



REGLAMENTO OFICIAL 2024/2025 - VERSIÓN 1.1

Segunda temporada

1. Introducción.

- A. BOX STADIUM es una comunidad creada en 2020 con el propósito de celebrar torneos a nivel internacional, generando una escena competitiva abierta y justa a los equipos profesionales, amateur y emergentes, con el fin de divertirse y aprender, pero sobre todo brillar y ganar notoriedad en ámbitos privados y públicos, de manera regional, nacional e internacional, independientemente de su ubicación geográfica. Las leyes y reglas incluidas en este documento, y cualquier otro documento creado por BOX STADIUM, están diseñados para promover el juego limpio y profesional.
- B. Los competidores son responsables de conocer y estudiar cualquier conjunto de reglas requerido para este torneo. Aquellos que violen el presente reglamento están sujetos a resultados y sanciones según el nivel de infracción, llegando hasta la prohibición permanente para participar en torneos de BOX STADIUM. Toda solicitud de validación del reglamento debe ser por medio del canal de enfrentamiento en curso. Igualmente, cada coordinación debe ser individual por cada integrante de equipo y no una persona externa al encuentro en el canal de enfrentamiento en caso de ser necesario el capitán puede apoyar en la coordinación de los horarios de encuentro, si el capitán designa un horario por su jugador este será el horario oficial del encuentro.

C. BOX STADIUM se reserva el derecho de modificar, interpretar, aclarar o emitir cambios a estas reglas sin previo aviso y en cualquier momento. Por supuesto, la organización promete notificar cada modificación de manera oportuna a través de sus canales oficiales y a partir del momento en que se publica o se anuncia, entrará en vigor, surtiendo efecto inmediatamente y no de manera retroactiva. En ningún momento la aplicación del reglamento se podrá hacer de manera retroactiva a la fecha de su última actualización. Es responsabilidad de los competidores asegurarse de tener en cuenta estas actualizaciones e informarse de los cambios anunciados.

2. Registro, ingreso, participación y permanencia.

- A. Los equipos invitados serán seleccionados de la siguiente manera:
 - B. De la temporada anterior el campeón y subcampeón obtendrán el pase directo a la liga.
 - C. Del torneo de tríos obtendrán pases directa los tres primeros lugares
 - D. Del torneo qualifier obtendrán pases directos los cuatro primeros lugares.
 - E. El resto de equipos participantes serán seleccionados e invitados de acuerdo a su desempeño actual en los diferentes torneos y ligas que la organización considere.
 - F. Todos los capitanes que haya confirmado su participación a través del canal de comunicación proporcionad, se les enviará un enlace de acceso al servidor donde se efectuara el torneo, así como información detallada sobre el torneo. Los equipos con filiales en el torneo no podrán estar en el mismo grupo y mediante el sorteo se asignará el grupo correspondiente.
 - G. Los equipos deberán registrar al menos diez competidores. Con un máximo de 12 integrantes por equipo, también podrán agregar a un manager como responsable del equipo. Los competidores no pueden competir en dos equipos a la vez, en caso de que se encuentre su participación en más de un equipo será removido inmediatamente de la competencia y el equipo no podrá asignar un jugador de respaldo, LOS EQUIPOS TENDRAN HASTA EL DIA 3 DE VOVIEMBREDE 2024 A LAS 11:59 HRS GMT-6 (horario centro de México) PARA REGISTRAR A TODOS SUS JUGADORES EN EL SERVIDOR.
 - H. Al participar, se acepta que los integrantes de cada equipo han leído y aceptado conscientemente el presente reglamento. Quien desconozca el reglamento no los exime del cumplimiento y aplicación antes, durante y después de la competencia, incluso también podría ser motivo de expulsión del torneo, dependiendo del caso y contexto. La responsabilidad de estar al tanto de las actualizaciones del reglamento es exclusiva del competidor.
 - I. Los competidores no podrán cambiar de Nick durante el torneo, A su vez, deberán tener el mismo Nick en nuestro servidor de Discord para facilitar la identificación de la cuenta. El competidor que incurra en esta falta supone expulsión. Así mismo, los competidores que sean sorprendidos con más de una cuenta en el torneo, serán expulsados.
 - J. Está estrictamente prohibido el uso de aplicaciones de terceros que falsifiquen su ubicación GPS o que aprovechen errores del juego para obtener ventajas injustas.

K. Para darse de baja del torneo:

1. Individual: El jugador debe avisarle a su manager o capitán.
2. Equipo: El manager o capitán debe avisar al staff que uno de sus jugadores o el equipo ya no formará parte de la competencia.
3. En caso de que un equipo se retire todos los resultados anteriores a su remoción se mantendrán igual y los combates futuros serán 14-0.

