

REGLAMENTO DE JUEGO FUTBOL FIELD®

Temporada 2024-2025

Salta al campo con FUTBOL FIELD®



INDICE REGLAMENTO

- 1- **INFORMACIONES GENERALES**
- 2- **ENTRAR EN UNA LIGA**
- 3- **MODALIDADES DE JUEGO**
- 4- **CREA TU EQUIPO**
- 5- **MODELOS DE COMPETICIONES**
- 6- **ESQUEMAS DE JUEGO Y ALINEACIONES**
- 7- **EVALUACIÓN DE LOS JUGADORES Y RESULTADOS**
- 8- **RANKINGS**
- 9- **PRÓRROGA Y PENALTIS**
- 10- **REGISTRO ACTIVIDAD ADMIN**
- 11- **INFORMACIONES ADICIONALES**
- 12- **INFORMACIONES DE CONTACTO**

1- INFORMACIONES GENERALES

¿QUÉ ES FUTBOL FIELD?

Futbol Field[®], desde este momento también “**FF**”, es una marca registrada que incluye entre sus dominios paginas oficiales de informaciones y servicios en redes sociales como *Tik Tok, Instagram, Facebook, Youtube y Twitch* entre otros, y una app para móviles que consiste en un *Fantasy Game* basado en las prestaciones reales de jugadores profesionales de futbol. El fin de FF es permitir a los usuarios registrados en la app, participar en ligas públicas o privadas con sus familiares y amigos. El servicio ofrecido es **completamente gratuito** para los usuarios.

¿COMO DESCARGARSE LA APP DE FUTBOL FIELD[®]?

Para poder disfrutar del *game*, el usuario tendrá que descargar la app oficial **FUTBOL FIELD**[®] desde el *Google Play Store* o el *Apple Store*. Podrá buscarla directamente en los Stores mencionados o desde un enlace directo a ella en la *Landing Page* oficial <http://futbolfield.com>

¿COMO REGISTRARSE A LA APP DE FUTBOL FIELD?

Para poder jugar a este espectacular y novedoso Fantasy, el usuario tendrá que crear un account y registrarse a **Futbol Field**[®]. Una vez completado el proceso se le permitirá unirse o crear ligas, y así desafiar a sus amigos o al resto de usuarios inscritos a FF.

2- ENTRAR EN UNA LIGA

¿COMO FORMAR PARTE DE UNA LIGA EN FUTBOL FIELD[®]?

Cuando el usuario esté correctamente registrado, tendrá que ir al apartado dedicado a sus ligas, accesible desde el panel lateral (botón “+”) o desde su propia *dashboard*, pulsando el botón que indica unirse a una Liga. Una vez entrado en esta sección, podrá inscribirse a ligas públicas directamente gestionadas por **FUTBOL FIELD**[®], a otras abiertas o privadas y gestionadas por otros usuarios, o crear una propia en calidad de ADMIN DE LIGA, decidiendo si dejarla de libre acceso o privada para su entorno cercano, gestionando las invitaciones mediante palabras claves o solicitudes de participación directa a otros usuarios registrados.

¿COMO MANDAR O RECIBIR INVITACIONES PARA UNA LIGA EN FUTBOL FIELD®?

En el panel lateral a la voz PARTECIPANTES o GESTIONA PARTICIPANTES hay una sección llamada INVITACIONES desde la cual mandar invitos a otros usuarios que ya estén registrados a FF y al mismo tiempo controlar si se ha recibido alguno para entrar a una nueva liga creada por un familiar o amigo.

¿COMO CREAR UNA LIGA EN FUTBOL FIELD®?

Si has decidido crear una nueva liga, automáticamente serás nombrado *admin* de la misma y tendrás que seleccionar algunos aspectos fundamentales para su desarrollo.

Tendrás que asignarle un nombre, definir su privacidad, el número de participantes y, sobre todo, elegir su **modalidad** de juego.

3- MODALIDADES DE JUEGO

¿CUALES SON LAS MODALIDADES DE JUEGO EN FUTBOL FIELD®?

Futbol Field® te da la posibilidad de decidir si tu liga sea de carácter **MULTIJUGADOR** o **JUGADOR EXCLUSIVO**. Estas modalidades te permitirán componer la plantilla de tu equipo, que será **siempre** formada por **25 jugadores** totales, 3 de los cuales serán **obligatoriamente** porteros.

