOS CLUBES.
- SI UN EQUIPO ABANDONA EN ALGUNA DE LAS ÚLTIMAS TRES JORNADAS, NO SE LE PERMITIRÁ PARTICIPAR EN LA SIGUIENTE EDICIÓN. CABE RECURSO DE APELACIÓN AL COMITÉ.
- SI EL CLUB ES EXPULSADO POR TRAMPAS (HACKS/GLITCHES), MULTICUENTAS O SISTEMA DE USO DE MOCHILAS SE MODIFICARÁN TODOS LOS RESULTADOS DE LA TEMPORADA.

**5.6. RESOLUCIÓN DE EMPATES A FINAL DE LIGA. EN CASO DE EMPATE A PUNTOS ENTRE DOS CLUBES, LA FORMA DE DESEMPEATE SERÁ:**

- DIFERENCIA DE GOLES
- ENFRENTAMIENTO DIRECTO

EN CASO DE EMPATE A PUNTOS ENTRE MÁS DE DOS CLUBES, LA FORMA DE DESEMPEATE SERÁ:

- DIFERENCIA DE GOLES
- CLASIFICACIÓN VIRTUAL DE PUNTOS ENTRE LOS EQUIPOS AFECTADOS.
- GOAL AVERAGE GENERAL ENTRE LOS CLUBES DE LA CLASIFICACIÓN VIRTUAL.
- GOAL AVERAGE GENERAL DE LA CLASIFICACIÓN REAL DE TODOS LOS EQUIPOS. GOLES A FAVOR.

**5.7. HORARIOS PARTIDOS DE VPCL: LUNES A MIÉRCOLES, 22:20, COPA: JUEVES, 22:20 (HORA DE LA CAPITAL DEL PAÍS PARTICIPANTE), AMBAS CON 10 MINUTOS DE CORTESÍA. DOMINGO: DÍA POR DEFECTO PARA IMPREVISTOS.**

**5.8. CUALQUIER EQUIPO PUEDE SOLICITAR LOS 10 MINUTOS DE CORTESÍA INCLUSO A LA HORA BASE DE INICIO.**

**SI EL EQUIPO VISITANTE ENVÍA UN NOMBRE DE EQUIPO ERRÓNEO Y PASAN LOS 10 MINUTOS SIN PODER INVITAR, EL LOCAL GANARÁ POR "DEFAULT" SI EL VISITANTE REPORTA (ADJUNTAR PRUEBA).**

**EL REPORTE POR INCOMPARCENCIA NO PUEDE REALIZARSE ANTES DE LAS 22:31; UN REPORTE PREMATURO RESULTARÁ EN SANCIÓN DISCIPLINARIA PARA EL EQUIPO REPORTANTE.**

**5.9. NO SE CONCEDERÁN APLAZAMIENTOS SALVO POR CAÍDA DE SERVIDORES O CASOS QUE AFECTEN A TODO EL PAÍS O UNA COMUNIDAD AUTÓNOMA A GROSSO MODO (EJ. APAGÓN NACIONAL, HURACÁN, DANA).**

**5.10. EN CASO DE APLAZAMIENTO POR ESTOS MOTIVOS DEL PUNTO 5.9 (EXCEPTO CAÍDA DE SERVIDORES), LA ADMINISTRACIÓN DECIDIRÁ LA FECHA DE JUEGO (NO JUEVES NI DOMINGO, A MENOS QUE SEA ESTRICAMENTE NECESARIO).**

## **6. CIRCUNSTANCIAS DE JUEGO**

**6.1. LOS PARTIDOS REINICIADOS DEBEN JUGARSE CON LOS MISMOS JUGADORES. LA INCLUSIÓN DE NUEVOS JUGADORES RESULTARÁ EN UNA DERROTA 0-1.**

**6.2. NO HAY LIMITACIONES EN FORMACIÓN, ESTILO DE JUEGO, USO DE JUGADAS O PÉRDIDAS DE TIEMPO SIN "BUGS". CADA EQUIPO ES LIBRE DE JUGAR COMO DESEE RESPETANDO LA REGLAMENTACIÓN.**

