

REGLAMENTACIÓN PARA LA COMPETICIÓN PLG EFOOTBALL (TEMPORADA 9)



Esta reglamentación estará vigente desde el momento de su publicación. Los managers y jugadores tienen la obligación de conocer la normativa, el desconocimiento de esta no exime de su cumplimiento. La administración se reserva el derecho a modificar cualquier norma si lo considera necesario. Cualquier modificación de la normativa se les comunicará a los managers a través de los grupos de comunicación de la Liga.

1. SOBRE LA COMPETICIÓN

1.1. Los partidos de liga se jugarán **LUNES, MARTES y MIÉRCOLES** en horario de **22:40h** en todas las divisiones, dejando los jueves de cada semana para posibles aplazamientos o incidencias. Estos días saldrán detallados en el calendario oficial.

1.2. Los partidos tienen día fijado y sólo se podrán cambiar si los dos equipos implicados estuvieran de acuerdo y si hay algún motivo de peso importante, a su vez, hay que avisar a la administración mínimo 2 horas antes del inicio del encuentro. **NO SE PERMITE APLAZAR PARTIDOS LIBREMENTE POR PARTE DE LOS EQUIPOS.** Únicamente se podrán posponer por errores en los servidores o cualquier otro relacionado con el juego.

1.3. No está permitido aplazar partidos en la última semana de competición, comprendidas entre las tres últimas jornadas.

1.4. Esta octava temporada constará de **86 equipos**, mediante cross-play, entre PlayStation 5, PC y XBOX. La organización de las divisiones será la siguiente:

El formato de la competición PLG será un formato de liga tradicional a ida y vuelta con una duración de 30 jornadas en Primera División y 26 jornadas en el resto de divisiones. En todos los grupos se jugará con un sistema clásico de ascensos y descensos, añadiendo playoffs en algunas de ellas.

- **1ª DIVISIÓN PS5:** Estará compuesta por 16 equipos.

El **14º clasificado** de Primera División disputará un Playout de Descenso contra el **3º clasificado** de Segunda División.

Esta eliminatoria se jugará en formato "*champions*" y el ganador será el equipo que **juegue en Primera División** la siguiente temporada.

Descenderán a Segunda División directamente los **2 últimos clasificados** (15º y 16º).

- **2ª DIVISIÓN PS5:** Estará compuesta por 14 equipos.

El **ascenso directo** será para los dos primeros clasificados (1º y 2º).

El **tercer clasificado** (3º) disputará el playoff de ascenso contra el 14º clasificado de Primera División.

Esta eliminatoria se jugará en formato "*champions*" y el ganador será el equipo que **juegue en Primera División** la siguiente temporada.

El **11º y 12º clasificados** de Segunda División disputarán un Playout de Descenso contra **los equipos clasificados** de cada grupo de Tercera División, pasando directamente a la última ronda final del playoff.

Descenderán a Tercera División de forma directa los **2 últimos clasificados** (13º y 14º).

- **3ª DIVISIÓN PS5:** Estará compuesta por 28 equipos divididos en dos grupos de 14.

El **ascenso directo** será para el primer clasificado de cada grupo (1º, dos plazas).

Del **segundo (2º) al quinto (5º) clasificados de cada grupo (8 equipos)** disputarán el playoff de ascenso contra el 11º y 12º clasificados de Segunda División por dos plazas en la segunda categoría de la Liga.

Estas eliminatorias se jugarán en formato "*champions*" y los ganadores finales serán los equipos que **jueguen en Segunda División** la siguiente temporada.

Descenderán a Cuarta División directamente los **3 últimos clasificados de cada grupo** (12º, 13º y 14º).

- **4ª DIVISIÓN PS5:** Estará compuesta por 28 equipos divididos en dos grupos de 14.

El **ascenso directo** será para los tres primeros clasificados de cada grupo (1º, 2º y 3º, seis plazas).