En la modalidad **MULTIJUGADOR**, cada usuario tendrá unos créditos (FIELDS) con los que fichar cualquier jugador presente en el listado oficial. Cada jugador tiene una valoración asignada que se restará del cómputo total de FIELDS del usuario. Para asignar el valor al jugador, FF ha estudiado escrupulosamente el reconocido portal futbolístico TRANSFERMARKT, estipulando la formula " $(VDM/2) + \text{índice de titularidad} + \text{índice de bonificación por posición}$ " con el Valor De Mercado de referencia fijado a principio de septiembre 2024. Con este sistema, varios usuarios podrán tener el mismo jugador en su plantilla sin ningún tipo de limitación, y el valor de compra de este resulta ser más objetivo.

En la modalidad **JUGADOR EXCLUSIVO**, por el contrario, cada futbolista solo puede pertenecer a un determinado equipo de la liga, y su adquisición se validará a través de unas **pujas** (en cada mercado abierto como máximo se activarán 5 sesiones temporales para realizar las pujas). Los jugadores seguirán teniendo una valoración que tendrá un input indicativo, pero no será determinante para formar la plantilla del usuario. El valor mínimo estipulado para fichar jugadores a través de este sistema será el valor jugador seleccionado en el momento del mercado; es decir, si un jugador tiene como valor 50 fields, la **puja mínima** para ficharle será de 50. En cambio, a la hora de desvincular el jugador de la plantilla, el equipo recuperará siempre el valor ACTUAL del mismo. Además, este sistema innovador *prevé la posibilidad de intercambiarse jugadores* entre los managers en las sesiones de mercado de fichajes. Los usuarios pueden intercambiarse hasta un máximo de 2 futbolistas por equipo, ofreciendo o solicitando créditos, simplemente respetando los requisitos básicos de plantilla.

En ambas modalidades, para participar a las competiciones y alinear correctamente el equipo, la plantilla tiene que resultar **COMPLETA**.

4- CREA TU EQUIPO

¿COMO CREAR MI EQUIPO EN UNA LIGA EN FUTBOL FIELD®?

Una vez que el usuario esté dentro de una liga, sea en cualidad de admin o como simple participante, el siguiente paso antes de formar su plantilla de jugadores según la modalidad de juego, será crear su propio equipo. El participante editará el nombre de su team, seleccionará un escudo entre los propuestos por FF o facilitando la opción de poderlo subir desde sus archivos personales, y se decantará por un patrocinador.

¿COMO ASIGNAR JUGADORES A MI EQUIPO?

¡Es el momento de fichar tus jugadores! Si el usuario es el Admin de la Liga, tendrá que crear una **sesión de mercado**. En cambio, si el usuario es un participante sin funciones organizativas, tendrá que esperar que el administrador cree la sesión.

FUTBOL FIELD® otorga por defecto **500 Fields** a los managers para componer su plantilla. Sin embargo, el admin tiene en sus facultades aumentar o disminuir este número según reglamento interno de su liga.

En la **primera** sesión de mercado de liga, apta para la composición inicial de las plantillas de los equipos, si la modalidad de juego es MULTIJUGADOR, simplemente se definirá la duración de esta. En el caso la modalidad sea JUGADOR EXCLUSIVO, se definirán también el **número de sesiones de pujas**, cada una con su tiempo determinado. Se podrán desvincular los jugadores fichados durante esta sesión según su valor determinado en el momento de la operación. Sin embargo, deberán remplazarse antes del final del mercado.

En las sesiones siguientes a la inicial, que el admin de liga creará en el curso de la temporada, se podrán definir también el número de operaciones de fichajes determinados o el número de intercambios permitidos según modalidades. También se podrán desvincular y/o vender jugadores obteniendo los *fields* pertenecientes al valor de estos en el momento de la operación.

Cabe recordar que el valor del jugador es dinámico según sus prestaciones reales, así que se podrán realizar preciosas plusvalías o caer en nefastas minusvalías si el fichaje no ha sido acertado.

La correcta composición de la plantilla del usuario es un **requisito indispensable** para poder alinear tu equipo y ¡SALTAR AL CAMPO!

5- MODELOS DE COMPETICIONES

¿COMO JUGAR EN FUTBOL FIELD®?

Es la hora de comenzar a jugar. Una vez los usuarios tengan sus plantillas listas, el admin de liga creará una **COMPETICIÓN**.

