

2017 Pokémon VGC. Reglas, Formato y Guía de Sanciones

Tabla de Contenidos

1. Construcción de Equipos	2
1.1. Equipo de Combate	2
1.2. Motes	2
1.3. Objetos	2
1.4. Pokémon	2
2. Sobre Dispositivos y Equipamiento	3
2.1 Cartuchos de Juego	3
2.2. Consolas	3
2.3. Parches y Actualizaciones	3
2.4. Uso de los Auriculares	4
2.5. Notas	4
2.6. Objetos en el Área de Juego	4
3. Formato de Juego	4
3.1. Formato de Combates Dobles	4
3.2. Torneos con Caja Bloqueada (Tethered)	4
3.3. Torneos sin Caja Bloqueada (Untethered)	5
3.4 Resolución de partidas	5
4. Pokémon Ilegales	7
4.1. Pokemon Manipulados Ilegalmente	7
4.2. Hack Check Electrónico	7
4.3. Hack Check Manual	7
4.4. Reporte de Posibles Hacks	7
5. Apéndice del Hack Check Manual	7
5.1. Caso 1 - Severe Tier 2	7
5.2. Caso 2 - Severe Tier 2	7
5.3. Caso 3 - Severe Tier 1	7
5.4. Caso 4 - Severe Tier 1	8
5.5. Caso 5 - Severe Tier 1	8
6. Guía de Sanciones	8
6.1. Tipos de Sanciones	8
6.2. Error de conexión	8

1. Construcción de Equipo

Los jugadores son responsables de asegurarse de que su equipo se adhiere a cualquier restricción establecida por el formato de torneo y por este documento. Las reglas y restricciones siguientes son consideradas "formato estándar".

1.1. Equipo de combate

- El jugador debe construir un equipo de combate y mantenerlo sin aplicar ningún cambio durante todo el torneo.
- El equipo debe llevar al menos 4 Pokémon.

1.2. Motes

- El equipo del jugador no podrá contener dos Pokémon con el mismo mote.
- El equipo del jugador no podrá contener un Pokémon con el nombre de otro como mote (por ejemplo un Unzefant llamado "Pidove").
- Los jugadores deberán evitar el uso de posibles motes inapropiados, obscenos o que contengan palabras o frases ofensivas en los motes de su entrenador o sus Pokémon.

1.3. Objetos

- Cada Pokémon podrá llevar equipado un objeto, pero dos Pokémon en un equipo no podrán llevar el mismo objeto.
- Los jugadores podrán utilizar objetos que hayan sido obtenidos en el juego (incluyendo el Pokémon Global Link o funciones del juego similares lanzados por The Pokémon Company o Nintendo).
- Los Pokémon no podrán llevar equipada una megapietra.

1.4. Pokémon

- El equipo de un jugador no podrá contener dos Pokémon con el mismo número de la Pokédex de Alola.
- Los Pokémon solo podrán utilizar movimientos que han sido aprendidos en el juego o mediante algún evento oficial.
- Los Pokémon podrán usar Habilidades Ocultas.
- Los Pokémon podrán usar Movimientos Z.
- Los Pokémon deben tener la cruz negra en la pantalla "datos".
- Los Pokémon por encima y por debajo del nivel 50 están permitidos, pero pasarán al nivel 50 durante el combate.
- Los jugadores solo podrán utilizar Pokémon de la Pokédex de Alola, desde el N° 001 - 204, N° 206 - 288 y N° 293 - 299, que hayan sido capturados o conseguidos mediante huevo dentro del juego. También podrán utilizarse Pokémon recibidos mediante distribuciones en eventos oficiales.
- Solo podrán utilizarse las Formas Alola de los Pokémon con variantes regionales.

2. Sobre dispositivos y equipamiento

2.1. Cartuchos de Juego

- Solo las versiones legítimas de Pokémon Sol y Pokémon Luna pueden ser utilizadas en los torneos de Play! Pokémon. Esto incluye tanto cartuchos de juego como versiones descargables de las mismas ediciones. Los jugadores deberán utilizar las versiones de los juegos en función del país en el que estén jugando.
 - Los jugadores de eventos europeos solo podrán utilizar Cartuchos Europeos.
 - Los jugadores de eventos Norteamericanos solo podrán utilizar Cartuchos Norteamericanos.
 - Los jugadores de eventos de Oceanía, Latinoamérica, Sudáfrica y Rusia solo podrán utilizar cartuchos distribuidos en sus centros locales.
 - Los jugadores del Campeonato Mundial o Campeonatos Internacionales solo podrán usar cartuchos distribuidos en sus centros locales.

