



---

# Reglamento, formato y normativa de penalizaciones en videojuegos

Fecha de la última revisión: 30 de abril de 2024

---

*Nota: En caso de discrepancias entre el contenido de la versión en lengua inglesa y la de otros idiomas de este documento, la versión en inglés se considerará la válida.*

# Reglamento, formato y normativa de penalizaciones en videojuegos de Play! Pokémon

## Índice

Índice 1

1. Formación del equipo .....	3
1.1. Preparación del Equipo de Combate.....	3
1.2. Cambios en el reglamento .....	3
1.2.1. Reglamento G.....	4
1.3. Objetos .....	4
1.4. Pokémon .....	4
1.4.1. Motes y opciones de personalización en el juego .....	5
1.5. Lista de equipo .....	5
1.5.1. Información en la lista de equipo .....	5
1.5.2. Idioma de la lista de equipo .....	6
2. Reglas del equipo de juego .....	7
2.1. Tarjeta de juego .....	7
2.2. Consolas .....	7
2.3. Mandos.....	8
2.4. Parches, actualizaciones del juego y firmware .....	9
2.5. Conectividad.....	9
2.6. Uso de auriculares.....	9
2.7. Notas .....	9
2.8. Objetos en el área de juego .....	10
3. Desarrollo del encuentro .....	10
3.1. Modalidad de Combate Doble .....	10
3.2. Número de partidas .....	10
3.3. Estructura del encuentro .....	10
3.3.1. Límites de tiempo de una partida .....	11
3.4. Resolución del encuentro.....	11

3.4.1.	Resolución de encuentros al mejor de tres partidas en rondas suizas.....	12
3.4.2.	Resolución de encuentros al mejor de tres partidas en rondas de eliminación directa.....	13
3.4.3.	Muerte Súbita .....	15
3.4.4.	Juego congelado en ambas consolas .....	15
4.	Control de equipos.....	16
4.1.	Control de lista de equipo .....	16
4.2.	Control de legalidad .....	16
4.2.1	Control electrónico de equipos.....	16
4.2.2	Control manual de equipos.....	17
4.2.3.	Control del ID del Equipo de Préstamo .....	17
4.3.	Pokémon manipulados de forma ilegal .....	17
4.4.	Denuncias de manipulación ilícitas .....	17
5.	Normativa de penalizaciones para videojuegos de Pokémon .....	17
5.1.	Introducción .....	17
5.2.	Aplicación de penalizaciones .....	18
5.2.1.	No aplicación de penalizaciones recomendadas .....	18
5.2.2.	Comunicación de penalizaciones a Juego Organizado Pokémon .....	19
5.3.	Tipos de penalizaciones en los videojuegos de Pokémon .....	19
5.3.1.	Aviso .....	20
5.3.2.	Advertencia .....	20
5.3.3.	Partida perdida.....	20
5.3.4.	Descalificación.....	21
5.4.	Tipos de infracciones.....	22
5.4.1.	Error de juego.....	22
5.4.1.1.	Leve .....	22
5.4.1.2.	Grave .....	22
5.4.2.	Error de equipo .....	23
5.4.2.1.	Leve .....	23
5.4.2.2.	Grave .....	24
5.4.2.3.	Muy grave .....	26
5.4.3.	Error de procedimiento.....	26
5.4.3.1.	Leve .....	26
5.4.3.2.	Grave .....	27

5.4.3.3. Muy grave .....	27
5.4.4. Conducta antideportiva .....	27
5.4.4.1. Leve .....	28
5.4.4.2. Grave .....	28
5.4.4.3. Muy grave .....	28
Apéndice A. Control manual de equipos.....	30
Apartado 1 .....	30
Apartado 2 .....	30
Apéndice B. Actualización del documento.....	31
Cambios en la última versión (vigentes a partir del 30 de abril de 2024) .....	31

# 1. Formación del equipo

Los participantes son responsables de asegurarse de que su equipo cumple con las restricciones establecidas por el formato del torneo y lo estipulado en este documento. Las siguientes reglas y restricciones corresponden al formato Estándar.

## 1.1. Preparación del Equipo de Combate

---

Cada participante debe seleccionar a los Pokémon para el Equipo de Combate que usará en el torneo y mantenerlo sin modificaciones desde el inicio hasta el final del evento. Todos los demás Equipos de Combate que tenga desbloqueados deberán permanecer vacíos. Ahora bien, los organizadores podrían realizar cambios en relación con alguna penalización que el participante haya recibido.

Los equipos deben contar con entre cuatro y seis Pokémon, dependiendo del formato del evento.

## 1.2. Cambios en el reglamento

---

La lista de Pokémon permitidos puede cambiar en cada reglamento de Combates Clasificatorios del Estadio de Combate. Más adelante hay más detalles.

- 🕒 Reglamento G: vigente hasta el 31 de agosto de 2024 a las 23:59 UTC.

En ocasiones, es posible que entre en vigor un reglamento nuevo mientras se celebra un campeonato que dure varios días, como por ejemplo un Campeonato Regional. Si esto ocurre, el torneo mantendrá el mismo formato con el que comenzó hasta que termine el

evento. Los eventos de Puntuación Clasificatoria que duran un día y se celebran en el mismo lugar tendrán que usar el formato que esté vigente el día en que tengan lugar.

### 1.2.1. Reglamento G

---

Mientras esté vigente este reglamento, se aplicarán las siguientes restricciones adicionales a los Pokémon que pueden participar en los combates.

- ⦿ Pueden participar los Pokémon de la Pokédex de Paldea del n.º 001 al 400, los Pokémon de la Pokédex de Noroto del n.º 001 al 200 y los Pokémon de la Pokédex Arándano del n.º 001 al 242, además de algunos Pokémon más. Ciertos Pokémon no están permitidos.
  - Solo están permitidos los Pokémon obtenidos en *Pokémon Escarlata* o *Pokémon Púrpura*, incluidos los del contenido descargable *El tesoro oculto del Área Cero*, o los que se han transferido desde *Pokémon HOME*.
  - Los participantes pueden registrar un Equipo de Combate que contenga un Pokémon especial de uso restringido.
  - Las listas completas de Pokémon permitidos y restringidos se pueden consultar en *Pokémon HOME* o en el Poképortal del juego.
- ⦿ El uso de la teracristalización está permitido.

### 1.3. Objetos

---

- ⦿ Cada Pokémon puede llevar un objeto, pero ningún otro Pokémon del equipo podrá llevar el mismo.
- ⦿ Los participantes pueden usar cualquier objeto que pueda obtenerse en el transcurso normal de la partida (incluidos los conseguidos por la participación en combates en línea o mediante otras funciones relacionadas de juegos de The Pokémon Company y Nintendo), así como objetos que hayan sido otorgados como parte de una distribución o un evento especial.

### 1.4. Pokémon

---

- ⦿ Los participantes podrán usar los Pokémon que se indican a continuación.
  - Pokémon obtenidos en *Pokémon Escarlata* o *Pokémon Púrpura*.
  - Pokémon transferidos desde *Pokémon HOME*.
  - Pokémon recibidos en un evento o distribución oficiales.

