

# Manual de reglas de Pokémon GO para los torneos de Play! Pokémon

---

**VERSIÓN EN ESPAÑOL**

Fecha de la última revisión: 21 de septiembre de 2023

# 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 equipo de juego .....	6
3.1	Dispositivos .....	6
3.2	Objetos en el área de juego .....	8
3.3	Uso de auriculares.....	8
3.4	Toma de notas .....	9
4	Estilos de torneo de <i>Pokémon GO</i> .....	9
4.1	Doble eliminación (evento de Puntuación Clasificatoria).....	9
4.2	Rondas suizas más eliminación directa (Desafíos y Copas de <i>Pokémon GO</i> ) .....	10
4.3	Todos contra todos .....	11
5	Desarrollo de la partida.....	12
5.1	Comprobación del equipo.....	12
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.....	15
6.1	Introducción.....	15
6.2	Tipos de penalizaciones .....	16
6.3	Tipos de infracciones .....	18
6.4	Adaptación de las penalizaciones recomendadas .....	23
6.5	Imposición de las penalizaciones.....	24
6.6	Comunicación de las penalizaciones.....	24
6.7	Medidas disciplinarias.....	25
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 también son aplicables a los torneos de *Pokémon GO*. Sin embargo, los jugadores 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 jugador es la región o país en la que vive, y su cuenta del Club de Entrenadores Pokémon debe reflejar esta información de manera exacta.

## 1.2 Requisitos de la cuenta de *Pokémon GO*

Los jugadores 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 encontrarse al menos en el nivel 10 para desbloquear la lista de amigos 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 amigos y las funciones para desafiar a combates deben activarse a través del portal para padres de Niantic Kids.

---

# 2 Creación del equipo

## 2.1 Preparación del Equipo de Combate

El equipo de un jugador debe estar formado por un máximo de 6 Pokémon. Este equipo, incluyendo todos los movimientos y PC, debe permanecer invariable durante el torneo. Los jugadores eligen a 3 de



- El equipo de un jugador no puede contener más de un Pokémon que se beneficie del potenciador de PC de mejor compañero.
  - El Pokémon que se beneficie del potenciador de PC de mejor compañero debe ser siempre el mismo a lo largo del torneo.
  - No hay un límite para el número de cintas de mejor compañero que pueden existir en el equipo de un jugador.

#### 2.1.2.1 Apodos y personalización

Los jugadores deben seguir la Política sobre los nombres de Entrenador y de equipo a la hora de personalizar su aspecto en el juego.

A cualquier jugador que infrinja la citada política durante un evento se le pedirá que modifique el aspecto de su juego que resulte problemático, y podrá ser objeto de penalizaciones por conductas antideportivas.

## 2.2 Inscripción del equipo

---

Los participantes de cualquier evento de Play! Pokémon deberán completar una lista de equipo que detalle la composición exacta del equipo que desean usar durante el torneo. 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 jugadores deben comprobar atentamente que sus listas de equipo sean correctas y claras.

Los jugadores deben inscribir a su equipo en un determinado torneo antes de la fecha límite anunciada. Queda a discreción del organizador permitir que un jugador que se inscriba fuera de plazo participe en el torneo.

Las listas de equipo deben rellenarse usando el idioma en que el jugador tenga configurada la aplicación de *Pokémon GO*.

Es posible que algunas plataformas de inscripción de equipos ofrezcan servicios de traducción, especialmente en el caso de eventos de Puntuación Clasificatoria, como los Campeonatos Regionales e Internacionales. Sin embargo, esto no debe darse por sentado, de modo que los jugadores son los responsables de presentar una lista de equipo en el idioma adecuado.

### 2.2.1 Composición de la lista de equipo

---

A partir del 17 de noviembre de 2023, la lista de equipo debe incluir el nombre del jugador y su ID de jugador, así como la siguiente información de cada Pokémon:

1. Especie del Pokémon, incluido 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, indicar los PC que tendrá)

**3. Todos los movimientos conocidos**

4. PS

~~5.—~~

~~2.2.1.1—~~

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

La lista de 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 la imposición de penalizaciones por errores de procedimiento.

## 2.2.2 Controles de legalidad

---

En todos los eventos de Puntuación Clasificatoria hay que realizar comprobaciones de los equipos. Juego Organizado Pokémon confía en 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 la lista esté completa y sea legible.
- Que el equipo descrito sea legal para jugar en torneos.
- Si está disponible, el contenido de la lista de equipo debe reflejar de manera exacta lo que se haya usado en partidas anteriores, siguiendo las grabaciones de pantalla de estas.

