



Actualizado Marzo 2023

Reglamento Torneo Exclusivo de Beisbol Online (TEBO) 2021-2023

Página Web

<https://tebomvp.com/>

REQUISITOS PARA JUGAR.

1. Tener instalado el Mods MVP Oficial del Torneo y roster oficial.(Disponible en la zona de descargas en la página)
2. Tener instalado el programa Hamachi o Radmin
3. Tener instalado el BoxScore Extractor Oficial del torneo (Disponible en la zona de descargas en la página)
4. Tener una conexión banda ancha (ADSL), mínimo de 2048 kbps de velocidad.
5. Poseer una PC, 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 3 temporadas se hará un reset del roster,
- 1.4 Cada equipo tendrá un roster de máximo 25 jugadores y contara con presupuesto para pagar sueldos y comprar jugadores.

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:

1x 1 2x2 y 3x3

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

2.4.1 También se harán ventas en moneda TEBOCOINS, para eso habrá en la página una pestaña llamada calculadora, ahí se calculara de manera automática la venta y los sueldos que se deben pagar a cada jugador del roster de 25 (mayor información en la sesión de finanzas del equipo)

2.5 El mercado de cambios se abrirá en la temporada muerta, será un total de 8 movimientos entre draft cambios o contratación de agentes libres, los movimientos internos de subir y bajar jugadores es libre, no tiene limites

3. Lanzadores

- a) Los lanzadores serán identificados de la siguiente forma:
- b) Pitcher Abridores: aquellos identificados como SP. Ideal que se usen estos para abrir juegos, limitación, un RP puede ser abridor, pero debe tener de 40 en adelante en stamina, si no cumple con este requisito no podrá ser abridor un RP
- c) Pitcher Relevistas: Cualquier lanzador SP que no esté anunciado en rotación o RP.
- d) Pitcher Abridores que Si podrán ser relevistas: Aquellos identificados como SP que NO Estén en la rotación abridora de la semana.

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, Deberá el gerente publicar su rotación de picheo
- JUEGO1 PEDRO MARTINEZ
- JUEGO2 RAMON VALDEZ
- JUEGO3 PEDRO CONGA
- JUEGO 4 ARCANGEL LA MARAVILLA
- JUEGO5 JOSE PEREZ
- JUEGO6 PEDRO MARTINEZ

- Se debe postear rotación de cada semana en el foro, el cual se habilitara con la semana correspondiente a jugar
- Todos los gerentes antes de comenzar un juego deben asegurarse de abrir con los Lanzadores anunciados, si lanza con un abridor que no está anunciado en la rotación en la semana 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.(SOLO APLICA TEMPORADA REGULAR, PARA PLAY OFF SEMIS Y FINAL VER APARTADO 4 NUMERAL #A
- Si el juego se va a entradas extras y alguno de los managers se queda sin relevista pierde el juego automáticamente, ya que los abridores anunciados en foro como abridores en la semana no pueden ser relevistas, importante tener lanzadores de mucha stamina para estos casos o manejar de forma apropiada el relevo

3.2 Los Lanzadores Relevistas.

- a- 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, 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
- b- Si por error se coloca un lanzador a relevar que forme parte de la ROTACION de la semana, el juego puede continuar, pero el manager que cometió el error debe dar boleto e inmediatamente luego del boleto cambiar el lanzador, en dado caso que no le queden más pausas en el inning entonces deberá dar dos boletos, antes de continuar, el lanzador debe ser reemplazado en el inning siguiente.
- c- Si por error se cambia un lanzador ya con el conteo iniciado, el manager debe dar boleto e inmediatamente cambiarlo, de no quedarle pausas en el inings debe dar dos boletos y continuar, para el próximo inings el lanzador debe ser reemplazado.
- d- Si por error cambia al bateador con el conteo iniciado, deberá ser out por regla ,el juego puede continuar

4.0 TEMA DE DESCONEXIONES

A) Tema desconexión, en temporada regular si el juego está empatado y hay una desconexión, se debe continuar en el inning que quedó antes de la desconexión, igual queda de mutuo acuerdo comenzar de cero.

B) En caso de desconexión en play off semis y final , si el juego está empatado y hay una desconexión, se debe comenzar el juego de nuevo, esto para evitar ventajas para para el que es Home, por lo tanto es importante mantener una buena conexión durante estás

faces importantes del torneo

- C) 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. SOLO APLICA A TEMPORADA REGULAR VER NUMERAL # A
- D) 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. SOLO APLICA A TEMPORADA REGULAR VER NUMERAL # B 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.

5. Formato de clasificación temporada 24 TEBO-MLB

- 1) Será una sola división de 10 equipos.
- 2) Tres juegos contra cada uno.
- 3) Clasifican los 6 primeros
- 4) En caso de empates en las posiciones se tomará en cuenta el ganador de la serie particular para definir.

