



12 de Abril del 2.010

Índice:

1. Comunidad LFV
2. El terreno de juego
3. El Balón
4. Los jugadores
5. El equipamiento de los jugadores
6. Los clubs
7. Selecciones nacionales
8. El árbitro principal y los árbitros asistentes
9. El partido
10. El saque desde el centro del campo
11. El gol
12. Faltas e incorrecciones
13. El penalti
14. El saque de banda
15. El saque de puerta
16. El saque de esquina o corner
17. Procedimiento para determinar el ganador de una eliminatoria.
18. Sustituciones o cambios
19. Fichajes o transferencias
20. Sanciones
21. Comité de disciplina
22. Situaciones extraordinarias
23. Desarrollo de las competiciones
24. El sistema de juego

## **1. Comunidad LFV**

1.1 Estará tajantemente prohibido utilizar el nombre de la LFV en otros torneos o partidos no organizados por miembros del staff de la LFV. Las competiciones oficiales de esta comunidad serán creadas y gestionadas por los staffs de la LFV.

1.2 La LFV está abierta a la creación de nuevas ligas de distintos países gestionadas por sus correspondientes staffs, siempre y cuando se respete este reglamento.

1.3 La LFV funciona a través de un organigrama compuesto, entre otros departamentos, por staffs en cada país. Dichos staffs están compuestos por un presidente y una serie de ayudantes que se encargan de gestionar las competiciones realizadas en su nación.

1.4 La organización que gestione una competición oficial (staff LFV) se reserva el derecho de tomar decisiones en casos no recogidos en el reglamento.

1.5 Cada persona hará uso de un único avatar y dirección IP. Los casos en los que se comparta conexión de Internet entre usuarios de la comunidad deben ser avisados con anterioridad al staff LFV o al presidente de su respectiva liga, demostrándolo en la medida que el miembro del staff de la LFV estime oportuno.

1.6 No está permitido compartir las contraseñas con miembros de la comunidad para su utilización en ningún caso y será sancionado con la expulsión de los usuarios implicados. Si tienen problemas con su cuenta pónganse en contacto con el staff.

1.7 No está permitido colaborar en la gestión de un equipo si ya eres parte de otro.

1.8 Un jugador sólo podrá cambiarse una sola vez de equipo si la competición que está jugando es una liga. No podrá cambiarse de liga mientras alguna de las dos esté en juego, debe esperar a que ambas finalicen. No podrá cambiarse en una competición que no sea una liga. No habrá restricciones, para el cambio de jugadores, cuando no se está disputando una competición.

1.9 Mediante la firma del contrato de un jugador con su equipo, el usuario acepta las medidas de seguridad que el staff de la LFV realiza por el bien de la comunidad, siempre respetando el derecho a la privacidad.

1.10 La LFV se reserva el derecho de desmontar/deshabilitar el sistema de juego completo de aquellos campos cuyos equipos o selecciones no se atengan a las normas recogidas en este reglamento de esta comunidad.

1.11 La LFV se reserva el derecho de admisión de equipos, sanciones o expulsiones.

1.12 La LFV se reserva el derecho de resolver toda aquella situación no contemplada en este reglamento.

## **2. El terreno de juego**

2.1 La textura del campo simulará preferentemente la del césped real.

2.2 El terreno de juego para ser oficial debe ser rectangular, siendo sus dimensiones 100 metros de largo por 72 metros de ancho.

En el caso de campos de entrenamiento, las dimensiones deben de ir de 100 a 80 metros de largo y de 72 a 50 metros de ancho.

2.3 El color de las líneas que delimitará la zona de juego será preferentemente blanco, deben ser claras y bien definidas, además de encontrarse alineadas estratégicamente con el sistema de juego. Pueden ser de textura o de prims, a elección del propietario del campo, siempre atendiendo a las medidas exigidas.

2.4 Se puede hacer uso de los distintos terrenos de juego que la comunidad LFV pone a disposición de los usuarios, con sus distintas texturas de césped y/o condiciones climatológicas.

2.5 Los objetos que son necesarios para el desarrollo del juego:

- dispensador de huds
- sistema de reseteo de jugadores
- sistema de reseteo de balones
- porterías
- banquillos

- sistema de registro de jugadores
- sistema de registro en web
- marcador
- terreno de juego

pueden ser pedidos al departamento de desarrollo de la comunidad LFV, concretamente al avatar “LigaFutbolVirtual Braveheart” mediante una notecard, hasta que se habilite su distribución de otra manera.

### **3. El Balón**

3.1 El balón será el que pertenece al sistema de juego usado por la comunidad LFV.

3.2 En caso de que el balón se encuentre defectuoso, el juego será detenido inmediatamente (en cuanto el árbitro estime que existe una anomalía en el mismo), y el balón defectuoso será remplazado por uno nuevo. Si se encuentra cerca de la línea de meta se reanudará el partido por medio del saque del portero, en caso de que no lo estén, será sacado por un tiro libre indirecto desde el lugar donde se detuvo la acción, recreándose así lo mejor posible el juego en el momento de su pausa.

3.3 El balón sólo puede ser reemplazado por el árbitro.

3.4 El partido se reanudará siempre conforme a este reglamento.

3.5 El balón no puede ser modificado, tan sólo se le puede cambiar de textura, y para ello se ha de contactar con el departamento de desarrollo de la LFV (LigaFutbolVirtual Braveheart).

### **4. Los jugadores**

4.1 Ningún jugador podrá estar inscrito en dos o más equipos, aunque sean de diferentes ligas, ni usando alters. Será controlado y penalizado con la expulsión de dichos jugadores.

4.2 El partido será jugado por dos equipos formados con un máximo de siete jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no comenzará si uno de los dos equipos, o los dos equipos tienen menos de cinco jugadores.

4.3 Se podrá convocar para un partido un máximo de 15 jugadores. El máximo de jugadores que puede fichar un club es de 20.

4.4 Al portero no se le puede tocar con o sin balón dentro del área pequeña y una vez adaptado el balón a las manos del guardameta los jugadores del equipo rival han de salir del área permitiendo el saque del portero. No se podrá quitar el balón al portero en el área grande bajo ninguna circunstancia, y los goles conseguidos de esta manera, debido al lag o a bugs, no serán legales.

