Normativa Madrid in Game
Esports Series Madrid Pokémon 2026

Última revisión: 14/09/2026

Tabla de contenidos

Tabla de contenidos **2**
1. Bases legales **3**
1.1. Información general 3
1.1.1. Reglamento general de Madrid in Game 3
1.1.2. Aplicación del reglamento 3
1.1.3. Canales de comunicación 4
1.2. Participación 5
1.2.1. Requisitos y elegibilidad 5
1.3. Premios 5
1.4. Protección de datos 6
2. Estructura del circuito **7**
2.1. Requisitos de participación 7
2.2. Calendario 7
2.3. Método de clasificación 8
2.4. Premios 8
2.4.1. Puntos Clasificatorios 8
2.4.2. Premios en metálico de los torneo clasificatorio 9
2.4.3. Premios de la gran final 9
3. Torneos clasificatorios **10**
3.1. Estructura y formato 10
3.1.1. Formato de la competición 10
3.1.2. Información del equipo Pokémon 10
3.1.3. Inscripción al torneo 10
3.1.4. Estructura de la competición 11
3.1.5. Emisión en directo 12
3.2. Procedimientos y sanciones 12
3.2.1. Tiempos de partidas 12
3.2.2. Reporte de resultados 13
3.2.3. Abandono del torneo 14
3.2.4. Identidad y ayudas externas (ghosting) 14
3.2.5. Problemas en la hoja de equipo 14
3.2.6. Problemas de conexión 15
4. Gran final **17**
5. Integridad de la competición y código de conducta **18**
6. Información pública del evento **19**
7. Aceptación de las normas **20**

1. Bases legales

La **Normativa Madrid in Game - Esports Series Madrid Pokémon 2026** comprende tanto las Bases Legales como el Reglamento Deportivo para la competición del videojuego *Pokémon Champions* en el marco de las Esports Series Madrid 2026 organizadas por Madrid in Game.

Cualquier jugador que desee formar parte de la competición deberá cumplir y aceptar las Bases Legales.

1.1. Información general

Madrid in Game surge como una iniciativa del Ayuntamiento de Madrid para potenciar la fuerza innovadora de la ciudad, la capacidad creadora de sus ciudadanos y sus profesionales, el talento más disruptivo y visionario en una de las industrias más potentes como es la del videojuego, con un único propósito: posicionar la ciudad a otro nivel en el escenario internacional.

Es por ello que desde Madrid in Game se crea la **Esports Series Madrid**, una serie de competiciones de diversos videojuegos. Así mismo, las competiciones cuentan con administradores y organizadores para el control del correcto funcionamiento de las mismas.

1.1.1. Reglamento general de Madrid in Game

El reglamento general se ha decidido por parte del Ayuntamiento de Madrid. Este se reserva el derecho a modificar estas reglas en cualquier momento para su adaptación. Todo cambio significativo que afecte al desarrollo de la competición será notificado a los inscritos por el debido canal, o canales, de comunicación oficiales de las competiciones de Madrid in Game.

Es obligación de todos los usuarios haber leído el reglamento y la información dada en los canales de comunicación antes del inicio de la competición. El desconocimiento de este no eximirá de culpa al infractor.

Cualquier cuestión, sugerencia o duda será atendida con el previo envío de una solicitud a través de los canales oficiales de comunicación del Ayuntamiento de Madrid.

1.1.2. Aplicación del reglamento

Los usuarios del sitio aceptan todas las reglas expuestas en esta normativa, así como las condiciones generales, bases legales, uso de cookies y normas de comportamiento expuestas en otros apartados del sitio.

El incumplimiento de alguno de los puntos expuestos podría conllevar la expulsión del jugador de la competición.

La organización de Madrid in Game se guarda el derecho de tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos en el reglamento o sobre las situaciones que se salgan de la finalidad de la norma que se les aplique.

