



Reglas y directrices sobre las ligas

Fecha de la última revisión: 17 de abril de 2019

NOTA: En caso de producirse una discrepancia entre el contenido de la versión en inglés de este documento y el de cualquier otra versión del mismo, la versión en inglés tendrá prioridad.

Reglas y directrices sobre las ligas de Play!

Pokémon

Índice

1.	Introducción.....	3
2.	Solicitud para organizar una liga	3
2.1.	Ligas de tiendas y ligas de clubs.....	3
2.2.	Crea tu cuenta del Club de Entrenadores Pokémon.....	4
2.3.	Conviértete en Profesor Pokémon.....	4
2.4.	Solicitud para comenzar una liga	4
2.5.	Líderes de liga	5
3.	Preparación de tu primera temporada de liga	5
3.1.	Programación del horario de juegos.....	6
3.2.	Tu primer pedido de materiales de liga.....	6
3.3.	Cómo dar publicidad a tu liga.....	7
4.	Materiales de liga	7
4.1.	Cantidades.....	7
4.1.1.	Redondeo	7
4.1.2.	Jugadores sin cuentas del Club de Entrenadores Pokémon completamente activas	8
4.2.	Contenido del kit.....	8
5.	Seguimiento de jugadores	9
5.1.	Registro de jugadores	9
5.2.	Coste de inscripción a la liga	10
6.	Partidas de liga.....	10
6.1.	Partidas del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon.....	11
6.2.	Partidas de videojuegos Pokémon.....	11
7.	Premios de temporadas anteriores	12
8.	Entrega de informes y pedidos para la próxima temporada.....	12
8.1.	Envío de informes	12
8.2.	Pedidos para la próxima temporada.....	14
9.	Desafíos de Liga (ligas de tiendas).....	14

9.1.	Criterios de clasificación para los Desafíos de Liga	14
9.2.	Celebración de un Desafío de Liga oficial	15
9.3.	Estructura de los torneos de Desafío de Liga	15
9.4.	Premios de los Desafíos de Liga	16
10.	Copas de Liga (ligas de tiendas)	16
10.1.	Criterios de clasificación para las Copas de Liga	17
10.2.	Celebración de una Copa de Liga oficial	17
10.3.	Estructura de los torneos de Copas de Liga	18
10.4.	Premios de las Copas de Liga	18
11.	Consejos para organizar Desafíos de Liga y Copas de Liga	19
11.1.	Consejos generales	19
11.2.	Jueces	19
11.3.	Informes sobre los eventos	20
12.	Prelanzamientos (ligas de tiendas)	20
12.1.	Criterios de clasificación para los prelanzamientos	20
12.2.	Organizar un evento de prelanzamiento	21
12.3.	Estructura de los torneos de prelanzamiento	21
12.4.	Premios de los eventos de prelanzamiento	22
Apéndice A.	Actualizaciones de este documento	23
	Revisiones realizadas para la última publicación (17 de abril de 2019)	23

1. Introducción

¡Bienvenido al ciclo de ligas Pokémon 2019! Nos alegra saber que has decidido organizar este nuevo ciclo de ligas. Las ligas Pokémon dan la oportunidad a los jugadores de reunirse de manera informal para hacer nuevos amigos, probar sus barajas y ganar premios fantásticos.

Las ligas Pokémon deben celebrarse en lugares públicos, limpios y seguros. Si bien es cierto que preferimos que las ligas se celebren en tiendas de juegos, entendemos que esto no es siempre posible. Las bibliotecas, los centros comunitarios y los centros comerciales nos parecen muy buenas alternativas. Lo más importante a la hora de elegir el lugar de celebración de una liga es preguntarse si los jugadores van a estar cómodos allí.

2. Solicitud para organizar una liga

Si ves que hay necesidad de una liga en tu área y decides organizar una, hay varias cosas que deberías saber de antemano.

2.1. Ligas de tiendas y ligas de clubs

Tanto si el lugar que tienes en mente es una tienda de juegos como si es un espacio comunitario, tienes a tu disposición el programa de ligas Pokémon. Sin embargo, los eventos asociados con ligas, como los Desafíos de Liga y las Copas de Liga, solo están a tu disposición si tu liga se celebra en una tienda. Para diferenciar estos dos tipos de ligas, denominamos “ligas de tiendas” a aquellas que están asociadas con una tienda y “ligas de clubs” a aquellas que se celebran en cualquier otro lugar.

El local debe cumplir con los siguientes requisitos* para poder ser considerado una tienda a efectos de obtener los beneficios del programa de ligas Pokémon:

- ☉ Debe ser un establecimiento físico tradicional, con un escaparate, un punto de venta visible y un horario de apertura regular.
- ☉ Debe vender cartas del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon.
- ☉ Debe proporcionar accesibilidad a todos los asistentes potenciales, independientemente de su edad.
- ☉ Debe tener espacio para al menos 8 jugadores, ya sea dentro o directamente junto a la tienda.
- ☉ Para eventos exclusivos de ligas de tiendas, tales como los prelanzamientos, Desafíos de Liga y Copas de Liga, se requerirá proporcionar acceso a un espacio de torneo

limpio, seguro y apropiado para este fin que esté dentro o justo al lado de la tienda. Se podrían considerar excepciones a esta regla caso por caso. La solicitud debe enviarse para ser considerada al menos 28 días antes de la fecha programada del evento.

**Estos requisitos están sujetos a cambios.*

Nota: Si cumples con los requisitos aquí mencionados y estás ubicado en Europa, ponte en contacto a través de retailereurope@pokemon.com y pon “Autorizar comercio” en el título para ayudar a agilizar tu solicitud.

