

REGLAMENTO



INDICE

Nº de Pág.

1- Conducta General.	PAG. 2
2- Chat	PAG. 3
3- Foro	PAG. 3
4- Partidas	PAG. 4
5- Pactos	PAG. 8
6- Puntajes	PAG. 10
7- Formato del Ranking	PAG. 10
8- Sanciones	PAG. 11
9- Tabla de Sanciones	PAG. 13

CONDUCTA GENERAL

1- Ante todo esta respeto hacia los demás.

2- Está terminantemente PROHIBIDO insultar a otro usuario y/o participante ya sea en el juego, en el chat o en el foro.

3- Están prohibidas las utilizaciones de doble cuenta, es solo una cuenta por jugador. En caso de olvidar la contraseña o desear cambiarse el nick se deberá informar de esto a algún moderador por privado.

3- Están prohibidas las utilizaciones de doble cuenta, es solo una cuenta por jugador. En caso de olvidar la contraseña o desear cambiarse el nick se deberá informar de esto a algún moderador por privado.

En Tegazo nos alegramos de que tus amigos, parientes y conocidos jueguen al TEG en nuestra Comunidad. Sin embargo, cuando lo haces en la misma partida con o sin la misma dirección IP, se deberá avisar de manera inmediata a algún miembro del Staff que podrá dar autorización o no, si fuera autorizado que jueguen juntos una misma partida, se espera que compitas contra tus amigos, parientes o conocidos tal y como lo harías contra cualquier otro jugador y no debes compartir ninguna información sobre tu Objetivo, ni acordar nada sobre el juego en secreto (esto sería Complot, lo cual está terminantemente prohibido).

COMLOT: El Complot entre Usuarios relativo al uso compartido de Estrategias o cualquier otro método está Estrictamente Prohibido.

Tegazo se reserva el derecho, sumado a otras medidas, de Deshabilitar a los Usuarios que compartan conexión o a prohibir la participación de los Usuarios en una misma Partida o Torneo.-

Además, Tegazo se reserva el derecho a considerar cualquier complot entre jugadores como un incumplimiento material de la presente Norma, por lo que Tegazo tendrá derecho a cancelar la cuenta del o los Usuarios si éstos incurrieren o intenten incurrir en dicha actividad, independientemente del resultado de la misma.

Los jugadores que compartan residencia, independientemente de su relación, no pueden jugar juntos en una misma partida cuando en la misma no esté participando un MIEMBRO DEL STAFF o cuando Tegazo en forma Expresa no lo haya Autorizado.-

La Norma establecida no Aplica para las Partidas 2 Vs 2, Mano a Mano o Sorteo por Torneos.-

4- Los participantes deben permanecer en el chat de la página mientras se juega una partida (por si en el juego se presentasen inconvenientes).

5- Cualquier acción realizada para perjudicar y/o dañar a www.tegazo.com.ar será penalizada automáticamente con la EXPULSION de todos los vinculados al hecho.

6- Todas los párrafos de éste reglamento están hechos para ser cumplidos tanto por participantes como por el STAFF de la página.

7- Quien preste su USUARIO a otra persona es directamente responsable por lo que dicha persona haga y/o diga dentro de la página.

8- Está TERMINANTEMENETE PROHIBIDO publicitar y/o nombrar otras páginas de TEG.

9- Esta PROHIBIDO registrarse y/o aceptar usuarios que en su NICK tengan símbolos, números, puntos, comas o cualquier otro carácter que dificulte encontrarlos en la lista de miembros.

10- Está terminantemente prohibido pertenecer al STAFF de cualquier otra página de TEG

CHAT

1- Los sonidos de la sala sirven para llamar a otros participantes a jugar un partido, el exceso repetitivo de éste método será advertido, de ser continuado será SANCIONADO.

2- Para facilitar la tarea de los ARMADORES, los participantes que se encuentren en el CHAT pueden ponerse como ESTADO OCUPADO para evitar ser molestados.