- ⦿ El equipo de un participante no puede contener más de un Pokémon con el mismo número de la Pokédex Nacional.
- ⦿ Los Pokémon pueden utilizar cualquier movimiento o habilidad disponible durante el transcurso normal de la partida. Esto incluye, pero no se limita a:
  - Habilidades ocultas, siempre y cuando estén disponibles.
  - Movimientos y habilidades que hayan estado disponibles en un evento o una promoción oficiales de Pokémon.
  - Excepción: Los Pokémon no podrán tener la habilidad Fuerte Afecto.
- ⦿ Se admiten Pokémon de todos los niveles, pero pasarán a ser de Nv. 50 automáticamente durante el transcurso de los combates.
- ⦿ Podrá usarse cualquier forma regional de los Pokémon que cumplan los requisitos estipulados arriba y en el reglamento vigente.

#### *1.4.1. Motes y opciones de personalización en el juego*

---

Al personalizar las distintas opciones del juego, se debe evitar el uso de palabras o frases obscenas u ofensivas, o cualquier referencia a cuestiones que vayan en contra del espíritu del juego.

Los mote de los Pokémon del Equipo de Combate de un participante pueden ser visibles para los oponentes. En tal caso, deberán aplicarse las siguientes reglas.

- ⦿ El equipo de un participante no puede contener dos Pokémon con el mismo mote.
- ⦿ Asimismo, tampoco puede incluir un Pokémon que tenga como mote el nombre de otro Pokémon (por ejemplo, un Raichu que se llame "Pikachu").

Si se descubre que un participante ha incumplido las reglas estipuladas, tendrá que corregir el aspecto problemático o podría recibir penalizaciones e incluso ser descalificado.

### 1.5. Lista de equipo

---

La temporada de 2024 del Campeonato de Videojuegos usará el formato de **lista de equipo abierta**. Los participantes deben presentar una lista rigurosa y legible de los Pokémon que conforman su equipo. El rival recibirá toda la información de los Pokémon que aparece en la lista y se detalla a continuación, exceptuando las características (Velocidad, etc.).

#### *1.5.1. Información en la lista de equipo*

---

La lista será aceptada siempre y cuando deje constancia del nombre del participante, el nombre del Entrenador o Entrenadora del perfil con el que participe, su ID de jugador, su fecha de nacimiento y la siguiente información de cada uno de sus Pokémon:

- ⊕ Especie de Pokémon, incluido si se trata de una forma regional (como en el caso de las Formas de Paldea), o una forma con un nombre específico (como Rotom Lavado en lugar de Rotom)
  - Es necesario mencionar la forma si esta implica cambios en las características, el tipo, la habilidad, los movimientos, el peso o cualquier otra estadística del combate. Algunos ejemplos son Dudunsparce, Oricorio y Toxtricity.
  - Si el sexo del Pokémon afecta a las estadísticas del combate, debe aparecer en la lista como si fuera una forma, como en el caso de Meowstic e Indeedee.
  - El nombre de la forma no es necesario si esta es meramente estética o está totalmente reflejada en otro criterio de la lista de equipo. Algunos ejemplos son Gastrodon, Sawsbuck o Alcremie.
  - Recomendamos que, independientemente de lo mencionado anteriormente, los participantes incluyan el nombre de la forma en sus listas, ya que, de no hacerlo si es requerido, podrían aplicarse penalizaciones.
- ⊕ Habilidad
- ⊕ Objeto equipado
- ⊕ Todos los movimientos que conoce
- ⊕ Teratipo
- ⊕ Nivel (deberá corresponderse con el nivel actual del Pokémon que se puede ver dentro del juego en el equipo o en la Caja del PC del participante)
- ⊕ Todas las características (PS, Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad) que se correspondan con el nivel actual del Pokémon

### *1.5.2. Idioma de la lista de equipo*

---

En los eventos más grandes, será necesario enviar la lista de equipo a través del creador de listas de equipo de RK9 Labs. En ese caso, la lista de equipo se podrá rellenar en cualquier idioma, ya que el personal recibirá la lista traducida automáticamente. De todos modos, recomendamos que se rellene en el idioma del juego que emplea el participante para minimizar el riesgo de error. Si la plataforma a través de la que hay que enviar la lista de

equipo no cuenta con traducción automática, recomendamos que se rellene en el idioma del juego que empleará el participante para que el personal pueda comparar el juego y la lista de equipo fácilmente.

El organizador del torneo será el responsable de dejar claro cómo se van a compartir las listas de equipo con los oponentes. Si el organizador es quien se va a encargar de repartir las listas (imprimiendo, por ejemplo, las listas que los participantes han enviado a través una plataforma digital como RK9 Labs), tendrá que entregarlas, como mínimo, en el idioma del lugar en el que se celebra el evento. En los Campeonatos Internacionales, las listas también tendrán que entregarse en inglés.

Cabe la posibilidad de que los participantes tengan que llevar sus propias copias en papel de sus listas de equipo en ciertos torneos, como los eventos locales. Se les deberá comunicar con tiempo suficiente antes del evento. En estos casos, serán necesarias dos listas: una para el personal del evento y otra para los oponentes. La copia de la lista que se proporcione al oponente tendrá que rellenarse en el idioma local del lugar donde se celebra el evento.

Incluir intencionadamente en la lista información confusa o que pueda resultar difícil de entender para los oponentes o el personal va en contra del espíritu del juego.

## 2. Reglas del equipo de juego

### 2.1. Tarjeta de juego

---

- ⊕ Solo se pueden usar juegos lícitos de *Pokémon Escarlata* o *Pokémon Púrpura* para competir en los torneos de Play! Pokémon. Esto atañe tanto a las tarjetas de juego como a las versiones descargables de ambos juegos.
- ⊕ Los participantes son responsables de que su tarjeta de juego o versión descargable sea plenamente funcional.

### 2.2. Consolas

---

Los participantes pueden usar cualquier consola de la familia Nintendo Switch™ durante la competición. Esto incluye, entre otras, las consolas Nintendo Switch™ y Nintendo Switch Lite™. Los participantes serán responsables de llevar sus propios cargadores compatibles con sus consolas.

