

Manual de reglas de las Ligas de Play! Pokémon

VERSIÓN EN ESPAÑOL (ESPAÑA)

Fecha de la última revisión: 24 de marzo de 2025

Índice

1	Instrucciones de uso	3
1.1	¿Qué es una Liga Pokémon?	3
1.2	Solicitud para organizar una Liga Pokémon	3
1.3	Material de apoyo	4
2	Organización de las Ligas	4
2.1	Página de Detalles de Liga	5
2.1.1	Portal de comercios	5
2.2	Definiciones	6
2.2.1	Propietario de Liga	6
2.2.2	Líder de Liga	6
2.2.3	Temporada de Liga	6
2.2.4	Ciclo de Liga	7
2.3	Localizador de tiendas	7
2.4	Horarios de juego	7
2.5	Informar sobre la asistencia	7
2.5.1	Registro de jugadores	8
2.5.2	Informe de asistencia de la temporada actual	8
2.6	Estado de Liga	9
2.6.1	Activa	9
2.6.2	Fuera de plazo	9
2.6.3	Inactivo	10
2.6.4	Cerrada	10
3	Materiales de Liga	10
3.1	Índice	11
3.2	Materiales de Liga sobrantes	11
3.2.1	Compartir paquetes de premio con otras ubicaciones de Liga	11
3.3	Uso indebido de materiales de Liga	12
3.3.1	Embargo de venta de materiales promocionales	12
4	Normas individuales de Liga	13
4.1	Participación en la Liga	13
4.1.1	Coste de inscripción	13
4.2	Intercambio	14

5	Partidas de Liga	14
5.1	Sesiones de Liga	14
5.2	Legalidad de cartas y videojuegos Pokémon	14
5.2.1	Cartas falsificadas.....	15
6	Actividades del programa de comercios.....	16
6.1	Desafíos de Liga.....	16
6.1.1	Formato de JCC Pokémon en TOM	16
6.1.2	Formato de <i>Pokémon GO</i> en TOM	16
6.1.3	Formato de videojuegos Pokémon en TOM	17
6.2	Copa de Liga	17
6.2.1	Formato de JCC Pokémon en TOM	17
6.2.2	Formato de <i>Pokémon GO</i> en TOM	17
6.2.3	Formato de videojuegos Pokémon en TOM	17
6.3	Eventos de Prelanzamiento	18
6.3.1	Reservas	18
6.3.2	Pedidos.....	18
6.3.3	Organización del torneo.....	19
6.3.4	Materiales de Prelanzamiento	19
6.3.5	Premios.....	20
7	Medidas disciplinarias.....	20
8	Resumen de los cambios.....	21
Apéndice A		22
Distribuidores participantes en el programa de Prelanzamiento*		22
Apéndice B		24
Recursos según idiomas locales.....		24
Puntos de contacto del servicio de atención al cliente		24
Información sobre el programa de comercios.....		24
Apéndice C		25
Regiones que pueden organizar Copas y Desafíos		25

1 Instrucciones de uso

Este manual contiene información relevante para ayudar a los Profesores Pokémon y a los propietarios de tiendas a coordinar su Liga con éxito, al tiempo que explica los diferentes reglamentos que Play! Pokémon ha establecido para unificar la experiencia de Liga de los participantes en todo el mundo. Léelo junto con las Normas de conducta de Play! Pokémon que se encuentran en el sitio web oficial de Pokémon, en el apartado de [Reglas y recursos](#).

Si tienes alguna duda o pregunta después de leer este manual, ponte en contacto con el [equipo de atención al cliente de Play! Pokémon](#). En el menú desplegable, selecciona la opción "Liga o tienda" debajo de "¿Con qué te podemos ayudar?" y rellena la solicitud con tanta información como puedas. Por último, haz clic en "Enviar".

1.1 ¿Qué es una Liga Pokémon?

¡Las Ligas Pokémon son una manera estupenda y sencilla para que los fans de Pokémon puedan reunirse y pasarlo bien juntos!

Los eventos de Liga están abiertos a todos los Entrenadores, independientemente de su nivel de experiencia o habilidad. Usando sus propias cartas y videojuegos Pokémon, los asistentes pueden jugar, hacer intercambios e incluso ganar increíbles premios. Lo mejor de todo es que pueden hacer todo esto con otros participantes a los que les guste hacer intercambios y jugar a Pokémon tanto como a ellos.

Los eventos de Liga Pokémon son estupendos para aprender los fundamentos básicos del juego y hacerse una idea de lo que es el juego competitivo Pokémon antes de empezar a competir en torneos Pokémon. De hecho, en muchos de los lugares donde se celebran Ligas Pokémon, también se organizan competiciones de la Serie de Campeonatos Pokémon diseñadas para fans de Pokémon que están empezando a jugar a nivel competitivo. Sin embargo, esto no es lo único que tiene lugar en las Ligas Pokémon: en tus eventos de Liga podrías incluir otras actividades como sesiones para aprender a jugar, intercambios organizados, eventos de *Pokémon GO*, eventos de videojuegos Pokémon y combates amistosos con formatos divertidos. Todo depende de lo que más les interese a tus participantes.

Todos los eventos de las Ligas Pokémon se celebran en tiendas Play! Pokémon Store oficiales, y están dirigidos por Profesores Pokémon oficiales.

1.2 Solicitud para organizar una Liga Pokémon

La información recogida en este manual presupone que el lector coordina o ayuda a coordinar una Liga Pokémon en curso.

Las solicitudes para nuevas ubicaciones de Liga Pokémon siempre son bienvenidas en Play! Pokémon. Para obtener más información sobre cómo realizar una solicitud, visita los siguientes enlaces.

- [Empezar una Liga en Europa o Sudáfrica](#)
- [Empezar una Liga en Estados Unidos, Canadá, Australia o Nueva Zelanda](#)
- [Empezar una Liga en Latinoamérica](#)

1.3 Material de apoyo

Este manual debe leerse junto con las **Normas de conducta de Play! Pokémon**.