1.1.3. Canales de comunicación

Toda la información respecto a las competiciones de Esports Series Madrid será publicada en la página web y en el servidor de Discord de Madrid in Game. Adicionalmente se publicará información en el resto de canales municipales, siendo vinculante la información publicada en los canales principales de esports, Discord y web.

La información relacionada con la competición (formato de torneo, horarios, participantes, puntuaciones, etc.) deberá ser revisada regularmente por los jugadores con el fin de tener conocimiento sobre el transcurso de la competición. Se recomienda seguir los cambios de cada jornada en la web oficial de Esports Madrid in Game puesto que la falta de atención no eximirá a los jugadores de cualquier falta en la que puedan llegar a incurrir.

El canal de Discord de Madrid in Game podrá ser utilizado para la publicación de noticias de forma paralela a la web y redes sociales, además de ser la herramienta de comunicación por voz. No obstante, podrá ser empleado si en algún momento falla la otra vía de comunicación.

Es imprescindible que los jugadores de las competiciones de Madrid in Game dispongan de cuenta de Discord puesto que deberán comunicarse por voz cuando sea requerido.

Asimismo, Esports Series Madrid podrá ponerse en contacto con los jugadores por los canales solicitados en el alta de sus servicios en la web, por lo que será necesario revisar la bandeja de entrada de los canales registrados por el usuario cada cierto tiempo.

La organización de la competición se reserva el derecho de seleccionar el canal de comunicación que considere oportuno según la situación así lo requiera.

Ante cualquier duda relacionada con el remitente y la vía de contacto se recomienda confirmar la veracidad del mensaje con un administrador de la competición.
.

1.2. Participación

Es indispensable formar parte de la comunidad de Madrid in Game para poder participar en las competiciones de Esports Series Madrid.

Se permite la inscripción a todas las competiciones de Madrid in Game de distintos juegos que el jugador desee. En caso de ganar una competición, el jugador podrá seguir participando en todas las competiciones que quiera independientemente del juego en el que se proclamó campeón.

1.2.1. Requisitos y elegibilidad

Para poder formar parte de la Esports Series Madrid Pokémon se deberán cumplir ciertos requisitos previos:

- Tener una edad mínima de, al menos, 7 años,
- En el caso de que se gane un premio económico, los menores de 18 años deberán tener una autorización expresa de su tutor legal para poder recibir dicho premio.
- Los jugadores no aptos que engañen o intenten engañar a los administradores del evento al proporcionar información falsa sobre su elegibilidad quedarán descalificados de la competición o no podrán continuar participando. Así mismo, esto podría conllevar la no admisión del jugador en futuras competiciones organizadas por Esports Series Madrid.

1.3. Premios

Todas las competiciones comprendidas en el marco de Esports Series Madrid cuentan con una bolsa de premios para los mejores jugadores. El total de premios y el reparto de estos dependerá de cada competición.

Solo los jugadores que finalicen la competición dentro de las posiciones premiadas cumplirán los requisitos para recibir los premios establecidos en la sección Premios del Reglamento Deportivo, además de sus posibles normas adicionales aplicables. Ningún otro jugador que tenga una puntuación inferior a la de los jugadores en dichas posiciones podrá conseguir premios relacionados con la competición en ningún momento y bajo ningún concepto.

Los jugadores estarán sujetos a la verificación de elegibilidad y al cumplimiento de esta Normativa.

Al ganar alguna competición y tener que efectuar el cobro del premio, se requerirá ser adulto mayor de 18 años o la autorización de padre, madre o tutor legal. El Staff de Madrid

in Game podrá solicitar el Documento Nacional de Identidad con el fin de cerciorarse de la identidad y edad del ganador.

Para reclamar los premios los jugadores tendrán un plazo máximo de 30 días una vez reciban la comunicación a través de alguno de los canales oficiales de la organización para rellenar el formulario de entrega de premios.

La organización de Madrid in Game será la encargada del reparto de premios en todo caso.

