

Reglas generales de los eventos de Play!

Pokémon

Actualizado el 1 de noviembre de 2012

Índice

REGLAS GENERALES DE LOS TORNEOS	3
1. El espíritu de juego	3
2. Miembros y requisitos para ser miembros	4
2.1. Requisitos para ser miembros	4
2.2. Número de ID de jugador	4
2.2.1. Combinación de IDs de jugador	4
2.3. Jugadores nuevos	5
2.4. Suspensión de miembros	5
3. Categorías de edad	5
4. Apuestas	5
5. Publicación de información del torneo	5
6. Responsabilidades en los torneos	6
6.1. Responsabilidades del jugador	6
6.2. Responsabilidades del espectador	7
6.3. Responsabilidades del juez	7
6.3.1. Decisiones largas	7
6.4. Responsabilidades del juez a cargo	7
6.4.1. Apelaciones al juez a cargo	8
6.5. Responsabilidades del organizador del torneo	8
7. Puntualidad	8
8. Toma de notas	8
9. Dispositivos electrónicos	9
10. Resultados de los combates	9
10.1. Conceder la victoria	9
10.2. Determinación aleatoria	9
10.3. Sobornos	9
11. Retirada de un torneo	9
11.1 Retirada después de la ronda de sistema suizo final	10
11.2. Retirada de un torneo de formato Limitado	10
12. Materiales permitidos	10

13. Penalizaciones.....	10
14. Estructura del torneo.....	10
14.1. Definición de un enfrentamiento	11
14.2. Comunicación de los resultados de los enfrentamientos.....	11
Apéndice A. Actualizaciones de este documento.....	11

REGLAS GENERALES DE LOS TORNEOS

El reglamento de los torneos del Programa de Juego Organizado Pokémon está diseñado para garantizar que todos los torneos Pokémon cumplan las mismas normas. Esta sección contiene las reglas que se aplican a todos los juegos de Play! Pokémon. En las siguientes secciones, se detalla el reglamento específico para los juegos del Programa de Juego Organizado. Se espera que todos los asistentes cumplan lo establecido en las secciones correspondientes de este reglamento en los torneos de Play! Pokémon. Se pueden encontrar otros documentos que cubren los torneos oficiales, las penalizaciones y el funcionamiento de los torneos en la página de [Reglamento e información adicional](#).

1. El espíritu de juego

Pokémon, como juego de destreza, destaca por sus estrategias complejas, personajes entretenidos y un ambiente de competición amistoso. Aunque el objetivo de los torneos Pokémon es determinar el nivel de cada uno de los jugadores que participan, nuestro objetivo final es asegurarnos de que todos los participantes se diviertan. Esta es la actitud que desea fomentar el Programa de Juego Organizado Pokémon durante los torneos Pokémon.

Con independencia de la importancia de los premios, el espíritu de juego ayuda a garantizar que todos los participantes, ya sean jugadores, espectadores o personal del torneo Pokémon, disfruten de la experiencia. Este espíritu es el que debe guiar la conducta de los jugadores y los jueces del torneo para interpretar y aplicar las reglas.

El espíritu de juego consta de los siguientes principios:

- **Diversión:** Pokémon es un juego, y los juegos tienen que ser divertidos para todos los que participan. Cuando un juego deja de ser divertido, los jugadores buscan otras cosas que hacer.
- **Juego justo:** Los juegos dejan de ser divertidos cuando los jugadores incumplen las reglas para lograr la victoria. Los jugadores deberían preferir perder que ganar haciendo trampas.
- **Honestidad:** Los jugadores de cualquier juego deben esforzarse por comportarse con honestidad mientras juegan. Si un jugador incumple una norma durante una partida sin darse cuenta y advierte el error cuando está ante su rival o un juez, ese jugador debería hacérselo saber a dicho rival o juez.
- **Respeto:** Los jugadores, los espectadores y el personal deben ser tratados con el mismo respeto con el que los jugadores esperan que se les trate. Distraer a un rival o a un juez para obtener ventaja demuestra una falta de respeto a todos los participantes de un torneo Pokémon.
- **Deportividad:** Ganar o perder con elegancia es esencial para divertirse. El deseo de continuar jugando a un juego puede disminuir si los jugadores se enfadan con sus rivales tras ganar o perder una partida. Asimismo, un jugador que juega mirando el reloj en lugar del juego demuestra poca deportividad y se le debería desanimar a que lo hiciera siempre que sea posible.
- **Aprendizaje:** Los jugadores deberían intentar ayudarse entre sí para mejorar su nivel en los juegos Pokémon. No es responsabilidad del jugador jugar por su rival. Sin embargo, el hecho de discutir estrategias, ofrecer trucos o criticar de forma constructiva las decisiones de juego tras una partida puede ayudar a ambos participantes a ser mejores jugadores.

