



Reglamento Torneo Exclusivo de Beisbol Online (TEBO)2021

REQUISITOS PARA JUGAR.

- 1. Tener instalado el Mods MVP_ BASEBALL 2020 y roster oficial.**
- 2. Tener instalado el programa Hamachi o Radmin**
- 3. Tener instalado el BoxScore Extractor**
- 4. Tener una conexión banda ancha (ADSL), mínimo de 2048 kbps de velocidad.**
- 5. Poseer una PC con una tarjeta de vídeo 512MB, Memoria RAM mínimo 2 GB, y un procesador con velocidad mínima de 2.0 core duo**

1. Equipos

1.1 Cada equipo tendrá su Manager. Ese será la persona que tendrá a cargo su equipo.

1.2 Todas las transacciones que hagan en una temporada continuaran en la próxima temporada, de igual forma los Manager de cada equipo.

1.3 Cada equipo tendrá un roster de máximo 25 jugadores, osea, grandes ligas

2. Cambios de Jugadores y Agencia libre.

2.1 Cada equipo puede contratar cualquier jugador que desee de la agencia libre, pero Siempre y cuando, mantenga su mínimo de 25 jugadores en el roster.

-Cambios de Jugadores

2.2 Cada equipo puede hacer cambios de jugadores con cualquier otro equipo.

2.3 Los cambios permitidos son en este formato:

*** 1 x 1 2x2**

2.3 Los cambios pueden ser picher x picher y bateador por bateador o bateador por picher y viceversa

2.4 El mercado de cambios se abrirá en la tercera semana, durara solo esa semana

3. Lanzadores

- Los lanzadores serán identificados de la siguiente forma:
 - a) Pitchers Abridores: exclusivamente aquellos identificados como SP.
 - b) Pitchers Relevistas: Cualquier lanzador SP o RP.
 - c) Pitchers Abridores que Si podrán ser relevistas: Aquellos identificados como SP que NO Estén en la rotación abridora de la semana.
 - d) Si se produce una desconexión, el abridor solo podrá lanzar 7 innings en total. Si se produce la desconexión después del 7mo inning el abridor debe ser sustituido cuando se produzca la reanudación del partido.
 - e) Si al producirse la desconexión, el lanzador podrá continuar más de 7.0 innings solo si está lanzando un partido perfecto. Si se rompe el partido perfecto, ya sea por hit, error o BB, este lanzador deberá ser sustituido por otro al finalizar el inning.
 - f) Si un gerente viola esta regla en un juego, y gana, su sanción será perder ese juego por regla, siempre y cuando lo haya ganado en el terreno de juego virtual. Si lo ha perdido violando la regla simplemente el juego será declarado válido y si ambos gerente violaran la regla en el mismo juego el mismo será declarado NO JUGADO y deberán repetir dicho partido indiscutiblemente.

3.1 Rotación de Abridores.

- La rotación es de 5 lanzadores en caso que la semana tenga 6 juegos el lanzador de la semana 1 repite en el juego 6, además contar con el último lanzador disponible. Deberá el gerente publicar su rotación de picheo de Domingo a Miércoles, de lo contrario perderán sus juegos por Forfait.

- Ejemplo de publicación de rotación

- TEB01 JUAN PEREZ

- TEB02 SUPERMAN

- TEB03 BATMAN

- TEB04 ROBIN

- TEB05 Hulk

- TEB06 JUAN PEREZ

- Ultimo lanzador disponible será Pepito Gonzalez

-
- Se debe postear rotación de cada semana en el foro, el cual se habilitara los días domingos con la semana correspondiente a jugar
- Todos los gerentes antes de comenzar un juego deben asegurarse de abrir con los Lanzadores abridores anunciados de lo contrario pierde ese juego.
- Los abridores no tienen límites de entradas. Pueden salir en el 3er inning así mismo como en el 18vo inning, si hay desconexión hay un límite de 7 inning.
-

3.2 Los Lanzadores Relevistas.

Cada lanzador Relevista podrá lanzar solo 3 innings máximo. Si el lanzador se pasa de 3 innings se perderá el juego.