LOS PREMIOS ESTÁN SUJETOS A LA LEGISLACIÓN FISCAL VIGENTE, Y SERÁ RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR GANADOR CUMPLIR SUS OBLIGACIONES CON LA AUTORIDAD TRIBUTARIA COMPETENTE.

1.4. Protección de datos

El Ayuntamiento de Madrid tratará los datos recogidos en los formularios que se proporcionen con la finalidad de gestionar su participación en cualquiera de las competiciones de Madrid in Game conocidas como Esports Series Madrid, estando legitimados por su propia solicitud y por la relación contractual; así como, en su caso, para remitirle comunicaciones comerciales, estando legitimados por su consentimiento expreso, que puede retirar en cualquier momento. La política de protección de datos municipal del Ayuntamiento de Madrid se puede encontrar en este enlace.

Los equipos que participan en Esports Series Madrid aceptan la cesión de los derechos de imagen para la retransmisión en directo y diferido, por cualquier medio o canal, de los partidos, así como en otros contenidos que se puedan derivar como mejores jugadas, entrevistas, resúmenes, etc. o para su utilización por los patrocinadores de Madrid in Game, siempre que se trate de un material promocional de la misma y aparezcan varios jugadores participantes en la competición.

2. Estructura del circuito

Las **Esports Series Madrid Pokémon 2026** (“el circuito”) es un evento desarrollado para el juegos *Pokémon Champions* (“el juego”). Esta página contiene sus normas oficiales (“el reglamento”) y todo lo necesario para la comprensión y adhesión de las mismas durante sus eventos en línea y/o presenciales (“las competiciones” o “los torneos”). Todo usuario (“jugador” o “participante”) en la competición debe familiarizarse con lo definido en este documento.

Victory Road se encarga de la gestión del circuito y los torneos. Este documento y sus futuras modificaciones están alineadas con el reglamento oficial de Play! Pokémon para torneos oficiales. Aquellos que incumplan la normativa aquí descrita podrían recibir sanciones, ser descalificados de dichas competiciones (perdiendo el derecho a premios conseguidos en los mismos) y/o perder el derecho de participación a futuros eventos organizados por Victory Road.

2.1. Requisitos de participación

Además de los requisitos generales de la competición de Madrid in Game, los participantes deben:

- Ser residentes en España
- Disponer de una consola de la familia Nintendo Switch o Nintendo Switch 2 con la última actualización descargada, o de un móvil compatible con el juego
- Disponer de la aplicación de *Pokémon Champions* con la última versión del juego

2.2. Calendario

El circuito quedará dispuesto de 4 torneos clasificatorios ***online***. La fase final se celebrará en diciembre de 2026 (fechas aún no definidas) **presencialmente en Madrid**.

Evento	Fechas
Torneo clasificatorio n.º 1	10-11 de octubre de 2026
Torneo clasificatorio n.º 2	24-25 de octubre de 2026
Torneo clasificatorio n.º 3	7-8 de noviembre de 2026
Torneo clasificatorio n.º 4	21-22 de noviembre de 2026
Gran final	Diciembre de 2026 (*por determinar*)

Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de la organización.

2.3. Método de clasificación

Los jugadores ganarán Puntos Clasificatorios mediante los torneos clasificatorios.

Todos los jugadores podrán competir en todos los torneos clasificatorios que deseen. Sin embargo, solo contarán sus 2 mejores jornadas de cara al total de la fase clasificatoria a modo de *best finish limit* (BFL).

Los ocho (8) jugadores con más Puntos Clasificatorios al final de la fase clasificatoria (una vez celebrados los 4 torneos clasificatorios) obtendrán una invitación a la fase final, que se celebrará en Madrid. En caso de no poder asistir alguno de ellos, las invitaciones correrán a los jugadores en las siguientes posiciones en Puntos Clasificatorios.

