



Descripción del torneo PvP Pokemon Go:

- Modalidad del torneo: Fase inicial de grupos + Cuadro eliminatorio a enfrentamiento directo.
- Modo: Liga Superball (1500 PC).
- Plataforma: Dispositivo móvil propio.
- Número máximo de jugadores: 64.

Reglas específicas:

- El torneo se dividirá en dos fases, la primera de ellas constará de 4 grupos y en la que los 4 mejores clasificados de cada grupo obtendrán acceso a la segunda fase del torneo. Esta será un cuadro eliminatorio a enfrentamiento directo, compuesto por los 16 participantes clasificados.
- La edad mínima de los participantes será de 13 años, siendo necesario una autorización paterna o de su tutor legal para los menores de 18 años.
- Los equipos estarán formados por 6 Pokemon diferentes, a elección de cada jugador, pudiendo usar cualquier Pokemon de su inventario a excepción de Pokemon Legendarios y/o Singulares. Una vez elegido el equipo y confirmado en el check-in, este no podrá ser alterado en su composición.
- Durante el transcurso del torneo está permitido el uso de MT para cambiar ataques a cualquiera de 6 Pokemon seleccionados tantas veces como queramos.
- Se disponen de 30 segundos máximos por jugador para la elección inicial de equipo.
- Durante estos 30 segundos estará permitido ver los 6 Pokemon elegidos por el adversario.
- Los 3 Pokemon elegidos para el enfrentamiento han de ser colocados en un equipo predefinido con el nombre de PvP PG LanCt, pudiendo variar la elección en cada enfrentamiento pero siempre desde el equipo predefinido titulado como anteriormente se ha mencionado y existiendo únicamente un equipo predefinido con este nombre de cada participante.
- Los enfrentamientos serán al mejor de 3 combates (excepto semifinal y final que será al mejor de 5).



- En cada enfrentamiento el retador del primer combate será el jugador más arriba del braket o la clasificación en el grupo, en el segundo el retador será el jugador de más abajo. En el caso de ser necesaria una tercera ronda se lanzara una moneda para determinar quién es el retador.
- El ganador será el encargado de transmitir el resultado a los organizadores enseñando su diario dentro del juego donde se vean claramente dos victorias contra el rival.
- En el caso de detectar trampas durante el transcurso de una partida o del torneo el jugador que las realiza será automáticamente expulsado del torneo.

Fases del torneo:

- El torneo dará comienzo con una primera hora de check-in donde todos los participantes han de confirmar su llegada y su equipo Pokemon, **si algún participante no lo realiza dentro de los tiempos estipulados quedará automáticamente descalificado.**
 - Una vez finalizado el check-in el torneo se llevará a cabo con el comienzo de la fase de grupos, esta constará de 4 grupos diferentes y en la cual cada jugador se enfrentara al resto de componentes de su grupo, siendo los enfrenamientos al mejor de 3 combates. Los 4 primeros clasificados de cada grupo obtendrán acceso al cuadro final, el cual se resolverá por enfrentamientos directos de la siguiente manera:
 - **Octavos de final:** 8 enfrentamientos al mejor de 3.
 - **Cuartos de final:** 4 enfrentamientos al mejor de 3.
 - **Semifinal:** 2 enfrentamientos al mejor de 5.
 - **Final:** La final se realizará al mejor de 5 enfrentamientos.

Reglas del jugador:

- Cada jugador representa una única inscripción con una única cuenta (No están permitidas cuentas secundarias).
- Cualquier jugador que no esté presente al comienzo de su enfrentamiento quedará descalificado, sin opción a recurso. (Se recomienda atención al inicio y estar con antelación).
- En caso de solapamiento de horario se debe notificar a la organización inmediatamente, antes del comienzo del encuentro.
- Los jugadores son responsables de:
 - Comportarse de manera respetuosa con los oficiales del torneo, otros participantes del torneo y los espectadores, y abstenerse de conducta antideportiva en todo momento.
 - Mantener sus equipos de combate con Pokemon legales seleccionados de su lista de combate cumpliendo las normas anteriormente citadas.
 - Cumplir con los tiempos de inicio y límites de tiempo anunciados.
 - Llamar la atención de un juez sobre cualquier oferta de soborno, apuestas, determinación incorrecta de los resultados del juego y cualquier discrepancia en su registro de combates de torneo.
 - Estar familiarizado con las reglas contenidas en este documento.
 - Estar físicamente presente para el torneo. Los jugadores no tienen permitido registrarse en un torneo por ningún motivo que no sea participar.



- Se considerará como juego desleal el comportamiento antideportivo o, en general, perjudicial (ej: gritar), inapropiado y/o acciones no profesionales dirigidas a otro jugador u organizador.
- La penalización por el incumplimiento de estas normas será determinada por el coordinador del torneo o coordinadores con potestad de llevar a cabo dicha penalización pudiendo llegar a la descalificación.
- El organizador responsable del torneo podrá descalificar a cualquier usuario si así lo cree conveniente sin posibilidad de readmisión.

Desconexiones o problemas durante el transcurso de las batallas:

- Cualquier problema que suceda durante el transcurso de una batalla ha de ser comunicado inmediatamente a uno de los árbitros/jueces y ambos jugadores han de afirmarlo.
- Cualquier desconexión ajena al usuario supondrá la repetición del enfrentamiento si los árbitros/jueces lo creen oportuno, sujeta a las siguientes condiciones:
 - Toda repetición de enfrentamiento debe estar justificada y aprobada por un árbitro/juez.
 - La repetición de un enfrentamiento por causa de un mismo problema/jugador solo se podrá llevar a cabo 1 vez por ronda.
 - La organización no se hace responsable de problemas que pueda generar el terminal de cada jugador o la conexión de este.
 - En el caso de dudas sobre lo sucedido, tras revisar el diario de cada jugador, la decisión del juez será única e irrevocable.
 - En el caso de que sea necesario repetir un enfrentamiento la elección de los 3 Pokemon participantes en este ha de ser **la misma y en el mismo orden de elección**, siendo esto supervisado por un juez y eligiendo el último equipo que tenías formado para el combate en el equipo predefinido titulado PvP PG LanCt, siendo esto aplicable a ambos jugadores independientemente del motivo por el cual se repita el enfrentamiento.
- Cualquier indicio de desconexión forzada o de intencionalidad de generar problemas durante el transcurso de un enfrentamiento será inmediatamente sancionado con la descalificación.
- Los participantes tendrán la posibilidad de usar los medios de su móvil para argumentar su correcta conducta en caso de incidencia (ej: captura de pantalla, grabación en vídeo del propio combate)
- Si un enfrentamiento concluye en empate (es decir, ambas entradas del diario muestran una derrota) se llevará a cabo una revancha hasta que un combate sea ganado.

Inscripción:

- La inscripción se realizará por medio de la página web de la Teleco LAN Party: www.telecolanparty.org

Resultados:

- El jugador ganador del enfrentamiento es el responsable de decir el resultado correcto, mostrando su diario de juego en el que claramente se puedan observar las victorias necesarias para ser ganador sobre el adversario.
- El resultado debe ser presentado inmediatamente después de haberse realizado los enfrentamientos.
- Si hay desacuerdos, los participantes deben tener capturas de pantalla que verifiquen la partida que ha sido jugada correctamente y han de dirigirse ambos a los organizadores.

Premios:

- El entrenador ganador recibirá 100€
- El entrenador subcampeón recibirá 50€

IMPORTANTE: LAS BASES PUEDEN SER MODIFICADAS HASTA EL INICIO DEL TORNEO. CUALQUIER MODIFICACIÓN SERÁ INFORMADA