2. Miembros y requisitos para ser miembros

Los miembros de Play! Pokémon son personas que pertenecen a una de las siguientes categorías: jugador, organizador de torneo, propietario de Liga, líder de Liga, *professor* o cualquier título adicional que el Programa de Juego Organizado pueda añadir en el futuro.

2.1. Requisitos para ser miembros

Al participar en un torneo de Play! Pokémon, todos los miembros aceptan cumplir el reglamento del torneo que se explica en este documento.

Cualquiera puede participar en un torneo oficial del Programa de Juego Organizado Pokémon, a excepción de:

- El personal de ese evento, incluidos el organizador del torneo, los jueces, los encargados de llevar la puntuación y los tanteadores.
- Empleados actuales y familiares de The Pokémon Company International.
- Empleados de Nintendo, GAME FREAK inc. o Creatures Inc.
- Empleados de empresas que son responsables del funcionamiento o la coordinación del Programa de Juego Organizado Pokémon en sus países.
- Antiguos empleados de cualquiera de las empresas anteriores en un plazo de 60 días posterior a la fecha de baja en la empresa.
- Cualquier jugador que haya sido suspendido de la participación en eventos de Play! Pokémon por el Programa de Juego Organizado Pokémon.
- Jugadores sin invitaciones para jugar en torneos especiales en los que se requiere invitación, como los Campeonatos Mundiales Pokémon.

2.2. Número de ID de jugador

Todos los jugadores que participen en torneos de Play! Pokémon deberán tener un número de ID de jugador. Todo jugador que haya participado en torneos anteriores deberá llevar consigo su ID de jugador a todos los torneos. Está permitido que un organizador de torneo mantenga una lista de jugadores de torneos anteriores con sus números de ID de jugador, siempre que el acceso a dicha información esté restringida a dicho organizador del torneo.

2.2.1. Combinación de IDs de jugador

Los jugadores que participen con varios IDs de jugador estarán infringiendo el reglamento del Programa de Juego Organizado. Si el Programa de Juego Organizado descubre cuentas duplicadas, estas serán combinadas. Es la responsabilidad del jugador tener un solo número de ID de jugador, por lo tanto el Programa de Juego Organizado no garantiza que los resultados de los enfrentamientos o los puntos conseguidos jugando con un ID de jugador secundario se puedan combinar o mantener como resultado de la combinación de varias cuentas.

Los miembros que deseen informar al Programa de Juego Organizado sobre una cuenta duplicada se deberán poner en contacto y proporcionar la información correspondiente a cada cuenta a través del sitio web www.pokemon.es/support.

Los miembros de Play! Pokémon que hayan creado cuentas duplicadas de manera deliberada o hayan suministrado información falsa en su cuenta podrían ser suspendidos.

2.3. Jugadores nuevos

Cuando un jugador nuevo llega a su primer torneo, el organizador emite su número de ID de jugador. El organizador del torneo escribirá el nombre y la fecha de nacimiento del jugador en la sección superior del cuadernillo que contiene el ID de jugador para guardar como referencia. Se entregarán al jugador la sección central, que tiene las instrucciones para configurar una cuenta y el número PIN del jugador, y la sección inferior, que es la tarjeta con el ID de jugador.

Si el jugador es menor de 13 años, sus padres tendrán que visitar www.pokemon.es con el fin de dar a su hijo permiso para activar su cuenta. Si el padre o la madre aún no tienen una cuenta, tendrán que crear al menos una cuenta básica para darle permiso. Los padres no necesitan un ID de jugador para crear una cuenta básica.