En caso de empate a Puntos Clasificatorios, se desempatará de la siguiente manera:

1. Se contabilizan los Puntos Clasificatorios conseguidos en todos los torneos clasificatorios jugados por cada jugador empatado (es decir, más de los 2 que actualmente contaban).
2. Si la situación no cambiase, el jugador que más lejos haya llegado en alguno de los torneos tendrá prioridad. Es decir, si el jugador 1 el mayor puesto que ha obtenido en algún torneo es Top 4, mientras que el jugador 2 el mayor puesto es Top 8, entonces el primero ganará el desempate.
3. Si la situación no cambiase tras los epígrafes 1 y 2 y fuera necesario desempatar para decidir qué ocho (8) jugadores se clasifican a la fase final, la organización se reserva el derecho de aplicar otros criterios de desempate, tales como el mayor número de participaciones en el conjunto de torneos clasificatorios, o de organizar enfrentamientos entre jugadores empatados.

2.4. Premios

2.4.1. Puntos Clasificatorios

En cada torneo clasificatoria los jugadores ganarán Puntos Clasificatorios en base a la siguiente distribución:

Resultado	Puntos Clasificatorios	*Kicker* de jugadores*
1.º	400 pts	-
2.º	280 pts	-
3.º-4.º	200 pts	-
5.º-8.º	150 pts	33 o más
9.º-16.º	100 pts	65 o más
17.º-32.º	40 pts	129 o más

Resultado	Puntos Clasificatorios	*Kicker* de jugadores*
33.º-64.º	20 pts	257 o más

La cantidad de Puntos Clasificatorios que otorga cada torneo depende de la cantidad de jugadores que participan en él (*kicker*), de modo que, a mayor asistencia a un torneo clasificatorio, más jugadores obtienen Puntos Clasificatorios.

2.4.2. Premios en metálico de los torneo clasificatorio

Los mejores jugadores de cada torneo clasificatorio obtienen premios en metálico.

Resultado	Premios
1.º	300 euros
2.º	200 euros
3.º y 4.º	100 euros

2.4.3. Premios de la gran final

Los mejores jugadores de la gran final recibirán los premios detallados en la tabla.

Resultado	Premios
1.º	1000 euros
2.º	500 euros
3.º y 4.º	200 euros
5.º a 8.º	100 euros

3. Torneos clasificatorios

3.1. Estructura y formato

3.1.1. Formato de la competición

Los combates en todos las competiciones del circuito utilizarán el **vigente reglamento VGC** en su serie correspondiente al periodo de tiempo al que pertenezca cada torneo. Los jugadores deben tener preparado su propio equipo de 6 Pokémon, o alternativamente utilizar un equipo de préstamo.

3.1.2. Información del equipo Pokémon

Tanto si se usan Pokémon propios como si se usa un equipo de préstamo, es necesario enviar la información del equipo mediante la plataforma en la que se desarrollará el torneo.

Todos los jugadores deben proporcionar su lista de equipo en formato VR Pastes con todos los datos de **listas abiertas** (incluyendo Pokémon, forma, habilidad, objeto equipado, movimientos y variación de características). Véase un ejemplo de lista abierta aquí.

Además, todos los jugadores deben proporcionar una **lista cerrada** (solo para los organizadores) con toda la información anterior y además los valores de las características mediante EV. Esto puede hacerse mediante un código de equipo replicado (un código alfanumérico de 10 caracteres proporcionado por el juego) o una lista como esta que puede estar protegida por contraseña.

Los motes en los Pokémon de cada equipo están permitidos siempre y cuando se respete lo siguiente:

- Ninguno de los Pokémon miembros del equipo contenga dos o más motes iguales.
- Ninguno de los Pokémon miembros del equipo contenga un mote que resulte ofensivo o discriminatorio.

La organización considerará este último punto y se reservará el derecho a aplicar sanciones hacia el jugador en cuestión.