FUTBOL FIELD® permite elegir hasta 4 modelos de competición: **LIGA, COPA, EUROPA** y **PUNTOS**.

Se podrán crear cuantas más competiciones se prefieran en la misma liga, de modelos diferentes, si se cumplen los requisitos de calendario, modelo de competición y número de participantes.

FUTBOL FIELD® determinará un calendario de referencia* que se divide en jornadas, y será el admin de cada liga, quien seleccionará las indicadas para definir su competición.

**El Calendario de la temporada 2024-2025 está ya disponible en las páginas oficiales de FUTBOL FIELD®.*

- En el modelo llamado **LIGA**, cada equipo jugará en partidos de 1 vs 1 en tantas jornadas cuantas sean necesarias para enfrentarse a cada equipo perteneciente a la competición. Se puede elegir si los partidos sean de sola ida o si también haya match de vuelta, siempre si el número de jornadas a disposición lo permite. En caso sea posible, el equipo que juega como LOCAL tendrá una bonificación especial a su puntuación, llamada **FACTOR HINCHA**. Los ganadores de los duelos obtendrán 3 puntos, los perdedores 0, y en caso de empate, se repartirán 1 punto cada uno. Estas puntuaciones determinarán un **ranking**. Los criterios de desempate se explicarán más adelante en el reglamento.
- En el modelo llamado **COPA**, cada equipo jugará en partidos de 1 vs 1 en enfrentamientos directos que determinarán cual equipo seguirá en la competición. Se puede elegir si los partidos sean de solo ida o si también haya match de vuelta, si el número de jornadas a disposición lo permite. En caso sea posible, el equipo que juega como LOCAL tendrá una bonificación especial a su puntuación, llamada **FACTOR HINCHA**. Esta bonificación **no es válida** en el partido que determina la victoria de la competición, denominado **FINAL**. Los enfrentamientos que terminan en empate se deciden a través de prórrogas y penaltis, que se explican más detalladamente más adelante.
- En el modelo llamado **EUROPA**, la competición se desarrolla en dos fases. La primera a través de una fase de grupos, que se rige según los principios del modelo LIGA, la segunda a través de una fase a eliminación directa, que se rige según los principios del modelo COPA.
- En el modelo llamado **PUNTOS** todos los equipos pertenecientes a la competición juegan en el número de jornadas determinadas por el admin en el calendario y en la modalidad *1 vs todos*. La suma de la puntuación obtenida sube a un ranking. Los criterios de desempate se describirán más adelante en el reglamento.

6- ESQUEMAS DE JUEGO Y ALINEACIONES

¿COMO DISPUTAR UN PARTIDO EN FUTBOL FIELD®?

Para disputar un partido en FUTBOL FIELD® serán necesarios los siguientes requisitos:

- Tener la plantilla completa dentro de una Liga
- Participar a una competición

Una vez que el usuario los cumpla, estará listo para **¡SALTAR AL CAMPO!**

FUTBOL FIELD® permitirá alinear los equipos con hasta 11 esquemas de juego distintos. Los esquemas cumplen con las exigencias tácticas del fútbol, llevando el usuario a convertirse en un **verdadero mánager**. Todos los esquemas prevén 1 portero, *5 jugadores de carácter defensivo y 5 de carácter ofensivo*, para garantizar equilibrio, competencia, *scouting* y llevar al usuario a un nivel de experiencia más profunda y real que cualquier otro Fantasy.

Los 11 esquemas de juego a elegir son:

- a) **3-4-3**
- b) **3-4-2-1**
- c) **3-4-1-2**
- d) **3-5-2**
- e) **3-2-4-1**
- f) **4-4-2**
- g) **4-3-3**
- h) **4-3-1-2**
- i) **4-2-3-1**
- j) **4-3-2-1**
- k) **5-3-2**

El sistema prevé que por cada posición se pueda seleccionar **únicamente** un jugador apto para cubrir dicha demarcación. Una vez alineado el once titular, el usuario podrá seleccionar 10 reservas para completar el banquillo. Este será libre de demarcas, con la condición de que el primer seleccionado sea siempre el portero de reserva.