3. Formato del torneo

Formato remoto, con rondas de 5 días. El torneo consta de diez (10) fechas divididas en los siguientes bloques:

- A. **FASE DE GRUPOS:** Que consta de 7 fechas los equipos registrados competirán en sus frentes de batalla para llegar al top de su frente y clasificar a fase eliminatoria de cada grupo clasifican los primeros dos lugares.
- B. **FASE ELIMINATORIA:** Que consta de 3 fechas los 2 mejores equipos de cada frente clasificarán para enfrentarse a otros en formato de eliminación directa. Deberán ganar para clasificar a la siguiente ronda.

4. Mapa de canales

En nuestro servidor de Discord podrán encontrar el canal de mapa-del-server donde encontrarán a detalle para que sirve cada canal.

- A. Los canales que se encuentran en la categoría BOX STADIUM son para uso público de la comunidad. Allí encontrarán anuncios, canales de chat general, promocionales, amigos de la casa, torneos de la comunidad en general y pronto habilitaremos el canal de Hall of Fame.
- B. Los canales que se encuentran en la categoría BOX STADIUM LEAGUE son para uso de los equipos y competidores. Allí encontrarán anuncios, el reglamento del torneo, enlaces importantes y elementos gráficos, El chat de capitanes, solicitud de baja y canales de chat general.
- C. Los canales que se encuentran en la categoría de Frente son para uso de los equipos y competidores de cada frente. Allí encontrarán el canal personal de su equipo donde deben enviar las disputas y resolver dudas por parte del staff hacia los competidores y un chat general para cada frente.
- D. En cada canal de frente se encontrará un canal #historial de equipos, dónde podrán ver los equipos utilizados en la ronda anterior por cada equipo.

6. Responsabilidades por rol

A. Además del resto de las reglas en este reglamento, las responsabilidades de los **LUCHADOR** abarcan, pero no se limitan a:

- Estar familiarizados y seguir la versión más reciente de las reglas, así como cualquier conjunto de reglas requerido para una fase o edición puntual.
- Cumplir con los plazos establecidos por el reglamento, en los mensajes enviados por el staff tanto para coordinar, interactuar, combatir y reportar sus combates de la forma que es solicitada.
- Proceder a un contacto respetuoso y cordial, mantener un chat activo en su canal de enfrentamiento con su rival, coordinar y confirmar un solo día y horario fijo para su encuentro.
- Verificar que tanto su equipo de combate Pokémon como el del rival estén en regla para combatir antes, durante y después de la partida. Esto es responsabilidad pura y exclusiva de cada competidor. El staff no se hará cargo de equipos ilegales presentados por los competidores, sea por error, omisión o malas intenciones.

B. Las responsabilidades de los **CAPITANES** son las mismas que los competidores, pero además abarcan, pero no se limitan a:

- Cumplir con los plazos establecidos para contactos y reportes en el reglamento, en los mensajes enviados por el staff y por los distintos bots programados para el envío de nóminas y contacto con el equipo rival.
- Proceder a un contacto respetuoso y cordial, mantener un chat activo con el capitán rival en el canal de encuentro.
- Coordinar y confirmar que sus jugadores logren coordinar sus respectivas partidas en tiempo y forma, así como también moderar su comportamiento en el servidor.
- Establecer contacto oportuno con los miembros del staff en caso de disputa, conflicto o anomalías durante el encuentro tanto en el canal privado como en el canal del encuentro. Toda solicitud referida al torneo no debe hacerse por privado a los miembros del staff. El personal se reserva el derecho de contestar o no inquietudes a través de mensajes privados, tanto de Discord como WhatsApp y aplicaciones de mensajería similares.

D. Las responsabilidades del personal de **STAFF** abarcan, pero no se limitan a:

- A. Guiar y proporcionar las herramientas que se encuentren a disposición para que tanto competidores como capitanes cumplan sus roles y plazos.
- B. Hacer cumplir el reglamento haciendo buen uso de su propio juicio, sin la influencia de los competidores, contemplando todas las posibilidades de manera incansable hasta impartir igualdad y consistencia en el desarrollo del torneo.
- C. Hacer uso de sus facultades para hacer cumplir el reglamento, interviniendo como mediador en los encuentros para garantizar un desarrollo fluido de los mismo y de ser necesario, para tomar medidas disciplinarias frente a las faltas en contra del

reglamento, la organización, los equipos, los competidores, los valores y las buenas costumbres.