3.1.3. Inscripción al torneo

Las inscripciones a cada torneo clasificatorio se abrirán el lunes previo al sábado en el que se celebre el torneo, esto es, con 5 días de antelación. La inscripción será gratuita y limitada por defecto a 512 participantes. Es posible que los jugadores deban crearse una cuenta en la plataforma de torneos que utilizará la organización para gestionar el torneo, la cual será anunciada en cada caso. Algunos apuntes:

- Únicamente los jugadores residentes en España podrán participar en los torneos clasificatorios y optar a premios y Puntos Clasificatorios.
- El límite de plazas es expandible si la organización lo decidiese. Esto sería anunciado mediante los principales canales de comunicación previamente mencionados.
- Está terminantemente prohibido la inscripción a cualquier competición con identidades falsas o pertenecientes a otro individuo. Esto podrá concluir en la descalificación del jugador en el circuito en su totalidad y la pérdida a todos los Puntos Clasificatorios y premios obtenidos.
- La organización se reserva el derecho a negar la participación a cualquier jugador si se considerase perjudicial para la integridad del torneo, si existiese un comportamiento inadecuado en competiciones previas o cualquier otra razón llevada a cabo en consenso por la organización no descrita en este epígrafe.

3.1.4. Estructura de la competición

Todos los torneos clasificatorios se jugarán a lo largo de dos días.

- Día 1 (sábado): fase 1 de rondas suizas al mejor de tres (3) combates. Aquellos participantes que cumplan los requisitos avanzarán a la siguiente ronda.
    - Si hay 64 o menos jugadores, avanzarán al Top X asimétrico todos aquellos jugadores que al final de esta fase tengan igual o mejor resultado que el X.º clasificado.
    - Si hay 65 o más jugadores, avanzarán a la fase 2 de rondas suizas todos aquellos jugadores que al final de esta fase cuenten con dos (2) o menos derrotas.
- Día 2 (domingo):
    - Fase 2 de rondas suizas al mejor de tres (3) combates, si aplica. Aquellos jugadores que al final de esta fase tengan dos (2) o menos derrotas en el total de las rondas suizas (fases 1 y 2) avanzarán al Top 8 asimétrico.
    - Top Cut asimétrico al mejor de tres (3) combates. Esta fase es un cuadro de eliminatoria directa, con los jugadores colocados en el cuadro (*seeded*) según su clasificación final de las rondas suizas.

El número de rondas de cada fase quedará determinada por el número de jugadores participantes en cada torneo según la siguiente tabla:

N.º participantes	N.º de rondas suizas en Fase 1	N.º de rondas suizas en Fase 2	Top Cut (eliminatoria directa)
4 a 8	3 rondas	-	-
9 a 16	4 rondas	-	Top 2 asimétrico
17 a 32	6 rondas	-	Top 4 asimétrico
33 a 64	7 rondas	-	Top 6 asimétrico

N.º participantes	N.º de rondas suizas en Fase 1	N.º de rondas suizas en Fase 2	Top Cut (eliminatoria directa)
65 a 128	7 rondas	2 rondas	Top 8 asimétrico
129 a 256	8 rondas	2 rondas	Top 8 asimétrico
257 a 512	8 rondas	3 rondas	Top 8 asimétrico

Para declararse como ganador de la ronda, un jugador deberá ganar al menos dos (2) de los tres (3) combates disputados contra su oponente. Una vez un jugador gana dos (2) combates, la ronda se da por finalizada.

3.1.5. Emisión en directo

La organización se reserva el derecho de pedir a cualquier participante que retransmita en directo su partida en cualquiera de las rondas de un torneo clasificatorio en la plataforma que la organización considere, siempre y cuando esto sea posible. En este caso, los jugadores deberán seguir las indicaciones de la organización. En ocasiones esto podría suponer equipamiento adicional, tal como software o hardware.

Por otro lado, está permitido que los jugadores emitan en directo de manera individual sus combates en sus respectivas plataformas de retransmisión. En estos casos, la organización se reserva el derecho a pedir a estos jugadores el acceso a su emisión sin ningún grafismo añadido a ella para ser emitida de manera paralela en la plataforma de retransmisión en directo que la organización considere (propia o de terceros) o resubida tras el torneo en las plataformas de vídeo que la organización considere (propias o de terceros).

