



REGLAMENTO LIGA POKÉMON DE CIUDAD TEMPLADA

1. BASES LEGALES DEL LIGA

La presente normativa tiene como objetivo establecer las reglas de la competición. Estas reglas deberán ser conocidas y entendidas por la totalidad de los participantes, habiendo aceptado las mismas una vez que se formaliza la inscripción. Todos los participantes deberán comprometerse en su buena fe, para velar por el cumplimiento de las mismas. En lo que respecta al reglamento del juego Pokémon TCG y todo lo que no contemple la presente normativa, el evento se regirá por el reglamento oficial establecido por Pokémon Company, actualizado siempre a fecha de la liga. Éste debe ser conocido por todos los jugadores, al menos en sus aspectos más básicos. El formato para esta liga es estándar y cada jugador deberá traer su baraja.

Al participar en la liga de Play! Pokémon, todos los participantes aceptan cumplir las reglas que se explican en este manual. De lo contrario, podrían ser penalizados o expulsados de la liga.

2. CESIÓN DE DATOS

Se requerirán a los participantes los datos personales mínimos para la inscripción: nombre, apellidos, teléfono, email, fecha de nacimiento,

Al no ser una liga oficial de Play! Pokémon, no se requerirá el ID de jugador.

3. REQUISITOS PARA PARTICIPAR

Ser mayor de 10 años. En caso de que la edad del participante esté comprendida entre los 10 y 15 años, inclusive, deberá permanecer un adulto a cargo durante cada encuentro, no recayendo nunca la responsabilidad del cuidado del menor en el contrincante sin estar éste de acuerdo con ello. En caso de no ser así, se considerará incomparecencia del jugador sin adulto a cargo.

Aportar la lista de cartas a los jueces y el resto de participantes desde el inicio de la liga y las actualizaciones con al menos 48 horas de anticipación al siguiente encuentro.

4. LUGAR OFICIAL DE ENCUENTROS

Siempre que cualquiera de los jugadores desee jugar la ronda en la sede de Caballeros Templados, éste será obligatoriamente el lugar del encuentro. Si ambos jugadores deciden hacerlo en otro lado, podrán establecer el lugar de encuentro que deseen.

5. MODALIDAD DEL LIGA

Se iniciará con una **fase de grupos** en la que se dividirá a los participantes en grupos proporcionales y se jugarán las rondas necesarias para que cada jugador haya jugado con el resto dos veces exactamente, es decir, una liguilla con ida y vuelta. Una vez se finalice esta fase, se escogerá a los mejores de cada grupo (un total de 8 participantes), que pasarán a una **fase de rondas eliminatorias** desde cuartos de final.

La ronda incluye 3 partidas entre ambos jugadores enfrentados.

6. DURACIÓN DE LAS RONDAS

Cada ronda tendrá una duración permanente de 2 semanas, tanto en la fase de grupos como en la eliminatoria, en las que los contrincantes deberán convenir entre ellos un momento que les venga bien a ambos.



7. CONSTRUCCIÓN Y MODIFICACIÓN DE LOS MAZOS

La modalidad de juego que se usará en esta liga será estándar y expandido (se permiten cartas de las expansiones de “Negro y blanco”, “XY” y “Sol y Luna” y todas las posteriores).

Las reglas de construcción de barajas son las siguientes:

- La baraja debe contener exactamente 60 cartas.
- Las barajas no pueden contener más de 4 copias de una carta en particular, con la excepción de las cartas de Energía Básica.
- Estos encuentros se juegan con 6 cartas de Premio.

Entre ronda y ronda, los jugadores tendrán permitido intercambiar hasta un máximo de 4 cartas de su baraja, bien para pulir mecánicas de su mazo o para adecuarlo al de su contrincante.

Al no ser una liga oficial, se permitirán proxis de las cartas sin ningún límite en el mazo. De la misma forma, se permitirán los accesorios que entre ambos consideren oportunos (moneda, contadores de daño, contadores de condiciones especiales, marcador de V-ASTRO).

Al final del reglamento se deja un anexo con cartas prohibidas. No obstante, los jueces pueden determinar prohibir alguna carta adicional si lo consideran oportuno.