Las Ligas con acceso a las [actividades del programa de comercios](#) también deben consultar el **Manual de reglas de los torneos de Play! Pokémon** para obtener una información más detallada acerca de las reglas y los procedimientos relevantes para esos torneos.

2 Organización de las Ligas

Para mantener una Liga Pokémon abierta, activa y con todo en regla, se tienen que realizar varias tareas administrativas tanto al comienzo del lanzamiento de la Liga como repetidas veces durante las siguientes temporadas de Liga.

La siguiente sección detalla la información necesaria para comprender los diferentes aspectos de organizar una Liga, así como las herramientas administrativas que están disponibles en la página de tu Liga. Los enlaces a las páginas de Ligas activas están disponibles en la parte inferior de tu panel de herramientas de Play! Pokémon y en la página de Herramientas del organizador.

2.1 Página de Detalles de Liga



La coordinación de una Liga se realiza principalmente a través de la página de Detalles de Liga. El diseño de dicha página es similar al ejemplo que muestra esta imagen.

Cada vez que en adelante se haga referencia a una herramienta específica en esta sección, se indicará su ubicación en la página de Detalles de Liga.

Nota: Para todas las comunicaciones, los materiales promocionales y otros elementos enviados por Play! Pokémon, solo se utilizará la información recogida en Información de contacto (4) y Lugar de celebración y dirección de envío (6). Si es necesario actualizar la información recogida en estas secciones, te rogamos que hagas los cambios precisos editando la información de contacto o enviando una solicitud de cambio de dirección. Ten en cuenta que cuando envíes una solicitud de cambio de dirección, un miembro del equipo de

desarrollo de mercados de Play! Pokémon podría ponerse en contacto contigo para pedir información adicional.

2.1.1 Portal de comercios

El portal de comercios es una herramienta para que los propietarios de Liga y los líderes de Liga puedan ver las tareas que deben completar para informar sobre la asistencia a sus Ligas de forma adecuada y para obtener información valiosa sobre las tendencias de asistencia a sus Ligas. Además, es una manera genial de centralizar todos los recursos que tenemos disponibles para los organizadores.

Debes usar el portal de comercios para completar algunas tareas de tu Liga, como el registro y la selección de las preferencias para los eventos de Prelanzamiento.

Únicamente puedes acceder al portal de comercios si tienes conexión con una Liga al ser propietario de Liga o líder de Liga.

Para acceder al portal de comercios, solo tienes que visitar [este enlace](#) e iniciar sesión con tu cuenta del Club de Entrenadores Pokémon. Una vez dentro, podrás ver todas las Ligas asociadas a tu cuenta.

2.2 Definiciones

2.2.1 Propietario de Liga

Las Ligas son una extensión de la tienda o establecimiento que las celebra; por tanto, los materiales, la administración y el cambio de liderazgo de la Liga los determina el propietario de la tienda. Estos propietarios pueden designarse a sí mismos como propietarios de Liga (opción preferente) enviando la solicitud original para la Liga, o bien pueden delegar la función de propietario de Liga en otra persona haciendo que dicha persona envíe la solicitud.

El propietario de Liga es el principal responsable del mantenimiento de la Liga y del cumplimiento de las reglas de las Ligas de Play! Pokémon. Asimismo, el propietario de Liga es el punto de contacto principal de Play! Pokémon para cualquier cuestión relacionada con la Liga, a menos que no exista temporalmente la figura de propietario de Liga, en cuyo caso el propietario de la tienda actuará como punto de contacto. El propietario de Liga debe ser un [organizador](#).

Play! Pokémon prefiere que el propietario de Liga sea el propietario del comercio en el que tiene lugar la Liga. De esta manera, se garantiza que la Liga se mantenga activa y sin interrupciones si un empleado o voluntario de la tienda con cierto nivel de responsabilidad deja de pertenecer a la misma.

Una vez que se establece un propietario de Liga, este rol no podrá asignarse a nadie más sin la ayuda de los equipos de atención al cliente o de desarrollo de mercados de Play! Pokémon.

2.2.2 Líder de Liga

Un líder de Liga es una persona responsable y de confianza a quien el propietario de Liga le ha otorgado la capacidad de realizar tareas administrativas para la Liga, como enviar informes de asistencia y programar torneos asociados con la Liga. Debido a estas responsabilidades, el líder de Liga debe ser un [organizador](#).

El líder de Liga puede también asumir las responsabilidades del propietario de Liga para el correcto funcionamiento de las sesiones de juego en caso de que el propietario de Liga no pueda asistir. Cuando el propietario de Liga esté presente, la función del líder de Liga durante las sesiones de juego consistirá en trabajar junto con el propietario de Liga para asegurarse de que los participantes reciban la atención e inspiración que necesitan para tener una experiencia de Liga positiva.

Cada Liga puede tener hasta cinco líderes de Liga asignados, y el propietario de Liga puede establecer sus responsabilidades específicas en cualquier momento. Los líderes de Liga deben tener tanto el rol de organizador como permiso para programar torneos en nombre de la Liga usando el software de los torneos de Play! Pokémon.

2.2.3 Temporada de Liga

Una temporada de Liga se prolonga durante un mes, al final del cual se debe informar automáticamente de los participantes que el propietario o los líderes de Liga hayan añadido a la lista de jugadores. El envío

de informes de cada temporada de Liga comienza el día 8 de cada mes y termina el 7 del mes siguiente, a través de la página de Detalles de Liga.

2.2.4 Ciclo de Liga

Cada ciclo de Liga abarca un periodo de 12 temporadas de Liga. Normalmente, un ciclo de Liga comienza en torno al 1 de julio y concluye en julio del año siguiente. Junio es el último mes del ciclo de Liga en el que se informa sobre la asistencia.