3.2. Procedimientos y sanciones

3.2.1. Tiempos de partidas

Para cualquier evento, debes presentarte antes de la hora de inicio anunciada para confirmar tu participación mediante check in. Es responsabilidad del jugador revisar todas las instrucciones y realizar todos los pasos de inscripción requeridos para cada evento en particular. En general, se te pedirá que te registres en la plataforma del torneo (como Battlefy), te unas al servidor de Discord de Madrid in Game, y envíes tu equipo para el evento.

Una vez el registro de cada torneo se cierre, NO se podrá cambiar ninguna información, incluyendo el equipo. Asegúrate de que tus hojas de equipo abierta y cerrada no están cambiadas la una con la otra durante el registro.

Una vez los emparejamientos de cada ronda sean publicados, los jugadores deberán unirse a las salas de partida y comunicarse para mostrar que están activos. Cualquier jugador que

no muestre actividad o la muestre tarde, tendrá una penalización tal como se muestra a continuación:

- Cinco (5) minutos desde que los emparejamientos son publicados: primera partida perdida.
- Diez (10) minutos desde que los emparejamientos son publicados: segunda partida perdida y, por ende, ronda perdida.

Los jugadores que hayan sido extraídos automáticamente por no mostrar actividad en el lapso de 10 minutos podrán ser reinsertados en el torneo antes del comienzo de la ronda siguiente. No podrán serlo, sin embargo, si los emparejamientos de la siguiente ronda se han publicado. Recomendamos encarecidamente evitar demorar los combates de cara a la fluidez del torneo y la experiencia del resto de jugadores.

Recomendamos evitar retrasos en las partidas contactando al oponente para una buena experiencia de todos los jugadores. Si estás esperando un oponente en la sala de juego y no aparece, por favor, reporta el problema en la plataforma del torneo y un organizador se encargará de ello.

Cada ronda tendrá un tiempo de duración máximo de setenta (70) minutos desde la publicación de los emparejamientos. Existirá, sin embargo, un añadido de cinco (5) minutos extra en caso de aquellos jugadores que hayan sufrido problemas de conexión u otro tipo de instancias, siempre a discreción de la organización. Superado dicho tiempo, la organización se reserva el derecho de decidir un resultado en pos de la continuidad del torneo.

Si todos los jugadores han acabado sus partidas, la siguiente ronda podrá dar comienzo, incluso si no se ha alcanzado el tiempo máximo de ronda. La organización avisará a los participantes al comienzo de cada ronda.

3.2.2. Reporte de resultados

Los jugadores tendrán la primera responsabilidad de reportar sus resultados de cada ronda en la plataforma en la que se desarrolla el torneo. Reportar el resultado de cualquier otra manera no se considerará válido por la organización.

Es recomendable guardar una captura de pantalla de un momento de la partida que muestre la victoria o derrota de cada jugador en cada combate. En caso de disputa, este será el método utilizado de cara a demostrar la veracidad de cada caso. De la misma manera, cada jugador es responsable de asegurar el espacio necesario en la memoria de su consola Nintendo Switch o móvil antes de participar en el torneo.

El resultado de un combate está determinado únicamente por las partidas jugadas.

Cualquier jugador que sea encontrado pidiendo a su oponente que le dé una victoria, ya sea directa o indirectamente, o a través de soborno o coerción, será descalificado inmediatamente del evento, perdiendo cualquier derecho a los premios obtenidos.

Los jugadores pueden conceder la victoria a su oponente (siempre y cuando no se trate de un consenso previamente acordado), pero una vez tomada esta decisión, no podrá revocarse..

3.2.3. Abandono del torneo

Los jugadores que decidan no continuar su participación en el torneo en alguna de sus rondas deben abandonar de manera activa el mismo mediante la plataforma en la que se desarrollará el mismo, avisando a la organización de que no desean continuar jugando.