3.3 Lanzador Ultimo Disponible:

- a- Este Lanzador puede ser SP o RP podrá lanzar los inning sin límites siempre y cuando se hayan usado todos los picher disponibles para ese partido. Esto significa que dependiendo de tu reserva de lanzadores 5 son abridores de tu semana los cuales por lógica y regla no podrás usar, quedan así los relevistas, que no podrán lanzar más de 3 innings excepto el último lanzador disponible que deberás publicar junto a la rotación de cada semana
- b- No está permitido cambiar el lanzador durante un turno, si este comenzó debe terminar de picarle al bateador, solo es permitido si el lanzador se lesiona durante el turno y para ellos debe entregar evidencia de lo contrario el juego será declarado nulo y se le dará como perdido por violar la regla, esto mismo aplica para bateadores, no se puede cambiar un bateador si ya inicio turno o tiene conteo de bolas y strike, solo aplica el cambio si este se lesiona

4. Calendario de Juegos y Clasificación.

Calendario.

- 1) Se efectuaran 5 juegos por semana. Cada semana inicia los domingos y termina los sábados.
- 2) EL calendario constara con 32 juego cada gerente, semana 3 y 4 sera de interligas

4.1 El torneo estará dividido en 2 divisiones y cada división tendrá 6 equipos., donde se representara una división con solo equipos de la División A y otra con los equipos de la Division B.

4.2 Las divisiones se conformaran por un sorteo.

4.3- se jugaran 3 rondas de playoff.

4.4 - Pasaran a los playoff los 4 primeros lugares de cada división

4.5- en caso de haber un empate entre cualquier posición que comprometa una plaza en los playoff, este se definirá por un juego de muerte súbita entre los empatados.

Primera ronda:

4.6- El primer lugar de la División A, se enfrenta al último lugar de la División B, en una serie 5-3 en donde el primer lugar de la División A, será HOME, 5 juegos en formato 2-2-1, se llaman Serie 1.

4.7- El primer lugar de la División B, se enfrenta al último lugar División A, en una serie 5-3 en donde el primer lugar de la División B, será HOME, 5 juegos en formato 2-2-1, se llaman Serie 2.

4.8- El segundo lugar de la División A, se enfrenta al tercer lugar de la División B, en una serie 5-3 en donde el segundo lugar de la División A, será HOME, 5 juegos en formato 2-2-1, se llaman Serie 3.

4.9- El segundo lugar de la División B, se enfrenta al tercer lugar de la División A, en una serie 5-3 en donde el segundo lugar de la División B, será HOME, 5 juegos en formato 2-2-1, se llaman Serie 4.

Segunda Ronda Semi finales

4.10- pasan los ganadores de la primera ronda, a jugar una serie de 7-4, donde el que tuvo mejor record en la temporada regular será host en 4 de los 7 juegos.

4.11- en caso de que dos equipos empatados el home club se decidirá por quien haya ganado la serie particular, y si dividieron en su serie, se decidirá por quien permitió menos carrera en la temporada regular, sino se cumple ese caso será por un sorteo.

4.12- En donde el ganador de la Serie 1 se enfrentara al Ganador de la Serie 2.

4.13- En donde el ganador de la Serie 3 se enfrentara al Ganador de la Serie 4.

3ra RONDA FINAL.

4.14- Pasan los ganadores de la segunda ronda, a jugar una serie de 7-4, donde el que tuvo mejor record en la temporada regular será host en 4 de los 7 juegos. O se aplica la regla 4.11.

Opciones de Juego

Nivel: All-Stars

☆☆☆		
Entradas	◀	9 ▶
Fildeo	◀	MANUAL ▶
Vista de Bateo	◀	1 - HITTER'S EYE ▶
Vista de Fildeo	◀	ZOOM ▶
Zona de Strike	◀	NO ▶
Zonas Calientes/Frias	◀	NO ▶
Hitter's Eye	◀	NO ▶
Asistencia del Circulo de Atrápar	◀	NO ▶
Strike Zone Variable	◀	SI ▶
Base Umpire Blown Calls	◀	SI ▶
Cursor de Picheo	◀	FADE ▶
Circulo de Cachar	◀	SI ▶
Linea de Vector	◀	SI ▶
Medidor de Tiro	◀	SI ▶
Nombres de Jugadores	◀	NO ▶
Iconos de Jugador	◀	NO ▶
Frecuencia de repeticion	◀	APAGADO ▶
Frecuencia Check Swing	◀	APAGADO ▶
Repeticion de Swing	◀	NO ▶
Lesiones	◀	SI ▶
Errores	◀	SI ▶
Regla de BD	◀	LAS DOS ▶
Barra de Bateador	◀	CICLO ▶
Regresar a base en reviro	◀	AUTOMATICO ▶
Variable "Stuff"	◀	SI ▶
Cooperstown Effect	◀	SI ▶
vibracion del puerto de control 1	◀	SI ▶
vibracion del puerto de control 2	◀	SI ▶