---

# 3 Reglas del equipo de juego

## 3.1 Dispositivos

---

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

A discreción de un juez, una partida puede trasladarse a una nueva estación. Los jugadores no deben transferir su partida sin permiso de un juez. Las partidas nunca podrán trasladarse mientras estas estén en progreso, solo entre partida y partida.

### **3.1.1 Eventos donde se proporcionen los dispositivos**

---

Algunos torneos requieren a los jugadores que utilicen los dispositivos proporcionados *in situ* por la organización. Esto ocurre en la mayoría de los eventos de Puntuación Clasificatoria, como los Campeonatos Regionales e Internacionales.

Los jugadores no están autorizados a utilizar su propio dispositivo personal en dichos torneos.

Las siguientes normas son de obligado cumplimiento 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 jugadores deben estar preparados para iniciar sesión con su cuenta personal en el dispositivo proporcionado por la organización. Al iniciar sesión, los jugadores 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 jugadores deben desconectarse del 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 jugadores no deben intentar desconectar o retirar ningún elemento de seguridad de un dispositivo proporcionado por la organización en ninguna circunstancia.

### **3.1.2 Eventos donde no se proporcionen dispositivos**

---

Algunos torneos requieren que los jugadores dispongan de sus propios dispositivos. Cuando se dé esta circunstancia, esto deberá comunicarse claramente a todos los jugadores con suficiente antelación.

Las siguientes normas son de obligado cumplimiento en aquellos torneos en los que no se proporcionen dispositivos:

- Es responsabilidad de los jugadores que sus dispositivos funcionen correctamente.
- Es responsabilidad de los jugadores mantener las baterías de sus dispositivos con suficiente carga para toda la duración del torneo.
- Los jugadores 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 jugadores 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 mientras el dispositivo esté conectado a una red wifi del torneo.

Se recomienda que los jugadores 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 jugador sufre un problema técnico o tiene otra consulta durante una partida.

Cuando la organización proporcione los dispositivos, los jugadores 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 jugadores no deben acceder a las grabaciones realizadas en uno de estos dispositivos, ni tampoco compartirlas o modificarlas.

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

Todas las grabaciones de pantalla se conservarán hasta el final del torneo. Posteriormente, el personal las eliminará de cada dispositivo.

## **3.2 Objetos en el área de juego**

---

Los jugadores podrán tener amuletos u objetos que les traigan buena suerte en el espacio de juego, pero deben mantener esta zona ordenada. No se podrá tener comida o bebida en la mesa. Los jugadores 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 jugadores deberán ser retirados del área de juego una vez que estos hayan iniciado con éxito sesión en el proporcionado por la organización.

## **3.3 Uso de auriculares**

---

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



## 3.4 Toma de notas

---

Los jugadores pueden tomar notas escritas durante un encuentro y consultarlas en cualquier momento durante ese encuentro, incluyendo las listas preliminares del equipo. No tendrán que compartirlas con otros jugadores, pero un juez podría solicitar verlas y pedir explicaciones si fuera necesario.

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

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

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

---

# 4 Estilos de torneo de *Pokémon GO*

## 4.1 Doble eliminación (evento de Puntuación Clasificatoria)

---

Los eventos de Puntuación Clasificatoria 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 jugadores invictos (el grupo de los ganadores) y otro para aquellos que han perdido un encuentro (grupo de los perdedores). Los jugadores serán eliminados del torneo una vez que pierdan dos encuentros. Ambos grupos jugarán hasta que se completen todos los encuentros. Los respectivos ganadores de sendos grupos serán emparejados y se enfrentarán en la gran final.

La derrota de un jugador en la gran final deberá ser la segunda derrota que obtenga durante el torneo para ser 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 jugadores coseche otra derrota, que entonces sería su segunda derrota en el torneo. En este caso, el jugador que solo haya sido derrotado una vez en total ganará el torneo.

### 4.1.1 Fases de los torneos en los eventos de Puntuación Clasificatoria

---

Los eventos de Puntuación Clasificatoria de *Pokémon GO* que cuenten con un gran número de jugadores deberán comenzar con una fase de grupos. En este caso, el número total de participantes se divide en “grupos”, y los jugadores competirán entre ellos dentro de sus respectivos grupos. Los dos jugadores de cada grupo que queden en cabeza 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 jugadores	Número de grupos	Número resultante de jugadores en la fase final
<b>1-32</b>	1	<i>Fuera de la fase final</i>
<b>33-64</b>	2	4
<b>65-128</b>	4	8
<b>129-256</b>	8	16
<b>257-512</b>	16	32

### 4.1.2 Distribución de los grupos

---

El organizador del torneo tiene libertad para realizar la distribución de los grupos. La distribución debe determinarse de acuerdo a los datos cuantitativos de rendimiento y no en función de criterios subjetivos.

