

Este es el Reglamento actualizado al día de hoy, 24 de Agosto de 2.009

Reglamento Oficial de la LFP SL

1) Equipos:

- Cada equipo tendrá que tener nombre y escudo propio.
- Cada equipo deberá representar a un Grupo, Comunidad, Empresa, Entidad o Negocio que exista en SL o RL.
- TODOS los integrantes de un equipo (presidente, capitán, jugadores, etc...) deben estar en el grupo de Second Life "LFP SL – Liga de Fútbol Profesional" y registrados en la web de la Liga de Fútbol Virtual (<http://www.ligafutbolvirtual.com>).
- Cada equipo tendrá un Propietario y Presidente que podrá ser la misma persona.
- Cada equipo tendrá al menos un capitán que lo represente.
- Todos los equipos de la liga llevarán el logo de la liga en las mangas de la camiseta. (solicitar el escudo de la LFP SL antes de realizar el equipaje definitivo).
- En la equipación se llevará un número que identifique a cada jugador del 1 al 99.
- Los jugadores tendrán el mismo dorsal a lo largo de todo el torneo para facilitar las labores de organización del torneo
- Obligaciones del Presidente y Capitán de equipo:
 - 1- Ambos formarán parte del Comité con los roles de "LFP SL: Pte. Club" y "LFP SL: Capitán". Siendo estos los máximos responsables del equipo.
 - 2- El presidente deberá rellenar una ficha técnica con cada jugador que forme parte de la plantilla del club. En esta ficha se recabarán datos que tan sólo serán cotejados por el Comité (intransferibles a nadie más) con carácter de regulación y federación de dichos jugadores. Estos serán parte del Comité con el rol de LFP SL: "LFP SL: Jugador".
 - 3- 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 para conseguir un entendimiento rápido y sencillo. De no estar el primer Capitán, un segundo Capitán debe asignarse.
- En el transcurso de la liga, la LFP SL determinará un plazo, para realizar los fichajes de jugadores, el cual se notificará a los presidentes de los clubs cuando se confeccione el calendario.

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.
- Se podrán fichar un máximo de 7 jugadores durante toda la liga, salvo en las dos últimas jornadas donde el mercado se encontrará cerrado. De estos 7 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 7 jugadores libres, con 6 jugadores libres y 1 jugador de club o incluso 5 jugadores libres y 2 jugadores de club.

- Durante un torneo oficial o Liga LFP SL un jugador sólo podrá cambiar de equipo como máximo en una ocasión. NO habiendo restricciones cuando no se está disputando una liga o torneo LFP SL.
- 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/>.
- Los equipos deberán estar formado por un mínimo de 10 jugadores y un máximo de 20.
- Ningún jugador podrá estar inscrito en dos o más equipos, aunque sean de diferentes ligas si usan el mismo sistema de juego (hud).
- Ningún equipo podrá estar inscrito en más de una competición oficial de la LFV O LFPSL.
- Se prohíbe y será motivo de expulsión automática la participación de un mismo avatar en diferentes clubs inscritos en la liga.
- 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 la liga.
- Los equipos implicados serán investigados y podrán ser sancionados o incluso expulsados de la LFP SL.
- Cada equipo deberá contar con dos equipaciones diferentes y aprobadas por la LFP SL.
- La Publicidad exhibidas en dichas equipaciones, también tendrá que ser aprobada por la LFP SL.
- Cada equipo deberá entregar los datos requeridos, dentro del plazo estipulado por la LFP SL, para oficializar la inscripción del equipo y jugadores. Sólo serán admitidas aquellas inscripciones enviadas por el presidente de cada club.
- Los equipos deberán estar debidamente equipados con camisa numerada, pantalón y medias. Estos equipajes han de ser aprobados previamente por la LFP SL y llevar el escudo de la liga en las mangas. (pedir el escudo de la LFP SL antes de realizar el equipaje definitivo).
- Las medidas mínima y máxima permitidas en los jugadores son 1'84m. - 2,20m.
- Regulación de los nuevos equipos. 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 LFPSL en el estadio de la LFPSL, 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.
- En el tema de fichajes a jugadores nuevos en la LFV. 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 a la directiva de la LFPSL, 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.