2.2. Crea tu cuenta del Club de Entrenadores Pokémon

Por supuesto, lo primero que necesitará cualquier persona que vaya a participar en el programa de Play! Pokémon es una cuenta del Club de Entrenadores Pokémon. Crear una cuenta es realmente fácil. Solo tienes que dirigirte a Pokemon.es, hacer clic en la pestaña “Unirse” en el menú de la esquina superior izquierda de la página y seguir las instrucciones que aparecen a continuación. Si necesitas un ID de jugador, sigue estas instrucciones:

- 🕒 Inicia sesión en tu cuenta del Club de Entrenadores Pokémon.
- 🕒 Selecciona “Configuración de Play! Pokémon” en el menú a la izquierda.
- 🕒 Selecciona “Necesito un número de ID de jugador nuevo”.

2.3. Conviértete en Profesor Pokémon

Para poder organizar ligas y torneos oficiales, tendrás que ser un Profesor con la pertinente certificación como organizador. Puedes encontrar las instrucciones sobre cómo convertirte en Profesor [aquí](#). Visita [esta página](#) cuando quieras comenzar.

CONSEJO:

Las mejores solicitudes de Profesor tienen información sobre los planes que tiene el solicitante como Profesor Pokémon. Esta es tu oportunidad de impresionarnos con tu capacidad de comunicación y planificación. ¡Sácale el máximo provecho!

2.4. Solicitud para comenzar una liga

¡La solicitud en sí es probablemente una de las partes más fáciles de todo el proceso!

El proceso de solicitud para comenzar una liga se encuentra [aquí](#).

2.5. Líderes de liga

Como propietario de liga, puede que no te sea posible estar siempre presente durante las sesiones de tu liga, o puede que haya demasiados jugadores como para poder dedicarles por ti mismo toda la atención que necesitan. Por ello, se te permite asignar a 3 personas de confianza como líderes de liga. Pueden ser empleados de la tienda, Profesores locales, jugadores que quieran ayudar o padres que estén interesados. Su función es trabajar junto a ti para asegurarse de que tus jugadores consigan tener la mejor experiencia de liga posible.

Si tu líder de liga es un voluntario, por favor, asegúrate de agradecerle su colaboración para que sienta lo mucho que aprecias la responsabilidad adicional que ha tomado.

3. Preparación de tu primera temporada de liga

Una vez que tu solicitud de liga haya sido aprobada, recibirás una notificación a través del correo electrónico que usaste para crear tu cuenta del Club de Entrenadores Pokémon. Una vez que esto suceda, dirígete a tu panel de herramientas de Play! Pokémon y úsalo para llegar a la página de tu liga.

CONSEJO:

Puedes encontrar el panel de herramientas de Play! Pokémon en el mismo menú que usaste para solicitar tu liga. En el transcurso del proceso de gestión de tu liga, usarás a menudo el panel de herramientas de Play! Pokémon, por lo que te recomendamos que lo marques para añadirlo a tus favoritos, de manera que más adelante puedas acceder rápida y fácilmente al mismo.

En la página de tu liga, verás opciones para añadir primero tu horario de juegos y, después, rellenar tu primer pedido.

NOTA

Es importante tener en cuenta que, hasta que lleves a cabo estos dos primeros pasos, nadie podrá encontrar tu liga usando la herramienta del localizador de eventos. De hecho, por esta misma razón, no se podrá encontrar ninguna liga que no tenga sus próximas sesiones programadas, por lo que es importante que siempre mantengas tu programación al día.

Además, hasta que estos pasos estén completados, tu liga se registrará como inactiva, un estado que le indicará a Juego Organizado Pokémon que tu liga no ha tenido ninguna

actividad.

3.1. Programación del horario de juegos

Es esencial elegir las fechas y las horas adecuadas. Es importante que las sesiones de tu liga sean accesibles a la mayor cantidad de jugadores posible. Por lo general, las fechas ideales para celebrarlas son los días entre semana por la tarde o los fines de semana. Recomendamos realizar una sesión de entre 2 y 4 horas a la semana.

Si se va a celebrar una liga Pokémon en otro lugar de tu zona, te sugerimos que te pongas en contacto con el propietario o líder de esa liga para asegurarte de que las sesiones de las dos ligas no coincidan. Recuerda que la idea es ofrecer a la gente un lugar en el que puedan divertirse jugando y creando una comunidad, no “competir” con otras ligas.

Animamos a los jugadores a que participen en más de una liga para que puedan ganar más recompensas por jugar a Pokémon. Nunca se sabe... Si colaboras con otras ligas de tu zona, puede que consigas más participantes. ¡Algunos de los grupos de jugadores más numerosos y entusiastas provienen de áreas en las que diferentes ligas cooperan para promover actividades de Pokémon!

3.2. Tu primer pedido de materiales de liga

Si esta es tu primera temporada, tu kit contendrá suficientes materiales para un máximo de 10 jugadores.

Asegúrate de que la dirección de envío que hayas elegido incluye toda la información necesaria para la entrega. Ten en cuenta que la dirección de envío no tiene por qué coincidir con la dirección del establecimiento. En ese caso, sería mejor que guardaras la dirección de envío como una de tus direcciones preferidas.

Somos conscientes de que algunas ligas experimentarán un gran crecimiento incluso durante su primera temporada. Si no tienes suficientes materiales para todos tus jugadores, asegúrate de añadir los jugadores a tu lista para que podamos ver el crecimiento de tu liga.

Solo se pueden hacer pedidos y entregar informes durante la última semana de la temporada. No se podrán entregar informes de una temporada de liga para la que todavía no se ha hecho ningún pedido.

