

Reglamento Oficial VPA México Xbox



CLUB

Debido a que la Liga VPA México forma parte de una multiplataforma, los DT's deberán crear su Club con su cuenta en Nacionalidad Mexicana en la Web <https://www.virtualproassociation.com> y contar con su Logo en formato PNG e información de sus Redes Sociales.

REQUISITOS DEL LOGO

- La altura debe ser al menos de 300px.
- El tamaño máximo del archivo debe ser de 250kbytes.
- La imagen debe ser en formato PNG con fondo transparente.
- Las imágenes con contenido sexual, drogas, discriminación y/o violencia pueden llevar a la prohibición de la cuenta.

FORMATO DE LA LIGA

Los Primeros 8 equipos de la Tabla General tendrán acceso a la Liguilla, jugándose partidos de Ida y Vuelta el mismo Día.

CALENDARIO DE LA LIGA

Los juegos se realizan los días Lunes y Miércoles.

HORARIOS Y TOLERANCIA

- Primer partido: 9:30 PM (Hora del centro de México) con tolerancia de 15 min.
- Segundo Partido: 10:00 PM (Hora del centro de México) con tolerancia de 10 min.

COMUNICACION ENTRE DT's

- Todo club deberá tener obligatoriamente un DT y un CODT en el grupo de la liga.
- La comunicación entre los DT's de los equipos debe establecerse antes del horario del partido en el calendario, recuerden que pueden encontrar al DT rival en el grupo de la Liga.

TRANSFERENCIAS

El periodo de transferencias en la VPA México Xbox se divide en 2

- Antes del inicio de temporada
- A mitad de temporada
- Jugadores solo podrán cambiar de equipo una vez durante el transcurso de la temporada.

ASCENSOS Y DESCENSOS

- En 1ra División los últimos 2 equipos al final del torneo descienden.
- En 2da División Ascenden el Campeón de Liga y el Campeón de Liguilla.

PLANTILLAS Y MÍNIMO DE JUGADORES

- Primera división: 12 jugadores registrados y 7 de mínimo para un partido.
- Segunda división: 11 jugadores registrados y 7 de mínimo para un partido.
- Máximo 24 jugadores registrados por equipo en todas las Divisiones.

Any son de uso obligatorio en todas las divisiones.

Portero de uso obligatorio en la Primera División.

DURANTE EL PARTIDO

- Ambos equipos deben tener el mínimo de jugadores y el portero/any
- Si el manager rival da consentimiento de un equipo que no cumple con el mínimo entonces se procederá reportar el partido como Default.
- Si un partido se jugó por completo no puede haber reclamos por motivo de mínimo de jugadores, any o portero.
- Si el rival no cumple con el mínimo de jugadores, portero o any, el equipo tiene derecho a salirse al medio tiempo y anular el marcador.
- Si un equipo anota un gol mientras el equipo rival está saliendo este será válido siempre y cuando haya pruebas sólidas. (Clip)
- Se le recomienda a los managers tomar fotos de la alineación para aclarar cualquier problema
- Si el equipo rival juega con un jugador no registrado en la plantilla en la Web de la Liga esta será una derrota automática.

- Un portero no puede ser any, el portero y el any debe ser manejado por 2 personas diferentes.
- No se permiten los "desempates", si se sorprende a un equipo haciendo esto será aplicada una sanción.

DESCONEXIONES Y LAG

- Cada equipo tiene derecho a salirse 2 veces antes del minuto 10 o el medio tiempo en caso de haber perdido jugadores durante el juego.
- Si un equipo rompe la regla del límite de salidas el otro tiene derecho a anular el marcador.
- Si se sigue repitiendo será un default.
- Los equipos solo pueden salirse en caso de haber perdido el any, portero o al quedar con menos jugadores del mínimo.

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.

EQUIPO ANFITRIÓN

El equipo que está en el calendario (lado izquierdo en la Web) equipo local debe ser el que envía al club contrario una invitación de juego.

Asegúrense de que cada club tenga un capitán que sea capaz de soportar una buena conexión.

TRANSMISION DEL PARTIDO

Cada equipo tiene la obligación de transmitir todos sus partidos, para esto, los clubes deben contar con una cuenta de mixer o twitch oficial del club asociada a la persona encargada de transmitir los partidos, este debe habilitar la opción Conservar grabaciones de mis transmisiones que se encuentra en la pestaña Retransmisión.

El objetivo dicho anteriormente es:

- Tener el material a disposición de la Administración para poder ocuparlos dependiendo de qué departamento necesite de esta información.

En el caso de “**no**” realizar lo dicho anteriormente:

- En una primera ocasión abra una advertencia de la administración.
- En una segunda ocasión abra un castigo de una fecha de suspensión a “**todos los managers**” oficiales que aparezcan en el calendario.
- En una tercera ocasión abra un castigo de dos fechas de suspensión a “**todos los managers**” oficiales que aparezcan en el calendario.

REPROGRAMACIÓN DE PARTIDOS

Un equipo tiene derecho a reprogramar un partido siempre y cuando este contacte a su rival mínimo 5 horas antes y obviamente, tenga autorización del manager rival y sea notificado algún Moderador.