Si el jugador es mayor de 13 años, solamente tiene que usar las instrucciones y el número PIN que aparece en la parte central para crear en línea su cuenta en el Club de Entrenadores Pokémon.

2.4. Suspensión de miembros

El Programa de Juego Organizado puede ocasionalmente suspender a un miembro de Play! Pokémon por no cumplir con el reglamento y/o los procedimientos. Asimismo, el Programa de Juego Organizado se reserva el derecho a suspender a cualquier miembro bajo su propio criterio.

3. Categorías de edad

El Programa de Juego Organizado Pokémon divide a los jugadores en tres categorías de edad: Júnior, Sénior y Máster. La categoría de edad en la que participa un jugador se establece al principio de la temporada de torneos, en función de su año de nacimiento, y no cambia durante el transcurso de esa temporada. Esto permite que los jugadores compitan contra un mismo grupo de rivales durante toda la temporada.

Las categorías de edad son las siguientes:

Categoría Júnior: nacidos en 2002 o después.

Categoría Sénior: nacidos en 1998, 1999, 2000 o 2001.

Categoría Máster: nacidos en 1997 o antes.

4. Apuestas

Está estrictamente prohibido que nadie, incluidos los jugadores, el personal del torneo y los espectadores, apueste sobre el resultado de un juego, una parte de un juego, un enfrentamiento o una serie de enfrentamientos. Cualquier persona que intente apostar en un torneo de Play! Pokémon deberá abandonar el local del torneo y se comunicará el incidente al Programa de Juego Organizado Pokémon.

5. Publicación de información del torneo

Los organizadores del torneo, los jueces, los jugadores y los espectadores pueden publicar datos del juego y/o los resultados de un torneo, de acuerdo con las leyes nacionales, estatales y locales.

La lista de cartas de cada jugador se considera confidencial durante y después de un evento. Las listas de cartas no se deben compartir con nadie, excepto con el personal del torneo o el Programa de Juego Organizado Pokémon. El organizador del torneo deberá conservar la información de los equipos y las listas de cartas durante dos meses, a menos que reciba otras instrucciones del Programa de Juego Organizado Pokémon. Cualquier información relacionada con los equipos y las listas de cartas con una antigüedad superior a dos meses se destruirá inmediatamente.

El Programa de Juego Organizado Pokémon se reserva el derecho a publicar la información del torneo, incluidos, entre otros, los puntos que se han mencionado anteriormente, transcripciones, grabaciones de audio y/o vídeo u otra información, penalizaciones de jugadores, premios o cualquier otra información resultante del torneo.

6. Responsabilidades en los torneos

Los asistentes a los torneos de Play! Pokémon deberán conocer y cumplir las reglas que se explican en este documento y en cualquier otro documento adjunto que se refieran a sus funciones en el torneo.

Todos los asistentes a los torneos de Play! Pokémon deberán tratar a los demás con respeto y educación. Esto incluye solucionar las disputas con calma, siguiendo las instrucciones del personal del torneo, absteniéndose de utilizar insultos y evitando tratar temas ofensivos o que produzcan exaltación. En los torneos de Play! Pokémon se prohíbe el uso de vestimentas provocativas o que contengan mensajes groseros o inadecuados. Se espera que todos los participantes mantengan un nivel de higiene personal socialmente aceptable, tal y como determine el personal del torneo.

Es posible que se pida a los asistentes a los torneos de Play! Pokémon que abandonen el local del evento si no cumplen las responsabilidades que se explican en esta sección.

6.1. Responsabilidades del jugador

Los jugadores que asistan a un torneo de Play! Pokémon deberán comportarse de acuerdo con el espíritu del juego. Se espera que los jugadores acudan a un torneo y a sus sucesivas rondas con puntualidad.

Los jugadores deberán llevar los siguientes objetos para participar en un torneo Pokémon:

- Un ID de jugador válido con el nombre de ese jugador. Si al jugador no se le ha asignado un ID de jugador en un torneo anterior, el personal del torneo le proporcionará uno.
- Una baraja o un equipo que cumpla con las restricciones del formato del torneo. Cada jugador será responsable de asegurarse de que su baraja cumpla los requisitos del torneo durante todo el evento.
- Una lista legible de las cartas que conformen la baraja del jugador o los Pokémon en el equipo de un jugador.
- Cualquier material necesario para poder seguir el hilo del juego. Esto incluye, entre otras cosas, contadores de daño, marcadores de Condiciones Especiales y un sistema de toma de decisiones aleatorias para un evento de JCC. Para un evento de videojuegos, será necesaria una consola adecuada y una tarjeta de juego que funcione debidamente.