Si un jugador no se presenta a tiempo a una ronda y su resultado le impide avanzar a la siguiente fase del torneo, la organización lo considerará un abandono. Si el jugador quisiera seguir jugando, debe comunicarlo antes de que se publiquen los emparejamientos de la siguiente ronda.

3.2.4. Identidad y ayudas externas (*ghosting*)

Se espera que todos los jugadores se registren usando sus identidades reales, como sus nombres reales y sus nombres de usuario de Discord. Estos pueden diferir entre sí, pero deben ser auténticos y unipersonales.

Los jugadores no residentes en España o que, en su defecto, no hayan cumplimentado la información pertinente en el registro, quedarán excluidos del segundo día de competición.

Cualquier jugador que se demuestre que ha sido ayudado por otros jugadores (*ghosting*), independientemente de si ya estaban eliminados o no participaron en el evento, o que se haya registrado con una identidad falsa/alternativa, será descalificado del evento, perdiendo cualquier derecho a los premios obtenidos, ya sea dinero o Puntos Clasificatorios.

3.2.5. Problemas en la hoja de equipo

Los jugadores podrán comprobar el equipo de su oponente antes y durante la partida utilizando la URL en la misma sala de chat en la que se conectan entre sí. La lista pública debe ser exactamente la misma que la del equipo Pokémon utilizado en la partida.

En caso de que la información de una lista de equipo pública no coincida con el equipo en juego, los jugadores deben notificarlo a la organización inmediatamente. La partida en curso queda anulada en ese momento y el jugador con el problema recibirá una derrota en la partida. Una vez subsanado el error, los jugadores pueden continuar jugando.

El jugador deberá corregir la información para que sea correcta de cara a las siguientes partidas, según las directrices que le dé la organización. Dado que el campo URL de la lista pública no se puede editar después de que comience el torneo, los jugadores serán

responsables de enviar una nueva lista de equipo en cada ronda en su chat y asegurarse de que su oponente la verifique correctamente preguntándole directamente antes del inicio del partido.

3.2.6. Problemas de conexión

En ocasiones, es posible que algunos jugadores experimenten situaciones en las que ambas pantallas queden congeladas durante un combate, o bien pueda darse una desconexión de internet sin pruebas demostrables sobre la autoría de la misma. En estas situaciones, el combate no puede proceder de manera orgánica y debe resolverse de manera externa. Los jugadores son responsables de guardar y aportar pruebas gráficas con respecto a la autoría (intencional o no) de las desconexiones como las siguientes:

- Captura de pantalla o fotografía de las últimas entradas del historial de errores de la consola.
- Video de los últimos momentos del combate en el cual sea visible el mensaje emergente informativo del error de conexión.

La situación quedará resuelta de la siguiente manera:

1. **Acuerdo entre jugadores**

En primer lugar, se permitirá a ambos jugadores considerar la situación del combate antes de la desconexión. En este consenso podrán decidir lo que ellos crean conveniente siempre y cuando la organización esté de acuerdo con ello.

Al participar en cualquier torneo clasificatorio del circuito, los jugadores aceptan asumir la responsabilidad sobre la derrota en dicho combate en caso de lo siguiente:

a. El jugador conoce que el error de conexión ha sido por un problema suyo.
b. El error de conexión se ha dado en un punto del combate en el que su derrota estaba prácticamente sentenciada.

Por otro lado, los jugadores deberán respetar los tiempos destinados a cada ronda, tratando de llegar a un acuerdo lo más rápido posible para asegurar la integridad y fluidez del torneo. No está permitido ningún tipo de coacción o acción similar de cara a la resolución del combate cuando se producen desconexiones.

2. **Evaluación de las pruebas**

Si el acuerdo entre jugadores no resulta posible, estos deben reportarlo a la organización, que evaluará las distintas pruebas y vídeos proporcionados por los jugadores para determinar la autoría de la desconexión, y por ende el resultado del combate. En caso de encontrar un responsable, dicho jugador recibirá la derrota del combate. Sin embargo:

a. Si uno de los dos jugadores no aportase pruebas gráficas de su desconexión, este podrá recibir la derrota, salvo que la organización determine lo contrario.

b. Si ninguno de los dos jugadores envía pruebas gráficas sobre la desconexión, ambos jugadores podrán recibir una derrota en dicho partido, salvo que la organización determine lo contrario.

