

Manual de los torneos de Pokémon GO de Play! Pokémon

VERSIÓN EN ESPAÑOL (LATINOAMÉRICA)

Fecha de la última revisión: 20 de mayo de 2024

Índice

1	Requisitos de participación.....	3
1.1	Edad de consentimiento digital.....	3
1.2	Requisitos de la cuenta de <i>Pokémon GO</i>	3
2	Creación del equipo.....	3
2.1	Preparación del Equipo de Combate.....	3
2.2	Inscripción del equipo.....	5
3	Reglas del equipamiento.....	7
3.1	Dispositivos.....	7
3.2	Objetos en el área de juego.....	9
3.3	Uso de audífonos o auriculares.....	9
3.4	Toma de notas.....	9
4	Estilos de torneo de <i>Pokémon GO</i>	10
4.1	Doble eliminación.....	10
4.2	Rondas suizas más eliminación directa (Desafíos y Copas de <i>Pokémon GO</i>).....	11
4.3	Todos contra todos.....	11
5	Desarrollo de la partida.....	11
5.1	Estructura del encuentro.....	11
5.2	Comienzo de la partida.....	12
5.3	Resolución de la partida.....	12
5.4	Resolución de combates.....	13
5.5	Revisiones motivadas por problemas técnicos.....	13
6	Infracciones y penalizaciones.....	16
6.1	Introducción.....	16
6.2	Tipos de penalizaciones.....	16
6.3	Tipos de infracciones.....	19
6.4	Adaptación de las penalizaciones recomendadas.....	24
6.5	Imposición de las penalizaciones.....	24
6.6	Comunicación de las penalizaciones.....	25
6.7	Medidas disciplinarias.....	26
7	Resumen de los cambios.....	27

1 Requisitos de participación

1.1 Edad de consentimiento digital

Los requisitos de participación que aparecen detallados en el Manual de reglas de los torneos de Play! Pokémon son aplicables a los torneos de *Pokémon GO*. Sin embargo, los competidores también deberán cumplir con la edad de consentimiento legal que regula el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) que esté en vigor en su correspondiente región o país para poder participar en los eventos de la Serie de Campeonatos de *Pokémon GO*.

La edad de consentimiento digital según el RGPD puede variar dependiendo de la región, pero nunca es inferior a los 13 años de edad.

La región de un competidor es la región o país en la que vive, y su cuenta del Club de Entrenadores Pokémon debe reflejar esta información con exactitud.

1.2 Requisitos de la cuenta de *Pokémon GO*

Los competidores deben comprobar que sus cuentas cumplan con los requisitos que se detallan a continuación para poder participar en los torneos de *Pokémon GO*:

- Los Entrenadores deben haber llegado al menos al nivel 10 para desbloquear la lista de amistades y las funciones que permiten desafiar a combates.
- Cuando una cuenta esté vinculada a la cuenta de Niantic Kids de un padre o tutor, la lista de amistades y las funciones para desafiar a combates deben activarse a través del portal para padres de Niantic Kids (*Niantic Kids Parent Portal*, solo disponible en inglés).

2 Creación del equipo

2.1 Preparación del Equipo de Combate

El equipo de un competidor debe estar formado por un máximo de 6 Pokémon y un mínimo de 3 Pokémon. Este equipo, incluyendo todos los movimientos y Puntos de Combate (PC), debe permanecer

invariable durante el torneo. Los competidores eligen a 3 de esos Pokémon para llevarlos a cada combate. El competidor puede cambiar la combinación elegida al principio de cada nueva partida.

Los competidores deben indicar qué Pokémon forman parte de su equipo asignando a cada uno una etiqueta específica dentro del juego. Ningún otro Pokémon del competidor podrá tener la misma etiqueta.

Los torneos de *Pokémon GO* emplean el formato de la Liga Superbola en los combates. Por lo tanto, los Pokémon deben cumplir con el requisito de PC de las Ligas Superbola (1,500 PC o menos) para ser considerados aptos para el juego.

2.1.1 Pokémon permitidos

La mayoría de los Pokémon disponibles en el juego son permitidos, con pocas excepciones.

Los competidores no pueden incluir los siguientes Pokémon en sus equipos:

- Ditto
- Shedinja

Tampoco se permite jugar con los siguientes Pokémon en los eventos de la Serie de Campeonatos de *Pokémon GO*:

- Articuno de Galar
- Zapdos de Galar
- Moltres de Galar
- Skiddo
- Gogoat
- Muk con el ataque rápido *Ácido*
- Koffing con el ataque rápido *Ácido*
- Weezing con el ataque rápido *Ácido*
- Chansey con el ataque cargado *Psicorrayo*
- Staryu con el ataque rápido *Ataque Rápido*
- Starmie con el ataque rápido *Ataque Rápido*
- Porygon con el ataque rápido *Ataque Rápido*
- Pichu con el ataque rápido *Ataque Rápido*

Cualquier cambio en la legalidad de los Pokémon se comunicará antes de los torneos a través de los canales oficiales. Es responsabilidad del competidor confirmar la legalidad de los Pokémon que haya elegido antes de cada torneo. El mejor lugar para informarse sobre las novedades en cuanto a cambios y legalidad es la [lista de Pokémon que no pueden combatir](#).

Los Pokémon y movimientos nuevos pasan a ser válidos para utilizarse en el juego competitivo a las 00:00 UTC del martes posterior a su lanzamiento. Los competidores solo podrán incluir Pokémon o movimientos nuevos en sus equipos si estos se registran después de que los nuevos Pokémon o movimientos pasen a ser válidos. Si hay menos de 24 horas entre el lanzamiento del Pokémon y las 00:00 UTC del martes siguiente al lanzamiento, se añadirá una semana hasta que dicho Pokémon pueda

usarse en los torneos. En algunos casos, un movimiento existente puede actualizarse o modificarse en el juego antes o durante un torneo. Si se actualiza un movimiento y un Pokémon ya lo conoce, dicho movimiento en su nuevo estado queda inmediatamente a disposición de los Pokémon que ya contaban con él entre sus movimientos.

2.1.2 Restricciones

Se aplican las siguientes restricciones adicionales a los equipos de los competidores:

- El equipo de un competidor no puede contener dos Pokémon con el mismo número del Pokédex Nacional.
- Un competidor no puede usar un Pokémon que se encuentre actualmente megaevolucionado o con la Regresión Primigenia activa.
- El equipo de un competidor no puede contener más de un Mejor Compañero Pokémon con un potenciador de PC.
 - El Mejor Compañero Pokémon que se beneficie del potenciador de PC debe ser siempre el mismo a lo largo del torneo.
 - No hay un límite para el número de cintas de Mejor Compañero en un equipo.