3- El CHAT es libre para que hablen cualquier tipo de temas pero PRIORITARIAMENTE es para armar y desarrollar partidas de TEG.

4- El uso de las mayúsculas es únicamente para llamar la atención de la gente o de algún participante en especial o para decir algo IMPORTANTE, NO pueden ser utilizadas permanentemente.

FORO

1- En todos los foros se pueden expresar libremente siempre y cuando no rompan las reglas y códigos de convivencia.

2- Los mensajes nuevos deben ser POSTEADOS directamente en el SUBFORO correspondiente. Sino será movido a su respectiva sección.

3- PROHIBIDO el robo excesivo y/o desvirtuación de POSTs.

4- Las discusiones que lleven a faltas de respeto pueden ser cerradas o bloqueadas por el STAFF sin previo aviso.

5- PROHIBIDO hacer POSTs racistas o discriminatorios.

6- Al hacer uso del foro, se está aceptando todas las normas y condiciones por las que se rige. Nos reservamos el derecho a cambiar estas normas sin previo aviso. TEGAZO se reserva el derecho de admisión y/o permanencia de los usuarios dentro de esta comunidad.

PARTIDAS

MODALIDADES para armar una partida:

- a) Partida normal sin misiones de destruir.
- b) Partida con misiones de destruir.
- c) Mano a mano.
- d) Partida con la postura inicial de 5 fichas como máximo POR CONTINENTE.
- e) Partida SIN límite de tiempo

1- Al conectarse a un juego deberán ponerse exactamente el mismo NICK que les figura en el CHAT.

2- Los encuentros se jugaran con la intervención de cómo mínimo 4 participantes que deberán estar en el chat general al momento de disputarlo.

3- Al iniciar el partido, el COORDINADOR (en el caso de no haber nadie del staff el coordinador es el armador o en su defecto el participante con mayor experiencia en la página) tiene que expresar CLARAMENTE la hora de culminación del partido y el momento en que se pueden hacer los pactos.

4- Los partidos POR REGLAMENTO tienen una duración de 1 hora y 40 minutos MAS 2 (dos) rondas.

4bis- Las rondas tienen como máximo de tiempo 3 minutos 30 seg. y un mínimo de 3.

5- Cuando se llegue a la hora cuarenta minutos y en ese mismo momento la ronda es de recuento se pondrán fichas se jugará la ronda de ataque posterior y luego las 2 rondas completas (de recuento y de ataque), si en cambio fuese de ataque al momento de llegar a la hora cuarenta minutos al terminar esta ronda de ataque se jugarán las 2 finales (de recuento y de ataque) y se terminara la partida.

6- Los pactos se pueden PROPONER habiendo pasado las primeras 2 (dos) rondas de ataque o ni bien comienza la TERCER ronda de RECUENTO.

7- Los partidos (salvo expresas excepciones) se rigen bajo las normas del FAIR PLAY (juego limpio). Esto quiere decir que NADIE puede hablar directa o indirectamente de su juego o del juego de otro participante, NO se puede influenciar a nadie a realizar ningún tipo de jugada para beneficiar ni perjudicar a nadie:

- a) Esta prohibido aconsejar donde debe o no colocar las fichas el adversario. Como también hacer alguna afirmación de mala intencionalidad al colocar fichas en cualquier lugar del mapa que perjudique a uno mismo u otro jugador.
- b) No se debe cuestionar en ningún momento la forma de jugar de un participante salvo que este cometa alguna falta al reglamento.
- c) Complot es cuando 2 o mas jugadores expresan directamente de palabra perjudicar a otro/s.
- d) Tanto en el chat de la página como en el chat del juego rigen estas reglas.

8- Las partidas jugadas que no completen 7 rondas totales de juego serán ANULADAS directamente sin lugar a excepción. Deben agotarse absolutamente todos los recursos para seguirlas.