2.3 Localizador de tiendas

La opción de modificar los datos de la tienda puede ser utilizada para proporcionar o corregir información del lugar en el que se desarrolla la Liga cuando un visitante usa la herramienta "Encontrar una tienda".

Esta opción solo está disponible para las Ligas de los comercios Play! Pokémon Store, y permite hacer visible información como el sitio web del comercio, los datos de contacto y las opciones de pedido o entrega. Si quieres que tu comercio se incorpore al localizador de tiendas, ponte en contacto con el equipo de desarrollo de comercios de Play! Pokémon:

- Para Europa y Sudáfrica: [Envía una consulta al servicio de atención al cliente](#)
- Para el resto del mundo: playpokemon@pokemon.com

Si no se proporciona esta información, la ubicación no aparecerá en las búsquedas cuando se use la herramienta "Encontrar una tienda".

2.4 Horarios de juego

La página de Detalles de Liga contiene una herramienta de calendario que puede utilizarse para personalizar y mostrar los siguientes horarios de juego durante los próximos seis meses.

Las Ligas que tengan horarios de juego programados para fechas próximas se podrán encontrar usando el [localizador de eventos](#). Los horarios de juego deben programarse lo antes posible, una vez aprobada una Liga, para que comiencen a aparecer en las búsquedas cuanto antes.

Si se han agregado los horarios de juego pero no aparecen en el localizador de eventos, ponte en contacto con el [servicio de atención al cliente de Play! Pokémon](#). Selecciona la opción "Liga o tienda" en "¿Con qué te podemos ayudar?".

2.5 Informar sobre la asistencia

Para ayudar al equipo de Play! Pokémon a determinar el estado general de tu Liga Pokémon, es necesario que se informe sobre la asistencia a tu Liga de forma puntual y con exactitud. El número de

asistentes que se comunican en esos informes influye en la cantidad de material y premios de Liga que se pueden asignar a tu Liga, así como en el acceso a la mayoría de las oportunidades del programa. Es un requisito indispensable para continuar teniendo derecho a los beneficios del programa.

Nota informativa: El periodo para informar sobre la asistencia a cada temporada de Liga comienza el día 8 de cada mes y termina el 7 del mes siguiente, a través de la página de Detalles de Liga.

2.5.1 Registro de jugadores

Cada vez que un nuevo participante asista a una sesión de Liga, su nombre (como mínimo el nombre y la inicial del apellido), ID de jugador y año de nacimiento deben registrarse en la lista de jugadores de Liga utilizando la herramienta "Añadir jugador".

El participante permanecerá en la lista de jugadores hasta que el actual ciclo de Ligas de Play! Pokémon acabe, por lo que no tendrá que registrarse de nuevo cada mes y aparecerá automáticamente como que ha participado en la temporada de Liga en curso.

2.5.1.1 Generar nuevos ID de jugador

Si un participante de tu Liga no dispone aún de un ID de participante, el propietario de Liga o el líder de Liga podrán asignarle uno.

Para realizar esta acción, dirígete a la sección "Información para el organizador" en el panel de herramientas de Play! Pokémon y selecciona "Imprimir más ID de jugadores". A continuación, haz clic en la opción "Generar libreta de ID de jugador". Esto generará un documento PDF que podrás imprimir con 25 ID de jugador para que lo distribuyas entre los nuevos asistentes a la Liga.

Nota:

Es importante recomendar a los participantes en una Liga que activen sus cuentas del Club de Entrenadores Pokémon. Los participantes que no tengan sus cuentas activas y que estén incluidos en los informes de actividad de Liga no contarán a la hora de calcular la participación en el programa ni las asignaciones de materiales.

2.5.1.2 Eliminación de la lista de jugadores al final del ciclo

La lista de participantes de Liga se borra al final de cada ciclo anual de Liga. Todos los jugadores deben ser registrados de nuevo por el propietario de Liga o el líder de Liga. El motivo de este procedimiento es evitar que la lista acumule participantes anteriores que ya no participan en las sesiones de Liga.

El ciclo anual de Liga normalmente termina en torno al 1 de julio.

2.5.2 Informe de asistencia de la temporada actual

Los propietarios y líderes de Liga deben confirmar que todos los participantes que asisten a una o más sesiones durante una temporada de Liga han sido añadidos a la lista de jugadores. Esto debe hacerse al final del periodo establecido para el envío de informes, tal y como indica la página de Detalles de Liga. Al

final de cada periodo de envío de informes (este finaliza el día 7 del mes siguiente), se creará automáticamente un informe que incluya a todos los participantes registrados.

Debido a que los participantes que han asistido a anteriores temporadas de Liga permanecen en la lista de jugadores hasta que finaliza el ciclo de Ligas, la persona a cargo de enviar el informe tan solo tiene que indicar cuáles de estos participantes han asistido a las sesiones durante la temporada de Liga en curso.

Nota:

El número de participantes en cada informe determina la cantidad de material promocional que una Liga puede recibir en la siguiente temporada de Liga. Por este motivo, conviene asegurarse de que la información comunicada en este informe sea correcta.

Los participantes deberán incluirse en un informe solo si asisten a una sesión de Liga válida. Los participantes que solo hayan asistido a eventos de Prelanzamiento, Desafíos de Liga o Copas de Liga no deben incluirse, y no está permitido aumentar artificialmente el dato de asistencia incluyendo asistentes a sesiones pasadas que no se encontraban presentes en ninguna de las sesiones de Liga de la temporada actual.

Si se determina que una Liga ha enviado informes falsos, es posible que se tomen medidas disciplinarias, incluidas la pérdida de premios, la reducción de las asignaciones o la eliminación de los programas de Play! Pokémon.

2.6 Estado de Liga

2.6.1 Activa

Las Ligas que están funcionando de manera normal y están al día con las tareas administrativas figuran como "Activas".

2.6.2 Fuera de plazo

El estado de una Liga figura como "Fuera de plazo" cuando no se haya comunicado que algún participante haya asistido en los últimos 3 meses. Una Liga que figure como fuera de plazo durante 3 meses se considerará "Inactiva" y correrá el riesgo de ser cerrada.