- D. El personal de staff cuenta con la facultad de analizar e interpretar las acciones de los competidores y utilizar los puntos del presente reglamento como una guía para llegar a una decisión justa.
 - E. Establecer, regular, interpretar y asistir el uso del reglamento, así como también evitar el uso abusivo de las limitaciones del mismo, con el fin de lograr una mejor competitividad e interacción entre los competidores de BOX STADIUM
- F. Las responsabilidades del manager abarcan, pero no se limitan a:

- Apoyar en la coordinación de las batallas de cada integrante de su equipo.
- Apoyar proporcionando las temáticas tanto escritas como recursos visuales a los integrantes de su equipo.

7. Creación de equipos de combate Pokémon

Dependiendo de su rol, el competidor deberá elegir (6) especies distintas entre sí para construir su equipo Pokémon, quedando exceptuadas por defecto las megaevoluciones para ultra league y super league.

Cada competidor deberá cumplir con las reglas y restricciones del meta en competencia:

- A. COMPETIDORES POR LIGA SUPERBALL: Formato de pick por slots con un puntaje máximo de elección
- B. COMPETIDORES POR LIGA ULTRABALL: Formato de pick por slots con un puntaje máximo de elección
- C. COMPETIDORES POR MASTERBALL: Formato de pick por slots con un puntaje máximo de elección
- D. COMPETIDORES DE TEMÁTICAS: Elección de equipo de 6 Pokémon con base a los lineamientos y restricciones de cada temática a jugar

8. Encuentros, sistema de puntos y criterio de desempates.

- A. ENCUENTROS: Los encuentros tienen una duración de ciento veinte horas (120) horas. Cada encuentro consta de siete (7) partidas individuales, en las cuales se enfrentan dos (2) competidores, uno (1) de cada equipo, con un rol en común.

- B. PARTIDAS: Una partida consta de tres (3) combates, los cuales los competidores deben completar y reportar dentro de las 120 hrs de duración de la fecha en curso.
- C. SISTEMA DE PUNTOS: El ganador de una partida se decide al mejor de tres (3) combates (sistema Bo3). Si bien una partida de tres combates cuenta como un (3) puntos a favor de su equipo en el marcador del encuentro, cada combate ganado en una partida significa 1 (un) punto a favor de su equipo en la diferencia de puntos de victorias (goles). Este puntaje se utilizará como criterio de desempate al finalizar la Fase de Grupos y en caso de que dos o más equipos empaten en cantidad de puntos en la tabla general de cada frente, por esto es necesario que se realicen los 3 combates por encuentro. Si un rival se niega a jugar la tercera partida está será a favor del rival de manera automática.

9. Envío de nóminas.

- a) El manager o capitán deben de enviar el listado de sus jugadores a mas tardar a las 20:00 hrs GMt-6. En caso de que un equipo no envíe la nómina a tiempo se penalizará con un 0-2 en contra por cada jugador.
- b) En caso de que ninguno de los dos equipos envíe la nómina a tiempo el marcador será de 0-0
- c) Las nóminas deberán ser enviadas en los canales privados correspondientes a cada equipo en el siguiente orden:
 - Jugador super
 - Jugador ultra
 - Jugador master
 - Jugador temática 1
 - Jugador temática 1
 - Jugador temática 2
 - Jugador temática 2

10.- Envío de plantillas

- A. El envío de las plantillas será en el canal del encuentro designado para cada enfrentamiento entre capitanes o manager del equipo no pasando el límite de 24 hrs iniciada la fecha hasta las 22:00 hrs GMT-6 de los días lunes.
- B. Las plantillas deberán de indicar el best buddy para las tres ligas y en master deben declarar cuál será su megaevolución en caso de ser usada en su equipo, el no hacer esto y usarlo durante el encuentro será penalizado con la perdida de ese encuentro y no podrá ser utilizado en las siguientes batallas.
- C. La demora del envío de la plantilla. Una demora de hasta 9 minutos, el capitán obtiene un strike. A partir de los 10 hasta 20 minutos supone una partida de tres combates declarada como derrota. En este caso el capitán o manager pueden elegir qué jugador obtendrá el resultado negativo. A partir de los 30 minutos, pierden automáticamente la fecha mientras que tanto su capitán obtiene un strike. Si un equipo reincide con esta falta, el capitán será sancionado con un strike y una fecha de suspensión incluso si el retraso es de un (1) minuto.

10. Horarios, inicio de fecha y apertura de canales.

- A. Las fechas inician a las 22:00 gmt-6 los días domingo, con la finalización de las rondas los días viernes 22 hrs GMT-6
- B. Los miembros del staff crearán los canales de encuentro y serán visibles incluso antes de que termine la fecha en curso. Los competidores podrán ingresar al encuentro una vez que el staff anuncie el inicio de la fecha
- C. Puede solicitar al staff que ejecute el comando de horarios en cualquier momento.
- D. La administración designará un combate de cada encuentro en cada una de las fechas de desarrollo de la liga como estelar el cual los jugadores podrán optar por grabar sus encuentros y enviarlos al medio determinado por la organización o poder jugarlo en vivo en la plataforma de la liga.