- ⦿ Es responsabilidad de los participantes asegurarse de que la batería de su consola está debidamente cargada durante todo el evento.
- ⦿ A discreción de un juez, un encuentro podría trasladarse a una mesa nueva. Los participantes no deben cambiar el sitio de su encuentro sin permiso previo de un juez. Un encuentro solo puede trasladarse entre partidas, nunca durante una partida.
- ⦿ Los participantes son responsables de que su consola sea plenamente funcional.
- ⦿ Los participantes deben asegurarse de que las consolas con las que participan en torneos de Play! Pokémon no han sido modificadas (es decir, no contienen software ni firmware personalizado ni ninguna modificación tecnológica física de la consola). Si se descubre que un participante está usando una consola modificada, podría verse sujeto a medidas disciplinarias, e incluso ser descalificado.
- ⦿ Es posible que el control parental impida a los participantes realizar ciertas acciones requeridas para el torneo, lo que podría impedirles participar en él.
- ⦿ Los participantes que quieran participar en la Serie de Campeonatos de Videojuegos necesitarán una suscripción (de pago) a Nintendo Switch Online. También es necesario que la consola se pueda conectar a internet con la conexión que ofrezca el organizador del evento.
- ⦿ Los participantes deben seleccionar los ajustes automáticos de la conexión a internet por cable.
- ⦿ La consola deberá tener el modo avión activado durante las partidas de eventos presenciales que se jueguen a través de internet (mediante conexión wifi o por cable).
- ⦿ Puede que el personal del evento solicite a los participantes que registren su Equipo de Combate como Equipo de Préstamo y que compartan su ID del Equipo de Préstamo. Los Equipos de Préstamo se pueden usar para registrar datos o realizar controles de los equipos y puede que se utilicen en una consola adicional proporcionada para retransmitir partidas, especialmente si los participantes están usando una consola Nintendo Switch Lite para participar en el torneo. Los participantes no deberán alterar ni eliminar su Equipo de Préstamo hasta que termine el torneo o hasta pasado el tiempo especificado por el personal del evento tras finalizar el torneo.

## 2.3. Mandos

---

Durante el tiempo de juego, los mandos Joy-Con tienen que permanecer acoplados a la Nintendo Switch en todo momento.

El organizador decidirá si los participantes pueden utilizar sus mandos oficiales con cable. No está permitido el uso de mandos inalámbricos.

## 2.4. Parches, actualizaciones del juego y firmware

---

Es responsabilidad de los participantes tener descargada la última actualización del juego y que su consola cuente con el firmware más actual antes del inicio del torneo. En caso contrario, los participantes pueden recibir una penalización e incluso ser descalificados.

## 2.5. Conectividad

---

Existen varios tipos de conexión para consolas en los torneos de los eventos de la Serie de Campeonatos:

- Red inalámbrica local
  - Este es el método recomendado para los eventos locales. No es recomendable para eventos de mayor envergadura, ya que, al contar con un número más elevado de participantes, podría haber problemas con la conexión.
- Internet
  - En este caso, los participantes se conectan y juegan a través de la red proporcionada por el organizador del evento. Aunque los organizadores pueden usarlo para eventos de cualquier tamaño, este método es recomendable para eventos de mayor tamaño.

En cualquier caso, los participantes tendrán que conectarse entre sí mediante la función de combate en conexión del menú principal.

Para facilitar que los participantes encuentren a sus oponentes en el juego, se utilizan códigos. Los participantes pueden elegir su propio código. Recomendamos que escojan combinaciones poco comunes en lugar de números como 1111 1111 para evitar emparejamientos con oponentes equivocados. Una vez conectados, deben comprobar que se trata del oponente correcto.

## 2.6. Uso de auriculares

---

Solo se pueden llevar auriculares si tienen cable y están conectados directamente a su consola. El cable de los auriculares debe estar claramente visible.

## 2.7. Notas

---

Los participantes pueden tomar notas en cualquier momento durante su encuentro, incluso durante la vista previa de equipo, pero deben empezar cada ronda con una hoja en blanco. Está permitido usar hojas de rayas o cuadrículadas. No está permitida en el área de juego ninguna hoja de ayuda con información escrita o impresa, incluida la tabla de tipos.

## 2.8. Objetos en el área de juego

---

Los participantes podrán tener objetos que les den buena suerte en el área de juego, pero deben mantener este espacio ordenado. No está permitido tener comida ni bebidas en la mesa.

# 3. Desarrollo del encuentro

## 3.1. Modalidad de Combate Doble

---

Cada participante seleccionará cuatro Pokémon de su Equipo de Combate para combatir. Al comienzo de la partida, los participantes enviarán a los dos primeros Pokémon de sus equipos, con lo que habrá un total de cuatro Pokémon en el terreno de combate. El juego continuará hasta que un participante debilite a los cuatro Pokémon de su rival o se alcance el límite de tiempo de juego.

## 3.2. Número de partidas

---

Los organizadores del torneo decidirán si las partidas que se jueguen con el sistema de rondas suizas serán al mejor de una o de tres. Aun así, es recomendable que los eventos de nivel del Campeonato Regional y superiores se jueguen al mejor de tres partidas. Los encuentros entre los mejores clasificados deberán jugarse al mejor de tres.

En los eventos de la Serie de Campeonatos de videojuegos no hay tiempo de ronda. Se espera que todas las partidas puedan llegar a su máximo de tres partidas. No se debe interrumpir ni finalizar ninguna partida antes del término natural de la misma a menos que se den circunstancias especiales (como Muerte Súbita, véase apartado 3.4.3).

## 3.3. Estructura del encuentro

---

- 🕒 Al comienzo de cada ronda, los participantes se sentarán frente a frente. Mientras esperan a que se anuncie el comienzo de la ronda, los participantes deberán prepararse para la partida conectando, por ejemplo, las consolas al soporte (si fuera necesario) o acordando un código para el Círculo Unión.

- ⦿ Cuando se anuncie el inicio de la ronda, los participantes tendrán que conectarse con sus oponentes y comenzar a jugar sin dilación.
- ⦿ Una vez que ambos se hayan conectado al Círculo Unión y hayan seleccionado **¡Todo listo!**, deberán intercambiar sus listas de equipo. Las listas de equipo se pueden consultar en cualquier momento mientras dure la partida. Si alguno de los participantes no entiende la lista de su oponente, deberá avisar al personal inmediatamente.
- ⦿ Los participantes no deben retrasar el inicio de las partidas dentro un encuentro.
- ⦿ Cuando el encuentro haya finalizado, los participantes tendrán que informar al juez del resultado inmediatamente.
- ⦿ En algunas competiciones oficiales, como los Campeonatos Regionales, los Campeonatos Internacionales o el Campeonato Mundial, es posible que se pida a los participantes que utilicen un método distinto al Círculo Unión para realizar los emparejamientos. En esos casos, el organizador del torneo informará de las instrucciones concretas.

### 3.3.1. Límites de tiempo de una partida

---

Los participantes pueden usar todo el tiempo permitido en cada turno. Los torneos de la Serie de Campeonatos impondrán automáticamente los siguientes límites de tiempo:

- ⦿ Vista previa de equipo: 90 segundos
- ⦿ Elegir movimiento: 45 segundos
- ⦿ Tiempo total del jugador ("Tu tiempo"): 7 minutos
- ⦿ Tiempo de juego: 20 minutos

Con el propósito de preservar un ambiente de torneo que todos puedan disfrutar, Juego Organizado Pokémon podría modificar estos límites a lo largo de la temporada en función de los informes de los organizadores.

## 3.4. Resolución del encuentro

---

- ⦿ Ganará el participante que debilite al último Pokémon de su oponente.
- ⦿ Si el último Pokémon de ambos participantes se debilita durante el último turno de un combate, el juego decidirá el ganador en base a unas reglas determinadas (por ejemplo, qué Pokémon se debilitó antes, qué movimientos se usaron en el último turno, etc.).

