



Reglamento General de Competencia y Retos

www.challengerhunter.com

Challenger Hunters es un evento permanente que promueve la competencia recreativa de los deportes de raqueta tales como: bádminton, frontón, pádel, pickleball, ráquetbol, squash, tenis, tenis de mesa, entrelazando nexos de amistad entre personas que comparten la misma afición en todos los rincones de nuestro país.

En Challenger Hunters damos un valor agregado al gusto que tienes por practicar tu deporte. En nuestro Hábitat Digital además de encontrar en toda la República Mexicana donde y con quien jugar, premiamos tu esfuerzo cada vez que obtengas un nuevo Galardón.

1 Sistema de Competencia

- 1.1 Challenger Hunters es una competencia donde el reto es personal, la meta es acumular el mayor número de puntos para escalar lugares en el Ranking General y obtener así Galardones. Los puntos se acumulan al vencer a cada oponente que retes o te rete.
- 1.2 Todo miembro registrado en cualquier disciplina deportiva del Hábitat Digital de Challenger Hunters tendrá que concertar duelos contra los oponentes que más le convenga para acumular puntos.
- 1.3 La acumulación de puntos definirá la clasificación en del Ranking General, así como el siguiente Galardón que podrá obtener cada jugador.
- 1.4 Todo reto concertado a través de nuestro Hábitat otorgará puntos, pero en caso de que 2 miembros de Challenger Hunters juegan entre sí sin haber registrado el partido no será válido para acumular puntos.





2 Sistema de Ranking

2.1 El Sistema de Ranking estará conformado por dos modalidades:

2.1.1 El Ranking General, que es el listado de todos los jugadores de todas las disciplinas.

2.1.2 La Clasificación por deporte, que mostrará en que escalafón se encuentran los jugadores en cada especialidad.

2.2 Todo jugador que se registre a la plataforma de Challenger Hunters. comenzará su clasificación con el Sello de Lacrar correspondiente a Jugador Novel.

2.3 La clasificación de cada jugador es histórica y solo se perderá si algún jugador solicita su baja del Hábitat.

2.4 En Challenger Hunter existen 6 Escarapelas a obtener, los cuales se les ha denominado de la siguiente forma:

Sello de Lacrar	Jugador Novel	se obtiene al registrarse;
Insignia de 1 lazo	Jugador Club	se obtiene al ganar 800 puntos;
Insignia de 2 lazos	Jugador InterClub	se obtiene al ganar 1,600 puntos;
Insignia de 3 lazos	Jugador Global	se obtiene al ganar 2,400 puntos;
Crisol de basalto	Jugador Excelsius	se obtiene al ganar 3,200 puntos;
Corona de Olivos	Jugador Élite	se obtiene al ganar 4,000 puntos.

2.5 Ganador Absoluto es el jugador que se mantiene en el primer lugar del Ranking General cada año.

2.6 Dado que en el Hábitat Digital de Challenger Hunters nos importa la inclusión, así como la democratización en el deporte, no se hará ninguna distinción por género, por lo cual todos los participantes podrán competir libremente y podrá retar a cualquier jugador por igual, así como en los listados clasificatorios se indexarán en una sola tabla.





3 Sistema de puntuación

- 3.1 Todo jugador inscrito en nuestro Hábitat Digital, con retar a algún jugador inscrito en nuestra base de datos, obtendrá puntos que se acumularán a su cuenta personal, en caso de que logre la victoria contra su adversario en turno.
- 3.2 Challenger Hunters reconoce el esfuerzo de cada jugador y recompensa con diferentes valores cada circunstancia en que se juega cada partido registrado en nuestra plataforma, tal cual se expone en el caso siguiente:

El número de puntos que obtiene un adversario de menor ranking al enfrentar a un oponente de mayor puntaje, será mayor que los puntos que acumulará su rival.

- 3.3 Asimismo, en caso de que el vencedor de algún duelo se haya tenido que desplazar fuera de su localidad para realizar la confrontación, obtendrá puntos extras por este esfuerzo, si ambos jugadores acordaron jugar fuera de sus localidades, ese partido se considerará como que ambos jugadores están jugando como visitantes y obtendrán los puntos que corresponda al caso (este caso no aplicará si ambos jugadores pertenecen a la misma localidad y juegan fuera de su club).
- 3.4 El criterio de puntos se aplicará proporcionalmente en encuentros de rivales de diferente ranking, el ganador de un partido que se juegue entre jugadores del mismo ranking obtendrá 25 puntos.