2.1.2.1 Apodos y personalización

A la hora de personalizar cualquier aspecto del juego, los competidores deben cumplir con la [Política sobre los nombres de Entrenador y de equipo](#). Además, el equipo de un competidor no puede tener Pokémon con apodos que sean el nombre de otro Pokémon; por ejemplo, un Raichu que tenga por apodo "Pikachu".

Cualquier competidor que infrinja la citada política durante un evento deberá cambiar los elementos del juego que resulten problemáticos, y podrá ser objeto de penalizaciones por conductas antideportivas.

2.2 Inscripción del equipo

Los participantes de cualquier evento de Play! Pokémon deberán registrar la composición exacta del equipo que desean usar durante el torneo. Los competidores deben proporcionar tanto una lista preliminar como una lista de equipo con los Pokémon que componen su equipo que sean legibles y correctas. Los organizadores y jueces pueden usar estas listas de equipo posteriormente para verificar que un equipo no haya sido modificado desde que se inició el torneo, por lo que los competidores deben comprobar atentamente que sus listas de equipo sean correctas y claras. Los competidores deben inscribir a su equipo en un torneo determinado antes de la fecha límite anunciada. Queda a discreción del organizador permitir que un competidor que se inscriba fuera de plazo participe en el torneo.

Las listas de equipo deben rellenarse usando el idioma en que el competidor tenga configurada la aplicación de *Pokémon GO* salvo que se especifique lo contrario.

Es posible que algunas plataformas de inscripción de equipos ofrezcan servicios de traducción, especialmente en el caso de eventos como los Campeonatos Regionales e Internacionales. Sin embargo,

como la disponibilidad de este servicio no está garantizada, sigue siendo responsabilidad de los competidores presentar una lista de equipo en el idioma adecuado.

2.2.1 Composición de la lista de equipo

La lista completa de equipo debe incluir el nombre del competidor, su fecha de nacimiento y su ID de jugador, así como la siguiente información de cada Pokémon:

1. Especie del Pokémon, incluyendo si el Pokémon es:
 - a. Una variante regional (por ejemplo, Rapidash de Galar)
 - b. Una forma con un nombre específico (por ejemplo, Rotom Lavado)
 - c. Un Pokémon oscuro, purificado o que se encuentre actualmente potenciado como Mejor Compañero
2. PC (para el Mejor Compañero Pokémon, se debe indicar los PC que tendrá)
3. Todos los movimientos conocidos
4. PS
5. Apodo de cada Pokémon

La lista preliminar del equipo debe redactarse en el idioma en el que el competidor tenga configurada su aplicación de *Pokémon GO*. Los competidores no pueden dificultar deliberadamente la comprensión del contenido de esta lista, negándose, por ejemplo, a aclarar algún punto ante preguntas de un rival o de un miembro del personal.

2.2.1.1 Contenido de lista preliminar del equipo

La lista preliminar del equipo es una versión reducida de la lista de equipo completa y debería incluir la siguiente información:

1. Especie del Pokémon, incluyendo si el Pokémon es:
 - a. Una variante regional (por ejemplo, Rapidash de Galar)
 - b. Una forma con un nombre específico (por ejemplo, Rotom Lavado)
 - c. Un Pokémon oscuro, purificado o que se encuentre actualmente potenciado como Mejor Compañero
2. PC (para el Mejor Compañero Pokémon, se debe indicar los PC que tendrá)
3. Todos los movimientos conocidos

La lista preliminar del equipo debe redactarse en el idioma en el que el competidor tenga configurada su aplicación de *Pokémon GO*. Los competidores no pueden dificultar deliberadamente la comprensión del contenido de esta lista, negándose, por ejemplo, a aclarar algún punto ante preguntas de un rival o de un miembro del personal.

La lista preliminar del equipo es un elemento clave a la hora de desarrollar los torneos. No presentar esta lista al rival al comienzo de cada ronda puede dar lugar a penalizaciones por errores de procedimiento.

2.2.2 Comprobación de los equipos

En todos los eventos que otorgan Championship Points hay que realizar comprobaciones de los equipos. La expectativa de Juego Organizado Pokémon es que se realicen controles por lo menos al 10 % de los equipos, pero recomienda que el personal del torneo intente llevar a cabo tantos controles como sea posible.

Las comprobaciones de equipos pueden suceder en cualquier momento durante el torneo, desde la fase de inscripción hasta la ronda final.

Durante las comprobaciones de equipos, el personal del torneo debe fijarse en lo siguiente:

- Que las listas estén completas y sean legibles.
- Que los equipos descritos sean legales para jugar en torneos.
- Si están disponibles, que las listas de equipo reflejen exactamente el equipo utilizado en partidas anteriores, según las grabaciones de pantalla del encuentro o encuentros anteriores.

3 Reglas del equipamiento

3.1 Dispositivos

Los torneos de *Pokémon GO* se juegan utilizando dispositivos móviles.

A discreción de un juez, una partida puede trasladarse a una estación distinta. Los competidores no deben transferir su partida sin permiso de un juez. Las partidas solamente pueden trasladarse entre partida y partida, nunca mientras estén en curso.

3.1.1 Eventos donde se proporcionen los dispositivos

En algunos torneos, se exige a los competidores que utilicen los dispositivos proporcionados *in situ* por la organización. Esto ocurre en la mayoría de los eventos principales, como los Campeonatos Regionales e Internacionales.

Los competidores no están autorizados a utilizar su propio dispositivo personal en este tipo de torneos.

Las siguientes condiciones se aplican en aquellos torneos en los que se proporcionen dispositivos:

- Los dispositivos proporcionados por la organización deben utilizarse únicamente para jugar en torneos; no está permitido su uso personal.
- Los competidores deben estar preparados para iniciar sesión con su cuenta personal en el dispositivo proporcionado por la organización. Al iniciar sesión, los competidores pueden consultar su dispositivo personal para el proceso de autenticación o por razones de seguridad. El dispositivo personal debe retirarse de la zona de juego una vez finalizado este proceso.

- Los competidores deben cerrar sesión en el dispositivo proporcionado por la organización una vez finalizada cada partida, asegurándose de eliminar en ese momento cualquier información de la cuenta que se hubiera guardado.
- Los competidores no tienen permitido desconectar o retirar ningún elemento de seguridad de un dispositivo proporcionado por la organización.

3.1.2 Eventos donde no se proporcionen dispositivos

Algunos torneos requieren que los competidores dispongan de sus propios dispositivos. En esos casos, esta condición deberá comunicarse claramente a todos los competidores con suficiente antelación.

Las siguientes normas se aplican en aquellos torneos en los que no se proporcionen dispositivos:

- Es responsabilidad de los competidores que sus dispositivos funcionen correctamente.
- Es responsabilidad de los competidores mantener las baterías de sus dispositivos con suficiente carga para toda la duración del torneo.
- Los competidores deben comprobar que las versiones de las aplicaciones y los dispositivos con los que participan en los torneos de Play! Pokémon no se hayan modificado, es decir, que no contengan *software* o *firmware* personalizado.
- Los competidores deben verificar que han descargado la última actualización del juego antes del inicio del torneo, y que se ha instalado la última actualización disponible en sus dispositivos.
- Debe activarse el modo avión siempre que el dispositivo esté conectado a una red Wi-Fi del torneo.

