



ASOCIACIÓN NACIONAL DE FÚTBOL VIRTUAL CHILE LIMITADA.

ÍNDICE

1. Jugadores, DT o CO DT y Equipos	1
1.1. Jugadores de ANFV.....	1
1.2. DT o CO DT de un equipo de ANFV.....	2
1.2.1. Deberes y derechos del DT.....	2
1.2.2. Deberes y derechos del CO DT.....	2
1.3. Equipos de ANFV.....	3
1.3.1. Requisitos generales.....	3
1.3.2. Equipos con filiales.....	4
1.3.3. Cambios de nombre y/o uniones de equipos.....	4
2. Mercado de fichajes	5
2.1. Periodos de fichajes.....	5
2.1.1. Cantidad de fichajes por periodo.....	5
2.1.2. Requisitos para ser jugador libre.....	6
2.2. Fichajes de emergencia.....	7
3. Reporte de partidos en Discord	7
3.1. Reportes de resultados.....	7
3.2. Reportes de estadísticas.....	8
3.2.1. Contenido del video del reporte de estadísticas.....	8
4. Normativa general	9
4.1. Discord de la competencia.....	9
4.2. Página de Facebook e Instagram.....	10
4.3. Transmisiones de ANFV.....	10
4.4. Competiciones.....	11
4.4.1. Liga.....	11
4.4.2. Copa Chile.....	13
4.4.3. Copa de Campeones.....	13
4.4.4. Copas Internacionales de IESA.....	14
4.5. Reglamentación.....	14
4.5.1. Reclamos de DT.....	15
4.5.2. Orden de reclamos.....	15
4.5.3. Mínimo de conectados.....	15
4.5.4. Horarios de los partidos.....	16
4.5.5. Tiempo de tolerancia.....	16
4.5.6. Pérdida de conexión.....	17
4.5.7. Estadísticas.....	18
4.5.8. Uso de ANY o Cualquiera.....	19
4.5.9. Portero.....	19
4.5.10. Cambios de días y horarios.....	19
4.5.11. Suspensiones.....	19

5. Sanciones a DT y/o jugadores	20
5.1. En situaciones de juego	21
5.2. Retiro de la competencia	23
5.3. Expulsión de la competencia	23
6. Definiciones	23
7. Puntos ranking jugadores	24
8. Premios	25

CAMPEONATO VIRTUAL



PROFESIONAL

REGLAMENTO CAMPEONATO VIRTUAL 11V11 PROFESIONAL

Este reglamento estará vigente desde el momento de su publicación en la sección “Reglamento” de la página web de ANFV Chile (www.anfvchile.cl).

Los equipos, capitanes y jugadores tienen la obligación de conocer la normativa. El desconocimiento de estas, **NO EXIME SU CUMPLIMIENTO**.

La organización se reserva el derecho a modificar cualquier norma si lo considera necesario. Cualquier modificación de la normativa será comunicada mediante los canales de comunicación.

1. Jugadores, DT o CO DT y Equipos

1.1. Jugadores de ANFV

Cada jugador debe cumplir con los siguientes requisitos para poder participar en ANFV:

- No tener ningún tipo de BAN en la comunidad que lo impida.
- Estar correctamente inscrito en la página WEB de ANFV (con el PSN ID tal cual es). Para cambiar el PSN ID deberá esperar a la apertura de un mercado de fichajes.
- Estar correctamente inscrito en la base de datos de jugadores de ANFV, la cual será proporcionada por cada DT al inicio de la competencia. Si le llegase a faltar 1 dato al jugador, quedará automáticamente inhabilitado para jugar toda competencia de ANFV.
- Los jugadores deben usar el PSN ID como apodo de forma obligatoria, para el registro de estadísticas. Debido a que en FIFA 22 no se puede usar “-“ ni “_” en la sección de apodo, se debe escribir todo junto o separado por un espacio. En caso de ser un ID muy largo, deberá escribir los caracteres que alcancen. De no cumplir con este punto, el jugador no será considerado para completar sus estadísticas, lo que le impedirá optar a un Equipo De La Semana (EDLS) o a un futuro Equipo De La Temporada (EDLT).

Una vez realizados estos pasos, el jugador estará habilitado para jugar las competencias de ANFV.

1.2. DT o CO DT de un equipo de ANFV

Se entenderá como DT o CO DT a las personas representantes del club en los grupos de WhatsApp y/o Discord de la competencia.

Los jugadores que decidan ser DT o CO DT deben de cumplir unos requisitos para ser aptos como tal:

- No tener ningún tipo de BAN en la comunidad que lo impida.
- Ser mayor de 18 años.
- No estar inscrito en otro equipo activo de ANFV.
- Entender el reglamento en su totalidad y tener la capacidad de comunicárselo a los jugadores de su equipo.

1.2.1. Deberes y derechos del DT

- Asignar un CO DT responsable de reportes post partidos o para la coordinación de los partidos de la jornada.
- Estar atento a todos los medios oficiales de comunicación de ANFV y su respectiva división, con el fin de transmitir la información entregada a su plantel.
- Será el responsable de responder ante las sanciones debido a partidos mal reportados y/o por las faltas al reglamento.
- Tendrá derecho a participar de las reuniones realizadas por la organización de la liga.
- Tendrá derecho a presentar ante su administrador reclamos o dudas de alguno de sus jugadores y presentar las evidencias para hacer efectivo alguna falta al reglamento de parte de un equipo rival.

1.2.2. Deberes y derechos del CO DT

- Será el segundo a cargo del club.
- Podrá reportar y/o coordinar los partidos.
- Tendrá el derecho de permanecer en los grupos de WhatsApp y Discord de la liga.

Solo se permitirán 2 cambios de DT o CO DT por Temporada. Cabe mencionar que el DT de un equipo no puede ser una persona que no participo durante la última temporada de la liga.

