

Manual de los torneos de *Pokémon GO*

VERSIÓN EN ESPAÑOL

Fecha de la última revisión: 10 de enero de 2022

Índice

1	Creación del equipo	4
1.1	Preparación del Equipo de Combate	4
1.2	Formato.....	4
1.3	Comprobación del equipo.....	4
1.4	Restricciones	5
2	Reglas del equipo de juego	5
2.1	Dispositivos suministrados.....	5
2.2	Objetos en el área de juego	5
2.3	Listas de equipo	6
3	Estructura del evento.....	6
3.1	Número de partidas	6
3.2	Doble eliminación	7
3.3	Fases del torneo.....	7
3.4	Resolución de combates	7
4	Comprobación de los equipos	7
5	Normativa de sanciones de los torneos de <i>Pokémon GO</i>	8
5.1	Introducción.....	8
5.2	Imposición de sanciones	8
5.2.1	Adaptación de las sanciones recomendadas	9
5.2.2	Comunicación de sanciones a Juego Organizado Pokémon	9
5.3	Tipos de sanciones en los torneos de <i>Pokémon GO</i>	10
5.3.1	Aviso.....	10
5.3.2	Advertencia	10
5.3.3	Partida perdida.....	11
5.3.4	Descalificación.....	11
5.4	Tipos de infracciones	11
5.4.1	Error de juego	11
5.4.2	Error de equipo	12
5.4.3	Error de procedimiento.....	14
5.4.4	Conducta antideportiva	15
6	Categorías de edad	17
7	Apéndice A. Actualizaciones de este documento	17

1 Creación del equipo

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

1.1 Preparación del Equipo de Combate

Estos eventos ocurrirán al formato "llevar seis y usar tres", lo que significa que los jugadores crearán un equipo con hasta seis Pokémon, de los que elegirán tres para cada partida.

Los seis Pokémon del equipo de cada jugador deben ser los mismos durante todo el torneo. No se podrán realizar cambios en los Pokémon escogidos, sus ataques, sus PC o cualquier otra característica. Sin embargo, los tres Pokémon elegidos para cada partida sí podrán cambiar.

Nota: El personal del evento podrá modificar un equipo si así lo indica una sanción impuesta a un jugador.

Los jugadores deberán asignar una etiqueta identificativa dentro del juego a los seis Pokémon de su equipo, y *solo* a estos Pokémon, para ayudar al personal del evento a identificarlos. Los jugadores no pueden registrar un Pokémon que no posean.

1.2 Formato

Se usará el formato de la Liga Super Ball.

1.3 Comprobación del equipo

Al comienzo de cada ronda, habrá una fase de comprobación previa de los equipos en la que los jugadores podrán ver los seis Pokémon del equipo rival, así como sus respectivos PC. Hecho esto, cada jugador decidirá en secreto qué tres Pokémon lleva a la partida.

Durante la fase de comprobación previa de los equipos, los jugadores solo podrán ver cuáles son los Pokémon rivales y sus PC, pero no los ataques.

1.4 Restricciones

Dos Pokémon de un mismo equipo no pueden compartir el mismo número de la Pokédex.

Únicamente uno de los Pokémon del equipo de cada jugador podrá usar el potenciador de PC de mejor compañero durante un torneo. Diferentes Pokémon del equipo podrán llevar la cinta de mejor compañero, pero si uno de ellos es el Pokémon compañero actual del jugador, deberá serlo durante todas las partidas y deberá aparecer con sus PC potenciados en la lista del equipo (ver sección 2.3).

No se permiten las megaevoluciones.

2 Reglas del equipo de juego

2.1 Dispositivos suministrados

En muchos de los grandes eventos, los jugadores participarán usando dispositivos suministrados por el torneo y no podrán utilizar sus propios dispositivos. A menos que se especifique lo contrario, el modelo suministrado será un Samsung Galaxy A52. Si no se van a suministrar dispositivos en un evento, su organizador lo especificará durante el periodo de inscripción.