11. Procedimiento de contacto y coordinación

- A. Los competidores tienen 24 horas a partir de las 22:00 hrs gmt-6 para contactar a sus rivales. Deben mantener un chat activo en el canal de enfrentamiento hasta acordar efectivamente un horario fijo, es decir, un solo día y horario que sea de su conveniencia para ambos jugadores, verificando la diferencia horaria.
- B. La confirmación será tomada en cuenta como exitosa cuando los competidores acuerden un horario fijo, es decir, un solo día y horario que sea de su conveniencia, verificando la diferencia horaria.
- C. Los competidores tienen la responsabilidad de corroborar el canal del encuentro en caso de menciones. No se tendrá ningún tipo de contemplación en caso de no finalizar una coordinación exitosamente.

- D. Los competidores deben arrobar a su rival y en el mismo mensaje aclarar que días y horarios tiene libre para poder jugar la partida. El rival deberá hacer lo mismo y ambos tratarán de llegar a un acuerdo de un solo horario fijo, siempre tratando de mantener un chat activo.
- E. Todos los horarios brindados deberán ser informados en formato 24 horas (23:59).
- F. Está prohibida la edición de mensajes enviados en el canal de encuentros durante las primeras veinticuatro (24) horas, que tengan como finalidad la coordinación. Quedan exceptuados los mensajes que sirvan como resumen de coordinación.
- G. Los competidores deberán negociar un solo horario fijo, es decir, un día y una hora puntual para el encuentro. Solo será tomado en cuenta como una confirmación de horario fijo a los mensajes que cumplan con este requisito. Quien realice la última confirmación de horario fijo deberá mencionar a los capitanes y personal del staff.
- H. Si su oponente propone un rango de horarios que esté dentro de sus posibilidades, deberá indicar un horario exacto para el encuentro y esperar confirmación. En caso de que el oponente no confirme un horario, no será tomado en cuenta como coordinación exitosa, por lo que estará en falta.
- I. Si su oponente propone un rango horario en el que no pueda combatir, deberá expresarlo y negociar sus rangos horarios. De no poder llegar a un acuerdo, deberán mencionar a los capitanes y personal de staff.
- J. Este miembro de la organización determinará qué es lo que procede, ya sea si es uso de suplente, derrota por defecto, anulación o reprogramación del encuentro o los encuentros.
- K. Los competidores pueden proponer a sus rivales adelantar los combates y estos últimos pueden aceptar de contar con la disponibilidad de realizar la partida de la fecha en curso.
- L. En caso de no tener respuesta de su rival una hora antes de que finalice la etapa de coordinación, tienen la responsabilidad de etiquetar al personal de staff según su frente, al equipo rival y a sus capitanes. De no tener una respuesta por parte del staff en un plazo de 1 hora de hacerle la mención correspondiente, puede etiquetar con @ a un miembro Administrador. Es responsabilidad del competidor y de no hacerlo el jugador no podrá obtener la sanción correspondiente.
- M. Si finalizado el plazo de la etapa de coordinación, y hay pares que todavía no coordinaron un horario fijo de combate, el staff analizará el chat entre competidores y determinará si el encuentro requiere la suplencia de uno o dos jugadores, o bien la anulación o reprogramación del mismo.
- N. No se tendrán en cuenta como “intentos de contacto efectivos” los mensajes que fueran enviados a través de canales o mensajes privados fuera del canal del encuentro de la fecha en curso. Tampoco los mensajes que no contengan una mención correspondiente. El equipo de staff puede verificar en cualquier momento si un mensaje editado agregó una mención luego de ser enviado.

- O. En caso de que el jugador rival llegue en el plazo de 30 minutos o menos antes de finalizar la etapa de coordinación se deberá adaptar al horario propuesto por el jugador en caso de no poder adaptarse se tendrá que utilizar un suplente.
- P. Si al realizar los procedimientos anteriores no ha aparecido el rival en el canal del enfrentamiento para realizar una coordinación efectiva, el jugador de ese combate tendrá que enviar un mensaje usando el @al capitán @equiporival y @staff en el cual debe pedir explícitamente si quiere la sanción aplicable a no coordinación efectiva o una reprogramación del encuentro, en caso de que este mensaje no sea explícito el encuentro sólo se reprogramará dentro de las horas restantes de la fecha en curso.