6. PLAY-OFF

- 1) Serán 3 series (1vs 6) (2vs4)(3vs5)
- 2) 5 juegos para ganar 3.
- 3) Clasifican a semis los 3. Ganadores de sus series de playoffs.
- 4) El cuarto clasificado será el equipo de mejor desempeño en sus serie, se tomará en cuenta ganados diferencial de carreras y si persiste el empate, se definirá por serie particular de la ronda regular

7. Semis Finales

- 1) Las semis se definirán por sorteo.
- 2) Serie de 7 para ganar 4.
- 3) Los ganadores se sus series avanzan a la final.

8. FINAL

- 1) Serie de 7 para ganar 4
- 2) Ventaja de casa para el mejor clasificado en la regular.

9 Opciones de
Juego Nivel: All-
Stars

Esta configuración la obtendrás al cargar la dinastía oficial antes de jugar, la cual será suministrada por el administrador junto al box score y roster oficial



De no jugar con esas opciones, perderás el encuentro.

10 **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. Cada temporada se abrirá un post oficial en el foro donde debes publicar el roster final de 25, con ese jugaras toda la temporada, una vez publicado no será posible bajar ni subir jugadores, si podrás modificar alineación o rotación de picheo
- c. 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.
- d. Para evitar trampas se debe usar el roster oficial y dinastía para poder ejecutar el box score programado para cada temporada, este box detecta si se ha modificado algún atributo, de ser así no sacara el Box score y detectara si hubo alguna modificación en el roster
- e. 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.
- f. **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. (aplica a temporada regular)**

Si tu oponente no pudo guardar el Boxscore es tu obligación hacérselo llegar vía email o cualquier otro medio para que él 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.(SOLO APLICA A TEMPORADA REGULAR)

- g. 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.

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

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

j. 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. Tú 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.

k. 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.

11 **Envío de resultados.**

a. El email con los resultados del juego debe contener un archivo .rar o .zip

b. Correo: resultadostebomvp@gmail.com

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

12 **Decisiones de los organizadores y/o comisionados.**

a. Los organizadores y/o comisionados tienen todo el derecho de tomar decisiones que no estén descritas 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

Finanzas equipos

EXTRA



La primera
temporada que un
manager ingrese los
sueldos estarán
pagados de los
jugadores que ya
permanecen a los 25
jugadores del
equipo, los sueldos
de los jugadores
agregados serán
cobrados
(Aplica en Resets)

EXTRAS



-Al Estar en sobre
giro de presupuesto
el valor de venta de
jugador será libre

-Al bajar a AAA a un
Jugador, el sueldo
será cobrado de igual
manera pero a la
mitad de lo que gana
en la calculadora

TEBO COINS PROPUESTA



REGLAS

PAGO DE SALARIOS: LOS SUELDOS A JUGADORES SERAN ESTABLECIDOS POR UNA CALCULADORA, EN CASO DE NO TENER O NO QUERER PAGAR EL SUELDO ANTES ESTABLECIDO A UN JUGADOR, EL MANAGER DEBE DEJAR LIBRE AL JUGADOR O BAJARLO A AAA DONDE DE NO HABER JUGADO UNA TEMPORADA ANTES DEL RESET SU SUELDO SERA ELIMINADO

PRECIOS DE JUGADORES: LOS PRECIOS DE LOS JUGADORES SERAN ESTABLECIDOS POR LOS MANAGERS (HABRA UN MONTO MINIMO Y UNO MAXIMO, ESTABLECIDO POR UNA CALCULADORA)

CAMBIOS LOS CAMBIOS 1X1, 2X2 O 3X3 PODRAN LLEVAR UNA SUMA DE COINS DENTRO DE LOS TRATOS. SE IMPLEMENTARAN CAMBIOS DE JUGADOR X COINS

TEBO COINS PROPUESTA



REGLAS EXTRAS

- AL ABANDONAR LA LIGA Y REGRESAR LOS SALDOS ESTARAN COMO CUANDO ABANDONARON

- LOS SUELDOS SERAN RESTADOS DE LOS SALDOS AL FINALIZAR CADA TEMPORADA

- TODOS LOS PAGOS SE COMPLETARAN AL FINALIZAR CADA TEMPORADA

- A LOS JUGADORES LIBRES SOLO SE LE DEBE PAGAR EL SALARIO, MAS NO UN VALOR DE COMPRA

TEBO COINS PROPUESTA



REGLAS EXTRAS

- SI UN JUGADOR ES NUEVO DEBE COMPLETAR UN MINIMO DE 3 SEMANAS SIN FFS EN CONTRA PARA HACER USO DE SUS COINS

- LOS MANAGERS PODRAN VER SUS MOVIMIENTOS Y SALDO EN UN FORO EN CASO DE NO PODER HABILITAR LA PAGINA

TEBO COINS PROPUESTA



BONOS	\$\$\$
BONO INGRESO	25K
BONO POR ACTIVIDAD	8K
BONO POR TEMPORADA	12K

PREMIOS	
MANAGER DEL AÑO	8K
MVP y CYY	5K c/u
GANAR DIVISION	10K
CLASIFICAR PLAYOFFS	14K
CLASIFICAR SEMIS	20K
CLASIFICAR FINAL	25K
CAMPEON	30K