A la base de 25 puntos se le aumentan 5 puntos al ganador del encuentro por cada Galardón que exista de diferencia, lo que significa que, si un Jugador Novel vence a un Jugador Universal, a los 25 puntos le sumará 20 por la diferencia de ranking, lo que hará que su victoria le acumule 45 puntos a su ranking.

En el caso de que la victoria sea para el jugador de mayor jerarquía, este jugador obtendrá por su triunfo 5 puntos menos de la base por cada Galardón que exista de diferencia, es decir que un Jugador Abierto obtendrá 20 puntos si le gana a un Jugador Global y solo 5 puntos por una victoria obtenida contra un Jugador Novel.



3.5 Tabla de puntos

<i>Contexto</i>	<i>Puntos</i>	<i>Ejemplo</i>
Ganador de juego entre rivales del mismo ranking	25	Ganador de Jugador Novel vs Jugador Club.
Triunfo ante un rival de un Galardón más alto	30	Ganador de Jugador Novel vs Jugador Club.
Triunfo ante un rival de un Galardón más bajo	20	Ganador de Jugador Club vs Jugador Novel.
Triunfo ante un rival de dos Galardones más altos	35	Ganador de Jugador Novel vs Jugador Interclub.
Triunfo ante un rival de dos Galardones más bajos	15	Ganador de Jugador Interclub vs Jugador Novel.
Triunfo ante un rival de tres Galardones más altos	40	Ganador de Jugador Novel vs Jugador Global.
Triunfo ante un rival de tres Galardones más bajos	10	Ganador de Jugador Global vs Jugador Novel.
Triunfo ante un rival de cuatro o más Galardones	5	Ganador de Jugador Novel vs Jugador Excelsius/Élite.
Triunfo ante un rival de cuatro o cinco Galardones por debajo	5	Ganador de Jugador Excelsius/Élite vs Jugador Novel.

3.5.1 Si la diferencia de Galardones entre los jugadores que confrontan un reto es mayor a 4, el valor de referencia de puntos a obtener o a perder será el mismo del tabulador que corresponde al de rivales con diferencia de 4 Galardones, siendo este tabulador el valor máximo de referencia.

3.6 Tabla de valores y circunstancias que incrementan puntos a las victorias o derrotas:

<i>Puntos extras</i>	<i>Circunstancia</i>
3	Si el perdedor del partido es visitante en la localidad donde se realiza el encuentro.
4	Si el ganador del partido es visitante en la localidad donde se realiza el encuentro.
2	Por cada jugador registrado por recomendación de otro ya inscrito.

3.7 Tabla de valores y circunstancias que restarán puntos al ranking:

<i>Puntos perdidos</i>	<i>Circunstancia</i>
35	Si pierdes un partido por no presentarte a jugar contra un jugador foráneo a tu localidad
27	Si pierdes un partido por no presentarte a jugar contra un jugador de tu localidad
5	Si pierdes un partido
19	Si rehúsas un encuentro contra algún jugador foráneo en tu localidad.
14	Si rehúsas un encuentro contra algún jugador de tu localidad.

3.8 Al jugador que se encuentre en la primera posición del Ranking General se le contabilizará al doble de puntos cualquier penalización que incurra.

3.9 En el Sistema de Ranking no se manejarán valores negativos por lo que el valor mínimo de puntuación será 0.

4 Blindaje

4.1 No obstante que Challenger Hunters está estructurado para jugarse todo el año, entendemos que existe circunstancias que pueden evitar tu participación.

Por ello a través de la recolección de escudos podrás blindar tus puntos o poner en pausa el recibir retos, dependiendo el color del escudo que obtengas.

4.2 Cuando se reta a un jugador que se encuentra blindado o el jugador retado rechaza una invitación utilizando sus escudos, el jugador que lanzó el reto no obtiene los puntos de la penalidad por rehusar el duelo.