9- Al iniciar un partido, es factible que el primer jugador que tiene que agregar tropas NO PUEDA HACERLO, en éste caso el COORDINADOR tiene que cambiar algunas opciones (o el famoso "TIRAME OPCIONES") y el jugador tiene que apretar reiteradamente el botón de RESINCRONIZAR y la tecla ENTER simultáneamente hasta que aparezca la TILDE verde, cuando pase eso quiere decir que ya se pueden agregar fichas. De continuar los desperfectos técnicos obrar de la siguiente manera:

- a) El participante que tiene que poner las primeras 5 fichas ESCRIBE en el chat del partido DONDE LE GUSTARÍA PONERLAS.
- b) El resto de los participantes, ya sabiendo como "IBA" a agregar el primero, ponen sus fichas normalmente.
- c) El administrador, antes de que ponga las respectivas 5 fichas el ultimo jugador, tiene que MODIFICAR las opciones del juego para que el PRIMER participante, en vez de poner 3 fichas PONGA 8.
- d) A todo esto el juego ya se tiene que haber normalizado para el que no pudo poner.
- e) El PRIMER participante AGREGA las primeras 5 fichas DONDE ANUNCIÓ QUE LAS IBA A PONER y las restantes 3 donde quiera.
- f) El administrador vuelve a modificar las OPCIONES del juego y pone para que el resto agregue solo 3 fichas.
- g) Los demás agregan y continúa el partido normalmente.

Si continúan los desperfectos técnicos el partido se REARMARÁ con los mismos jugadores si es que todos siguen contando con el tiempo estipulado.

10- Sin que ningún jugador hubiese logrado cumplir su Misión u Objetivo común, las posiciones serán computadas de la siguiente manera:

- a) De acuerdo a la cantidad de países de cada participante.
- b) Por cantidad de tropas.
- c) Por cantidad de tropas a AGREGAR.
- c) Por canjes realizados.
- d) Por cantidad de tarjetas.
- e) Si continuaren empatados, se pasa la partida normalmente poniendo a los dos participantes uno arriba del otro (uno 5° y otro 6°, o uno 2° y otro 3°) aclarando perfectamente lo sucedido en el comentario. En el momento de VALIDAR la partida el STAFF agregará tantos puntos como sea necesario para que ambos jugadores lleven como resultado los el mismo PUNTAJE OBTENIDO, quedando así como un empate.

En el caso de que un jugador cumpla su objetivo, se aplicarán estas reglas para definir el resto de las posiciones.

10 BIS- El jugador que gane la partida será el responsable de Reportar la Partida dirigiéndose a la sección correspondiente. De tener algún inconveniente de fuerza mayor puede solicitar que algún otro jugador de la misma la reporte.

11- Es importante que aquel jugador que logre cumplir el objetivo común de 30 Países deje de atacar bajo cualquier circunstancia, de no hacerlo se le aplicará una sanción. Esta regla no se aplica a victoria por misión secreta, pudiendo aquel que gane atacar libremente aún después de haber logrado misión.

12- En caso de lograr la MISION SECRETA y simultáneamente llegar a los 30 países necesarios para el OBJETIVO COMÚN éste último es lo que marcará el juego como resultado final, por ende, al momento de pasar la partida se pasará como OBJETIVO COMUN. De querer los 10 puntos extras que arroja cumplir la misión secreta tendrá que cumplirla con 29 países o menos.

13- Todo participante que elimine a otro recibirá a la hora de PASAR LA PARTIDA un bonus de 10 puntos llegando a un máximo de 2 eliminaciones computables por partido.

14- El abandono premeditado de un participante es motivo suficiente como para ser sancionado y hasta EXPULSADO.

15- Durante el transcurso de la partida puede llegar a pasar que a algún participante se le cuelgue la conexión a Internet o haya tenido una microcorte del servicio. Inmediatamente el COORDINADOR tiene que poner RONDA FIJA y ESPERAR 5 MINUTOS por si vuelve el participante. De persistir ésta situación se busca un reemplazo en el CHAT SOLO si el jugador caído se encuentra entre las primeras 3 posiciones del juego en ese momento.