### **5. El equipamiento de los jugadores**

5.1 Los jugadores no podrán llevar ningún objeto (prim) excepto los necesarios para el buen funcionamiento del juego (el Hud).

5.2 Deberán portar el uniforme que corresponde a su equipo: la camiseta, los pantalones cortos (short), las medias y el calzado (botas/tenis).

- 5.3 Los equipos vestirán uniformes de colores diferentes, igualmente los árbitros y los árbitros asistentes. Será necesario que cada equipo cuente mínimo con dos uniformes de diferente color. El equipo local siempre jugará con la primera equipación y cederá el saque inicial del partido al equipo visitante como muestra de juego limpio (fair play).
- 5.4 El guardameta vestirá un uniforme que lo diferencie del resto de su equipo, de los adversarios y del conjunto arbitral.
- 5.5 En caso de incumplir las reglas sobre el equipamiento, el árbitro pedirá al jugador infractor que abandone el juego, este podrá retornar cuando esté en orden su equipamiento, pida autorización al árbitro por medio del capitán o entrenador, y el balón no se encuentre en juego.
- 5.6 Un jugador que haya sido amonestado por esta regla y regrese al campo sin autorización será amonestado con tarjeta roja.
- 5.7 No se permitirá la participación de todo jugador que no se encuentre debidamente equipado.
- 5.8 En caso de que la visión de un jugador no sea la correcta, debido a un bug o a un problema de Second Life, se le permitirá jugar siempre y cuando el equipo rival y los árbitros vean correctamente este avatar. Si es necesario, tendrá que reiniciar para solucionar el problema. Si el jugador se niega, deberá ser sustituido.
- 5.9 En caso de que las equipaciones sean del mismo color o similares entre dos equipos que vayan a disputar el encuentro, el equipo visitante deberá usar su segunda equipación. En el caso de que siga habiendo confusiones entre equipaciones el equipo local deberá vestirse su segunda equipación a fin de diferenciarse claramente ambos equipos.
- 5.10 Ningún jugador durante el encuentro, ya se encuentre en el campo, o en el banquillo podrá quitarse la equipación, ni siquiera bajo la excusa de haber anotado un gol, esto con el motivo de que los cambios o goles no retarden demasiado el tiempo del encuentro. De producirse será amonestado con tarjeta amarilla, esté en el terreno de juego o en el banquillo.
- 5.11 Las medidas mínima y máxima permitidas en los jugadores son 1'84m. - 2,20m y será determinada por el Hud.

## **6. Los clubs**

- 6.1 Cada equipo tendrá que tener nombre y escudo propio. No serán aceptados equipos con el mismo nombre o muy similar, a menos que el equipo con más antigüedad lo permita.
- 6.2 Los equipos deberán estar formado por un mínimo de 10 jugadores y un máximo de 20.
- 6.3 Todos los integrantes de un equipo (presidente, capitán, jugadores, etc...) deben estar en:
- el grupo de Second Life “LIGAFUTBOLVIRTUAL.COM”
  - el grupo de Second Life relativo a su liga o competición (por ejemplo: LEFV, LIFV, etc.)
  - registrados en la web de la Liga de Fútbol Virtual ([www.ligafutbolvirtual.com](http://www.ligafutbolvirtual.com))

Si no se realizan estos 3 pasos, el jugador no estará federado y se podrá incurrir en una alineación indebida.

- 6.4 Cada equipo tendrá un propietario, su presidente, y al menos un capitán que lo

represente.

6.5 En la equipación se llevará un número que identifique a cada jugador del 1 al 99.

5.6 Los jugadores deben llevar un skin humano en todos los partidos de competición oficial.

6.7 Los jugadores tendrán el mismo dorsal a lo largo de todo el torneo para facilitar las labores de organización del torneo.

6.8 Obligaciones del Presidente y Capitán de equipo:

- Ambos formarán parte de la competición con los roles de "LFV: Pte. Club" y "LFV : Capitán Club". Siendo estos los máximos responsables del equipo.
- El presidente deberá federar a sus jugadores, mediante la página web de la comunidad ([www.ligafutbolvirtual.com](http://www.ligafutbolvirtual.com)) y estos formarán parte de la comunidad con el rol de "LFV: Jugador"
- Un Capitán siempre deberá estar sobre el césped, mientras se está disputando un partido, con el tag que lo acredite como tal. Siendo este el único que dialogue con el árbitro, por chat general, para conseguir un entendimiento rápido y sencillo.

6.9 El Capitán de cada club será la única persona con potestad de hablar por el chat general. Estando totalmente prohibida la conversación del resto de jugadores y/o entrenador.

El entrenador se limitará a dar comentarios a sus jugadores por IM o conferencia privada, para no saturar el Chat y permitir un juego sin interrupciones. El árbitro podrá negar el derecho de comunicación del capitán si se observa abuso por parte de este del uso del Chat.

6.10 La dos equipaciones necesarias y la publicidad exhibidas en ellas, tendrá que ser aprobada por el staff que gestione la competición de la LFV en la que dicho equipo va a participar. Sólo se prohibirá en casos de cambios de indumentaria, siendo esta no adecuada por motivos de racismo, copia, falta de respeto, etc.

6.11 Un equipo puede estar inscrito en más de una competición, oficial o gestionada a través de esta comunidad, con la salvedad que no podrá participar en más de una liga a la vez.

6.12 Cada equipo deberá inscribirse en la competición que desea jugar, a través de la página web, dentro del plazo estipulado por la LFV, teniendo realizada previamente la inscripción del club y jugadores.

6.13 Los clubes inactivos serán eliminados, así como aquellos nuevos equipos que tarden más de 1 mes en tener 10 jugadores.

## **7. Selecciones nacionales**

7.1 Sólo se admitirán selecciones cuyos jugadores tengan la dirección IP de dicho país.

7.2 Sólo se admitirán en las selecciones aquellos jugadores cuya dirección IP sea de dicho país.

7.3 No se va a poder cambiar de selección, por lo que si el equipo nacional en el que deseas jugar no ha sido creado, hazlo (si perteneces a ese país) o sigue sin selección, pues no hay marcha atrás.

7.4 No se aceptarán más de una selección por país.(Ejem: no habrá dos selecciones italianas, tres portuguesas y cinco argentinas)

7.5 El tiempo máximo para crear una selección es de 1 mes y debe haber como mínimo 10 usuarios que elijan ser fan de dicha selección para que esta sea oficial.