Debido a la estructura de estos eventos, es probable que los jugadores se conecten a su cuenta de *Pokémon GO* en un dispositivo para jugar una ronda y que luego deban salir de su cuenta para que otro jugador utilice ese dispositivo. Es responsabilidad de cada jugador asegurarse de que ha salido de su cuenta de *Pokémon GO* y de cualquier otra cuenta asociada al dispositivo.

Los jugadores tienen terminantemente prohibido intentar acceder a la red wifi privada del torneo o utilizar el dispositivo suministrado para realizar cualquier otra acción que no sea la de competir en el torneo a través de la aplicación *Pokémon GO*.

2.2 Objetos en el área de juego

Los jugadores podrán tener amuletos u objetos que les traigan buena suerte en el área de juego, pero deben mantener esta zona ordenada. No se podrá tener comida o bebida en la mesa.

2.3 Listas de equipo

Los jugadores deberán entregar una lista legible y exacta de los Pokémon que conforman su equipo. Se recomienda que los jugadores hagan uso del documento oficial Lista de equipo de GO de Play! Pokémon para tal fin.

Las listas de equipo deberán rellenarse usando el idioma en que el jugador utilice el juego.

La lista de equipo se aceptará si contiene el nombre del jugador, su categoría de edad y su ID de jugador junto a la siguiente información de cada Pokémon:

- Especie del Pokémon, incluido si el Pokémon es:
 - Una variante regional (por ejemplo, Rapidash de Galar).
 - Una forma con un nombre específico (por ejemplo, Rotom Lavado).
 - Un Pokémon oscuro o un Pokémon purificado.
 - Un Pokémon que en ese momento esté activado como mejor compañero.
- Todos los ataques que conoce el Pokémon.
- PC (para el mejor compañero Pokémon, indicar los PC que tendrá).

3 Estructura del evento

3.1 Número de partidas

La mayoría de los encuentros se resolverán al mejor de tres. Un encuentro al mejor de tres se considerará completado cuando se produzca uno de los siguientes escenarios:

- Un jugador gana dos partidas.
- Un jugador pierde dos partidas.

Algunas rondas, como las de los mejores clasificados de la fase de clasificación, la final de los perdedores, la final de los ganadores y la gran final, se jugarán al mejor de cinco. Un encuentro al mejor de cinco se considerará completado cuando ocurra uno de los siguientes escenarios:

- Un jugador gana tres partidas.
- Un jugador pierde tres partidas.

3.2 Doble eliminación

Todas las fases de los eventos seguirán el formato de doble eliminación. Los jugadores que pierdan dos encuentros quedarán eliminados del torneo.

Durante la gran final de cualquier fase, si el jugador del grupo de los ganadores pierde frente al del grupo de los perdedores el primer encuentro, se volverá a jugar otro encuentro y el juego continuará hasta que un jugador haya perdido dos encuentros.

3.3 Fases del torneo

Los torneos comenzarán con una fase de grupos. Los jugadores inscritos se dividirán en grupos. El ganador de cada grupo avanzará a la fase de mejores clasificados, donde se seguirá el sistema de doble eliminación para determinar el ganador final del torneo.

El organizador del torneo tiene libertad para asignar las rondas a discreción.

3.4 Resolución de combates

- Ganará el jugador que deje debilitado al último Pokémon de su oponente.
- Si la pantalla de resultados no determina un claro ganador, este se determinará usando los Diarios de los jugadores, siempre que sea posible.
- Cuando no sea posible determinar quién ha ganado una partida, esa partida se considerará nula y se continuará jugando hasta que exista un ganador claro.
- Los jugadores no tienen permitido resolver un encuentro con un empate intencionado.
- Si un jugador abandona la partida antes de que esta haya terminado, se le dará la partida por perdida.

4 Comprobación de los equipos

En todos los Eventos de Puntuación Clasificatoria, el personal del evento debe llevar a cabo una comprobación de los equipos. Juego Organizado Pokémon recomienda que el personal del evento realice la comprobación de al menos el 10 por ciento de los equipos durante el transcurso del torneo. Los equipos de todos aquellos jugadores que avancen hacia la fase de mejores clasificados de un torneo deberán ser comprobados tras finalizar la fase de grupos. El personal deberá verificar que los equipos de los jugadores concuerdan con la lista de equipo que estos han proporcionado.

