



**LVF**  
LIGA VIRTUAL  
DE FÚTBOL

# **RÉGLAMENTO OFICIAL**

**TEMPORADA 20/21**



1) Estructura general de competición	3
1.1) Liga Virtual de Fútbol	3
1.1.1) Sistema de puntuación	3
1.1.2) Sistema de clasificación	3
1.1.3) Criterios de desempate	3
2. Requisitos de participación	4
2.1. Requisitos de los clubes	4
2.2. Requisitos de los jugadores	4
2.3. Requisitos de edad	5
2.4. Requisitos de residencia	5
3. Normativa de partidos online	5
3.1. Modo de juego	5
3.2. Asistencia	5
3.3. Cambios de formación	6
3.4. Sustitución de jugadores	6
4. Cumplimiento de las Reglas Oficiales	6
4.1. Comportamiento general del jugador	6
4.2. Política de confabulación	7
4.3. Sanciones	8
5. Árbitro (Organización)	8
5.1. Autoridad del árbitro	8
5.2. Decisiones del árbitro	8
5.3. Medidas disciplinarias	8
6. Términos generales y exención de responsabilidad	9
6.1. Información personal	9
6.2. Publicación de la información del ganador	10
6.3. Derechos comerciales	10
Anexo A: Código de Conducta	11





La LIGA VIRTUAL DE FUTBOL («Competición») es organizada por ALGON GAMES Y FIEBRE FUTBOL (en adelante, “LVF”) con domicilio social sito en Arroyomolinos, Avenida Italia 49, 28939 y CIF B87978193; y con domicilio social sito en Zaragoza, Pza. Antonio Beltrán Martínez, 1, 4H, edificio El Trovador 50002 y CIF B99538993.

La Liga Virtual de Fútbol es una competición profesional de videojuegos realizada con el modo EA SPORTS FIFA 21 AMISTOSO ONLINE (“FIFA 21”) para la consola Playstation 4 y Playstation 5 (“Plataformas Compatibles”).

## **1. Estructura general de la competición**

### **1.1. LIGA VIRTUAL DE FÚTBOL (LVF)**

#### **1.1.1. Sistema de puntuación**

- ❖ GANADOR DEL PARTIDO (3 PUNTOS)
- ❖ EMPATE DEL PARTIDO (1 PUNTO)
- ❖ PERDEDOR DEL PARTIDO (0 PUNTOS)

#### **1.1.2. Sistema de clasificación**

La clasificación será correlativamente en orden de los clubes con mayor puntuación a menor puntuación. A la finalización de la temporada, los “8” primeros se clasificarán para la previa denominada “Playoffs”. Los vencedores de dichos “playoffs”, se clasificarán a la fase final denominada “Final Four”. El ganador de la Final, se proclamará campeón de La Liga Virtual de Fútbol.

#### **1.1.3. Criterios de desempate**

Una vez finalizada la fase regular, entre “2” o más clubes, se realizará el desempate de la siguiente manera; Primero se revisará el gol “average” general, una vez revisado dicho gol “average”, si continuase el empate entre los clubes implicados, se revisará el gol “average” particular entre los clubes, si aun así continua se revisarán las tarjetas amarillas y rojas a lo largo de la temporada, siendo el equipo más limpio “fairplay”, será el beneficiado por encima de los demás clubes. Sí finalmente continuase el empate en ese último caso, se realizará un partido de desempate para determinar la posición final de la temporada.

Todos los partidos de desempate se jugarán a criterio de la ligas según la disponibilidad de horarios y se informará a los jugadores implicados.

En caso de problemas con el calendario, La LVF se reserva el derecho a modificar la fecha del encuentro y avisará a todos los jugador es en la mayor brevedad posible.







## 2. Requisitos de participación

### 2.1. Clubes

Los clubes que participen en La LVF deberán asistir en el día y la hora fijadas y seguir las indicaciones de la organización en todo momento durante toda la temporada y fases finales.

### 2.2. Requisitos de los jugadores

Los jugadores que cumplan los requisitos descritos en esta sección (a título individual, "Jugador" o "Competidor") deberán:

- Disponer de FIFA 21 para PlayStation 4 o Playstation 5 y tener acceso al juego.
- Tener un ID de PSN válido.
- Cumplir los requisitos de edad y residencia

Además, los jugadores deberán elegir un nick único por el cual se les identificará, este deberá ser único y puede, aunque no tiene que, ser igual a su PSN ID. Este nick no podrá contener vulgaridades.