Se recomienda que los competidores traigan una batería externa compatible a los torneos en los que no se proporcionen dispositivos, ya que es posible que no haya enchufes disponibles en el lugar.

3.1.3 Grabación de pantalla

La grabación de pantalla se define como el proceso de capturar lo que se muestra en la pantalla de tu dispositivo. Las imágenes capturadas se guardarán como un archivo en el dispositivo, y se podrán revisar si un competidor sufre un problema técnico o tiene otra consulta durante una partida.

Cuando la organización proporcione los dispositivos, los competidores deberán grabar las partidas utilizando la función de grabación de pantalla del dispositivo. Las grabaciones de pantalla solo se reproducirán en presencia de un miembro del personal. Los competidores no deben acceder a las grabaciones realizadas en uno de estos dispositivos, ni tampoco compartirlas o modificarlas. Todas las grabaciones de pantalla se conservarán hasta el final del torneo. Posteriormente, el personal las eliminará de cada dispositivo.

Cuando no se proporcionen los dispositivos, se recomienda encarecidamente que los competidores puedan grabar sus propias pantallas. Sin la grabación de pantalla, será complicado que un competidor pueda aportar pruebas sobre un problema técnico, lo que podría provocar la denegación de la revisión por parte de un juez.

3.2 Objetos en el área de juego

Los competidores podrán tener amuletos u objetos que les traigan buena suerte en el espacio de juego, pero deben mantener dicha zona ordenada. No se podrá tener comida o bebida en la mesa. Los competidores no podrán llevar a las partidas elementos informativos de ayuda, como esquemas.

En los eventos en los que la organización aporte los dispositivos, los dispositivos móviles personales de los competidores deberán retirarse del área de juego una vez que estos hayan iniciado sesión correctamente en el dispositivo proporcionado por la organización.

3.3 Uso de audífonos o auriculares

Los competidores pueden llevar audífonos o auriculares solo si tienen cable y están conectados directamente a su dispositivo. El cable debe ser claramente visible. Cuando se proporcionen los dispositivos, ponte en contacto con un miembro del personal para solicitar el uso de audífonos o auriculares con el dispositivo. El competidor no puede desconectar el dispositivo proporcionado del pedestal de carga para conectar audífonos o auriculares sin el consentimiento expreso de los jueces. No se proporcionarán audífonos o auriculares.

3.4 Toma de notas

Los competidores pueden tomar notas escritas durante un encuentro y consultarlas en cualquier momento durante ese encuentro, incluyendo las listas preliminares del equipo.

Al comienzo de cada encuentro, la hoja de notas de cada competidor deberá estar absolutamente libre de todo tipo de texto, ya sea escrito a mano o de cualquier otra manera.

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

Los jueces podrán pedir ver las notas de un competidor y solicitar una explicación si fuera necesario. Dado que un juez podría solicitar ver las notas de un competidor, no se permite el uso de códigos, mensajes cifrados, abreviaturas o cualquier otro método que dificulte la comprensión del significado de la información. Asimismo, las notas que haya tomado un competidor no podrán contener información falsa con el fin de engañar al personal del torneo. Si un juez solicitara una aclaración o traducción de notas que estén escritas en un idioma que no hable el personal del torneo, el competidor deberá cooperar al respecto.

4 Estilos de torneo de *Pokémon GO*

4.1 Doble eliminación

Los eventos de *Pokémon GO*, como los Campeonatos Regionales e Internacionales, utilizan el formato de doble eliminación.

Este formato se articula en torno a dos grupos, uno para los competidores invictos (el grupo de los ganadores) y otro para aquellos que perdieron un encuentro (grupo de los perdedores). Los competidores quedarán eliminados del torneo cuando pierdan dos encuentros. Ambos grupos jugarán hasta que finalicen todos los encuentros. Los respectivos ganadores de cada grupo serán emparejados y se enfrentarán en la gran final.

Si un competidor es derrotado por segunda vez en el torneo durante la gran final, será eliminado. Así, si el campeón del grupo de los ganadores vence al campeón del grupo de los perdedores en la gran final, ganará el torneo al instante.

Sin embargo, si el campeón del grupo de los perdedores derrota al campeón del grupo de los ganadores, se reinicia el grupo, y el juego debe continuar hasta que uno de los dos competidores pierda su segundo encuentro en el torneo. El competidor que haya perdido un solo encuentro ganará el torneo.

4.1.1 Fases del torneo

Los eventos de *Pokémon GO* que cuenten con un gran número de competidores deberán comenzar con una fase de grupos. En este caso, el número total de participantes se divide en “grupos”, y los competidores jugarán entre ellos dentro de sus respectivos grupos. Los dos mejores competidores de cada grupo avanzarán a la fase final, donde se determinará quién es el ganador del torneo.

El número de grupos se determina de la siguiente manera:

Número de competidores	Número de grupos	Número de competidores en la fase final
1-32	1	<i>No incluidos en la fase final</i>
33-64	2	4
65-128	4	8
129-256	8	16
257-512	16	32

4.1.2 Distribución de los grupos

El organizador del torneo tiene libertad para realizar la distribución de los grupos, pero deberá recibir la aprobación expresa de TPCi antes de que se aplique a un torneo.

En caso de aplicarse, la distribución siempre debe determinarse en función de datos de rendimiento cuantitativos y no de criterios subjetivos. La metodología actual para la distribución emplea los datos de rendimiento de los competidores en las temporadas actual y anterior de la Serie de Campeonatos de *Pokémon GO*.

4.2 Rondas suizas más eliminación directa (Desafíos y Copas de *Pokémon GO*)

Los Desafíos y Copas de Liga de *Pokémon GO* utilizan el formato de rondas suizas más eliminación directa.

Este formato no es exclusivo de *Pokémon GO* y está explicado en detalle en el Manual de reglas de los torneos de Play! Pokémon.

4.3 Todos contra todos

El organizador podrá decidir usar el formato de todos contra todos solo cuando haya 6 competidores o menos en un torneo a nivel de Campeonato Regional o superior.

Durante un torneo de todos contra todos, se empareja a cada competidor con cada uno de los competidores restantes hasta que no queden emparejamientos por jugar.

5 Desarrollo de la partida

5.1 Estructura del encuentro

Cuando un competidor llega a la estación asignada, deben llevarse a cabo los preparativos necesarios para empezar a jugar, como iniciar sesión en el dispositivo, abrir la aplicación *Pokémon GO* y decidir el método que se empleará para iniciar la partida.

