



Reglamento Baseball League Online (BLO) Mayo 2017

REQUISITOS PARA JUGAR.

- 1. Tener instalado el Mod BLO y la actualización más reciente.**
- 2. Tener instalado el programa Hamachi.**
- 3. Tener instalado el programa Fraps.**
- 4. Tener instalado elBoxScore Extractor oficial de la liga.**
- 5. Tener una conexión banda ancha (ADSL), mínimo de 1024 kbps de velocidad.**
- 6. Poseer una PC con una tarjeta de vídeo512MB, Memoria RAM mínimo 1 GB, y un procesador con velocidad mínima de 2.0 P4**

Reglas Generales

- Se prohíbe cualquier burla o insulto hacia los otros compañeros, la violación a esta medida será sancionada con una expulsión inmediata.**

- La liga solo aceptara jugadores con 2 nicks diferentes y una misma cuenta si se muestran pruebas que no son los mismos jugadores, te recordamos que hay muchos en lista de sustituto esperando un turno, si son hermanos debemos certificarlo por algunas redes sociales como facebook visitando el perfil de cada persona, o simplemente por medio telefónico.**

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 Los rosters serán reiniciados cada 3 temporadas.

1.4 Cada equipo tendrá un roster de máximo 25 jugadores, ósea, grandes ligas

1.5 Cada Manager tendrá disponible una cantidad x de dinero, el cual lo puede gastar en la contratación de agentes libres.

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 este esté libre y en su banco tenga el dinero suficiente para comprarlo.

2.1a Si dos gerentes contratan al mismo jugador, el que posteó primero se lo llevará (siempre y cuando disponga del dinero suficiente para dicha contratación).

-Cambios de Jugadores

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

2.3 Solo están permitidos los cambios en el formato siguiente:

*** 1 x 1**

2.3 Solo están permitidos los cambios entre jugadores del mismo tipo, es decir, lanzador x lanzador; bateador x bateador.

2.4 Los Cambios hechos durante la temporada muertaseránverificados por los administradores y aceptados según siempre y cuando sean cambios justos. Si se detecta que un gerente está desarmando un equipo para luego retirarse, los gerentes involucrados serán sancionados de acuerdo como lo consideren los administradores.

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, será sancionado con una derrota en ese partido, siempre sin importar el score del juego. si ambos gerente violaran la regla en el mismo juego el mismo será declarado NO JUGADO y deberán repetir dicho partido.

3.1 Lanzadores Abridores.

- En una semana no se puede repetir un mismo lanzador abridor, solo que sea en un juego reprogramado, lo cual evidentemente no es de esa la semana en juego, sino de la semana anterior.
- En el caso de que un gerente utilice a un mismo abridor en 2 juegos de una misma Semana, o releve en un juego de una semana con un abridor que ya abrió un juego, será sancionado con una derrota por regla en el 2do juego que lanzo.

3.2 Rotación de Abridores.

- La rotación es de 4 lanzadores. Deberá el gerente publicar su rotación de picheo de Domingo amíercoles, de lo contrario perderán sus juegos por Forfait.

BLO-J180	Los AngelesDodgers	Boston Red Sox	C. Lee
BLO- J181	Los AngelesDodgers	Boston Red Sox	R. Halladay
BLO- J182	Boston Red Sox	- Los AngelesDodgers	C. Schilling
BLO- J183	Boston Red Sox	-Los AngelesDodgers	R. Oswalt

- Todos los gerentes antes de comenzar un juego deben asegurarse de abrir con los Lanzadores abridores anunciados, el partido es oficial a partir del tercer lanzamiento, si inicias un partido con un lanzador que no es el anunciado tienes hasta el 3er lanzamiento para solicitar reiniciar, sino lo haces después del tercer lanzamiento pierdes 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 innig.

3.3 Los Lanzadores Relevistas.

Cada lanzador Relevista podrá lanzar solo 2 innings máximo. Si el lanzador se pasa de 2 innings se perderá el juego.