Estas Reglas oficiales se podrán actualizar sin necesidad de notificar a los usuarios según sea necesario durante la Competición que queden más claras, corregir errores, respetar los cambios de la legislación aplicable o abordar cuestiones que puedan surgir después de la primera publicación. El objetivo de las actualizaciones será garantizar que La LVF es justa para todos los Competidores.

La LVF se reserva el derecho de cancelar, suspender y modificar la Competición o cualquier parte de esta, si un fraude, fallos técnicos o cualquier otro factor afecta a la integridad o el funcionamiento apropiado de la Competición, tal y como lo determine La LVF a su exclusivo criterio. La LVF se reserva el derecho de descalificar a cualquier Competidor que manipule el funcionamiento de la Competición o cualquier evento en directo o que actúe de forma que infrinja estas Reglas oficiales. Cualquier intento de socavar deliberadamente el funcionamiento legítimo de la Competición podría considerarse una infracción de la legislación penal o civil y si se realizase dicho intento, La LVF se reserva el derecho de buscar daños y perjuicios y otras compensaciones (incluidos los gastos de representación legal) de la persona que realizara dicho intento, hasta el máximo permitido por la ley.

Al participar en la Competición, los Competidores deben aceptar regirse por estas Reglas, así como por las decisiones de los administradores y oficiales de la Competición.





### **2.3. Requisitos de edad**

Para poder participar en la Competición, los Competidores deben tener al menos 18 años en el momento del registro y al menos la edad mínima necesaria para tener una Cuenta EA completa en su país de residencia.

### **2.4. Requisitos de residencia**

Para competir en La LVF en condiciones adecuadas y de igualdad, todos los participantes deberán disputar sus respectivos partidos desde territorio español. Los jugadores deberán aportar una prueba de residencia en España con el fin de determinar si cumplen los requisitos para competir en la Competición

A lo largo la competición, se pedirá a los Competidores invitados a participar en los eventos en directo.

## **3. Normativa de partidos online**

### **3.1. Modo de juego**

Todos los partidos deberán jugarse mediante los Amistosos Online de FIFA

El jugador local deberá agregar a su rival y mandarle invitación a partida.

Todas las partidas usarán la configuración:

- Todos los partidos deben configurarse a 6 minutos por parte.
- Todos los partidos deben configurarse con plantilla 90 media global.
- El club implicado en cada partida debe escoger el club asignado para la temporada.

### **3.2. Asistencia**

Los jugadores disponen de 25 minutos para agregar a su rival y empezar la partida. Si un jugador no está presente pasados los 25 minutos perderá el partido.





### 3.3. Cambios de formación

Los jugadores podrán realizar cambios en su formación de juego durante todo el transcurso del partido.

### 3.4. Sustitución de jugadores

Están permitidas las sustituciones en cualquier momento del partido.

## 4. Cumplimiento de las Reglas Oficiales

A menos que se especifique lo contrario, el Código de conducta detallado en el Anexo A se aplica a todos los Competidores de La LVF. De forma periódica, las clasificaciones y datos de las partidas se auditan en busca de trampas y comportamientos malintencionados.

Los ejemplos de comportamientos prohibidos y las sanciones correspondientes son detalladas en el Código de Conducta detallado en el Anexo A.

La LVF a su entera discreción, se reservan el derecho de descalificar a cualquier **Jugador** en cualquier momento, por cualquier motivo, que incluye, entre otros, alterar el proceso de participación o el funcionamiento de la Competición, o actuar en violación de estas Reglas Oficiales o de manera antideportiva o disruptiva y se reserva el derecho de anular todas las inscripciones asociadas. El hecho de que La LVF no haga cumplir cualquier término de estas Reglas Oficiales no constituirá una renuncia a esa disposición.