Una vez que ambos competidores estén en las estaciones asignadas, los preparativos se hayan completado y los competidores hayan recibido la solicitud de combate, estos deben intercambiar sus listas preliminares de equipo. Este es el primer paso de la fase de comprobación previa de los equipos. Aunque los competidores pueden ver la lista de equipo de su rival en cualquier momento durante el combate, al comienzo del encuentro y entre cada combate, el tiempo máximo permitido para la comprobación del equipo es de 2 minutos. Si alguno de los competidores no comprende la lista de equipo de su contrincante, debe llamar a un juez de inmediato.

La duración máxima de los combates en *Pokémon GO* es de 240 segundos (4 minutos).

Entre los combates de un encuentro, los competidores podrán seleccionar un grupo de 3 Pokémon nuevos para combatir. El tiempo entre combates no excederá los 2 minutos. Si existen problemas técnicos entre partidas, los competidores deberán avisar a un juez.

Una vez terminado el encuentro, los competidores deben comunicar inmediatamente la puntuación. En el caso de eventos en los que se utilice Challenge, los competidores deben solicitar a un juez que informe de la puntuación. En los eventos en los que se emplee el programa TOM, los competidores deben rellenar de forma precisa la hoja del combate y entregarla al tanteador.

5.2 Comienzo de la partida

Cuando estén listos, los competidores deben utilizar uno de los siguientes métodos para iniciar la partida:

- Un competidor puede escanear el código QR de combate de su rival. Esta función es accesible en la sección Combate cercano dentro del menú de Combate.
- Los competidores pueden añadirse los unos a los otros a sus listas de amistades para que uno de ellos realice una solicitud de combate a su rival a través de su perfil en la lista de amistades.

Los competidores pueden usar cualquiera de estos métodos y pueden usar un método diferente en cada nueva partida.

5.3 Resolución de la partida

Por regla general, una partida concluye cuando un competidor deja fuera de combate al último Pokémon de su rival. A veces, la partida concluirá por haber alcanzado el límite de tiempo de *Pokémon GO* (4 minutos). Una imagen en la pantalla indicará a los competidores que el tiempo ha finalizado.

Una partida también puede terminar si uno de los competidores decide abandonar el combate. Si este es el caso, se deberá seguir el procedimiento en el punto 5.3.1 para la concesión de la victoria.

Una imagen dentro del juego al final de cada partida debería indicar claramente quién es el ganador. Sin embargo, si por cualquier motivo no se puede ver la imagen, el ganador se podrá confirmar mirando el diario de juego de cualquiera de los competidores.

Si los competidores no se ponen de acuerdo sobre el resultado de una partida y el resultado no puede verificarse en el diario de los jugadores, la partida será considerada nula por un juez y deberá jugarse otra.

Si la entrada del diario indica un empate, la partida se considerará nula y deberá jugarse una nueva.

5.3.1 Concesión de la victoria

Un competidor puede decidir rendirse por cualquier motivo. Si un competidor se retira de un combate antes de que se determine quién es el ganador, estará concediendo la victoria en esa partida.

Los competidores no pueden:

- Concluir una partida o encuentro con un empate intencionado.
- Solicitar la concesión de la victoria a su rival.
- Sobornar, coaccionar o presionar a su rival de cualquier manera para alterar el resultado del encuentro.
- Consultar las clasificaciones del torneo o esperar a que los otros encuentros en curso finalicen antes de decidir si concede la victoria.
- Decidir el resultado de un encuentro por métodos aleatorios (como un lanzamiento de moneda) o cualquier otro método.

5.4 Resolución de combates

La mayoría de los encuentros en los eventos de *Pokémon GO* se juegan al mejor de tres. La final del grupo de los ganadores, la del grupo de los perdedores y la gran final en los torneos de doble eliminación se juegan al mejor de cinco.

Los encuentros al mejor de tres concluyen cuando un competidor gana o pierde dos partidas. Los encuentros al mejor de cinco concluyen cuando un competidor gana o pierde tres partidas.

En los eventos en los que se siga el formato de doble eliminación, los competidores deberían avisar a juez para informar sobre el resultado final del encuentro. Los eventos que sigan el formato de rondas suizas y eliminación directa deberán usar hojas de combate para informar sobre el resultado final. Una vez que el resultado de un encuentro se registra firmando la hoja de combate o comunicando el resultado a un juez, dicho resultado se considerará definitivo y no podrá cambiarse.

5.5 Revisiones motivadas por problemas técnicos

En algunas circunstancias, puede ocurrir un problema técnico durante una partida que deje en desventaja a uno de los competidores sin que sea responsabilidad suya. Los competidores que se encuentren ante problemas de este tipo pueden iniciar una revisión realizada por un juez.

Cuando se inicia una revisión, un juez revisa la grabación de la partida. El juez identificará el problema y determinará si influyó de alguna manera en el resultado de la partida. Si no existe la grabación de pantalla, es posible que los jueces no puedan determinar correctamente el impacto del problema técnico en el resultado de la partida. En estos casos, se mantendrá el resultado de la partida.

5.5.1 Resolución de una revisión

Los jueces deben utilizar sus conocimientos y recursos disponibles para determinar si uno de los competidores se vio favorecido o perjudicado por un problema técnico. Si existiera un gran impacto en el resultado de la partida, esta se considerará nula y deberá jugarse una nueva partida.

Los jueces deben comunicar con claridad a ambos competidores el problema detectado, y la ventaja o desventaja resultantes.

5.5.2 Envío de informes sobre las revisiones

Juego Organizado Pokémon hace un seguimiento del historial de revisiones con el objetivo de estar al tanto del estado del juego y determinar si es necesario tomar medidas a largo plazo. Por esta razón, es importante informar de las revisiones de los jueces siempre que ocurran.

Las comunicaciones de las revisiones deben contener la siguiente información sobre cada una de las reclamaciones que ocurran durante un torneo:

- Un ID oficial del torneo (si existe).
- Un enlace del programa Challonge (si existe).
- Nombre e ID de jugador de los competidores correspondientes.
- Nombre e ID de jugador de todos los jueces que hayan visto la revisión.
- Una descripción detallada de los procedimientos más importantes del evento, la respuesta de los jueces y el organizador del torneo, y la reacción, en caso de que existiera, de los competidores implicados.
- La grabación del encuentro en cuestión (a través de un archivo o de un enlace si está disponible).
- El resultado de la revisión.

Las revisiones deberán ser comunicadas enviando esta información a playercoordinator@pokemon.com en los 7 días posteriores a la conclusión del torneo.

5.5.3 Problemas técnicos ya conocidos

A continuación, se puede encontrar una lista con una serie de problemas técnicos de los que ya se tiene constancia que se detectaron durante el transcurso de las partidas.