- 7.6 Para optar a ser seleccionado como jugador por un equipo nacional, primeramente se ha de ser jugador federado en algún club en activo.
- 7.7 El cargo de seleccionador será sometido a votación entre los usuarios simpatizantes de ese equipo nacional. Como mínimo habrá votaciones cada 6 meses.
- 7.8 Aquellos usuarios que cambien de avatar, por cualquier tema, deberán pertenecer a la selección que habían elegido anteriormente o simplemente a ninguna, pero nunca podrán cambiarse a otra.
- 7.9 Aquellos usuarios y/o selecciones que no cumplan estas normas serán eliminados.

## **8. El árbitro principal y árbitros asistentes**

- 8.1 Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en dicho encuentro.
- 8.2 Controlará el partido en solitario o en cooperación con árbitros asistentes.
- 8.3 Se asegurará de que los jugadores cumplan con el equipamiento adecuado, dentro de este equipamiento se está incluyendo, la última versión del Hud (actualmente v 3.16y), equipación y un correcto rendering cost (1) .
- 8.4 Informará, por chat general, de los minutos de descuento que se añadirán cuando el tiempo reglamentario esté a punto de finalizar.
- 8.5 Interrumpirá, suspenderá o abandonará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se contravengan las reglas de juego.
- 8.6 Castigará a un jugador, antes, durante o al finalizar un partido, en caso de que incumpla alguna regla.
- 8.7 Tomará medidas contra los miembros de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores.
- 8.8 Actuará conforme a las indicaciones de sus árbitros asistentes en relación con incidentes que no ha podido observar.
- 8.9 Reanudará el juego tras una interrupción.
- 8.10 En caso de producirse situaciones anómalas al desarrollo del juego ( faltas de respeto, etc..) remitirá al presidente del Staff de su liga o competición un informe del partido, con datos sobre todas las medidas tomadas contra jugadores o miembros de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.
- 8.11 Todas las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluido el hecho de si un gol fue marcado o no y el resultado del partido, son definitivas.
- 8.12 El árbitro podrá modificar su decisión si se da cuenta de que es incorrecta o, si lo juzga necesario, conforme a una indicación por parte de un árbitro asistente, siempre y cuando no haya reanudado el juego o finalizado el partido.
- 8.13 Los árbitros asistentes no tomarán ninguna decisión del partido, solamente indicarán su opinión para dejar la decisión final a criterio del árbitro principal.
- 8.14 Al inicio del partido ayudarán al chequeo de la comprobación del cumplimiento de las normas para jugar por parte de los jugadores
- 8.15 Deberán comunicar solamente al árbitro principal, si es necesario, si el balón salió o no, a quien corresponde el saque de manos, si es saque de puerta o tiro de esquina, si fue gol o fue out, si algún jugador que no sea el capitán ha usado el chat, o ha faltado a alguna regla, o si alguien fuera del campo de visión del árbitro, sea dentro o fuera del campo está incurriendo a faltar a las reglas.

8.16 Los árbitros asistentes ayudaran igualmente al árbitro a llevar el juego conforme a las Reglas, siempre comunicándose por IM y sin pronunciarse con el resto de jugadores en temas de decisiones sobre una jugada.

## **9. El partido**

9.1 La hora de comienzo del partido es la estipulada. Los equipos han de estar en el estadio 15 minutos antes del comienzo del mismo, pues han de pasar un control, calentar, dar la alineación inicial, situarse en el campo, etc...

Infringir esta norma, acarreará un primer aviso y en los siguientes el equipo se verá amonestado con la pérdida de 3 puntos en la competición.

9.2 Antes de dar comienzo el partido, los jugadores deberán pasar por un control llevado a cabo por los árbitros, que de no superarlo no podrán disputar el encuentro.

Seguidamente deberán calentar en su lugar correspondiente y seguir las instrucciones de los colegiados.

9.3 Un partido tendrá dos partes de 15 minutos cada una con un descanso de 5 minutos. El encuentro se disputará a tiempo corrido y con tiempos de descuento en cada parte sometido a decisión arbitral.

9.4 Los partidos se jugarán con 7 jugadores de cada equipo en el terreno de juego. Siendo 5 el mínimo de jugadores con los que un equipo puede comenzar el partido.

9.5 Se podrá calentar una vez en el transcurso del partido y esto será antes del comienzo del partido. A no ser que se llegue tarde al mismo y se deba calentar al llegar.

9.6 Podrán disputar el partido aquellos jugadores que se encuentren al comienzo o que se hayan incorporado durante el mismo, habiendo calentando previamente, siempre que el jugador esté inscrito en su equipo a través de la web. Para que el jugador pueda disputar dicho partido, cuando quiera salir al campo, el entrenador o capitán del equipo deberá avisar al colegiado, cada uno en su debida forma, para advertirle de la situación y del cambio que se va a realizar.

Los jugadores antes de salir al campo, bien hayan estado en el inicio del partido o se incorporen una vez ya iniciado el mismo, deberán pasar un control por parte del árbitro.

9.7 El saque inicial del partido, así como cada saque de mitad de campo tras haber encajado un gol, se deberá realizar con un pase a un compañero de equipo hacia atrás, es decir, hacia el propio campo defendido por el equipo que realiza dicho saque.

9.8 Si el árbitro interrumpe el juego para amonestar a un infractor, el juego se reanudará desde el lugar en donde se detuvo la acción por uno de los adversarios, tras el “play”.

9.9 El balón estará fuera cuando haya cruzado la línea de banda o de fondo, ya sea por tierra o por aire, y el árbitro principal marcará quien ha de sacar el balón.

9.10 Sólo será necesario esperar al “play” del árbitro para poner el balón en juego en situaciones a balón parado (saque de centro del campo, saque de portería tras una fuera, saque de falta, saque de corner) y no así en situaciones como saques de banda o paradas del portero sin que el balón rebase la línea de fuera.

En las situaciones en las que sí sea necesario el “play” del árbitro y se saque sin su consentimiento, el jugador que lo hizo será sancionado con una tarjeta amarilla y se volverá a proceder a la repetición del saque.