1.3. Equipos de ANFV

1.3.1. Requisitos generales

- Todo equipo nuevo ingresará automáticamente en la división más baja, en este caso Tercera División.
- Los equipos válidos son sólo aquellos que su nombre y escudo mantengan el respeto y seriedad que la liga admita, para ello el administrador general de la liga será el encargado de validar dichos requerimientos.
- En caso de equipos eSports, empresa o marca registrada, el nombre a utilizar será el que la institución determine en la carta de autorización de representación (imagen y nombre) exigida por ANFV CHILE.
- No se podrá utilizar el nombre de una institución oficial de fútbol profesional sin el consentimiento por escrito de esta. Así mismo tampoco el uso de una marca registrada o comercial de la que no se es propietario ni cuenta con el permiso escrito para hacerlo, ante esto es obligatorio el consentimiento previo de ANFV para poder inscribir el equipo mediante una carta de autorización emitida por el Club deportivo o marca.
- No se podrá utilizar un nombre que haga alusión a una institución oficial de fútbol profesional. Por ejemplo: Everton de Viña del Mar -> Oro y Cielo, Unión Española -> Panaderos, Colo Colo -> Albos, entre muchos otros.
- La información de trascendencia del club (nombre y logotipo) podrá ser modificado en los periodos de inscripción o entre temporadas, no se aceptarán cambios de nombre o imagen en el transcurso de esta. En casos especiales, el caso será evaluado por la Administración de ANFV.
- Un equipo se considerará apto para competir si cumple entre el mínimo y máximo de jugadores en plantilla (mínimo 13 - máximo 23).
- Cada club deberá cancelar una cuota de inscripción de \$50.000.- CLP (Cincuenta mil pesos chilenos), los cuales serán obligatorios antes de cada inicio de temporada.

No se realizarán devoluciones una vez realizado el pago.

1.3.2. Equipos con filiales

- El club que cuente con una filial en una división inferior (ejemplo, club formativo), este último no podrá participar en la misma división o grupo de división que el club principal o viceversa.
- En caso de que uno descienda o ascienda y esto produzca que participen en la misma división, estos no podrán participar en el mismo grupo divisional.
- Los puntos anteriores no aplican si uno de los equipos asciende a Primera División o Segunda División A y coincide con el otro. Por lo que; el ascendido no podrá hacerlo y terminará su temporada en Segunda División A o Segunda División B, según corresponda, pero optando a su derecho de premios en caso de que lo ameriten. **En caso de quedar clasificado para repechaje, el cupo pasara al siguiente mejor clasificado de la división.**

1.3.3. Cambios de nombre

- El nombre de un equipo podrá ser modificado en los periodos de inscripción o entre temporadas. No se aceptarán cambios de nombre en el transcurso de esta.
- Temporada 2 de FIFA 22 fue la última temporada en la que se aceptaron cambios de nombre.
- Desde la Temporada 3 de FIFA 22 en adelante, no se permitirán más cambios de nombre. Existirán situaciones en las que se hará una excepción, siempre y cuando se cumpla con lo solicitado:
 - Cada club que representa a un equipo de fútbol, equipo eSports o marca, debe contar con la carta de autorización y anexo de beneficios. ANFV permitirá cambio de nombre si no se cumple con lo señalado en el anexo de beneficios, si la carta no incluye dicha sección no se podrá realizar cambio de nombre por incumplimiento de beneficios de palabras.
 - En caso de que un equipo de fútbol, equipo eSports o marca les quite la representación por algún motivo, ANFV permitirá cambio de nombre, siempre y cuando se nos haga llegar un correo de parte del encargado del equipo o marca indicando la invalidación de la carta de autorización previamente enviada.

Para lo señalado anteriormente, debe continuar al menos el 50% del plantel de la última competencia disputada.

2. Mercado de fichajes

El mercado de fichajes es el periodo habilitado por la competición para que los jugadores fichen por otros equipos y de la misma manera, para que los equipos incorporen jugadores a sus plantillas. **Existirán distintas condiciones para el mercado de Primera División en relación con el mercado de Segunda División.**

2.1. Periodo de fichajes Primera División

En Primera División solo existirá **1 periodo de fichajes**, el cual se llevará a cabo posterior a la **Fecha 19 (Mitad de Temporada)**. En aquel periodo de fichajes, los clubes solo podrán incorporar jugadores provenientes de otros clubes (máximo 5 altas) y el valor por cada alta será de \$5.000.- CLP, **no se aceptarán altas de jugadores libres.**

2.2. Periodos de fichajes Segunda División

Existirán 3 periodos de fichajes:

- **Fecha 12:** Desde el 20 de Mayo al 22 de Mayo.
- **Fecha 19 (Mitad de Temporada):** Desde el 27 de Mayo al 29 de Mayo.
- **Fecha 25:** Desde el 03 de Junio al 05 de Junio.

En los periodos de Fecha 12 y Fecha 25, las altas de cambios de club no podrán ser jugadores provenientes de Primera División, podrán optar a fichar jugadores de dicha división a mitad de temporada.

2.2.1. Cantidad de fichajes por periodo

La cantidad de jugadores dependerá del periodo de fichajes en el que se encuentre la liga:

- **Fecha 12:** Máximo 5 altas. El valor será de \$2.000 CLP por Jugador Libre y \$5.000 CLP por jugador proveniente de otro club inscrito en ANFV.
 - Se entiende por Jugador Libre a aquel que fue dado de baja por un club en el mercado previo al que se incorpora (ejemplo: jugador liberado por un equipo en el 1° periodo de fichajes podrá fichar en el 2° periodo como jugador libre).
 - También se considera como JUGADOR LIBRE todo aquel nuevo usuario que no haya tenido una cuenta inscrita en los registros webs de ANFV.

- **Fecha 19:** Sin límite de altas. Se permiten jugadores libres y provenientes de otros clubes en competencia. Los valores serán de \$1.500 CLP para jugadores libres, y gratuito para los jugadores provenientes de otro club inscrito en Segunda División. Para todo jugador proveniente de Primera División, el valor será de \$5.000 CLP.
- **Fecha 25:** Máximo 5 altas. El valor será de \$1.000 CLP por Jugador Libre y \$4.000 CLP por jugador proveniente de otro club inscrito en ANFV.