Si nadie se ofrece o el jugador se encuentra entre las últimas 3 posiciones se le pone BOT de PERFIL 2 y 2. Si el jugador caído vuelve pasados los 5 minutos tiene prioridad sobre TODO, si fue reemplazado el que entró deberá ceder su lugar al jugador legítimo de la partida igualmente si se puso BOT.

16- Si el jugador caído puede retornar seguramente no va a poder ver ni sus fichas ni las del resto de los jugadores, en ese caso tiene que armar otra partida con un BOT.

ARMAR CON BOTS

17- Participante que dadas las condiciones del juego ha llegado a quedar con 1 solo país SIN PACTOS puede optar por que le pongan un BOT ultra conservador y nada arriesgado (6 y 6) y abandonar la partida sin ser sancionado. (Regla en tiempo de prueba, de dar como resultado mas disturbios que soluciones será desafectada). Éste modus operandi se repite de igual forma si el jugador que tiene 1 solo país se CAE de la partida, el BOT para reemplazarlo irá 6 y 6.

17 Bis- Puede ocurrir que en ese momento dicho participante TENGA PACTOS en ese país.

En ese caso, SERÁ OBLIGATORIO que el participante se quede jugando hasta tener todos los pactos rotos, es decir romperá esos pactos y permanecerá conectado en la partida 2 manos más de reposición de tropas y luego si podrá retirarse de la partida.

18- En todos los casos de POSTURA DE BOT habrá que esperar 5 minutos, si el jugador ataca, saca tarjeta, pasa y se cae - el juego sigue NORMAL -, el resto de los jugadores sigue atacado con normalidad mientras se sigue esperando a que vuelva el caído. En la ronda de recuento si el jugador caído NO VOLVIÓ recién ahí se le pone BOT 2 y 2 o 6 y 6 según el caso que corresponda a los incisos 15), 16) y 17) de éste REGLAMENTO.

19- BOT EN SERVIDOR PRESTADO: En las partidas donde el server haya sido prestado NO se podrá pedir la postura de BOT, de ocurrir la caída del juego de algún participante y después de haber esperado el tiempo suficiente (Ver punto 15), se buscará un REEMPLAZO, de no lograrse el reemplazo la partida se pasará con las posiciones al momento logradas.

PACTOS

- 1- Los pactos pueden ser realizados entre países, o así también entre continentes si las fronteras de uno y otro están ocupadas con fichas de los involucrados en el pacto. Esto significa que pactar AFRICA con EUROPA es lo mismo que decir PACTO ESPAÑA SAHARA y POLONIA EGIPTO. Si por cuestiones del juego EGIPTO o POLONIA son conquistados por OTRO participante el pacto de ESPAÑA y SAHARA siguen en PIÉ.
- 2- Están prohibidos los pactos a futuro, sobre un país no conquistado aún, como así también proponer un pacto con un país aún no conquistado, o como se refiere en el punto anterior a una frontera limítrofe de un continente aun no lograda.
- 3- Los PACTOS se realizan en el CHAT de la partida, esta terminantemente prohibido realizarlos por PRIVADO del chat de la pagina, de hacerlo y ser demostrado con PRINT o copia del CHAT es EXPULSIÓN DIRECTA sin derecho a descargo!
- 4- Los pactos deben ser claros ante cualquier equivocación o error en los mismos este no tendrá validez hasta que no sean aclarados correctamente, el solicitante deberá nombrar los países que intervienen dentro de su proposición, mientras que la persona que ha de aceptarlo o no, tendrá que responder a dicha petición su afirmativa o negativa a dicho pacto, y uno de los implicados deberá aclarar el pacto para que quede reafirmado para todos los jugadores (Ej. ***PACTADO ALASKA KAMCHATKA***).
- 5- Solo se podrá pactar después de finalizada la segunda Ronda de Ataque, es decir al comenzar la tercera ronda (recuento).
- 6- Cuando se decida romper un pacto las 2 partes tienen que aclarar perfectamente que países dejaron de estar pactados (por si existiera más de un pacto o varios países pactados) y a partir de que ronda pueden atacarse.
- 7- No es necesaria la confirmación de haber visto el AVISO de ruptura, queda a criterio y la buena fe del jugador hacérselo saber varias veces o una sola vez. Los pactos al efectuarse o romperse se harán en MAYUSCULAS, por ejemplo: PACTADO CHINA KAMCHATKA y/o ROMPO CHINA KAMCHATKA más el agregado de cuando se puede atacar.
- 8- Cuando un jugador rompe un pacto deberá esperar que el participante que le rompió tenga sus respectivas 2 rondas de RECUENTO (de poner) independientemente que el que rompió dicho pacto haya puesto o no fichas.