2.2. Consolas

- Los jugadores deberán usar cualquier consola de la familia Nintendo 3DS durante las competiciones. Esto incluye New Nintendo 3DS, New Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS and New Nintendo 2DS XL. Los jugadores serán responsables de traer un cargador compatible con su consola.
- Los jugadores de eventos europeos solo podrán usar consolas de la familia Nintendo 3DS Europea.
- Los jugadores de eventos Norteamericanos solo podrán utilizar consolas de la familia Nintendo 3DS Norteamericana.
- Los jugadores de eventos de Oceanía, Latinoamérica, Sudáfrica y Rusia solo podrán utilizar consolas de la familia Nintendo 3DS distribuidas en sus centros locales.
- Los jugadores del Campeonato Mundial o Campeonatos Internacionales solo podrán usar consolas de la familia Nintendo 3DS distribuidas en sus centros locales.

2.3. Parches y Actualizaciones

- Los jugadores son responsables de asegurarse de que su versión de Pokémon Sol o Pokémon Luna dispone de la última actualización descargada antes de empezar el torneo. Los jugadores serán penalizados (incluyendo posible descalificación) en el evento si su juego no consta de la última actualización.

2.4. Uso de auriculares

- Los auriculares solo pueden ser usados por los jugadores si están conectados a la consola. El cable del auricular debe ser claramente visible.

2.5. Notas

- Los jugadores pueden tomar notas en cualquier momento durante su combate, pero deben comenzar cada combate con un hoja en blanco. Se permite el papel forrado, reglado o cuadriculado. No podrá haber nada escrito o impreso en las hojas.

2.6. Objetos en la mesa o área de juego

- Se permite a los jugadores tener amuletos u otros objetos en la mesa/área de juego, pero se debe respetar el espacio de juego. Los jugadores deben evitar que los objetos obstruyan la conexión entre sus consolas.

3. Formato de Juego

3.1. Formato de Combates Dobles

- Antes del combate, el jugador seleccionará a cuatro Pokémon de su equipo con los que jugará. Al comienzo de este, los jugadores enviarán los dos primeros Pokémon de su equipo, haciendo un total de cuatro Pokémon en el campo de batalla. El combate continuará hasta que uno de los jugadores consiga debilitar a los 4 Pokémon del oponente o uno de los dos jugadores gaste su tiempo individual de combate.

3.2. Torneos con caja bloqueada (Tethered)

- Un torneo con caja bloqueada es aquel donde la Caja de Combate es bloqueada de forma electrónica.
- Pulsar la opción “cancelar participación” tras bloquear la caja de combate quedará traducido en descalificación del torneo.
- Cuando se pida, los jugadores deberán permitir a los jueces visualizar la repetición de la última ronda jugada mediante la función “Visualizar último combate” en el menú de Torneo en Directo.

3.2.1. Tiempo Límite de Combate

- Los torneos con caja bloqueada tendrán automáticamente los siguientes tiempos límite:
 - Visualización del equipo rival antes del combate: 90 segundos.
 - Tiempo de elección de movimiento: 45 segundos.
 - Tiempo individual de cada jugador: 10 minutos.
- Los jugadores podrán tomar notas en todo momento durante el combate.
- Los jugadores podrán usar todo el tiempo del que disponen cada turno.

3.2.2. Tiempo Límite del set de combates

- El tiempo límite de cada set de combates al mejor de 3 es de 50 minutos, mientras que serán 20 minutos si es al mejor de 1. Cuando el tiempo termina, los jugadores tendrán 3 turnos adicionales para completar el combate concurrente.

3.3. Torneos sin caja bloqueada (Untethered)

- Un torneo sin caja bloqueada es aquel donde la caja de combate no está bloqueada de forma electrónica. Los jugadores deben utilizar el Festiplaza y seleccionar Combate en conexión > Combate doble. Se deberán elegir las reglas Campeonato Mundial de 2017 para este combate.
- Los jugadores deben descargar las "Reglas del Campeonato Mundial 2017" desde la Festiplaza antes de asistir al evento.
- Los jugadores deben rellenar una hoja de Equipo antes de comenzar el torneo en la que deberán encontrarse los Pokémon, objetos y movimientos tal y como aparecen en la caja de combate (en orden). Todos los jugadores deberán utilizar ese mismo equipo durante todo el torneo.
- Después cada combate, los jugadores deberán guardar el vídeo o los vídeos de repetición de la última ronda.

