REGLAS OFICIALES DE LA SERIE DE CAMPEONATOS DE POKÉMON UNITE

SI ERES UN MENOR EN SU LUGAR DE RESIDENCIA, DEBES CONTAR CON EL PERMISO DE TUS PADRES O UN TUTOR LEGAL PARA PARTICIPAR. LA RECOPILACIÓN Y USO DE INFORMACIÓN IDENTIFICABLE SE REALIZARÁ EN FUNCIÓN DE LAS POLÍTICAS DE PRIVACIDAD EN LÍNEA DE LA ADMINISTRACIÓN ESTABLECIDAS EN LA SECCIÓN DE PRIVACIDAD DE ESTAS REGLAS OFICIALES.

SE CONSIDERARÁ QUE REGISTRARSE PARA UN TORNEO A TRAVÉS DE START.GG ES SU ACEPTACIÓN DE ESTAS REGLAS OFICIALES, TU (EL "PARTICIPANTE", "TU" O "USTED") GARANTIZAS QUE RECONOCES Y ACEPTAS ESTAS REGLAS OFICIALES (LAS "REGLAS OFICIALES") Y LAS DECISIONES DE LA ADMINISTRACIÓN, LAS CUALES SON DEFINITIVAS Y VINCULANTES EN TODOS LOS ASUNTOS RELACIONADOS CON EL TORNEO. ESTAS REGLAS OFICIALES SIRVEN DE DOCUMENTO RECTOR PRINCIPAL PARA TODOS LOS ELEMENTOS DE LA SERIE DE CAMPEONATOS DE POKÉMON UNITE DE 2024 (EL "PROGRAMA") Y SE APLICAN A TODOS LOS JUGADORES, EQUIPOS O CUALQUIER OTRO AFILIADO O PERSONA QUE COMPITA EN CUALQUIER ELEMENTO DEL PROGRAMA (CADA UNO UN "PARTICIPANTE" Y, EN CONJUNTO, LOS "PARTICIPANTES").

1. ELEGIBILIDAD: Pokémon UNITE puede descargarse de forma gratuita. Todos los jugadores deben aceptar el EULA de UNITE. La Serie de Campeonatos de Pokémon UNITE (el "**Torneo**") está abierta para los jugadores que tienen 16 años o más y de acuerdo con la edad legal en su jurisdicción* antes de la Fecha de Inicio Oficial de cualquier torneo dentro del Programa y quienes cumplan con los siguientes criterios:

- Tener una cuenta de Start.gg en regla en el momento de la inscripción y durante todo el Programa;

- Vivir en una región soportada por las Zonas Regionales de Play! Pokémon para Brasil (BR), Europa (EU), Latinoamérica - Norte (LA-N), Latinoamérica - Sur (LA-S), Norteamérica (NA) y Oceanía (OC). Para obtener una lista completa de los territorios/regiones, consulte la **Sección 32**; y,

- En cuanto a los jugadores en BR, EU, LA-N, LA-S, NA y OC, ¡deben contar con una ID de Jugador durante el Juego! Una cuenta de Pokémon en regla en el momento de la inscripción y durante todo el Programa ("**Cuenta**");

*Las siguientes Zonas Regionales exigirán una edad mínima para participar en el Torneo:
- Brasil: edad mínima de 18 años.

**La competencia se anunciará por separado en las siguientes Zonas Regionales:
- Asia Pacífico – Este
- Asia Pacífico – Oeste
- India
- Japón
- Corea

Cuando corresponda, si eres menor de edad en tu lugar de residencia, debes contar con la representación de tus padres o tutor legal para aceptar estas Reglas Oficiales y tener permiso de tus padres o tutor legal para participar. Si eres menor y resultas seleccionado como un posible ganador, tu padre/tutor legal debe firmar todos los documentos y aceptar todas las obligaciones y compromisos exigidos a un posible ganador en función de estas Reglas Oficiales, tanto en tu nombre como en el suyo propio. El premio puede asignarse en nombre de, o para, el padre/tutor legal, a criterio de la Administración.

Los empleados, contratistas, funcionarios y directores de The Pokémon Company International ("TPCi"), Microsoft Corporation e Esports Engine, de forma colectiva, la "Administración", o sus respectivas controlantes, subsidiarias, afiliadas, representantes, consultores, contratistas, asesores jurídicos, agencias de publicidad, relaciones públicas, promoción, cumplimiento y mercadotecnia, proveedores de sitios web y administradores de

sitios web (de forma colectiva, las "**Entidades del Torneo**") y los miembros de su familia inmediata (cónyuges, padres, hermanos e hijos, independientemente de donde vivan) y aquellos que viven en la misma vivienda no son elegibles para participar en el Torneo.

Las solicitudes de exención a esta regla deben realizarse antes de la competencia. La Administración, a su entera discreción, se reserva el derecho de otorgar excepciones para este criterio de elegibilidad.

La Administración se reserva el derecho de verificar la elegibilidad de los jugadores en cualquier momento, a su entera y absoluta discreción.

2. ADMINISTRACIÓN: The Pokémon Company International, Inc ("TPCi") y todas las demás entidades a las que TPCi les otorga facultades y responsabilidades administrativas, incluidas Esports Engine ("EE") y Start.gg, por designación y a discreción de TPCi. La Administración se reserva el derecho de cambiar, actualizar y modificar estas Reglas Oficiales en cualquier momento, por cualquier razón y sin aviso previo.

3. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN: La Administración se reserva el derecho, a su entera discreción, a modificar, cancelar, concluir y/o suspender el Torneo y descalificar a cualquier persona que manipule el proceso de inscripción, infrinja estas Reglas Oficiales o tenga una conducta perturbadora o antideportiva. Sin perjuicio de lo anterior, la Administración podrá expulsar a un participante que, a criterio exclusivo de la Administración, haya sido descalificado, tenga una elegibilidad cuestionable o sea inelegible para participar de otra forma. Además, la Administración puede modificar, cancelar, concluir y/o suspender el Torneo si, a juicio exclusivo de la Administración, se produce un incidente de cualquier tipo que corrompa o perjudique la administración, seguridad, integridad, equidad o juego (según lo previsto) del Torneo. Si el Torneo concluye antes de la fecha límite del Período del Torneo indicada, la Administración, a su entera discreción, se reserva el derecho de anular los premios.

4. CÓMO JUGAR: Pokémon UNITE es un juego de batallas estratégicas de equipos de 5 contra 5. Un equipo es una **lista principal** compuesta por al menos 5 jugadores que participarán juntos en el Programa (un "**Equipo**"). Se declarará ganador al Equipo que obtenga más puntos Aeos al final de una partida.

- Los puntos Aeos pueden obtenerse al derrotar al Equipo Pokémon neutral o al contrario a través de un combate.
    - El Pokémon incapacitado reducirá la energía Aeos y no podrá combatir durante un breve período que aumentará con el nivel.
    - Para ganar puntos, cuando se obtiene energía Aeos, debe depositarse en las bases de tantos del Equipo contrario.
- Si ambos equipos obtuvieron la misma cantidad de puntos Aeos al final de un juego, se declarará vencedor al equipo que haya llegado primero a la puntuación empatada.

Las partidas y los resultados del Torneo se registrarán en Start.gg y la Administración utilizará Discord para las comunicaciones del torneo.

A continuación encontrará la página del torneo de la Serie de Campeonatos de Pokémon UNITE: https://battlefy.com/pokemonunite.

5. FORMATO Y ESTRUCTURA: Durante el Programa, se utilizarán los siguientes Formatos del Torneo y Estructuras Competitivas:

Formatos del Torneo: Los formatos del torneo del Programa están sujetos a cambio en cualquier momento. Los formatos del torneo se anunciarán antes de la inscripción para ese torneo específico. El registro de Partidas ganadas y perdidas de un Equipo es el "**Registro de Partidas**" del Equipo.

- **Llave de Doble Eliminación ("DE"):** Cada Partida será una serie al mejor de 3 juegos; el Equipo ganador avanzará a la próxima ronda de la Llave del Ganador y el Equipo perdedor será colocado en la Llave del Perdedor. Si un Equipo pierde una Partida en la Llave del Perdedor, será eliminado del torneo. Esta parte

del torneo progresa hasta su finalización, donde queda un cierto número de equipos, como se define en la Estructura Competitiva a continuación.

Liguilla única ("SRR"): Este formato de torneo se usa en ciertos eventos cada año. Se colocará a los Equipos en grupos, donde cada Equipo jugará 1 Partida contra otro Equipo en su grupo. Cada Partida será una serie al mejor de 3 juegos, a menos que la Administración indique lo contrario. La posición final de los grupos se determinará del siguiente modo:

- **Primer desempate:** Llegada tarde: los Equipos que llegaron tarde al torneo reciben un puesto inferior a los Equipos que llegaron a tiempo.
- **Segundo desempate:** Si dos o más equipos tienen el mismo Registro de Partidas ("**Equipos Empatados**"), la posición será determinada por el Porcentaje de victorias en partidas cara a cara (Partidas Ganadas contra Equipos Empatados / Partidas Jugadas contra Equipos Empatados)
- **Tercer desempate:** Si dos o más equipos tienen el mismo Porcentaje de victorias en partidas cara a cara, la posición será determinada por el Porcentaje de victorias en juegos cara a cara (Juegos Ganados contra Equipos Empatados / Juegos Jugados contra Equipos Empatados)
- **Cuarto desempate:** Si dos o más equipos tienen el mismo Porcentaje de juegos ganados cara a cara, la Clasificación será determinada por el Porcentaje total de victorias (Juegos Ganados / Juegos Jugados)
- **Quinto desempate:** Si los métodos mencionados anteriormente no pueden deshacer un empate que no determina un avance a la próxima etapa, el empate será deshecho por el posicionamiento inicial del Equipo. El posicionamiento en la serie más alto es la 1.
- **Sexto desempate:** Si los métodos mencionados anteriormente no pueden deshacer un empate que determina un avance a la próxima etapa, se programará que los Equipos Empatados jueguen un desempate en una liguilla al mejor de 1.
- **Séptimo desempate:** El mayor número ganará todos los desempates mencionados anteriormente.