2) Partido:

- Antes de dar comienzo el partido, los jugadores deberán pasar por un control de altura, que de no superarlo no podrán disputar el encuentro. Seguidamente deberán calentar en su lugar correspondiente.
- 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.
- No se permitirá la participación de todo jugador que no se encuentre debidamente equipado.
- 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.
- Sólo 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.
- Podrán disputar el partido aquellos jugadores que se encuentren al comienzo o que se hayan incorporado durante el mismo, habiendo calentado 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 dirigirse al 2º colegiado por IM para advertirle de la situación y del cambio que se va a realizar.
- Se podrán realizar hasta un total de 5 cambios, permitiéndose regresar de nuevo al terreno de juego a aquellos jugadores que ya hayan sido sustituidos en alguna ocasión.
- Para realizar una sustitución se deberá seguir los siguientes pasos:

El Capitán o entrenador manda IM al segundo árbitro con el cambio a realizar.

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 segundo colegiado abre y cierra el banquillo y da un 'OK' al primero.

El primer árbitro reanuda el juego.

- Un jugador que está en el campo, pueda ponerse de portero SOLO una vez, si no hay ningún portero on line. Por otro lado, SOLO se pueda realizar un cambio de portero, por otro jugador que se encuentre en el banquillo, computabilizándose como uno de los 5 cambios permitidos a lo largo de un partido. En caso de caída del portero, se espera 2 min. y sino cada equipo decidirá la opción que elige de las dos.
- 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.
- Se podrá convocar para un partido un máximo de 15 jugadores.

* Los partidos se iniciarán con 7 jugadores de cada equipo en el terreno de juego.

* Un partido no comenzara con menos de 5 jugadores de un equipo en el

campo. Si esto ocurre, el otro equipo gana automáticamente 5-0.

* Si durante el encuentro un equipo se queda con menos de 5 por circunstancias ajenas al propio desarrollo del juego, el árbitro se reserva el derecho de suspender el encuentro. El otro equipo ganara 5-0.

* De ocurrir esto el equipo será expedientado. Futuras reiteraciones podrá conllevar a la expulsión del equipo y jugadores de la liga.

* El equipo que por expulsiones se quede en el campo con menos de 4 jugadores (3 o menos) perderá automáticamente el partido por 5-0.

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

- 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 portero, los jugadores del equipo rival han de salir del área permitiendo el saque del portero, teniendo éste el balón adaptado a las manos o no, permitiendo que el portero pueda adaptar el balón al pie y pueda realizar su saque. No se podrá quitar el balón al porteo en el área.

- Los goles serán válidos siempre que se introduzca el balón en la portería, previo disparo o chut. 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 o en los que desplace al portero.

- Sólo hay que esperar el “play” del árbitro cuando haya que sacar un balón de medio campo, de saque de puerta tras haber salido el balón por el fondo de la portería, en los saques de falta o corner. No es necesario esperar al “play” en los saques de banda o tras una parada del portero.

- Los saques de banda sólo se podrán realizar con la mano, de ser con el pie o de otra manera, será falta a favor del equipo contrario. Dicha falta será sacada de suelo con el pie para no beneficiar al equipo infractor.

- 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.

Si el jugador es un portero, el partido se detendrá por el tiempo que el arbitro estime oportuno para esperar su reincorporación.

- 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.

- Prohibición de spam, objetos tales como banderas, ao´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.).

Por otro lado, los jugadores que vayan a disputar el encuentro no podrán llevar pelos flexi u objetos adheridos al cuerpo de su avatar.

- El árbitro que será el máximo responsable, autoridad sobre el campo y de la fluidez del transcurso del encuentro, valorará antes de iniciar el partido o durante el mismo, la posibilidad de limitar el aforo al estadio o la isla, dependiendo de las incidencias que puedan surgir o que prevea para su correcta disputa. Es deber del árbitro comunicárselo al delegado responsable del club local, que tendrá los permisos suficientes para realizar esta tarea.

- El uso de insultos, faltas de respeto o malas maneras pueden ser 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.

- El árbitro del encuentro, así como la directiva de la LFP SL, se reservan el derecho a actuar, en este tipo de ocasiones, valorando y resolviendo la situación a su propio juicio.
- El Capitán y el entrenador de cada equipo serán los únicos con potestad de hablar con por el chat general. Estando totalmente prohibida la conversación del resto de jugadores. El entrenador se limitará a dar comentarios puntuales a sus jugadores, para no saturar el Chat y permitir un juego sin interrupciones. El árbitro podrá negar este derecho si se observa abuso por parte del entrenador del uso del Chat.
- 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.
- El público podrá usar el chat , sin el grito, he intentando no perjudicar el normal desarrollo del partido.

3) Sanciones:

- Se sancionará todo lo que el árbitro considere que afecta al respeto de los jugadores, del árbitro, del público o de cualquier persona que intervenga en el encuentro, con amarilla o roja, según la gravedad de la situación.
- Las sanciones 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: expulsión de la competición.
- 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 y la LFP SL decidirá la suspensión o expedientación del jugador.
- 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.
- 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 de altura, 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 o dar por perdido dicho partido.
- 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 izquierdo 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.