- ⦿ Los participantes no deben resolver un encuentro con un empate intencionado ni intentar manipular la partida para provocar un empate.
- ⦿ Si un participante opta por huir de una partida, será declarado perdedor. Si ambos participantes huyen en el mismo turno, la partida se considerará finalizada sin ganador.

### 3.4.1. Resolución de encuentros al mejor de tres partidas en rondas suizas

Se deben seguir los siguientes criterios, en este orden, para determinar el resultado de un encuentro que no esté resuelto después de haber terminado la partida final. Después de que se cumpla uno de los criterios, el resto de los criterios no es aplicable.

1. Si un participante llega al encuentro más tarde de lo estipulado o se ausenta sin el permiso del juez durante una ronda, sin importar la duración de dicha ausencia, se considerará que ha perdido el encuentro. Para evitar esta situación, tiene que notificar su ausencia al juez antes de la finalización del encuentro.
2. Si ambos participantes llegaron a tiempo al encuentro y no se ausentaron en ningún momento, es posible utilizar esta tabla para establecer en qué momento se decide el ganador del encuentro.

Ejemplo	Participante	Resultado 1.ª partida	Resultado 2.ª partida	Resultado 3.ª partida	Muerte Súbita	Resultado del encuentro
A	Participante 1	Victoria	Victoria	<i>No aplicable</i>	<i>No aplicable</i>	Gana el participante 1
	Participante 2	Derrota	Derrota			
B	Participante 1	Victoria	Derrota	Victoria	<i>No aplicable</i>	Gana el participante 1
	Participante 2	Derrota	Victoria	Derrota		
C	Participante 1	Victoria	Empate	Victoria	<i>No aplicable</i>	Gana el participante 1
	Participante 2	Derrota		Derrota		
D	Participante 1	Empate	Victoria	Empate	<i>No aplicable</i>	

	Participante 2		Derrota			Gana el participante 1
E	Participante 1	Empate	Victoria	Victoria	<i>No aplicable</i>	Gana el participante 1
	Participante 2		Derrota	Derrota		
F	Participante 1	Empate	Empate	Empate	Victoria	Gana el participante 1
	Participante 2				Derrota	
G	Participante 1	Empate	Victoria	Derrota	Victoria	Gana el participante 1
	Participante 2		Derrota	Victoria	Derrota	

En el apartado 3.4.3 puede encontrarse la definición y explicación del protocolo de las partidas de Muerte Súbita.

Si la Muerte Súbita termina en empate durante las rondas suizas, el resultado final del encuentro será declarado empate.

### *3.4.2. Resolución de encuentros al mejor de tres partidas en rondas de eliminación directa*

Se deben seguir los siguientes criterios, en este orden, para determinar el resultado de un encuentro que no esté resuelto después de haber terminado el turno final. Después de que se cumpla uno de los criterios, el resto de los criterios no es aplicable.

1. Si un participante llega al encuentro más tarde de lo estipulado o se ausenta sin el permiso del juez durante una ronda, sin importar la duración de dicha ausencia, se considerará que ha perdido el encuentro. Para evitar esta situación, tiene que notificar su ausencia al juez antes de la finalización del encuentro.
2. Si ambos participantes llegaron a tiempo al encuentro y no se ausentaron en ningún momento, es posible utilizar esta tabla para establecer en qué momento se decide el ganador del encuentro.

Ejemplo	Participante	Resultado 1.ª partida	Resultado 2.ª partida	Resultado 3.ª partida	Muerte Súbita	Resultado del encuentro
A	Participante 1	Victoria	Victoria	<i>No aplicable</i>	<i>No aplicable</i>	Gana el participante 1
	Participante 2	Derrota	Derrota			
B	Participante 1	Victoria	Derrota	Victoria	<i>No aplicable</i>	Gana el participante 1
	Participante 2	Derrota	Victoria	Derrota		
C	Participante 1	Victoria	Empate	Victoria	<i>No aplicable</i>	Gana el participante 1
	Participante 2	Derrota		Derrota		
D	Participante 1	Empate	Victoria	Empate	<i>No aplicable</i>	Gana el participante 1
	Participante 2		Derrota			
E	Participante 1	Empate	Victoria	Victoria	<i>No aplicable</i>	Gana el participante 1
	Participante 2		Derrota	Derrota		
F	Participante 1	Empate	Empate	Empate	Victoria	Gana el participante 1
	Participante 2				Derrota	
G	Participante 1	Empate	Victoria	Derrota	Victoria	Gana el participante 1
	Participante 2		Derrota	Victoria	Derrota	

Si la Muerte Súbita termina en un empate durante las rondas de eliminación directa, se procederá a una segunda Muerte Súbita.

### 3.4.3. Muerte Súbita

---

Durante la Muerte Súbita, los participantes comienzan una nueva partida. Tendrán que conseguir una ventaja sobre su rival respecto al número de Pokémon que queden en pie. El personal del torneo evaluará la partida al final de cada turno para determinar el número de Pokémon que le queda a cada participante y si alguno ha obtenido ventaja.

- ☉ Si a ambos participantes les queda el mismo número de Pokémon al final del turno, la partida continúa con otro turno.
- ☉ Si a un participante le quedan más Pokémon que a su rival al final del turno, ganará la partida.
- ☉ Si el último Pokémon de ambos participantes se debilita en el mismo turno, la partida terminará de forma natural. En este caso, el propio sistema de combate del videojuego determinará de forma automática el resultado.

### 3.4.4. Juego congelado en ambas consolas

---

Podría ocurrir que, en determinadas circunstancias, los juegos de ambos participantes se congelen y no quede claro quién es responsable o bien sea obvio que nadie es responsable. En la mayoría de los casos, la partida debe resolverse de la forma descrita a continuación, ya que no podrá progresar de forma natural y es necesario solucionarlo para que el torneo prosiga con su programación. En situaciones excepcionales, el juez principal tiene el derecho de anular el resultado estipulado normalmente para estos casos y de invalidar la partida si lo considera conveniente, pero tendrá que avisar al organizador del torneo y solventar con este cualquier posible efecto en la programación.

El momento de la partida en el que se congelen los juegos influirá en la resolución.

Pokémon restantes en el equipo	Resolución de la partida
4-4 (también durante la vista previa de equipo)	Partida invalidada, debe reiniciarse
4-3	Empate
4-2	Empate
4-1	Victoria para el participante con más Pokémon restantes
3-3	Empate

3-2	Empate
3-1	Victoria para el participante con más Pokémon restantes
2-2	Empate
2-1	Empate
1-1	Empate

## 4. Control de equipos

Se deben hacer controles de equipo en todos los eventos del Campeonato. Recomendamos que se realice el control en, al menos, el 10 % de los equipos durante el transcurso del torneo. Los equipos de todos los participantes que entren en la fase de eliminación directa del torneo deberán pasar el control después de que las rondas suizas hayan terminado. Este control tiene dos partes: el control de la lista de equipo y el control de legalidad.

### 4.1. Control de lista de equipo

---

El personal del evento tendrá que verificar que el Equipo de Combate del participante coincide con la información que aparece en su lista de equipo.