### 4.1. Comportamiento general del jugador

Los Jugadores deberán comportarse de forma razonable y mantener un semblante adecuado y respetuoso ante los espectadores, miembros de la prensa, administradores de la competición y el resto de Jugadores. Estos requisitos se aplican a las interacciones online y sin conexión e incluyen los comportamientos en redes sociales y las actividades en retransmisiones en directo. Se espera que todos los Jugadores respeten estos estándares de deportividad, incluso cuando no participen en eventos patrocinados por La LVF. Entre las conductas prohibidas se incluyen las siguientes:





- Infringir cualquier ley, regla o normativa aplicable, según La LVF determine a su exclusivo criterio.
- Utilizar cualquier software o programa que dañe, interfiera con o altere la Competición o la propiedad u ordenadores de otros.
- Utilizar cualquier software externo diseñado a proporcionar al Competidor una ventaja injusta.
- Interferir con o alterar la participación de otros jugadores en la Competición.
- Acosar, amenazar, intimidar, utilizar un lenguaje xenófobo, enviar reiteradamente mensajes no deseados o realizar declaraciones o ataques personales relacionados con la raza, sexo, orientación sexual, religión, orígenes, etc.
- Publicar, cargar, distribuir o distribuir contenido u organizar/participar en cualquier actividad, grupo o gremio que La LVF (de forma razonable y objetiva) determine que es inadecuada, abusiva, llena de odio, hostigadora, difamatoria, amenazante, obscena, sexualmente explícita, vulgar, ofensiva indecente, ilegal o que transgreda las normas o invada la privacidad.
- Usar vulnerabilidades, trampas, características no documentadas, problemas o errores de diseño en la Competición.
- Participar en cualquier actividad que altere de forma significativa el entorno de juego pacífico, justo y respetuoso de la Competición.
- Promover, alentar o participar en cualquiera de las actividades prohibidas descritas anteriormente.

#### 4.2. Política de confabulación

La confabulación se define como cualquier acuerdo entre 2 o más jugadores para perjudicar a otros Jugadores de la Competición. La confabulación entre Jugadores está totalmente prohibida. Si en cualquier fase de La LVF, se determina que cualquier Jugador confabula, se eliminará de la Competición a dicho Jugador, y se cambiará por otro.

Entre los ejemplos de confabulación se incluyen los siguientes:

- Perder un partido intencionadamente por cualquier razón.
- Jugar en nombre de otro Competidor, incluido usar una cuenta secundaria, para ayudarlo en la competición.
- Amañar la partida de cualquier forma.
- Cuando un Jugador no juega al máximo de su capacidad en un intento de permitir al rival que se adelante en el marcador y obtenga una ventaja en la diferencia de goles.
- Acordar dividir el dinero del premio.
- Permitir que un rival marque más o menos goles de los que marcaría en circunstancias normales.





### **4.3. Sanciones**

En caso de que cualquier jugador hubiera incurrido en alguna de las infracciones descritas en este código de conducta, podrá ser penalizado con cualquiera de las siguientes sanciones:

- Advertencia
- Descalificación de la competición
- Descalificación de esta competición y futuras competiciones.
- Cualesquiera otras que atendiendo a la infracción y las circunstancias del caso se considere oportuna por la organización.

## **5. Árbitro (ORGANIZACIÓN)**

### **5.1. Autoridad del árbitro**

Los partidos serán controlados por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego durante la competición.

### **5.2. Decisiones del árbitro**

Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo a las reglas de juego y este reglamento. El reglamento de la liga y el espíritu del juego se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el remake, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas.

El árbitro no podrá alterar una decisión si se percata de que era incorrecta si se ha reanudado el juego o la partida ha finalizado.

### **5.3. Medidas disciplinarias**

El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones descritas en el Código de Conducta y/o sean merecedoras de amonestación o expulsión.

El árbitro tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en el que comienza una jornada para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye pausas y descansos entre partidas). Si, antes de entrar en partida, un jugador comete una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedir que el jugador participe en el partido. El árbitro elaborará un informe sobre todo tipo de conducta incorrecta.







## 6. Términos generales y exención de responsabilidad

Al participar en esta Competición, todo Competidor acepta:

En la medida en que lo permita la ley, asumir toda la responsabilidad por posibles daños sufridos por el Competidor, incluidas lesiones personales y daños a la propiedad, causados verdadera o presuntamente por su participación en cualquier fase de la Competición o por la aceptación, la posesión o el uso de cualquier premio.

La Competición se rige por las leyes de España y todas las reclamaciones se deberán resolver en España.