12. Procedimiento de intercambio de equipos de combate.

- A. Los equipos deben ser informados con la plantilla proporcionada por la organización en la que se vean claramente los PC de los Pokémon, su forma oscura o purificada, si tiene listón de mejores amigos, megaevolución, aclarando todas las variantes. Se recomienda usar una etiqueta y sacar la captura desde el espacio de almacenamiento Pokémon. No se permiten tachones en las planillas, excepto en los nombres de los especímenes.
- B. El uso de un Pokémon no registrado, pc erróneo, mega evolución no declarada será penalizado con la pérdida de ese encuentro, pero no del match, el rival debe de detener el encuentro para informar al jugador rival que ha infringido una regla, se continuará con los combates restantes. Al término de los combates se tendrá que utilizar el comando !disputa en el canal de enfrentamiento y tendrá máximo 15 minutos para adjuntar evidencia en video y diario de juego la cual será enviada en el canal privado para que el staff revise la evidencia, en caso de no tener evidencia la disputa no será válida.
- C. Todo el procedimiento de intercambio de equipos de combate debe realizarse en el canal correspondiente al encuentro de la fecha en curso.
- D. Los plantillas de equipos utilizadas por ronda serán compartidas para los participantes de su frente en el canal #historial-de-equipos para crear un ambiente más competitivo y estratégico.

13. Procedimiento de uso de suplentes

- A. Los equipos pueden hacer uso de un suplente en caso de que uno de sus jugadores titulares esté imposibilitado a presentarse para el encuentro de la fecha en curso. Cualquier competidor debe informar el cambio de jugador en nombre del equipo a los miembros del staff de cada frente a partir del inicio de la fecha en curso hasta cinco (5) minutos antes de la hora pactada por el jugador titular.
- B. Una vez solicitado, no se podrá dar marcha atrás. Los suplentes deberán utilizar el equipo Pokémon del titular a suplantar lo único que puede variar en el equipo del suplente es el pc o forma variicolor y adaptarse al horario coordinado por el mismo.

- C. Si el uso de suplentes se da con una demora de hasta quince (15) minutos sobre el horario pactado por el titular, el ingresante deberá iniciar la partida con un (1) combate en contra.
- D. No se permite dar suplencia del mismo jugador que está siendo suplente. Por ejemplo, si el jugador A no se presenta y se pide suplencia por Jugador F, el jugador F no puede ser sustituido. De no poder jugar, se considerará la partida como una derrota, es decir los tres combates 0-3 para ese jugador.
- E. Si un equipo reincide en las solicitudes de sustitución, el staff podrá decidir si se otorga o se le niega la posibilidad de hacer un cambio.

14. Procedimiento de combates.

- A. Los competidores deberán completar y reportar sus combates dentro del plazo de CIENTO VEINTE (120) horas de duración de la fecha en curso.
- B. En caso de que un competidor ingrese al campo de batalla con un equipo de combate ilegal, es decir, un Pokémon que no es el registrado en su nómina, y complete un solo combate, se le dará la posibilidad de rectificar su equipo para el siguiente combate, pero se le marcará como derrota en el combate afectado.
- C. El rival, de percibirse de esta anomalía, deberá notificar inmediatamente a su rival y al personal de staff.
- D. Si esta anomalía es claramente notoria en el comienzo del combate, el competidor puede abandonar el mismo. Si este inconveniente ocurre a la mitad o final del combate, deberá finalizarlo.
- E. Una vez iniciados los combates, los competidores no pueden cambiar de compañero Pokémon o modificar los ataques rápidos o cargados de los Pokémon registrados.
- F. La selección de Pokémon previa al combate en la aplicación de Pokémon GO no puede demorar más de dos (2) minutos reloj en ninguno de los tres (3) combates. Este comportamiento queda sujeto a penalizaciones por juego lento.
- G. En caso de algún problema de conexión, lag o anomalía durante los combates, el competidor debe notificar inmediatamente a su rival de este percance si no se realiza la notificación al término del combate en el que se presente esa anomalía la disputa no será válida. Los competidores deberán finalizar normalmente su ronda de combates. Una vez finalizada, deberán jugar un match provisorio, previo a la solicitud de disputa para la disputa se usará el comando ¡disputa y presentando la evidencia en su canal privado para revisión del staff.
- H. La partida del encuentro comprende los primeros tres (3) combates registrados en el diario del entrenador. Este match provisorio siempre será el cuarto (4º) combate.

- I. En caso de disputa, el competidor que no realiza el reclamo tendrá derecho a elegir en qué formación se juega el rematch, ya sea manteniendo equipo, manteniendo lead o con un equipo de combate totalmente diferente.
- J. El personal de staff puede solicitar en cualquier momento una captura de su diario.