9.11 Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo. Este no debe durar más de 5 minutos, la alteración del tiempo solo puede modificarse con el consentimiento del árbitro, por motivos extraordinarios (mal funcionamiento de SL, del sim, spam, etc..), nunca por motivos como esperar por un miembro de un equipo.

- 9.12 En cada periodo de tiempo se debe recuperar el tiempo perdido por: situaciones, sustituciones, goles, cualquier otro motivo.
- 9.13 La recuperación del tiempo perdido quedara a criterio del árbitro.
- 9.14 En caso de que se deba ejecutar o repetir una acción en las inmediaciones de un área, se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado la jugada.
- 9.15 Se finalizará un tiempo del partido cuando el balón se encuentre por las inmediaciones del centro del campo, sin peligro o acción clara de contraataque o al finalizar una jugada en las inmediaciones de una portería.
- 9.16 Si un partido no se puede disputar por motivos circunstanciales (lag excesivo, problemas en SL, problemas en el Sim o a la hora de vestir los huds) el árbitro junto con los capitanes de cada equipo implicado tomarán la decisión por mayoría de aplazar el partido a otro día o no (deben de estar de acuerdo las tres partes). De hacerlo, se deberá disputar dicho partido antes del comienzo de la siguiente jornada, para no afectar al desarrollo de la competición, en el mismo estadio donde se iba a jugar inicialmente.
- 9.17 Se volverá a jugar un partido suspendido, en caso de un común acuerdo entre ambos equipos y el árbitro, ya sea con el tiempo reglamentario o con el tiempo que marcaba el juego en el momento de la suspensión.
- 9.18 No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego. El sim de la comunidad LFV, *Futbol Virtual*, será cerrado siempre al grupo de LIGAFUTBOLVIRTUAL.COM, exclusivo de los usuarios de esta comunidad y todo el público o miembros que no puedan jugar ese partido (por sanciones u otros motivos) deberá estar en la grada destinada a ello. De no ser así deberá ser ejetados y/o baneados.

## **10. El saque desde el centro del campo**

- 10.1 El equipo visitante sacará el balón al inicio de un partido.
- 10.2 En el segundo tiempo los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en dirección opuesta.
- 10.3 El saque de medio campo es una forma de iniciar o reanudar el juego: al comienzo del partido, tras haber marcado gol, al comienzo del segundo tiempo del partido, al comienzo de cada tiempo suplementario dado el caso (prórroga).
- 10.4 Al efectuar el saque de medio campo todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad del campo.
- 10.5 Los adversarios deberán encontrarse fuera del círculo central.
- 10.6 El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- 10.7 El árbitro dará la señal, con el “play”.
- 10.8 El balón estará en juego en el momento en que sea chutado, alterando su situación de reposo.
- 10.9 Después de que un equipo marque gol, el equipo contrario procederá al saque de centro del campo.

## **11. El gol**

- 11.1 Se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las reglas de juego.

11.2 El gol lo marcara automáticamente el sistema de detección de goles de la LFV llamado "linier". En caso de que no lo marque como gol, quedará a criterio del árbitro validarlo o no.

11.3 El equipo que marque el mayor número de goles será el ganador, en caso de que no marquen o marquen los mismos se considerara empate, en caso de que sea un juego definitorio, como una eliminatoria directa o una final de una competición, se procederá a la prórroga y después, en caso de ser necesario, a los penaltis.

11.4 Los goles serán válidos siempre que se introduzca el balón en la portería, previo disparo o chut desde cualquier posición (no es necesario chutar de fuera del área pequeña).

Serán anulados todos los goles en los que el jugador entre en la portería con el balón pegado a sus pies, sin previo chut, en los que desplace al portero o en los que este entre gracias al lag (bugs).

## **12. Faltas e incorrecciones**

12.1 Cuando el árbitro sancione cualquier acción con falta, está se sacará siempre con el pie, incluido si es falta en un saque de banda.

12.2 Una falta se dará si se comete una de las siguientes faltas fuera del área: comete una falta a un jugador rival, volar, insultar, cambiarse de Hud sin autorización, o interviene de cualquier manera para afectar el juego sin seguir las reglas. Todas las faltas serán tiros libres directos y se efectuarán desde el lugar donde se detuvo la acción, tras el "play" del árbitro.

12.3 En las faltas la barrera se colocará a 5.5 m del balón. Esta medida será tomada por el árbitro.

12.4 Se considerará penalti si un jugador comete una infracción en su propia área penal.

12.5 Cuando un jugador o guardameta abuse del tiempo para realizar un saque será amonestado con tarjeta amarilla y si se trata de una acción premeditada que va a influir en el partido se sancionará con un tiro libre directo a favor del equipo contrario.

12.6 El uso por parte de los jugadores (no el capitán) del chat general será sancionado con tarjeta amarilla, si se tratan de insultos será roja directa, estén en el campo o en el banquillo. No habrá distinciones y en caso de conducta reiterativa será sancionado con más partidos.

12.7 Los miembros del equipo que no se encuentren en el terreno de juego han de estar sentados en el banquillo. El único que puede estar de pie es el entrenador y siempre en la zona delimitada para ello (área técnica).

12.8 No se pueden usar gestures (con o sin sonido), ni dentro ni fuera del campo. Será sancionado con tarjeta roja, antes, durante y después de un partido.

12.9 En caso que durante el juego ocurra cualquier tipo de bug, se devolverá el balón al equipo que tenía la posesión del mismo con un saque de banda en las cercanías donde comenzó el infortunio, salvo si ya es un remate dentro del área en tal caso, se finalizará la jugada de ese modo.

12.10 Si en un disparo el balón atraviesa la red se considerará igualmente gol.

12.11 Dos amarillas dan como resultado una tarjeta roja.

### **13. Penalti**

13.1 Se marcará un penalti cuando un jugador cometa una falta dentro de su propia área grande o pequeña.

13.2 Se podrá marcar un gol directamente de un penalti.

13.3 El balón deberá colocarse en el punto de penalti.

13.4 El guardameta defensor deberá colocarse sobre su línea de meta y no moverse más que lateralmente.

13.5 Todos los jugadores excepto el ejecutor y el guardameta deberán estar fuera del área grande.

13.6 El árbitro dará la señal con el “play” y el ejecutor podrá disparar, en no más de 5 segundos.

13.7 No será válido el gol si el balón golpea en alguno de los postes, vuelve al jugador que lanzó el penalti y este marca gol. Sí será válido si el portero toca el balón o si el segundo disparo es efectuado por otro jugador que no fue el que lanzó primeramente el penalti.