### 6.1. Información personal

Los datos de carácter personal de los Competidores inscritos en la Competición serán tratados por La LVF de conformidad con lo establecido en la Política de Privacidad.

En particular, los Competidores aceptan que La LVF procese su información personal (entre la que se incluye: nombre, dirección, fecha de nacimiento, nombre de la cuenta La LVF, nombre de usuario en la Plataforma, ID de PlayStation™ Network, dirección de correo electrónico, País de representación, Equipo de representación, país de residencia).

La información personal se utilizará para los siguientes fines:

- Organizar, desarrollar y supervisar la ejecución de la Competición y el premio, incluido en el caso de los Competidores que ganen un premio, la publicación de sus nombres y países de residencia online o en cualquier otro medio relacionado con la Competición, tal como se describe a continuación.
- Cualquier actividad de procesamiento adicional que acepte el Competidor, como compartir información con terceros, incluido para reservar viajes, solicitar opiniones sobre la Competición y sobre la mecánica y funciones de los títulos, sujeto a las políticas de privacidad aplicables a las entidades correspondientes.

La información personal se procesará en España y, posiblemente, en cualquier país en el que La LVF, sus filiales o agentes externos operen. Al participar en la Competición, aceptas que tu información personal puede transferirse a destinatarios de Estados Unidos y de otros países que pueden no ofrecer el mismo nivel de protección de privacidad que las leyes del país en el que resides o del que eres ciudadano.

La LVF cumple con el Marco Privacy Shield para Estados Unidos-Suiza con respecto a la recopilación, uso y almacenamiento de los datos procedentes de Suiza. Aunque La LVF utiliza diversos mecanismos para realizar las transferencias internacionales, respetamos igualmente los Principios de privacidad del Escudo de la privacidad sobre aviso, elección, transferencia en curso, seguridad, integridad de datos, acceso y ejecución.





Podrá contactar con el Delegado de Protección de Datos y ejercitar los derechos de acceso, rectificación, supresión y, en su caso, oposición, y limitación del tratamiento, indicando la Referencia: “RGPD – LVF”, en la dirección de correo electrónico [info@gavf.com](mailto:info@gavf.com). Le informamos de su derecho a presentar una reclamación en la Agencia Española de Protección de Datos.

## 6.2. Publicación de la información del ganador

La LVF publicará online los nombres de los ganadores confirmados entre una y dos semanas después de cada evento en directo en [www.lvf.es](http://www.lvf.es) y en todas las Redes Sociales de la competición.

Al aceptar un premio, el Competidor concede a La LVF el derecho a utilizar su información personal y el resto de los datos facilitados por este sin recibir consentimiento ni ofrecer compensación al Competidor, para fines promocionales y de marketing.

- Información personal: nombre completo, país de residencia, edad, plataforma, usuario (ID de PSN), puesto en los marcadores mensuales en el mes de clasificación.
- Información como aficionado al fútbol: equipo profesional favorito, futbolista profesional favorito.
- Información de redes sociales: Usuario de Twitter, canal de YouTube, cuenta de Twitch (si corresponde) e Instagram.
- Foto: cada jugador deberá enviar varias fotos.

## 6.3. Derechos comerciales

- Todos los derechos comerciales (incluidos, entre otros, los derechos de marketing y medios de comunicación) relacionados con la Competición pertenecen a La LVF.
- Los Competidores no deberán asociarse con la Competición de forma comercial, utilizar los derechos de propiedad intelectual de La LVF ni permitir que otros lo hagan sin el consentimiento previo por escrito de La LVF, que la empresa puede conceder o denegar a su exclusivo criterio.
- Cualquier Competidor o patrocinador del Competidor que quiera participar en actividades promocionales o de marketing relacionadas con la Competición, incluido en cualquier espacio de celebración de la misma, necesitará un consentimiento previo por escrito de La LVF, que la empresa puede conceder o denegar a su exclusivo criterio.





Se prohíbe estrictamente el registro y divulgación de imágenes o metraje de la Competición con fines comerciales, ya sea por parte del Competidor o en nombre de este, excepto en los casos que La LVF autorice expresamente.

## **ANEXO A: CÓDIGO DE CONDUCTA**

El siguiente código de conducta se aplica a todos los jugadores de La LVF de todos los niveles de la competición, a menos que se especifique lo contrario. La LVF, a su exclusivo criterio, se reserva el derecho a imponer penalizaciones, sancionar o descalificar a cualquier Jugador que incumpla este Código de conducta.

