

## Reglamento de la Liga De Guerra De Pañolines

### I.- Reglas generales:

Artículo 1°. Cada persona puede realizar solo 3 retos por jornada

Artículo 2°. No existe límite de duelos para quienes son retados

Artículo 3°. No se puede rehusar un duelo, salvo que concurra alguna de las siguientes situaciones:

1°.- Se esté inscrito para otro duelo

2°.- Si existe un acuerdo entre dos personas que no estén realizando ningún duelo en ese momento y que se encuentren ambos camino a inscribirse, o disponiéndose a realizar un duelo.

Artículo 4°. Los duelos se inscriben uno a la vez con la concurrencia de ambos. La inscripción puede realizarse antes o después del duelo.

Artículo 5°. El tiempo total de la actividad será informado antes de cada jornada; después de terminado este no se podrán realizar más duelos, y los que se realicen no entregaran puntaje.

Existirá un plazo para inscribir el resultado del duelo una vez terminada la actividad, si es que este finalizó antes del pito final. Los duelos que estaban en curso se declaran empate una vez tocado el pito final, situación que no entregará puntos.

Los enfrentamientos que no alcancen a iniciarse, aunque estén inscritos, se anularán y por lo tanto no cuentan como pendientes para una próxima oportunidad.

Artículo 6°. Dos personas no pueden enfrentarse mas de una vez por jornada. Esto conlleva la nulidad de ambos enfrentamientos, prohibiéndose un nuevo duelo entre ambos en la misma jornada.

Artículo 7°. Una vez iniciada la actividad no se admitirán más duelistas.

### II.- De la inscripción y puntuación

Artículo 8° En cada fecha se elaborará una plantilla que estará a cargo del equipo de jefes de tropa, los que podrán delegar esta función a jefes de otras unidades.

La inscripción de los enfrentamientos la realizarán los duelistas, ya sea antes o después de la realización del duelo.

Artículo 9°. La planilla contendrá el nombre del retador y del retado. Una persona no puede figurar más de tres veces en la lista de retadores, pero puede participar indefinidamente en calidad de retado.

Artículo 10°. Si alguien excede el número de retos por día perderá todos los puntos ganados en esa jornada; si no ha adquirido puntuación alguna perderá el equivalente al valor más bajo en la escala de puntaje

Artículo 11°. Es responsabilidad del ganador dejar constancia del resultado en la planilla, poniendo un visto bueno en el espacio que corresponde a su nombre y una x en el que corresponde al del duelo vencido.

Artículo 12°. No se pierden puntos por ser derrotado y se ganan según la escala de puntaje que se actualizará cada cierto tiempo definido por la jefatura de tropa.

La escala de puntaje refleja la cantidad de puntos que otorga cada persona al contrincante que le venza.

En un principio se determinará por unidades de la siguiente manera:

1. Ganarle a un jefe otorga 20 puntos
2. Ganarle a un rutero otorga 15 puntos
3. Ganarle a un tropero otorga 10 puntos
4. Ganarle a una guía otorga 8 puntos
5. Ganarle a un lobato otorga 2 puntos
6. Ganarle a una golondrina otorga 1 punto.

Por ejemplo, en un enfrentamiento entre un lobato y una guía, si gana el primero recibe 8 puntos, y si gana la guía recibe dos puntos

### III Del juego y el arbitraje

Artículo 13° El pañolín debe cruzar de lado a lado y el juego termina cuando uno de los duelistas arrebatara el pañolín del otro o si este lo pierde por su hecho o culpa.

Artículo 14°. No se puede quitar el pañolín si uno de los contrincantes se encuentra en el suelo.

Se considerará que una persona se encuentra en esa situación cuando al menos tiene las dos rodillas en el suelo.

Artículo 15° No se puede tomar por ninguna parte del cuerpo o de la ropa al contrincante

Artículo 16°. En caso de dudas o conflicto, cualquier integrante del equipo de jefes puede designar un árbitro, a su criterio o a petición de al menos uno de los duelistas.

Artículo 17° La decisión del árbitro es irrevocable y este no puede ser en ningún caso una persona que pertenezca a la misma unidad que cualquiera de los duelistas.

Artículo 18° El equipo de jefes de tropa se reserva el derecho de realizar campeonatos extraordinarios para los cuales se establecerán reglas especiales. Los puntos obtenidos en estas actividades se sumaran a los puntajes individuales.

Artículo 19°. Las jornadas especiales pueden ser establecidas en cualquier actividad de grupo siempre y cuando participen todas las unidades, como reuniones, campamentos, etc.

Artículo 20° La publicación de los resultados se publicará en la página WEB o a través de otros medios.