2.6.2.1 Eliminar el estado de fuera de plazo de una Liga

Para eliminar el estado de fuera de plazo de una Liga, debes informar sobre la asistencia a dicha Liga agregando participantes a la lista de la Liga. Este informe se asociará automáticamente a la temporada correspondiente.

2.6.3 Inactivo

Una Liga se considera "Inactiva" cuando no se agregan asistentes a la lista de la Liga.

Las Ligas inactivas no aparecen en las búsquedas de la web, ya que no hay información para compartir con los posibles participantes.

Las Ligas inactivas no podrán recibir ningún material, incluidos los promocionales, ni podrán organizar Prelanzamientos, Desafíos ni Copas. Esto puede provocar que tu Liga no tenga acceso a otras oportunidades comerciales.

2.6.3.1 Eliminar el estado de Liga inactiva

Para eliminar el estado de inactividad, el propietario o líder de la Liga deben enviar informes sobre la asistencia a la Liga añadiendo participantes a la lista de la Liga.

2.6.4 Cerrada

Las Ligas "Cerradas" ya no están operativas. No aparecen en las búsquedas de la web y no se pueden enviar informes en su nombre. Asimismo, las Ligas cerradas no pueden reabrirse.

Solo Play! Pokémon puede asignar el estado de Liga cerrada. Si deseas cerrar tu Liga o si crees que tu Liga se ha cerrado por error, ponte en contacto con el [servicio de atención al cliente de Play! Pokémon](#). En el menú desplegable, selecciona la opción "Liga o tienda" debajo de "¿Con qué te podemos ayudar?" y rellena la solicitud con tanta información como puedas. Por último, haz clic en "Enviar".

3 Materiales de Liga

Los materiales de Liga son enviados trimestralmente y constan de elementos promocionales exclusivos que solo podrán ganar quienes acudan a jugar. En cuanto tengamos más información disponible, comunicaremos algunos cambios con respecto a los materiales de Liga.

Asegúrate de que la dirección de envío que aparece en la página de Detalles de Liga se mantiene actualizada utilizando la opción de "Editar dirección" cuando sea necesario. Play! Pokémon no se hace responsable de los envíos que se hayan perdido o entregado en una dirección diferente debido a una información postal incorrecta.

TPCi revisa las solicitudes de cambio de dirección; por tanto, dichos cambios no se reflejan inmediatamente en tu página de Detalles de Liga.

Nota:

Para las Ligas ubicadas en Latinoamérica, la dirección de envío debe ser la dirección de la propia Liga o la dirección de un líder de Liga en la misma ciudad (o equivalente municipal) que la Liga.

3.1 Índice

El objetivo de Play! Pokémon es proporcionar a nuestros fans nuevas formas de disfrutar. Por eso, animamos a los propietarios de Liga a que ofrezcan las recompensas en función de la participación, como una forma de promover la Liga y el espíritu de juego.

En cuanto tengamos más información disponible sobre los materiales de Liga, la comunicaremos a la persona de contacto principal de cada Liga.

3.2 Materiales de Liga sobrantes

Los productos promocionales destinados a eventos de Play! Pokémon, incluidos aquellos que sean parte del programa de Ligas Pokémon, deberán ser distribuidos tal y como se indica cuando sea posible.

Estos productos promocionales no pueden ser vendidos por ningún propietario o líder de Liga bajo ningún concepto.

Una vez que hayan pasado 30 días tras la última sesión de la Liga para la que estos materiales estaban destinados, los materiales sobrantes podrán usarse en otros eventos de Play! Pokémon a discreción del propietario de Liga. De lo contrario, deberán destruirse.

Play! Pokémon recomienda que los materiales de Liga sobrantes se distribuyan de las siguientes maneras:

- Permitir que los participantes más nuevos ganen recompensas antiguas que no hayan visto antes.
- Incluir los materiales en los premios de torneos asociados con la Liga.
- Entregarlos como premios para promocionar la Liga.
- Compartir los materiales con otras Ligas, en mercados en activo, que hayan crecido de repente y, por lo tanto, tengan más participantes en la temporada de Liga en curso que materiales para distribuir.

La mala gestión de los productos promocionales puede tener un impacto en la participación de la Liga en los programas de Play! Pokémon.

3.2.1 Compartir paquetes de premio con otras ubicaciones de Liga

Las Ligas de Play! Pokémon pueden compartir la parte sobrante de sus asignaciones de paquetes de premio con otras ubicaciones de Liga de Play! Pokémon presentes en su zona. La cantidad compartida la puede determinar la tienda que suministre los paquetes de premio a las otras ubicaciones. El único propósito de compartir paquetes de premio con otra Liga debe ser contribuir a los premios que la otra tienda distribuye entre la comunidad.

Las ubicaciones de Liga no pueden proporcionar paquetes de premio con ningún otro fin, incluidos, entre otros, la venta de paquetes de premio, la negociación de una contrapartida con la otra tienda o la solicitud de uso del espacio en la otra tienda. El incumplimiento de esta normativa puede suponer la

aplicación de medidas disciplinarias, incluida la suspensión de la participación en el programa de Play! Pokémon.

Si quieres compartir paquetes de premio con otra ubicación de Liga, Play! Pokémon te recomienda encarecidamente que te pongas en contacto con tu responsable del desarrollo de mercado para indicarle el número de paquetes de premio suministrados y la tienda/ubicación de Liga que va a recibir dichos paquetes de premio.

3.3 Uso indebido de materiales de Liga

Al igual que ocurre cuando no se respeta la fecha de salida al mercado, Play! Pokémon considera el uso indebido de materiales de Liga una infracción grave. El uso indebido de materiales de Liga incluye, entre otras acciones, la venta de materiales promocionales con el sello de la Liga (tapetes, paquetes de premio individuales y cartas de promoción con el sello "Staff") antes de que finalice el periodo de embargo, la venta de material promocional gratuito suministrado por TPCi para fomentar la participación en las Ligas, la venta del contenido de los kits de Prelanzamiento antes de la fecha de venta indicada o el uso de estos kits con cualquier fin que no sea entregarlos a los asistentes a los eventos de la tienda. Los materiales promocionales tampoco deberían usarse como incentivos para promover las ventas.