### **A1. COMPORTAMIENTO GENERAL DE LOS JUGADORES**

Los Jugadores deberán comportarse de forma razonable y mantener una actitud adecuada y respetuosa ante los espectadores, miembros de la prensa, administradores de la competición y el resto de Jugadores.

Los Jugadores deberán comportarse de acuerdo con los estándares de educación, las convenciones sociales y el código moral comúnmente aceptados, y no podrán cometer ningún acto, verse envueltos en una situación ni hacer declaraciones que causen desprestigio, desprecio, escándalo, ridículo o deshonor al jugador, la Competición o a sus Jugadores y patrocinadores.

Estos requisitos se aplican a las interacciones en directo, con y sin conexión, dentro y fuera de la competición, incluidas la conducta en redes sociales y el comportamiento durante las emisiones en directo, la conducta pasada y el comportamiento durante los Eventos. Los Jugadores deberán respetar estos estándares de deportividad y las Reglas de conducta de La LVF, en todo momento, incluso cuando no estén participando en eventos aprobados por La LVF.

Los datos del marcador y de los partidos se podrán revisar en busca de, entre otros, trampas y comportamientos malintencionados. La LVF y sus designados podrán, a su exclusivo criterio, descalificar a cualquier Competidor de forma inmediata de la competición relacionado por cualquier motivo, incluyendo el incumplimiento del Acuerdo de usuario, la Política de privacidad y directiva de cookies y las Normas de conducta. Dicho incumplimiento puede estar relacionado con, entre otros:

La conducta del Jugador:

- Comportamiento violento o conflictivo, incluyendo el acoso verbal y el uso de un lenguaje negativo o vulgar en línea.
- Acosar, amenazar, intimidar, abusar, enviar reiteradamente mensajes no deseados o realizar declaraciones o ataques personales relacionados con la raza, género, orientación sexual, religión, orígenes, etc.
- Publicar, subir, distribuir contenido u organizar/participar en cualquier actividad, grupo o gremio que La LVF (de forma razonable y objetiva) considere inadecuado, abusivo, lleno de odio, hostigador, profano, difamatorio, amenazante, obsceno, sexualmente explícito, vulgar, ofensivo, indecoroso, ilegal o que transgreda las normas o invada la privacidad.





- Uso de lenguaje vulgar u ofensivo.
- Comportamiento abusivo, incluidas amenazas verbales y acoso.
- Conducta abusiva o conflictiva, incluyendo cualquier acoso verbal y el uso de un lenguaje vulgar o negativo en línea, así como los comentarios constantes de índole negativa, insultante, molesta y no deseada una persona o grupo, además de los comentarios destinados a los mismos con la intención de provocar o hacer spam.
- Cualquier acción que afecte negativamente a la emisión de la Competición Conducta en el juego
- Usar cualquier trampa, pirateo o cualquier otra aplicación de «ayuda» de terceros en las partidas.
- Desconectarse de forma intencionada de Internet durante cualquier partida.
- Confabular con otros jugadores a la hora de jugar las partidas.
- Aprovecharse de vulnerabilidades conocidas del juego (es responsabilidad de los jugadores comprender y evitar todas las vulnerabilidades ilegales actuales).
- Usar cualquier software o programa que dañe, interfiera con o altere la Competición o los ordenadores y dispositivos ajenos.
- Usar cualquier software externo diseñado para dar al competidor una ventaja injusta.
- Interferir con o alterar la participación de otros Jugadores en la Competición.
- Publicar, subir, distribuir contenido u organizar/participar en cualquier actividad, grupo o gremio que La LVF (de forma razonable y objetiva) considere inadecuado, abusivo, lleno de odio, hostigador, profano, difamatorio, amenazante, obsceno, sexualmente explícito, vulgar, ofensivo, indecoroso, ilegal o que transgreda las normas o invada la privacidad.
- Aprovecharse de vulnerabilidades, trampas, características no documentadas, errores de diseño o errores durante la Competición.
- Competir en nombre de otro Jugador en cualquier modo de juego competitivo o permitir que otra persona lo haga.