3. Resolución manual

Si los jugadores no llegasen a un consenso siguiendo el punto 1, y quedase demostrado a criterio de la organización que ninguno de los dos es responsable de la desconexión siguiendo el punto 2, la organización podrá tomar cualquiera de las siguientes medidas a su discreción:

a. Anulación del combate anterior para jugar uno nuevo desde el principio.
b. Anulación del combate anterior para jugar uno nuevo repitiendo cada jugador los Pokémon traídos en el primer turno.
c. Anulación del combate anterior para su recreación repitiendo todos los turnos (Pokémon y movimientos usados) si fuera posible.
d. Derrota para el jugador por cualquier situación descrita o no descrita en este documento.
e. Derrota para ambos jugadores por cualquier situación descrita o no descrita en este documento

Los jugadores deberán acatar la decisión de la organización y seguir las pautas del acuerdo. Faltar a dichas pautas (por ejemplo, no traer los mismo Pokémon al comienzo del nuevo combate en el caso b) podrá resultar en la derrota directa de dicho jugador para el combate y en otras sanciones a criterio de la organización.

Ten en cuenta que los jugadores que causen problemas de conexión repetidamente serán observados por la organización y están sujetos a descalificación a discreción del organizador principal. Si surge una situación que no esté cubierta anteriormente, la organización la solucionará caso por caso.

4. Gran final

Los detalles de la fase final del circuito, que jugarán los ocho (8) jugadores clasificados, se detallarán más adelante.

5. Integridad de la competición y código de conducta

Todos los participantes en cada competición del circuito aceptan mantener un comportamiento adecuado y respetuoso con el resto de jugadores, jueces y organizadores del mismo, evitando toda actitud que pueda ser perjudicial para la integridad y fluidez de los torneos y acciones del circuito. Además, todos los jugadores están sujetos en todo momento a las normas de conducta de Play! Pokémon.

Cualquier comportamiento inadecuado o en contra de dichos estándares podrá concluir en la descalificación automática del circuito, con la consecuente pérdida del derecho a cualquier premio o recompensa conseguida durante el mismo.

Entre los comportamientos inadecuados que Victory Road no tolerará se incluyen los insultos, las amenazas o discriminación por cuestión de etnia, género, religión, orientación sexual, etc. Los miembros de la organización examinarán cada caso para proceder con las sanciones adecuadas según corresponda.

6. Información pública del evento

Al registrarse en un evento organizado por Victory Road, el jugador acepta dar el consentimiento a la organización de los derechos de imagen para publicar información recogida sobre el evento, incluyendo listas de equipo, archivos de vídeo de partidas jugadas en la competición, sanciones a jugadores, premios o cualquier otra información no descrita aquí.

En cumplimiento de la Ley Orgánica 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal, se informa de que los datos obtenidos con motivo de la participación en cada evento serán compartidos con las empresas necesarias para la realización del mismo. Todos los jugadores podrán ejercer sus derechos ARCO en cualquier momento a través de nuestro formulario de contacto.

Jugadores y espectadores también tienen permitido compartir cualquier tipo de información sobre las competiciones desarrolladas por la organización, siempre y cuando coexista con la mención de Victory Road como fuente.

7. Aceptación de las normas

Todos los jugadores del circuito aceptan atenerse a las reglas descritas en este documento así como el seguimiento de las instrucciones por la organización en todo momento.

De la misma manera, los jugadores también aceptan la posibilidad de modificación del reglamento por la organización en base a adaptaciones a los distintos eventos y posibles situaciones que puedan surgir. El jugador acepta conocer todas las reglas aquí descritas antes de su inscripción a cualquiera de los eventos.