En caso de que uno de los jugadores seleccionados entre los titulares no dispute su partido, puede ser sustituido por el primer jugador en orden de alineación en el banquillo que cumpla con la misma posición del titular. En el mismo partido, se pueden hacer hasta 5 sustituciones, pero no se podrá NUNCA cambiar el esquema mediante las mismas.

Una vez incluidos los 21 jugadores en sus casillas de alineación, se procede a **¡SALTAR AL CAMPO!** La alineación se guardará por todas las competiciones que se disputen en la jornada en la liga seleccionada. La alineación no se mostrará hasta el inicio de jornada a los rivales, manteniéndose oculta.

FUTBOL FIELD® enviara notificaciones **push** para avisar que se acerca el inicio de la jornada.

En el caso que un usuario no presente a tiempo su alineación, FUTBOL FIELD® recuperará por defecto la primera alineación disponible en orden de tiempo desde el momento de comienzo

de jornada hacia atrás, la cual subirá una penalidad automática de 5 puntos sobre su puntuación de jornada, y de 10 puntos extras si la alineación recuperada no refleja la plantilla actual del equipo. En el caso de ser la primera jornada y no fuera posible alguna recuperación, la puntuación obtenida será equivalente a 0.

¿CUALES SON LAS POSICIONES DE LOS JUGADORES EN EL CAMPO?

Todos los jugadores seleccionables en FF tienen definida una posición primaria en el **Field**, hasta llegar a un máximo de 2 (posición secundaria) para aquellos más polivalentes.

Por cada posición, FF ha asignado un **código** para su mayor reconocimiento dentro de la App. Estas posiciones no se pueden modificar y tienen la validez de una temporada natural, siendo definidas por FUTBOL FIELD® de la siguiente forma:

- **Portero (PT)**
- **Lateral Defensivo (LT)**
- **Central Defensivo (CD)**
- **Carrilero (CA)**
- **Pivote (PV)**
- **Interior (IC)**
- **Extremo (EX)**
- **Media Punta (MP)**
- **Segundo Delantero (SD)**
- **Delantero Centro (DC)**

7- EVALUACIÓN DE LOS JUGADORES Y RESULTADOS

¿COMO PUEDO SABER SI HE GANADO UN PARTIDO?

En cada jornada FF los jugadores obtendrán una puntuación personal (**Performance**) que puede variar entre **0** y **5**, a la cual se **sumarán bonificaciones o se restarán penalidades** según los eventos que puedan ocurrir en los partidos realizados por los futbolistas seleccionados, que darán vida al valor total particular del jugador en la jornada (**FieldFormance**).

Las informaciones que FUTBOL FIELD® usará para evaluar los jugadores son de dominio público, utilizando un sistema de conversión sobre las notas otorgadas por el prestigioso y famoso programa de datos estadísticos **SOFASCORE**.

La suma de las puntuaciones totales FieldFormance de los jugadores alineados por cada equipo determinará un **resultado total**. Este resultado representará la puntuación final del usuario en la jornada FF en curso y se sumará al ranking general.

FUTBOL FIELD® enviara notificaciones **push** para avisar que están disponibles los resultados de la jornada.

Seguidamente, la descripción de cada *Performance*, adaptada a las notas Sofascore:

- **0. El jugador no ha participado al encuentro**
 - **1. La participación al encuentro ha sido altamente negativa o de escasos minutos sin relevancias (de 0 a 6,1 nota Sofa)**
 - **2. La participación al encuentro ha sido negativa (de 6,2 a 6,5)**
 - **3. La participación al encuentro ha sido suficiente (de 6,6 a 7,2)**
 - **4. La participación al encuentro ha sido notable (de 7,3 a 8,4)**
 - **5. La participación al encuentro ha sido sobresaliente (de 8,5 a 10)**
-
- A estas valoraciones base, como indicado anteriormente, se sumarán (o restarán) los eventos particulares de cada jugador que haya disputado el encuentro. *En el caso todos los jugadores de un determinado conjunto no pudieran puntuar por causas extraoficiales como suspensión de sus partidos, o por efecto calendario, etc. se le asignará una valoración de 2 por defecto, sin la posibilidad de tener bonificaciones por clean sheet, pero si contabilizándose en la media para el bonus defensivo.*
 - *Si un jugador no tuviera puntuación Sofascore, pero ha participado en el encuentro, jugando, aunque solo 1 minuto, tendrá una valoración de 1 punto por defecto.*