5.5.3.1 Problemas leves

Los problemas leves no suelen afectar al resultado de la partida:

Retraso en las acciones del combate final	Las animaciones asociadas a las últimas acciones que se producen en un combate se muestran con cierto retraso, pero la acción se produce de forma normal.
Mensaje de error en el emparejamiento, pero la partida comienza	Los competidores reciben un mensaje de error mientras se conectan, pero la partida comienza de forma normal.

Imágenes incorrectas (leve)	Algunas imágenes se muestran de forma incorrecta durante el combate. Descargar los archivos en el dispositivo puede evitar que pase en el futuro.
Problema con el Escudo Protector	La animación del Escudo Protector se muestra incorrectamente, aunque no se esté usando ningún Escudo Protector.
Problemas de sincronización del juego	Un competidor parece empezar su turno después de su rival a pesar de que ambos están interactuando con el juego al mismo tiempo.
Retraso de la imagen	Algunas imágenes se muestran con retraso durante el combate, aunque las acciones correspondientes se producen de forma normal.

5.5.3.2 Problemas graves

Los problemas graves provocan que uno de los competidores se beneficie de una ventaja injusta, mientras que el otro resulte perjudicado, y normalmente acaban afectando al resultado de la partida. Las partidas afectadas por estos problemas suelen declararse nulas.

El ataque rápido evita el ataque cargado	Un competidor que usa un ataque cargado mientras su rival usa un ataque rápido deja Fuera de Combate al Pokémon incorrecto.
Turno perdido por intercambio forzoso	El único Pokémon que le queda a un competidor experimenta un retraso cuando se pone en juego para un combate. Este problema aparece de varias formas, como retraso en el daño y las animaciones o la imposibilidad temporal de elegir un ataque cargado.
Un competidor ve la pantalla de combate durante una partida cancelada	Un competidor que cancela una solicitud de combate saliéndose de la pantalla de emparejamiento puede experimentar una visualización incorrecta del campo de combate, lo que puede incluir al primer Pokémon de su rival. Esto implica una posible desventaja debido a la revelación de información privada. Los jueces deben determinar con especial cuidado si este problema en particular ha sido causado intencionalmente por uno de los competidores.
Imágenes incorrectas (grave)	Algunas imágenes se muestran de forma incorrecta durante el combate. Como resultado, se priva a uno de los competidores de cierta información clave. Descargar los archivos en el dispositivo puede evitar que pase en el futuro.
Retraso general	Un competidor sufre un retraso en el tiempo que va desde que realiza una acción en el juego hasta que dicha acción se produce. Puede aparecer también una notificación de “conexión débil” al darse este problema.
Fallos y congelación de la aplicación	En pocas ocasiones, la aplicación puede fallar, quedarse congelada o cerrarse sin previo aviso.

Es posible que ocurran otros problemas diferentes a los mencionados con anterioridad, y queda a discreción de los jueces determinar durante la revisión si dichos problemas tuvieron un impacto en el resultado de la partida.

6 Infracciones y penalizaciones

6.1 Introducción

Los protocolos y procedimientos de Play! Pokémon tienen como objetivo fomentar un espíritu de competencia sana en todos los eventos de Play! Pokémon. Sin embargo, hay veces en las que nos encontramos situaciones en las que los competidores y los espectadores, ya sea intencionalmente o no, no cumplen las reglas de Play! Pokémon o no se comportan de acuerdo con las normas de conducta. En estos casos, los competidores pueden incurrir en penalizaciones.

Las penalizaciones consisten en ajustes a las circunstancias de la partida en curso de un competidor, o de la partida siguiente, para contrarrestar las posibles ventajas conseguidas (o alteraciones causadas) al infringir las reglas.

Los competidores no pueden negarse a cumplir las condiciones de una penalización impuesta a su rival. Por ejemplo, un competidor no puede conceder la victoria a un rival que fue penalizado con una Partida perdida (para esa partida).

6.2 Tipos de penalizaciones

Aunque las maneras de incurrir en penalizaciones pueden diferir dependiendo del tipo de evento que se esté jugando, las definiciones y los procedimientos de estas penalizaciones siguen siendo los mismos.

En la siguiente lista, se detallan los diversos niveles de penalizaciones por orden de gravedad, que van desde advertencias verbales (Avisos) hasta la eliminación del torneo (Descalificación).

Estas son las únicas penalizaciones que pueden imponerse en torneos de Play! Pokémon. Los jueces no pueden imponer ninguna penalización que no se indique aquí, ni modificarlas de ninguna manera.

6.2.1 Aviso

Un Aviso es una nota verbal para el competidor informándole de que ha infringido una regla.

6.2.2 Advertencia

Una Advertencia consta de una nota verbal al competidor informándole de que ha infringido una regla y de un registro escrito de dicha nota.

Nota aclaratoria: El juez principal del evento tendrá la última palabra sobre qué penalización debe aplicarse, a qué competidores y en qué momento. Aunque el organizador y los otros jueces pueden imponer penalizaciones, deben consultar siempre con el juez principal antes de estipular cualquier penalización más severa que una **Advertencia**. Además, todos los **Avisos y Advertencias** impuestos por cualquier juez o por el organizador deben comunicarse al juez principal del evento.

6.2.3 Partida perdida

6.2.3.1 Definición

La penalización de Partida perdida se utiliza cuando se ha cometido un error que afecta gravemente al estado de la partida, hasta el punto de que la partida se interrumpe de manera irreparable y no hay forma de continuar. Esta penalización también se utiliza para otros problemas o errores de procedimiento importantes.

6.2.3.2 Procedimiento (eliminación directa y doble eliminación)

Cuando se impone una penalización de Partida perdida durante una partida activa, la partida se registra como perdida para el competidor que recibe la penalización. Si se impone una penalización inmediatamente después de concluir la partida, pero antes de que comience la siguiente partida o de que se disponga de los resultados finales del encuentro, la penalización deberá aplicarse a la partida activa más reciente.

En casos extremos, cuando los dos competidores han cometido errores importantes en una partida, se puede imponer una penalización de Partida perdida a ambos competidores simultáneamente. En un grupo de eliminación directa o de doble eliminación, se debe declarar un ganador. Si una partida concluye sin un ganador, se deberá jugar una partida adicional para determinar el ganador y se seguirá registrando la penalización.

Si la penalización se impone entre rondas, se aplica a la siguiente partida del competidor.

6.2.3.3 Procedimiento (rondas suizas)

Cuando se impone una penalización de Partida perdida durante una partida activa, la partida se registra como perdida para el competidor que recibe la penalización.

En casos extremos, cuando los dos competidores han cometido errores importantes en una partida, se puede imponer una penalización de Partida perdida a ambos competidores simultáneamente. Un encuentro de una sola partida que termine de esta forma no es un empate, sino que se registra sin ganadores.

Si la penalización se impone entre rondas, se aplica a la siguiente partida del competidor.