3.4 Lanzador Ultimo Disponible:

Este Lanzador puede ser SP o RP podrá lanzar los inning sin límites siempre y cuando se hayan usado todos los pitcher disponibles para ese partido.

4. Calendario de Juegos y Clasificación.

Calendario.

- 1) Se efectuaran 4 juegos por semana, Cada semana inicia los domingos y termina los sábados.
- 2) EL calendario constara con 28 juego cada gerente, 7 semanas, 2 juegos contra cada gerente y 4 juegos contra los de su división.

4.1 El torneo estará dividido en 3 divisiones y cada división tendrá 4 equipos.

4.2 Las divisiones se conformarán por sorteo.

4.3- Se jugaran 3 rondas de playoff.

4.4- Pasaran al playoff los 3 primeros lugaresde las divisiones A,B Y C y los dos mejores segundos lugares (los dos segundos lugares que hayan ganado más juegos) de las 3 divisiones jugaran un juego de wilcard (muerte súbita).

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 equipos empatados.

Primera ronda:

4.6- El primer lugar de la división A se enfrentará al Wilcard (ganador de juego de muerte súbita) a una serie de 7-4, donde el que haya tenido mejor record en la temporada regular será local en formato 2-3-2

4.7- El ganador de la división B se enfrentará al ganador de la división C, donde el que haya tenido mejor record en la temporada regular será local en formato 2-3-2

Segunda Ronda (Gran Final)

4.8- 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, en caso de empate se el local se decidirá por un sorteo.

5. Expulsión del Torneo.

El gerente que acumule 8 juego, dos semanas, o más atrasado se le expulsara de la liga y el sustituto tendrá que jugar eso juego en trascurso de 1 semana más.

6. Reprogramaciones, Forfait y Expulsiones.

Estas obligado a completar todos tus partidos en el tiempo programado, 1 semana. De lo contrario se reprogramaran o tendremos un perdedor por Forfait, eso es en dado caso de que uno de los dos no postee en sala de espera.

- **Si tienes algún problema personal y debes ausentarte durante una o dos semanas, comunícalo con tiempo para tomar acciones sobre ello y Postear en el foro.**
- **Ninguno de los 2 gerentes se reportó para jugar. En ese caso, el juego se reprograma para ser jugado en la semana siguiente.**
- **No pudo jugar. En ese caso, la liga evaluará la razón de la ausencia del gerente que no pudo jugar y de ser considerada válida el juego se reprograma para ser jugado en la semana siguiente, de no jugarse se procede de acuerdo al mecanismo de forfait o decisión.**
- **Ambos gerentes se estuvieron buscando para jugar pero no lograron hacerlo. En ese caso, el juego se reprograma para ser jugado en la semana siguiente, de no jugarse se procede a reprogramar para ser jugado en la semana siguiente, de no jugarse se procede a establecerse una hora y fecha para jugar dicho partido. El que no se presente perderá el juego por Forfait.**

NOTA: Señores. Gerentes, seamos responsables con la liga, si alguno no tiene tiempo para jugar retírese y dele la oportunidad a otra persona.

7. Finanzas de los equipos.

7.1 Los Manager siempre tendrán sus Dinero ahorrado, ya sea ganando o gastando su dinero, aunque se retiren y vuelvan su dinero se le quedara ahí.

7.2 Los equipos podrán hacer sus transacciones, ya sea contratar, cesantear o hacer cambios de jugadores durante la temporada muerta.

7.3 Por cada logro alcanzado por temporada se le dará:

Por Lugar de Posiciones:

Primer Lugar División = 30m.

Segundo Lugar División = 25m.

Ganar la Primera Ronda Playoff = 40m.

Ganar la Segunda Ronda Playoff = 50m.

Ser Campeón de la Liga = 70m.

Por Premios de la Liga:

MVP de la Liga = 20m.

CYY de la Liga = 20m.

Gerente del año: 20m.

Lideratos:

Liderato (Jugador) de BATEO = 5m.

Liderato (Jugador) de ANOTADAS = 5m.