6.2. Responsabilidades del espectador

Los espectadores podrán observar los combates, pero no podrán interferir de ninguna forma. Deberán, además, mantenerse a una distancia razonable de los jugadores (que será la que determine el personal del evento) para evitar distracciones. La única forma que tendrá un espectador de interactuar en un torneo será preguntando a un juez acerca de la legalidad de una jugada específica. Los comentarios y las preguntas sobre los juegos en curso se deberán realizar a una distancia adecuada de los jugadores para evitar que estos puedan obtener ventaja debido a información externa o a una distracción.

Los jugadores que estén participando en el torneo no podrán observar otros juegos en curso, ya que les proporcionaría una ventaja injusta con respecto a esos jugadores en partidas posteriores.

Cualquier interrupción o penalización que recaiga en un espectador que no participe en un torneo se aplicará al jugador o los jugadores de los cuales es responsable el espectador. En caso de que sea necesario expulsar a un espectador de un torneo, los jugadores de los que es responsable el espectador también quedarán descalificados del torneo.

6.3. Responsabilidades del juez

Los jueces deberán ser imparciales a la hora de aplicar sus decisiones y ayudar al organizador del torneo y al juez a cargo a organizar un buen torneo. Siempre que sea posible, los jueces deberán evitar ejercer como tales en los juegos en los que participan sus propios familiares, ya que se crea la percepción de que es impropio. Los jueces deberán fomentar la deportividad en todo momento.

El Programa de Juego Organizado Pokémon apoya las decisiones de sus jueces, siempre que se hayan tomado de manera imparcial y en el mejor interés del espíritu de juego.

6.3.1. Decisiones largas

En el caso de que una decisión lleve más de tres minutos, el juez podrá ampliar el tiempo de juego. Dado que la toma de decisiones en los juegos forma parte del torneo, estas ampliaciones de tiempo no se tienen que realizar por cada juego, y solo se deberán aplicar si la decisión es complicada o cuando al juez le lleve más tiempo del normal llegar a un juego. El tiempo adicional que se asigne se deberá comunicar con claridad a ambos jugadores, y el juez deberá registrarlo inmediatamente.

6.4. Responsabilidades del juez a cargo

El juez a cargo será el árbitro final de todas las decisiones e interpretaciones del reglamento en cada torneo. El organizador del torneo será quien designe al juez a cargo antes del torneo y es el responsable último de asegurarse de que todos los participantes cumplan las reglas que se establecen en este documento. El juez a cargo también será responsable de informar al Programa de Juego Organizado Pokémon de todas las penalizaciones que vayan más allá de un aviso.

6.4.1. Apelaciones al juez a cargo

Un jugador podrá apelar cualquier decisión que tome un juez al juez a cargo del torneo. En ese caso, el juez a cargo deberá escuchar a todas las partes, incluidos ambos jugadores y el juez que tomó la decisión original, antes de tomar la decisión final. El juez a cargo será la autoridad final de todas las decisiones e interpretaciones de las reglas de ese torneo.

6.5. Responsabilidades del organizador del torneo

El organizador del torneo es el eje central de un torneo. Es el responsable de todos los detalles del torneo, como, entre otras cosas, conseguir un local, la publicidad, la selección del formato del torneo, la estructura del torneo y la comunicación de los resultados del torneo.

El organizador del torneo tendrá que notificar a los jugadores la siguiente información:

- Tipo de torneo (sistema suizo, sistema suizo más eliminación directa, etc.).
- Formato del torneo (Modificado o Sin límites).
- Número de rondas.
- Número de minutos por ronda.
- Los mejores clasificados (si es aplicable).
- Personal del torneo (juez a cargo, jueces, tanteadores, etc.).
- Cualquier descanso durante el torneo.