9- Si se hubiera efectuado un pacto y uno de los involucrados perdiera la zona pactada el acuerdo queda sin efecto aún recuperado el país en cuestión. Se deberá proponer pacto nuevamente si se deseara mantener el pacto que existía antes de perderlo, si no se hace ningún pacto no habrá reclamo alguno por pérdida de país o fichas.

10- Triángulo de combate: Una vez que quedarán solo 3 jugadores en la partida, los pactos serán rotos automáticamente y no se podrá pactar más. Los participantes podrán atacarse luego de finalizadas dos rondas de recuento, a contar desde la eliminación del participante que origine esta situación.

11- En caso que alguien por equivocación u olvido ataque un país pactado se actúa de la siguiente forma

- a) Dejar de atacar inmediatamente Y NO SACAR TARJETA (ésta es una sanción inmediata por no prestar atención)
- b) Poner ronda fija.
- c) El atacante tiene que reagrupar y dejar todos los países ganados con 1 sola ficha.
- d) El damnificado tiene que poner 2 (dos) fichas por cada país perdido para recuperarlos, si sobra alguna ficha queda en compensación de lo ocurrido, mientras que el infractor NO repondrá las fichas perdidas.
- e) Pasar hasta que el damnificado ataque y recupere el/los países.
- f) Retirar la ronda fija y seguir el juego normalmente.
- g) En caso de que la situación sea IRREVERSIBLE pasar la partida como estaba hasta antes del ataque siempre y cuando se hayan jugado las 7 (siete) rondas de juego como mínimo (véase punto 8 Partidas).

12- Pacto Zona Internacional. A partir del cuarto canje REALIZADO, el jugador esta obligado a conquistar 2 países por turno para recibir tarjeta. Como al avanzar el juego esto puede volverse difícil, le queda el recurso, si cabe, de proponer un pacto de Zona Internacional sobre un país limítrofe a ambos y no defendido. O sea, se ataca el país, se conquista y se pasa solo 1 tropa para que el otro participante haga exactamente lo mismo, ataque el país, conquiste y pase 1 sola tropa. Generalmente suele hacerse TACITAMENTE antes de realizar el cuarto canje, pero de ninguna manera SE PUEDE EXPRESAR ni en el partido ni por chat ni por MSN, es algo que se tienen que dar cuenta ambos. Pero ojo!, al NO ser un pacto formal puede ser QUEBRADO en cualquier momento sin tener que esperar ninguna ronda para atacar al otro participante, el cual, no tiene ningún tipo de derecho a reclamo!

PUNTAJES

Puntos de	1º	2º	3º	4º	5º	6º	Eliminado
6 participantes	130	80	60	30	20	10	0
5 participantes	120	70	50	20	10	-	0
4 participantes	110	60	30	10	-	-	0
Bonus	Por eliminacion 10 Pts. p/jugador, máximo 2 bonus. Por cumplir misión secreta 20 Pts. Por objetivo comun (30 Países) 10 Pts.						
Puntajes sujetos a futuras modificaciones.							

1- Bonus por misión secreta: Todo aquel que logre ganar una partida cumpliendo su misión secreta recibirá el puntaje correspondiente a su primer puesto mas un bonus de 20 puntos.