NOTA

¡No uses la herramienta para añadir informes hasta que haya terminado tu última sesión de liga de la temporada y estés listo para comunicar los resultados finales!

3.3. Cómo dar publicidad a tu liga

Asegúrate de publicar la fecha y hora de cada sesión de liga para que tus jugadores sepan cuándo deben presentarse. Si la liga se celebra en un lugar en el que está prohibido colocar pósters o pegatinas, puedes encontrar folletos de la liga para descargar en la sección de recursos para jueces y organizadores dentro del sitio web oficial de Pokémon [Página de Reglas y recursos](#). Te recomendamos que hagas copias de estos folletos y, previo permiso del encargado del lugar, los dejes en donde puedan encontrarlos los posibles participantes de la liga.

Muchas ligas tienen también páginas web o incluso grupos que usan los sitios de las redes sociales para coordinarse con los jugadores y mantenerlos informados sobre las noticias actuales de la liga. Sé creativo y asegúrate de mantener abiertas las líneas de comunicación con tus jugadores para que tu liga crezca y se mantenga activa.

4. Materiales de liga

4.1. Cantidades

Cada mes, hay nuevos materiales de liga disponibles. Si has organizado temporadas de liga con anterioridad, tu pedido máximo de kits dependerá del número de jugadores en tu establecimiento que tengan cuentas del Club de Entrenadores Pokémon completamente activas. Si todavía no has enviado los informes para la última temporada para la que hiciste un pedido, no podrás realizar un nuevo pedido hasta que se haya informado sobre la asistencia de dicha temporada, y solo si el periodo de pedidos aún está abierto. Para el beneficio de tu liga, es mejor enviar los informes a tiempo para que no pierdas la oportunidad de hacer pedidos.

Todas las ligas recibirán siempre suficientes materiales para todos los jugadores que tengan cuentas del Club de Entrenadores Pokémon completamente activas, pero hay dos factores más que pueden afectar a la cantidad de materiales que una liga puede recibir:

4.1.1. Redondeo

Al calcular la cantidad de materiales que tenemos que enviar a una liga, siempre redondearemos para cubrir el número de jugadores con cuentas del Club de Entrenadores

Pokémon completamente activas. Pero, como los suministros de liga se envían en incrementos de 10, una liga con un total de 11 jugadores en la que todos los jugadores tienen sus cuentas del Club de Entrenadores Pokémon completamente activas recibiría suficientes materiales para 20 jugadores.

4.1.2. Jugadores sin cuentas del Club de Entrenadores Pokémon completamente activas

Entendemos que los jugadores nuevos no siempre activan sus cuentas a tiempo para poder incluirse en el cómputo de los pedidos de tus materiales de liga. Con el objetivo de ayudarte a mantenerte al día con una base creciente de jugadores, también enviaremos hasta aproximadamente un 50% más de los materiales que enviaríamos si solo contáramos los jugadores con cuentas activas del Club de Entrenadores Pokémon. Es importante tener en cuenta que este suministro adicional nunca resultará en un envío de más materiales de los que necesitas para cubrir el número total de jugadores que hayas comunicado.

Esto significa que, si al final de tu primera temporada comunicas que tienes un total de 70 jugadores, pero solo 32 de esos jugadores tienen cuentas del Club de Entrenadores Pokémon activas, se te enviará un suministro para 50 jugadores.

También significa que, si al final de tu primera temporada comunicas que tienes un total de 80 jugadores y 70 de esos jugadores tienen cuentas del Club de Entrenadores Pokémon activas, se te enviará un suministro para 80 jugadores.

4.2. Contenido del kit

Echa un vistazo a todos los materiales de la liga que has recibido para familiarizarte con ellos. De esta forma, te resultará más fácil entender el resto de este documento.

Cada temporada tiene una serie de artículos centrados en el tema de dicha temporada. Algunos son materiales de marketing y otros son premios para tus jugadores. En la mayoría de las regiones (excepto en Rusia), estos artículos* son:

- 📄 Carta con código promocional de JCC Pokémon Online (1 por jugador, enviadas en paquetes de 10)
- 📄 Carta de promoción especial de JCC Pokémon (4 por jugador, enviadas en paquetes de 40)

*La disponibilidad del contenido de los kits está sujeta a cambios.

Cada temporada, los jugadores podrán ganar 1 de sus 4 cartas de promoción o su carta con código de JCC Pokémon Online por presentarse a jugar cada semana. Si esto no es compatible con la programación de la liga, se anima a los propietarios de liga a que ofrezcan las recompensas en función de la participación en la liga como una forma de promover la liga y el espíritu de juego.

Además, puedes encontrar una lista de la liga en la sección de recursos para jueces y organizadores dentro del sitio web oficial de Pokémon [Reglas y recursos](#). Este PDF descargable te ayudará a hacer un seguimiento de tus jugadores durante la temporada y te ayudará en gran manera a agilizar la comunicación de los resultados.

NOTA

Estos kits se envían bajo la premisa de que se usarán tal y como se indica. Los propietarios y líderes de liga que hagan un uso inapropiado de los kits de liga perderán la oportunidad de organizar eventos futuros de Play! Pokémon y pueden ser expulsados completamente del programa de Play! Pokémon.

Las cartas de promoción enviadas para su uso en eventos de Play! Pokémon, incluidas como parte del programa de ligas Pokémon, deben ser distribuidas tal como se indica cuando sea posible. Estos materiales promocionales no pueden ser vendidos bajo ningún concepto por ningún organizador.