13.8 El balón estará en juego en el momento que sea chutado.

13.9 En caso de que sea una serie de penaltis, una vez disparado el balón ya no se encontrará en juego.

13.10 El ejecutor del penalti infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro
- Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará

el partido con un tiro libre a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción.

13.10 El guardameta infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro

13.11 Un compañero del ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro
- Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará

el partido con un tiro libre a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción.

13.12 Un compañero del guardameta infringe las Reglas de Juego:

- el árbitro permitirá que se ejecute el tiro
- si el balón entra en la meta, se concederá un gol
- si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro

13.13 Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las Reglas de Juego:

- Se repetirá el tiro

### **14. El saque de banda**

14.1 El saque de banda se le concede a los adversarios del último jugador que tocó el balón. Se efectuará con el botón “Thrown In” del Hud.

14.2 El saque se efectúa adyacente a la línea de banda por donde salió el balón.

14.3 Se realizará de forma estática, sin movimiento de los pies, y los jugadores rivales han de estar a una distancia mínima de 5 metros para permitir el saque de banda.

14.4 En caso de mal saque se concederá el balón al equipo contrario y este sacará de pie, con un tiro libre directo tras el “play” del árbitro.

## **15. El saque de puerta**

15.1 El saque de puerta es una forma de reanudar el juego. Se concederá un saque de puerta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol. Se deberá esperar al “play” del árbitro.

15.2 Si el guardameta sale fuera del área grande con el balón en las manos, bien saltando o a nivel del suelo, será un tiro libre indirecto para el equipo contrario desde el límite del área grande.

## **16. El saque de esquina o corner**

16.1 Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y un gol no se haya marcado.

16.2 El saque de esquina se efectuará en una de las 4 esquinas marcadas, en la más cercana por donde salió el balón.

16.3 El balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de meta, los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 9.15 m del área de esquina hasta que el balón esté en juego (zona señalada en el campo oficial de la LFV), el balón deberá ser chutado por un jugador del equipo atacante, el balón estará en juego en el momento en que es chutado y entra en movimiento.

## **17. Procedimiento para determinar el ganador de una eliminatoria**

17.1 Los goles marcados fuera de casa, el tiempo suplementario y los penaltis son los tres métodos aprobados para determinar el equipo ganador en caso de empate.

17.2 Goles marcados fuera de casa.

Si los equipos juegan partidos de ida y vuelta y el resultado está empatado tras el segundo partido, se contará doble cualquier gol marcado en el terreno del equipo adversario.

17.3 Tiempo suplementario.

El reglamento de una competición puede estipular que se jueguen dos tiempos suplementarios iguales de no más de 5 minutos cada uno.

17.4 Tiros desde el punto de penalti.

- el árbitro elegirá la meta en que se ejecutarán los tiros
- el equipo local tirará primero que el visitante
- el árbitro anotará todos los tiros ejecutados
- sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo ejecutará cinco tiros

- los tiros deberán ejecutarse de manera alternada, por los jugadores que acabaron el partido.
- si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno ha marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aún completando sus cinco tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada
- si una vez lanzados los cinco penaltis es necesario seguir con los lanzamientos, en caso de que persista el empate, se pasará a la muerte súbita, donde los equipos continúan efectuando un solo lanzamiento, siendo el ganador aquel que consiga marcar en el mismo turno en que su rival no lo haga. Un jugador no puede efectuar dos tiros desde el punto penal a no ser que todos los jugadores de su equipo, incluido el portero, hayan lanzado al menos uno.
- todos los jugadores, excepto el jugador que ejecutará el penal y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central
- el guardameta compañero del ejecutor del tiro deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área grande en la que se lancen los tiros.

## 18. Sustituciones o cambios

18.1 Se podrán utilizar como máximo cinco sustituciones en una competición oficial.

18.2 Para sustituir a un jugador será necesario pedir el “cambio” al árbitro por el chat general, en el caso de tratarse del capitán, o por IM, en el caso del entrenador.

Para realizar una sustitución se deberá seguir los siguientes pasos:

- El entrenador manda IM al segundo árbitro con el cambio a realizar o el capitán grita por el chat general el cambio.
- El segundo árbitro se lo notifica al primero para que pare el juego cuando sea posible.
- El primero detiene el juego cuando sea posible y no perjudique al rival.
- El segundo colegiado 'canta' el cambio para que los jugadores implicados lo sepan.
- El primer árbitro reanuda el juego.

Si no hay un segundo árbitro el entrenador deberá comunicar los cambios al único árbitro por IM, mientras que si se trata del capitán quien dice el cambio podrá hacerlo por el chat general.

18.3 El cambio no podrá entrar hasta que el jugador sustituido salga del campo. Al ingresar el cambio, el capitán deberá verificar que se encuentran listos, entonces se reanudará el juego.

18.4 Los jugadores sustituidos no podrán volver a participar en el partido.

Si su salida del mismo ha sido producida por una caída de SL, el entrenador podrá aguardar unos minutos para esperarle (jugando hasta entonces con un jugador menos) o realizar el cambio. Si el jugador caído es sustituido no podrá ser cambiado de nuevo.

18.5 Todos los jugadores y sustitutos se encuentran sometidos bajo la autoridad y jurisdicción del árbitro, sean llamados o no a participar en el partido.

18.6 Solo se pueda realizar un cambio de portero durante todo el partido. Antes del inicio del partido se facilitará al árbitro la alineación inicial así como el portero suplente pudiendo ser este cualquier jugador presente. Si el portero se cae se detendrá el partido y se esperará por un tiempo de 2-3 min.

Si una vez transcurrido este tiempo el portero titular no ha regresado, ese equipo deberá poner en la portería a su portero suplente. De ser este un jugador que estaba en el campo, el equipo podrá seguir jugando con 6 jugadores sin contabilizar ningún cambio

de los 5 posibles en cada partido. Por supuesto, si dicho equipo estima conveniente, puede realizar el cambio del portero caído por un jugador de campo y poner a su portero suplente, que estaba siendo jugador de campo, en la portería con lo que este hecho supondría realizar 1 de los 5 cambios posible.