Para obtener más información sobre la venta de materiales de Prelanzamiento, consulta la sección 6.3.4.2 de este manual.

Ten en cuenta que el incumplimiento de estas normas puede suponer la aplicación de penalizaciones — incluida la suspensión de la participación en el programa de Play! Pokémon—, dependiendo del número de infracciones y de la gravedad de las mismas.

Los materiales de Liga se proporcionan para crear un entorno divertido y emocionante para los miembros de nuestra comunidad que deseen participar en los eventos de Pokémon. Te rogamos que utilices dichos materiales conforme a la información contenida en este manual.

3.3.1 Embargo de venta de materiales promocionales

Con objeto de garantizar la rotación de los nuevos materiales promocionales que entran en el mercado para el disfrute de coleccionistas, participantes y fans, consulta la siguiente tabla de embargo de venta de nuestros materiales promocionales de Play! Pokémon. El incumplimiento de estos periodos de embargo puede acarrear medidas disciplinarias conforme a lo descrito en la sección 3.3.

Tipo de material	Duración del embargo
Paquetes de premio de Play! Pokémon	Se prohíbe su venta; las series anteriores deben utilizarse de la manera indicada por el programa de Play! Pokémon.
Cartas de promoción con sello de la Liga (anteriores a los paquetes de premio)	Se permite su venta; estas cartas de promoción tienen impreso el sello de la Liga, no el de Play! Pokémon.

Cartas de promoción con sello de la Liga (a partir de los paquetes de premio)	Tres años a partir de la fecha de registro de derechos de autor, comenzando en 2025.
Cartas de promoción para Prelanzamiento con la palabra STAFF	Tres años a partir de la fecha de registro de derechos de autor.
Premios de la Liga (tapetes)	Dos años a partir de la fecha de registro de derechos de autor.
Materiales de marketing	Se prohíbe su venta; se pueden distribuir cuando el programa de Play! Pokémon suministre nuevos materiales de marketing.
Artículos que no pertenecen a la Serie de Campeonatos de la Liga	No se aplica embargo; se pueden comprar y vender tras el lanzamiento.

Todos los materiales promocionales tienen la fecha de registro de derechos de autor en su parte inferior. Dichas fechas se utilizan para determinar si los materiales promocionales son aptos para su venta una vez finalizado el embargo.

Nota aclaratoria: Según la tabla anterior, algunos artículos nunca podrán venderse. La venta de dichos artículos puede acarrear medidas disciplinarias conforme a lo descrito en la sección 3.3.

4 Normas individuales de Liga

4.1 Participación en la Liga

Los torneos de Play! Pokémon deberán estar abiertos a todos aquellos jugadores que cumplan con los requisitos de participación establecidos por Play! Pokémon, con las siguientes excepciones:

- Los propietarios de Liga pueden decidir dar prioridad de registro en los torneos a los competidores que asisten a sus sesiones de Liga Pokémon con regularidad.
- Los propietarios de Liga pueden decidir rechazar la entrada a cualquier participante que consideren una amenaza para la seguridad o el disfrute de otros.

4.1.1 Coste de inscripción

Los propietarios de Liga podrán cobrar un coste de inscripción para participar en las sesiones de Liga.

Play! Pokémon deja los costes de inscripción a discreción de los organizadores siempre que sigan los requisitos legales locales que puedan determinar si se puede cobrar un coste de inscripción, de qué manera y su cuantía.

4.2 Intercambio

Las Ligas con elevados índices de asistencia y fidelidad han obtenido buenos resultados implementando normas de intercambio para sus miembros.

Estas normas contribuyen en gran medida a que los padres se sientan más seguros cuando sus hijos interactúan con miembros de la Liga con más experiencia y conocimiento, al mismo tiempo que se deja claro a todos los participantes que la Liga debe ser un espacio justo y divertido para todos.

Los detalles de estas normas y cómo se administran varían según la Liga, pero la idea principal es que los intercambios sean revisados por un responsable de la Liga antes de realizarse. Play! Pokémon recomienda a los propietarios o líderes de Liga estar presentes en las sesiones de intercambio e incluir a los padres en las conversaciones con los miembros menores de edad.

5 Partidas de Liga

5.1 Sesiones de Liga

Las sesiones de Liga Pokémon pueden incluir cualquier actividad relacionada con Pokémon. No es obligatorio incluir combates de videojuegos, *Pokémon GO* o JCC Pokémon. Los propietarios de Liga y los líderes de Liga tienen la libertad de organizar sus eventos de Liga según las preferencias de su comunidad. Los participantes suelen ser responsables de coordinar las partidas, de construir las barajas y de intercambiar entre ellos, aunque el líder de Liga puede ayudarles a encontrar a alguien con quien interactuar.

Si hay demanda para partidas de Liga al estilo de los torneos (también denominados Torneos Amistosos), se pueden organizar torneos oficiales durante las sesiones de Liga en Play! Tools. Los Torneos Amistosos programados y organizados de esta forma deben gestionarse a través del programa Tournament Operations Manager (TOM) y, a continuación, subirse al sistema una vez finalizado el evento. No olvides que será necesario seguir añadiendo los participantes a la lista en la página de tu Liga en Pokémon.es.

Las sesiones de Liga no pueden llevarse a cabo en ningún lugar que no sea la ubicación aprobada de tu Play! Pokémon Store. Para consultar otras actividades imprimibles para las sesiones de Liga, [haz clic aquí](#).

5.2 Legalidad de cartas y videojuegos Pokémon

Los asistentes solo tienen permitido jugar e intercambiar cartas del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon oficiales en todas las sesiones de Liga y torneos asociados.