PREMIOS EN JUEGOS	
NO HITTER	1.5K
JUEGO PERFECTO	3K

ACUMULADOS	
BICAMPEON	5K
TRICAMPEON	7K
TRICAMPEON O +	8K

500 \$ POR VICTORIA

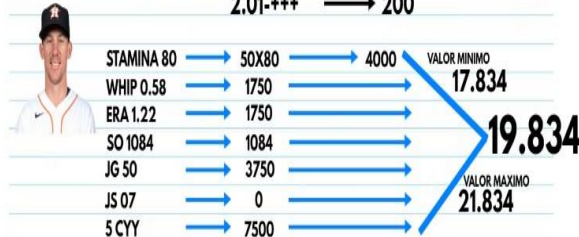
COMO SACAR VALOR DE JUGADORES PARA VENDERLOS

LANZADORES

Los atributos tomados en cuenta serán: STAMINA, ERA, WHIP, SO, JG, JS de por vida en TEBO de por vida, en caso de que el bateador tenga un premio CYY su valor subirá

Cada punto en STAMINA tiene un valor de 50\$, por cada premio CYY aumenta 1.5k su valor, cada SO aumenta 01\$, cada 10 juegos ganados aumenta 750, cada 10 juegos salvados aumenta 1500

TABLA MEDIDORA ERA	TABLA MEDIDORA WHIP
0.00-1.50 → 1.750	0.00-0.80 → 1.750
1.51-2.50 → 1.000	0.81-1.50 → 1.000
2.50-+++ → 200	1.51-2.00 → 800
	2.01-+++ → 200



(EN CASO DE SER UN NUEVO LANZADOR SIN HISTORIAL EN TEBO, EL MANAGER COLOCARÁ SU PRECIO EN CASO DE VENTA)

COMO SACAR VALOR DE JUGADORES PARA VENDERLOS

BATEADORES

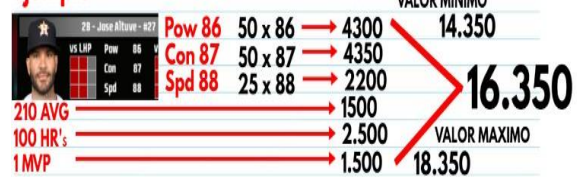
Los atributos tomados en cuenta serán: Contacto, Velocidad, Poder, AVG de por vida en TEBO y HR's de por vida, en caso de que el bateador tenga un premio MVP su valor subirá

Cada punto en velocidad tiene un valor de 25\$, en poder 50\$, en contacto 50\$, por cada premio MVP aumenta 1.5k su valor

Cada 10 HR'S EL VALOR DEL JUGADOR AUMENTA 250\$

TABLA MEDIDORA AVG	VALOR
0.00-0.80	500
0.81-1.80	1.000
1.81-+++	1.500

Ejemplo

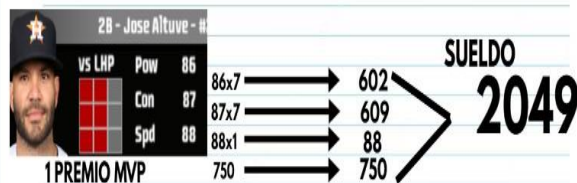


COMO SE SACAN LOS SALARIOS

BATEADORES

Los atributos tomados en cuenta serán: Poder, Contacto, Speed, en caso de que el bateador tenga un premio MVP su valor subirá

el poder tiene un valor de 7\$ por punto, el contacto un valor de 7\$ por punto, la speed un valor de 1\$ por punto, Cada premio CYY aumenta el sueldo a 750\$



COMO SE SACAN LOS SALARIOS

LANZADORES

Los atributos tomados en cuenta serán: STAMINA, SO, JG, JS de por vida en TEBO de por vida, en caso de que el bateador tenga un premio CYY su valor subirá

La Stamina tiene un valor de 10\$ por cada punto, cada 10 SO el salario aumenta 1\$, Cada JG aumenta 15\$, Cada JS aumenta 30\$, Cada premio CYY aumenta el sueldo a 300\$



LOS SALARIOS SE ACTUALIZAN CADA INICIO DE TEMPORADA (NO AUMENTAN EN MEDIA TEMPORADA)

LOS SALARIOS SE ACTUALIZAN CADA INICIO DE TEMPORADA (NO AUMENTAN EN MEDIA TEMPORADA) SI EL JUGADOR ES NUEVO Y NO TIENE HISTORIAL RESIVIRA SUELDO MINIMO (0.600)