4.3 Dentro de la plataforma se encontrarán diversas promociones donde se podrá recolectar los diferentes escudos, dichas promociones podrán ser: quinielas, anuncios, eventos especiales que se especificará su forma de recolección.



4.4 Los valores de los escudos se registrarán bajo la siguiente tabla:

- 4.4.1 Escudo blanco 5 puntos;
- 4.4.2 Escudo gris 10 puntos;
- 4.4.3 Escudo azul 20 puntos;
- 4.4.4 Escudo verde 1 día de blindaje;
- 4.4.5 Escudo rojo 1 semana de blindaje;
- 4.4.6 Escudo dorado 1 mes de blindaje;

4.5 El hecho de que un jugador haya Blindado su participación no lo limita a poder seguir concertando retos, tan solo limita las invitaciones que recibe, sin embargo, el jugador blindado si concreta un juego dentro del período de blindaje, en caso de victoria tan solo obtendrá la mitad de los puntos.

4.6 El Escudo Blanco será el único que se podrá obtener de manera automática se obtendrá por:

4.6.1 Ganar apelación por El árbitro fue parcial con preferencia hacia mi rival.

4.6.2 Ganar apelación por Mi contrario reportó mal el resultado y yo fui el ganador.

4.6.3 Como compensación por perder una apelación por no contar con un video en una apelación.

5 Wildcards

5.1 Los Wildcards harán válidos los puntos de penalidad que el retador obtiene cuando algún jugador rehusar un duelo, esta garantía se hace válida sin perjuicio para el jugador blindado.

5.2 Los wildcards se obtendrán de manera automática por:

- 5.2.1 Reportar una ausencia
- 5.2.2 Recibir una cancelación





6 Sistema de temporadas

- 6.1 Challenger Hunters al ser un evento permanente no tiene un inicio o término como tal, pero para aspectos de premios, invitaciones especiales, obtención de galardones habrá 3 cortes al año a esos cortes cuatrimestrales se les llamen Temporadas.
- 6.2 Las temporadas solo marcarán el periodo de tiempo con que se otorgarán los galardones del Ganador Absoluto del Ranking General, los Ganadores de la Clasificación de cada especialidad, así como los ingresos al salón de la fama.
- 6.3 En algún momento se puede dar el caso que en una temporada o corte se entreguen premios físicos, para ello se publicará con 45 días corrientes antes del inicio del periodo y se especificará las bases en que se otorgará y la temporalidad en que se otorgarán los premios ofrecidos.
- 6.4 Las estadísticas acumuladas durante cada temporada, no se perderán al finalizar o al iniciar el siguiente periodo cuatrimestral de juego.
- 6.5 Los cortes correrán del 1 de enero al 30 de abril, del primero de mayo al 31 de agosto y del 1 de septiembre al 31 de diciembre de cada año. Marcando también el reinicio de los puntos para los Jugadores Legionarios después de un año de haberse registrado.

7 Registro de jugadores

- 7.1 Challenger Hunters es un evento de participación abierta donde no existe distinción de edad, género, nivel de juego o experiencia. Los jugadores registrados participarán en una sola lista de Ranking General en donde cada participante decide en contra de quien jugar.
- 7.2 Para formar parte de los retos de Challenger Hunters es necesario estar registrado en el Hábitat Digital bajo cualquiera de las dos modalidades que a continuación se detallan.
 - 7.2.1 Jugador Legionario: Registro y participación gratuita; y
 - 7.2.2 Jugador Centurión: Descargar la app o pago de registro y una anualidad.
 - 7.2.3 El costo de la anualidad, se publicarán cada inicio de temporada en la correspondiente convocatoria.