UN JUGADOR PODRÁ CAMBIARSE COMO MÁXIMO 2 VECES DE EQUIPO A LO LARGO DE UNA TEMPORADA.

2.2.2. Requisitos para ser jugador libre

- Cumplir los requisitos para ser jugador de ANFV. (Ver **1.1. Jugadores de ANFV**).
- No tener contrato vigente en algún equipo participante de la liga.
- Ser dado de baja por el DT durante un periodo de fichaje no significa que eres jugador libre para dicho periodo, si no que pasa el que sigue.

En caso de tener un contrato vigente con algún club...

- El jugador podrá abandonar el equipo libremente en un periodo de fichajes o al final de una temporada.
- El capitán debe de rescindir el acuerdo del jugador en cualquiera de los periodos habilitados para los fichajes si este se lo solicita.
- El capitán del equipo nunca podrá negarse a dejar en libertad a algún jugador que así se lo solicite, a no ser que tengan un vínculo legal que obligue a ambas partes. Tampoco podrá impedir, o tratar de perjudicar la transferencia, o alguna actitud semejante.

2.3. Fichajes de emergencia

En casos particulares, previo aviso al administrador de su División, se autorizarán fichajes de emergencia para evitar el retiro de equipos, en estos casos se permitirá inscribir **jugadores libres** y sin límite de altas. En caso de querer incorporar jugadores que están inscritos en otros clubes, deberán informar a la Administración el PSN ID de dichos jugadores y el club al cual pertenecen actualmente, para pedir autorización al DT.

Este beneficio se puede realizar solo una vez durante la temporada. Para optar a este, el capitán deberá dar de baja a todos los jugadores que abandonaron el equipo, evidenciando así que dispone de una cantidad de jugadores inferior al mínimo permitido por planteles (13 jugadores), a su vez dejando estipulado la cantidad de altas que se incorporan.

3. Reporte de partidos en Discord

3.1. Reportes de resultados

Después de cada jornada de liga, ambos DT y/o CO DT deberán reportar de forma inmediata, ordenada y cronológicamente el resultado de cada partido, adjuntando una foto del marcador (fotografía legible) en el canal de su división con nombre **#reporte-de-resultados** de la siguiente forma:



FECHA (X)
Equipo A (x) vs (x) Equipo B

FECHA (X)
Equipo A (x) vs (x) Equipo B

Siendo “x” el número de goles y fecha
Siendo “Equipo” el nombre del club

3.2. Reportes de estadísticas

Después de cada jornada de liga, ambos DT y/o CO DT deberán reportar con un plazo **máximo de 16 horas (14:00 del día siguiente)**, de manera ordenada y cronológicamente el video de las estadísticas de los jugadores de cada partido, adjuntando un link en el canal de su división con nombre **#reporte-de-videos** de la siguiente forma:



FECHA (X)
Equipo A (x) vs (x) Equipo B
Link: <https://www.youtube.com/watch?...>

FECHA (X)
Equipo A (x) vs (x) Equipo B
Link: <https://www.youtube.com/watch?...>

En caso de WO a favor, el DT o CO DT deberá incluir la imagen del vestíbulo (lobby) con sus jugadores formados en ambos canales de reportes de Discord.

3.2.1. Contenido del video del reporte de estadísticas

El DT o CO DT de ambos equipos deben grabar y subir el video desde PS4 o PS5 a YouTube, para obtener el enlace, el cual debe contener lo mismo que se muestra en el video de ejemplo.

El video debe contener las estadísticas de ambos equipos, en caso de no contener lo solicitado anteriormente se considerará VIDEO NO VÁLIDO, por ende, video NO REPORTADO, y el partido quedará sin estadísticas para el equipo infractor.

El NO reporte de los videos conlleva sanción para el capitán que no cumpla (Ver **4.5.12. Sanciones a DT y/o jugadores**)

Ejemplo de reporte en video:
<https://www.youtube.com/watch?v=XucfKDHp8Eq>

4. Normativa general

4.1. Discord de la competencia

Este canal estará disponible tanto para DTs, como para jugadores. Los jugadores solo tendrá acceso a ciertas categorías, entre ellas:

Mercado de fichajes

- **#busca-club** para aquellos jugadores de la comunidad interesados en fichar por un club.
- **#busca-jugadores** para aquellos capitanes de clubes interesados en buscar jugadores.

En dichos canales no se permite ningún tipo de SPAM como fotos, memes ni conversaciones de ningún tipo que no tenga que ver con la competencia.

Importantes

- **#preguntas-frecuentes** en el cual se encontrarán las preguntas más comunes con su respectiva respuesta.
- **#anuncios** en donde se enviará información respecto a la liga.
- **#partidos-destacados** en el cual se informará los partidos a transmitir en cada jornada.

En dichos canales no se permite ningún tipo de SPAM como fotos, memes ni conversaciones de ningún tipo que no tenga que ver con la competencia.

Los DTs tendrán acceso tanto a las categorías de los Jugadores, como a la categoría respectivas de su división, en donde estarán los siguientes canales:

- **#información-y-consultas** el cual hace alusión al antiguo grupo que se hacía en WhatsApp.
- **#reporte-de-resultados** donde se deben enviar las fotos de los resultados de los partidos.
- **#reporte-de-videos** donde deben enviar los videos de las estadísticas de los partidos.
- **#sanciones** donde el encargado de la división enviara las respectivas sanciones jornada a jornada.
- **Reuniones** el cual será el canal de audio por donde se harán reuniones con los DTs siempre que sea necesario.

En dichos canales no se permite ningún tipo de SPAM como fotos, memes ni conversaciones de ningún tipo que no tenga que ver con la competencia.

4.2. Página de Facebook e Instagram

Aquí estarán los jugadores de todos los equipos y recibirán toda la información al respecto de los torneos de ANFV.

Los jugadores deben tener un comportamiento maduro, está prohibido insultos, discriminación y cualquier tipo de conflicto con faltas de respeto.