'PRIZEPOOL' DE LAS DIFERENTES DIVISIONES DE PLG EFOOTBALL:

PRIZEPOOL 1ª DIVISIÓN PLG		TOTAL DE INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS: 840€
1º CLASIFICADO - LIGA	400,00 €	GASTOS DE LA COMPETICIÓN 50,00 €
2º CLASIFICADO - LIGA	250,00 €	
3º CLASIFICADO - LIGA	130,00 €	
4º CLASIFICADO - LIGA	80,00 €	
5º CLASIFICADO - LIGA	60,00 €	
6º CLASIFICADO - LIGA	50,00 €	

PRIZEPOOL 2ª DIVISIÓN PLG		TOTAL DE INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS: 490€
1º CLASIFICADO - LIGA	200,00 €	GASTOS DE LA COMPETICIÓN 50,00 €
2º CLASIFICADO - LIGA	100,00 €	
3º CLASIFICADO - LIGA	50,00 €	
4º CLASIFICADO - LIGA	40,00 €	

PRIZEPOOL 3ª DIVISIÓN PLG (2 GRUPOS)		TOTAL DE INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS: 420€ X 2
1º CLASIFICADO - LIGA	150,00 €	GASTOS DE LA COMPETICIÓN 50,00 €
2º CLASIFICADO - LIGA	75,00 €	
3º CLASIFICADO - LIGA	35,00 €	

PRIZEPOOL 4ª DIVISIÓN PLG (2 GRUPOS)		TOTAL DE INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS: 380€ X 2
1º CLASIFICADO - LIGA	100,00 €	GASTOS DE LA COMPETICIÓN 50,00 €
2º CLASIFICADO - LIGA	50,00 €	
3º CLASIFICADO - LIGA	25,00 €	

1.5. CRITERIOS DE DESEMPATE EN LA COMPETICIÓN:

En caso de empate a puntos entre dos clubes, la forma de desempate será:

Goal-average particular > *Goal-average* general > Goles a favor.

En caso de empate a puntos entre más de dos clubes, la forma de desempate será:

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.

2. SOBRE LOS MERCADOS DE FICHAJES

2.1. En esta octava temporada, los plazos del mercado de fichajes serán los siguientes:

– El mercado estará abierto para cualquier movimiento hasta el día 14 de marzo a las 23:59h.

– **Mercado de invierno:** Del 10 de Abril a las 23:59h al 20 de Abril a las 23:59h. En este mercado, el MG tiene que dar la carta de libertad para salir del equipo.

2.2. Durante la temporada, para ser jugador libre, el MG de cada equipo tendrá que dar la carta de libertad al jugador que la solicite, en caso contrario, el jugador tendrá que permanecer en el club hasta que termine la competición.

2.3. En el mercado de invierno habrá un límite de **6 movimientos** por equipo, comprendidos únicamente en las altas que se realicen. Respetando el mínimo de 14 jugadores y el máximo de 20. Solo se pueden fichar **dos jugadores del mismo club de procedencia.**

2.4. Durante el período de mercado, **el jugador que realice un movimiento a cualquier equipo**, en cualquier momento, **no podrá volver a hacerlo hasta la próxima fecha de fichajes.** Solo podrán abandonar el equipo si se llegase a un acuerdo con el MG, que es el que decide su baja. A su vez, **un jugador solo tiene permitidos 2 contratos con equipos durante una temporada.** No pudiendo realizar más movimientos y siendo motivo de sanción por la Administración.

3. SOBRE LA REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

3.1. El máximo de jugadores en plantilla para esta novena temporada será de **20**, con un mínimo de **12** para poder participar en la competición.

3.2. Habrá un mínimo de jugadores obligatorio al comienzo de los partidos y **en caso de no cubrirse se dará por perdido por incomparecencia al equipo infractor (default).** Este número mínimo en la temporada será:

• 1ª DIVISIÓN: **11 jugadores** (GK OBLIGATORIO)

• 2ª DIVISIÓN: **11 jugadores** (GK OBLIGATORIO)

• 3ª DIVISIÓN: **11 jugadores** (GK OBLIGATORIO)

• 4ª DIVISIÓN: **11 jugadores** (GK OBLIGATORIO)

3.3. **SI EL EQUIPO RIVAL OBSERVA QUE SU CONTRINCANTE NO TIENE EL MÍNIMO DE JUGADORES EN EL INICIO DE PARTIDO Y JUEGA LOS 90 MIN, EL RESULTADO SE DARÁ POR VÁLIDO, SOLO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES ANTES DEL MINUTO 45 DEL PARTIDO, SIEMPRE Y CUANDO NO HAYA COMENZADO LA SEGUNDA MITAD. LA RECLAMACIÓN SE TIENE QUE REALIZAR SIN REANUDAR EL PARTIDO.**

3.4. La caída de uno o varios jugadores (siempre que sea demostrable por vídeo) durante el partido no afectará al mínimo de jugadores.