De la misma manera, los asistentes que participen con videojuegos deben utilizar programas y consolas legítimos, y solo podrán jugar e intercambiar Pokémon que hayan sido obtenidos de manera legítima durante el transcurso normal del juego (incluido Pokémon Global Link y funciones relacionadas de juegos de The Pokémon Company y Nintendo) o que hayan sido otorgados como parte de una distribución pública o evento especial.

Nota:

Los participantes que utilicen intencionadamente cartas falsificadas o Pokémon obtenidos de manera ilegítima no podrán conseguir ningún producto promocional por su participación en ese evento.

5.2.1 Cartas falsificadas

Está estrictamente prohibido participar con cartas falsificadas en una Liga Pokémon. Sin embargo, es posible que los participantes nuevos no sepan que sus cartas entran en esta categoría.

Se recomienda que los líderes de Liga sepan cómo detectar las falsificaciones, y que aquellos que traigan cartas falsificadas involuntariamente aprendan a distinguir las para evitarlas en el futuro.

6 Actividades del programa de comercios

Las Ligas podrán optar a las exclusivas actividades que ofrece el programa de comercios de Play! Pokémon. Esta sección describe dichas oportunidades, así como las normas de desarrollo de cada una.

Las Ligas que puedan organizar los eventos indicados más abajo deberán programar cada evento usando la plataforma Play! Tools. Cada evento debe gestionarse usando el programa Tournament Operations Manager (TOM). Los resultados de los torneos deben subirse a Play! Tools en formato .tdf tras finalizar el evento para completar el torneo. Estos eventos no se pueden celebrar en otra ubicación de Liga.

Las Ligas pueden solicitar la celebración de los Desafíos de Liga y las Copas de Liga en recintos de mayor tamaño rellenando el formulario de solicitud para un recinto alternativo. Para obtener más información acerca de los requisitos y las restricciones de los recintos alternativos, [consulta este artículo](#).

Puedes obtener más información sobre cómo optar a organizar cada actividad en el sitio web oficial de Pokémon, dentro de la sección "[Organizar eventos](#)".

6.1 Desafíos de Liga

Los torneos de Desafío de Liga Pokémon están diseñados para proporcionar a los competidores eventos pequeños de nivel básico a escala local. Estos torneos son estupendos para empezar a adentrarse en el mundo de los eventos de la Serie de Campeonatos.

6.1.1 Formato de JCC Pokémon en TOM

Formato de JCC Pokémon	Estándar	Modo TOM	Desafío de Liga de JCC Pokémon
Formato del torneo	Rondas suizas únicamente	Tipo de juego	Juego de Cartas Coleccionables
Estructura del encuentro	Una sola partida o al mejor de tres	Serie de eventos	Desafío de Liga: [mes]

6.1.2 Formato de *Pokémon GO* en TOM

Formato de <i>Pokémon GO</i>	Estándar	Modo TOM	Evento de Puntuación Clasificatoria de <i>Pokémon GO</i>
Formato del torneo	Suizo más eliminación directa	Tipo de juego	<i>Pokémon GO</i>
Estructura del encuentro	Mejor de tres	Serie de eventos	Desafío/Copa: [mes]

6.1.3 Formato de videojuegos Pokémon en TOM

Formato de videojuegos	Estándar	Modo TOM	Evento de Puntuación Clasificatoria de videojuegos
Formato del torneo	Suizo más eliminación directa	Tipo de juego	Videojuegos <i>Escarlata y Púrpura</i>
Estructura del encuentro	Una sola partida o al mejor de tres	Serie de eventos	Desafío/Copa de videojuegos: [mes]

6.2 Copa de Liga

Las Ligas que recientemente hayan llevado a cabo Desafíos de Liga con éxito tendrán la oportunidad de programar Copas de Liga trimestrales. Las Copas de Liga son el siguiente escalón hacia la Serie de Campeonatos Pokémon. Ofrecen a los competidores la oportunidad de ganar un mayor número de Championship Points que los Desafíos de Liga, por lo que el nivel de competición tiende a ser un poco más exigente.

6.2.1 Formato de JCC Pokémon en TOM

Formato de JCC Pokémon	Estándar	Modo TOM	Copa de Liga de JCC Pokémon
Formato del torneo	Suizo más eliminación directa	Tipo de juego	Juego de Cartas Coleccionables
Estructura del encuentro	Una sola partida o al mejor de tres	Serie de eventos	Copa de Liga [trimestre]

6.2.2 Formato de *Pokémon GO* en TOM

Formato de <i>Pokémon GO</i>	Estándar	Modo TOM	Evento de Puntuación Clasificatoria de <i>Pokémon GO</i>
Formato del torneo	Suizo más eliminación directa	Tipo de juego	<i>Pokémon GO</i>
Estructura del encuentro	Mejor de tres	Serie de eventos	Desafío/Copa: [trimestre]

6.2.3 Formato de videojuegos Pokémon en TOM

Formato de videojuegos	Estándar	Modo TOM	Evento de Puntuación Clasificatoria de videojuegos
Formato del torneo	Suizo más eliminación directa	Tipo de juego	Videojuegos <i>Escarlata y Púrpura</i>

Estructura del
encuentro

Una sola partida o al mejor de
tres

Serie de
eventos

Desafío/Copa de videojuegos:
[trimestre]

6.3 Eventos de Prelanzamiento

Los torneos de Prelanzamiento dan a los participantes a la oportunidad de conocer de primera mano una nueva expansión y ver las nuevas cartas en acción antes de su fecha oficial de lanzamiento.

Nota:

Los eventos de Prelanzamiento tienen un funcionamiento muy diferente a los Desafíos de Liga y las Copas de Liga. Es necesario seguir los pasos que se detallan a continuación en su totalidad y dentro de un plazo de tiempo específico. En caso contrario, los organizadores podrían perder la oportunidad de organizar un evento de Prelanzamiento.