En caso de problemas de este tipo el usuario será sancionado por una X cantidad de partidos, dependiendo de la gravedad.

4.3. Transmisiones de ANFV

- Durante la temporada los equipos serán transmitidos a través de los canales oficiales de Twitch y/o YouTube de ANFV. Para ello, cada equipo deberá tener 1 encargado para levantar la transmisión respectiva por alguna plataforma que disponga en su PS4 o PS5. Los equipos seleccionados para la transmisión deberán obligatoriamente enviar la información que la administración solicite con anterioridad (como configuración de la PS4, formaciones, enlace de transmisión, etc.), de lo contrario serán sancionados como equipo a no ser considerados para futuras transmisiones.
- En el transcurso de las transmisiones, los jugadores tienen prohibido insultar, burlarse o bien realizar cualquier acción que pueda tomarse como ANTI FAIR PLAY en contra de algún jugador, administrador o bien de algún espectador de este.

En el caso de que se comiencen a desconectar intencionalmente los jugadores de alguno de los equipos que están siendo transmitidos, el DT del equipo en cuestión tendrá una sanción de 3 fechas y el equipo no será considerado para ninguna otra transmisión, ya sea de ANFV o activaciones externas.

4.4. Competiciones

ANFV está compuesta por cuatro competiciones oficiales:

- Liga (3 divisiones).
- Copa Chile.
- Copa de Campeones.
- Copas Internacionales de IESA.

Cada torneo tiene unos días prefijados en el calendario y son inamovibles. No obstante, la organización podrá variar el calendario si así lo requiere, informando siempre a los participantes.

4.4.1. Liga

La Liga se juega con formato Round-Robin o todos contra todos, a ida y vuelta con un total de $2x$ (número de equipos - 1) partidos por temporada en cada división.

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

- Diferencia de goles.
- Más goles a favor.
- Global entre IDA - VUELTA de ambos equipos en la liga.
- En caso de igualdad en todos los puntos anteriores, deberán jugar un partido definitorio, donde hará de local quien aparezca primero en la tabla.

Divisiones

Primera División

- Estará conformada por 20 equipos.
- El campeón será el equipo que culmine la temporada regular en primer lugar, es decir, el que acumule la mayor cantidad de puntos.

Segunda División A

- Estará conformada por 20 equipos.
- El campeón será el equipo que culmine la temporada regular en primer lugar, es decir, el que acumule la mayor cantidad de puntos.

Segunda División B

- Estará conformada por 20 equipos.
- El campeón será el equipo que culmine la temporada regular en primer lugar, es decir, el que acumule la mayor cantidad de puntos.

4.4.1.1. Ascensos y Descensos

Primera División

Descenso a Segunda División:

- Descienden directamente las siguientes posiciones: 19° y 20°.
- El tercer descenso directo saldrá de un cuadrangular de descenso entre las posiciones 15°, 16°, 17° y 18°, en donde el equipo que termine en 4° lugar descenderá automáticamente a Segunda División A. Por otra parte, el 1°, 2° y 3° lugar del cuadrangular de descenso, deberán disputar su permanencia en Primera División en un repechaje de IDA - VUELTA vs equipos de Segunda División A, los cuales provienen de la liguilla de ascenso.

Segunda División A

Ascenso a Primera División:

- Ascenden directamente el 1° y 2° lugar.
- El tercer ascenso directo saldrá de una liguilla de ascenso tipo Playoffs entre el 3°, 4°, 5° y 6° lugar, en donde el ganador ascenderá automáticamente a Primera División. Además, el 2°, 3° y 4° lugar de dicha liguilla de ascenso tendrá una segunda oportunidad para ascender a Primera División, en donde deberán enfrentar al 1°, 2° y 3° lugar del cuadrangular de descenso de Primera División (2° vs 3° / 3° vs 2° / 4° vs 1°) en llaves de IDA - VUELTA, en la cual, si se llevan la victoria, asciende directamente a Primera División, de lo contrario permanecen en Segunda División A.

Descenso a Segunda División B:

- Descienden directamente las siguientes posiciones: 19° y 20°.
- El tercer descenso directo saldrá de un cuadrangular de descenso entre las posiciones 15°, 16°, 17° y 18°, en donde el equipo que termine en 4° lugar descenderá automáticamente a Segunda División B. Por otra parte, el 1°, 2° y 3° lugar del cuadrangular de descenso, deberán disputar su permanencia

en Segunda División A en un repechaje de IDA - VUELTA vs equipos de Segunda División B, los cuales provienen de la liguilla de ascenso.

Segunda División B

Ascenso a Segunda División A:

- Ascienden directamente el 1° y 2° lugar.
- El tercer ascenso directo saldrá de una liguilla de ascenso tipo Playoffs entre el 3°, 4°, 5° y 6° lugar, en donde el ganador ascenderá automáticamente a Segunda División A. Además, el 2°, 3° y 4° lugar de dicha liguilla de ascenso tendrá una segunda oportunidad para ascender a Segunda División A, en donde deberán enfrentar al 1°, 2° y 3° lugar del cuadrangular de descenso de Primera División (2° vs 3° / 3° vs 2° / 4° vs 1°) en llaves de IDA - VUELTA, en la cual, si se llevan la victoria, asciende directamente a Segunda División A, de lo contrario permanecen en Segunda División B.

4.4.2. Copa Chile

De manera paralela a la Liga, se desarrollará la Copa Chile, la cual tendrá el siguiente formato:

- **Fase de Grupos:** 15 grupos de 4 equipos cada uno, con formato Round-Robin (todos contra todos a ida y vuelta). Avanzarán a la "Fase Final" el 1° y 2° lugar de cada grupo y los 2 mejores terceros.
- **Fase Final:** El bracket será sorteado 1 sola vez en 16vos de Final.

4.4.3. Copa de Campeones

La Copa de Campeones enfrentará a los campeones de las tres Divisiones y el Campeón o Subcampeón de Copa Chile.