- **Sistema suizo:** Cada ronda, se asignarán partidas a los Equipos contra otros equipos con el mismo Registro de Partidas, o uno similar, hasta que haya un solo Equipo invicto. Después de la última ronda en el sistema suizo, se determinan las posiciones según el Registro de Partidas. En situaciones en las que haya Equipos con Registros de Partidas idénticos, se utilizan desempates para determinar el puesto final de cada Equipo. Después de que todos los Equipos hayan sido ordenados por Registro de Partidas, se aplican los desempates en el siguiente orden:
    - **Primer desempate:** Llegada tarde: los Equipos que llegaron tarde al torneo reciben un puesto inferior a los Equipos que llegaron a tiempo.
    - **Segundo desempate:** Porcentaje de Victorias de los Oponentes ("**Op Win %**", por sus siglas en inglés): Los equipos que sigan empatados se ordenan según su Op Win %, del más alto al más bajo.
    - **Tercer desempate:** Porcentaje de Victorias de los Oponentes de los Oponentes ("**Op Op Win %**", por sus siglas en inglés): Los equipos que sigan empatados se ordenan según su Op Op Win %, del más alto al más bajo. El Op Op Win % de un Equipo es el promedio del Op Win % de todos los oponentes de ese Equipo.
    - **Desempate final:** Cara a cara: Si hay exactamente dos Equipos empatados en el tablero de posiciones final, y esos Equipos jugaron uno contra el otro durante el torneo, entonces el ganador de esa partida recibirá un puesto más alto que el perdedor.
        - Si hay exactamente dos equipos empatados en el tablero de posiciones final, y esos Equipos <u>no</u> jugaron uno contra el otro durante el torneo, entonces esos Equipos jugarán una Partida al mejor de 1. El ganador de esa partida recibirá un puesto más alto que el perdedor.

Estructura Competitiva: La estructura competitiva del Programa contiene cinco tipos principales de competencias, y están sujetos a cambio en cualquier momento. Algunos torneos podrán incluir varios tipos de competencia como fases designadas del mismo torneo:

- **Clasificatorio Abierto**: los torneos están abiertos para todos los Equipos elegibles. Los Clasificatorios Abiertos siguen un formato de llave DE, y la llave progresará hasta que queden 8 Equipos. Los Clasificatorios Abiertos tendrán una cantidad máxima de Equipos: 256 (BR, EU, LA-N, LA-S, y NA) y 64 (OC).

- **Finales Mensuales**: torneos para los 8 Equipos que obtuvieron la clasificación a través del Clasificatorio Abierto de ese mes. Las Finales Mensuales siguen una llave DE hasta que solo queda 1 equipo.

- **Llave de Torneo Abierta**: los torneos están abiertos para todos los Equipos elegibles. Los formatos de Llave de Torneo Abierta y los máximos del torneo se anuncian con anticipación al período de inscripción de cada torneo. Los Equipos de cualquier zona regional de la Serie de Campeonatos de Pokémon UNITE que cumplan con los requisitos de Inscripción serán elegibles para competir.

- **Copa Aeos**: Un torneo internacional de Llave de Torneo Abierta que incluye Equipos invitados de todo el mundo que obtuvieron la clasificación. La Copa Aeos incluye cinco fases únicas:
    - **Clasificatorio Abierto (en línea):** Algunas zonas regionales tendrán un torneo de Copa Aeos – Clasificatorio Abierto.
    - **Play-Ins (en línea):** Los 8 Mejores Equipos del Clasificatorio Abierto de una zona regional clasificarán para el torneo Play-In en la misma zona regional. Los Equipos competirán por un Premio para Viajar al Campeonato Internacional Europeo de Pokémon 2024 ("**EUIC**", por sus siglas en inglés) y avanzar a la Fase de Grupos de la Copa Aeos.
    - **Llave de Torneo Abierta (en EUIC):** Se realizará un torneo de Llave de Torneo Abierta con sistema suizo para posicionar a todos los Equipos, lo que determinará la clasificación para la Fase de Grupos. Abierto a todas las Zonas Regionales de UCS.
    - **Fase de Grupos (en EUIC):** Los Equipos que clasificaron para la Fase de Grupos incluyen equipos invitados (por ejemplo, ganadores de los Play-Ins regionales) y los mejores equipos de la Llave de Torneo Abierta. Los Equipos que clasificaron se dividirán en 4 grupos de 4 en DE, y avanzarán 2 equipos por grupo a la Fase de Llaves de Torneo.
      Fase de Llaves de Torneo (en EUIC): El desempeño en la Fase de Grupos determinará el lugar en la llave de torneo. Los 8 Mejores Equipos de la Fase de Grupos competirán en una llave DE hasta que solo quede 1 Equipo.

- **Finales Regionales**: torneos para los 16 equipos que obtuvieron la clasificación a través del Clasificatorio Abierto del Campeonato Regional. Las Finales Regionales siguen un formato con (1) fase de grupos (4 grupos de 4 en SRR) con 2 equipos por grupo que avanzan a (2) una llave DE de 8 equipos hasta que solo queda 1 Equipo.

- **Tramo Final**: Torneo de Llave de Torneo Abierta celebrado en el Campeonato Internacional Norteamericano de Pokémon 2024 ("NAIC", por sus siglas en inglés) con un máximo de 32 Equipos. El formato del torneo se anunciará con anticipación a la inscripción. Los equipos competirán hasta que solo quede 1 Equipo. El equipo que quede ganará una invitación al Campeonato Mundial.

- **Campeonato Mundial de Pokémon**: Torneo exclusivamente por invitación para determinar el Campeón Mundial. Ver **Sección 12** para más información sobre los Campeonatos Mundiales y Métodos de Clasificación.