- 7.3 Todo Jugador Legionario y/o Centurión tendrá un expediente estadístico histórico, el cual contendrá el comportamiento de su participación en el Ranking General, así como en la Clasificación de su deporte, estos expedientes estarán disponibles para ser consultados por cualquier visitante del sitio.
- 7.4 Los Legionario y/o Centurión inscritos en alguna disciplina podrán participar en tantos otros deportes como así lo quieran.
- 7.5 En el proceso de registro todos los jugadores podrán compartir sus redes sociales (recomendado) desde donde compartirán en nuestro Hábitat Digital los Mejores momentos de sus RETOS, (YouTube, Facebook, X, Instagram, Tik tok, LinkedIn, LiveStream, Ustream, Vimeo) o en cualquier sitio que permita la transmisión de video en línea.
- 7.6 Todo subscriptor junto con su alta deberá registra el club sede donde atenderá sus retos, entendiéndose que esas instalaciones deberán ser complejos deportivos públicos o privado. No serán considerados instalaciones susceptibles de registro canchas en domicilios particulares o establecimiento deportivos que no cuenten con la debida licencia de funcionamiento.
- 7.7 Al Hábitat Digital de Challenger Hunter se podrá registrar cualquier jugador que tenga acceso a la plataforma, en caso a jugadores foráneos al país de México la entrega de los premios en físico que pudieran hacerse acreedores se hará L.A.B. desde la Ciudad de Querétaro, México. Hasta que exista una franquicia en el país del jugador galardonado.

8 Sistema de retadoras

- 8.1 Challenger Hunters ha sido conceptualizado para dar un valor agregado al gusto que tienes por practicar tu deporte, por ello jugando con tus compañeros como ordinariamente lo haces o buscando retos fuera de tu entorno, lograrás acumular puntos.
- 8.2 El procedimiento que se deberá seguir para concertar algún duelo será el siguiente:
 - 8.2.1 Todo jugador interesado en concertar un duelo deberá consultar la Lista Participantes o desde su perfil visitar Central de Retos y ver quien está en espera de un rival.
 - 8.2.2 Para ver el historial del jugador seleccionado se deberá dar clic en el nombre.





- 8.2.3 Estando dentro del perfil del jugador se encontrará el botón de Reto el cual deberá ser pulsado para hacer la solicitud.
- 8.2.4 Dentro del formulario de solicitud se deberá seleccionar las condiciones con que se jugará el duelo y los recursos que se utilizarán para difundir el encuentro.
- 8.2.5 El jugador que emite la solicitud será el responsable proveer los medios para jugar el partido.
- 8.2.6 El jugador retado deberá emitir una respuesta de aceptación o de rechazo en las siguientes 48 horas.
- 8.2.7 En caso de que el jugador retado no emita ninguna respuesta en el período de invitación, al término de las 48 horas, la plataforma declarará desierto el encuentro y contabilizará los puntos obtenidos por el retador y descontará los correspondientes al retado.
- 8.2.8 El jugador que envía es el responsable de hacer el reporte del resultado que no á exceder las 4 horas, de no hacerse el reporte el Sistema automáticamente declarará ganador al jugador retado por Forfeit.
- 8.2.9 En el caso de que alguno de los jugadores no se presente a jugar, el jugador presente deberá reportar la ausencia en el Hábitat Digital pulsando el botón de Ausencia ubicado en la página de Inicio o estando dentro de su perfil.
- 8.2.10 En caso de controversia el jugador inconforme podrá someter una apelación deberá reportar la ausencia en el Hábitat Digital pulsando el botón de Apelación ubicado en la página de Inicio o estando dentro de su perfil.
- 8.2.11 Si por algún motivo alguno de los oponentes no se puede presentar a jugar para no ser penalizado, deberá reportar la ausencia en el Hábitat Digital pulsando el botón de Cancelar ubicado en la página de Inicio o estando dentro de su perfil.
- 8.3 Las invitaciones que se emitan desde el Hábitat Digital de Challenger Hunters deberán ser complejos deportivos que puedan ser verificados por el jugador que ha sido retado. Será responsabilidad única y exclusiva del jugador retado verificar la autenticidad del establecimiento.
- 8.4 Cualquier jugador que se presente a las instalaciones de su retador y encuentre algún tipo de anomalía que le haga dudar de la veracidad de la invitación o del lugar en que se efectuará podrá solicitar su cancelación sin penalidad alguna.





- 8.5 Challenger Hunters influirá en la agenda de los 5 primeros lugares de la Clasificación de cada disciplina.

