

# Reglamento y formato de los torneos de videojuegos de Play! Pokémon

---

Actualizado el 1 de septiembre de 2013

## Índice

### REGLAMENTO DE LOS TORNEOS DE VIDEOJUEGOS POKÉMON

1. Tarjetas de juego.....	2
1.1. Consolas.....	2
2. Restricciones en los equipos.....	2
2.1. Pokémon manipulados ilegalmente.....	2
2.2. Nombres de Entrenadores y de Pokémon.....	3
3. Registro del equipo de la Caja de Combate.....	3
4. Límites de tiempo.....	3
4.1. Límite de tiempo antes del combate.....	3
4.2. Límite de tiempo durante el combate.....	3
4.3. Límite de tiempo de los combates.....	3
5. Cuestiones técnicas.....	3
6. Resolución de combates.....	4
6.1. Empates.....	5
6.2. Muerte Súbita.....	5
6.3. Determinación del resultado de un combate de “mejor de tres”.....	5
FORMATOS DE LOS TORNEOS DE VIDEOJUEGOS POKÉMON.....	6
7. Formato habitual.....	6
7.1. Combate Doble.....	6
8. Reglamento habitual para formar un equipo.....	6
9. Formato oficial.....	7
9.1. Formato Estándar.....	7
10. Formatos no oficiales (solo por diversión).....	8
10.1. Combate Individual.....	8
10.2. Combate Triple.....	8
10.3. Combate Rotatorio.....	8
Apéndice A. Actualizaciones de este documento.....	9

## **REGLAMENTO DE LOS TORNEOS DE VIDEOJUEGOS POKÉMON**

Esta sección contiene el reglamento específico para los torneos de videojuegos Pokémon. Todos los asistentes deberán adherirse a las secciones correspondientes de este reglamento cuando asistan a un torneo de Play! Pokémon.

### **1. Tarjetas de juego**

Solo se pueden usar tarjetas físicas de juego de Pokémon lícitas para competir en los torneos de Play! Pokémon. Habrá restricciones en cuanto al idioma de las tarjetas de juego que los jugadores pueden usar dependiendo del país en el que estén jugando:

- Los participantes en eventos en Europa solo podrán usar tarjetas de juego europeas.
- Los participantes en eventos en Norteamérica solo podrán usar tarjetas de juego norteamericanas.
- Los participantes en los Campeonatos Mundiales solo podrán usar tarjetas de juego legales en sus territorios de origen y que hayan sido oficialmente publicadas en Norteamérica.

#### **1.1. Consolas**

Los jugadores podrán usar cualquier consola de la familia Nintendo DS™ durante la competición. Esto incluye las consolas Nintendo DS, Nintendo DS Lite™, Nintendo DSi™, Nintendo DSi XL™, Nintendo 3DS™, Nintendo 3DS XL™ y Nintendo 2DS™. Los jugadores serán responsables de llevar sus propios cargadores compatibles con sus consolas.

### **2. Restricciones en los equipos**

Los jugadores solo podrán usar los Pokémon que sean legales en cada formato de torneo y serán responsables de asegurarse de que su equipo se adhiera a las restricciones establecidas por el formato del torneo y por este documento. Para ver los requerimientos específicos para los distintos formatos, se puede leer este [\[link to VG Format Doc\]documento](#).

#### **2.1. Pokémon manipulados ilegalmente**

El uso de dispositivos externos, como una aplicación móvil, para alterar o crear objetos o Pokémon en el equipo de un jugador está expresamente prohibido. Los jugadores que tengan Pokémon u objetos modificados serán descalificados de la competición, independientemente de si el Pokémon o el objeto pertenezcan al jugador o se hayan obtenido por intercambio. El Programa de Juego Organizado Pokémon recomienda a los jugadores que solo usen Pokémon que hayan criado ellos mismos y objetos que hayan recibido durante el juego normal. Siempre será la responsabilidad del jugador asegurarse de que sus Pokémon y sus objetos para la competición sean legales.

Al comienzo de cada torneo, la Caja de Combate de los jugadores será revisada para comprobar que no haya Pokémon ilegales. Aquellos jugadores de la categoría Máster que no pasen con éxito esta revisión pueden ser inmediatamente descalificados y perder el derecho a participar en el torneo.

## **2.2. Nombres de Entrenadores y de Pokémon**

Los jugadores son responsables de usar nombres apropiados para el personaje que usen como Entrenador y para cualquier Pokémon que coloquen en su Caja de Combate. Los jugadores deben evitar el uso de palabras o frases obscenas u ofensivas a la hora de dar un nombre a su Entrenador o sus Pokémon.