Si, por el contrario, tras esperar la reincorporación del portero titular, éste no reaparece y el portero suplente se encuentra en el banquillo, haya sido substituido con anterioridad o no haya participado aún en el partido, éste debe saltar al terreno de juego contabilizándose como 1 de los 5 cambios posibles.

18.7 Si un jugador entra al campo sin autorización del árbitro, se interrumpirá el juego y se le amonestará con tarjeta roja por conducta antideportiva y le ordenará salir del terreno. Ya que el juego fue interrumpido, se reanudará por medio de un tiro libre, donde se detuvo la acción, a favor del adversario.

18.8 Si un jugador cambia su puesto por el de guardameta sin previo aviso, el árbitro detendrá el juego, será amonestado con tarjeta roja, y se le pedirá que abandone el terreno. El partido se reanudará con un tiro libre para el adversario, donde se detuvo la acción.

18.9 Los jugadores expulsados no podrán ya ser substituidos por otro fuera del campo.

18.10 En caso de agotarse los cambios, y recibir la expulsión del guardameta en el terreno juego, este podrá ser substituido por un jugador dentro del campo, siempre y cuando se pida primero la autorización del árbitro y haya un mínimo de 5 jugadores en el terreno de juego.

18.11 Ninguno de los dos equipos puede continuar sin un guardameta en la portería, dicha posición siempre debe encontrarse ocupada. En caso de caída del portero, se espera 2-3 min. y sino el equipo tendrá que realizar un cambio, poniendo a su portero suplente (confirmado antes del partido) como guardameta.

18.12 Si ocurre una caída de jugador, el partido no se detendrá y queda a criterio de su equipo realizar el cambio o no (no pudiendo volver al campo en caso de ser substituido).

Al reincorporarse un jugador a Second Life, este siempre ha de ir a uno de las bandas laterales del campo y no entrará de nuevo al terreno de juego hasta que el árbitro se lo autoriza, para evitar así interrupciones en el juego.

## **19. Fichajes o transferencias**

19.1 En todas las competiciones a excepción de las ligas, no se podrán realizar fichajes durante el desarrollo del evento.

19.2 En el transcurso de una liga, un club puede realizar hasta un total de 15 fichajes.

19.3 Se distinguirán dos tipos de fichajes, jugadores libres y jugadores de club:

- jugador libre: jugador no inscrito en ningún club al comienzo o en el transcurso de la liga.
- jugador de club: jugador inscrito en la liga con un club.

19.4 Se podrán fichar un máximo de 15 jugadores durante toda la liga, salvo en las dos últimas jornadas donde el mercado se encontrará cerrado. De estos 15 fichajes como máximo se podrá fichar 2 jugadores de club durante el plazo de fichajes. Obviamente, cabe la posibilidad de consumir todos los fichajes con 15 jugadores libres, con 14 jugadores libres y 1 jugador de club o incluso 13 jugadores libres y 2 jugadores de club.

- 19.5 Los fichajes de jugadores de club que sean fichados por otras ligas con contrato en vigor deberán efectuar la transacción del jugador con el club propietario a través de la página web que oficialmente gestiona los fichajes <http://www.ligafutbolvirtual.com/>.
- 19.6 Un jugador sólo podrá cambiarse una sola vez de equipo si la competición que está jugando es una liga. No podrá cambiarse de liga mientras alguna de las dos esté en juego, debe esperar a que ambas finalicen. No podrá cambiarse en una competición que no sea una liga. No habrá restricciones, para el cambio de jugadores, cuando no se está disputando una competición.
- 19.7 Existe la posibilidad de que un avatar nuevo, cuya vida en SL sea menor a 3 meses, tenga derecho a anular su contrato con un club, por motivos convincentes, si hace la denuncia al staff que gestiona dicha competición, en un plazo máximo de 15 días a la firma de su contrato. De esta manera pretendemos que los nuevos avatares no sean "engañados" para entrar a formar parte de un club.
- 19.8 Aquellos usuarios que cambien de avatar, por cualquier tema, deberán pertenecer al club en el que jugaban anteriormente, pero nunca podrán cambiarse a otro. En estas situaciones no se devuelve el fichaje y el nuevo fichaje será contabilizado como fichaje de un jugador libre (jugador nuevo).
- 19.9 En el caso de encontrarse un alter en un equipo no se le devolverá el fichaje.

## **20. Sanciones**

- 20.1 Se prohíbe y será motivo de expulsión automática la participación de un mismo avatar en diferentes clubs inscritos en la liga.
- 20.2 Se prohíbe y será motivo de expulsión automática la participación de una misma persona, con dos avatares, controlados por esa misma persona, en clubs distintos o en el mismo club, inscritos en una competición.
- 20.3 El uso de más de un avatar por la misma persona será sancionado con la expulsión inmediata de la competición (completa) de todos los avatares que este usuario controle (avatar inicial y posteriores). Además se bloquearán las cuentas en la web de la LFV de ese usuario.
- 20.4 Los equipos implicados serán investigados y podrán ser sancionados o incluso expulsados de la LFV, si se encuentran indicios de conocimiento previo y de su consentimiento.
- 20.5 Un equipo o jugador será castigado con la expulsión de la competición si, a criterio del staff de la LFV, hay evidencias de fraude deportivo: uso de alters masivos, utilización de trucos para burlar la protección del software, alteración de los objetos que posibilitan el juego, etc...
- 20.6 En caso de que un equipo no comparezca o lo haga con menos del mínimo de jugadores a 3 partidos, a lo largo toda la competición, será expulsado de la misma. La expulsión de un equipo de una competición será sancionada con los resultados de 5-0, corrigiéndose los partidos ya disputados. Si el abandono se produce en la primera parte de la liga, todos los partidos de ese equipo se darán por perdidos por 5-0. Si el abandono se produce pasado el ecuador de la competición, los partidos jugados por este equipo hasta la mitad de la liga se dejarán intactos y se darán por perdidos todos los partidos de este equipo en la segunda vuelta por 5-0. Si se produce el abandono de un equipo en un partido, el resultado será de 5-0 a favor del equipo contrario (a no ser que el resultado implique una mayor diferencia de goles) y perderán el siguiente partido por 5-0.