**6.3. NO HAY NINGUNA RESTRICCIÓN EN EL APARTADO DE ASPECTO DE LA CONFIGURACIÓN DEL VP DEBE SER LEGAL (SIN "BUGS", "HACKS"). SE PROHÍBEN NOMBRES OFENSIVOS O PUBLICITARIOS EN NOMBRES, ALIAS O CAMISETAS.**

**6.4. ESTÁ PROHIBIDO INTERFERIR, OBSTACULIZAR O CHOCAR CON EL PORTERO CUANDO ESTE TIENE EL BALÓN EN SUS MANOS O ESTÁ DENTRO DEL ÁREA PEQUEÑA SIN EL BALÓN. SOLO SE PERMITE PRESIONAR AL PORTERO CUANDO ESTE TIENE EL BALÓN EN LOS PIES. SI OCURRE UNA**

**ACCIÓN PROHIBIDA, EL BALÓN DEBE SER DEVUELTO AL EQUIPO DEL PORTERO PARA UN REINICIO LIMPIO. LOS GOLES MARCADOS COMO RESULTADO DIRECTO DE DICHA INTERFERENCIA SERÁN ANULADOS, Y SE PODRÁN APLICAR SANCIONES SEGÚN LA INTENCIONALIDAD.**

**6.5. PARA LOS TIROS LIBRES DIRECTOS, NO SE PERMITE COLOCAR JUGADORES BAJO PALOS NI DENTRO DEL ÁREA PEQUEÑA. PARA LOS SAQUES DE ESQUINA, SE PERMITE UN MÁXIMO DE UN JUGADOR DE CAMPO POR PALO (EXCLUYENDO EL LARGUERO Y EL PORTERO, SUMANDO UN MÁXIMO DE 2 JUGADORES DE CAMPO BAJO PALOS).**

**6.6. SI UN EQUIPO NO CUMPLE CON EL NÚMERO MÍNIMO DE JUGADORES AL INICIO DEL ENCUENTRO, SE CONSIDERARÁ INCOMPARCENCIA (DERROTA POR DEFAULT). SIN EMBARGO, SI EL EQUIPO OPONENTE DECIDE DISPUTAR Y COMPLETAR LOS 90 MINUTOS, EL RESULTADO DEL PARTIDO SERÁ VÁLIDO. LAS RECLAMACIONES SOBRE LA FALTA DE JUGADORES SOLO SE ACEPTARÁN SI EL EQUIPO AFECTADO SE RETIRA ANTES DEL MINUTO 20 DEL ENCUENTRO Y PRESENTA LA RECLAMACIÓN DENTRO DEL PLAZO ESTABLECIDO.**

**6.7. SI A UN EQUIPO SE LE DESCONECTAN 4 JUGADORES EN MÁS DE 3 PARTIDOS SE LES DARÁ AUTOMÁTICAMENTE ESOS PARTIDOS POR PERDIDOS. SI VOLVIESE A REPETIRSE CADA PARTIDO QUE SE HAGA SE LE DARÁ ESE PARTIDO POR PERDIDO.**

**6.8. LOS PARTIDOS QUE SE VEAN INTERRUMPIDOS POR CONGELAMIENTOS, ERRORES O CUALQUIER OTRO TIPO DE FALLO TÉCNICO QUE IMPIDA SU DESARROLLO NORMAL, SERÁN CONSIDERADOS "PARTIDOS SUSPENDIDOS" Y SE RESOLVERÁN DE LA SIGUIENTE MANERA, EN FUNCIÓN DEL MINUTO EN QUE OCURRIÓ LA INCIDENCIA:**

- **ANTES DEL MINUTO 35:00: SE REINICIARÁ LA PRIMERA PARTE A MODO DE UN NUEVO PARTIDO. EL TIEMPO SE DEJARÁ CORRER SIN JUGAR HASTA ALCANZAR EL MINUTO CORRESPONDIENTE A LA SUSPENSIÓN. EL BALÓN COMENZARÁ EN POSESIÓN DEL EQUIPO QUE REALIZÓ EL SAQUE INICIAL EN EL NUEVO PARTIDO.**
  