2- Bonus por objetivo común: Todo aquel que logre ganar una partida cumpliendo con el objetivo común (que siempre es de 30 países) recibirá el puntaje correspondiente a su primer puesto más un bonus de 10 puntos.

3- Bonus por Eliminación: Todo aquel que logre eliminar a otro jugador recibirá 10 puntos de bonus, habiendo como máximo un tope de 20 puntos por eliminación, es decir si alguien elimina a 3 jugadores recibirá los 20 puntos de bonus y no 30.

4- Todo jugador que sea eliminado recibirá 0 puntos.

5- Participante que es reemplazado por BOT se lleva los puntos obtenidos por éste.

FORMATO DEL RANKING:

1 -DIVISIONES:

- Cuarta división (D) menos de 50 partidas jugadas, todos los promedios.
- Tercera división (C) mas de 50 jugadas, promedio de 0 a 60
- Segunda división (B) mas de 50 jugadas, promedio de 60 a 70
- Primera división (A) mas de 50 jugadas, promedio superior a 70

2 - ASCENSO/DESCENSO:

Los jugadores ascenderán o descenderán en cada división, de acuerdo a su puntaje (promedio y partidas jugadas), inmediatamente después que su última partida sea cargada al ranking. Pudiendo así pasar de una división a otra varias veces en una misma temporada.

3 - TEMPORADAS CORTAS:

- Dos temporadas por año:
- COMIENZA PRIMERA TEMPORADA: 7 de diciembre de 2008
- TERMINA PRIMERA TEMPORADA: 6 de junio de 2009
- COMIENZA SEGUNDA TEMPORADA: 7 de junio de 2009
- TERMINA SEGUNDA TEMPORADA: 6 de diciembre de 2009
- Etc. etc. etc.

SANCIONES

1- Cuando un participante se tiene que ir de la partida por una razón coherente y aceptable se busca un reemplazo en el CHAT. El que entra (luego de la respectiva ronda fija) tiene que decir o en su defecto el administrador le tiene que preguntar "SI ACEPTA LOS PUNTOS QUE ADQUIERA COMO RESULTADO DE LA POSICION ADENTRO DE LA PARTIDA".

- a) Si acepta sigue normal el partido y se le pasan los puntos al reemplazante como si éste hubiera jugado toda la partida.
- b) No acepta pero juega de onda para no dejar colgados a sus compañeros con la horrible presencia de un BOT. Se pasa la partida con el nombre del jugador ORIGINAL pero con BOT. No se lo sanciona por abandono pero se le pasa un antecedente para dejar asentado lo sucedido.

2- ABANDONOS, lo que tanto odiamos y lamentablemente se hace muy frecuente en éstos días. Vamos a hacer un cambio ROTUNDO en éste aspecto ya que es muy común que la gente abandone y ponga excusas baratísimas. Vamos a implementar una tabla de sanciones PROGRESIVAS para los abandonos y/o caídas de los partidos. Que quiere decir esto?, vamos a sancionar las caídas/abandonos FICTICIOS y los REALES también con la tabla de SANCIONES PROGRESIVAS.

3- Participante que es reemplazado por BOT se lleva los puntos obtenidos por éste.

4- SUICIDIO, situación donde un participante ataca quedando desprotegido y dispuesto a ser eliminado en esa misma mano por participantes que jueguen después que él. No vamos a sancionar más "SUPUESTOS" suicidios, si o si TIENE que haber imágenes en el foro para fundamentar lo que paso y un explicativo de cómo fue la jugada. QUE TIENE QUE MOSTRAR ÉSTA IMAGEN???