6 De no jugar con esas opciones, perderás el encuentro.

7 Uso de line-up

a. Puedes modificar el lineup de tu equipo a tu conveniencia, pero solo utilizando el Roster oficial de la liga con sus correspondientes transacciones.

b. Está prohibido modificar cualquier atributo de los jugadores, a quien se encuentre con atributos que no son los actuales mediante una foto será expulsado de la liga.

c. Los lanzamientos se dejan a discreción de los jugadores, deben ser pacientes a la hora de estar bateando, en los torneos puedes encontrar personas que están empezando a jugar y les anotas carreras fáciles por no saber pichar, personas que te lancen muy bien en las esquinas y también personas que lanzan bolas.

d. El juego es legal TERMINADO el 1er INING en ese tiempo se pueden dar cuenta si hay lag o delay en el juego por lo cual pueden pactar entre ambos salir y jugarlo luego. Cuando ocurra una desconexión, ambos jugadores deben guardar el BoxScore que tenía el juego hasta ese momento y reanudarlo de forma idéntica a como estaba.

Si tu oponente no pudo guardar el Boxscore es tu obligación hacérselo llegar vía email o cualquier otro medio para que el pueda ordenar correctamente su lineup.

Cuando hagan la reanudación del partido, ambos equipos deben hacerlo tal cual quedo en la desconexión, esto es: mismo episodio, misma alineación, mismos lanzadores, mismos corredores en base, mismos outs. En pocas palabras, deben reanudar el partido idéntico a como estaba. Lo único que no se podrá reanudar es el conteo de bolas y strikes. Tengan en

cuenta de que algunos lanzadores no podrán reanudar el partido porque estarían violando las reglas de los lanzadores.

e. Si durante una reanudación de un partido te das cuenta de que tu oponente no hizo las correcciones en el lineup, podrás solicitarle el reinicio de la reanudación del partido sin importar la entrada ni el marcador. si tu oponente no desea reanudar el partido podrás poner bajo protesta ese juego y presentar todas las pruebas de lugar para que los comisionados tomen una decisión.

Después que se efectúa el último out del partido, no se podrá solicitar la reanudación del partido o poner bajo protesta el mismo.

f. Queda de mutuo acuerdo empezar desde cero un juego que tenga una desconexión sin importar la entrada y el marcador.

g. Debes ser precavido y tomar evidencia de tu juego en tal caso que tu rival no quiera aceptar el resultado (tomando capturas de pantalla con el fraps), solo si se presenta ese problema se recomienda enviar esa evidencia, de resto envía el boxscore (o los box scores si se presenta desconexión) y la captura final del juego.

h. Si una persona no acepta el resultado de un juego y el rival presenta pruebas del Mismo será expulsado automáticamente del torneo por deshonesto.

i. Cuando tu oponente ingrese al menú del juego debes esperar a que el haga sus Ajustes en su alineación o su roster. Esta prohibido darle a la tecla ESC a menos que tu oponente tarde mucho tiempo (1 o 2 min.). En ese caso podría ser que el juego dio error. Tu oponente podrá someter una queja ante la liga por ese comportamiento y la liga Decidirá que penalidad te aplicara: Forfeit o expulsión.
Si vas a someter una queja, debes presentar las pruebas necesarias de dicho reclamo.

Tomar foto de ese resultado.

j. Al finalizar el juego el ganador debe hacer lo siguiente:

- Mientras ambos jugadores están en el Chat final del juego, debes minimizar el juego e ir a tu escritorio. Allí ejecutas el Boxscore Extractor para obtener el boxscore del juego.

Volver a maximizar el juego y salir del juego.

8 Envió de resultados.

a. El email con los resultados del juego debe contener estos 2 archivos:

Foto final del juego

a) Archivo con el boxscore del juego tanto archivo HRML Y CSV. Este ultimo es el utilizado para colocar elboxscore disponible en la pagina.

b. En el asunto del email deben indicar estos datos:
Asunto: ID del juego - Equipo visitante - Equipo local.

c. Correo: resultadostebomvp@gmail.com

9 Decisiones de los organizadores y/o comisionados.

a. Los organizadores y/o comisionados tienen todo el derecho de tomar decisiones que No estén descriptas en este reglamento y deben ser respetadas por los participantes.

b. Se agradece mantener el buen ambiente en el grupo y evitar las ofensas y malas palabras, todos los participantes merecen respeto, además queda demostrado que tales

actitudes no traen nada bueno, al contrario esto ocasiona discusiones sin sentido.