- **ENTRE EL MINUTO 35:00 Y EL INICIO DE LA SEGUNDA PARTE: SE INICIARÁ UN NUEVO PARTIDO, JUGANDO EXCLUSIVAMENTE LA PRIMERA PARTE. LA POSESIÓN DEL BALÓN**

**COMENZARÁ CON EL EQUIPO QUE NO EFECTUÓ EL SAQUE DE CENTRO EN EL PARTIDO SUSPENDIDO. SI EL EQUIPO CONTRARIO REALIZA EL SAQUE, DEBERÁ PASAR EL BALÓN. EN CASO DE NO ESTAR CLARO QUIÉN REALIZÓ EL SAQUE EN EL PARTIDO SUSPENDIDO, SE DETERMINARÁ POR LA ASIGNACIÓN DEL JUEGO EN EL NUEVO PARTIDO.**

- ENTRE EL INICIO DE LA SEGUNDA PARTE Y EL MINUTO 84:59: SE REINICIARÁ LA SEGUNDA PARTE A MODO DE UN NUEVO PARTIDO, DEL CUAL SOLO SE JUGARÁ LA PRIMERA PARTE. SE DEJARÁ CORRER EL TIEMPO SIN JUGAR HASTA ALCANZAR EL MINUTO DE LA SUSPENSIÓN, EQUIVALENTE AL CRONÓMETRO DE LA PRIMERA PARTE (EJ. SI SE SUSPENDE EN EL MINUTO 70, SE DEJA CORRER EL TIEMPO HASTA EL MINUTO 25). EL BALÓN COMENZARÁ EN POSESIÓN DEL EQUIPO QUE REALIZÓ EL SAQUE INICIAL EN EL NUEVO PARTIDO.
- A PARTIR DEL MINUTO 85:00: EL PARTIDO SE DARÁ POR CONCLUIDO.

EN TODOS LOS SUPUESTOS ANTERIORES, EL RESULTADO QUE SE MANTENÍA EN EL PARTIDO SUSPENDIDO SERÁ CONSERVADO Y SUMADO AL RESULTADO OBTENIDO EN EL NUEVO PARTIDO, SI ESTE ÚLTIMO SE PRODUCE. SI NO EXISTE ACUERDO NI PRUEBAS FEHACIENTES RESPECTO AL MOMENTO EXACTO DE LA SUSPENSIÓN, SERÁ OBLIGATORIO DISPUTAR UN NUEVO PARTIDO EN EL MISMO DÍA ORIGINALMENTE ESTABLECIDO PARA EL ENCUENTRO SUSPENDIDO.

## **7. REGIMEN DISCIPLINARIO CONTRA TRAMPAS**

**7.1. NO SE TOLERAN LAS TRAMPAS.** CUALQUIER JUGADOR DESCUBIERTO HACIENDO TRAMPA SERÁ SANCIONADO. CUALQUIER 'GLITCH' PROHIBIDO EN EVENTOS DE EA NO ESTÁ PERMITIDO EN VPCL, INCLUYENDO EL 'GLITCH' DE 'PERKS' EN #EAFC. LA ELIMINACIÓN DE GOLES O FALTAS PUEDE SER UNA OPCIÓN EN CASO DE FALLO.

**7.2. MODIFICAR O CONSEGUIR HAZAÑAS DE FORMA INAPROPPIADA (PROGRAMAS DE EDICIÓN-ARCHIVO) ES ILEGAL.** EL JUGADOR SERÁ VETADO DE POR VIDA, Y LOS CAPITANES CONOCEDORES SERÁN SANCIONADOS. EL CLUB PERDERÁ EL PARTIDO SI LA RECLAMACIÓN SE

**REALIZA ANTES DE LAS 48 HORAS POST-ENCUENTRO; DESPUÉS DE 48 HORAS, EL RESULTADO ES INAMOVIBLE.**

## **8. JUEGO LIMPIO Y CONDUCTA**

**8.1. TODOS LOS MIEMBROS DE VPCL DEBEN RESPETAR LAS NORMAS DE JUEGO LIMPIO Y TRATAR A TODOS CON RESPETO. HAY TOLERANCIA CERO A LA INTIMIDACIÓN, ACOSO Y DISCRIMINACIÓN (GÉNERO, RAZA, RELIGIÓN, SEXUALIDAD, DISCAPACIDAD, EDAD).**  
**EL INCUMPLIMIENTO DEMOSTRADO DE ESTAS NORMAS RESULTARÁ EN BANEO.**