9 Sistema de jueceo

- 9.1 Los retos, son competencias amistosas de carácter recreativo entre personas que comparten la misma afición, por lo cual el formato de la competencia es que ambos jugadores llevarán el marcador, así como las decisiones del partido que jueguen, confiando en el compañerismo y honradez de cada jugador.
- 9.2 Sin embargo sabemos que las rivalidades pueden llegar a exacerbarse, siendo este el caso los oponentes podrán en común acuerdo colocar a alguna persona que se encuentre de espectador como Juez de su partido.
- 9.3 Si alguno de los jugadores prevé alguna situación áspera, podrá solicitar a Challenger Hunters un Juez. Los honorarios del Juez serán cubiertos por el jugador que solicitó al réferi, a través del Hábitat Digital pulsando el botón de Arbitro ubicado en la página de Inicio o estando dentro de su perfil. *(Próximamente)*
- 9.4 Habrá casos donde Challenger Hunters considere necesario colocar un Juez o un Staff de Jueceo, en ese caso los honorarios de los jueces correrán por cuenta de Challenger Hunters.
- 9.5 Cualquier persona interesada en registrarse como juez podrá aplicar a las certificaciones, también los jugadores registrados en Challenger Hunters podrán fungir como jueces y deberán también acreditar sus certificaciones. *(Próximamente)*

10 Sistema de premiación

- 10.1 En Challenger Hunters todos los participantes son ganadores, porque no se compite por un campeonato, más bien se participa para mejorar su posición en el Ranking General, medio por el cual los jugadores se harán acreedores a los diferentes premios que se irán publicado en la *Sala de Trofeos*, a mayor acumulación de puntos, mejor premio a recibir.
- 10.2 Los premios publicados en la *Sala de Trofeos* serán otorgado con forme a la normativa que se especifique en cada convocatoria, la cual estará debidamente detallada como adjunto en el botón de Convocatoria a un lado de la imagen del premio.





- 10.3 Los participantes registrados como Jugador Legionario solo aspiran a competir por los Galardones que se otorgan en el Hábitat.
- 10.4 Los participantes registrados en la modalidad de Jugador Centurión, competirán por los premios físicos respetando las bases que se marquen en cada convocatoria además de los Galardones que se otorgan en el Hábitat.
- 10.5 El Jugador Legionario que obtenga su ascenso recibirá una notificación electrónica haciendo de su conocimiento la obtención de su nuevo Galardón, así como la propuesta para cambiar de estatus a Jugador Centurión y así recibir el premio físico que pudiera estar en juego por haber una convocatoria en curso correspondiente.
- 10.6 Cualquier premio obtenido en la plataforma de Challenger Hunters será enviado automáticamente, no haciéndose necesario ningún tipo de trámite para su recolección.
- 10.7 En Habitación Digital de Challenger Hunters los premios se enviarán vía mensajería 72 hrs. después de haber sido confirmado el resultado que le hizo acreedor al mismo, En ese caso Challenger Hunters se pondrá en contacto (única y exclusivamente) vía correo-e con el ganador para coordinar la entrega de su premio cumpliendo con las debidas verificaciones de seguridad.
- 10.8 Cada jugador solo recibirá un premio por cada Galardón obtenido, descartando la posibilidad de duplicar el premio por pérdida de puntos posteriores, lo anterior aplica por el diseño dinámico con que está configurado el Sistema de Puntuación, el cual permite que un solo jugadores obtenga el Galardón previamente alcanzado más de una vez.
- 10.9 Existirán premios especiales que se irán otorgando al azar en los diferentes duelos que se vayan concertando, asimismo se otorgarán premios a jugadores que registren duelos con mayor frecuencia.
- 10.10 Challenger Hunters premiará de forma particular los eventos especiales que convoque durante el transcurrir de una temporada, los premios se publicarán en cada convocatoria que se publique.
- 10.11 El premio del Ganador Absoluto se otorgará al jugador que se encuentre en la posición número uno del Ranking General, no importando los Galardones obtenidos aun y cuando solo cuente con el Sello de Lacrar.