Una vez que hayan pasado 30 días después de que acabe el evento o la última sesión de liga para los que estas cartas estaban destinadas, las cartas restantes podrán usarse en otros eventos de Play! Pokémon a discreción del organizador. Si no, deberán destruirse.

5. Seguimiento de jugadores

5.1. Registro de jugadores

La primera vez que un jugador se apunte a tu liga, pídele permiso para registrar su nombre, su ID de jugador y su fecha de nacimiento, para conservarlo como referencia. Si ese jugador aún no ha añadido un ID de jugador a su cuenta del Club de Entrenadores Pokémon, debes asignarle una tarjeta de ID de jugador (disponible para su descarga desde el menú de información del organizador en tu panel de herramientas de Play! Pokémon seleccionando la [opción de imprimir más ID de jugadores](#)). Escribe el nombre del jugador en la tarjeta de ID de jugador, saca la tarjeta y dásela al jugador.

Si el jugador es menor de 13 años, sus padres tendrán que dar su consentimiento para proporcionar esta información y seguir el enlace que aparece en la tarjeta del ID de jugador para poder activar por completo la cuenta del jugador.

Si el jugador tiene más de 13 años, este deberá seguir el enlace que aparece en la tarjeta del ID de jugador para registrar en línea una cuenta del Club de Entrenadores Pokémon.

CONSEJO:

Si no tienes ninguna tarjeta de ID de jugador para entregar a los nuevos jugadores, puedes dirigirte a la sección de pedir más ID de jugador del menú de información del organizador.

Si decides que a ti también te gustaría participar en la liga Pokémon como jugador, puedes jugar en tu propia liga. Si decides hacer esto, tus responsabilidades como organizador deben tener prioridad sobre tu papel como jugador.

Cuando un jugador ha sido incluido en tu lista de jugadores y tiene el nombre que haya elegido en la lista de clasificación, estará listo para jugar.

Es conveniente añadir jugadores a tu lista de la liga en línea usando la herramienta de añadir jugadores en la página de tu liga para ahorrarte tiempo después.

5.2. Coste de inscripción a la liga

En algunos casos, será necesario cobrar a los jugadores un pequeño coste de inscripción por participar en tu liga. Tú decides si quieres cobrar este coste cada semana o por adelantado, pero deberás seguir todos los requisitos legales que puedan corresponder a la zona donde estés. Ese dinero debería destinarse a cubrir los gastos de alquiler del local o cualquier premio adicional que desees entregar en tu liga. Dado que los precios son diferentes en función de cada lugar, te recomendamos que informes a los jugadores a qué vas a destinar el dinero para evitar quejas.

6. Partidas de liga

Las ligas Pokémon no se gestionan necesariamente de la misma forma que los torneos oficiales. Los jugadores son normalmente los responsables de encontrar a otra persona con la que jugar, ya que el organizador del evento no los emparejará con nadie.

- ⦿ No hay rondas como en los torneos.
- ⦿ Los jugadores pueden jugar todas las partidas que deseen, aunque las ligas pueden limitar en qué momento los jugadores podrán ganar premios de liga.
- ⦿ Si el número de participantes lo permite, los jugadores no podrán jugar con el mismo oponente dos veces seguidas.
- ⦿ Los premios se basan en el número de partidas que se hayan jugado, no en el número de partidas que un jugador gana.

Si hay demanda para partidas de liga siguiendo el estilo de los torneos, puedes organizar torneos oficiales durante las sesiones de liga en Pokemon.es y gestionar estos torneos usando la versión más actual del software TOM. Esto te permite hacer automáticamente los emparejamientos en las rondas suizas con el mínimo esfuerzo. Aunque los resultados de estos torneos deberían comunicarse, esto no reemplaza el requisito de comunicar tus resultados de liga temporada por temporada tal como se especifica en la Sección 8.

6.1. Partidas del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon

En las temporadas de liga se puede usar cualquier formato que desees, aunque las barajas de los jugadores deben cumplir con las reglas de creación de barajas habituales.

Es aconsejable hacer una encuesta entre los jugadores para determinar qué formatos les interesan antes de tomar una decisión.

Deberías elegir un formato que les interese a tus jugadores. Si la mayoría de los jugadores son nuevos, deberías organizar la liga usando el formato Estándar, que exige que las barajas solo contengan cartas de expansiones recientes de JCC Pokémon.

Para obtener más información sobre los diferentes formatos, consulta el documento [Reglamento y formatos de los torneos de JCC de Play! Pokémon](#) en la sección de información general de la página de reglas y recursos.

NOTA

Está estrictamente prohibido participar con cartas falsificadas en una liga Pokémon. Las cartas falsificadas no se permiten jamás en los eventos de Play! Pokémon. Si descubres que un jugador está utilizando cartas falsificadas durante una sesión de la liga, no podrán contarse los resultados de las partidas que ese jugador haya jugado usando esas cartas.

CONSEJO:

Consejo: En muchos casos, los jugadores nuevos ni siquiera saben que sus cartas son falsificadas. Nunca se debe hacer sentir a los nuevos jugadores culpables por participar en tu liga con cartas falsificadas. Toma el tiempo necesario para explicarles que las cartas falsificadas no están permitidas en los eventos oficiales, y ayúdales a aprender cómo identificar y evitar cartas falsificadas en el futuro.

6.2. Partidas de videojuegos Pokémon

Las ligas Pokémon también permiten a los jugadores que se registren las partidas jugadas contra otros jugadores usando videojuegos Pokémon como *Pokémon Ultrasol* y *Pokémon Ultraluna*.

Cuando los jugadores combatan usando uno de los videojuegos Pokémon, deberían ponerse de acuerdo por anticipado sobre las reglas que usarán para jugar.