6.3.1 Reservas

Para reservar el material de Prelanzamiento, se debe realizar una solicitud para participar en el siguiente evento de Prelanzamiento. Esta reserva debe realizarse a través de un formulario de solicitud disponible en el portal de comercios. Es posible realizar una nueva reserva, pero esta reemplazará cualquier reserva enviada anteriormente para el próximo Prelanzamiento, y únicamente nos pondremos en contacto con las Ligas que cumplan con los requisitos para finalizar su reserva de Prelanzamiento.

Play! Pokémon no acepta, por defecto, las solicitudes para el proceso de reserva que se hayan enviado fuera de plazo. Se podrán aplicar excepciones cuando se den circunstancias relevantes, aunque estas quedan bajo el criterio único de Play! Pokémon y no se pueden garantizar.

6.3.2 Pedidos

Una vez realizada la reserva, y tras su aprobación, los organizadores tendrán que hacer un pedido de material a su distribuidor local que forme parte del programa de JCC Pokémon.

Play! Pokémon colaborará con los distribuidores para asegurarse de que la cantidad de material de los pedidos se corresponda con la cantidad a la que tiene derecho cada organizador. Los precios, términos y detalles del envío del material de Prelanzamiento serán establecidos por cada distribuidor.

Se puede encontrar una lista de los distribuidores participantes en el Apéndice A.

Las Ligas nuevas que cumplan con los requisitos de Prelanzamiento tendrán una asignación "fija" inicial, pero las asignaciones posteriores podrán incrementarse en función de la asistencia a los eventos de Prelanzamiento anteriores comunicada por la Liga.

6.3.3 Organización del torneo

Formato de JCC Pokémon	Baraja sellada o selección de Combina y Combate	Modo TOM	Prelanzamiento/Selección de JCC Pokémon
Formato del torneo	Suizo o Suizo más eliminación directa	Tipo de juego	Juego de Cartas Coleccionables
Estructura del encuentro	Una sola partida o al mejor de tres	Serie de eventos	Prelanzamiento de [nombre de la expansión]

6.3.4 Materiales de Prelanzamiento

6.3.4.1 Contenido de los kits de Prelanzamiento

Cada kit de Prelanzamiento contiene:

- 1 expositor con 10 cajas de Combina y Combate* de JCC Pokémon;
- 1 expositor con 36 paquetes de mejora;

* Cada caja de Combina y Combate incluye:

- 1 baraja de 40 cartas lista para jugar, que incluye 1 de las 4 cartas de promoción con ilustraciones alternativas;
- 4 paquetes de mejora de JCC Pokémon;
- 1 hoja con consejos para la creación de barajas.

6.3.4.2 Material de Prelanzamiento sobrante y programa de Lanzamiento Anticipado

Los kits de Prelanzamiento sobrantes tras concluir los eventos programados originalmente se pueden emplear para celebrar eventos de Prelanzamiento adicionales, que pueden programarse libremente durante el periodo de Prelanzamiento. No obstante, Play! Pokémon recomienda encarecidamente programar dichos eventos lo antes posible a fin de garantizar que los participantes tengan la oportunidad de descubrir la existencia del evento.

Todos los organizadores podrán vender este material a partir de la fecha de lanzamiento de la expansión. Antes de dicha fecha, este material solo podrá venderse para la participación en un evento de Prelanzamiento oficial.

Las cartas de promoción con la palabra STAFF que no sean entregadas a jueces o personal del evento podrán ser repartidas a estos mismos grupos en eventos futuros. De lo contrario, deben ser destruidas.

Cualquier modificación en las fechas o las circunstancias del Prelanzamiento será notificada a las Ligas aprobadas por correo electrónico.

Para los organizadores de Norteamérica, Latinoamérica (excepto Brasil), el Espacio Económico Europeo y Reino Unido: En estas zonas, los organizadores pueden optar al programa de Lanzamiento Anticipado de Play! Pokémon, que los autoriza a vender libremente el material sobrante, a partir del

lunes anterior a la fecha de lanzamiento de la expansión en Estados Unidos. Si esto se aplica a tu mercado, se te notificará en nuestras comunicaciones de solicitud y aprobación.

6.3.5 Premios

Recomendamos que todos los participantes que completen un evento reciban 3 paquetes de mejora adicionales como premio de participación al terminar el torneo.

Sin embargo, es posible modificar la estructura de los premios para adecuarla al estilo del evento. Por ejemplo, si tanto tú como tus participantes preferís un evento más competitivo, se puede organizar un torneo de 4 rondas en el que cada participante reciba un paquete de mejora por participar, más un paquete de mejora adicional por cada victoria.

También son posibles otras estructuras de premios, pero ten en cuenta que los Prelanzamientos duran a menudo menos rondas de lo que sería necesario para determinar un claro vencedor.

Nota:

- *Los premios deben distribuirse entre los participantes, siguiendo las recomendaciones de Play! Pokémon, inmediatamente después de que concluya un evento o, si un participante se retira o resulta eliminado, cuando se determine su puesto.*
- *Queda a discreción del organizador o de la tienda ofrecer premios adicionales más allá de los paquetes de mejora proporcionados por Play! Pokémon.*
- *No deben entregarse directamente productos de la competencia a modo de premios en eventos de Play! Pokémon, aunque premios como créditos para usar en la tienda sí son opciones aceptables.*

7 Medidas disciplinarias

Play! Pokémon se reserva el derecho a tomar medidas disciplinarias contra cualquier participante, Profesor o ubicación de Liga por infracciones de las reglas. Las medidas se determinarán en función de la gravedad y frecuencia, y pueden incluir las siguientes penalizaciones: (a) imposibilidad de organizar eventos de Prelanzamiento, Copas y Desafíos; y (b) suspensión de la participación en el programa. En estos casos, se notificará al participante, al Profesor o a la Liga mediante un aviso de medida disciplinaria.