- Un jugador NO puede sentar en ningún lugar para recuperar energía salvo que sea cambiado y éste se siente en el banquillo correspondiente. De hacerlo será expulsado de forma inmediata con roja directa.
- Un jugador expulsado no podrá ser sustituido por otro.
- Los árbitros redactarán un acta con información completa del partido, cuyo modelo se les entregará para los encuentros 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 y la LFP SL.
- En acta del encuentro será cotejado por el comité de competición de la liga LFP SL, a la finalización de cada jornada y la directiva decidirá las sanciones para cada jugador o club en caso de incidencias.
- Las tarjetas serán acumulativas, de manera que 5 tarjetas amarillas implican un partido de suspensión, al igual que una roja.
- La dureza de las sanciones serán a juicio exclusivo de la LFP SL y podrán ser de carácter económico, apartándole temporalmente de la competición o ambas. También podrá suponer la expulsión de la Liga.

4) El Campo:

La LFP SL se disputará en el estadio de LFPSLAND. Por otro lado, la LFP SL está abierta a la ayuda de los estadios cuyos equipos pertenezcan a la Liga. A la vez que facilitara todo lo que esté en sus manos para su correcto funcionamiento (Script de Juego, Marcador, Porterías, etc...) Para ello deberá cumplir los siguientes requisitos.

- * Ser sede de un equipo que participe en la LFP SL. Esto es obligatorio.
- * El campo de juego debe entrar dentro de las siguientes medidas:

Máx.: 100 x 80

Mín. : 80 x 50

Si quieres tener un estadio donde se realicen partidos oficiales, tendrás que cumplir con lo anterior citado y tener un delegado en los partido oficiales con el fin de velar durante el partido por un correcto funcionamiento del mismo (que sea capaz de poner orden, expulsar o enviar avisos en el lugar donde se celebre el encuentro).

Será el encargado de la seguridad durante dicho encuentro.:

- * Tener cinco vallas de publicidad (10 x 1.8 x 1.8) en forma triangular o rectangular alrededor del campo de juego se bonificará económicamente.

5) Sistema de juego:

- Se implantará el sistema de juego completo en aquellos campos cuyos equipos nacionales participen en la Liga.
- Si se trata de equipos/selecciones extranjeras estos deberán participar en amistosos y torneos celebrados por este Comité y estar registrados en la web de la Liga de Fútbol Virtual (<http://www.ligafutbolvirtual.com>). Estará tajantemente prohibido utilizarlo en otros torneos o partidos no organizados por este Comité o que no cuenten con su conocimiento u aprobación.

6) Desarrollo de la Liga, encuentros y Calendario:

- El calendario es inamovible, y NO se podrá cambiar, por cuestiones organizativas, a no ser que la directiva de la LFP SL 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.
- Sólo se podrá tener un avatar por persona, bien sea para jugar, para arbitrar o para ser directivo de un equipo. No es posible ser directivo de un equipo con un avatar y ser jugador con otro.

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

”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”.

- Los partidos se disputarán los Lunes, Martes, Miércoles, Jueves y Domingos a las 22.30 RL (1.30 pm pdt) y si hubiera algún conflicto con los horarios intervendrá la LFP SL determinando el mismo.

- Los equipos deberán estar preparados para jugar 15 minutos antes de la hora fijada para el encuentro en el lugar previsto con equipación, hud vestido, listos para el control de altura y comenzar.

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 o dar por perdido dicho partido. En caso de reincidencia, serán sancionados o expulsados del torneo (a juicio de la LFP SL).

- Todo jugador y equipo que entorpezcan el desarrollo normal del torneo podrá ser sancionado o expulsado del mismo según el criterio de la organización.
- El calendario, resultados, sanciones, crónicas y clasificaciones será publicada semanalmente en la página Web de la liga <http://www.ligafutbolvirtual.com/> .
- La organización de este torneo se reserva el derecho de tomar decisiones en casos no recogidos en el reglamento.
- La no presencia de cualquier equipo en aquellas reuniones informativas que se establezca, supone directamente la aceptación de todas las normas del torneo.
- La LFP SL se reserva el derecho de montar /desmontar el sistema de juego completo de aquellos campos cuyos equipos/selecciones no se atengan a las normas.
- La LFP SL se reserva el derecho de admisión de equipos, sanciones o expulsiones.
- La LFP SL se reserva el derecho de resolver todo aquella situación no contemplada en este reglamento.

Directiva LFP SL