15. Procedimiento de disputas y envío de pruebas.

- A. Luego de jugar los tres (3) combates y el rematch provisorio obligatorio, los competidores deberán usar el comando !disputa seguido del motivo de la disputa, para solicitar la intervención de un árbitro. Este comando arrojará instrucciones para el envío de las pruebas de la disputa para su posterior análisis. Los competidores tienen derecho a un (1) pedido de disputa por partida. Este límite solo puede ser extendido expresamente por un personal de staff si considera que es necesario según contexto.
- B. El video de prueba debe estar en velocidad normal. La prueba no debe estar editada de ninguna forma.
- C. Una vez cargada la prueba en el servidor de Stremable o Google Drive, el competidor que reclama debe compartir el enlace en el canal privado de su equipo arrobando al staff correspondiente a su frente.
- D. De haber una disputa abierta, no se podrá reportar el resultado hasta que el equipo de arbitraje o el personal de staff notifique un veredicto. Tampoco tendrá a lugar ningún pedido de disputa que sea realizado después haber reportado y confirmado el resultado. Quienes incumplan esta regla están cometiendo una falta y quedará sujeto a sanción.
- E. Cualquier solicitud de disputa que no sea acompañada de pruebas, será desestimada. Tampoco puede solicitar una disputa luego de haber reportado o confirmado los resultados de la partida. (Confirmación sería escribir "ggs", reaccionando al reporte, etc.)
- F. El equipo de arbitraje o el personal de staff pueden solicitar a los competidores grabaciones del combate y capturas de los IV's de los especímenes utilizados.
- G. En ningún caso, quien solicitó un rematch podrá solicitar un nuevo rematch sobre el rematch. en cambio, su rival si puede reclamar rematch sobre el rematch solicitado por el competidor.

16. Procedimiento de reporte de resultados.

- A. Luego de concluir la partida de tres (3) combates, los competidores deben reportar el resultado. Para ello deberán utilizar el comando designado a su frente: !reporte
- B. Ej.: !reporte @yo 2-1 @rival (Si ganó) | !reporte @yo 1-2 @rival (Si perdió)

- C. Los capitanes también pueden reportar el resultado de la partida de uno de sus jugadores.
- D. Reportar un combate significa estar de acuerdo con el resultado. No se puede solicitar una disputa luego de haber reportado los resultados de la partida.
- E. Para confirmar un resultado reportado por un oponente, el competidor deberá reaccionar al mensaje del Bot que indica el resultado del encuentro.
- F. Despues de la resolución de la disputa dará el veredicto e informará a los jugadores para registrar el resultado.

17. Problemas técnicos internos, externos.

Los problemas técnicos durante un combate no siempre son motivo de rematch e incluso son responsabilidad del propio competidor. Por ello, tanto los árbitros como el personal de staff dividen estos problemas en dos categorías:

- A. PROBLEMAS TÉCNICOS INTERNOS: Se refieren a los inconvenientes técnicos producidos por el estado del juego o del servidor del mismo. Algunos de ellos, como la incapacidad de cambiar un Pokémon o la desincronización de ataques rápidos no son motivo de rematch. Otros problemas internos, tales como el congelamiento del Pokémon en pleno combate, el impedimento de lanzar ataques cargados durante varios turnos consecutivos, entre otros, según el caso, pueden ser motivo de rematch. Recomendamos a los competidores activar la opción de “Mostrar pulsaciones” en sus dispositivos para que se pueda demostrar y detectar este tipo de errores.
- B. PROBLEMAS TÉCNICOS EXTERNOS: Se refieren a los inconvenientes técnicos producidos por baja batería o configuraciones del mismo dispositivo del cual se juega (como la interferencia de notificaciones o una llamada entrante), de señal de conectividad (sea bajón de señal de datos móviles o Wifi), aplicaciones en segundo plano que ralentizan la renderización correcta del juego o que tengan permisos del

dispositivo para interferir visualmente sobre otras aplicaciones, en este caso, Pokémon GO. Todo problema técnico de índole externo no es motivo de rematch.

- C. El personal del torneo cuenta con varias herramientas para la revisión de pruebas, por lo que, en algunos casos, deben usarlas para poder dar un veredicto a la altura de la circunstancia.