Se jugará con formato de Round-Robin o todos contra todos a ida y vuelta, donde el 1er Clasificado se quedará con la competencia.

4.4.4. Copas Internacionales de IESA

Los clasificados a Copas Internacionales podrán variar de acuerdo con los cupos otorgados por IESA y serán comunicadas en el canal de informaciones una vez esté definido.

De cara al FIFA 22, se llevará de la siguiente manera:

Copa Libertadores

- **Chile 1:** Movistar Optix (Campeón Primera División T1 - Segundo Lugar Primera División T2).
- **Chile 2:** Deportes Unión Compañías eSports (Campeón Primera División T2).
- **Chile 3:** Palestino eSports (Tercer Lugar Primera División T2).

Copa Sudamericana

- **Chile 1:** Blvck Label Gaming (Campeón Segunda División T2).
- **Chile 2:** Iquique eSports (Cuarto Segunda División T2).
- **Chile 3:** Triada Gaming CL (Quinto Lugar Primera División T2).
- **Chile 4:** Eternals Gaming (Sexto Lugar Primera División T2).
- **Chile 5:** Cruzados eSports (Séptimo Lugar Primera División T2).

4.5. Reglamentación

Antes de la inscripción al campeonato, el DT y sus jugadores, deberán leer el reglamento y estar en acuerdo con los términos para participar. Deben entender que las reglas **NO** se cambiarán en ninguna circunstancia y que **las decisiones sobre los reclamos siempre la tomarán la administración.**

Faltas de respeto, insinuaciones o acusaciones sin argumentos sólidos contra un administrador generará la máxima sanción en la organización, la cual es la expulsión permanente de las competencias oficiales, vetando el PSN ID del jugador en toda competencia de ANFV.

Están expresamente prohibidas conductas de amaño de partidos, equipos que sean denunciados con pruebas contundentes asociadas a conductas corruptas a beneficio propio o en beneficio/perjuicio de un tercero serán descalificados.

En caso de que un equipo sea descalificado por fraude o conductas antideportivas todos sus partidos serán tomados como derrotas, independiente del momento de la competencia.

4.5.1. Reclamos de DT

Los reclamos sobre los encuentros deben hacerse dentro de un plazo máximo de 24 hrs, las cuales comienzan a correr del de hora de inicio de la jornada (22:00). Estos deben ser presentados directamente al encargado de su división, dichos encargados aparecen al final del listado de DT's en el canal de Discord.

4.5.2. Orden de reclamos

Todo reclamo o consulta tienen un conducto regular en la organización de ANFV. **Cualquier reclamo de un jugador debe ser presentado a su DT (No directo a la administración).** Los DT's serán responsables de trasladar todas las consultas de los jugadores por el canal **#información-y-consultas** de Discord de la División.

Para ello existe un administrador por cada división, los cuales salen detallados en la categoría **Importantes**, específicamente en el canal **#listado-de-dts** de Discord.

4.5.3. Mínimo de conectados

Habrán un mínimo de jugadores obligatorio en los partidos y en caso de no cubrirse, se dará por perdido por incomparecencia al equipo infractor.

- **Primera División:** 10 Jugadores.
- **Segunda División A:** 9 Jugadores.
- **Segunda División B:** 8 Jugadores.
- **Copa Chile:** 8 Jugadores.
- **Copa de Campeones:** 11 jugadores.

Si un equipo no llegase al mínimo, deberá pedir autorización al capitán del equipo rival para jugar con menos jugadores. Si este acepta, el partido se juega, de lo contrario el equipo infractor perderá el partido por WO.

Recomendamos a los capitanes o jugadores de este revisar la lista de conectados antes de los 10 minutos de partido de FIFA o de manera inmediata cuando inicie el partido, ya que no se aceptarán reclamos al término de este. **Además de guardar el video del partido como argumento sólido para reclamar.**

En caso de percatarse que el rival no cumple con esta exigencia, el equipo debe abandonar el partido inmediatamente, avisar a su administrador adjuntando un video como prueba.

Los equipos que jueguen con menos jugadores del mínimo establecidos en el reglamento, y sin previo aviso a su rival, el DT de dicho equipo será sancionado con 2 fechas de suspensión.

En caso de que el equipo acusado por no cumplir con el mínimo de jugadores efectivamente disponía del mínimo para jugar, este deberá demostrarlo enviando el video en donde muestra que un jugador pierde la conexión al iniciar el partido.

4.5.4. Horarios de los partidos

- Partidos de Liga: Lunes y Jueves a las 22:00 - 22:30 - 23:00 - 23:30.
- Copa Chile: Martes a las 22:00 - 22:30 - 23:00 - 23:30.
- Partidos reprogramados: Lunes, Martes y Jueves a las 23:30.
- Repechajes: Lunes, Martes y Jueves a las 22:00 - 22:30 - 23:00 - 23:30.
- Copa de Campeones: Días por definir a las 22:00 - 22:30 - 23:00 - 23:30.
- Copas Internacionales (Clubes): Lunes y Miércoles; Los horarios pueden variar entre las 22:00 a 00:00.
- Copas Internacionales (Selecciones): Lunes y Miércoles; Los horarios pueden variar entre las 22:00 a 00:00.

4.5.5. Tiempo de tolerancia

Existirá un tiempo de tolerancia de 10 minutos en caso de que alguno de los equipos tenga problemas internos para llegar a la hora correspondiente.

Si alguno de los equipos utiliza más minutos de lo señalado anteriormente, se le sumara 1 gol en contra al marcador global por 1 - 5 minutos de retraso, 2 goles en contra al marcador global por 6 - 10 minutos de retraso y así sucesivamente (1 gol cada 5 minutos). **A excepción si uno de los equipos está siendo transmitido en el canal oficial de ANFV Chile.**

Si el inicio del partido sobrepasa el tiempo de tolerancia permitido (10 minutos) este deberá jugarse en los horarios de partidos reprogramados (Ver **4.5.4. Horarios de los partidos**). Si esto no sucede, la administración solicitará las pruebas correspondientes y determinará el resultado del partido.