5 Normativa de sanciones de los torneos de *Pokémon GO*

5.1 Introducción

Los protocolos y procedimientos de Play! Pokémon tienen como objetivo fomentar un espíritu de competición saludable 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 el espíritu del juego. En estos casos, se podrán imponer sanciones a los jugadores, que van desde **Avisos y Advertencias**, que no representan ninguna medida correctiva importante, hasta tipos de sanciones más severas, que pueden incluir la **Descalificación** de un evento.

Esta sección tiene como fin proporcionar a los organizadores y a los jueces las normativas por las que pueden regirse para imponer e informar de las sanciones de una manera justa, uniforme y razonable.

5.2 Imposición de sanciones

Los Profesores de Play! Pokémon deben aspirar a que los jugadores vivan una experiencia de juego divertida, segura y nada estresante. Por este motivo, la aplicación de sanciones se debe realizar de la manera más educada y discreta posible.

Cada vez que se imponga una sanción, esta debe ir acompañada de una explicación que indique de manera específica por qué la actuación del jugador contraviene los documentos de reglas de los torneos de Play! Pokémon, así como de una descripción clara de la sanción que se podría aplicar en caso de que se repitiera la infracción. La aplicación de sanciones se debe realizar de forma positiva y que permita al jugador conocer mejor las reglas. Para evitar poner en evidencia al jugador o que un incidente se convierta en una 'escena', puede ser conveniente que los organizadores y los jueces impongan las sanciones en privado.

En algunos casos, es posible que un jugador intente abandonar el evento para evitar recibir una sanción grave. Si sucede esto, el juez principal debe notificar al jugador que la sanción se le impondrá de todas formas y se comunicará, asimismo, a Juego Organizado Pokémon.

5.2.1 Adaptación de las sanciones recomendadas

Las sanciones por infracciones son simples recomendaciones, y su severidad se puede modular en función de las circunstancias. Como norma general, los jueces no deben ser demasiado duros con los jugadores más jóvenes, pues suelen tener más tendencia a cometer errores debido a la falta de experiencia o a lo intimidatorio que puede llegar a ser jugar en un entorno competitivo. A los jugadores más jóvenes o menos experimentados se les debe dar siempre el beneficio de la duda, ya que suelen estar aprendiendo y la mayoría de las equivocaciones que cometen son accidentales. A estos jugadores se les debería aplicar una mayor cantidad de sanciones de **Aviso** antes de imponer una **Advertencia**, siempre dependiendo de la gravedad de la infracción.

La última palabra sobre qué sanciones se debe aplicar a qué jugadores y en qué momento la tiene el juez principal del evento. El organizador y otros jueces pueden imponer sanciones, pero siempre deberían consultar con el juez principal antes de aplicar una sanción más severa que una **Advertencia**. Todos los **Avisos** y **Advertencias** que aplica un juez u el organizador se deben comunicar al juez principal del evento. El juez principal debe informar de todas las sanciones más graves que un **Aviso** a Juego Organizado Pokémon.

5.2.2 Comunicación de sanciones a Juego Organizado Pokémon

Todas las sanciones que se sitúan al nivel de **Advertencia** y superiores se deben comunicar a Juego Organizado Pokémon. Juego Organizado Pokémon controla el historial de sanciones de cada jugador para diferenciar la repetición intencionada de infracciones de los casos no intencionados y para determinar si es necesario tomar medidas a largo plazo.

Las sanciones que haya que comunicar se deben enviar por correo electrónico a playercoordinator@pokemon.com en un plazo de siete días a partir de la fecha del evento. En la página de recursos y reglas de los torneos, hay un formulario de comunicación de sanciones (en inglés) para facilitar el envío de esta información.