Esta información se deberá transmitir en el momento oportuno. El tipo y el formato del torneo se deberán anunciar con la antelación necesaria para que los jugadores puedan prepararse antes de llegar al torneo. El número de rondas, los minutos por ronda, quiénes son los mejores clasificados, el personal del torneo y los descansos se deberán anunciar antes del comienzo de la primera ronda.

7. Puntualidad

Se espera que los jugadores estén presentes al comienzo del torneo y en cada una de las rondas y partidas que lo componen. Un combate se considerará una derrota para un jugador cuando llegue más de 5 minutos tarde a cualquier ronda. Los jugadores que no se hayan presentado al final de esa ronda quedarán expulsados del torneo.

8. Toma de notas

Los jugadores podrán tomar notas de las acciones que ocurran durante el juego. Los jugadores podrán tomar notas y consultarlas durante el juego. No tendrán que compartirlas con otros jugadores, pero un juez podría solicitar verlas y pedir explicaciones si fuera necesario. La hoja de notas de cada jugador deberá estar en blanco al comienzo de cada juego.

Los jugadores podrán tomar notas solo cuando sea oportuno y no podrán utilizar dispositivos con los que se puedan enviar y recibir mensajes. Los jugadores no podrán consultar las notas que hayan tomado en rondas anteriores durante el transcurso del torneo. Las notas que se hayan tomado durante un combate no se pueden dar a otros jugadores durante el torneo.

Dado que un juez podría solicitar ver las notas de un jugador, no se permite el uso de códigos, mensajes cifrados, abreviaturas o cualquier otro método que sirva para oscurecer el significado de la información. Asimismo, las notas que haya tomado un jugador no podrán contener información falsa con el fin de engañar al personal del torneo.

9. Dispositivos electrónicos

A excepción de los dispositivos necesarios para participar en el evento, durante una partida no se permitirá el uso de dispositivos electrónicos, como teléfonos móviles, reproductores de MP3 o dispositivos de envío de mensajes de texto. En algunos casos especiales, el organizador del torneo podría permitir el uso de un dispositivo electrónico.

10. Resultados de los combates

Los resultados de las partidas deberían ser siempre los resultados del juego, a menos que se haya concedido la victoria de un combate o impuesto una penalización. Los resultados determinados de manera aleatoria o por medio de sobornos van en contra del espíritu de juego y no son tolerados por el Programa de Juego Organizado Pokémon.

10.1. Conceder la victoria

Los jugadores podrán conceder la victoria de un combate a sus rivales si lo desean, y los jueces deberán permitir a los jugadores la oportunidad de ofrecer esta cesión si se ha acabado el tiempo y el juego no ha terminado, pero siempre antes de que los jugadores firmen su resguardo del enfrentamiento. Una vez que ambos jugadores hayan firmado el resguardo, el resultado del enfrentamiento no se podrá cambiar.

Si un jugador desea conceder la victoria de un enfrentamiento a su rival, se deberá llamar inmediatamente al juez o al tanteador para notificarles este hecho y poder registrar el resultado de la manera adecuada.

10.2. Determinación aleatoria

Los jugadores no deberán determinar nunca el resultado de una partida por medios aleatorios (lanzar una moneda, tirar un dado, etc.).

10.3. Sobornos

Cualquier tipo de compensación que se ofrezca con la intención de alterar el resultado de un enfrentamiento o de persuadir a un jugador para que ceda la victoria antes o durante un enfrentamiento se considera soborno. El Programa de Juego Organizado Pokémon considera que el resultado de todos los combates en un torneo se debe decidir sin ninguna influencia externa.

11. Retirada de un torneo

Los jugadores podrán retirarse de un torneo, por cualquier motivo, antes de que el torneo haya concluido. Estos deberán informar personalmente al juez a cargo del torneo, al organizador del torneo o al tanteador (si hay alguno) de que van a retirarse del torneo. Los organizadores de torneos y los tanteadores no deberán aceptar que un jugador informe sobre la retirada de otro jugador sin verificarlo con el jugador en cuestión. Los jugadores que decidan retirarse deberán hacerlo antes de que se publiquen los emparejamientos de una nueva ronda. Los jugadores que decidan retirarse después de

publicar los emparejamientos, pero antes de jugar el combate de esa ronda, recibirán una derrota como penalización en esa ronda y luego se retirarán del torneo.