TORNEOS PRESENCIALES Y REQUISITOS

- Campeonato Internacional Europeo 2024 (EUIC): Copa Aeos: Llaves de Torneo Abiertas, Fase de Grupos, Fase de Llaves de Torneo.
- Campeonato Internacional Norteamericano 2024 (NAIC): Finales Regionales de NA, el Tramo Final. El formato de competencia detallado para el Tramo Final se compartirá más adelante.
- Campeonato Mundial de Pokémon 2024 (WCS): Los mejores Equipos de todas las regiones elegibles que cumplan con los requisitos detallados en la **Sección 12** - Campeonato Mundial de Pokémon 2024. El formato de competencia detallado se compartirá más adelante.

Intención de Participar: Los Equipos Clasificados invitados a los Torneos Presenciales deben confirmar su intención de participar antes de la fecha especificada por la Administración por evento. El Jugador confirma su intención de participar registrándose a través del portal de inscripción proporcionado por la Administración. Si un Equipo Clasificado no proporciona la confirmación de su intención de participar, la Administración se reserva el derecho de descalificar a dicho Equipo a su exclusiva discreción.

Viajes: Todos los jugadores que clasifican para cualquier Torneo Presencial tienen la responsabilidad de entender y garantizar su propia documentación esencial para viajar. Si un Equipo Clasificado no puede viajar y asistir, su invitación pasará a otro equipo, según lo determine la Administración. Para obtener información sobre Premios para viajar, consulte la **Sección 23.**

Prohibición de Participación: Puede que a un Equipo Clasificado le prohíban participar en el evento en cualquiera de las siguientes situaciones:

- Cualquier miembro del Equipo Clasificado no puede viajar al evento debido a las restricciones de viaje locales/globales o no obtiene la documentación necesaria para viajar.
- El Equipo Clasificado no puede cumplir con los requisitos de la lista antes de la fecha límite especificada por la Administración.
- Cualquier miembro del Equipo Clasificado no cumple con los protocolos sobre COVID-19 detallados en el sitio web de pokemon.com.
- Otras situaciones que la Administración considere necesarias para prohibirle al Equipo Clasificado participar en cualquier Torneo Presencial.

PARCHE COMPETITIVO: La Administración anunciará la información sobre la competencia antes del torneo, lo que incluye una lista de funciones de juego restringidas, como se indica en la **Sección 9**.

6. CRONOGRAMA DEL TORNEO

El siguiente es el cronograma de los torneos para el Programa, correspondiente al mercado de competición:

Torneo	Tipo	Zona Regional	Fechas del Torneo
Copa Aeos: Clasificatorio Abierto	Copa Aeos	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	3 de febrero de 2024
Copa Aeos: Play-Ins	Copa Aeos	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	10 de febrero de 2024
Copa de marzo	Clasificatorio Abierto	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	9 de marzo de 2024
Finales de marzo	Finales Mensuales	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	16 de marzo de 2024
Copa Aeos	EUIC	Todas	5-6 de abril de 2024
Copa de abril	Clasificatorio Abierto	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	13 de abril de 2024
Copa de abril	Finales Mensuales	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	20 de abril de 2024
Campeonato Regional	Clasificatorio Abierto	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	4 de mayo de 2024

Finales del Campeonato Regional	Finales Regionales	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC*	11-12 de mayo de 2024
Finales del Campeonato Regional	Finales Regionales	NA	7-8 de junio de 2024
Campeonato Mundial de Pokémon	Campeonato Mundial	Todas	agosto de 2024

*NA jugará hasta que se identifique a los 8 Mejores Equipos. Todas las demás Zonas Regionales completarán sus torneos en las fechas indicadas.

EN CASO DE QUE, POR ALGUNA RAZÓN, EL TORNEO, O UNA PARTE DE ESTE, NO PUEDA REALIZARSE EN LAS FECHAS PLANIFICADAS, LA ADMINISTRACIÓN SE RESERVA EL DERECHO A MODIFICAR LAS FECHAS A SU ENTERA DISCRECIÓN.

DEFINICIÓN DE POSICIONAMIENTO EN LA SERIE: Los equipos que participaron en la Serie de Campeonatos de Pokémon Unite de 2024 recibirán una posición prioritaria para los Clasificatorios Abiertos de la Copa Aeos. Todos los demás equipos se posicionarán de forma aleatoria. Todos los torneos del Clasificatorio Abierto de marzo 2024 en adelante serán posicionados por el Total de Puntos del Campeonato obtenido por el Equipo en 2024.
El Formato y Estructura están supeditados a cambios, a entera discreción de la Administración.

7. CÓMO INSCRIBIRSE: Los Jugadores deben crear una cuenta e inscribirse para la competencia a través de Start.gg. Cada competencia es su propio torneo. Si un Jugador desea participar en más de un torneo, deben inscribirse de forma particular en cada uno. La inscripción en cada torneo se cerrará el día anterior a la competencia.

8. INSCRIPCIÓN EN LA CUENTA DE PLAY! POKEMON:

- Los Jugadores en BR, EU, LA-N, LA-S, NA y OC tendrán que hacer lo siguiente:
  - (i) Crear una cuenta en el Club de Entrenadores Pokémon y
  - (ii) Optar por Play! Pokémon para participar en cualquier evento de Pokémon UNITE aprobado. Pueden encontrarse instrucciones en https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/360043974292-How-do-I-opt-in-for-Pok%C3%A9mon-GO-and-or-Organized-Play-in-my-Pok%C3%A9mon-Trainer-Club-account-

- Luego de crear una cuenta en el club de entrenadores Pokémon y optar por Play! Pokémon, los Jugadores tendrán que generar su ID del Jugador. Pueden encontrarse instrucciones en https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/360001031234-How-do-I-generate-a-Player-ID-

- Los Jugadores tienen prohibido comercializar, compartir o transferir de otra forma la titularidad o acceso a alguna de sus Cuentas.