Si un juez principal no tiene acceso al formulario de comunicación de sanciones, deberá enviar un correo electrónico con la siguiente información a playercoordinator@pokemon.com.

- Número del torneo oficial.
- Nombre e ID de jugador de los jugadores correspondientes.
- Nombre e ID de jugador del juez que ha impuesto la sanción.

- Descripción detallada de los procedimientos más importantes del evento, incluida la infracción, la respuesta de los jueces y del organizador del torneo, y la reacción, en caso de que existiera, de los jugadores implicados.

En el caso de una **Descalificación**, el juez principal también será 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 sanción, así como los nombres y los números de ID de jugador de todos los Profesores que estaban presentes en el momento del incidente.

5.3 Tipos de sanciones en los torneos de *Pokémon GO*

En la siguiente lista, se detallan los diversos niveles de sanciones por orden de gravedad. Solo Juego Organizado Pokémon tiene autorización para agregar más sanciones o modificarlas. Los organizadores y jueces no pueden imponer ninguna sanción que no se indique en la lista. Además de asignar las sanciones indicadas, el organizador o juez podría requerir la toma de acciones correctivas, como eliminar un Pokémon no apto del equipo de un jugador.

5.3.1 Aviso

Un **Aviso** es la sanción más básica. Fundamentalmente, el juez u organizador del torneo que da el **Aviso** simplemente notifica al jugador que ha hecho algo mal. El **Aviso** debe incluir una explicación al jugador sobre el procedimiento correcto y, además, hay que notificarle que, en caso de que se repita, la sanción podría ser más grave.

5.3.2 Advertencia

Una **Advertencia** se parece a un **Aviso** en que ambas son sanciones leves. La diferencia es que el juez principal o el organizador del torneo debe comunicar a Juego Organizado Pokémon las **Advertencias** que se producen en el evento.

Después de realizar una **Advertencia**, el juez principal u organizador del torneo debe confirmar que el jugador advertido está al tanto de las reglas y los procedimientos recogidos en este documento. Hay que informar al jugador de que, en caso de que se repita la falta, la sanción podría ser mayor.

5.3.3 Partida perdida

La sanción de **Partida perdida** se utiliza cuando se ha cometido un error lo bastante grave como para interrumpir de manera irreparable el juego, sin que exista forma de continuar. Esta sanción también se utiliza para otros problemas u errores de procedimiento importantes.

Cuando se impone una sanción de **Partida perdida** durante una partida en curso, la partida se registra como perdida para el jugador que recibe la sanción. En el caso de que dos jugadores hayan cometido errores relevantes en una partida, se podrá imponer una sanción de **Partida perdida** a ambos jugadores simultáneamente. Una partida que termine de esta forma no es un empate, sino que se registra sin ganadores.

Si la sanción de **Partida perdida** se impone entre rondas, se aplica a la siguiente partida del jugador.

5.3.4 Descalificación

La **Descalificación** es la sanción más grave que se puede aplicar 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 relevante y negativo en la integridad o en el funcionamiento de todo el evento. Los jugadores que reciban esta sanción serán eliminados del torneo y no tendrán derecho a recibir ningún premio. Es importante que la eliminación se lleve a cabo de tal forma que no empeore o alargue la situación ni se llame la atención sobre el hecho más de lo estrictamente necesario.

Cuando un jugador queda descalificado mientras está en una fase de doble eliminación, se considera que ha perdido su encuentro actual (si se está llevando a cabo), así como el resto de los encuentros en los que habría participado. El jugador queda eliminado del evento.

Si las acciones del jugador lo hicieran necesario, el personal podrá pedir al jugador que abandone la sede del torneo. Se debe dar tiempo al jugador que recibe la sanción para que recoja sus pertenencias y hable con los jugadores con los que pudiera haber acudido al torneo.

5.4 Tipos de infracciones

Existen diferentes categorías de infracciones.

5.4.1 Error de juego

Esta infracción comprende aquellos errores generales que se cometen durante una partida. Estos errores pueden tener un impacto leve en el juego o pueden interrumpirlo por completo.