Para hacer más real la experiencia de los usuarios, en las modalidades *Liga, Copa y Europa*, FF ha creado un modelo de conversión de resultado total obtenido a gol. Así establecido:

- **De 0 a 29, el equipo suma 0 goles.**
- **De 30 a 34, el equipo suma 1 gol.**
- **De 35 a 39, el equipo suma 2 goles.**

- **De 40 a 44, el equipo suma 3 goles.**
- **De 45 a 49, el equipo suma 4 goles.**
- **De 50 a 54, el equipo suma 5 goles.**
- **De 55 a 59, el equipo suma 6 goles.**
- **De 60 a 64, el equipo suma 7 goles.**
- **De 65 en adelante, el equipo suma 8 goles.**
-

FUTBOL FIELD® prevé para las performances de los jugadores los siguientes bonus/malus:

BONIFICACIONES POSIBLES:

- **GOL** marcado +3 puntos a sumarse a la evaluación FieldFormance del jugador que ha realizado el gol,
- **ASISTENCIA** efectuada +1 punto,
- **CLEAN SHEET** +2 puntos,
- **PENALTI ATADO** +3 puntos

PENALIDADES POSIBLES:

- **GOL ENCAJADO** -1 por cada gol real encajado por el portero elegido para el equipo del usuario, a restarse de su evaluación FieldFormance,
- **AMONESTACIÓN** -1 punto,
- **EXPULSIÓN** -2 puntos,
- **PENALTI FALLIDO** -3 puntos,
- **GOL EN PROPIA PUERTA** -2 puntos.

Las bonificaciones son *acumulables dentro la misma jornada*, es decir, si un jugador realiza, por ejemplo, 2 goles y una asistencia en el mismo encuentro, a su nota FieldFormance de jornada se sumarán 7 puntos (3+3+1).

Todos los datos se tomarán desde las páginas oficiales de Sofascore o en defecto de las ligas federativas, según este preciso orden. Las asistencias también se valorarán según criterio del portal **SOFASCORE**, asignándose el bonus de +1 SOLO en el caso se marque como asistencia el pase en el apartado **“detalles”** del partido en cuestión.

FUTBOL FIELD® asignará también bonificaciones especiales por equipo según rendimiento específico:

- **FACTOR DEFENSIVO** +1 punto sobre el total del resultado total del equipo (este bonus se obtiene cuando los 5 jugadores defensivos, portero excluido, tienen una media igual o superior a 3 en su puntuación final FieldFormance, **bonus/malus incluidos**),

- **FACTOR 11** +1 punto sobre el total del resultado del equipo (este bonus se obtiene cuando los 11 titulares tienen todos una evaluación igual o superior a 3, **bonus/malus incluidos**).

Además del anteriormente mencionado **FACTOR HINCHA** donde se otorga 1 punto de bonus sobre la puntuación total obtenida a los equipos que juegan como local en las modalidades LIGA, COPA y EUROPA con partidos de ida y vuelta.

Casos particulares:

- Si las federaciones nacionales deciden quitar/anular una tarjeta a un jugador posteriormente al cálculo de la jornada, al igual que cambiar la asignación de un gol o asistencia, FUTBOL FIELD® no podrá cambiar ni anular los cálculos efectuados, manteniendo como validos los anteriores.
- Si un partido se suspende mientras está en curso y los minutos restantes se jugarán en fechas posteriores al cálculo de la jornada, FUTBOL FIELD® hará fé de las puntuaciones y eventos que aparecen en SOFASCORE hasta el momento de la interrupción.
- Los goles en tandas de penaltis no cuentan como eventos para bonificación, sin embargo, todos los eventos de eventuales prorrogas tendrán validez.

8- RANKINGS

¿COMO FUNCIONAN LOS RANKINGS Y LAS COMPETICIONES?

Cada resultado de cada competición de cada liga deriva en un resultado que determina un ranking o una superación del turno en los duelos a eliminación directa.

En las competiciones modelo **LIGA**, los criterios para alcanzar la cima del ranking o de desempates son los siguientes:

- Puntos obtenidos
- Puntuación total obtenida
- Mejor diferencia de gol
- Enfrentamientos directos
- Récord de puntuación en una jornada
- Mayor número de alineaciones entregadas
- Entrega anterior de la alineación para la última jornada

En las competiciones modelo **COPA**, los criterios para la superación del turno son los siguientes:

- Suma de goles
- Prorroga*
- Penaltis*
- Puntuación total obtenida
- Entrega de alineaciones
- Cronología ultima alineación recuperada

*en caso de enfrentamientos directos de ida y vuelta, los resultados de prorrogas y penaltis se sumarán al resultado del partido de vuelta. Las finales serán siempre a partido único.