9. PROCESOS DE PARTIDA Y JUEGO: Todas las Partidas se jugarán a través del modo antesala de Torneo personalizado de Pokémon UNITE. Los ajustes del juego y la partida deben seguir las pautas a continuación, a menos que la Administración instruya lo contrario.

Puntualidad en el inicio de la Partida: Se espera que los jugadores resuelvan todo problema con el proceso de preparación en el plazo asignado y que la partida comience en el horario programado. Es posible que se permitan retrasos debido a problemas con la preparación, pero únicamente a discreción de la Administración. Las sanciones por tardanzas podrán ser evaluadas a discreción de la Administración.

Antesalas de juego: Para evitar dudas, todos los Jugadores deben considerar todas las antesalas de juego con sus oponentes programados como una Partida del torneo oficial, a menos que se indique expresamente lo contrario.

- Toda la competencia utilizará la antesala del torneo personalizado con la siguiente configuración **habilitada** a menos que la Administración indique lo contrario:
    - Todos los objetos equipados a grado máximo
    - Todos los objetos equipados desbloqueados
    - Todas las licencias de Unite desbloqueadas
    - Todos los objetos de batalla desbloqueados
- Todas las Partidas utilizarán el Proceso de Selección.
- Cada Partida será una serie al mejor de 3 juegos. El primer Equipo en ganar dos (2) juegos ganará la Partida.
- Cada Equipo debe registrarse durante el período para registrarse en el torneo designado antes del inicio de cada Torneo. El hecho de no registrarse puede tener como resultado la pérdida del derecho a participar en el evento.
- El Equipo en la parte superior de la partida visible en la llave ("**Equipo Anfitrión**") creará la antesala y luego compartirá la ID de la antesala con sus oponentes a través del chat de la partida de Start.gg.
- Selección de bando:
    - Se utilizarán distintos métodos de Selección de Bando en toda la competencia. Los métodos de posicionamiento en la serie por evento o fase del torneo se anunciarán con anticipación a la inscripción para ese evento:
        - **Aleatorio (sin posicionamiento en la serie)**: La Selección de Bando para las partidas se determinará mediante el lanzamiento de una moneda por parte de la Administración. Los Equipos serán asignados al azar cara o cruz y el ganador del lanzamiento de la moneda elegirá su bando para el Primer Juego. Para cada juego posterior en una misma Partida, el equipo perdedor en el juego más reciente elegirá su bando para el juego siguiente.
        - **Con posicionamiento en la serie**: El equipo con mejor posicionamiento en la serie elegirá su bando para el Primer Juego. En caso de empate en el posicionamiento en la serie o de reajuste del cuadro de la Gran Final, la selección del bando del Primer Juego se realizará al azar mediante el lanzamiento de una moneda. Para cada juego posterior en una misma Partida, el equipo perdedor en el juego más reciente elegirá su bando para el juego siguiente.

Entre juegos, los Equipos tendrán 2 minutos a partir del momento en que el tiempo de juego actual alcance las 00:00 para seleccionar su bando para el próximo juego. El equipo informará a sus oponentes O al personal designado para la partida sobre su elección, según lo indique la Administración.

- El Equipo Anfitrión comenzará cuando todos los Jugadores se hayan unido a la antesala.
- Al finalizar la Partida, tanto los Equipos ganadores como los perdedores deben informar los resultados de la Partida en Start.gg.
- Se recomienda que los Jugadores tomen capturas de los Juegos y las carguen en Start.gg como prueba del resultado de la Partida en caso de una disputa.
- Cada Equipo tendrá 5 minutos luego de que una ronda haya comenzado para iniciar o unirse a la antesala del Juego. El hecho de no iniciar o unirse a un Juego en un período de 5 minutos puede tener como resultado la pérdida de la partida. En cuanto a la Retransmisión de Partidas (consulte la **Sección 16**), los equipos deben seguir el cronograma proporcionado por la Administración, el cual puede ser inferior a 5 minutos para iniciar o unirse a la antesala del Juego.

RESTRICCIONES DE JUEGO: Pueden agregarse restricciones en cualquier momento antes o durante una partida, si hay algún bug conocido con algún Pokémon, objeto equipado, objeto de combate, movimiento, combinaciones de movimientos, Holowear, o por cualquier otra razón, según se determine a discreción de la Administración.

Incumplir cualquiera de estas restricciones puede tener como resultado sanciones, incluida la pérdida de la Partida.

- **Los emblemas de impulso están prohibidos para todas las Partidas del Torneo.**
    - El Equipo Anfitrión deberá garantizar que los emblemas de impulso estén desactivados antes de iniciar el Juego a través de los Ajustes de la Antesala del Juego.
    - Ambos Equipos tendrán la responsabilidad de reportar cualquier uso de un emblema de impulso.
    - Si se reporta un emblema de impulso luego de finalizar un Juego o Partida, no se otorgará un reintento y se mantendrán los resultados.

ELEMENTOS DE JUEGO:

Error de selección: Cuando el juego haya comenzado, las selecciones del Jugador de Pokémon se considerarán definitivas. No se rehará ningún juego en caso de que se seleccione un Pokémon de forma involuntaria o errónea.