### 4.2. Control de legalidad

---

El personal del evento tendrá que verificar que el Equipo de Combate del participante se adecua a las normas del torneo en lo que respecta al formato del mismo y realizar controles de manipulación ilícita. Estos están divididos en procesos electrónicos y manuales.

#### 4.2.1 *Control electrónico de equipos*

---

Sirve para comprobar que el Equipo de Combate de un participante pasa el control del Estadio de Combate. Para ello, es necesario seguir los siguientes pasos:

1. Entrar en el Estadio de Combate y organizar un Combate Amistoso. Seleccionar el equipo que está participando en el torneo cuando se indique que se elija un Equipo de Combate.
2. Pulsar el botón de encendido para activar el modo de espera y cancelar la búsqueda cuando el mensaje "Buscando contrincante..." aparezca en pantalla. Llegado este punto, el equipo ha pasado el control. Si, por el contrario, aparece un mensaje

indicando que algunos Pokémon no pueden participar, deberán aplicarse las penalizaciones necesarias.

#### 4.2.2 *Control manual de equipos*

---

Hay ciertos datos que el control electrónico no detecta. Es necesario ver y comprobar el equipo en el juego siguiendo el Apéndice A sobre control manual de equipos.

#### 4.2.3. *Control del ID del Equipo de Préstamo*

---

En algunos torneos se podría solicitar a los participantes que presenten un ID del Equipo de Préstamo que se corresponda con el Equipo de Combate registrado en su lista de equipo. Es responsabilidad de cada participante asegurarse de que el ID del Equipo de Préstamo proporcionado sea el correcto.

### 4.3. Pokémon manipulados de forma ilegal

---

Está expresamente prohibido el uso de dispositivos externos, como pueda ser una aplicación móvil, para modificar o crear los objetos o Pokémon presentes en el Equipo de Combate de un participante. Si se descubre que algún participante tiene Pokémon u objetos que hayan sido alterados, dicho participante puede resultar descalificado, independientemente de si esos Pokémon u objetos pertenecen al participante o han sido obtenidos a través de un intercambio.

### 4.4. Denuncias de manipulación ilícitas

---

Cualquier miembro de Play! Pokémon que crea haber descubierto algún nuevo método de manipulación ilícita de equipos, por cualquier medio, debe hacérselo saber al equipo de Juego Organizado Pokémon por medio del [portal de atención al cliente](#).

## 5. Normativa de penalizaciones para videojuegos de Pokémon

### 5.1. Introducción

---

Los protocolos y procedimientos de Play! Pokémon tienen como objetivo fomentar un espíritu de competición sano en todos los eventos de Play! Pokémon. Aun así, puede darse el caso de que, bien intencionadamente o de forma fortuita, algunos participantes y

espectadores no se ciñan a las reglas de Play! Pokémon ni compartan el espíritu de juego. En esos casos, podrían imponerse penalizaciones, desde **Avisos y Advertencias**, que no representan ninguna medida correctiva importante, hasta otros tipos más severos, que pueden incluir la **Descalificación** de un evento.

Este apartado del documento pretende proporcionar a los organizadores y jueces unas pautas por las que regirse para imponer penalizaciones, así como informar sobre ellas, de una manera justa, uniforme y lógica.

## 5.2. Aplicación de penalizaciones

---

Los Profesores de Play! Pokémon deben tratar de proporcionar a nuestros participantes experiencias de juego divertidas, seguras y libres de estrés. Por este motivo, la aplicación de penalizaciones debe llevarse a cabo de la manera más discreta y cortés posible.

Cada penalización que se imponga debe ir acompañada de una explicación sobre el motivo concreto por el que la acción del participante ha contravenido las reglas de los torneos de Play! Pokémon, además de una descripción clara de la sanción que conllevará repetir la misma infracción. La aplicación de penalizaciones debe manejarse de una forma positiva y que ayude al participante a comprender mejor las reglas. A fin de evitar espectáculos innecesarios o poner en evidencia a los participantes, podría ser conveniente para los organizadores y jueces imponer las penalizaciones en privado.

Puede darse el caso de que un participante decida abandonar un evento para evitar recibir una penalización grave. Esta táctica resulta del todo inaceptable. El juez principal debe informar al participante de que la penalización se impondrá de todas formas y se comunicará, asimismo, a Juego Organizado Pokémon.

### 5.2.1. *No aplicación de penalizaciones recomendadas*

---

Las penalizaciones por infracciones son simples recomendaciones, cuya severidad puede variar en función de las circunstancias. Como norma general, los jueces deberían ser menos severos con los participantes de la categoría Júnior, ya que, al ser más jóvenes, suelen cometer errores debido a su falta de experiencia o por la presión de participar en un evento a nivel competitivo. Juego Organizado Pokémon recomienda empezar con un **Aviso** para la mayoría de las penalizaciones impuestas a los participantes de la categoría Júnior. Debe concederse siempre el beneficio de la duda a los participantes más jóvenes o con menos experiencia, ya que a menudo aún están familiarizándose con el juego y sus equivocaciones son involuntarias. A estos participantes se les pueden conceder más **Avisos** antes de emitir una **Advertencia**.

El juez principal del evento tiene la última palabra sobre el momento y el tipo de penalización que se puede imponer a los participantes. Tanto el Profesor que organiza el torneo como los demás jueces pueden aplicar penalizaciones, pero siempre deben consultarlo con el juez principal antes de imponer una cuya gravedad supere la de una **Advertencia**. Todos los **Avisos** y **Advertencias** fijados por un juez u organizador deben notificarse al juez principal del evento. Este tiene el deber de informar a Juego Organizado Pokémon sobre cualquier penalización que sea más grave que un **Aviso**.

### 5.2.2. *Comunicación de penalizaciones a Juego Organizado Pokémon*

---

No es necesario informar a Juego Organizado Pokémon de los **Avisos**, pero sí de las **Advertencias** y penalizaciones más graves. Juego Organizado Pokémon lleva un registro de las sanciones de cada participante para diferenciar entre una reincidencia intencionada o infracciones cometidas de forma involuntaria, y así determinar si es necesario tomar medidas a largo plazo.

Las penalizaciones que deban ser comunicadas obligatoriamente deben enviarse a [playercoordinator@pokemon.com](mailto:playercoordinator@pokemon.com) en el plazo de siete días desde la fecha del evento. En la sección Reglas y recursos de la versión inglesa del sitio oficial (Play! Pokémon Rules & Resources) hay un formulario para facilitar el envío de esta información.

Si no consigues acceder a dicho formulario, envía la siguiente información por correo electrónico a [playercoordinator@pokemon.com](mailto:playercoordinator@pokemon.com):

- 🕒 Número del torneo homologado
- 🕒 Nombre e ID de jugador de los participantes correspondientes
- 🕒 Nombre e ID de jugador del juez que ha impuesto la penalización
- 🕒 Una explicación pormenorizada de la infracción y de lo ocurrido hasta ese punto, la respuesta de los jueces y el organizador, así como la reacción de los participantes implicados, en caso de haberla

En caso de Descalificación, el juez principal también asume la responsabilidad de enviar un informe exhaustivo sobre el incidente a Juego Organizado Pokémon. Este debe detallar todos los factores que contribuyeron a la decisión de emitir dicha penalización, además de los nombres y los ID de jugador de todos los Profesores presentes cuando se produjo el incidente.