Esta categoría define los niveles de los errores y establece las sanciones adecuadas para cada uno de ellos.

5.4.1.1 Leve

Sanción recomendada: **Advertencia** (primera sanción) o **Partida perdida** (segunda sanción)

Ejemplo de la categoría **Error de juego: Leve**:

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

5.4.1.2 Grave

Sanción recomendada: **Partida perdida**

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

- Cerrar la aplicación *Pokémon GO* en mitad de una partida.
- Provocar de manera intencionada que el juego se quede con la "pantalla congelada".

5.4.2 **Error de equipo**

Esta infracción comprende aquellos errores encontrados en el equipo de combate de un jugador.

5.4.2.1 Leve

Sanción recomendada: **Advertencia**

Ejemplos de la categoría **Error de equipo: Leve**:

- Un Pokémon aparece en la lista de equipo con la información de su forma incompleta, pero otra información incluida en la lista de equipo muestra de manera clara qué forma se está usando.
 - Ejemplo: Solo se ha indicado que Castform está en el equipo, aunque sin especificar que es Castform Forma Sol. Sin embargo, el ataque Ascuas, exclusivo de esta forma, está recogido entre los ataques en la lista de equipo.

5.4.2.2 Grave

Sanción recomendada: **Partida perdida**

Ejemplos de la categoría **Error de equipo: Grave**:

- Un Pokémon en el equipo de combate de un jugador no concuerda con lo indicado en la lista de equipo, por lo que genera una posible ventaja competitiva. Ejemplos de este caso:
 - 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: Castform aparece en la lista de equipo, pero es Castform Forma Sol el que se encuentra en el equipo de combate y el personal del evento no puede determinar su forma correcta basándose en sus ataques.
 - Un Pokémon está apuntado con un ataque incorrecto.
 - Ejemplo: Un ataque se encuentra en la lista de equipo como "Trueno", pero el movimiento que conoce el Pokémon en el equipo de combate es Rayo.
 - Los PC de un Pokémon no aparecen en la lista de equipo o figuran de manera incorrecta.
- Un Pokémon en el equipo de un jugador tiene un apodo u otro atributo que van de manera clara contra el espíritu del juego.

En todos estos casos, se deberá imponer la sanción correspondiente. Sin embargo, una sanción puede conllevar una posible enmienda, como aquí se indica:

- Si el Pokémon correcto descrito en la lista de equipo está disponible de manera inmediata, sin que se genere ningún retraso en el torneo, el jugador tendrá la oportunidad de incluir el Pokémon correcto en su equipo.
- De no ser así, el Pokémon que ha causado la discrepancia no podrá usarse, y los rivales del jugador deberán ser informados de esto en cada ronda. Si esto provoca que el jugador se queda con menos de tres Pokémon para usar en su equipo, la infracción debería subir de nivel a **Error de equipo: Muy grave**.

5.4.2.3 Muy grave

Sanción recomendada: **Descalificación**

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

- Tras recibir la sanción anterior, a un jugador le queda un número de Pokémon menor que el mínimo permitido por equipo.
- El jugador ha usado una aplicación modificada o cliente de *Pokémon GO* u otra aplicación de terceros que puede afectar a la integridad del torneo.

5.4.3 Error de procedimiento

A un jugador que provoque un error en el funcionamiento de un evento (por ejemplo, informar mal sobre el resultado de una partida, jugar con el rival equivocado, no notificar al juez o al organizador que abandona el evento u otro tipo de errores similares), 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 sanción de **Aviso**. Si las infracciones se repiten, se podrían aplicar sanciones más elevadas.

5.4.3.1 Leve

Sanción recomendada: **Aviso**

Esta categoría comprende aquellos errores menores que no tienen un efecto significativo en el funcionamiento del evento. Si la situación se puede corregir antes de que se produzca alguna demora o interrupción, siempre se debe realizar la corrección y no se debe aplicar una sanción mayor a un **Aviso** en la primera infracción. Si no se informa de la situación hasta que se produce una demora o una interrupción, la **Advertencia** es la sanción adecuada para la primera infracción.