8. PUNTUACIÓN

La puntuación sólo será llevada en la fase de grupos en la que cada ronda incluye 3 partidas que serán puntuadas por el ganador de cada una de ellas (3 partidas por ronda igual a 3 puntos, el ganador de cada una de ellas se llevará 1 punto), aun así, se tendrá en cuenta el que haya quedado el mejor de las 3 partidas para posibles desempates. Estos desempates irán seguidos de la suma del daño total realizado en las rondas ya jugadas.

Con este formato de puntuación se pretende dar mayor competitividad a la hora de subir y bajar puestos en la liga.

Las rondas de la fase eliminatoria serán al mejor de 3 partidas, sin ninguna otra valoración.

9. INFORMAR DE LOS RESULTADOS

Una vez finalizada la ronda, se indicará a los jueces vía Whatsapp (para que quede constancia por escrito) del resultado de la ronda por cualquiera de los dos jugadores y dando conformidad el otro jugador. Si ninguno informa, se dará a ambos por perdida la ronda, por incomparecencia.

Los resultados de las partidas no pueden ser alterados más tarde del día que finaliza la ronda, este incluido (si la siguiente ronda empieza un lunes, el último día para dar los resultados será el domingo a las 23.59h).

Los resultados que habrá que informar serán: cuántas partidas ha ganado cada jugador, el ganador de la ronda y el daño realizado en total por cada jugador.

10. TOMA DE NOTAS

Los jugadores pueden tomar notas escritas durante un encuentro y consultarlas en cualquier momento durante ese encuentro. No tendrán que compartirlas con otros jugadores, pero un juez podría solicitar verlas y pedir explicaciones si fuera necesario.

Al comienzo de cada encuentro, la hoja de notas de cada jugador deberá estar libre de todo tipo de texto, ya sea escrito a mano o de cualquier otra manera.

Cada jugador tendrá la obligación de llevar el conteo del daño realizado por tus propios Pokémon (u otras fuentes de daño, como estados alterados, por ejemplo), ya que será un posible desempate en el cómputo global de la liga. En caso de no indicarlo a la hora de informar de los resultados, se considerará que el jugador no ha hecho ningún daño. Este daño no será necesario separarlo por partidas, el cómputo global de la ronda será suficiente.





11. INCOMPARECENCIA

Cualquier jugador que no juegue una ronda, independientemente del motivo, siempre y cuando el otro jugador haya intentado quedar con él, se le dará por perdida la misma. Si ninguno de los dos jugadores ha intentado quedar, se considerará incomparecencia de ambos.

En caso de que los jueces consideren esta conducta reiterada, podrán considerar la eliminación y retirada del jugador.

Si uno de los jugadores se retrasa 15 minutos o más de la hora prefijada entre ambos, el contrincante podrá solicitar que se le dé la ronda ganada por incomparecencia. En este caso se le otorgará la victoria por 3-0 y con un daño de 1.500 (500 por partida).

12. RETIRADA DEL LIGA

Si un jugador se retirara del campeonato ya comenzado, por la causa que fuera, bajo ningún concepto se permite introducir nuevos jugadores. Sólo en el caso de que la liga no se haya iniciado se admitirán nuevos jugadores. La retirada del campeonato por motivos no justificados implica la pérdida de cualquier derecho a reclamar o de acceso a cualquier premio.

13. OTRAS NORMAS

- El evento puede ser fotografiado o grabado, por lo que cualquier jugador autoriza a ser grabado o fotografiado por personal de la organización, procurando no captar las caras de los jugadores o censurándolas si así lo indican estos antes de la publicación en redes sociales. Este material gráfico puede ser público en cualquier medio que la organización considere oportuno (redes sociales, medios de comunicación, etc.).

- En caso de haber espectadores en el encuentro, estos deben permanecer callados durante el encuentro y sin hacer gestos o insinuaciones a cualquiera de los jugadores, bajo penalización de derrota directa del jugador beneficiado. En última instancia, esto podrá conllevar la descalificación de ese jugador de la liga.

- Se prohíbe apostar de cualquier forma por los resultados de un encuentro, ronda o varias de ellas.