#### Conducta general:

- Declaraciones o menciones que no sean críticas constructivas y que pretendan desprestigiar, denigrar, injuriar, impugnar o insultar a La LVF, a los socios o patrocinadores, a sus empleados o a sus contratistas.
- Divulgación de información confidencial que proporcionen La LVF o sus filiales.
- Aceptación de regalos, sobornos, recompensas o compensaciones por servicios proporcionados en relación con la participación en la Competición (con la excepción de los Jugadores cuyos patrocinadores les paguen en función de su rendimiento).
- Causar o contribuir a un escándalo que involucre a la Competición, dañar su reputación o poner en riesgo su integridad y reputación.
- Participar en cualquier actividad que altere de forma significativa el entorno de juego pacífico, justo y respetuoso de la Competición.
- Promover, alentar o participar en cualquiera de las actividades prohibidas descritas anteriormente.
- Infringir cualquier ley, regla o normativa, según determine La LVF a su exclusivo criterio.
- Mencionar la propiedad intelectual, las promociones o las colaboraciones con terceros sin la autorización de La LVF, la autorización del tercero o una divulgación apropiada.





## **A2. CONDUCTA DURANTE EL EVENTO**

Los jugadores deben mantener un nivel de respeto apropiado, según el criterio de La LVF, con el resto de Jugadores, los árbitros, los oficiales y el personal y los administradores del evento. No se tolerará un comportamiento amenazante con los árbitros y otros Jugadores. Los oficiales de la Competición identificarán los posibles incidentes e impondrán las sanciones a su exclusivo criterio. Los jugadores deberán seguir las instrucciones de los oficiales de la Competición en todo momento.

Entre las conductas prohibidas se incluyen las siguientes:

- Lenguaje vulgar u ofensivo.
- Comportamiento abusivo, incluidas amenazas verbales y acoso.
- Maltrato físico, peleas o cualquier otra acción amenazante dirigida a cualquier Jugador, espectador, oficial u otra persona.
- Daños en los dispositivos de juego, el hardware, los periféricos, los equipos del torneo o las instalaciones, alojamiento o lugar del torneo.
- Interferencia con o interrupción de la retransmisión o la producción de la retransmisión.
- Interferencia con la mecánica de juego, incluida la ruptura intencionada de una estación de juego, interrupción de una fuente de energía, abandono de la estación antes de la finalización de una partida, negativa a jugar y abuso de la opción de pausa del juego.
- Falta de cooperación con los requisitos de seguridad, como el paso por los detectores de metales o el registro de bolsos.
- Incumplimiento de las instrucciones de los patrocinadores, árbitros y personal de seguridad del torneo.
- Divulgación de información confidencial que proporcionen LA LVF o sus filiales.
- Aceptación de regalos, sobornos, recompensas o compensación por servicios proporcionados en relación con la competición (exceptuando los Jugadores cuyos patrocinadores les paguen en función de su rendimiento).
- Uso de cualquier juego que no sea la copia del Juego dispuesta para usar en el torneo.
- Descarga de cualquier software que no venga instalado en la consola del torneo.
- Uso de cualquier software o hardware que le proporcione al jugador una ventaja competitiva en la competición y
- Falta de disponibilidad para las entrevistas, ceremonias de premios posteriores al torneo y la totalidad del Evento en directo, así como cualquier actividad promocional que solicite razonablemente La LVF u otros patrocinadores.

## **A3. POLÍTICA SOBRE ALCOHOL Y DROGAS DE LOS EVENTOS EN DIRECTO**

- Queda prohibido el consumo de alcohol y drogas en las instalaciones por parte de los Jugadores, y estos no podrán participar bajo los efectos del alcohol o las drogas.
- Fumar o usar cigarrillos electrónicos y vaporizadores está prohibido en todos los Eventos en directo excepto en las zonas designadas.







#### **A4. CÓDIGO DE VESTIMENTA DE LOS EVENTOS EN DIRECTO**

- Los jugadores deberán llevar una vestimenta acorde a las circunstancias (según lo determine La LVF).
- Los Jugadores no deberán llevar ningún elemento de naturaleza política o que La LVF considere que daña la imagen de la empresa, sus socios o la Competición.
- Los jugadores no podrán llevar a cabo ninguna actividad promocional ni de marketing de marcas y servicios en relación con la Competición, excepto si cuentan con el consentimiento escrito de La LVF.