3.5. NO HAY OBLIGACIÓN DE USO DEL CLQ EN EL PARTIDO.

3.6. Ambos equipos tienen un único reinicio si tienen algún problema o por cualquier razón (salvo que los equipos acuerden más de uno). Se considera “reinicio” a salirse del pre-partido o partido, desde que aparecen las primeras imágenes de los jugadores en el estadio hasta el minuto 9:59 de partido, cuando sale el mensaje “Tu club/El club rival ha abandonado por falta de jugadores”. A partir del minuto 10:00 de partido cualquier abandono se contabilizará como derrota para el equipo que se retira (salvo que los equipos acuerden jugar de nuevo).

- El reinicio realizado porque salen camisetas del mismo color en el partido no será contabilizado como tal, siempre y cuando se pueda demostrar con una foto o un vídeo.
- El tiempo máximo de espera de producirse un reinicio será de 5 minutos para reanudar el partido.

Los goles antes de un reinicio son válidos y se deben sumar al resultado del nuevo partido (los equipos pueden acordar reiniciar con 0-0), salvo que dicho gol se anote mientras que el equipo rival está abandonando el partido (se deberán aportar pruebas mediante la grabación de un vídeo y el comité de árbitros tomará una decisión).

Si la situación se diese con un penalti, la Administración tomará una decisión dependiendo de cómo se hayan dado las circunstancias del penalti.

3.7. La invitación debe ser del equipo que juegue como local, ya que el partido se debe disputar en su estadio, pero dados los problemas existentes con las invitaciones, se permitirá invitar al equipo visitante si hay acuerdo entre clubes. Tiene que ser a la hora oficial del partido (a no ser que ambos equipos acuerden lo contrario) considerando los minutos de cortesía que ofrece la competición. Será recomendable guardarse las pruebas de intento de contacto enviando petición de partido en varias ocasiones entre los 15 minutos de espera para demostrar que el otro equipo no aceptó la invitación.

3.8. Si los equipos que se enfrentan en jornada oficial de competición en PLG eFootBall juegan un partido anteriormente porque el juego en modo “*ranking*” les haya emparejado de manera aleatoria, habrá dificultades en la invitación del partido. Para dar solución a esto, el equipo visitante será el responsable de crear un equipo nuevo lo más rápido posible donde tendrán que ir todos los jugadores que vayan a jugar ese partido y notificar al rival dicho nombre. Una vez hecho esto, no habrá problema para que el partido se juegue.

3.9. Los equipos tienen un margen de **10 MINUTOS** tras la hora oficial o pactada para acudir a un partido, comúnmente conocido como cortesía (excepto pacto entre equipos, con pruebas). La cortesía es el tiempo estimado para el contacto entre managers a partir de la hora oficial del partido, es decir, 22:40h. Una vez producido este contacto, **el tiempo que conlleva la invitación al inicio del partido, no entra dentro de esta cortesía y no puede llevar a reporte**. En alusión a los problemas que se están produciendo en las invitaciones y el *matchmaking* entre equipos.

3.10. **NO SE ACEPTARÁ UN DEFAULT BAJO NINGÚN CONCEPTO POR LA NO ACEPTACIÓN O NO LLEGADA DE INVITACIONES**. En estos casos, el partido tendrá que jugarse más tarde o aplazarse, en su defecto.

3.11. **Si hay pruebas claras donde un equipo llegue tarde en un margen de 15 MINUTOS desde la hora oficial del partido, o no conteste a su rival, sí que habrá motivo de reporte, y en este caso, de partido perdido por default.**

4. SOBRE LA REGLAMENTACIÓN DURANTE EL PARTIDO

4.1. Queda prohibido que el receptor de un saque de banda o un saque de esquina se sitúe en algún momento fuera del campo antes de recibir el balón. Si ocurre, esta jugada queda invalidada. En este caso el equipo infractor deberá entregar la posesión del balón al equipo rival.

4.2. Queda prohibido molestar al portero dentro del área (faltas, córners o salida de balón), y si hay posterior gol este quedará anulado. Si un equipo o jugador lo hace de forma reiterada la administración verá que sanción aplicar. En el caso de que involuntariamente un jugador choque con el portero mientras éste saca, el balón debe devolverse al equipo del portero que está sacando. Si hay gol en esa misma jugada, quedará anulado.