11 Reglamento de partidos

- 11.1 En Challenger Hunters no perdemos de vista que nuestros eventos son de corte recreacional, por lo cual hemos conceptualizado todo el sistema de participación de tal forma que los jugadores registrados compitan de manera relajada.
- 11.2 Las reglas del juego se basan en los Reglamentos Oficiales de las diferentes Federación de cada disciplina. En adición a los Reglamentos Oficiales los jugadores inscritos en Challenger Hunters, deberán respetar las siguientes Reglas de Partido.
 - 11.2.1 El jugador que reta, es quien propone la sede de las canchas en donde se jugará el encuentro;
 - 11.2.2 El jugador que reta provee los medios para jugar el partido (bolas, volantes canchas, etc);
 - 11.2.3 En caso de que el jugador retado proponga su club como sede, colaborará con su retador para la proveeduría de la cancha;
 - 11.2.4 Ambos contendientes deberán presentarse al menos 15 minutos antes de la hora pactada;
 - 11.2.5 Las bolas o volantes a utilizar de preferencia deberán ser nuevas o en buen estado, en el caso del tenis, pádel y bádminton no podrán ser utilizadas aquellas bolas o volantes que muestren el forro del hule o la falta de plumas;
 - 11.2.6 Las bolas o volantes oficiales a utilizar serán los que cada Federación tenga como oficial al momento de jugarse el partido o bien cualquiera que tenga la certificación de Challenger Hunters mismas que se podrá adquirir en nuestra tienda del portal;
 - 11.2.7 Los partidos pactados se deberán jugar a más tardar 15 minutos después de lo pactado para poder ser transmitidos por Challenger TV;
 - 11.2.8 Los partidos se jugarán conforme al sistema de puntos que cada Federación reconozca en sus reglamentos, en el caso del tenis los contendientes podrán decidir si quieren jugar a 2 de 3 o a 3 de 5 sets, así como en bádminton se podrá extender hasta 7 sets, las demás disciplinas podrán hacer lo mismo si en sus reglamentos existen diferentes modalidades de marcadores;
 - 11.2.9 En caso de existir alguna inconformidad de cualquiera de los dos jugadores, se podrá apelar el juego;





- 11.2.10 Solo serán validos aquellos partidos que hayan sido concertados a través de la plataforma de Challenger Hunters;
 - 11.2.11 Challenger Hunters avalará cualquier acuerdo que los jugadores contendientes negocien antes del inicio de su partido, siempre y cuando sean plasmados en el intercambio de mensajes donde coordinen las negociaciones y esos mismos mensajes servirán como pruebas en caso de Apelación;
 - 11.2.12 Los jugadores podrán concertar sus retos en la modalidad de dobles, si el reglamento de su disciplina lo contempla sin embargo la contabilidad de los puntos será individual para el jugador que concreta el RETO.
 - 11.2.13 En el caso de cualquier controversia en el resultado final, Challenger Hunters estudiará las circunstancias y determinará la medida correctiva a tomar desde la sección de apelación.
- 11.2 En ausencia de alguno de los jugadores, el jugador presente deberá seguir la regla 8.2.10, para obtener los beneficios que este reglamento contempla.
- 11.3 En ausencia de ambos jugadores el reto se quedará en espera hasta que alguno de los contendientes reagende el reto.

12 Eventos Especiales

- 12.1 Challenger Hunters podrá organizar eventos especiales durante las temporadas, el espíritu de estos eventos será el de ayudar a los participantes a acumular puntos para que alcancen una categoría superior.
- 12.2 Eventos a convocarse periódicamente:
- 12.2.1 Torneos Relámpagos;
 - 12.2.2 Confrontaciones Directas;
 - 12.2.3 Cuadrangulares;
 - 12.2.4 Dual-meets;
 - 12.2.5 Interestatales;
 - 12.2.6 Eventos recreativos;
 - 12.2.7 Torneos institucionales;
 - 12.2.8 Clínicas internacionales;
 - 12.2.9 Tours a Eventos Magnos.





- 12.3 Cada uno de estos eventos será convocado de manera individual, pudiendo ser de participación abierta o a través una invitación personalizada, en la convocatoria se especificarán, los beneficios que obtendrán los participantes a los que se está orientando esa actividad, así como los premios que estarán en juego.
- 12.4 Cualquiera que sea el evento a organizarse, la comunidad inscrita a Challenger Hunters estará invitada a presenciar dicho acontecimiento, ya sea asistiendo físicamente al evento o de manera virtual con la cobertura de Challenger TV.