Liderato (Jugador) de EMPUJADAS = 5m.

Liderato (Jugador) de HITS = 5m.

Liderato (Jugador) de DOBLES = 5m.

Liderato (Jugador) de TRIPLES = 5m.

Liderato (Jugador) de JONRONES = 5m.

Liderato (Jugador) de BASES ROBADAS = 5m.

Liderato (Jugador) de SLUGGINGS = 5m.

Liderato (Jugador) de PORCENTAJE DE BASES = 5m.

Liderato (Jugador) de BASE MAS SLUGGINGS = 5m.

Liderato (Jugador) de EFECTIVIDAD = 5m.

Liderato (Jugador) de GANADOS = 5m.

Liderato (Jugador) de SALVADOS = 5m.

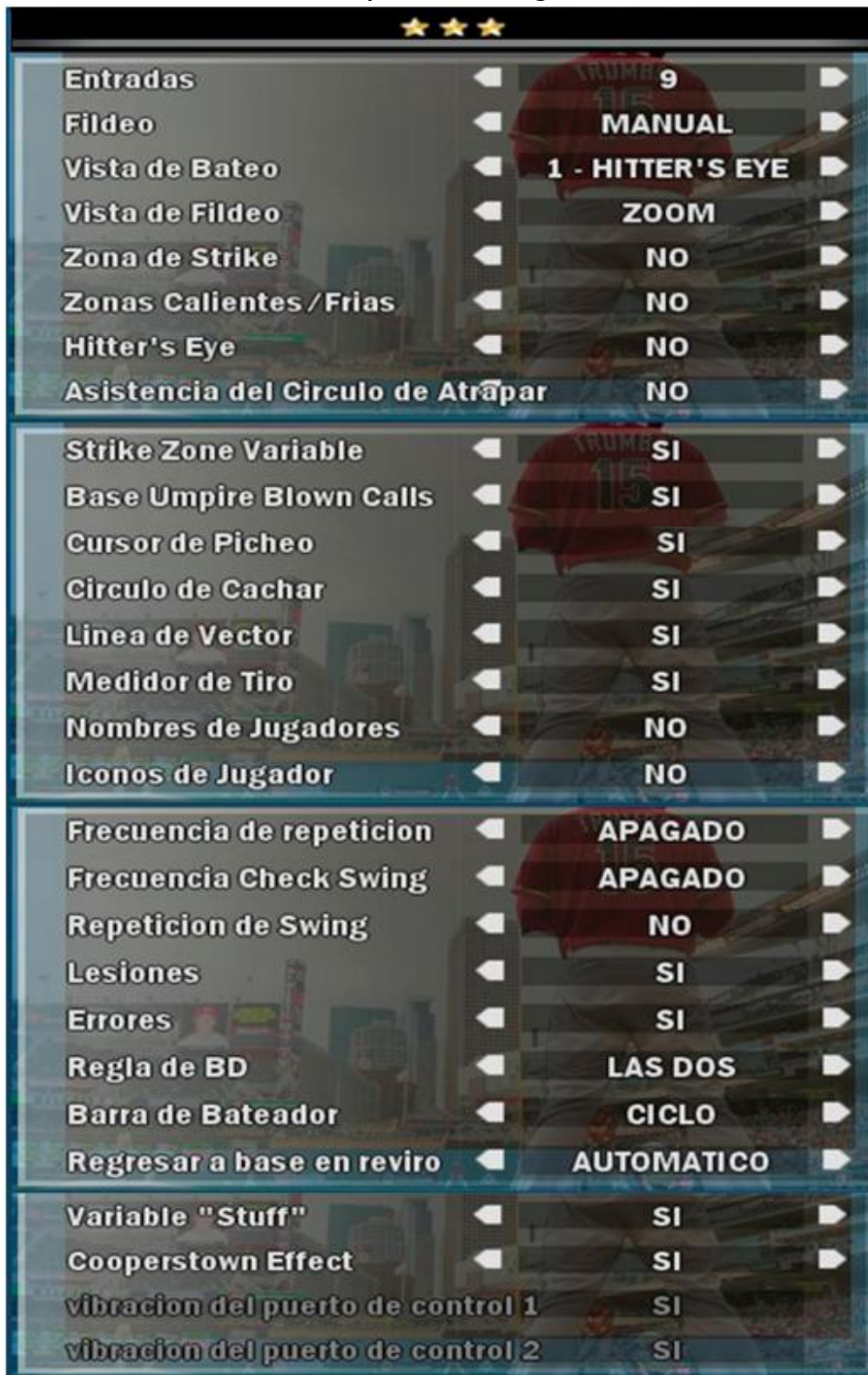
Liderato (Jugador) de PONCHES = 5m.