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

- Irse de una partida antes de que los dispositivos de ambos jugadores hayan registrado o reconocido el resultado de la última partida.
- Olvidarse de firmar el resguardo de la partida u hoja de combate.
- Entrar en zonas que están marcadas o señalizadas como solo de acceso para el personal.
- Interrumpir al personal durante los anuncios a los jugadores o la explicación de las reglas.

5.4.3.2 Grave

Sanción 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 significativas para los demás jugadores. En algunos casos extremos, la sanción para esta infracción se puede elevar hasta **Partida perdida** por la primera infracción.

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

- Rellenar el resguardo de la partida u hoja de combate de manera incorrecta.
- Llegar tarde a una partida (menos de cinco minutos).

5.4.3.3 Muy grave

Sanción recomendada: **Partida perdida**

Normalmente, esta categoría se reserva para una infracción que tiene un efecto importante 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 una partida.
- Llegar tarde a una partida (más de cinco minutos).
- No informar del abandono de un evento antes de desalojar el recinto (hay que imponer esta sanción con independencia de si el jugador está allí para recibirla o no).
- Jugar con el rival incorrecto (en este caso, quien recibe la sanción es el jugador que se ha sentado en la mesa incorrecta).

5.4.4 **Conducta antideportiva**

Este grupo de sanciones comprende aquellas acciones inadecuadas realizadas por jugadores o espectadores del evento. En esta categoría, siempre se asume que las faltas son intencionadas. El jugador no tiene que estar participando activamente en una partida para recibir la sanción por conducta antideportiva. Aunque los jugadores y los espectadores deberían disfrutar del torneo, también deben recordar que sus acciones pueden tener un impacto negativo en sus compañeros.

5.4.4.1 Leve

Sanción recomendada: **Advertencia**

Los jugadores deben comportarse con respeto hacia todos los asistentes y hacia el personal del evento Pokémon. A los jugadores que no se comporten como deben hay que imponerles una sanción. Las infracciones de esta categoría no tienen ningún efecto en el funcionamiento del evento.

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

- Decir palabrotas en la zona del torneo.
- Dejar una pequeña cantidad de basura en la zona del torneo.
- Armar jaleo.
- Causar distracciones en una partida en curso.

5.4.4.2 Grave

Sanción recomendada: **Partida perdida**

Las infracciones de esta categoría tienen un impacto directo en el funcionamiento del evento o producen cierto grado de desasosiego 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

Sanción recomendada: **Descalificación**

Las infracciones de esta categoría tienen un efecto grave en el funcionamiento del evento, producen un gran desasosiego 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.
- Determinar el resultado de la partida por medios aleatorios, usando soborno o coacción, o recurriendo a cualquier otro método no presente en estas normas.
- Atacar.
- Utilizar obscenidades o realizar amenazas físicas hacia el personal del evento.
- Robar.
- Calumniar o insultar.
- Mentir al personal del evento.

5.4.4.4 Trampas

No hay cabida para las personas que hagan trampas en el programa de Play! Pokémon. Por lo tanto, todas las trampas se consideran como infracciones muy graves que conllevan la descalificación.

Sanción recomendada: **Descalificación**

Ejemplos de la categoría **Trampas**:

- Llevar a cabo de forma intencionada acciones, incluso aquellas que pudieran resultar en sanciones menos graves, para conseguir una ventaja antideportiva o alterar el resultado de una partida.

6 Categorías de edad

Además de cumplir con los [requisitos del programa](#), los jugadores deberán tener la edad de consentimiento digital en su región de origen, o estar por encima de esta, para poder participar en los eventos de la Serie de Campeonatos de *Pokémon GO*.

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.

En la fecha de publicación de este documento, la edad de consentimiento digital varía, pero en los Estados miembros es de al menos 13 años, por lo que todos los jugadores entrarán en las categorías de edad Sénior o Máster. No existe categoría Júnior para los eventos de la Serie de Campeonatos de *Pokémon GO*.

7 Apéndice A. Actualizaciones de este documento

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

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