## **3. Registro del equipo de la Caja de Combate**

El registro del equipo de la Caja de Combate tendrá lugar antes de la primera ronda de un torneo. . Todos los jugadores deben preparar su Caja de Combate, incluidos todos los Pokémon y los objetos que piensen usar, antes de registrarse para un torneo. Esta Caja de Combate será fijada por un miembro del personal del torneo. Después de que se haya fijado la Caja de Combate, los jugadores no podrán cambiar los Pokémon u objetos en ningún momento durante el torneo. Además, después de que se haya fijado la Caja de Combate, los jugadores no podrán seleccionar “Abandonar el torneo” a no ser que efectivamente quieran retirarse del torneo.

## **4. Límites de tiempo**

El personal de los torneos es responsable de que el evento se ajuste a los horarios establecidos. Para ello, el Programa de Juego Organizado Pokémon ha establecido unas directrices para los límites de tiempo que se deberán respetar en las diversas partes del evento:

- 4.1. **Límite de tiempo antes del combate:** los jugadores tendrán un límite de 90 segundos para ver el equipo de su oponente y seleccionar a su Pokémon.
- 4.2. **Límite de tiempo durante el combate:** los efectos que ocurren durante la partida, como elegir un movimiento o retirar un Pokémon, se deberán hacer dentro del límite de 60 segundos por turno. Un jugador podrá tomar notas solo mientras no se esté a la espera de que seleccione un movimiento.
- 4.3. **Límite de tiempo de los combates:** los enfrentamientos de una sola partida tendrán una duración de 20 minutos, y los enfrentamientos determinados por el mejor de tres partidas tendrán un límite de 20 minutos por partida.

## **5. Cuestiones técnicas**

En el transcurso de un torneo, la conexión del juego de un jugador puede verse interrumpida de varias maneras:

### 5.1. Juego congelado para ambos jugadores

Si las consolas de ambos jugadores se han quedado bloqueadas, y el juego se ha quedado en un estado congelado que no se puede arreglar y no se puede determinar de qué jugador es la tarjeta de juego o la consola responsable de congelar el juego, ambos jugadores obtienen un empate por ese combate.

### 5.2. Juego congelado para un jugador

Si la consolas de un jugador se ha quedado bloqueada, y el juego se ha quedado en un estado congelado que no se puede arreglar pero se puede determinar de qué jugador es la tarjeta de juego o la consola responsable de congelar el juego, el jugador cuya consola está congelada pierde el combate.

### 5.3. Interrupción del juego

Se espera que los jugadores intenten arreglar cualquier interrupción del juego comprobando sus consolas DS y asegurándose de que están alineadas correctamente. Si las complicaciones persisten, se debe contactar con el juez de forma inmediata. Si se determina que hay interrupciones continuas causadas por las acciones de uno de los jugadores, el juez puede imponer una penalización al respecto, tal y como se estipula en la normativa sobre penalizaciones de Pokémon.

## 6. Resolución de combates

Ganará el jugador que deje **fuera de combate** al último Pokémon de su oponente.

- Si el último Pokémon de un jugador usa Autodestrucción, Explosión, Mismodestino o Sacrificio, y dicho movimiento deja fuera de combate a los últimos Pokémon de ambos jugadores, perderá el combate el jugador que haya usado ese movimiento.
- Si el último Pokémon de un jugador usa Doble Filo, Placaje Eléc, Envite Ígneo, Derribo, Sumisión, Pájaro Osado, Mazazo, Testarazo, Combate o Voltio Cruel, o bien lleva Vidasfera, y los últimos Pokémon de ambos jugadores quedan fuera de combate como consecuencia, ganará el combate dicho jugador.
- Si algún **cambio climático**, como **Granizo o Torm. Arena**, deja fuera de combate al último Pokémon de ambos jugadores, ganará el combate el jugador cuyo Pokémon quede fuera de combate el último.
- Si la habilidad de un Pokémon o el objeto que lleve, como Piel Tosca, Resquicio, Lodo Líquido, Punta Acero o Cas. Dentado, por ejemplo, hace que el último Pokémon de ambos jugadores quede fuera de combate, ganará el jugador con dicha habilidad u objeto.

Si un jugador selecciona “HUIR” durante un combate, ya sea intencionada o intencionadamente, se considerará a ese jugador el perdedor del enfrentamiento.