## 5.3. Tipos de penalizaciones en los videojuegos de Pokémon

---

La siguiente lista desglosa las diversas penalizaciones por orden de gravedad. Solo Juego Organizado Pokémon está autorizado a añadir o alterar cualquiera de las penalizaciones descritas a continuación. Los organizadores y jueces no podrán imponer otras diferentes. Además de estas penalizaciones, es posible que el juez u organizador se vea obligado a tomar medidas correctivas adicionales, como eliminar Pokémon ilegales del equipo de un participante.

### 5.3.1. *Aviso*

---

Un **Aviso** es la penalización más básica. Fundamentalmente, el juez u organizador del torneo que impone un **Aviso** solo informa al participante de que ha hecho algo mal. El **Aviso** debe ir acompañado de una explicación al participante sobre el procedimiento correcto, así como la notificación al participante de que la repetición de la misma infracción puede conllevar una penalización más grave.

### 5.3.2. *Advertencia*

---

Una **Advertencia**, al igual que un **Aviso**, es una penalización leve. En este caso, sin embargo, el juez principal u organizador del evento debe notificar las **Advertencias** a Juego Organizado Pokémon. Si un participante joven o menos experimentado comete una segunda infracción que había sido sancionada anteriormente con un **Aviso**, se podría emitir un segundo **Aviso**, pero la tercera infracción deberá penalizarse con una **Advertencia**. Los jueces deberán tratar de obrar con criterio a la hora de imponer una penalización de mayor nivel en la categoría de edad Júnior, ya que este grupo suele estar todavía familiarizándose con el juego.

Una vez emitida una **Advertencia**, el organizador o juez competente debe confirmar que el participante en cuestión está al corriente del reglamento establecido en el documento Reglamento, formato y normativa de penalizaciones en videojuegos de Play! Pokémon. El participante debe ser consciente de que de que la repetición de la misma infracción podría suponer una penalización más grave.

### 5.3.3. *Partida perdida*

---

La penalización **Partida perdida** se impone, por regla general, cuando se ha cometido un error de gran repercusión, hasta el punto de que no se puede continuar la partida de ninguna forma. Esta penalización también se emplea para errores de procedimiento graves, errores de equipo u otros errores.

Al emitir esta penalización durante una partida, el juez debe anotar el error y dejar que la partida continúe hasta el final. Es posible que el juez tenga información suficiente para

terminar la partida de forma inmediata. Una vez concluida la partida, se aplicarán las penalizaciones o se arreglarán los errores. Las penalizaciones de **Partida perdida** deben aplicarse a la última partida que se haya completado.

Cuando se aplica una penalización después de que finalice una partida durante un encuentro, las penalizaciones de **Partida perdida** deben aplicarse a la última partida que se haya completado.

En casos extremos donde ambos participantes hayan cometido errores considerables, se podría imponer una **Partida perdida** a ambos. Una partida que termina de esta manera no se considera empate, sino que en el registro aparece como sin ganadores.

Si se aplica una penalización de **Partida perdida** después de que ambos participantes hayan firmado el resguardo de la partida, la penalización se aplicará a la primera partida del siguiente encuentro del participante.

#### 5.3.4. *Descalificación*

---

La **Descalificación** es la penalización más grave que se puede emitir en un torneo. Debe restringirse a los casos más extremos, en los que las acciones de un participante (ya sea voluntariamente o no) han menoscabado la integridad o funcionamiento de todo el torneo. Los participantes que reciban esta penalización quedarán eliminados del torneo en cuestión y no tendrán derecho a recibir ningún premio. Conviene ejecutar esta sanción con la mayor discreción posible, de tal forma que no se llame la atención sobre el hecho más de lo estrictamente necesario.

El momento en el que se produce la descalificación del participante afecta al resto del torneo.

Si tiene lugar tras la publicación de los emparejamientos o durante un encuentro, el participante será declarado perdedor en esa ronda y luego será eliminado del evento.

Si ocurre una vez completado el encuentro, pero antes de la publicación de los emparejamientos para la ronda siguiente, el participante simplemente será eliminado del evento.

Si se produce durante una de las rondas de eliminación directa de los mejores participantes, el participante abandonará el evento y el oponente conseguirá la victoria en esa ronda.

Es posible que sea necesario pedirle al participante que abandone la sede del torneo, si sus acciones así lo justifican. En ese caso, debe concedérsele el tiempo oportuno para recoger sus pertenencias y ponerse en contacto con los demás participantes con los que pudiera

haber venido.

## 5.4. Tipos de infracciones

---

Existen varias categorías de infracción, y cada una de ellas debe tratarse de forma ligeramente diferente en función de la edad y el nivel de experiencia de los participantes implicados. Cada infracción consta de dos penalizaciones.

La penalización de nivel 1 es la primera que debe imponerse a un participante que cometa este tipo de infracción en eventos tales como un Desafío de Puntuación Clasificatoria o un Midseason Showdown.

La penalización de nivel 2 procede en eventos tales como los Campeonatos Regionales, Internacionales, Mundiales y los eventos especiales de la Serie de Campeonatos Pokémon, ya que suponen un estándar de juego más alto.

### 5.4.1. Error de juego

---

Esta infracción abarca errores generales que se puedan cometer durante una partida, desde los que tienen una repercusión mínima hasta los que pueden interrumpirla por completo. Esta categoría define los niveles de errores y describe las penalizaciones adecuadas para cada uno.

#### 5.4.1.1. Leve

---

Penalización recomendada:

Nivel 1: **Aviso** (primera infracción), **Advertencia** (segunda infracción), **Partida perdida** (tercera infracción)

Nivel 2: **Advertencia** (primera infracción), **Partida perdida** (segunda infracción)

Ejemplos de la categoría **Error de juego leve**:

- ⊖ Congelar el juego de manera temporal para retrasar la partida.

#### 5.4.1.2. Grave

---

Penalización recomendada: **Partida perdida**

Ejemplos de la categoría **Error de juego grave**:

- ⊖ Sacar la tarjeta de juego en mitad de la partida.
- ⊖ Que la consola se quede sin batería.

- ⊖ Hacer que el juego se congele de manera permanente.\*
- ⊖ Intentar ver la pantalla del rival para obtener ventaja.\*\*

*\* Si la partida de ambos participantes se ha quedado congelada sin posibilidad de solucionarlo y no está claro quién es el responsable, el problema debe resolverse tal y como se ilustra en el apartado 3.4.4. Juego congelado en ambas consolas.*

*\*\* **Partida perdida** es la penalización recomendada para una primera infracción. Si se confirma que el participante ha incurrido en una segunda infracción, la penalización deberá aumentar a la **Descalificación**.*

## 5.4.2. Error de equipo

---

Esta infracción recoge los problemas encontrados en el Equipo de Combate de un participante.