En las ligas, solo se contarán los combates que los jugadores hagan contra otros jugadores, no contra el ordenador.

NOTA

Si se descubre que un jugador está usando Pokémon ilícitos en una partida de liga, no podrán contarse los resultados de las partidas que ese jugador haya jugado usando esos Pokémon.

7. Premios de temporadas anteriores

Los jugadores nuevos que se unan a tu liga deberían tener la oportunidad de ganar recompensas de temporadas anteriores, si aún te queda alguna. Asimismo, los jugadores habituales que aún no hayan conseguido todos los premios de las temporadas anteriores también deberían tener la oportunidad de obtenerlos. Procura guardar los premios de las temporadas anteriores en un lugar seguro para poder entregárselos a los nuevos jugadores que consigan ganar.

Los jugadores que ganen premios que sobren de las temporadas anteriores deberían recibir estos premios restantes por riguroso orden de llegada.

8. Entrega de informes y pedidos para la próxima temporada

Podrás entregar informes de la temporada actual y pedir materiales para tu próxima temporada de liga en el intervalo comprendido entre una semana antes de que la temporada actual termine y una semana después de que empiece la nueva temporada.

NOTA

Si no entregas los informes y haces el pedido en ese intervalo de tiempo, es posible que no puedas hacerlo en otro momento.

8.1. Envío de informes

Si has estado al día con el crecimiento de tu liga y has ido añadiendo nuevos jugadores a la lista en tu página de liga después de cada sesión de liga, el informe de tu liga simplemente consistirá en revisar tu lista de liga y usar la herramienta de añadir informe para confirmar la actividad de tu liga para la temporada. No esperes a confeccionar tu lista hasta el día antes de que termine el plazo para entregar los informes de liga. ¡La herramienta de añadir jugadores está ahí para ayudarte!

CONSEJO:

Consejo: Los jugadores que ya hayas introducido en tu lista en el pasado estarán disponibles en una lista de jugadores anteriores que puede ordenarse por columnas. Todo lo que tienes que hacer para añadirlos a la temporada actual es seleccionarlos y actualizar tu lista. Esta lista se restablece cada año al comienzo de un nuevo ciclo, lo cual significa que solo tendrás que introducir la información de tus jugadores regulares una vez al año.

Juego Organizado Pokémon siempre está buscando formas de mejorar sus programas. Para ello, exigimos que se nos envíen informes al final de cada temporada. La única información obligatoria que solicitamos es un ID de jugador, el nombre proporcionado por el jugador y la fecha de nacimiento de cada jugador que participa en la liga, además de las temporadas en las que han participado dichos jugadores.

Los informes se realizan en línea a través de la página de liga. No puedes solicitar kits de liga para una temporada futura hasta que hayas elaborado el informe de los resultados de la liga actual. Esto significa que tienes que informar sobre los resultados de cada temporada una semana antes del final de la misma si quieres recibir a tiempo los kits para el comienzo de la siguiente.

Tal como mencionamos anteriormente, la cantidad de materiales enviados se basa principalmente en el número de jugadores que tengan cuentas del Club de Entrenadores Pokémon totalmente activas. Para garantizar que tienes suficientes materiales para los participantes de la liga, asegúrate de informar con precisión los resultados de cada temporada y de que el mayor número posible de tus jugadores tengan activas sus cuentas del Club de Entrenadores Pokémon.

NOTA

Ten en cuenta que los Desafíos de Liga y las Copas de Liga, así como los eventos de prelanzamiento y de Puntuación Clasificatoria, no deberían contar como sesiones de liga, y no consideramos que los jugadores de estos eventos puedan incluirse en tu lista de liga a no ser que hayan asistido a una sesión de liga. Por favor, presta atención a esto al enviar los informes sobre la asistencia a tu liga en cada temporada, y asegúrate de incluir únicamente aquellos jugadores que hayan participado en una sesión de liga durante ese mes.

8.2. Pedidos para la próxima temporada

Los pedidos para cada nueva temporada se podrán empezar a hacer una semana antes del comienzo de la misma. Para asegurarte de que recibes a tiempo los kits de la nueva temporada, asegúrate de usar cuanto antes la herramienta de introducir pedidos.

NOTA

Si no informas de los resultados de las temporadas anteriores, es posible que esto afecte a tu capacidad para solicitar material para temporadas futuras.

9. Desafíos de Liga (ligas de tiendas)

Los torneos de Desafío de Liga del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon están diseñados para proporcionar a los jugadores pequeños eventos de nivel básico a escala local. Estos torneos son estupendos para empezar a adentrarte en el mundo de los eventos de Puntuación Clasificatoria.

En los torneos de Desafío de Liga, los jugadores de cada una de las 3 categorías de edad pueden empezar a trabajar para ganar Championship Points, lo que a la larga puede contribuir a conseguir una invitación para el Campeonato Mundial Pokémon.

9.1. Criterios de clasificación para los Desafíos de Liga

Si deseas entregar una solicitud para organizar un Desafío de Liga, ten en cuenta los siguientes criterios que debes cumplir:

- 🕒 Debes haber celebrado ligas Pokémon en tu local por un mínimo de 3 meses.
- 📄 Debes haber enviado informes de forma precisa de cada una de las 3 temporadas de liga consecutivas más recientes.
- 🕒 Debes haber pedido materiales de liga para la temporada actual.

Una vez que tu liga haya cumplido con dichos requisitos, por favor, envía una [consulta al centro de asistencia](#) para solicitar que se revise la elegibilidad de tu liga. En aras de una mayor claridad, tu consulta debería llevar el título de "Activar Desafío de Liga".