**8.2. CUALQUIER DESCALIFICACIÓN, COMENTARIO DISCRIMINATORIO O FALTA DE RESPETO DE CARÁCTER PÚBLICO HACÍA ORGANIZACIÓN, PATROCINADORES, EQUIPOS Y USUARIOS COMO TAL SERÁ CASTIGADO CON UNA SANCIÓN DE 1 A 30 PARTIDOS A DISCRECIÓN DE LA ADMINISTRACIÓN.**

**8.3. CUALQUIER PRESIÓN, AMENAZA, COACCIÓN, FALTA DE RESPETO O COMPORTAMIENTO TÓXICO HACIA LA COMPETICIÓN, PATROCINADORES, COLABORADORES, CLUBES O MIEMBROS DE LA COMUNIDAD PUEDE SER SEVERAMENTE SANCIONADA (ENTRE UN PARTIDO Y VETO PERMANENTE), Y UNA POSIBLE DENUNCIA ANTE LAS AUTORIDADES.**

**8.4. LOS EQUIPOS/JUGADORES DEBEN ABSTENERSE DE PUBLICAR EN LAS REDES SOCIALES SOBRE LAS INCIDENCIAS, Y PERMITIRNOS LLEGAR A UNA SOLUCIÓN A TRAVÉS DE LOS CANALES CORRECTOS.**

**8.5. LA SANCIÓN POR TOXICIDAD EN GRUPOS SERÁ DE EXPULSIÓN DEL GRUPO (GRADO MENOR) HASTA VETO INDEFINIDO EN VPCL (GRADO MAYOR).**

**8.6. LOS MANAGERS SE CONSIDERARÁN RESPONSABLES DE LOS COMUNICADOS DE SUS CLUBES HACÍA COMPETICIONES, MANAGERS, EQUIPOS, PATROCINADORES O USUARIOS SIEMPRE QUE REAFIRMEN CON MENSAJES A SU CONTENIDO O LE DEN ECO AL MISMO. SOLO EN CASO DE NEGACIÓN O DESACUERDO PÚBLICO NO SERÁ ENTENDIDO COMO TAL. EN CUALQUIER CASO SERÁ ANALIZADO POR EL COMITÉ PARA LAS ACCIONES QUE SE ESTIMEN OPORTUNAS Y EL ANÁLISIS DE LA DELIMITACIÓN DE RESPONSABILIDADES.**

## **9. INCIDENCIAS Y PRESENTACIÓN DE INCIDENCIA**

**9.1. LAS INCIDENCIAS SÓLO SE PUEDEN PRESENTAR TRANSCURRIDAS 12 HORAS DESPUÉS DE LA CONCLUSIÓN DEL PARTIDO PARA CASOS DE ALINEACIÓN INDEBIDA.**

**9.2. LAS INCIDENCIAS SERÁN DESESTIMADAS SIN PRUEBAS CLARAS E IRREFUTABLES.**

**9.3. TRES SANCIONES EN UN MISMO AÑO SERÁN CASTIGADAS CON LA EXPULSIÓN HASTA LA TEMPORADA SIGUIENTE O LA EXPULSIÓN PERMANENTE DE LA COMPETICIÓN.**

**9.4. LAS INCIDENCIAS Y QUEJAS DEBEN PRESENTARSE A TRAVÉS DEL CORREO ELECTRÓNICO DE LA LIGA (VPCL.ORGANIZATION@GMAIL.COM) O POR TICKET EN DISCORD, SEGÚN CORRESPONDA. NO SE DEBEN PUBLICAR INCIDENCIAS EN REDES SOCIALES. LAS QUEJAS SE GESTIONAN POR CORREO O TICKET.**