11.1. Retirada después de la ronda de sistema suizo final

En un torneo de sistema suizo más eliminación directa, un jugador podrá retirarse del torneo después de la ronda de sistema suizo final y no participar así en la eliminación directa. Si un jugador quisiera retirarse durante la ronda de sistema suizo final, deberá hacerlo antes de que se publiquen las posiciones finales de esa ronda. Los jugadores que no se retiren antes de este punto serán emparejados en la eliminación directa del torneo y estarán sujetos a las reglas de puntualidad que se explican en la Sección 7, en caso de que no se presenten al enfrentamiento.

11.2. Retirada de un torneo de formato Limitado

El organizador del torneo será quien determine el número mínimo de rondas en el que deberá participar un jugador en los torneos Limitados. Si el jugador se retirara antes de haber llegado a ese número mínimo de rondas, se le podrán denegar los premios de participación que habría recibido en caso de que hubiera continuado jugando en el evento.

12. Materiales permitidos

A los jugadores se les permite conservar los materiales necesarios para realizar sus jugadas en la superficie de juego, como contadores de daño, marcadores de Condiciones Especiales o cartas de referencia para combates de JCC. Las tablas de compatibilidad de tipos para las combates de videojuegos no están permitidas. En la superficie de juego se permite tener un pequeño número de objetos o “amuletos de buena suerte”, pero deben estar bien organizados y no estorbar en el juego. Cualquier otro objeto se debe mantener alejado de la superficie de juego para reducir distracciones y confusiones. Los jugadores siempre podrán solicitar que se retire del área de juego cualquier material innecesario si le está distrayendo o molestando para jugar.

En la superficie de juego no se permiten comidas ni bebidas. El organizador del torneo puede permitir llevar comida y/o bebidas al área del torneo, pero en ningún momento deben estar sobre la superficie de juego.

13. Penalizaciones

En caso de surgir cualquier problema en un torneo de Play! Pokémon, los jugadores y los espectadores se someterán a las normativas sobre penalizaciones del Programa de Juego Organizado Pokémon. Todas las penalizaciones que vayan más allá de un aviso se comunicarán al Programa de Juego Organizado Pokémon para estudiarlas en mayor profundidad. Las penalizaciones que se impongan a los espectadores, si son lo suficientemente graves, se aplicarán al jugador o jugadores de los que son responsables. El juez a cargo será quien tenga la última palabra sobre todas las penalizaciones impuestas en un torneo.

14. Estructura del torneo

Los torneos de Play! Pokémon se administran mediante el sistema de eliminación directa o el sistema suizo de emparejamiento. Dependiendo del tamaño del evento, los torneos se podrán administrar como eventos de sistema suizo por categorías de edad. En torneos muy competitivos, el organizador del torneo podría decidir realizar rondas de eliminación directa después de las rondas del sistema suizo.

14.1. Definición de un enfrentamiento

Un enfrentamiento es un juego o una serie de juegos contra un solo rival en un torneo. El grupo de enfrentamientos que se juegan en un torneo se denominan ronda.

La mayoría de los enfrentamientos constan de un solo juego, pero algunos se pueden jugar al mejor de tres. Si se va a hacer esto en algún momento durante el torneo, el organizador del torneo deberá indicar en qué momento se hará al comienzo del torneo. Se recomienda que las rondas de sistema suizo o sistema suizo por categoría de edad se jueguen como juegos de una sola partida.

14.2. Comunicación de los resultados de los enfrentamientos

El ganador de cada enfrentamiento será responsable de comunicar el resultado al organizador del torneo o al tanteador (si lo hubiera). Al principio del torneo, el organizador del torneo deberá informar a los jugadores de a quién deberán comunicar sus puntuaciones.

Apéndice A. Actualizaciones de este documento

El Programa de Juego Organizado Pokémon se reserva el derecho a alterar este reglamento, así como a interpretar, modificar, clarificar o hacer cambios oficiales a este reglamento, con o sin previo aviso.

Las actualizaciones de este documento se publicarán en www.pokemon.es.

Cambios del 1 de noviembre de 2012

Se crea un documento independiente.