#### **A5. POLÍTICA DE CONFABULACIÓN Y AMAÑO DE PARTIDOS**

Se prohíbe estrictamente cualquier acción o acuerdo que perjudique a otros Jugadores de la Competición, amañe el resultado de un partido, conduzca a una derrota voluntaria en un partido, afecte a la equidad de la Competición o con el cual se limiten los esfuerzos para ganar un partido.

La LVF podrá descalificar de la competición a los Jugadores que hayan incumplido esta regla en cualquier fase. Es posible que estos jugadores se vean obligados a rechazar o devolver cualquier compensación o premio.

Algunos ejemplos de conductas prohibidas son, entre otros

- Perder una partida a propósito en cualquier momento y por cualquier razón durante la Competición.
- Jugar en nombre de otro Jugador, incluso utilizando una cuenta secundaria, en cualquier momento de la Competición.
- Amañar la partida de cualquier forma.
- Participar en un juego indulgente, en el que el Jugador no se esfuerza al máximo ni toma las medidas razonables y justas para obtener una ventaja frente a sus rivales en una partida.
- Acepta dividir el importe del premio.
- Permitir que un rival marque más o menos goles de los normales.

#### **A6. CUMPLIMIENTO DE LAS REGLAS Y SANCIONES**

El incumplimiento de estas Reglas oficiales o del Código de conducta podrá, según el criterio de La LVF, dar lugar a sanciones, a cambios en los resultados de los partidos, a una revocación del estatus de ganador y a la pérdida de premios. Todas las decisiones y resoluciones de La LVF en relación con la Competición serán definitivas y vinculantes. La LVF se reserva el derecho de sancionar a cualquier Jugador de la Competición de cualquier nivel, en cualquier momento y por cualquier razón. Las sanciones pueden incluir, entre otras, cualquiera de las siguientes opciones:

- Advertencia
- Advertencia final
- Retirada de la victoria de una partida
- Retirada de la victoria de todas las partidas
- Retirada de premios (incluido el dinero del premio y los gastos de viaje pagados)
- Descalificación de eventos, clasificatorias o jornadas
- Descalificación de la Competición y de competiciones futuras





La LVF también tiene derecho a anunciar públicamente las sanciones que se han impuesto a los Jugadores, y estos renuncian a cualquier derecho a emprender acciones legales contra La LVF y cualquiera de sus afiliados.

## **A7. PATROCINIO DE JUGADORES**

Los clubes y jugadores tienen derecho a entablar relación con patrocinadores publicitarios y trabajar con ellos. Sin embargo, el patrocinio publicitario excluye determinadas categorías y sectores. Si el patrocinador publicitario pertenece a una de las siguientes categorías, el Jugador no podrá exhibir o hacer promoción del patrocinio en colaboración con La LVF o sus socios

Los Jugadores de la Competición podrán exhibir a sus patrocinadores publicitarios, pero ello se hará en virtud de estas Reglas oficiales y del derecho de La LVF de prohibir, rechazar, eliminar, difuminar u ocultar cualquier marca, logotipo o insignia a su entera discreción. Los Jugadores no podrán exhibir ni promocionar ningún producto o servicio en colaboración con La LVF, sus socios o la Competición que ofrezca o esté asociado con:

- Alcohol, tabaco o fármacos que no sean de venta libre
- Sitios web o empresas que vendan de forma no autorizada claves del juego "FIFA21"
- Pistolas o cualquier tipo de arma
- Pornografía o materiales para adultos
- Productos o servicios de competidores directos de La LVF, sus socios y sus marcas secundarias

Esta lista es ilustrativa y no exhaustiva. La LVF se reserva el derecho a añadir o eliminar cualquier producto o servicio de la lista en cualquier momento sin previo aviso.

## **A8. NOMBRES DE JUGADORES**

Se pedirá a los jugadores que seleccionen un nombre único para identificarse en los Eventos en directo. Este nombre puede ser el mismo que su ID de PSN, pero no es obligatorio. El nombre debe ser diferente que el del resto de Jugadores y no debe ser vulgar a juicio de La LVF y sus afiliados. Los nombres no deberán infringir los derechos de propiedad intelectual de terceros, la ley, ni los derechos de publicidad o privacidad de tercero.