- Ofrecer cualquier forma de compensación con la intención de alterar el resultado de un encuentro, una parte de un encuentro, un encuentro o una serie de encuentros; sobornar.

- Las partidas serán arbitradas por los propios jugadores basándose en las reglas oficiales de Pokémon TCG, recordando que ante todo debe primar la cordura y el respeto entre todos los participantes de la liga. En caso de no ser capaz de resolver alguna duda o exista disconformidad, serán los jueces quienes decidan la resolución de la incidencia. En caso de no localizar a los jueces, podrán ser otros participantes a través de grupo de Whatsapp desde el que se organiza la liga.

- En los casos en los que estas bases no contemplen alguna situación, y sea necesario ser incluidas en las bases, la dirección podrá incluirlas sin previo aviso. Asimismo, también podrán modificar aquello que sea necesario, sea cual sea su naturaleza.

- No se tolerará ninguna conducta que la organización considere inapropiada u obscena, en tal caso la organización se reservará el derecho a tomar las medidas que considere oportunas. La organización se reserva el derecho de adoptar cualquier iniciativa que, sin estar regulada en las presentes bases, contribuya al mayor éxito de la liga. La participación en el concurso implica la cesión del derecho de imagen. Los datos de carácter personal suministrados para la realización de la inscripción en el concurso se tratarán confidencialmente. Serán usados exclusivamente para la realización de este concurso y no serán vendidos ni cedidos a terceros en ningún caso. La participación en la liga supone la aceptación plena de estas bases y de la decisión del jurado.



ANEXO I



CARTAS PROHIBIDAS:

- [Archeops](#) (*Negro y Blanco-Nobles Victorias, 67/101; Negro y Blanco-Oscuros Exploradores, 110/108*)
- [As Oculto de Lysson](#) (*XY-Fuerzas Fantasmales, 99/119 y 118/119*)
- [Bosque de Plantas Gigantes](#) (*XY-Antiguos Orígenes, 74/98*)
- [Bruja](#) (*XY-Antiguos Orígenes, 75/98 y 75a/98*)
- [Estrategia del Teniente Surge](#) (*Sol y Luna-Vínculos Indestructibles, 178/214; Destinos Ocultos, 60/68*)
- [Flabébé](#) (*Sol y Luna-Luz Prohibida, 83/131*)
- [Ghechis](#) (*Negro y Blanco-Glaciación Plasma, 101/116 y 115/116*)
- [Insignia del Recorrido Insular](#) (*Sol y Luna-Eclipse Cósmico, 194/236 y 265/236*)
- [Jessie y James](#) (*Destinos Ocultos, 58/68 y 68/68*)
- [Macarra](#) (*XY-TURBOLímite, 98/122, 98a/122 y 98b/122*)
- [Marshadow](#) (*Leyendas Luminosas, 45/73; carta de promoción con el símbolo de la estrella negra, SM85*)
- [Milotic](#) (*XY-Destellos de Fuego, 23/106*)
- [Mismagius](#) (*Sol y Luna-Vínculos Indestructibles, 78/214*)
- [Oranguru](#) (*Sol y Luna-Ultraprisma, 114/156*)
- [Piolet Rompedor](#) (*Sol y Luna-Vínculos Indestructibles, 165/214*)
- [Puzle Temporal](#) (*XY-TURBOLímite, 109/122*)
- [Sableye](#) (*Negro y Blanco-Oscuros Exploradores, 62/108*)
- [Sello Reinicio](#) (*Sol y Luna-Mentes Unidas, 206/236, 206a/236, y 253/236*)
- [Shaymin-EX](#) (*XY-Cielos Rugientes, 77/108, 77a/108 y 106/108*)
- [Tarjeta Roja](#) (*XY, 124/146; Generaciones, 71/83*)
- [Truco de la Bola Oculta de Magno](#) (*XY-Duelos Primigenios, 133/160 y 158/160*)
- [Unown](#) (*Sol y Luna-Truenos Perdidos, 90/214*)
- [Unown](#) (*Sol y Luna-Truenos Perdidos, 91/214*)