4.3. No se permite colocar jugadores bajo palos o dentro del área pequeña para defender una falta directa, excepto en los córners donde puede colocarse como máximo 1 jugador de campo en cada palo. No incluye larguero, por lo tanto el máximo de jugadores bajo palos es de 2, sin incluir el portero.

4.4. El uso de animaciones, bailes, aplausos, etc... Para avanzar más de la zona delimitada por el juego en una falta, penalti o córner queda totalmente prohibido. En el momento que se realice esta acción, se concederá gol o se anulará en función de si favorece o perjudica.

4.5. Los partidos que se queden congelados, pillados o cualquier otro bug que haga que el partido no siga su curso natural, quede interrumpido e impida seguir jugando, se consideran "partidos suspendidos" y se resuelven de esta manera en función del minuto en el que ocurrió la incidencia:

- Antes del minuto 45:00 se reinicia el partido entero.
- Entre el minuto 46:00 y el 80:00 se inicia un nuevo partido pero sólo jugando la primera parte.
- A partir del minuto 81:00 se da por concluido el partido.

En todos estos casos el resultado que se llevaba en el partido suspendido se mantiene y se suma al obtenido en el nuevo partido si lo hubiere.

Si no hay acuerdo ni pruebas respecto al momento de la suspensión, se deberá jugar un nuevo partido obligatoriamente en ese mismo día establecido para el partido suspendido.

4.6. El uso de estadios bug con la cámara cooperativa, la cámara del GK o que tengan un brillo excesivo que dificulten el transcurso normal del encuentro **quedan prohibidos**, siendo obligatorio reiniciar el encuentro adjuntando prueba al respecto y siendo obligatorio el cambio de estadio para la correcta disputa del encuentro.

EJEMPLO: Estadio de Vallecas, Estadio de Las Palmas de Gran Canaria, y/o Estadio Genérico de EA FC.

5. SOBRE LA REGLAMENTACIÓN DE LAS ID'S DE LOS JUGADORES

5.1. **El no tener una ID correctamente:** En el caso de que el error esté en varios caracteres o la ID registrada sea de fácil identificación con la denunciada, únicamente habrá sanción para MG y jugador, **sin derrota del partido**, dictaminado por la organización, tras comprobar dicha ID errónea

En ambos casos, la administración revisará las ID's denunciadas tanto en el Excel de Registro Oficial como en las distintas plataformas de juego (PSN - XBOX) para comprobar que no se trata de un error de registro en la web.

En caso de que la ID no está registrada en el equipo EL PARTIDO SE DARÁ AUTOMÁTICAMENTE POR PERDIDO POR 1-0, tanto MG como jugador serán sancionados.

5.2. **No se computan errores en minúsculas, mayúsculas, espacios, ni caracteres especiales (# en XBOX).** Las ID's siempre se comprueban en el Excel de Registro Oficial que forma parte de la Administración. Esta se consulta con los managers antes del inicio de cada temporada y al finalizar cada periodo de mercado.

5.3. **No se puede cambiar la ID de ningún jugador registrado en la competición durante toda la temporada.** Excepto en el periodo de mercado de invierno, donde se da la posibilidad de hacerlo si fuese necesario.

5.4. Un jugador inscrito en la competición que juegue en más de una plataforma (PC + consola) ocupará **dos fichas oficiales en su equipo**, una ID por ficha inscrita. En ningún caso, un jugador podrá alternar su ID sin estar inscrito como es debido. Supondrá alineación indebida.

6. SOBRE LA REGLAMENTACIÓN TRAS EL PARTIDO

6.1. **Si un equipo abandona la competición en la primera vuelta (A1) todos sus partidos, los jugados y no jugados, serán ganados por el rival por 1-0.**

6.2. **En el caso de que el abandono sea en la segunda vuelta (A2) se darán por ganados al rival todos los partidos que no se hayan disputado de dicha vuelta por 1-0, manteniendo los resultados cosechados que sean derrotas en el resto de la competición que haya jugado el equipo, para no interceder en el goal-average entre el resto de participantes.**

6.3. Si un equipo comete tres default durante la temporada automáticamente queda expulsado de la competición.

6.4. En caso de abandono, el sistema para completar la plaza lo decidirá la Administración. Los equipos descendidos en ningún caso podrán ser salvados administrativamente.

6.5. Si un equipo abandona en algunas de las tres últimas jornadas no se le permitirá participar en la siguiente temporada.