Para mantener la elegibilidad después de tu primer Desafío de Liga, se deben cumplir los siguientes criterios:

- 🕒 Tu liga debe tener el estado de temporada activa.

- ☉ Debes haber enviado correctamente el Desafío de Liga anterior más reciente.
- ☉ Debes haber enviado informes de forma precisa de 2 de las 3 temporadas de liga consecutivas más recientes.
- ☉ Debes haber pedido materiales de liga para la temporada actual.

9.2. Celebración de un Desafío de Liga oficial

Todos los propietarios de liga que estén conectados con una liga aprobada encontrarán un botón para crear Desafíos de Liga para cada temporada en su página de liga. Cada liga solo podrá organizar un evento Desafío de Liga oficial por cada temporada de liga.

Si eres un propietario o líder de liga para una liga determinada y también tienes la certificación de organizador, coordina para determinar quién va a ser el que gestione tu torneo de Desafío de Liga oficial cada temporada. Una liga que organice múltiples Desafíos de Liga en la misma temporada puede perder la capacidad de llevar a cabo estos eventos en el futuro. Cualquiera que intente organizar Desafíos de Liga para una liga que no esté aprobada para llevar a cabo estos eventos puede perder la capacidad de organizar eventos Pokémon en el futuro.

NOTA

Si como propietario de liga quieres que tus líderes de liga puedan organizar Desafíos de Liga o Copas de Liga en tu nombre, debes darles permiso usando la opción de editar líderes en la página de detalles de tu liga.

Si tu liga tiene el botón para crear un Desafío de Liga, y eres el propietario de liga o un líder de liga con una certificación de organizador activa y los permisos correctos para organizar los torneos oficiales, solo tienes que hacer clic en ese botón y rellenar los campos obligatorios. Ten en cuenta que tu liga no podrá organizar un torneo oficial de Desafío de Liga si todavía no has hecho el pedido para la temporada actual.

9.3. Estructura de los torneos de Desafío de Liga

En estos torneos se usan los formatos Estándar y Expandido y los emparejamientos suizos con edades separadas. Consulta el [Reglamento y formatos de los torneos de JCC de Play! Pokémon](#) para obtener más información sobre los formatos Estándar y Expandido.

- ☉ El número de rondas suizas a jugar dependerá de la asistencia total al evento.

- 🕒 El organizador puede elegir operar estos eventos usando el formato de rondas de una sola partida o al mejor de tres partidas. En cualquier caso, el formato elegido debe ser anunciado con suficiente antelación para que los jugadores puedan prepararse.
- 🕒 El límite de tiempo mínimo para rondas de una sola partida es de 30 minutos.
- 🕒 El límite de tiempo mínimo para rondas al mejor de tres partidas es de 45 minutos.
- 🕒 Los torneos de Desafío de Liga no incluyen una sección de eliminación directa. Las posiciones en el evento quedan determinadas por las posiciones finales de las rondas suizas.
- 🕒 Como siempre, asegúrate de que el nombre que elijas para tu evento sea preciso y adecuado para familias.

9.4. Premios de los Desafíos de Liga

Además de los Play! Points y Championship Points, en la mayoría de las regiones (excepto en Rusia), los eventos de Desafío de Liga también ofrecen cartas de promoción especiales para los jugadores entre las posiciones 1.^ª y 4.^ª de cada categoría de edad. Estas cartas de promoción serán enviadas con los materiales de liga para esa temporada.

NOTA

Ten en cuenta que las reglas referentes al uso de los kits de premios especificadas en la Sección 4.2 son aplicables a los Desafíos de Liga como parte de los eventos de Puntuación Clasificatoria.

10. Copas de Liga (ligas de tiendas)

Las Copas de Liga son el siguiente paso adelante en el escalafón de la Serie de Campeonatos de JCC Pokémon. Ofrecen a los jugadores la oportunidad de ganar un mayor número de Championship Points que los Desafíos de Liga, por lo que el nivel de competición tiende a ser un poco más desafiante.

Las Copas de Liga se ofrecen en series trimestrales tal como se especifica abajo, y las ligas aprobadas pueden organizar una Copa de Liga por serie.

- 🕒 Serie de invierno: de noviembre a enero
- 🕒 Serie de primavera: de febrero a abril
- 🕒 Serie de verano: de mayo a junio
- 🕒 Serie de otoño: de julio a octubre

La fecha exacta del comienzo de cada serie corresponderá con la fecha legal de uso en torneos oficiales de la expansión más reciente de JCC.

10.1. Criterios de clasificación para las Copas de Liga

Las Copas de Liga solo están disponibles para las ligas de tiendas. A la hora de determinar qué ligas de tiendas cumplen con los requisitos, Juego Organizado Pokémon considera una combinación de factores que pueden incluir antigüedad, envío de informes de forma precisa y constante, y haber tenido éxito en prelanzamientos y Desafíos de Liga anteriores.

Si deseas entregar una solicitud para organizar una Copa de Liga, ten en cuenta los siguientes criterios que debes cumplir:

- ☉ Debes haber celebrado ligas Pokémon en tu local por un mínimo de 6 meses.
- ☉ Debes haber enviado informes de forma precisa de las 3 temporadas de liga consecutivas más recientes.
- ☉ Debes haber enviado correctamente los informes de los 3 Desafíos de Liga consecutivos más recientes.
- ☉ Debes haber pedido materiales de liga para la temporada actual.

Una vez que tu liga haya cumplido con dichos requisitos, por favor, envía una [consulta al centro de asistencia](#) para solicitar que se revise la elegibilidad de tu liga. En aras de una mayor claridad, tu consulta debería llevar el título de "Activar Copa de Liga".