En las competiciones modelo **EUROPA**, los criterios para la superación de los grupos en la primera fase son los mismo de la modalidad *liga*, y en la segunda fase a eliminación directa son los mismos de la modalidad *copa*.

En las competiciones modelo **PUNTOS**, los criterios para alcanzar la cima del ranking o desempate son los siguientes:

- Puntuación total
- Numero de alineaciones entregadas
- Récord de puntuación de jornada
- Segundo mejor récord de puntuación de jornada
- Cronología ultima alineación recuperada

9- PRÓRROGA Y PENALTIS

¿COMO FUNCIONAN PRORROGAS Y PENALTIS?

FUTBOL FIELD® pretende hacer la experiencia de los usuarios cuanto más real posible, por lo tanto, ha estudiado un sistema de conversión para desempatar partidos igualados en competiciones a eliminación directa, denominado *prórroga y penaltis*.

La **prórroga** es el primer sistema de desempate estipulado para la superación del turno en un enfrentamiento directo, y funciona de la siguiente forma:

- Se suma al resultado final del último partido disputado entre los dos contrincantes
- Se suman todos los bonus/malus de los jugadores del banquillo de cada equipo que **NO** hayan computado para el resultado final, es decir, los que no han “entrado” por un titular. Si la suma total de estos eventos del primer equipo da un resultado igual a **+4**, el equipo suma un gol al resultado final. Si el resultado de la suma total de los eventos es igual a **+8**, el equipo suma dos goles al resultado final. Si la suma es +12,

serían 3 goles que sumarían al marcador. Y así en adelante, un gol por cada 4 puntos de bonus. La operación se repite igual para el segundo equipo y se determinará el nuevo resultado.

Los **penaltis** son necesarios para determinar un ulterior desempate en caso de que la prórroga no haya sido suficiente, y funcionan de la siguiente forma:

- Se suman al resultado final del último partido disputado entre los dos contrincantes
- Se hace un cálculo sobre la FieldFormance de los once jugadores por equipo que hayan computado para el resultado final del partido (previo a la prórroga). Los 11 serán llamados a un lanzamiento de penalti. Para que el intento se convierta en gol, su FieldFormance personal final, bonus/malus incluidos, tiene que ser igual o superior a **3**.
- En caso de empate después de los tentativos de los 11 titulares, se procede con el mismo criterio para todos los jugadores restantes en los banquillos, independientemente del número de efectivos a disposición. Todos los jugadores que tendrán una valoración igual o superior a 3, suben un gol al marcador de su propio equipo.

10- REGISTRO ACTIVIDAD ADMIN

¿QUÉ FUNCIONES TIENE EL ADMIN EN UNA LIGA EN FUTBOL FIELD®?

El admin de liga es el **garante** del correcto funcionamiento del torneo que ha creado. Tiene facultades para designar un *admin secundario* que le ayude en sus tareas gestiónales. Tiene poder para invitar, sustituir o eliminar participantes de su liga, modificar las alineaciones y las plantillas de los usuarios, abonar *Fields*, crear y modificar competiciones y mercados, etc. En virtud de la delicada posición que tiene dentro de las ligas, **cada movimiento** que el admin y su segundo hagan, se reflejará en el **registro actividad admin**, donde los usuarios podrán verificar operado y transparencia.

11- INFORMACIONES ADICIONALES

¿PUEDO UTILIZAR LOGOTIPOS O IMAGENES OFICIALES DE FUTBOL FIELD®?

FUTBOL FIELD® es una marca registrada y pertenecen a ella y a su fundador todos los logotipos y submarcas incluidas en la App o en sus páginas oficiales.

12- INFORMACIONES DE CONTACTO

¿COMO PUEDO CONTACTAR CON FUTBOL FIELD®?

FUTBOL FIELD® pone a servicios de sus usuarios unas informaciones de contacto en las secciones dedicadas a tema, que se pueden fácilmente encontrar dentro de la aplicación móvil, en la página web landing page y en los perfiles oficiales FUTBOL FIELD® en redes sociales.