18. Denuncias por anomalías y tiempo de respuesta del staff.

- A. En caso de que uno o más competidores detecte una anomalía, ya sea en el juego, en el servidor Discord, en la página del torneo o algún tipo de registro o canal alternativo, deberá ser notificado inmediatamente haciendo uso del @administrador. El personal de Staff se encargará de analizar el caso.
- B. El tiempo de respuesta del personal de staff ante una solicitud de disputa o ayuda, puede llegar a ser de hasta 24 hrs. Esto con la finalidad de llegar a un veredicto justo para el encuentro. Es por esto que se solicita a los jugadores jugar un cuarto combate provisorio en caso de rematch.
- C. Las solicitudes que requieran una respuesta inmediata, deberán ser notificadas a un miembro con rango de administrador.
- D. El personal de staff cuenta con herramientas que le permiten identificar mensajes eliminados, editados, reenviados, así también como el uso de comandos que no son los que se les provee para la competencia, como comandos para enrolamiento, eliminación de sanciones o roles, entre otros. Cualquier tipo de falsificación o eliminación de evidencia, dependiendo de su objetivo, es motivo de ban permanente.
- E. En caso de alguna anomalía con el cuerpo de staff los jugadores deberán reportar a un miembro con rango administrador para revisión de las pruebas y el caso.

19. Sistema de strikes, suspensiones y amonestaciones.

Este sistema se encuentra en vigencia antes, durante y después del torneo y se aplica tanto para el torneo como para el servidor de Discord, las cuentas oficiales de BOX STADIUM y extiende a la mención de cualquier competidor, equipos, organización o personal de staff.

Este sistema comprende los siguientes puntos:

- A. AMONESTACIONES: son las sanciones y suspensiones que se otorgan a un competidor que comete una o más faltas al reglamento.
- B. LLAMADOS DE ATENCIÓN: suelen darse para corregir comportamientos y faltas menores. Acumular 3 llamados de atención implica obtener automáticamente un strike.

C. **SANCIÓN EN SUSPENSIÓN:** el staff dará este tipo de sanción para verificar y analizar el caso en cuestión para dar un fallo justo y un castigo ejemplificador.

D. **STRIKES:** Los strikes se dan en caso de una falta que sea de mediana gravedad. Acumular 3 strikes implica la expulsión del servidor.

E. **SUSPENSIONES:** Las suspensiones se aplican en paralelo a los llamados de atención o strikes como forma complementaria a un castigo dado e implican la limitación en algún aspecto del torneo en consecuencia a una falta cometida por un competidor. Ellas van desde la suspensión de combates, de partidas, de fechas y de participación. También abarcan, pero no se limitan a muteos parciales y totales, aislamientos, prohibición para ver canales, etc.

F. **BANEOS:** El ban implica la expulsión definitiva del miembro de equipo o usuario del servidor al que se le aplica. Esto abarca el servidor de Discord y la competencia. Dependiendo el contexto, este baneo puede durar una o más ediciones, así como también puede implicar ser vetado de por vida de los torneos de BOX STADIUM

20. Guía de faltas y castigos.

Esta sección del reglamento puede ser utilizada por el personal de staff como una guía de cómo proceder ante una falta. Cualquier infracción detectada que no esté contemplada en este punto o en alguno de los contenidos en este reglamento, podrá ser interpretada y resuelta por el staff de la manera que el personal crea conveniente, asentado un precedente para su próxima inclusión.

A. FALTAS DE CONVIVENCIA

1. **Hacía los competidores, personal de staff, organizadores u organización:** Insultar, incomodar, molestar, intimidar, amenazar, agitar, provocar, acosar, discriminar por motivos de raza, género, religión, edad, orientación sexual u otros atributos similares o grupos protegidos, ya sea a través de audios, imágenes, mensajes, emojis o reacciones. Este tipo de faltas, según el contexto, tienen castigos que van desde llamados de atención, aislamientos, muteos y strikes hasta pérdida de puntos, de partidas, suspensiones o baneos temporales o definitivos.

B. FALTAS POR JUEGO LENTO

1. Demora en entrega de nóminas:

- Demora de hasta 14 minutos: el capitán obtiene un strike.
- Demora a partir desde 15 hasta 29 minutos: una partida de tres combates en contra. Los capitanes eligen qué jugador obtendrá el resultado negativo.

- Demora a partir de 30 minutos: Derrota automática + strike al capitán

- Reincidencia: strike a los capitanes + fecha de suspensión por retraso de 1 minuto.

2. **Demora en coordinación de horarios:** Hasta 10 minutos llamado de atención. Pasado ese tiempo corresponde strike.

3. **Demora al horario coordinado:** una demora de hasta 15 minutos supone strike. A partir de los 16 minutos es un combate en contra. Hasta los 30 minutos es un combate en contra con uso obligatorio de suplentes pasados los 30 minutos será una marcador 3-0

en contra al jugador que no se presenta al combate. En este caso el jugador afectado deberá usar el @staff de su frente solicitando la sanción correspondiente cual sea el caso, si el mensaje no es explícito no se otorgará la sanción y el combate quedará anulado.

4. **Demora en envío de plantilla de equipo:** De superar el límite de dos 2 minutos entre mensajes, la sanción puede ser desde un llamado de atención hasta pérdida de puntos.