### 6.1. Empates

Si transcurre el tiempo límite antes de que un jugador haya podido dejar fuera de combate al último Pokémon de su rival, se determinará al ganador según los siguientes criterios:

1. Pokémon restantes:
  - a. Si un jugador tiene más Pokémon en pie que su oponente, ganará el combate.
  - b. Si ambos jugadores tienen el mismo número de Pokémon en pie, el resultado del combate se determinará según el porcentaje medio de PS restantes, tal como se describe a continuación.
2. Porcentaje medio de PS restantes:
  - a. Ganará el jugador cuyo equipo tenga un **porcentaje medio de PS** restantes más alto.
  - b. Si los equipos de ambos jugadores tienen el mismo porcentaje medio de PS restantes, el resultado del combate se determinará según el total de PS restantes, tal como se describe a continuación.
3. Total de PS restantes:
  - a. Ganará el jugador cuyo equipo tenga un total de PS restantes más alto.
  - b. Si los equipos de ambos jugadores tienen el mismo total de PS restantes, el resultado será un empate.

### 6.2. Muerte Súbita

Si en las rondas de eliminación directa un combate terminara en empate, se jugará un solo combate de Muerte Súbita para determinar el ganador. Se requiere que los jugadores tengan ventaja en cuanto al número de Pokémon restantes con respecto a su oponente. El personal del evento evaluará el enfrentamiento al final de cada turno para determinar si alguno de los jugadores ha obtenido ventaja. Después de terminar cada turno, el personal del evento determinará el número de Pokémon que le quedan a cada jugador.

- Si a ambos jugadores les queda el mismo número de Pokémon al final de un turno, el juego continuará otro turno.
- Si a un jugador le quedan más Pokémon que a su oponente al final de cualquier turno, ese jugador ganará la partida.

### 6.3. Determinación del resultado de un combate de “mejor de tres”

Se deben seguir los siguientes criterios, en este orden, para determinar el resultado de un enfrentamiento que no está resuelto después de haber terminado un combate dado. Después de que se cumple uno de los criterios, no se debe seguir con los siguientes criterios.

1.<sup>er</sup> combate:

Se procederá a un 2.<sup>o</sup> combate.

2.<sup>o</sup> combate:

Si el ganador del 2.<sup>o</sup> combate también ganó el 1.<sup>er</sup> combate, ese jugador ganará ese enfrentamiento. Si el ganador del 2.<sup>o</sup> combate no ganó el 1.<sup>er</sup> combate, se procederá a una 3.<sup>a</sup> partida.

3.<sup>er</sup> combate:

El ganador del 3.<sup>er</sup> combate ganará el enfrentamiento.

## **FORMATOS DE LOS TORNEOS DE VIDEOJUEGOS POKÉMON**

El Programa de Juego Organizado Pokémon comprende varios formatos para los torneos oficiales de videojuegos Pokémon. Este documento cubre cada uno de los formatos oficiales y sus variaciones. Los torneos que no utilicen uno de los formatos descritos aquí no se considerarán oficiales.

### **7. Formato habitual**

Todos los torneos de videojuegos Pokémon requieren que los jugadores formen un equipo de Pokémon con objetos antes del comienzo del evento. El formato habitual de todos los torneos de Play! Pokémon es el Combate Doble.

#### **7.1. Combate Doble**

En los Combates Dobles, cada jugador saca a cuatro Pokémon de los seis de su equipo para combatir. Al comienzo del combate, los jugadores eligen a los dos primeros Pokémon de su equipo, para tener cuatro Pokémon en total en el campo de batalla. El juego continuará hasta que un jugador deje fuera de combate a los cuatro Pokémon de su rival.

### **8. Reglamento habitual para formar un equipo**

Para crear un equipo que pueda participar en un torneo de Play! Pokémon, todos los jugadores deberán adherirse al reglamento habitual:

- Un equipo no puede tener dos Pokémon con el mismo número de la Pokédex.
- Cada Pokémon de un equipo podrá llevar un objeto, pero dos Pokémon del mismo equipo no podrán llevar el mismo.
- Un equipo no puede tener dos Pokémon con el mismo mote.
- Un equipo no puede tener un Pokémon cuyo mote sea el nombre de otro Pokémon (por ejemplo, un Unfezant llamado Pidove).
- Los Pokémon solo podrán usar movimientos que hayan aprendido por uno de los siguientes métodos:

- Al subir de nivel.
- De MT o MO.
- Como un movimiento de Huevo, mediante la cría.
- De un personaje del juego.
- Ya aprendido por un Pokémon que se haya recibido mediante una promoción o evento oficial de Pokémon.
- Ya aprendido por un Pokémon que se haya recibido a través de otro juego Pokémon mediante el Pokétransfer o el Traslador.