Inicio controlado del juego: Si se debe rehacer un juego, todos los Jugadores deben seleccionar el Pokémon, los objetos equipados y objetos de combate de acuerdo con el anterior proceso válido de selección de equipos.

Finalización del juego: Finalizar el juego sin el permiso expreso de la Administración puede tener como resultado que se pierda el juego. Esto incluye finalizar el juego como anfitrión, perderlo como equipo o provocar que el juego termine prematuramente.

Abandono: Se espera que los jugadores siempre jueguen al máximo de su habilidad. Abandonar juegos y/o partidas, incluido el uso de la función para rendirse dentro del juego durante una Partida de Torneo, podrá considerarse trampa. Ver **Sección 18** para más información sobre Trampas e Integridad del Torneo.

Pausa: Pausar el juego sin el permiso expreso de la Administración puede tener como resultado que se pierda el juego.

Carga lenta del cliente: Si tiene lugar una desconexión o falla que interrumpe el proceso de carga e impide que un jugador se una al juego tras el inicio del mismo, el juego podrá rehacerse, pero únicamente con la revisión y aprobación de la Administración.

Interrupción del juego: Durante el trascurso de la competencia, pueden ocurrir hechos que justifiquen la Interrupción del juego como que el/los Jugador(es) se desconecten del juego, fallas en el equipamiento, factores ambientales, etc. La Administración, a su entera discreción, determinará lo que justifica la Interrupción del juego y se comunicará directamente con los jugadores si se produce alguna. La Administración investigará los problemas o hechos que provocaron la Interrupción del juego y determinará el curso de acción apropiado. Los jugadores siempre deben seguir jugando, a menos que la Administración indique expresamente lo contrario.

Ninguna inferencia con el Personal: Durante cualquier interrupción del juego, (incluida la caída de un servidor del juego), los Jugadores no deben interferir en los debates y la toma de decisiones del Personal. Durante la interrupción del juego, los Jugadores no pueden dejar sus estaciones de competencia sin el permiso expreso del Personal.

Desconexión involuntaria: Sucede cuando un jugador pierde la conexión en el juego debido a problemas o inconvenientes con el cliente del juego, la plataforma, la red o el dispositivo.

Desconexión voluntaria: Sucede cuando un jugador pierde la conexión en el juego debido a acciones del jugador (por ejemplo, cerrar la aplicación). Cualquier acción de un jugador que tenga como resultado la desconexión se considerará intencional, independientemente de la intención real del jugador.

Caída del servidor: Sucede cuando todos los jugadores pierden la conexión en un juego debido a un problema con un servidor de juegos o la inestabilidad de internet del lugar.

Si un jugador se desconecta sin notificar al Personal, el Personal no tiene la obligación de forzar una pausa o rehacer el juego. Durante la solución de problemas de un juego, los jugadores no pueden dejar el área de la partida, a menos que lo autorice el Personal.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE LA PARTIDA

En caso de un problema que interrumpa el juego, los Jugadores deben notificar a la Administración de inmediato y seguir jugando la partida. La Administración investigará el problema y determinará el curso de acción apropiado. El Personal y la Administración pueden investigar un problema y proporcionar instrucciones a los jugadores antes de reanudar el juego. El Personal y la Administración pueden emitir sanciones para los jugadores que abusen de las solicitudes para detener el juego, incluidas (entre otras cosas) solicitudes frecuentes e irrazonables.

AVISO INMEDIATA: Cuando el jugador es consciente de un bug o problema (que, como se define, incluye presuntas fallas de hardware), el jugador debe elevar un informe de dicho problema lo antes posible. Un jugador que observe un bug o problema puede alertar al Personal durante una partida levantando la mano en el momento en el que ocurra el bug o problema.

ENFERMEDAD, LESIÓN O DISCAPACIDAD: La enfermedad, lesión o incapacidad leve de un jugador no es un problema de jugador aceptable para solicitar ser reemplazado por un Sup. En caso de una condición médica subyacente y/o declarada con antelación, el jugador podrá informar al Personal antes de la partida y, a su exclusiva discreción, le brindará al jugador una evaluación o asistencia para determinar si el jugador está listo, dispuesto y es capaz de seguir jugando en un plazo razonable.

Si un jugador no se considera apto para seguir jugando debido a una enfermedad, lesión o discapacidad, el Personal podrá hacer que el Sup del equipo reemplace a dicho jugador.

Si un jugador manifiesta señales o síntomas relacionados con el virus COVID-19, estará supeditado a todos los procedimientos contemplados en los protocolos sobre COVID-19.

Si un jugador no puede jugar o continuar debido a la falta de autorización médica, o si el equipo no puede presentar una lista que cumpla con estas reglas, el equipo perderá la partida, a menos que un Administrador, a su exclusiva discreción, determine que el juego está supeditado a una Victoria Otorgada en el Juego.

REANUDAR EL JUEGO: Reanudar el Juego es aceptar el estado actual del juego y continuar jugando desde ese punto sin rehacer el juego ni invalidar el estado actual del juego. Los jugadores podrían experimentar interrupciones, distracciones u otros eventos que podrían interferir con su capacidad de jugar. Sin embargo, no todas las interrupciones, distracciones u otros eventos podrán resultar en una interferencia o ventaja injusta a favor o en contra de uno o ambos equipos.