### 5.4.2.1. Leve

---

Penalización recomendada: **Advertencia**

Algunos ejemplos de la categoría **Error de equipo leve** podrían ser:

- ⊖ Un Pokémon u objeto del Equipo de Combate del participante no se corresponde con la lista de equipo, pero esta discrepancia no otorga una ventaja potencial en la competición, como en los siguientes 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 1: En la lista de equipo aparece "Rotom" cuando el Equipo de Combate en realidad contiene a Rotom Calor, pero el movimiento Sofoco, exclusivo de Rotom Calor, aparece correctamente en la lista de equipo.
    - Ejemplo 2: En la lista de equipo aparece "Meowth" cuando el Equipo de Combate en realidad contiene a Meowth de Galar, pero la habilidad Garra Dura, exclusiva de esta forma, aparece correctamente en la lista de equipo.
  - En la lista aparece que un Pokémon lleva consigo el objeto Franja Recia cuando en realidad lleva una Brazal Recio.

- ⦿ Un Pokémon del Equipo de Combate del participante tiene un mote que coincide con el nombre de otro Pokémon.
  - Si la opción para cambiar el mote de dicho Pokémon está disponible, el participante deberá cambiarlo antes de su siguiente partida.
  - En caso de que la opción de cambiar el mote no esté disponible, el participante deberá eliminar a dicho Pokémon de su Equipo de Combate durante el resto del torneo.
  
- ⦿ El Equipo de Combate y la lista de equipo del participante coinciden, pero el ID del Equipo de Préstamo es incorrecto.
  - El participante deberá mostrarle el ID del Equipo de Préstamo correcto a un juez antes de su siguiente partida.

#### 5.4.2.2. *Grave*

---

Penalización recomendada: **Partida perdida**

Por norma general, cualquier error que se arregle a causa de un **Error de equipo grave** tendrá que consistir en que el participante haga que su Equipo de Combate coincida con la lista de equipo que envió. El juez principal tiene el derecho de desviarse de las penalizaciones o arreglos recomendados.

En todos los supuestos, deberá prohibirse el uso en la partida del Pokémon, teratipo, movimiento, habilidad u objeto infractor y aplicarse la penalización apropiada. Si, como consecuencia de ello, el participante acaba contando con menos de cuatro Pokémon disponibles para su equipo, la infracción debe elevarse a la categoría **Error de equipo muy grave**. Si el Pokémon, teratipo, movimiento, habilidad u objeto descrito en la lista de equipo están disponibles de forma inmediata, deberá ofrecerse al participante la oportunidad de añadir al equipo el Pokémon correcto.

Si no puede presentar el Pokémon, movimiento, habilidad u objeto correcto, el Pokémon, movimiento u objeto infractor se deberá retirar del equipo sin ser sustituido. En el caso de que no se pueda corregir el teratipo o la habilidad, el Pokémon infractor deberá eliminarse y no se podrá reemplazar.

Algunos ejemplos de la categoría **Error de equipo grave** podrían ser:

- ⦿ Un Pokémon u objeto del Equipo de Combate del participante no se corresponde con la lista de equipo, pero esta discrepancia otorga una ventaja potencial en la competición, como en los siguientes ejemplos:

- Un Pokémon aparece en la lista con información inexacta acerca de su forma y no hay ninguna otra información en la lista que pueda hacer evidente qué forma se está utilizando.
  - Ejemplo 1: En la lista de equipo aparece "Rotom" cuando el Equipo de Combate en realidad contiene a Rotom Lavado y el personal del evento no puede deducir de manera razonable de qué forma se trata realmente a partir de los movimientos que conoce.
  - Ejemplo 2: En la lista de equipo aparece "Meowth" cuando el Equipo de Combate en realidad contiene a Meowth de Galar y el apartado de la habilidad de la lista se ha dejado en blanco.
- Existen discrepancias entre el Equipo de Combate, la lista de equipo y/o el ID del Equipo de Préstamo de un participante. En estos casos, las discrepancias tendrán que arreglarse para que coincidan con ambas fuentes de información, como en los siguientes ejemplos:
  - Ejemplo 1: El Equipo de Combate y el ID del Equipo de Préstamo del participante coinciden, pero no se corresponden con su lista de equipo.
  - Ejemplo 2: La lista de equipo y el ID del Equipo de Préstamo del participante coinciden, pero no se corresponden con su Equipo de Combate.
  - Ejemplo 3: El Equipo de Combate, la lista de equipo y el ID del Equipo de Préstamo del participante no coinciden. En este caso, se deberán eliminar las discrepancias del Equipo de Combate para el resto del torneo.
- Un movimiento aparece en la lista como "Trueno" cuando en realidad el movimiento que conoce el Pokémon del Equipo de Combate es Onda Trueno.
- alguna característica de un Pokémon no aparece en la lista de equipo o es incorrecta.
- ⦿ Un Pokémon del equipo del participante aparece en el apartado 1 del Apéndice A sobre control manual de equipos.
- ⦿ Un Pokémon del equipo del participante tiene un mote, un Entrenador original u otros atributos que hacen una clara referencia a cuestiones que van en contra del espíritu del juego.

### 5.4.2.3. *Muy grave*

---

Penalización recomendada: **Descalificación**

Ejemplos de la categoría **Error de equipo muy grave**:

- ⊖ Un participante tiene menos Pokémon disponibles del mínimo permitido tras recibir penalizaciones.
- ⊖ Un Pokémon del equipo del participante aparece en el apartado 2 del Apéndice A sobre control manual de equipos.
- ⊖ Cualquier indicación al usar las herramientas oficiales de que un Pokémon se ha manipulado ilegalmente, como en el caso de que el equipo de un participante no supere el control electrónico de equipos.

### 5.4.3. *Error de procedimiento*

---

A un participante que cause un error en el funcionamiento de un evento (por ejemplo, informar mal de una partida, jugar con el rival equivocado, no notificar al juez o al organizador del torneo que se retira de un evento u otro tipo de errores), hay que recordarle las reglas de procedimiento de los eventos de Play! Pokémon. Al igual que con los errores de juego u otras infracciones accidentales, este recordatorio se suele dar con una penalización de **Aviso**. Si las infracciones se repiten, se podría aplicar una penalización de mayor gravedad.

#### 5.4.3.1. *Leve*

---

Penalización recomendada: **Aviso**

Esta categoría cubre errores de poco calado que no influyen notablemente en el desarrollo del evento. Si la situación se puede corregir antes de que se produzca alguna demora o interrupción, debe procederse de inmediato para solucionar el incidente y no se debe aplicar una penalización mayor a un **Aviso** en la primera infracción. Si la situación pasa desapercibida hasta que se produce una demora o interrupción, entonces la **Advertencia** es la penalización adecuada para la primera infracción.

Ejemplos de la categoría **Error de procedimiento leve**:

- ⊖ Abandonar un encuentro antes de que las consolas de ambos participantes hayan mostrado los resultados de la partida final.
- ⊖ Olvidarse de firmar el resguardo de la partida.

- ⊖ Entrar en zonas que están marcadas o señalizadas como solo de acceso para el personal.
- ⊖ Interrumpir al personal durante los anuncios a los participantes o la explicación de las reglas.