**9.5. QUEDA PROHIBIDA LA EXHIBICIÓN DE PRUEBAS RELATIVAS A UNA INFRACCIÓN EN CUALQUIER RED SOCIAL, CONTEMPLANDO UNA SANCIÓN AL PROPIETARIO O INCLUSO LA EXPULSIÓN DEL CLUB DE LA COMPETICIÓN.**

**9.6. LA ADMINISTRACIÓN TIENE DERECHO A TOMAR DECISIONES SOBRE SITUACIONES NO CONTEMPLADAS EN EL REGLAMENTO. TODAS LAS REGLAS PUEDEN CAMBIAR EN BENEFICIO DE LA LIGA; LOS CAMBIOS SERÁN PUBLICADOS EN REDES SOCIALES, DISCORD, WHATSAPP, Y EL SITIO WEB. CUALQUIER CAMBIO IMPORTANTE EN LAS REGLAS SERÁ DECIDIDO POR VOTACIÓN DE LOS EQUIPOS. EL EQUIPO DE ADMINISTRADORES ACTUARÁ CON NEUTRALIDAD PARA GARANTIZAR LA JUSTICIA. LAS DECISIONES ADMINISTRATIVAS SON DEFINITIVAS, PERO PUEDEN SER DISCUSIDAS.**

**9.7. PARA CUALQUIER SITUACIÓN ESPECÍFICA QUE NO FIGURE EN EL REGLAMENTO, EL EQUIPO DE ADMINISTRACIÓN CORRESPONDIENTE TIENE DERECHO A TOMAR UNA DECISIÓN AL MARGEN DEL REGLAMENTO.**

## **10. RESTRICCIONES DE VPCL**

## **10.1. RESTRICCIONES DE ALTURA**

**SE JUGARÁ CON RESTRICCIONES DE ALTURA EN TODA LA COMPETICIÓN**

**CON TRES DEFENSAS:**

**TRES DEFENSAS DE 1,87 M**

**EL RESTO DEL EQUIPO MÁXIMO 1,82 M**

**PORTERO SIN RESTRICCIONES EN CUALQUIER CASO.**

**EN DEFENSA DE CUATRO:**

**SE PERMITIRÁ QUE LOS DOS CENTRALES Y EL MCD MIDAN 1,87 SIENDO LOS LATERALES DE 1,82**

## **10.2. REPORTE DE RESTRICCIONES DE ALTURA**

**LOS CLUBES TIENEN LA OBLIGATORIEDAD DE GRABAR SUS PARTIDOS Y SUS CLIPS DE ALTURAS EN LA PLATAFORMA QUE DESEEN.**

**EL VIDEO DEBERÁ ENVIARSE EN UN PLAZO MÁXIMO DE 12H DESPUÉS DEL ENCUENTRO AL DISCORD DE LA LIGA.**

**EL CONTENDIENTE QUE SOLICITA LAS ALTURAS, TENDRÁ QUE MIRAR EL DISCORD SI NO ESTÁN, SE LO HARÁ SABER A SU RIVAL Y AMBOS DEBERÁN ENVIARSE EL VIDEO DE LAS ALTURAS EL UNO AL OTRO.**

**EN CASO DE QUE NO SE GRABEN LAS ALTURAS DE LOS JUGADORES SE DARÁ EL PARTIDO POR PERDIDO AL INFRACTOR SE RECOMIENDA ENCARECIDAMENTE QUE SEAN VARIOS LOS ENCARGADOS DE GRABAR PARTIDOS POR CADA CLUB.**

**EL VIDEO DE ALTURAS SE SOLICITA COMO MUY TARDE ANTES DE EMPEZAR LA SEGUNDA PARTE DEL ENCUENTRO.**

**AMBOS EQUIPOS TIENEN HASTA LAS 14:00 (HORA DE LA CAPITAL DE TU PAÍS) DEL DIA SIGUIENTE  
PARA ENVIAR VIDEO AL DISCORD DE LA LIGA.**

**AMBOS EQUIPOS ESTARÁN OBLIGADOS DE DÁRSELO A LA ADMINISTRACIÓN EN CASO DE REPORTE**