## 9. Formato oficial

El único formato oficial del Programa de Juego Organizado Pokémon es el formato Estándar. La lista de eventos oficiales se puede encontrar en el sitio web del Programa de Juego Organizado Pokémon, y los resultados se envían a dicho programa una vez que haya concluido el evento.

### 9.1. Formato Estándar

El formato Estándar es el formato habitual para los eventos de videojuegos de Play! Pokémon. Este formato será utilizado en todos los eventos de Puntuación Clasificatoria, a no ser que se especifique lo contrario. El formato Estándar para la temporada 2014 conllevará las siguientes restricciones:

- Solo se podrán usar tarjetas de juego de *Pokémon Edición Negra 2* y *Pokémon Edición Blanca 2*.
- Los participantes podrán usar Pokémon de la Pokédex Nacional del 1 al 649 que se hayan capturado en el juego, que se hayan transferido de un juego Pokémon anterior o que se hayan recibido a través de un evento o distribución oficial.
- Los siguientes Pokémon no estarán permitidos:
  - 150 Mewtwo
  - 151 Mew
  - 249 Lugia
  - 250 Ho-Oh
  - 251 Celebi
  - 382 Kyogre
  - 383 Groudon
  - 384 Rayquaza
  - 385 Jirachi
  - 386 Deoxys
  - 441 Chatot
  - 483 Dialga
  - 484 Palkia
  - 487 Giratina
  - 489 Phione
  - 490 Manaphy
  - 491 Darkrai
  - 492 Shaymin
  - 493 Arceus

- 494 Victini
  - 643 Reshiram
  - 644 Zekrom
  - 646 Kyurem
  - 647 Keldeo
  - 648 Meloetta
  - 649 Genesect
- Se deberán registrar los Pokémon en la Caja de Combate.
  - Se permite el uso de Pokémon de Nivel 51 o superior, pero pasarán a ser de Nivel 50 durante los combates.
  - Los jugadores podrán usar Pokémon con habilidades ocultas obtenidas oficialmente a través de Pokémon Global Link o un evento o promoción oficial.
  - Los Pokémon no podrán conocer los movimientos Caída Libre o Brecha Negra.
  - Los Pokémon no podrán llevar el objeto Rocío Bondad.
  - Los jugadores podrán utilizar objetos obtenidos oficialmente a través de *Pokémon Edición Negra*, *Pokémon Edición Blanca*, *Pokémon Edición Negra 2*, *Pokémon Edición Blanca 2*, Pokémon Global Link o un evento o promoción oficial.
  - No se podrá utilizar el Superlanzador durante los combates.

## 10. Formatos no oficiales (solo por diversión)

Los siguientes formatos, aunque no están reconocidos como formatos oficiales, son una forma alternativa de jugar a los videojuegos Pokémon y poder pasarlo bien. Estos formatos son muy buenos para Ligas, reuniones informales o eventos paralelos. El reglamento oficial que se incluye aquí para estos formatos está para que haya consistencia en los casos en los que el organizador de una Liga o un líder de Liga decidan hacer un evento no oficial usando uno de estos formatos.

### 10.1. Combate Individual

El Combate Individual es el formato de combate básico, en el que dos Pokémon combaten uno contra el otro.

### 10.2. Combate Triple

El Combate Triple permite a cada jugador sacar a tres Pokémon a la vez, con un Pokémon en el centro y los otros dos Pokémon a su derecha y a su izquierda. El efecto de los movimientos sobre los Pokémon rivales dependerá de la posición de cada Pokémon en el campo de batalla.

### 10.3. Combate Rotatorio

En este formato, cada jugador saca a tres Pokémon a la vez, con un Pokémon al frente y dos Pokémon detrás. Solo puede atacar el Pokémon situado al frente. Antes de atacar, los jugadores tienen la opción de rotar a su equipo, permitiendo así mover a uno de los que está detrás al frente y mover detrás al Pokémon situado delante.



**Apéndice A. Actualizaciones de este documento.**

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

Las actualizaciones de este documento se publicarán en [www.pokemon.es](http://www.pokemon.es).

**Cambios del 1 de septiembre de 2013**

- Modificación general del formato del documento
- Actualización sección 2:
  - Clarificación y actualización de las reglas para las restricciones en los equipos
- Añadida una nueva sección 5:
  - Cuestiones técnicas