20.7 Se sancionará todo lo que se considere una falta de respeto a los jugadores, árbitro o público. Será deber del presidente de cada liga aplicar las sanciones oportunas y se acogerán al siguiente baremo:

- sanción leve: de 1 a 5 partidos. Insultos, pérdidas de compostura o situaciones que el colegiado estime oportuno.
- sanción grave: de 5 a 7 partidos. Reiteración en una conducta.
- sanción muy grave: Reiteración exagerada de una mala conducta o falta muy grave. Expulsión de la competición.

20.8 Se sancionará con amarilla la mano no intencionada a consideración del árbitro. Se sancionará con tarjeta roja la mano intencionada o no, que impida una clara ocasión de gol.

Si esta acción se da dentro del área del propio jugador, será sancionada con penalti.

Si esta acción la realiza el último defensor de un equipo con clara intención de impedir una clara ocasión de gol, éste será expulsado de manera automática con roja directa.

20.9 Mano: Se entiende por "mano", toda acción que consista en detener el balón habiendo pinchado sobre él. El balón se puede detener si se pincha con el botón derecho del ratón sobre el esférico. Realizar esto por cualquier persona que no sea el árbitro será motivo de sanción. El árbitro tendrá potestad de aplicar la sanción con tarjeta amarilla o roja directa, dependiendo de la situación en que se produzca la infracción, la intencionalidad o no del infractor o incluso la reiteración de dicha acción a lo largo de ese o varios partidos por parte del mismo jugador.

Si esta infracción es realizada por alguien que no está jugando en ese momento, sea jugador o no, será expulsado y baneado del sim de manera permanente. De realizarse con un alter, serán expulsados de la competición y baneados del sim todos los avatares de este usuario.

20.10 Un jugador no se puede sentar en ningún lugar para recuperar energía salvo que sea cambiado y éste se sienta en el banquillo correspondiente. De hacerlo será expulsado de forma inmediata con roja directa.

20.11 Un jugador expulsado no podrá ser sustituido por otro.

20.12 El árbitro tiene plena libertad de aplicar, por cualquier otra circunstancia que él considere oportuna, amonestaciones siempre que la acción amonestada influya de manera determinante al juego o a las personas que allí se encuentran.

20.13 Si un club incurre en una alineación indebida, el equipo perderá automáticamente el partido. Si ambos equipos realizan alguna situación contraria a lo que estipula el reglamento (alineación indebida o cualquier otra norma), el resultado será el dado en el encuentro.

20.14 La dureza de las sanciones será a juicio exclusivo de los staffs de la LFV. Podrán ser de carácter económico y/o suponer la expulsión de la competición.

- Si un equipo es expulsado, para su participación en una próxima competición deberá abonar una cantidad de L\$ 10,000.
- Si un jugador es expulsado, para su participación en una próxima competición deberá abonar una cantidad de L\$ 2,000.

20.15 Todas las sanciones recogidas en este reglamento serán de aplicación directa, pues quien entra a formar parte de la comunidad es conocedor de estas normas y las acepta, y no serán sometidas a votación.

## **21. Comité de disciplina**

21.1 En las votaciones que se realicen en las reuniones del comité de disciplina se aprobará o rechazará un tema atendiendo al resultado de la mayoría (la mitad mas uno). Si se produce un empate, el voto del presidente de la liga contará doble, deshaciendo de esta manera el empate.

21.2 La no presencia de cualquier equipo en cualquier reunión que se establezca supone directamente la aceptación de todas las medidas tomadas.

21.3 A estas reuniones como máximo pueden acudir 2 representantes por equipo, preferiblemente su presidente y/o capitán. De no poder asistir ninguno de los dos es recomendable que asista un miembro del club que les represente a todos.

## **22. Situaciones Extraordinarias**

22.1 En caso de la caída de un jugador, en el transcurso del partido, éste no se detendrá ni en el caso de haber menos de 5 jugadores sobre el campo (a menos que la caída sea masiva). El jugador caído puede ser o no sustituido, queda a elección de su entrenador o capitán, y de ser así contará como cambio efectivo.

22.2 Si el jugador es un portero, el partido se detendrá por el tiempo que el árbitro estime oportuno para esperar su reincorporación (2-3 min aprox.).

22.3 El árbitro del encuentro, así como la directiva de la competición, se reservan el derecho a actuar, en este tipo de ocasiones, valorando y resolviendo la situación a su propio juicio.

## **23. Desarrollo de competiciones**

23.1 Las competiciones oficiales de la comunidad LFV se disputarán en el LFV STADIUM de "Futbol Virtual". Por otro lado, la LFV está abierta a la ayuda de los estadios cuyos equipos pertenezcan a la comunidad, facilitando todo lo que esté en sus manos para su correcto funcionamiento (Sistema de Juego, Marcador, Porterías, etc...) . A su vez, la LFV se reserva el derecho de acoger algún otro estadio donde disputar competiciones oficiales, siempre que los propietarios del mismo, el presidente de dicha competición y los staffs de la LFV estén de acuerdo.

23.2 El calendario es inamovible, y no se podrá cambiar por cuestiones organizativas, a no ser que la directiva de dicha competición lo estime oportuno por causas de fallo en el calendario o de fuerza mayor. Es decir, aunque dos equipos lleguen a mutuo acuerdo de aplazar un partido, si las causas no son de fuerza mayor, no se realizará dicho cambio.

23.3 Los días y horario de los partidos será determinado antes del inicio de una competición por el staff de la LFV que va a gestionar dicho torneo.

23.4 En caso de empate en una competición, en la clasificación de grupo, se tendrá en cuenta el siguiente orden:

1. Puntos en la clasificación
2. Gol average total
3. Goles totales marcados
4. Gol average en los enfrentamientos directos entre ambos equipos.

5. Por suerte en SL, mediante un sistema de azar de la LFV.

”En caso de empate a puntos entre equipos, primero se tendrá en cuenta quien tiene mayor goal average TOTAL (goles totales marcados en el torneo menos goles encajados TOTALES en el torneo) y de persistir el empate se tendrá en cuenta la mayor cantidad de goles TOTALES marcados (goles totales marcados en el torneo). Si sigue el empate, se valorará el partido entre ambos equipos”.