Cualquier distribución debe ser expresamente aprobada por TPCi antes de su implementación en un torneo.

### 4.1.3 Estructura del encuentro

---

La mayoría de los encuentros en los eventos de Puntuación Clasificatoria 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 se juegan al mejor de cinco.

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

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

---

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

Este formato no es exclusivo de *Pokémon GO* y está explicado al 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 jugadores o menos en un torneo.

Durante un torneo de todos contra todos, se empareja a cada jugador con cada uno de los jugadores restantes hasta que no queden emparejamientos en juego.

---

## 5 Desarrollo de la partida

### 5.1 Comprobación del equipo

---

Los jugadores pueden consultar la lista de equipo de su rival antes de que el encuentro comience.

El tiempo máximo permitido para la comprobación del equipo es de 2 minutos.

### 5.2 Comienzo de la partida

---

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

- Un jugador puede escanear el código QR de combate de su rival. Esta función es accesible en la sección Cerca dentro del menú de combate.
- Los jugadores 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 amigos.

Los jugadores pueden usar cualquiera de estos métodos y pueden variar de método en cada nueva partida.

### 5.3 Resolución de la partida

---

Ganará el jugador que deje Fuera de Combate al último Pokémon de su rival.

Un gráfico dentro del juego al final de cada partida debería indicar claramente quién es el ganador. Sin embargo, si este gráfico no resulta visible por cualquier motivo, se podrá confirmar el ganador mirando, dentro del juego, el diario de cualquiera de los jugadores.

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

#### 5.3.1 Concesión de la victoria

---

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

Los jugadores no podrán:

- 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.

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 considera definitivo y no podrá cambiarse.

## 5.4 Resolución de combates

---

La mayoría de los encuentros en los eventos de Puntuación Clasificatoria de *Pokémon GO* se juegan al mejor de tres. La final del grupo de los ganadores, la del grupo de los perdedores, la gran final y cualquier encuentro que forme parte de la fase de los mejores clasificados tras completar las rondas suizas se juegan al mejor de cinco.

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

## 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 jugadores sin que sea responsabilidad suya. Los jugadores 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 ha influido de alguna manera en el resultado de la partida. Si no existe la grabación de pantalla, es posible que los jueces no puedan determinar de manera correcta 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 jugadores se ha visto perjudicado o beneficiado 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 jugadores el problema detectado y la ventaja o perjuicio resultante.

### 5.5.2 Envío de informes sobre las revisiones

---

Juego Organizado Pokémon hace un seguimiento del historial de revisiones con el objetivo de determinar si es necesario tomar medidas disciplinarias. Por tanto, es importante informar de las revisiones de los jueces siempre que ocurran.

Las comunicaciones de las revisiones deben contener la siguiente información relativa a 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 jugadores 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 jugadores implicados.
- La grabación del encuentro en cuestión (a través de un archivo o de un enlace si está disponible).
- El resultado de la revisión.

Debe informarse de las revisiones enviándolas a [playercoordinator@pokemon.com](mailto: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 ya conocidos que se han detectado durante el transcurso de las partidas.

#### 5.5.3.1 Problemas leves

Aquellos problemas menores que normalmente no suponen un impacto sobre el resultado de la partida:

<b>Retraso en las acciones del combate final</b>	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.
<b>Mensaje de error en el emparejamiento pero la partida comienza</b>	Los jugadores reciben un mensaje de error mientras se conectan, pero la partida comienza de forma normal.
<b>Imágenes incorrectas (leve)</b>	Algunos gráficos se muestran de forma incorrecta durante el combate. Descargar los archivos en el dispositivo puede evitar que pase en el futuro.
<b>Problema con el escudo protector</b>	La animación del escudo protector se muestra incorrectamente aunque no se esté usando ningún escudo protector.
<b>Problemas de sincronización del juego</b>	Un jugador parece empezar su turno después de su rival a pesar de que ambos están interactuando con el juego al mismo tiempo.
<b>Desfase visual</b>	Algunos gráficos 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 jugadores goce de una ventaja injusta, mientras que el otro resulta perjudicado, y normalmente acaban afectando al resultado de la partida. Las partidas afectadas por estos problemas suelen declararse nulas.