Este tiempo de tolerancia tiene validez en todos los partidos de la temporada regular, y así también en la postemporada, vale decir, playoffs y repechajes por ascenso y descenso.

Posibles problemáticas:

- Si el equipo se demora más de 10 minutos, los capitanes deberán coordinar la reprogramación del partido, pudiéndolo jugar el mismo día, pero en horario de 23:30. (No se recomienda a los capitanes iniciar el partido pasado los 10 min de tolerancia debido a que eso afectaría el tiempo de tolerancia de los siguientes compromisos.
- Si el partido no comienza a la hora estipulada en el fixture oficial a causa de la demora de uno de los dos equipos que se enfrentan, se entenderá tácitamente que el equipo impuntual está utilizando estos 10 minutos de tolerancia por lo que no podrá hacer abandono antes del minuto 10 de juego (minutos de FIFA) (Ver **4.5.6 Pérdida de conexión**). Si lo hace, se le sumará un gol en contra al resultado final. (Cabe señalar, que se le sumará un gol por cada desconexión indebida).
- Si un equipo no se comunica con su rival correspondiente antes y/o dentro del plazo de los 10 minutos de tolerancia, se entenderá que no se presentó a disputar el encuentro, por ende, el equipo rival puede exigir los 3 puntos de dicho compromiso y el resultado terminará 3-0 a su favor.
- En caso de que exista algún BUG en el juego (por ejemplo, bug que no deja cambiar las camisetas) los equipos podrán desconectarse del partido hasta que se pueda disputar de manera normal.

Si llegara a ocurrir alguno de estos puntos tratados en el apartado anterior y este provocara algún tipo de conflicto entre los equipos, sus reclamos deben ir acompañados de pruebas para apoyar su postura y así la administración pueda resolver dicha instancia.

4.5.6. Pérdida de conexión

Si al iniciar el partido se pierde la conexión por parte de un jugador antes de los 10 minutos de juego, su equipo puede hacer abandono del encuentro. Esto está permitido sólo una vez por equipo en un mismo partido. Si dicha desconexión comienza a efectuarse con anterioridad al minuto 10 del juego, pero el último jugador del equipo afectado pierde conexión pasado estos 10 minutos, sigue siendo válida la desconexión.

Goles

En caso de que se convierta un gol antes de los 10 minutos del partido, y se haga uso de esta facultad (desconexión de un partido) el gol tendrá total validez en el resultado final del compromiso. Pero para que tenga este valor, el DT debe enviar pruebas en video fehacientes de que el hecho ocurrió, de lo contrario podrá ser sancionado, e incluso expulsado de la liga, por intentar perjudicar a su rival, y también, engañar a la administración mediante prácticas fraudulentas.

En tanto, si un DT envía al otro un mensaje comunicándole que se retirará del partido a raíz de la caída de uno de sus jugadores, y mientras hacen este abandono, en el partido le convierten un gol, dicho tanto no tendrá validez en el resultado final.

Por lo tanto, se recomienda llevar a cabo esta desconexión cuando el equipo tenga la posesión del balón.

Expulsiones

Si ocurre una expulsión dentro del plazo de los 10 minutos permitidos para que un equipo se desconecte y se reinicie el encuentro, **dicha expulsión es válida** para cuando se reanude el partido, es decir, cuando se vuelva a enviar la invitación de “partido amistoso” entre equipos, **se deberá dejar al BOT en la posición del jugador expulsado.**

EN CASO DE DESCONEXIÓN MASIVA (MÁS DE 4 JUGADORES POR PROBLEMAS DE SERVIDORES) DEBERÁN JUGAR EL TIEMPO RESTANTE EN UN SEGUNDO PARTIDO, MANTENIENDO EL RESULTADO ORIGINAL.

4.5.7. Estadísticas

- Cada jugador tendrá la obligación de poner su PSN ID en el apodo del jugador. Esto es importante para poder controlar las expulsiones, jugadores conectados y el registro de estadísticas semanales para el ranking.
- En caso de no utilizar el ID en el apodo, conllevará a no tener registro alguno de las estadísticas. Por tanto, es obligación de cada DT verificar y/o solicitar que sus jugadores cumplan con esta regla.

4.5.8. Uso de ANY o Cualquiera

El uso del ANY o Cualquiera está permitido en todas las competencias de ANFV.

4.5.9. Portero

El uso del portero es opcional, cada equipo tiene la opción de alinear un portero manejado por un jugador inscrito en su equipo, en caso de no ser así, deberá hacer uso del arquero manejado por la CPU.

4.5.10. Cambios de días y horarios

- Está permitido cambiar la fecha u hora del partido únicamente en los horarios estipulados en el reglamento, siempre y cuando haya un previo aviso al encargado de la división.
- El nuevo día y hora pactado se volverá oficial e inamovible y el reglamento será válido para todas las situaciones que se puedan producir a causa del partido.
- Si el partido se disputa fuera de estos horarios, el partido contará como partido jugado, pero se considerará derrota para ambos equipos por no seguir las reglas.
- Esto es válido para TODAS las competencias.

En el caso de que la Administración determine la suspensión de la Liga o Copa por "X" motivo, dichos partidos se jugarán al finalizar el calendario.

4.5.11. Suspensiones

- Habrá acumulación por 4 tarjetas amarillas, lo cual conllevará 1 fecha de suspensión.
- En caso de una tarjeta roja directa, el jugador quedará sancionado con 2 partidos y dicha suspensión se llevará a cabo en la siguiente jornada de liga.
- En caso de una tarjeta roja por doble amarilla, el jugador quedará sancionado con 1 partido y dicha suspensión se llevará a cabo en la siguiente jornada.

Ejemplo: Si un jugador es expulsado en Liga el lunes, deberá cumplir la sanción la jornada del jueves.