23.5 El presidente de cada liga se reserva el derecho de admisión de un equipo proveniente de otra liga o que ya haya jugado una edición anterior en esa misma liga en función del comportamiento del propio equipo.

23.6 Cada equipo deberá inscribirse en la competición que desea jugar dentro del plazo estipulado por la LFV, teniendo realizada previamente la inscripción del club y jugadores.

23.7 Los jugadores de cada equipo tendrán como máximo un rendering cost de 1, mientras que el público asistente al partido deberá ocupar la tribuna y preferencia este del estadio para ayudar a evitar el mayor lag posible y conseguir un juego más fluido. Si un jugador, al que se le ha avisado que debe disminuir su rendering cost a 1, hace caso omiso, podrá ser ejetado del sim y de persistir no jugará el partido.

23.8 El público podrá usar el chat, intentando no perjudicar el normal desarrollo del partido.

23.9 Regulación de los nuevos equipos o selecciones. Cada nuevo equipo, va a tener que dar muestras de que se encuentra activo, de manera que deberá jugar una serie de 3 amistosos antes de comenzar la competición oficial de la LFV en el estadio de la LFV, donde se pondrá a sus disposición al menos un colegiado que arbitre dicho partido. En caso de que un equipo, no vaya a disputar una competición y hay jugadores que desean abandonar dicho club, su contrato se romperá y el jugador quedará totalmente exento de cualquier vinculación con dicho equipo.

Un partido no comenzará con menos de 5 jugadores de un equipo en el campo. Si esto ocurre, el otro equipo gana automáticamente 5-0.

23.10 Si durante el encuentro un equipo se queda con menos de 5 por circunstancias ajenas al propio desarrollo del juego, el árbitro suspenderá el encuentro y el otro equipo ganará por 5-0.

23.11 Se prohíbe el uso del space o barra espaciadora en el transcurso del juego.

Se prohíbe el uso del salto o de la función volar durante el transcurso del encuentro.

Se prohíbe a los jugadores llevar o vestir todo objeto que no sea la equipación y el hud correspondiente al juego. El uso de este tipo de trampas serán sancionados con la expulsión de la liga completa del avatar/es o equipo/s implicado/s.

23.12 Prohibición de spam, gesturas (con o sin sonido), animaciones (con o sin sonido), sonidos, objetos tales como banderas, aó's, huds o creadores de partículas que produzcan lag. Esta norma es aplicable a toda aquella persona que se encuentre en el estadio (jugadores, entrenadores, presidentes, público, etc.) y puede ser sancionada por con baneo del sim o sanción sin jugar partidos.

23.13 Los jugadores que vayan a disputar el encuentro no podrán llevar pelos flexibles u objetos adheridos al cuerpo de su avatar.

23.14 El árbitro que será el máximo responsable, autoridad sobre el campo y de la fluidez del transcurso del encuentro. Antes de iniciar un partido, con ayuda de los asistentes, deberá pedir al público que se encuentre en una zona no autorizada para ver el partido que abandone esta zona.

23.15 Los árbitros redactarán un acta con información completa del partido, que posteriormente rellenarán en la web de la comunidad, y donde se especificarán las

incidencias, así como los goles, asistencias, amonestaciones, con nombres y números de jugadores, asistentes a cada partido y todo lo que sea relevante para el propio árbitro. El acta del encuentro será cotejado por el presidente de cada liga, a la finalización de cada jornada y decidirá las sanciones para cada jugador o club en caso de incidencias o convocará una reunión del comité de disciplina para temas no recogidos en el reglamento.

23.16 Las tarjetas serán acumulativas, de manera que 3 tarjetas amarillas implican un partido de suspensión, al igual que una roja.

23.17 El uso de insultos, faltas de respeto o malas maneras será motivo de expulsión inmediata del partido, del estadio o de la liga, bien sean realizados por un jugador, entrenador, presidente, aficionado o parte del público.

23.18 El calendario, resultados, sanciones, crónicas y clasificaciones de las competiciones oficiales de la comunidad LFV serán publicados semanalmente en la página Web de la liga <http://www.ligafutbolvirtual.com/>.

23.19 Todo jugador y equipo que entorpezca el desarrollo normal del torneo será expulsado del mismo según el criterio de la organización de dicha competición.

## **24. Sistema de juego**

24.1 Se facilitará el sistema de juego completo a aquellos equipos y selecciones que participen en la comunidad LFV. Para ello deben estar registrados en la web de la Liga de Fútbol Virtual (<http://www.ligafutbolvirtual.com>) y participar activamente en las competiciones desarrolladas por esta comunidad.

24.2 La LFV se reserva el derecho de desmontar/deshabilitar el sistema de juego completo de aquellos campos cuyos equipos o selecciones no se atengan a las normas recogidas en este reglamento de esta comunidad.

### Definiciones:

\* Staff LFV: miembros que coordinan y gestionan las competiciones oficiales de la comunidad LFV. Su trayectoria en el mundo del fútbol de Second Life, compromiso y dedicación con el resto de usuarios les avalan.

\* Tiro libre directo: Dícese de cualquier reanudación del juego partiendo de balón parado a consecuencia de una falta. El balón puede ser introducido en la portería directamente. Como toda jugada a balón parado necesita del “play” del árbitro para iniciarse de forma legal. Esta situación se dará en todas las faltas, salvo en el caso explicado a continuación.

\* Tiro libre indirecto: aquél que se ha realizar pasando a un compañero previo disparo a gol. El gol conseguido mediante un disparo directo no será válido, ni pegando en un jugador contrario. Como toda jugada a balón parado necesita del “play” del árbitro para iniciarse de forma legal. Esta situación solo se dará en el caso de que un portero rebese la línea que delimita el área grande con el balón en sus manos.

\* Alineación indebida: se entiende por aquella situación en la que se realicen más de 5 cambios, se hagan sin atender a las reglas, entre a jugar el partido un jugador no federado debidamente, etc... Estas situaciones serán controladas por los equipos (antes o después del partido, nunca durante para no entorpecer el desarrollo del encuentro). En caso de tener que denunciar esta situación, el presidente o capitán deberá ponerse en contacto con el presidente de su liga o competición. El resultado del partido será de 5-0 a favor del equipo no infractor.

Staff LFV

**[www.LigaFutbolVirtual.com](http://www.LigaFutbolVirtual.com)**