3.3.1. Tiempos límite en torneos sin caja bloqueada

- Los torneos sin caja bloqueada deberán utilizar los siguiente tiempos límite:
 - Visualización del equipo rival antes del combate: 1 minuto 30 segundos.
 - Tiempo de elección de movimiento: 45 segundos.
 - Tiempo individual de cada jugador: 10 minutos.
- El organizador o el Juez impondrá los Tiempos Límite.
 - Cuando se trata de "al mejor de 1": 20 minutos + tres turnos.
 - Cuando se trata de "al mejor de 3": 50 minutos + tres turnos.
- Los jugadores podrán tomar notas en todo momento durante el combate.

3.4 Resolución de partidas.

- El jugador ganará un combate cuando el último de los pokémon del oponente caiga debilitado.
- Si los últimos Pokémon de los dos jugadores son debilitados en el mismo turno, el jugador cuyo Pokémon caiga debilitado el último será el ganador..

3.4.1. Resolución de partidas fuera de tiempo límite.

- El contador de tiempo individual para cada jugador contará simultáneamente el tiempo restante de la partida. El jugador que gaste todo su tiempo individual perderá automáticamente el combate.
- Si los dos jugadores gastan su propio tiempo individual en el mismo turno el juego determinará el ganador utilizando los siguientes criterios:

1. El que tenga más Pokémon activos (no debilitados).
2. Si ambos tienen el mismo número de Pokémon activos, el jugador con el ratio más alto de Puntos de Salud activos / Puntos de Salud totales (Pokémon activos + Pokémon debilitados), ganará el combate.
3. Si no hay ganador claro mediante las condiciones 1 y 2, el jugador con más Puntos de Salud totales ganará el combate.
4. Si no hay un ganador definido mediante estas 3 condiciones, se declarará empate.

3.4.2. Resolución de sets al mejor de 3 combates.

- Se deberán utilizar los siguientes criterios (en orden) para determinar el resultado de una partida no resuelta.
 - Combate nº 1:
 - Los jugadores pasarán a jugar el combate nº2.
 - Combate nº 2
 - Si el ganador del combate nº2 también ganó el combate nº1, ese jugador será el ganador del set completo al mejor de 3.
 - Durante la fase de rondas suizas, si los jugadores están empatados tras el combate nº2 una vez finalizado el tiempo de ronda, los jugadores jugarán una Muerte Súbita. Esto solo ocurrirá si durante la fase de rondas suizas hay un empate tras dos combates jugados.
 - Combate nº 3
 - El ganador del combate nº3 ganará el set si no hay empates.
 - Si hubiera un empate en uno de los combates se continuarían jugando partidas hasta que un jugador tenga más victorias que el oponente.
 - Si hubiera un empate en dos combates, el jugador que hubiese ganado un combate será el ganador del set.
- Durante la eliminatoria directa (top cut) si los jugadores ganan el mismo número de combates tras sendos combates nº2 y nº3 y el tiempo de ronda ha terminado, se jugará una Muerte Súbita.

3.4.3. Muerte Súbita

- Durante la Muerte Súbita los jugadores comenzarán un nuevo combate. Se deberá ganar ventaja en número de Pokémon no debilitados frente al oponente. El staff del torneo evaluará la situación del combate al final de cada turno para determinar si ha sido adquirida alguna ventaja. Tras cada turno, el staff determinará el número de Pokémon que cada jugador tiene aún activos.
 - Si ambos jugadores tienen el mismo número de Pokémon no debilitados al final del turno el combate continuará.

- Si un jugador tiene más Pokémon activos que el oponente al final de un turno, ese jugador será el ganador del combate.

4. Pokémon ilegales

4.1. Pokémon Manipulados ilegalmente

- El uso de dispositivos externos como aplicaciones móviles para modificar o crear objetos o Pokémon en el equipo de combate de un jugador queda terminantemente prohibido. Los jugadores que dispongan de Pokémon u objetos que han sido creados de esta forma quedarán descalificados de la competición, independientemente de si ese Pokémon u objeto pertenece al propio jugador o si ha sido intercambiado.