<b>El ataque rápido evita el ataque cargado</b>	Un jugador que usa un ataque cargado mientras su rival usa un ataque rápido deja Fuera de Combate al Pokémon incorrecto.
<b>Turno perdido por intercambio forzoso</b>	El único Pokémon que le queda a un jugador experimenta un retraso cuando es puesto en juego para un combate. Este problema aparece de muchas maneras, incluido en forma de retraso en el daño, en las animaciones o impidiendo temporalmente que se pueda elegir un ataque cargado.
<b>Un jugador ve la pantalla de combate durante una partida cancelada</b>	Un jugador 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 provoca un perjuicio potencial debido a la revelación de información privada. Los jueces deben determinar con especial cuidado si este problema en particular fue inducido intencionadamente por uno de los jugadores.
<b>Imágenes incorrectas (grave)</b>	Algunos gráficos se muestran de forma incorrecta durante el combate. Como resultado, se priva a uno de los jugadores de cierta información clave. Descargar los archivos en el dispositivo puede evitar que pase en el futuro.
<b>Retraso general</b>	Un jugador sufre un retraso desde que realiza una acción en el juego y esta acción se produce. Puede aparecer también una notificación de “conexión débil” al darse este problema.
<b>Fallos y congelación de la aplicación</b>	En contadas ocasiones, la aplicación puede fallar, quedarse congelada o cerrarse sin previo aviso.

## 6 Infracciones y penalizaciones

### 6.1 Introducción

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

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

Los jugadores no pueden negarse a cumplir las condiciones de una penalización impuesta a su rival. Por ejemplo, un jugador no puede conceder la victoria a un rival que ha sido 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 jugador informándole de que ha infringido una regla.

### 6.2.2 Advertencia

---

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

**Nota aclaratoria:** El juez principal del evento tendrá la última palabra sobre qué penalización debe aplicarse, a qué jugadores 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** impuestas por cualquier juez o por el organizador deben ser comunicadas 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 de manera grave al estado de la partida, hasta el punto de que la partida se ha interrumpido 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 jugador que recibe la penalización.

En casos extremos, cuando los dos jugadores han cometido errores importantes en una partida, se puede imponer una penalización de Partida perdida a ambos jugadores 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 jugador.

### 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 jugador que recibe la penalización.

En casos extremos, cuando los dos jugadores han cometido errores importantes en una partida, se puede imponer una penalización de Partida perdida a ambos jugadores 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 jugador.

## 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 jugador comprometa de manera irreparable la integridad del encuentro y no solo de una partida.

Estas circunstancias suelen tener como resultado la incapacidad para continuar participando en el encuentro de un jugador 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, la partida se registra como perdida para el jugador que recibe la penalización.

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

## 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 jugador (ya sean intencionadas o no) tienen un impacto importante y negativo en la integridad o en el funcionamiento de todo el evento.

Los jugadores 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 jugadores 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 jugador queda descalificado durante un encuentro de doble eliminación en curso, las Partidas perdidas o derrotas se aplicarán a la ronda actual y, en su caso, a la siguiente ronda.

Si un jugador queda descalificado durante las rondas de doble eliminación pese a no estar participando en un encuentro en ese momento, las Partidas perdidas o 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 jugadores 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 jugador queda descalificado durante un encuentro de eliminación directa en curso, las pérdidas se aplicarán a la ronda actual.

Si un jugador queda descalificado durante las rondas de eliminación directa pese a no estar participando en un encuentro en ese momento, las pérdidas se aplicarán a la ronda que se haya completado más recientemente, y el rival avanzará en caso de que sea apto.

#### 6.2.5.4 Procedimiento (rondas suizas)

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

Si el jugador 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 contravienen 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 jugador o jugadores 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 jugador entra por accidente a zonas que están designadas como de acceso exclusivo para el personal.
  - Un jugador se olvida de firmar la hoja de combate o no informa sobre 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 jugadores mientras estos errores se corrigen.