6.6. Un club expulsado de la competición no puede volver a ser parte de la misma.

6.7. Las plazas de abandonos pasarán a formar parte de la Administración. En su defecto, se podrá asignar la plaza del equipo a uno de los jugadores que haya disputado un mínimo de 2 temporadas dentro de la misma plantilla.

6.8. **El reporte completo (resultado, vídeos, alineaciones y estadísticas) del partido tendrá que estar subido a la web <http://plgefootball.com> antes de las 20:00h del día siguiente de la jornada. Los resultados los subirá el MG/capitán con las respectivas estadísticas de su equipo.**

6.9. **Cualquier incidencia dentro de un partido tendrá de límite las 20:00h del día siguiente al partido, teniendo que enviar las pruebas oportunas al correo indicado a continuación: arbitros@plgefootball.com**

6.10. El equipo denunciado podrá presentar un recurso de la sanción hasta **24 horas después de recibir el comunicado de la organización.**

7. SOBRE LAS RESTRICCIONES DE ALTURA EN PLG

7.1. **PLG eFootball jugará con restricciones de altura en toda su competición.** Las restricciones comprendidas son las siguientes, poniendo de ejemplo una formación habitual de 3-5-2 o cualquier otra variante con tres o cinco defensores:

GK - Sin restricciones
DFC - Altura máxima de 1'87cm
DFC - Altura máxima de 1'87cm
DFC - Altura máxima de 1'87cm
CAR - Altura máxima de 1'82cm
CAR - Altura máxima de 1'82cm
MCD - Altura máxima de 1'82cm
MCD - Altura máxima de 1'82cm
MCO - Altura máxima de 1'82cm
DC - Altura máxima de 1'82cm
DC - Altura máxima de 1'82cm

Máximo 3 DEFENSORES de 1,87 cm. Resto del equipo con máximo de 1,82 cm. GK SIN restricciones.

En cualquier formación formada por 4 defensas, se permite únicamente que el MCD pueda tener una altura de 1,87cm. Teniendo siempre únicamente 3 jugadores con esa altura sobre el campo.

7.1.2. NO está permitido el cambio de posición de los jugadores de 1,87cm sobre el terreno de juego, siendo prueba clave de ello la grabación en la pestaña "Rendimiento" al descanso y a la finalización del partido.

7.2. REPORTE DE RESTRICCIONES DE ALTURA EN UN PARTIDO

Los clubes tienen la obligatoriedad de grabar sus partidos y sus clips de alturas en la plataforma que deseen.

El video será OBLIGATORIO subirlo en el reporte del partido, mediante enlace del mismo en Twitch o Youtube.

Ante el posible error del juego, si el capitán no pudiese grabar el clip de las alturas tiene la obligación de que otro miembro del equipo lo haga y mandar el video directamente a la Administración.

No subir el enlace del vídeo es motivo de aviso para el equipo, siendo derrota a partir de la cuarta incidencia.

Cada equipo puede comprobar si las alturas del equipo rival son correctas mediante el enlace, dentro del periodo de reclamación de un partido (antes de las 20:00h del día siguiente).

- NO SUBIR ALTURAS ANTES DE LAS 20:00h EN DETALLE:
 - Si hay marcador favorable (victoria o empate) y no hay video grabado (si no lo ha subido, lo pedimos nosotros): **DERROTA DEL PARTIDO.**
 - Si hay marcador favorable (victoria o empate) y no hay video subido, pero si grabado y vemos que se trata de un error, la Administración pide el video y se contabiliza como **VÁLIDO SI ESTÁN LAS ALTURAS CORRECTAS. Si no están correctas, DERROTA DEL PARTIDO.**
 - Si un equipo es reincidente en **NO SUBIR ALTURAS** en los reportes: **3 AVISOS MÁXIMO. Al cuarto partido que no haya subido alturas, se empezarán a contabilizar sus partidos como DERROTAS, sea cual sea el resultado.**

NO SE SUBEN VIDEOS A LA WEB DIRECTOS. HAY QUE METERLOS A TRAVÉS DE UN ENLACE, COMO SE EXPLICA EN LOS VIDEOS.

8. SANCIONES ADMINISTRATIVAS

PLG eFootBall 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 los grupos de WhatsApp de la competición, será tenido en cuenta a fin de generar un entorno amigable y respetuoso para todos.

Cualquier descalificación o falta de respeto de carácter público hacia organización, patrocinadores, equipos y 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.