En caso de no seguir las instrucciones proporcionadas en el aviso de medida disciplinaria, es posible que se apliquen medidas más severas.

8 Resumen de los cambios

Fecha de la publicación anterior: 5 de diciembre de 2024

Fecha de la publicación actual: 24 de marzo de 2025

1. Cómo usar este manual		
Sección	N.º página	Modificación

2. Organización de las Ligas		
Sección	N.º página	Modificación

3. Materiales de Liga		
Sección	N.º página	Modificación

4. Normas individuales de Liga		
Sección	N.º página	Modificación

5. Partidas de Liga		
Sección	N.º página	Modificación

6. Actividades del programa de comercios		
Sección	N.º página	Modificación
6	17	Las Ligas pueden solicitar la celebración de los Desafíos de Liga y las Copas de Liga en recintos de mayor tamaño rellenando el formulario de solicitud para un recinto alternativo. Para obtener más información acerca de los requisitos y las restricciones de los recintos alternativos, consulta este artículo .

7. Medidas disciplinarias		
Sección	N.º página	Modificación

Apéndice A

Distribuidores participantes en el programa de Prelanzamiento*

Estados Unidos	
Nombre del distribuidor	Idiomas disponibles
ACD	Inglés
Alliance	Inglés
All Sports Mktg.	Inglés
Gold River Distribution	Inglés
GTS Distribution	Inglés
HAMPS Distribution	Inglés
Mad AI Distribution	Inglés
Magazine Exchange Inc.	Inglés
Peachstate Hobby Distribution	Inglés
Southern Hobby	Inglés
Sweet Deal Distribution	Inglés

Canadá	
Nombre del distribuidor	Idiomas disponibles
Grosnor Distribution	Inglés
Prince Distribution	Inglés
Universal Distribution	Inglés

Latinoamérica	
Nombre del distribuidor	Idiomas disponibles
Asmodee (solo para Chile)	Español
Big Bang COPAG (solo para Chile)	Español
Coqui Hobby Distribution	Español
Devir Américas	Español
Devir México (solo para México)	Español
Devir Chile (solo para Chile)	Español
Gamesmart (solo para México)	Español
Devir Americas y Coqui (Trinidad y Tobago)	Solo inglés

Europa

Nombre del distribuidor	Idiomas disponibles
AMIGO	Alemán
Asmodee Belgium	Francés, inglés
Asmodee France	Francés
Asmodee Nordics	Inglés
Asmodee The Netherlands	Inglés
Asmodee UK	Inglés
Bandai España	Español
Blackfire Entertainment CZ	Inglés
Carletto AG	Alemán, francés, inglés
Creative Toys	Inglés
Game Vision	Italiano
Kaissa S/A	Inglés
Rebel Poland	Inglés

Sudáfrica

Nombre del distribuidor	Idiomas disponibles
Solarpop	Inglés

Australia y Nueva Zelanda

Nombre del distribuidor	Idiomas disponibles
Banter	Inglés

*Sujeto a cambios.

Apéndice B

Recursos según idiomas locales

Puntos de contacto del servicio de atención al cliente

Idioma	Portal del servicio de atención al cliente
Inglés	https://support.pokemon.com/hc/en-us
Francés (Français)	https://support.pokemon.com/hc/fr
Alemán (Deutsch)	https://support.pokemon.com/hc/de
Italiano (Italiano)	https://support.pokemon.com/hc/it
Español	https://support.pokemon.com/hc/es
Polaco	https://support.pokemon.com/hc/pl

Información sobre el programa de comercios

Idioma	Portal del servicio de atención al cliente
Inglés (English) (Reino Unido)	www.pokemon.co.uk/play-store
Inglés (English) (Estados Unidos)	https://www.pokemon.com/us/play-pokemon/organize/host-playpokemon-events/
Francés (Français)	www.pokemon.fr/play-store
Alemán (Deutsch)	www.pokemon.de/play-store
Italiano (Italiano)	www.pokemon.it/play-store
Español	www.pokemon.es/play-store

Apéndice C

Regiones que pueden organizar Copas y Desafíos

Regiones que pueden organizar Copas y Desafíos de JCC Pokémon	
Puede organizar	
Argentina	
Australia	
Austria	
Bélgica	
Bolivia	
Brasil	
Canadá	
Chile	
Colombia	
Costa Rica	
República Checa	
Dinamarca	
República Dominicana	
Ecuador	
El Salvador	
Finlandia	
Francia	
Alemania	
Grecia	
Guatemala	
Guernesey	

Hungría
Irlanda
Isla de Man
Italia
Jersey
Luxemburgo
Malta
México
Países Bajos
Nueva Zelanda
Nicaragua
Noruega
Panamá
Paraguay
Perú
Polonia
Portugal
Eslovaquia
Sudáfrica
España
Suecia
Suiza
Trinidad y Tobago
Emiratos Árabes Unidos
Reino Unido
Estados Unidos
Uruguay

Regiones que pueden organizar Copas y Desafíos de videojuegos y *Pokémon GO*

Puede organizar	No puede organizar
Argentina	Bolivia
Australia	República Checa
Austria	República Dominicana
Bélgica	Ecuador
Brasil	El Salvador
Canadá	Guatemala
Chile	Hungría
Colombia	Malta
Dinamarca	Nicaragua
Finlandia	Panamá
Francia	Paraguay
Alemania	Eslovaquia
Grecia	Trinidad y Tobago
Irlanda	Emiratos Árabes Unidos (EAU)
Italia	Uruguay
Luxemburgo	
México	
Países Bajos	
Nueva Zelanda	
Noruega	
Perú	
Polonia	
Portugal	

Sudáfrica	
España	
Suecia	
Suiza	
Reino Unido	
Estados Unidos	

La posibilidad de organizar los eventos de videojuegos y Pokémon GO depende de servicios de terceros. Ten cuenta que la anterior lista está sujeta a cambios con la inclusión de nuevos países.