En caso de que la Administración considere que se justifica Reanudar el Juego, el Personal y/o la Administración evaluarán las circunstancias y determinarán el resultado. La decisión de la Administración se considera definitiva. Algunas circunstancias que quizás requieran Reanudar el Juego incluyen, entre otras:

Bug: Es un error, defecto, fallo o avería que produce un resultado incorrecto o inesperado o hace que un juego o dispositivo de hardware se comporte de forma no deseada.

Bug leve: Es un error (lo que incluye un fallo de hardware) que es, en el peor de los casos, un inconveniente para los jugadores. Esto incluye errores que alteran las estadísticas del juego o la mecánica del mismo de una manera que, aunque no sea la óptima, puede ser seguir jugándose si es necesario.

Bug que no afecta el juego: Es un error que no altera significativamente la integridad competitiva del juego. Esto puede significar que hay medidas de mitigación disponibles para un error difícil de solucionar (como reiniciar el cliente del juego o el dispositivo). De forma alternativa, esto puede incluir situaciones en las que el impacto del error puede mitigarse a través de otras funciones del juego.

Esta categoría también incluye errores proporcionados en función de la "designación de información", es decir, los que se facilitan a los equipos antes de las partidas (por lo general, Pokémon, objetos retenidos, objetos de batalla, combinaciones de movimientos o interacciones con el entorno y efectos persistentes) y por los que no se ofrecerá rehacerlas. Estos efectos o interacciones no pueden evitarse ni mitigarse a través de ningún medio que no sea la inhabilitación del Pokémon, Holowear, los objetos equipados o los objetos de combate que causan el bug y, por lo tanto, no se pueden rehacer las partidas por estos bugs y se debe seguir jugando a pesar de ellos.

A su discreción, la Administración puede ofrecer rehacer el juego por Bugs en función de una "designación de información" si, a exclusiva discreción de la Administración, el Bug tiene un gran impacto sobre la integridad competitiva del juego. La Administración no ofrecerá rehacerlo si, a su exclusiva discreción, se determina que el jugador o equipo desfavorecido intentó provocar o provocó el Bug a propósito.

En caso de que al rehacer el juego cualquier jugador provoque que vuelva a ocurrir un Bug, la Administración podrá forzar que se juegue de igual forma sin la opción adicional de rehacerlo.

REHACER EL JUEGO: Rehacer el Juego involucra rearmar un juego por completo con el fin de continuar un juego que finalizó de manera prematura, lo que podrá incluir condiciones modificadas según el estado del juego original en el momento en que cesó, a exclusivo criterio de la Administración.

En caso de que la Administración considere que se justifica Rehacer el Juego, el Personal y/o la Administración evaluarán las circunstancias y determinarán el resultado. La decisión de la Administración se considera definitiva. Algunas circunstancias que quizás requieran Rehacer el Juego incluyen, entre otras:

Error de selección: En caso de un Pokémon seleccionado erróneamente al entrar en la pantalla de carga del juego, el jugador debe jugar el juego con el Pokémon seleccionado originalmente.

Carga lenta del cliente: Si tiene lugar una desconexión o falla que interrumpe el proceso de carga e impide que un jugador se una al juego tras el inicio del mismo, el juego podrá rehacerse, pero únicamente con la revisión y aprobación del Personal.

Bug crítico: Es un error (incluida una Falla involuntaria de hardware) que perjudica significativamente la capacidad de un jugador de competir en el juego, las estadísticas del juego o la mecánica del mismo, o una situación en la que las condiciones ambientales externas se vuelven insostenibles. La determinación de si el error ha perjudicado la capacidad del jugador de competir queda a exclusiva discreción de la Administración.

Falla involuntaria de hardware: Es la falla de cualquier elemento de hardware, lo que incluye una falla en el servidor, monitor, dispositivo móvil o periférico del jugador. Esto no incluye ninguna falla de hardware inducida por el jugador, incluido el daño intencional o la destrucción de un periférico del jugador, el daño al monitor, el daño a la pantalla de un dispositivo o la interferencia de un jugador con un equipamiento proporcionado por el jugador o el WCS. La determinación de si una falla en el hardware es involuntaria queda a la exclusiva discreción de la Administración.

Situación terminal: Es un error o circunstancia que exige que el juego se rehaga. Estas circunstancias incluyen instancias de errores críticos que afectan gravemente la integridad, resultado y/o legitimidad

del juego, o cualquier otra instancia, a discreción de la Administración, en la que la continuación del juego es insostenible (incluidos los problemas del entorno y una falla catastrófica de hardware).

PROCEDIMIENTOS PARA REHACER EL JUEGO:

Situación terminal: La Administración determinará si uno o ambos equipos fueron significativamente desfavorecidos por un error y se podrá ofrecer a cualquier equipo significativamente desfavorecido la oportunidad de rehacer el juego. Si cualquier equipo significativamente desfavorecido acepta rehacer el juego, este se rearmará de inmediato según esta sección. Una desventaja significativa es un requisito para que se ofrezca rehacer el juego.

Inicio controlado del juego: En caso de un inicio controlado y según las instrucciones del Personal, los Jugadores deben seleccionar los Pokémon, objetos equipados y objetos de combate idénticos a los del proceso válido de selección de equipos anterior.