Liderato (Jugador) de INNIGS LANZADOS = 5m.
Liderato (Jugador) de BB y HITS POR INNIGS LANZADOS = 5m.

Liderato (Manager) de BATEO = 5m.
Liderato (Manager) de ANOTADAS = 5m.
Liderato (Manager) de EMPUJADAS = 5m.
Liderato (Manager) de HITS = 5m.
Liderato (Manager) de DOBLES = 5m.
Liderato (Manager) de TRIPLES = 5m.
Liderato (Manager) de JONRONES = 5m.
Liderato (Manager) de BASES ROBADAS = 5m.
Liderato (Manager) de SLUGGINGS = 5m.
Liderato (Manager) de PORCENTAJE DE BASES = 5m.
Liderato (Manager) de BASE MAS SLUGGINGS = 5m.
Liderato (Manager) de EFECTIVIDAD = 5m.
Liderato (Manager) de GANADOS = 5m.
Liderato (Manager) de SALVADOS = 5m.
Liderato (Manager) de PONCHES = 5m.
Liderato (Manager) de INNIGS LANZADOS = 5m.
Liderato (Manager) de BB y HITS POR INNIGS LANZADOS = 5m.
Jugador, Lanzador y Gerente de la semana = 2.5m.

7.4 En caso de existir empates en alguno de los premios, el dinero será igual para cada manager.

8. Opciones de Juego



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

9. Uso de line-up

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

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

10. Reglas PRE-juego.

10.1 Luego de iniciado el partido, se debe pausar el juego para verificar las opciones y abrir el chat, en donde ambos jugadores deben colocar sus datos:

Equipo

ID del juego

Nick

Fecha y Hora

10.2 Debes tomar una foto de esos datos con el fraps. ¡Es obligatorio cumplir con estos parámetros!

10.3 Entra en el juego y Play Ball.

11. Reglas durante el juego.

11.1 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.

11.2 El juego es legal a partir del 3er lanzamiento. 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.

11.3 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.

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

11.5 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.

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

11.7 Cuando tu oponente ingrese al menú del juego debes esperar a que el haga sus Ajustes en su alineación o su roster. Está 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.

12. Reglas Post-juego.

12.1 Cuando el partido finalice, ambos jugadores deben colocar sus datos en el Chat del juego:

EQUIPO

ID del JUEGO

NICK

FECHA y HORA

Tomar foto de ese resultado.

12.2 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.

12.3 Si no pones todos los datos se debe hacer vía hamachi los datos.

13. Envío de resultados.

13.1 El email con los resultados del juego debe contener estos 3 archivos:

a) Foto inicial del juego con los datos de ambos equipos.

b) Foto final del juego con los datos de ambos equipos.

c) Archivo .zip con el boxscore del juego. Este es el utilizado para colocar el boxscore disponible en la pagina.

13.2 En el asunto del email deben indicar estos datos:

Asunto: ID del juego - Equipo visitante - Equipo local.

13.3 Correo: resultadosblo@blo-online.com

14. Los organizadores y/o comisionados tienen la potestad de tomar decisiones que no estén descriptas en este reglamento y deben ser respetadas por los participantes.

La Gloria y la honra sea para Dios, Dios le Bendiga a Todos.