En los partidos de Copa Chile y definiciones las situaciones serán las siguientes:

- En caso de recibir tarjeta roja por doble amarilla en el partido de Ida, deberá cumplir sanción en el partido de vuelta (1 fecha de sanción).
- En caso de recibir tarjeta roja directa en el partido de ida, deberá cumplir 2 fechas de castigo; en el partido de vuelta y en la ida de la siguiente fase (en caso de que su equipo clasifique a la siguiente ronda).
- En caso de recibir tarjeta roja por doble amarilla en el partido de vuelta y su equipo pasa a la siguiente ronda, deberá cumplir sanción en partido de Ida de la siguiente fase.
- En caso de recibir tarjeta roja directa en el partido de vuelta y su equipo pasa a la siguiente ronda, deberá cumplir sanción en la siguiente fase (tanto en la ida como en la vuelta).

5. Sanciones a DT y/o jugadores

- No reportar en el plazo estipulado los resultados de los partidos y los videos de las estadísticas antes del plazo estipulado anteriormente (16 hrs): **2 partido de sanción al DT.**
- Jugar con un jugador no inscrito: **Partido perdido por WO.**
- Jugar con un ID inscrito incorrectamente (ya sea por un carácter más o un carácter menos): **Partido perdido por WO y se procede a corregir el ID en la página web luego de cumplirse las 24 horas para reclamos.**
- Esta expresamente prohibido divulgar conversaciones entre Administración – DT y/o Administración - Jugadores. **En caso de ocurrir, existirá una sanción desde las 3 fechas hasta el baneo de ANFV.**
- Todo problema de un partido debe ser solucionado con su respectivo administrador. Está prohibido realizar descargos en contra de la Administración en RRSS luego de la resolución de dicho problema. **En caso de ocurrir, existirá una sanción desde las 3 fechas hasta el baneo de ANFV.**
- Si un jugador recibe una suspensión de su cuenta por parte de PlayStation Network, por x motivo, ANFV no se hará cargo de la suspensión y el jugador deberá esperar a que finalice dicha suspensión para volver a jugar las competencias. No existirán excepciones como en el final de la Temporada 2 del Campeonato Virtual 11V11 Profesional.

5.1. En situaciones de juego

- Colocar a más jugadores bajo palos en jugadas a balón parado de los permitidos:
 - **En las faltas:** NO se permiten jugadores en los palos (solo el portero) al momento de iniciarse el tiro libre. El o los infractores recibirán 1 partido de sanción, (con sanción exponencial de 2 partidos si se repitiera, a pesar de que el jugador interviene o no en la jugada) y gol a favor del equipo que ha lanzado la falta.
 - **En los tiros de esquina:** Sólo se permiten 3 jugadores bajo palos (incluido el portero), el 4º jugador y los que los procedan, tendrán 1 partido de sanción, independientemente si estos jugadores intervienen o no en la jugada (al momento de iniciarse) y se concederá un gol a favor del equipo que efectúe la jugada a balón parado.
- Realizar golpes (botón de entrada) previo a cobros de pelota parada no está permitido por lo que, si existiera un gol, este quedará anulado y el infractor recibirá 1 partido de sanción, con sanción exponencial si se repitiera. Si no hay gol que anular, se sanciona con 1 partido al jugador.
- Molestar al portero ilegal y/o voluntariamente en una jugada de balón parado no está permitido, por lo que, si existiera un gol, este quedará anulado y el infractor recibirá 1 partido de sanción, con sanción exponencial si se repitiera. Si no hay gol que anular, se sanciona con 1 partido al jugador. **EL PORTERO ES INTOCABLE EN UNA JUGADA DE BALÓN DETENIDO.**
- El uso de animaciones, bailes, aplausos, etc... Para avanzar más de la zona delimitada por el juego en una falta, penal o tiro de esquina queda totalmente prohibido, si se produjese se sancionará de la siguiente manera.
 - **Falta:** Sanción de 1 partido a cada jugador que lo realice.
 - **Tiro de esquina:** Sanción de 1 partido a cada jugador que lo realice.
 - **Penal:** Se concede automáticamente el gol, independiente si fue o no y sanción de 1 partido a cada jugador que lo realice.
- No se permite jugar con nombres de clubes que incluyan siglas de otras ligas: **partido perdido por WO.**
- Alteración de la media del JP: **Veto perpetuo en ANFV.**
- Presentación de pruebas falsas: **Veto perpetuo en ANFV.**
- Está prohibido enviar mensajes con insultos, amenazas o algún contenido semejante por cualquier medio a jugadores de otros equipos o bien a la administración, **esta falta tiene un castigo de 3 o 6 fechas, según la gravedad de sus actos, hasta el baneo de ANFV.**

- Cuando un jugador sea expulsado de la liga por parte de la Administración, dicha plaza no podrá ser cubierta por otro jugador hasta la próxima apertura del mercado de fichajes.
- Uso de GLITCH de cualquier tipo: **Gol anulado en caso de haber, sanción de 2 fechas al jugador que utiliza el GLITCH.**
- Abandono de un partido antes del final (minuto 90): **Se mantiene el resultado en caso de que el equipo que abandona iba perdiendo el partido, en caso contrario, el partido se dará por perdido por WO + sanción de 2 Fechas para el capitán del equipo que abandona.**
- Abandono de un equipo de la competencia: El capitán actual del equipo no puede ser más capitán en lo que resta de campeonato y no puede fichar por ningún club hasta el mercado de fichaje de mitad de temporada. Los demás jugadores del club pasan a ser jugadores libres y pueden fichar por cualquier club en el siguiente periodo de fichajes.
- Aquel jugador que es sorprendido ya sea por parte de la administración, o denunciado por algún otro integrante de la liga, utilizando dos o más cuentas (más de un PSN ID siendo él el propietario de estas) ya sea en un mismo equipo, o en equipos distintos, deberá elegir una de ellas para seguir disputando el campeonato sólo con esta, la cual tendrá una sanción inmediata de 4 fechas sin jugar. Además, si las cuentas jugaron por ambos equipos, dichos partidos donde jugaron esas cuentas serán perdidos por WO a favor del rival. Por su parte, el resto de sus cuentas serán baneadas.
- Aquel jugador que sea sorprendido utilizando una cuenta que no le pertenece, es decir, “una cuenta prestada” será baneado, lo mismo ocurrirá para la cuenta que estaba utilizando al momento de competir con una cuenta ajena.
En tanto, su equipo también podrá ser descalificado según lo estime la administración. Si así ocurriera, el resto de los jugadores del equipo pasarán a ser jugadores libres, por su parte el DT quedará baneado el tiempo que la administración lo decida.
- Si un jugador de la liga es sorprendido durante una transmisión oficial de ANFV insultando deliberadamente a otro miembro de la comunidad, administrador y/o a los streamers, la sanción será desde 2 fechas hasta el baneo de la competición.
- Está prohibido que el PO en un saque de portería haga la jugada de dársela a uno de los DFC y vaya a tomarla con las manos. **En caso de ocurrir, el PO y DFC que realicen dicha acción recibirán 1 fecha de castigo.**