Para mantener la elegibilidad después de tu primera Copa de Liga, se deben cumplir los siguientes criterios:

- ☉ Tu liga debe tener el estado de temporada activa.
- ☉ Debes haber enviado correctamente los informes de los 2 Desafíos de Liga consecutivos más recientes.
- ☉ Debes haber enviado informes de forma precisa de las 3 temporadas de liga consecutivas más recientes.
- ☉ Debes haber pedido materiales de liga para la temporada actual.

10.2. Celebración de una Copa de Liga oficial

El procedimiento para aprobar una Copa de Liga es el mismo que el de los Desafíos de Liga. Todos los propietarios de liga que estén conectados con una liga aprobada encontrarán un botón para crear una Copa de Liga para cada temporada en su página de liga.

Consulta la Sección 9.2 para obtener más información.

10.3. Estructura de los torneos de Copas de Liga

En estos torneos se usan los formatos Estándar y Expandido y los emparejamientos suizos con edades separadas. Consulta el [Reglamento y formatos de los torneos de JCC de Play! Pokémon](#) para obtener más información sobre los formatos Estándar y Expandido.

- 🕒 El número de rondas suizas a jugar dependerá de la asistencia total al evento.
- 🕒 El organizador puede elegir operar estos eventos usando el formato de rondas de una sola partida o al mejor de tres partidas. En cualquier caso, el formato elegido debe ser anunciado con suficiente antelación para que los jugadores puedan prepararse.
- 🕒 El límite de tiempo mínimo para rondas de una sola partida es de 30 minutos.
- 🕒 El límite de tiempo mínimo para rondas al mejor de tres partidas es de 45 minutos.
- 🕒 Los torneos de Copas de Liga deben incluir una sección de eliminación directa con los mejores clasificados. Esta sección de los mejores clasificados debe jugarse usando el formato de rondas al mejor de tres partidas.
- 🕒 Como siempre, asegúrate de que el nombre que elijas para tu evento sea preciso y adecuado para familias.

10.4. Premios de las Copas de Liga

En la mayoría de las regiones (excepto en Rusia), las Copas de Liga ofrecen cartas de promoción a todos los jugadores por su participación, así como variaciones con un sello especial con la palabra STAFF sobre ellas que deberían usarse para agradecer el tiempo que han dedicado los Profesores y otros miembros del personal a ayudarte a que salga todo bien en tu torneo. Además, el campeón de cada categoría de edad recibirá un tapete de juego exclusivo.

Estos premios se añadirán automáticamente al primer pedido de liga que hagas en un trimestre determinado.

NOTA

Ten en cuenta que las reglas referentes al uso de los kits de premios especificadas en la Sección 4.2 son aplicables a los Desafíos de Liga como parte de los eventos de Puntuación Clasificatoria.

11. Consejos para organizar Desafíos de Liga y Copas de Liga

Para obtener información más amplia sobre la organización de eventos de Puntuación Clasificatoria, consulta los documentos sobre las [reglas generales de los eventos](#) y los [procedimientos de operación de los torneos](#).

11.1. Consejos generales

Estos torneos deben jugarse hasta que terminen. Terminar un evento antes de tiempo entregando información de rondas con información falsa, como por ejemplo tres rondas de todos los jugadores con partidas empatadas, resultará en la invalidación del torneo.

NOTA

Como estos son torneos de Puntuación Clasificatoria que ofrecen Championship Points, la capacidad de cargar un Desafío de Liga o Copa de Liga manualmente no está disponible.

Nuestro software está diseñado para calcular los emparejamientos en función de los participantes que estén registrados. Si hay un número de participantes más reducido en una categoría de edad, el torneo puede cambiarse a un torneo con modificaciones de edad, lo que quiere decir que jugadores de distintas categorías de edad jugarán juntos. Esto no es un error. En este evento se han de otorgar premios a los ganadores de cada categoría de edad de forma apropiada: uno para cada uno de los campeones de las categorías Júnior, Sénior y Máster.

11.2. Jueces

Como los Desafíos de Liga y las Copas de Liga forman parte de la Serie de Campeonatos de Play! Pokémon, te recomendamos encarecidamente que busques ayuda de Profesores que tengan certificación como juez de JCC para ayudar a los jugadores a tener la mejor experiencia posible en tus eventos. La presencia de un juez ayudará a conseguir que se sigan las reglas de JCC, que las preguntas sobre las reglas de las cartas se resuelvan lo mejor posible, y, si hay varios jueces presentes, que los jugadores no tengan que esperar durante mucho tiempo antes de recibir ayuda.

No dudes en hacer uso del [foro de Juego Organizado](#) para ayudarte a conseguir jueces para tus eventos.

11.3. Informes sobre los eventos

Los resultados de los Desafíos de Liga y Copas de Liga deben enviarse en un plazo de 7 días desde el día en que se celebró el torneo.

Ten en cuenta que, debido a la gran cantidad de estos eventos que tienen lugar, el equipo de Juego Organizado Pokémon no podrá dedicar una cantidad considerable de tiempo a intentar arreglar archivos TOM. Por favor, si tienes problemas al cargar los archivos, ponte en contacto con el [servicio de atención al cliente](#).

Si se da el caso de que te es imposible subir los resultados del evento correctamente, será tu responsabilidad explicarles a tus jugadores por qué no van a recibir Championship Points por tu evento.