- a) El participante con su/s respectivo/s país/es desprotegido/s.
- b) Mas jugadores que jueguen detrás de él con oportunidades REALES de eliminarlo. Una oportunidad REAL es uno o mas países limítrofes o cerca con las suficientes fichas como para ir avanzando y eliminar al jugador.
- c) El PRINT tiene que mostrar SI o SI la cantidad de tarjetas que poseía el ELIMINADO, ya que si poseía 4 tarjetas se considera que estaba buscando un CANJE SEGURO. Porque canje seguro? Porque si saca otra tarjeta SI o SI va a tener canje y por ende, mas posibilidades de sobrevivir. En cambio si tiene 1, 2 o 3 tarjetas no es 100% seguro que pueda hacer canje, y por consecuencia, es muy posible que estuviera buscando alguien que corte el sufrimiento de quedarse con 1 solo país el resto del partido (aburrimento seguro) y hasta la posibilidad de ser eliminado en la última ronda (pocas cosas son mas feas que eso).
- d) En caso de que el SUPUESTO SUICIDA tenga 1 tarjeta común y 1 COMODÍN, en su defensa deberá presentar el PRINT mostrando su posibilidad de hacer el CANJE SEGURO con una tercer tarjeta, de lo contrario, si los otros competidores presentan las pruebas descritas en A, B y C, el jugador será SANCIONADO!
- 5- El ataque a MANSALVA (hasta quedar con 1 sola ficha) en la ÚLTIMA ronda NO ES SUICIDIO.
- 6- Ningún participante puede jugar en una misma partida con algún familiar, novio, novia o amigo teniendo la misma IP, estando o no en la misma casa. En el caso que haya familiares, novios/as o amigos dentro de la pagina deberán ser debidamente informados al STAFF de TeGaZo.
- 7- los jugadores que demoren en su turno de forma continua, seran sancionados.
- 8- Terminantemente prohibido el uso de PRIVADOS y/o MSN para hablar sobre una partida en curso, eso se considera COMLOT y ésto comprende desde un mínimo comentario como "Usemos tal país para sacar tarjeta" hasta ponerse de acuerdo para atacar a alguien.

TABLA DE SANCIONES

COMPLOT (Acumulativo)

- 1) Suspensión entre 15 y 30 días y -500 puntos de ranking
- 2) Expulsión

PASAR PARTIDAS FICTICIAS (Acumulativo)

- 1) Suspensión 10 días y -300 puntos de ranking
- 2) Expulsión

ABANDONO (Acumulativo)

- 1) Advertencia sin quita de puntos
- 2) -100
- 3) -150
- 4) -200 + SUSPENSIÓN de 7 DÍAS
- 4) EXPULSION

SUICIDIO (demostrado con PRINTs) (Acumulativo)

- 1) -100
- 2) -150
- 3) -200 + SUSPENSION de 7 DÍAS
- 4) EXPULSION

CIERRE DE SERVER (Acumulativo)

- 1) -100
- 3) -200 + SUSPENSION de 7 DÍAS
- 4) EXPULSIÓN

ROTURA DE PACTO CON o SIN QUERER. (No Acumulativo)

- 1) de -50 en adelante, sanción a criterio del staff.

ROTURA DE FP (No acumulativo)

de -100 en adelante, sanción a criterio del staff.

INSULTOS, AGRAVIOS, DESUBICACIONES, COMLOTS (acumulativo)

- Las sanciones van desde un antecedentes sin quita de puntos hasta la EXPULSION DIRECTA dependiendo del criterio de los Administradores.

NOTAS:

* Sanciones acumulativas: Son aquellas q se acumulan y agravan con la reiteración de las faltas de diferente o misma índole. Por ejemplo:

Primer ABANDONO -100 puntos de SANCION

Segundo ABANDONO -200 de sanción, pero si en vez de abandonar fue un SUICIDIO pasa directamente a la segunda instancia de SANCION de la sección SUICIDIOS, o sea -150 puntos de sanción.

TODAS las sanciones se pueden APELAR (O en su defecto hacer el descargo) pero SÓLO serán devueltas aquellas que cuenten con su respectivo PRINT con el error POSTEADO en una sección dedicada exclusivamente con éste fin en el FORO de la página.

El Staff se reserva el derecho de modificar el reglamento y la tabla de sanciones según crean conveniente.

[LINK para argumentar un SUICIDIO](#)

[LINK para hacer el descargo de una SANCION](#)

[ARRIBA](#)