5. **Demora envío o revancha de combate:** De superar el límite de dos 2 minutos de espera, lectura y elección de equipo entre combates, la sanción es de un combate en contra.

6. **Demora en reporte de combate:** De superar el límite de 1 hora de finalizada la partida de 3 combates, la sanción que corresponde es llamado de atención o strike.

7. **Demora de ambos jugadores para finalizar y reportar una partida dentro del plazo establecido:** Si dos competidores de distintos equipos que inician sus combates antes de finalizar la ronda, los completan y reportan después del fin de la misma o que cuenten con una extensión de tiempo aprobada y expresada por un personal de staff, no podrán solicitar revisiones por disputa, extensiones ni solicitudes de intervención de ningún tipo a ningún miembro del staff. Si dos competidores inician sus combates luego de la finalización de la fecha, no solo que no tienen derecho a disputa, si no, que también serán sancionados con una amonestación acorde el contexto.

8. **Negarse a realizar el Match provisorio:** es obligatorio jugar el 4to combate en caso de disputa. Se sancionará con un combate en contra (0-1) a quien se niegue a realizarlo.

NO ES NECESARIO ESPERAR LA RESOLUCIÓN DE STAFF PARA REALIZAR EL MATCH PROVISORIO.

C. FALTAS POR AUSENCIA

1. **Ausencia en coordinación de horarios:** llamados de atención hasta pérdida de puntos.

2. **Ausencia en horario de combate pactado:** combate en contra, uso de suplente y strikes para los capitanes del equipo.

3. **Ausentarse en medio de una partida en curso:** dependiendo de los motivos y tiempo, puede darse por perdida la partida.

Se considera ausencia cuando un competidor supera los 30 minutos de demora respecto a los plazos y/u horarios establecidos.

D. FALTAS POR INFORMACIÓN ERRÓNEA

1. Información errónea de equipos de horarios y diferencia horaria: De informar mal u omitir un horario o diferencia horaria contempla castigos desde llamados de atención hasta strikes.

E. FALTAS POR CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

1. Ser agresivo: strike 2. No seguir las indicaciones del staff: strike 3. Tratar de provocar a un rival o staff: strike 4. Burlarse de un rival: strike 5.

Burlarse de alguna manera de un fallo: strike

21. Sistema de reconocimientos

El sistema de reconocimientos busca distinguir a los jugadores que destacan en el torneo tanto por su habilidad como por su comportamiento. Aquellos equipos y competidores que cumplan con alguno de estos logros, obtendrán un rol exclusivo y una mención honorífica en el Instagram de BOX STADIUM. Este sistema, así como la guía de está sujeto a actualizaciones constantes

A. Puntualidad y responsabilidad

- **PUNTUAL:** Aquellos equipos que acumulen 10 encuentros sin demoras de nómina, 10 encuentros sin demoras de coordinación y/o 10 encuentros sin demoras de combate.
- **CUMPLIDOR:** Aquellos equipos que acumulen 6 encuentros sin demoras de nómina, 6 encuentros sin demoras de coordinación y/o 6 encuentros sin demoras de combate.
- **ELIMINACIÓN DE STRIKES:** Aquellos equipos que acumulen 4 encuentros sin demoras de nómina, 4 encuentros sin demoras de coordinación, 4 encuentros sin demoras de combate.

B. Juego limpio.

- **EQUIPO EJEMPLAR:** Aquellos equipos con la menor cantidad de faltas y reclamos.
- **FAIR PLAY TEAM / FAIR PLAYER:** Aquellos competidores que interceden en los conflictos para resolver, que no reclaman ante un retraso muy mínimo o un pequeño error del rival, que mantengan una posición de diplomacia ante un desacuerdo con el equipo rival y/o que ayuden y guíen a sus compañeros de frente.
- Los premios para los equipos serán repartidos de la siguiente manera:
 - 1er Lugar 1000 usd
 - 2nd Lugar 500 usd
 - 3er Lugar 250 usd
 - Líder de puntaje fase de grupos 100 usd
 - Líder de puntaje fase finales 100 usd

Para reclamar el premio deberán enviar los equipos de final y tercer lugar las grabaciones de los 21 encuentros disputados en esa fecha para uso de publicidad de la liga incluyendo los videos del cuarto lugar.

En caso de haber empate en la tabla de puntuaciones para los premios de líderes de puntajes, entre los jugadores se disputará un combate para definir al ganador del premio.

Con los cambios potenciales en ataques de la temporada que inicia en diciembre, la liga se reserva el derecho de dar un receso ya sea de una semana siendo cambios menores reanudando los combates el día 9 de diciembre de 2024. En caso de ser cambios mayores la liga se reanudará el día 6 de enero.