6.2.4 Encuentro perdido

6.2.4.1 Definición

La penalización de Encuentro perdido se podrá utilizar cuando la infracción por comportamiento de un competidor ponga en riesgo irreparablemente la integridad del encuentro y no solo de una partida.

Estas circunstancias suelen tener como resultado la incapacidad de un competidor para continuar participando en el encuentro debido a un malestar extremo provocado por el comportamiento del rival.

6.2.4.2 Procedimiento

Cuando se impone una penalización de Encuentro perdido durante una partida activa, el encuentro se registra como perdido para el competidor que recibe la penalización. Si se impone una penalización inmediatamente después de concluir el encuentro y antes de que se disponga de los resultados finales del encuentro, la penalización deberá aplicarse al encuentro activo más reciente.

Si la penalización se impone entre rondas, se aplica al siguiente encuentro del competidor.

6.2.5 Descalificación

6.2.5.1 Definición

La Descalificación es la penalización más grave que se puede imponer en un torneo. Su uso debe estar estrictamente reservado a los casos más extremos, cuando las acciones de un competidor (ya sean intencionadas o no) tienen un impacto importante y negativo en la integridad o en el funcionamiento de todo el evento.

Los competidores que reciban esta penalización serán eliminados del torneo y no tendrán derecho a recibir ningún premio.

6.2.5.2 Procedimiento (doble eliminación)

Durante las rondas de doble eliminación, los competidores que resulten descalificados recibirán a modo de penalización una Partida perdida por cada una de las partidas celebradas en su encuentro de doble eliminación más reciente. Si esto ocurre en el primer encuentro y, por lo tanto, supone su primera Partida perdida en el torneo, también recibirán una Partida perdida por cada partida que se vaya a celebrar en su siguiente encuentro.

Si un competidor queda descalificado durante un encuentro de doble eliminación en curso, las derrotas se aplicarán a la ronda actual y, en su caso, a la siguiente ronda.

Si un competidor queda descalificado durante las rondas de doble eliminación pese a no estar participando en un encuentro en ese momento, las derrotas se aplicarán a la ronda que se haya completado más recientemente y, en su caso, a la siguiente ronda.

6.2.5.3 Procedimiento (eliminación directa)

Durante las rondas de eliminación directa, los competidores que reciban una Descalificación también recibirán una Partida perdida en todas las partidas más recientes del encuentro de eliminación directa que hayan jugado.

Si un competidor queda descalificado durante un encuentro de eliminación directa en curso, las derrotas se aplicarán a la ronda actual.

Si un competidor queda descalificado durante las rondas de eliminación directa pese a no estar participando en un encuentro en ese momento, las derrotas se aplicarán a la ronda que se haya completado más recientemente, y el rival avanzará en caso de que cumpla con los requisitos para ello.

6.2.5.4 Procedimiento (rondas suizas)

Si un competidor queda descalificado durante las rondas suizas de un encuentro en curso, ese competidor también recibirá una Partida perdida por cada partida de ese encuentro que no se haya jugado aún. A continuación, el competidor queda descalificado.

Si el competidor queda descalificado durante las rondas suizas pese a no estar participando en un encuentro en ese momento, la descalificación se produce inmediatamente.

6.3 Tipos de infracciones

6.3.1 Conducta del jugador (categoría A)

Las infracciones incluidas dentro de la categoría de comportamiento del jugador son aquellas que infringen las reglas de participación en el torneo más fundamentales.

6.3.1.1 A.1. Error de procedimiento

Leve: Aviso	Grave: Advertencia	Muy grave: Partida perdida
-------------	--------------------	----------------------------

Los errores de procedimiento tienen un impacto en el correcto funcionamiento del torneo, no solo para el competidor o competidores implicados, sino potencialmente para el personal y el resto de los participantes.

a. Los Errores de procedimiento leves no producen una demora o interrupción importante al funcionamiento del torneo y puede corregirse casi inmediatamente.

Ejemplos:

- Un competidor entra por accidente en zonas que están designadas como de acceso exclusivo para el personal.

- Un competidor se olvida de firmar la hoja de combate o no comunica sus resultados al abandonar el área de juego, pero un miembro del personal le avisa inmediatamente.

b. Los Errores de procedimiento graves pueden producir un retraso en el torneo y otras molestias a los demás competidores mientras estos errores se corrigen.

Ejemplos:

- Un competidor llega tarde a un encuentro (menos de 5 minutos).
- Un competidor se olvida de firmar la hoja de combate o no comunica sus resultados al abandonar el área de juego, lo que causa un retraso en el horario del torneo mientras el personal intenta localizarlo.
- Después de haber elegido la lista preliminar del equipo, un competidor dedica un tiempo excesivo y fuera de lo razonable para elegir qué 3 Pokémon sacará al combate.

c. Los Errores de procedimiento muy graves no solo provocan una interrupción del torneo importante, sino que también pueden repercutir negativamente en la experiencia de los demás.

Ejemplos:

- Un competidor llega tarde a un encuentro (más de 5 minutos).
- Un competidor se sienta en la mesa incorrecta y juega con el rival incorrecto.
- Un competidor se olvida de firmar la hoja de combate o no comunica su resultado al abandonar el área de juego, y no puede ser localizado por el personal antes de comenzar la siguiente ronda.

6.3.1.2 A.2. Conducta antideportiva

Leve: Advertencia	Grave: Encuentro perdido	Muy grave: Descalificación
-------------------	--------------------------	----------------------------

Se considera conducta antideportiva cuando el comportamiento inadecuado de un asistente al torneo tiene un impacto negativo en la experiencia de los demás.

a. La Conducta antideportiva leve suele consistir en leves errores de juicio que resultan en incidentes puntuales o molestias a un pequeño grupo de asistentes.

Ejemplos:

- Un competidor usa palabras ligeramente malsonantes por frustración o en una conversación con un amigo.
- Un competidor causa molestias en un encuentro en curso.
- Un competidor deja envoltorios de comida y otros restos de basura en el área de juego después de finalizar su encuentro.

b. La Conducta antideportiva grave suele consistir en comportamientos que demuestran una falta de respeto o consideración por la deportividad y el juego limpio o por el disfrute de los demás participantes.

Ejemplos:

- Un competidor intenta manipular al rival con intimidaciones o distracciones.
- Infracciones involuntarias de la [Política de inclusión de Play! Pokémon](#) que afecten a otras personas.
- Un competidor se niega a seguir los procedimientos del torneo, por ejemplo, al negarse a firmar la hoja de combate.

c. La Conducta antideportiva muy grave demuestra un desprecio flagrante por las Normas de conducta de Play! Pokémon, e impide mantener un entorno seguro y apropiado para toda la familia.