13 Clasificación de localidades

- 13.1 Cualquier jugador de todas las poblaciones de la República Mexicana podrá participar en los retos de Challenger Hunters.
- 13.2 Cualquier RETO concertado con jugadores de diferentes Estados será considerado Foraneo.

14 Escarapelas y Galardones a obtener

- 14.1 Descripción de Escarapelas: Son distintivos que se otorgan al obtener un determinado número de puntos los cuales se contemplan en el Sistema de Ranking.
- 14.2 Descripción de Galardones Honoríficos: se acreditan al estar en la primera posición del Ranking Absoluto (la fusión de todos los deportes en un solo listado) y del Ranking de Jugador más Popular.
- 14.3 Descripción de Galardón al Mérito: se otorga al ganador de los diferentes eventos especiales o metas a alcanzar mismos que se publicaran en la plataforma del Hábitat Digital periódicamente.



14.4 Escarapelas

14.4.1		Sello de Lacrar Jugador Novel;
14.4.2		Insignia de un lazo Jugador Club;
14.4.3		Insignia de dos lazos Jugador InterClub;
14.4.4		Insignia de tres lazos Jugador Global;
14.4.5		Crisol de basalto Jugador Excelsius;
14.4.6		Corona Dorada de Olivos Jugador Élite;
Honoríficos		
14.4.7		Cosmos Magnánimo Ganador Absoluto del Ranking;
14.4.8		Stella Crinita Jugador más popular;
Meritorio		
14.4.9		Flamas de Platino Ganador de evento especial

15 Salón de la Fama

- 15.1 El Salón de la Fama es el Archivo Histórico de los jugadores destacados en el Hábitat Digital de Challenger Hunter y sus diferentes especialidades.
- 15.2 El Salón de la Fama cada día muestra a los jugadores que se encuentran en los 5 primeros lugares del Ranking Absoluto y del Pabellón de la Popularidad.
- 15.3 Las condecoraciones se otorgarán después de cada tres meses del año calendario a los jugadores que se sitúen en la primera posición de cada ranking.
- 15.4 El Galardón Cosmos Magnánimo es para el jugador número uno de Ranking Absoluto.



- 15.5 Galardón Stella Crinita es para el jugador que sea el más popular del Hábitat Digital de Challenger Hunters.
- 15.6 Las Flamas de Platino es para el Jugador Ganador de algún Evento Especial, no se obtienes por ningún punto obtenido a través de los RETOS permanentes.
- 15.7 Los Galardones se colocarán en la Vitrina de Escarapelas mismo que se ubica en la pestaña de estadísticas del perfil del jugador Laureado.
- 15.8 Cosmos Magnánimo es la Condecoración Máxima que se otorgará en el Hábitat Digital de Challenger Hunters.

16 Sistema de apelación

- 16.1 Lo jugadores de Challenger Hunter tendrán la oportunidad de revertir alguna penalización o resultado que erróneamente se haya procesado en perjuicio del jugador afectado.
- 16.2 Todo jugador inconforme con el resultado tendrá el derecho de presentar una apelación
- 16.3 En el Hábitat Digital de Chalenger Hunters existen 7 causas justificadas para poder presentar una apelación:
 - 16.3.1 No acudir al RETO por motivos de salud o lesión;
 - 16.3.2 Sufrir un accidente en el camino al RETO;
 - 16.3.3 Por inclemencias de tiempo;
 - 16.3.4 Por falla en dispositivos de comunicación;
 - 16.3.5 Se podrá solicitar un indulto por buena voluntad;
 - 16.3.6 Por una actuación parcial del árbitro o conducta hostil;
 - 16.3.7 Por un error en la captura del resultado
- 16.4 Se tendrá 7 días para poder apelar cualquier resultado.
- 16.5 En el caso de que la falta contemplada en el punto 11.2.7 sea recurrente en algún jugador, el Comité de Honor y Justicia a su discreción y criterio podrá hasta cancelar la cuenta del jugador infractor.
- 16.6 A discreción del Comité de Honor y Justicia y de acuerdo a cada circunstancia, los jugadores que presenten una apelación, podrán ser compensados con base en la siguiente tabla de compensaciones:





- 16.6.1 15 puntos si es la primera vez que el jugador presenta una apelación;
 - 16.6.2 10 puntos si es la segunda vez que el jugador presenta una apelación;
 - 16.6.3 5 puntos si es la segunda vez que el jugador presenta una apelación;
 - 16.6.4 3 puntos si es la cuarta o quinta vez en presenta una apelación;
 - 16.6.5 Los Wildcards del jugador apelante se descontarán su gaveta a partir de la sexta apelación para evitar penalizaciones.
- 16.7 Dado que Challenger Hunter es un Hábitat Digital, cualquier desacuerdo con el reporte de resultados final, deberá someterse a través de la sección “Apelación” que aparece en el perfil de cada jugador.
- 16.8 Para someter una apelación a consideración, se deberá llenar el formulario que aparece en la sección de apelación y de acuerdo con los argumentos que presente el jugador apelante, se considerarán las medidas correctivas.
- 16.9 Para que una apelación sea atendida a plena satisfacción, se deberá documentar a través de un video que de testimonio de la controversia.
- 16.10 El presentar una apelación no garantiza que se gratifique al jugador inconforme.

17 Sistema de Rating de Popularidad

- 17.1 La Popularidad de los jugadores se medirá separando las interacciones del jugador Retador y del jugador Retado
- 17.2 La medición del jugador Retado se hará a través de la voluntad y criterio del jugador Retador. La calificación se hará cuando se realice el registro del resultado, al final de la sección el jugador Retador otorgar las estrellas que considere justas por la interacción del juego y la convivencia.
- 17.3 El número máximo de estrellas que un jugador Retador puede otorgar manualmente es de 5 estrellas.





- 17.4 El Sistema de Métricas para el jugador Retador se hará de manera automática utilizando la siguiente Tabla de Valores
- Una estrella: Si el jugador Retador paga el 100% del costo de la cancha;
 - Una estrella: Si el jugador Retador invita las bebidas al final del encuentro;
 - Dos estrellas: Si el jugador Retador invita a disfrutar la botana al final del Reto;
 - Dos estrellas: Si el jugador Retador reporta el resultado en las siguientes 4 horas después de la hora en que fue programado el Reto.
- 17.4 Cualquiera que sea la combinación que seleccione el jugador Retador, solo podrá obtener cinco Estrellas de Popularidad como máximo.
- 17.5 En el caso de que el jugador Retador ofrezca pagar las botanas al final del partido se anulará la estrella obtenida por haber ofrecido invitar las bebidas al final del careo pero a cambio recibirá 2 estrellas.
- 17.6 La única opción que combinará la calificación manual con la automática será en el caso de que el jugador Retador seleccione la opción de “Bebidas para el ganador”, entonces la estrella será para el jugador retado.
- 17.7 La única forma de ganar 6 Estrellas de Popularidad será con la combinación expresada en los puntos 17.2 y 17.6, siempre y cuando el jugador Retador haya calificado con 5 Estrellas de Popularidad al jugador Retado.

18 Política de Cancelación de RETO

- 18.1 Se podrá cancelar un partido siempre y cuando se haga la petición hasta 30 minutos antes de la hora concertada.
- 18.2 El jugador que cancela el reto, para no tener ningún perjuicio deberá siempre subir una fotografía que justifique la causa de la cancelación.
- 18.3 Habrá 7 causa justificables para poder Cancelar el RETO.
- 18.3.1 Me lesioné
 - 18.3.2 Estoy perdido
 - 18.3.3 Atrapado en el tráfico
 - 18.3.4 Se descompuso el carro
 - 18.3.5 No viajaré a tu Ciudad
 - 18.3.6 Urgencia familiar
 - 18.3.7 Inclemencia del tiempo





- 18.4 Si el motivo de la cancelación no encuadra en las 7 causas justificadas. entonces el RETO no podrá ser cancelado.
- 18.5 Si el jugador en conflicto no quiere ser penalizado como se contempla en el Sistema de Puntuación por no poder justificar su ausencia, entonces podrá utilizar sus Escudos de Blindaje.
- 18.6 Existen algunas circunstancias no contempladas en las 7 causas justificadas para cancelar un reto que podrá mitigar alguna penalización en caso que se haya aplicado. El jugador en conflicto deberá visitar la sección de Apelación, para verificar si alguna apelación se adapta a su particular situación.