#### 5.4.3.2. *Grave*

---

Penalización recomendada: **Advertencia**

En ocasiones se cometen errores que afectan mucho más al funcionamiento del torneo. Algunos pueden producir un retraso grave en el horario del evento y otras molestias importantes para los demás participantes. En algunos casos extremos, la penalización de esta infracción se puede elevar hasta **Partida perdida** por la primera infracción.

Ejemplos de la categoría **Error de procedimiento grave**:

- ⊖ Rellenar de manera incorrecta el resguardo de la partida.
- ⊖ Llegar tarde a una partida (menos de 5 minutos).

#### 5.4.3.3. *Muy grave*

---

Penalización recomendada: **Partida perdida**

Normalmente, esta categoría se reserva para una infracción que influye considerablemente en el evento o es el resultado de una infracción del protocolo del evento.

Ejemplos de la categoría **Error de procedimiento muy grave**:

- ⊖ Informar incorrectamente del resultado de un encuentro.
- ⊖ Llegar tarde a una partida (más de 5 minutos).
- ⊖ No informar de haberse retirado en un evento antes de abandonar el local. Hay que aplicar esta penalización con independencia de si el participante está o no allí para recibirla.
- ⊖ Jugar con el rival incorrecto. En este caso, el que recibe la penalización es el participante que se ha sentado en la mesa incorrecta.

#### 5.4.4. *Conducta antideportiva*

---

Este grupo de penalizaciones cubre las acciones inadecuadas realizadas por participantes o espectadores del evento. En esta categoría, siempre se asume que las faltas son

intencionadas. El participante no tiene que estar participando activamente en un encuentro para recibir la penalización por conducta antideportiva. Aunque los participantes y los espectadores deberían disfrutar del torneo, también deben recordar que sus acciones pueden repercutir negativamente en sus compañeros.

#### 5.4.4.1. *Leve*

---

Penalización recomendada: **Advertencia**

Los participantes deben comportarse con respeto hacia todos los asistentes y hacia el personal del evento Pokémon. Quienes no lo hagan deben recibir una penalización. Las infracciones de esta categoría no tienen ningún efecto en el funcionamiento del evento.

Ejemplos de la categoría **Conducta antideportiva leve**:

- ⊖ Usar lenguaje soez en la zona del torneo.
- ⊖ Dejar basura en la zona del torneo.
- ⊖ Causar revuelo.
- ⊖ Crear una distracción durante una partida en curso.

#### 5.4.4.2. *Grave*

---

Penalización recomendada: **Partida perdida**

Las infracciones de esta categoría influyen directamente en el funcionamiento del evento o pueden producir cierto grado de angustia en las personas que están alrededor.

Ejemplos de la categoría **Conducta antideportiva grave**:

- ⊖ Dejar grandes cantidades de basura en la zona del torneo.
- ⊖ No seguir las instrucciones del personal del evento.
- ⊖ Intentar manipular una partida con intimidaciones o distracciones.
- ⊖ Negarse a firmar el resguardo de la partida.

#### 5.4.4.3. *Muy grave*

---

Penalización recomendada: **Descalificación**

Las infracciones de esta categoría influyen gravemente en el funcionamiento del evento, producen una gran angustia en las personas que están alrededor o implican un altercado físico.

Ejemplos de la categoría **Conducta antideportiva muy grave**:

- ⊖ Provocar daños en la zona del torneo.
- ⊖ Influir de alguna manera en el resultado de un encuentro, como mediante soborno, extorsión o cualquier otro método que no esté contemplado en nuestras normativas.
- ⊖ Atacar a alguien.
- ⊖ Utilizar insultos u obscenidades o realizar amenazas físicas hacia el personal del evento.
- ⊖ Robar.
- ⊖ Calumniar o insultar.
- ⊖ Mentir al personal del evento.

# Apéndice A. Control manual de equipos

Esta sección incluye ejemplos de manipulación ilícita que podrían no ser rastreados por el control electrónico de equipos.

En caso de que no se llegue a un acuerdo entre los organizadores sobre si los Pokémon de un participante se ajustan o no a los siguientes criterios, el juez principal tendrá la última palabra.

## Apartado 1

---

Si se tiene conocimiento de que cualquiera de los Pokémon mencionados a continuación forma parte del Equipo de Combate de un participante, este habrá cometido un **Error de equipo grave** y deberá ser penalizado según lo estipulado en la sección Normativa de penalizaciones para videojuegos de Pokémon.

El Pokémon infractor deberá eliminarse del Equipo de Combate y no se podrá reemplazar. Si a raíz de ello el participante se queda con menos del número mínimo de Pokémon requeridos por la inscripción, se le penalizará con la **Descalificación** del evento.

- 🕒 Un Pokémon del Equipo de Combate del participante cuenta con algún atributo que indica que no se ha obtenido durante el transcurso normal de una partida o mediante promociones oficiales, pero esta discrepancia no otorga una ventaja en la competición, como en los siguientes ejemplos:
  - Cualquier Pokémon dentro de una Poké Ball que no pueda encontrarse durante el transcurso normal de una partida o mediante promociones oficiales.
  - Cualquier Pokémon en cuya pantalla de datos se indique que se ha obtenido gracias a un Huevo y que esté en una Master Ball o en una Gloria Ball.
  - Cualquier Pokémon variocolor de una especie cuya versión variocolor no pueda encontrarse durante el transcurso normal de una partida o mediante promociones oficiales.
  - Cualquier Pokémon con un mote o un Entrenador original que indique que no se ha obtenido durante el transcurso normal de una partida o mediante promociones oficiales.

## Apartado 2

---

Si se tiene conocimiento de que cualquiera de los Pokémon mencionados a continuación forma parte del Equipo de Combate de un participante, este habrá cometido un **Error de equipo muy grave** y deberá ser penalizado según lo estipulado en la sección Normativa de penalizaciones para videojuegos de Pokémon.

- ☉ Cualquier Pokémon con un ataque, una habilidad, una naturaleza, una característica u otro atributo que no pueda obtenerse en el transcurso normal de una partida o en promociones oficiales, y que otorgue una ventaja potencial en la competición.

## Apéndice B. Actualización del documento

TPCi se reserva el derecho de modificar o alterar este reglamento como considere conveniente, así como el derecho a interpretar, modificar, clarificar o notificar cualquier cambio oficial respecto a dicho reglamento, con o sin previo aviso.

Las actualizaciones del documento estarán disponibles en el [sitio oficial de Pokémon](#).

*Cambios en la última versión (vigentes a partir del 30 de abril de 2024)*

Apartado	Revisión	Detalles
Todos	Menciones a participantes	Para mantener un estilo consistente en todos los títulos de Play! Pokémon, la palabra "jugador" se ha cambiado por "participante".
1	Reglamento G	Se ha actualizado el reglamento para incluir las fechas correctas del reglamento G.
5	Partida perdida	Se ha aclarado cómo y cuándo se puede aplicar una penalización de <b>Partida perdida</b> a lo largo de un encuentro.
5	Error de equipo grave	Se han aclarado las posibilidades de ajuste de los jueces para arreglar posibles <b>Errores de equipo graves</b> .