Ejemplos:

- El uso de expresiones groseras, insultos o amenazas físicas hacia los demás asistentes.
- Infracciones deliberadas de la [Política de Igualdad, Equidad, Diversidad e Inclusión de Play! Pokémon](#) que se realicen con la intención de provocar o afectar a otras personas.
- Atacar, robar o cualquier otra actividad criminal.
- Mentir intencionadamente al personal del evento, por ejemplo, durante una investigación.
- Soborno o coacción a otros competidores.
- Determinar el resultado de un encuentro por medios aleatorios o a través de otros métodos no permitidos.

6.3.1.3 A.3. Hacer trampa

		Muy grave: Descalificación
--	--	----------------------------

En Play! Pokémon no hay lugar para personas que hagan trampa con la intención de obtener ventaja sobre su rival. Por lo tanto, cualquier caso de trampa se considera muy grave y provocará una Descalificación.

Ejemplos:

- Cometer una infracción intencionadamente con el objetivo de obtener una ventaja no merecida sobre un rival.
- Durante una partida en curso, solicitar o usar información privada de la partida obtenida a través de un medio externo.

6.3.2 Guía de penalizaciones de *Pokémon GO* (Categoría D)

6.3.2.1 D.1. Error de juego

Leve: Advertencia		Muy grave: Partida perdida
-------------------	--	----------------------------

Los Errores de juego son infracciones cometidas durante una partida en curso. Estas infracciones suelen estar causadas por el uso incorrecto del dispositivo durante el transcurso de la partida.

a. Los Errores de juego leves tienen un efecto breve y reversible en el adecuado funcionamiento de una partida.

Ejemplos:

- Demorar el comienzo del encuentro para buscar un cargador.
-

b. Los Errores de juego muy graves suelen acabar en una pérdida irrecuperable de la partida en curso.

Ejemplos:

- Cerrar la aplicación de *Pokémon GO* durante una partida en curso.
 - Un comportamiento que provoque directamente un problema técnico grave.
-

6.3.2.2 D.2. Legalidad de equipo

Leve: Advertencia	Grave: Partida perdida	Muy grave: Descalificación
-------------------	------------------------	----------------------------

Las infracciones incluidas en la categoría de Legalidad de equipo abarcan todos los problemas encontrados en el equipo del competidor. Estos problemas suelen estar causados por la discrepancia existente entre los Pokémon del equipo y aquellos que figuran en las listas de equipo.

En todos los casos, el contenido de las listas de equipo siempre prevalece sobre el contenido del equipo. Cualquier discrepancia entre ambos se solucionará modificando el equipo y quitando del juego los Pokémon que no aparecen en la lista.

Después de esto, si el Pokémon que figura en la lista de equipo está disponible, se debe dar al competidor la oportunidad de incorporar al Pokémon correcto a su equipo. Si el competidor no puede llevar esto a cabo, el Pokémon que se encuentre en situación irregular debe permanecer en su equipo, aunque no podrá ponerse en juego. Durante la revisión de equipos, el competidor debe informar a cada rival de que no podrá usar a dicho Pokémon. Si, como resultado, a un competidor le acaban quedando menos de tres Pokémon válidos en su equipo, la gravedad de la infracción aumentará.

a. Los Errores de equipo leves surgen de las discrepancias existentes entre los Pokémon incluidos en el equipo de un competidor y aquellos que figuran en su lista de equipo, y que no le dan una ventaja potencial al competidor.

Ejemplos:

- Un Pokémon aparece en la lista con información inexacta acerca de su forma, pero, por el resto de la información de la lista, resulta evidente qué forma se está utilizando.
 - Ejemplo: El equipo incluye a Castform Forma Sol, pero en la lista de equipo aparece simplemente como Castform. Sin embargo, se puede identificar qué forma era la que pretendía incluir el competidor gracias a que el ataque Brasas, exclusivo de esta forma, sí está registrado en la lista de equipo.
-

b. Los Errores de equipo graves surgen de las discrepancias existentes entre los Pokémon u objetos incluidos en el equipo de un competidor y aquellos que figuran en su lista de equipo, y que sí le dan una ventaja importante al competidor.

Si un competidor concede la victoria en la partida después de identificar un error de equipo grave con sus Pokémon, cualquier penalización de Partida perdida que reciba como consecuencia de dicha infracción deberá registrarse como se haría de forma habitual, pero sin aplicarla a esa partida. Sin embargo, los competidores no pueden conceder la victoria una vez que una penalización de Partida perdida haya sido asignada.

Ejemplos:

- Se elige de forma incorrecta para un combate a un Pokémon que no está incluido en la lista de equipo.
 - Un Pokémon del equipo conoce el movimiento Puño Trueno, pero ese movimiento aparece como Trueno en la lista de equipo.
 - Los PC de un Pokémon no aparecen en la lista de equipo o figuran incorrectamente.
 - Un Pokémon aparece en la lista con información inexacta acerca de su forma, y no hay otra información en la lista que pueda hacer evidente qué forma se está utilizando.
 - Ejemplo: El equipo incluye a Castform Forma Sol, pero en la lista de equipo aparece simplemente como Castform. No se puede identificar qué forma era la que pretendía incluir el competidor a partir de la información registrada en la lista de equipo.
-

c. Los Errores de equipo muy graves ocurren cuando, bien por medio de herramientas oficiales se detecta que un Pokémon fue manipulado ilegalmente, o bien el equipo de un competidor no tiene los Pokémon suficientes para continuar en el torneo.

Ejemplos:

- Un competidor tiene menos de 3 Pokémon disponibles tras recibir penalizaciones previamente.
- Se usó una aplicación modificada o versión de *Pokémon GO* u otra aplicación de terceros que puede afectar a la integridad del torneo.

6.4 Adaptación de las penalizaciones recomendadas

Juego Organizado Pokémon reconoce la gran cantidad de factores que entran en juego a la hora de aplicar el reglamento, y pide a los Profesores que evalúen cada situación evaluando la posible ventaja o confusión que podría causar en el juego. Como ayuda, el programa de Play! Pokémon adopta unas pautas en lugar de reglas en lo referente a las penalizaciones.

Las penalizaciones por infracciones son simples recomendaciones, y su severidad se puede incrementar o reducir en función de las circunstancias que rodeen la infracción. Así, se podrá tener en cuenta el momento del juego en el que se detectó el error y la facilidad con la que se puede revertir la acción correspondiente.

6.4.1 Repetición de infracciones

Uno de los objetivos de las penalizaciones es que el competidor aprenda de sus errores, así como recordarle que debe prestar mucha atención a sus jugadas y tener cuidado al interactuar con los demás asistentes del torneo. Sin embargo, si las infracciones se repiten, podría ser necesario aumentar la severidad de las penalizaciones posteriores para recalcar la importancia de seguir las normas de los torneos de Play! Pokémon.