Ejemplos:

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

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

Ejemplos:

- Un jugador llega tarde a un encuentro (más de 5 minutos).
- Un jugador se sienta en la mesa incorrecta y juega con el rival incorrecto.
- Un jugador se olvida de firmar la hoja de combate o no informa de 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 jugador usa palabras ligeramente malsonantes por frustración o en una conversación con un amigo.
  - Un jugador causa molestias en un encuentro en curso.
  - Un jugador deja envoltorios de comida y otros restos de basura en el área de juego una vez se ha acabado 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 jugador intenta manipular al rival con intimidaciones o distracciones.
  - Infracciones involuntarias de la [Política de Igualdad, Equidad, Diversidad e Inclusión de Play! Pokémon](#) que afecten a otras personas.
  - Un jugador se niega a seguir los procedimientos del torneo, por ejemplo, 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 jugadores.
- 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 jugadores que elijan hacer trampa con la intención de obtener ventaja sobre su rival. Por lo tanto, cualquier caso de trampa se considera muy grave y conducirá a 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 mal uso 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 recogen todos los problemas encontrados en el equipo del jugador. Estos problemas suelen estar causados por la discrepancia existente entre los Pokémon del equipo y aquellos que figuran en la lista de equipo.

En todos los casos, el contenido de la lista de equipo siempre prevalece sobre los contenidos 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 jugador la oportunidad de incorporar al Pokémon correcto a su equipo. Si el jugador 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 jugador debe informar a cada rival de que no podrá usar a dicho Pokémon. Si, como resultado, a un jugador 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 jugador y aquellos que figuran en su lista de equipo, y que no le dan una ventaja potencial al jugador.

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 jugador gracias a que el ataque Ascuas, 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 jugador y aquellos que figuran en su lista de equipo, y que sí le dan una ventaja importante al jugador.

Si un jugador 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 ser registrada como se haría de forma habitual, pero sin aplicarla a esa partida. Sin embargo, los jugadores 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 de manera incorrecta.
- 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 jugador a partir de la información registrada en la lista de equipo.

---

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

Ejemplos:

- Un jugador tiene menos de tres Pokémon disponibles tras recibir penalizaciones previamente.
- Se ha usado 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 sopesando 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 jugador 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 jugador. 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 jugadores 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 el juego justo. Además, la mayoría de nuestros jugadores 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

---

Los Profesores de Play! Pokémon buscan ofrecer a nuestros jugadores experiencias de juego divertidas, seguras y tranquilas. 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 de manera específica por qué las acciones del jugador no están permitidas.
- Una descripción clara del efecto de la penalización en la participación del jugador en el torneo.
- Un recordatorio de que el jugador 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 jugadores 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 son comentadas en público con fines educativos, estas deben ser completamente anónimas. Asimismo, el historial de penalizaciones de jugadores 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 foro social. Abstenerse de hacer comentarios se traduce en 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 jugador para diferenciar la repetición intencionada de infracciones de los casos no intencionados, y 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	Categoría	Gravedad	Penalización	Notas
XX-XX-XXXXXX	1	XXXXXX	XXXXXX	A	Leve	Advertencia	

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 jugador responsable. Las medidas pueden incluir suspender su participación en el programa. En estos casos, se notificará a los jugadores, y sus nombres e ID de jugador se pondrán a disposición de los organizadores.

Los jugadores suspendidos no podrán participar ni asistir a ningún evento de Play! Pokémon como espectadores, jugadores, jueces o en cualquier otro rol. Si un jugador suspendido aparece en un evento intentando participar y negándose a marcharse, 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: 13 de junio de 2023

Fecha de la publicación actual: 21 de septiembre de 2023

1. Requisitos de participación		
Sección	N.º página	Modificación

2. Creación del equipo		
Sección	N.º página	Modificación
2.1.1	4	Ubicación de las novedades y de la lista de Pokémon que no pueden combatir
2.1.2.1	4	Política sobre los nombres de Entrenador
2.2	5-6	Eliminación de la lista preliminar del equipo y uso abierto de idiomas para las hoja del equipo

3. Reglas del equipo de juego		
Sección	N.º página	Modificación
3.1.3	8	Definición de grabación de pantalla Aclaración sobre el procedimiento para la grabación de pantalla en los torneos que no proporcionan dispositivos
3.3	9	Procedimiento para el uso de auriculares con los dispositivos proporcionados

4. Estilos de torneo		
Sección	N.º página	Modificación

5. Desarrollo de la partida		
-----------------------------	--	--

<b>Sección</b>	<b>N.º página</b>	<b>Modificación</b>
5.4	13	Aclaración sobre la resolución de combates
5.5	13	Cambio en la terminología: Reclamación → Revisión

<b>6. Infracciones y penalizaciones</b>		
<b>Sección</b>	<b>N.º página</b>	<b>Modificación</b>
6.2.5	15	Aclaración sobre cómo gestionar la doble partida perdida en las diferentes estructuras de torneo