5.2. Retiro de la competencia

Cuando un equipo se retira de la competencia en el transcurso de la Fase Regular, todos sus partidos previos quedan con el resultado original y sus partidos siguientes pasan a ser WO en contra con un marcador de 3-0 a favor de todos los equipos.

Cuando un equipo se retira de la competencia una vez finalizada la Fase Regular (38 fechas) todos sus partidos quedan con el resultado original.

Cuando un equipo se retira de la competencia, todos los jugadores de la plantilla quedaran automáticamente baneados de la competencia hasta final de temporada.

5.3. Expulsión de la competencia

La administración, podrá expulsar de nuestras competencias a cualquier jugador, DT o equipo que no cumpla con el reglamento, sin necesidad de advertir, negociar o bien comunicar con anterioridad.

En el caso de que un equipo de 4 WO en liga, a lo largo de la temporada, la administración se comunicara con el DT (antes de la desvinculación del equipo de la competencia) para buscar una solución o finalmente llevar a cabo la expulsión del equipo de la competencia.

6. Definiciones

- Dicha llave se definirá en partidos de Ida - Vuelta, en donde mandará el marcador global, sin importar gol de visita.
- En caso de empate en ambos partidos, se definirá en alargue completo del 2do partido y penales en caso de persistir el empate. Si uno de los equipos abandona el partido al minuto 90, es decir, antes del inicio del tiempo de alargue, deberán jugar un 3er partido con ciertas condiciones:
 - El equipo que abandona comenzará el 3er partido perdiendo por 1-0 (el gol se sumará al resultado final).
 - Ambos equipos deben jugar con los mismos jugadores, a excepción del DT o el jugador que coordina el partido del equipo que abandona, el cual no puede jugar el 3er partido y deberán jugar con un BOT (da igual la posición). En el caso de que el equipo clasifique a la siguiente ronda, el DT no podrá jugar la siguiente fase; en caso de quedar eliminados, el DT no podrá jugar la jornada siguiente correspondiente a liga (3 Fechas).
- En caso de empate en el global, se jugará un 3er partido completo, alargue y penales en caso de persistir el empate.

En caso de choque con otra liga, el tercer partido deberá ser reprogramado y ambos DTs deben comunicar a la administración el día y horario en el que se definirá la llave.

7. Puntos ranking jugadores

Estadística	Puntos Ranking
Goles (Todos)	30
Autogoles (Todos)	-15
Asistencias (Todos)	15
Tiros a puerta (Todos)	1
Tiros desviados (Todos)	-2
Pases completados (Todos)	1
Pases fallados (Todos)	-2
Regates completados (Todos)	1
Regates fallados (Todos)	-2
Centros completados (Todos)	1
Centros fallados (Todos)	-2
Entradas con éxito (Todos)	4
Entradas sin éxito (Todos)	2
Tarjeta amarilla (Todos)	-5
Tarjeta roja (Todos)	-20
Goles concedidos (PO)	-10
Paradas (PO)	5
Portería imbatida(PO - DFI/D - DFC)	20
Jugador del partidos (Todos)	20

PROFESIONAL

8. Premios

Primera División

- **Primer Lugar:**
 - Efectivo (\$300.000 CLP).
- **Segundo Lugar:**
 - Efectivo (\$200.000 CLP).
- **Tercer Lugar:**
 - Efectivo (\$100.000 CLP).
- **Cuarto Lugar:**
 - Efectivo (\$50.000 CLP).

Segunda División A

- **Primer Lugar:**
 - Efectivo (\$200.000 CLP).
- **Segundo Lugar:**
 - Efectivo (\$100.000 CLP).
- **Tercer Lugar:**
 - Efectivo (\$50.000 CLP).
- **Cuarto Lugar:**
 - Efectivo (\$25.000 CLP).

Segunda División B

- **Primer Lugar:**
 - Efectivo (\$150.000 CLP).
- **Segundo Lugar:**
 - Efectivo (\$75.000 CLP).
- **Tercer Lugar:**
 - Efectivo (\$37.500 CLP).

Copa Chile

- **Primer Lugar:**
 - Efectivo (\$200.000 CLP).
- **Segundo Lugar:**
 - Efectivo (\$100.000 CLP).
- **Tercer Lugar:**
 - Efectivo (\$50.000 CLP).
- **Cuarto Lugar:**
 - Efectivo (\$25.000 CLP).

Copa de Campeones

- **Primer Lugar:**
 - Efectivo (\$100.000 CLP).
- **Segundo Lugar:**
 - Efectivo (\$75.000 CLP).
- **Tercer Lugar:**
 - Efectivo (\$50.000 CLP).
- **Cuarto Lugar:**
 - Efectivo (\$25.000 CLP).

Goleador (3)

- PSN Plus 1 mes (Chile).

Asistidor (3)

- PSN Plus 1 mes (Chile).

Equipo de la semana

- \$1.000.- CLP a cada jugador del Equipo de la Semana, el cual se pagará al final de la temporada.

Equipo de la temporada

- Por definir.

PREMIOS VALIDOS SOLO PARA LA TEMPORADA 3 DE FIFA 22.

PROFESIONAL