NOTA

Ten en cuenta que los Desafíos de Liga y las Copas de Liga, así como los eventos de prelanzamiento y de Puntuación Clasificatoria, no deberían contar como sesiones de liga, y no consideramos que los jugadores de estos eventos puedan incluirse en tu lista de liga a no ser que hayan asistido a una sesión de liga. Por favor, presta atención a esto al enviar los informes sobre la asistencia a tu liga en cada temporada, y asegúrate de incluir únicamente aquellos jugadores que hayan participado en una sesión de liga durante ese mes.

12. Prelanzamientos (ligas de tiendas)

Los eventos de prelanzamiento de Pokémon ofrecen a las tiendas una buena oportunidad para organizar eventos informales ideales para jugadores expertos y nuevos jugadores.

12.1. Criterios de clasificación para los prelanzamientos

Si deseas entregar una solicitud para organizar un evento de prelanzamiento, ten en cuenta los siguientes criterios que debes cumplir:

- 🕒 Tu liga debe tener el estado de temporada activa.
- 🕒 Debes haber pedido materiales de liga para la temporada actual.

Una vez que tu liga haya cumplido con dichos requisitos, por favor, envía una [consulta al servicio de atención al cliente](#) para solicitar que se revise la elegibilidad de tu liga. En aras de una mayor claridad, tu consulta debería llevar el título de "Activar prelanzamiento".

Para mantener la elegibilidad después de tu primer evento de prelanzamiento, se deben cumplir los siguientes criterios:

- 🕒 Tu liga debe tener el estado de temporada activa.
- 🕒 Debes haber informado del evento de prelanzamiento más reciente.
- 🕒 Debes haber enviado informes de forma precisa de 2 de las 3 temporadas de liga consecutivas más recientes.
- 🕒 Debes haber pedido materiales de liga para la temporada actual.

12.2. Organizar un evento de prelanzamiento

Todos los propietarios de ligas que estén conectados con una liga aprobada encontrarán un botón para crear un prelanzamiento para cada temporada en su página de liga.

Si eres un propietario o líder de liga para una liga determinada y también tienes la certificación de organizador, coordina para determinar quién va a ser el que gestione tu torneo de prelanzamiento cada temporada.

Cualquiera que intente organizar prelanzamientos para una liga que no esté aprobada para llevar a cabo estos eventos puede perder la capacidad de organizar eventos Pokémon en el futuro.

NOTA

Si como propietario de liga quieres que tus líderes de liga puedan organizar prelanzamientos en tu nombre, debes darles permiso usando la opción de editar líderes en la página de detalles de tu liga.

Si tu liga tiene el botón para crear un prelanzamiento, y eres el propietario de liga o un líder de liga con una certificación de organizador activa y los permisos correctos para organizar los torneos oficiales, solo tienes que hacer clic en ese botón y rellenar los campos obligatorios. Ten en cuenta que tu liga no podrá organizar un prelanzamiento si todavía no has hecho el pedido para la temporada actual.

12.3. Estructura de los torneos de prelanzamiento

Los prelanzamientos Pokémon están pensados para ser eventos divertidos con un ritmo rápido para tus jugadores, y tienden a ser menos competitivos que otros tipos de eventos. Sin embargo, requieren ser organizados como torneos con fines informativos.

- 🕒 Los torneos Pokémon deben tener un mínimo de 4 jugadores.
- 🕒 Dale a cada jugador una caja de Combina y Combate y concédeles 20-30 minutos para crear sus barajas. Puedes acortar este tiempo si tus jugadores terminan de crear sus barajas antes de tiempo.
- 🕒 Los torneos de prelanzamiento tienen normalmente 3 o 4 rondas: el mínimo son 3 rondas, y el máximo es el sistema suizo normal + 1 ronda. Cada ronda dura normalmente 20 minutos + 3 turnos.
- 🕒 Cuando lles a cabo tu torneo, te recomendamos que organices encuentros de una sola partida en vez de al mejor de tres, pero si tus jugadores prefieren jugar al mejor de tres, también está permitido.
- 🕒 Las partidas se juegan con 4 cartas de Premio en lugar de las 6 habituales.
- 🕒 El organizador proporciona a los jugadores las cartas de Energía Básica incluidas en los kits de prelanzamiento.
- 🕒 El uso del programa Tournament Operations Manager es obligatorio.

12.4. Premios de los eventos de prelanzamiento

Recomendamos que todos los jugadores que completen el evento de prelanzamiento reciban 3 paquetes de mejora adicionales como premio de participación al terminar el torneo. Puedes modificar la estructura de premios como creas conveniente: por ejemplo, si tanto tú como tus jugadores preferís un evento más competitivo, se puede organizar un torneo de 4 rondas en la que cada jugador reciba 1 paquete de mejora por participar, más 1 paquete de mejora adicional por cada victoria. También son posibles otras estructuras de premios, pero ten en cuenta que los prelanzamientos duran a menudo menos rondas de lo que sería necesario para determinar un claro vencedor. No reduzcas la cantidad de paquetes de mejora de los premios a menos de 3 paquetes por jugador.

Queda a discreción del organizador o de la tienda ofrecer premios adicionales más allá de los paquetes de mejora proporcionados por Juego Organizado Pokémon.

Apéndice A. Actualizaciones de este documento

Juego Organizado Pokémon se reserva el derecho a modificar estas reglas, así como a interpretar, cambiar, aclarar o realizar de otra forma cambios oficiales a estas reglas con o sin previo aviso.

Las actualizaciones de este documento están disponibles en el [sitio web oficial de Pokémon](#).

Revisiones realizadas para la última publicación (17 de abril de 2019)

Sección	Revisión	Detalles:
12	Nueva sección	Información relacionada con los eventos de prelanzamiento y cómo los organizadores pueden aprobarlos y organizarlos.