El plazo máximo para disputar dicho partido es durante la semana que se desarrolló esa fecha.

ESTORBAR AL PORTERO

En la Liga está estrictamente prohibido estorbar al arquero, recuerden que para este caso van a ser necesarias pruebas contundentes. (Clips)
En caso de ser cierto el gol será anulado.

SUSPENSIÓNES

- Tarjeta Roja directa son castigadas con 1 partido de suspensión. (Partido siguiente)
- No hay acumulación de tarjetas amarillas.
- En caso de ser algo ajeno a tarjetas tendrá que consultarse con la administración.

GAMERTAGS

Todos los jugadores deben usar su gamertag o una abreviación en el nombre y apodo del jugador Pro para poder identificarlos en las estadísticas de juego. Si un equipo no cumple con esta regla, la estadística será borrada del sistema sin previo aviso. Si un jugador continúa jugando sin usar su gamertag en el nombre y apodo, será sancionado.

NOTA: Cada jugador debe tener su cuenta en el sitio asociada con el gamertag de Xbox; dicha cuenta no pueden ser prestada, rentada o vendida a otro usuario para que juegue con ella.

REGISTROS DE PARTIDO POR DEFAULT

Si ambos equipos coordinan un día y horario de juego y uno de los equipos no se presenta o/y no llegan al cupo de jugadores establecido por el reglamento. El partido será ganado por **DEFAULT** con marcador 1-0 y sin registrar ninguna estadística. Para que este registro tenga validez se tiene que informar previamente a los administradores para que se analice la situación y se autorice el registro.

NOTA: Para solicitar un registro de partido por ausencia deben presentar pruebas que soporten su reclamo (mensajes de texto, fotos, y/o vídeos).

ARTICULO 1°

REPORTE DE PARTIDOS

Todos los partidos tienen que ser reportados en un periodo máximo de 24 horas con sus Estadísticas y Clips de Xbox. **

- La primera vez que un equipo no tenga un partido reportado a tiempo recibirá un llamado de atención y tendrá 24 horas adicionales para reportar
- La primera vez que no se cumpla con este requisito después del periodo adicional de gracia "**todos los managers**" oficiales que aparezcan en la Plataforma, recibirán una suspensión de dos partidos.
- Si llega a suceder una segunda vez ya no habrá llamado de atención o periodo de gracia, se aplicará una sanción de 4 partidos a "**todos los managers**".
- Si el problema ocurre una tercera vez el equipo perderá por default todos los encuentros no reportados (si el resultado fue empate o victoria).

En el caso de estadísticas incorrectas o no inclusión de fotografías:

- En la primera ocasión se corregirán las estadísticas por parte del departamento de reportes y recibirán un llamado de atención.
- Segundo caso se realizará lo mismo que el punto anterior.
- Tercera ocasión, "**todos los managers**" recibirán una suspensión de 2 partidos.

Consiste en un video desde XBOX subido a una cuenta de YouTube.

En el reporte de resultado de partido en la web se copiara y pegara el enlace del video subido a YouTube

**CONTENIDO DEL CLIP XBOX

- **RESULTADO Y JUGADOR DEL PARTIDO**
- **GT's DE JUGADORES DEL PARTIDO** (Se encuentra pulsando X en el menú del resultado del partido).
- **RENDIMIENTO JUGADOR POR JUGADOR.**
- **EXPULSADOS** (Esto se encuentra en calificaciones)

-Los reportes son obligatorios sin importar el resultado del partido para las estadísticas jugador a jugador en la web y deben realizarse antes de cumplir 24hrs después del partido.

PLAZA DE EQUIPO

Un equipo pierde la plaza en su división actual en caso de:

- Tener menos del 50 % de jugadores que participaron en la temporada anterior con el equipo.

NOTA: Esto significa que pierden el derecho a reclamar su plaza en la división actual y el equipo será procesado como equipo nuevo. Un equipo nuevo comienza en la última división de la liga.

CUENTAS SECUNDARIAS

La creación de cuentas secundarias en la Web está altamente prohibido. Con el propósito de "ocultar" la identidad de uno con otros equipos, administradores del sitio, y/o la comunidad. Pruebas suficientes de los usuarios que poseen cuentas secundarias para disfrazar su identidad serán revisadas y actuaremos en consecuencia en una base de caso por caso.

CUENTAS SECUNDARIAS PERMITIDAS

Si un jugador llega a ser suspendido de Xbox Live, está permitido que utilice otra cuenta de Xbox siempre y cuando sea o una cuenta nueva o una cuenta del mismo usuario. **Está completamente prohibido utilizar la cuenta de otro usuario de la Liga.**

RECLAMOS

Los reclamos serán aceptados por parte de los administradores, hasta 12 horas después de finalizada la fecha, con las pruebas correspondientes (fotos y video del partido completo - se recomienda transmitir el partido, para tener las pruebas de forma rápida)

Esta reglamentación estará vigente desde el momento de su publicación. Los jugadores, capitanes y equipos tienen la obligación de conocer la normativa, el desconocimiento de las distintas normas no exime de su cumplimiento. La organización se reserva el derecho a modificar cualquier norma si lo considera necesario. Cualquier modificación de la normativa será comunicada mediante una publicación en toda red social de la comunidad.