4.2. Hack Check Electrónico

- El equipo de combate de los jugadores será revisado en cualquier momento para descartar el uso de hacks mediante un Hack Check Electrónico.
- Si el jugador por cualquier razón no puede conectarse a internet por un error de su consola o por estar restringido/baneado del multijugador online no podrá participar en el evento.

4.3 Hack Check Manual

- El equipo de combate será revisado manualmente por el organizador o un juez para descartar el uso de Pokémon u objetos ilegales. Solo los hacks localizados en el apéndice del Manual Hack Checking o los cubiertos por el Hack Check Electrónico serán penalizados.

4.4 Reporte de Posibles Hacks

- Aquellos nuevos posibles hacks deberán ser reportados a Pokemon Organized Play (POP) vía Customer Support – support.pokemon.com

5. Apéndice del Hack Check Manual

Este apéndice contiene los hacks conocidos que no quedan reconocidos por el Hack Check electrónico.

5.1. Caso 1 - Severe Tier 2

- Ningún Pokémon de Alola con Habilidad Oculta que no pueda ser obtenida de forma normal en el juego.

5.2. Caso 2 - Severe Tier 2

- Ningún Pokémon Legendario o Singular (con la cruz negra) con Poder Oculto tipo Lucha.

5.3. Caso 3 - Severe Tier 1

- Ninguno de los siguientes Pokémon varicolor (con la cruz negra)
 - Nº 285–288 (Tapu Koko, Tapu Lele, Tapu Bulu y Tapu Fini respectivamente).

- A excepción del 285 (Tapu Koko). Solo si consta de la siguiente información:
 - Atrapado con Gloria Ball
 - Naturaleza miedosa
 - OT “メレメレ”
 - N° 293–299 (Nihilego, Buzzwhole, Pheromosa, Xurkitree, Celesteela, Kartana y Guzlord respectivamente).

5.4 Caso 4 - Severe Tier 1

- Ningún Pokémon cuya procedencia sea de huevo o “Del ayudante de la guardería” capturado en una Gloria Ball o Master Ball.

5.5. Caso 5 - Severe Tier 1

- Ningún Pokémon (con la cruz negra) que se encuentre en los siguientes niveles reales:
 - N° 076 (Braviary) bajo el nivel 54.
 - N° 078 (Mandibuzz) bajo el nivel 54.

6. Guía de Sanciones

6.1. Tipos de sanciones

- Caution
 - Aviso verbal para informar al jugador de que está haciendo algo mal.
- Warning
 - Aviso verbal, pero debe ser reportado al POP por el Juez Principal o el Organizador del evento en el que ocurra.
- Game Loss
 - Se declara el combate concurrente como perdido (o el siguiente combate en un mejor de 3). Si la irregularidad se da entre rondas, el combate perdido se dará en la siguiente ronda.
- Descalificación
 - El jugador que recibe esta sanción será expulsado del torneo y no recibirá ningún premio.

6.2. Error de conexión

- Menor
 - Pantalla congelada causa del movimiento de la consola.
 - Pantalla congelada en ambas consolas - Si dos jugadores tienen sus pantallas congeladas sin posibilidad de arreglo y no puede determinarse la consola causante del error, ambos jugadores recibirán un empate en ese combate.
 - Mirar la pantalla de tu rival con el objetivo de conseguir ventaja
 - Sanción recomendada
 - Tier 1 - Caution
 - Tier 2 - Warning

- Tier 3 - Game Loss del juego concurrente (o del siguiente en un mejor de 3)

- Mayor
 - Juego extraído de la consola o error similar.
 - Pérdida de batería en la consola.
 - Pantalla congelada causa del movimiento de la consola con pruebas sobre la consola causante del error.
 - No guardar la repetición de la última ronda (sin caja bloqueada).
 - Negarte a seleccionar “visualizar último combate” cuando esto sea requerido por un juez.
 - Sanción recomendada
 - Tier 1 - Game loss

- Severo
 - Pokémon u objeto del equipo de combate que no aparece en la lista de equipo
 - Sanción recomendada
 - Tier 1 - Requisar el Pokémon u objeto incorrecto del equipo y aplicar un game loss. Utilizar también si se dan los casos 3, 4 o 5 del Apéndice del Manual Hack Check
 - Tier 2 - Si al jugador le quedan menos de 4 Pokémon en su equipo, aplicar un game loss y descalificación del jugador del evento. Utilizar también si se dan los casos 3, 4 o 5 del Apéndice del Manual Hack Check