6.4.2 Edad y experiencia

Es importante tener en cuenta la edad, la experiencia y la posición actual del competidor. Aunque estos factores no son siempre relevantes, los Profesores deben ser conscientes de que se pueden cometer errores debido a la falta de experiencia o a lo intimidante que puede resultar jugar en un entorno competitivo.

Los competidores que cometen más de un tipo de infracción durante el torneo suelen estar mal informados. Los torneos competitivos pueden ser abrumadores, y hay muchas cosas que aprender sobre el procedimiento, el protocolo y la deportividad. Además, la mayoría de nuestros competidores están en una edad en la que se pueden poner nerviosos al competir por premios, por lo que se les debería dar la oportunidad de conocer el juego y el sistema de Play! Pokémon.

6.5 Imposición de las penalizaciones

La misión de los Profesores de Play! Pokémon es ofrecer a nuestros competidores experiencias de juego divertidas, seguras y no estresantes. Por este motivo, la aplicación de penalizaciones se debe realizar de la manera más educada y discreta posible.

Cada vez que se impone y comunica una penalización, esta debe ir acompañada de:

- Una explicación que indique por qué las acciones del competidor no están permitidas.
- Una descripción clara del efecto de la penalización en la participación del competidor en el torneo.

- Un recordatorio de que el competidor puede apelar cualquier penalización al juez principal.

6.5.1 Comentar penalizaciones

Dada la naturaleza de algunas de las infracciones, a veces es inevitable que el resto de los competidores se enteren de las infracciones impuestas durante el evento. Sin embargo, es importante que los Profesores Pokémon traten la información relativa a las penalizaciones con delicadeza para no avergonzar indebidamente a los implicados.

Si las penalizaciones se discuten en público con fines educativos, estas deben ser completamente anónimas. Asimismo, el historial de penalizaciones de competidores concretos solo debería compartirse entre Profesores si resulta pertinente.

Los jueces también deben abstenerse de opinar públicamente sobre decisiones y penalizaciones en las que no estuvieron presentes. Los numerosos y diversos factores que un juez debe tener en cuenta a la hora de aplicar una penalización se pasan por alto o tergiversan fácilmente en un espacio social. Abstenerse de hacer comentarios significa evitar compartir un punto de vista desinformado que pueda perjudicar accidentalmente a un juez compañero.

6.6 Comunicación de las penalizaciones

Juego Organizado Pokémon hace un seguimiento del historial de penalizaciones de cada competidor para diferenciar la repetición intencionada de infracciones de los casos no intencionados, así como para determinar si es necesario tomar medidas disciplinarias.

Para facilitar este proceso, debe enviarse la siguiente documentación a Juego Organizado Pokémon a través del servicio de atención al cliente de Play! Pokémon, una vez concluya el evento.

6.6.1 Informe de penalizaciones del torneo

El informe de penalizaciones del torneo detalla todas las penalizaciones impuestas durante un evento.

Para realizar el informe de penalizaciones del torneo, crea una hoja de cálculo de formato .csv con los siguientes encabezados:

ID de torneo	Ronda de emisión	ID de juez	ID de jugador del competidor	Categoría	Gravedad	Penalización	Notas
XX-XX-XXXXXX	1	XXXXXX	XXXXXX	A	Leve	Aviso	

Rellena una nueva fila por cada penalización emitida en el torneo.

Una vez que el archivo esté completo, adjúntalo y envíalo a través de la herramienta para el envío de informes del torneo en el servicio de atención al cliente de Play! Pokémon. Selecciona la opción para el

resumen de penalizaciones en el menú desplegable correspondiente. El asunto del envío debe ser "Penalty Report: XX-XX-XXXXXX", siendo XX-XX-XXXXXX el ID del torneo.

6.6.2 Informes de descalificaciones

En el caso de una descalificación, el juez principal será el responsable de enviar un informe completo y detallado del incidente a Juego Organizado Pokémon. Este informe debe incluir los detalles de todos los factores que contribuyeron a tomar la decisión de emitir esa penalización, así como los nombres y los números de ID de jugador de todos los Profesores que estaban presentes en el momento del incidente.

Una vez que el archivo esté completo, se debe adjuntar y enviar a través de la herramienta para el envío de informes del torneo en el servicio de atención al cliente de Play! Pokémon, seleccionando la opción para el informe de descalificación en el menú desplegable correspondiente.

Es obligatorio presentar un informe de descalificación tras cualquier descalificación emitida en un evento de la Serie de Campeonatos. El no enviar de forma reiterada un informe exhaustivo puede dar lugar a medidas disciplinarias, incluida la inhabilitación para desempeñar funciones de liderazgo en futuros eventos.

6.7 Medidas disciplinarias

Si se observa una pauta habitual de infracciones a lo largo de diferentes torneos, Juego Organizado Pokémon podrá tomar medidas disciplinarias contra el competidor responsable. Las medidas pueden incluir la suspensión de su participación en el programa. En estos casos, se notificará a los competidores, y sus nombres e ID de jugador se pondrán a disposición de los organizadores.

Los competidores suspendidos no podrán participar ni asistir a ningún evento de Play! Pokémon como espectadores, competidores, jueces o en cualquier otro rol. Si un competidor suspendido aparece en un evento intentando participar y negándose a retirarse, el incidente se debe comunicar a Juego Organizado Pokémon, y se podría decidir ampliar la duración de la suspensión existente.

7 Resumen de los cambios

Fecha de la publicación anterior: 9 de febrero de 2024

Fecha de la publicación actual: 20 de mayo de 2024

1. Requisitos de participación		
Sección	N.º página	Modificación
1	3	Se cambió "jugador" por "competidor" en todo el documento.

2. Creación del equipo		
Sección	N.º página	Modificación
2.1	3	Se añadió el número mínimo de Pokémon en un equipo. Se desarrolló el término Puntos de Combate (PC). Se especificó el uso de la función de etiquetas.
2.1.1	4	Se añadió una explicación para los Pokémon lanzados menos de 24 horas antes de las 00:00 UTC de los martes.
2.1.2.1	5	Los apodos de los Pokémon no pueden ser nombres de otras especies de Pokémon.

3. Reglas del equipo de juego		
Sección	N.º página	Modificación

4. Estilos de torneo		
Sección	N.º página	Modificación

5. Desarrollo de la partida		
Sección	N.º página	Modificación

5.1	11	Se añadió una referencia a la duración de los combates individuales. También se añadió una aclaración sobre el tiempo empleado entre partidas en un encuentro.
5.3	12	Se añadieron situaciones adicionales para la resolución de las partidas y una aclaración sobre cómo gestionar dichas situaciones.
5.4	13	Se añadieron procedimientos para el envío de informes en diferentes formatos de torneo.
5.5.3	14	Se aclaró la posibilidad de que ocurran otros problemas y que será decisión de los jueces determinar si procede realizar una revisión.

6. Infracciones y penalizaciones		
Sección	N.º página	Modificación