Desactivación de funciones/mecánica de juego: Si se rehízo el juego durante un error de Pokémon, entonces los ajustes ya no se conservarán, y es posible que un Pokémon sea inelegible para el resto de las partidas del día, a menos que el error pueda vincularse de forma concluyente a un elemento específico del juego y ser eliminado y/o evitado por completo (por ejemplo, un Holowear específico). Los ajustes pueden ser conservados a la exclusiva discreción de la Administración.

FALLA DE HARDWARE: En caso de falla de cualquier hardware, la Administración determinará si la falla de hardware es un bug leve (por ejemplo, un monitor pierde energía y un jugador no puede ver su movimiento mientras juega en una Nintendo Switch con base), un bug crítico (por ejemplo, el Joy-Con de un jugador se desconecta de repente y provoca la eliminación del jugador), o una situación terminal (por ejemplo, se cae el servidor del juego) y seguirá las normas apropiadas.

VICTORIA OTORGADA EN EL JUEGO

En caso de una dificultad técnica que provoque que la Administración declare que se rehaga un juego, la Administración podrá, en su lugar, otorgar una victoria en el juego a un equipo. La Administración, a su exclusiva discreción, podrá determinar que un equipo no puede evitar la derrota con un grado de certeza razonable. En la determinación de la certeza razonable pueden utilizarse los siguientes criterios (aunque no es obligatorio):

- DIFERENCIA DE PUNTOS: La diferencia de puntos entre dos equipos es superior a 500.
- DIFERENCIA OBJETIVA: El equipo con una diferencia que supere los 500 puntos tiene más Zonas de Gol en pie que el equipo contrario.
- DIFERENCIAL DE POKÉMON: La diferencia en Pokémon capaces de combatir entre ambos equipos es de al menos cuatro (4), con cronómetros de noqueo en Pokémon incapaces de combatir más allá del tiempo restante en el juego.
- DIFERENCIAL DE ESTADO DEL JUEGO: El equipo con más miembros del equipo capaces de combatir tienen más de 200 puntos de Energía Aeon para anotar a menos de 2:00 del final de la partida.
- VICTORIA: En el momento de la dificultad técnica, no hay ningún escenario que, según la Administración, pueda haber dado lugar a otra cosa que no sea la victoria de un equipo.

DISPUTAS: Los resultados de la Partida se considerarán definitivos si no se plantean disputas pendientes dentro del intervalo designado para disputar los resultados de un juego (el "Intervalo de disputa"). El Intervalo de disputa cierra: (a) al inicio del siguiente Juego dentro de una Partida; (b) el inicio de una Partida de torneo posterior de cualquiera de los Equipos dentro del juego o Partida respectivos; o (c) diez minutos luego de la finalización de la Partida, lo que ocurra primero.

La resolución definitiva de la Administración es vinculante.

ELEMENTOS ADICIONALES SOLO PARA EVENTOS EN PERSONA:

Hora de preparación: La Administración les informará a los equipos su hora de preparación programada y su duración como parte del cronograma de su partida. La Administración puede cambiar el cronograma en

cualquier momento. La hora de preparación se considera que comienza cuando los jugadores ingresan al Área de la Partida, momento en el cual ya no se les permite irse sin permiso del Administrador(es) o el Personal presente. La preparación consta de lo siguiente:

- Garantizar la calidad de todo el equipamiento proporcionado para el juego competitivo
- Conectar y calibrar los periféricos
- Garantizar el funcionamiento apropiado de los sistemas de chat de voz
- Configurar las selecciones personalizadas del Moveset/ Objetos equipados de Pokémon en el juego
- Ajustar la configuración del juego

Orden de los asientos: Es posible que se solicite a los Jugadores que le brinden a la Administración el Orden de los asientos que su Equipo prefiere antes del Torneo. Los cambios en el orden de los asientos deben ser solicitados y serán adaptados a discreción de la Administración. Los jugadores deben sentarse en el orden especificado por el Personal en el lugar.

Fallas técnicas del equipamiento: Si un jugador enfrenta algún problema con el equipamiento durante cualquier fase del proceso de preparación, dicho jugador debe alertar y notificar al Personal de inmediato. **La Administración no se hace responsable por alguna falla en el equipamiento proporcionado por el jugador.**

Soporte técnico: La Administración estará disponible para asistir con el proceso de preparación y resolver cualquier problema que surja durante el período de preparación antes de la partida.

Comunicación entre jugadores durante la interrupción del juego: Para la equidad de todos los equipos que compiten, los jugadores no tienen permitido comunicarse, de ninguna forma, durante cualquier interrupción del juego. Para evitar dudas, los jugadores pueden comunicarse con el Personal, pero únicamente cuando se les indique, a fin de identificar y remediar la causa de la interrupción. Si la interrupción se extiende lo suficiente, el Personal podrá, a su exclusiva discreción, permitirles a los equipos que hablen antes de que el juego se reanude, a fin de discutir las condiciones del juego.

Confirmación de las pruebas previas a la partida: Antes del inicio de la Partida, cada Jugador debe confirmar con el Personal que su preparación está completa.

Área de la Partida

El Área de la Partida es el área inmediatamente alrededor de las mesas instaladas para las partidas del torneo. Durante la partida, únicamente los Iniciadores pueden estar en el Área de la Partida, o con permiso expreso de la Administración.

- **Dispositivos inalámbricos:** No se permiten dispositivos inalámbricos personales (EXCEPTO los que se utilizan para Partidas Oficiales), incluidos teléfonos móviles, tablets y relojes, en el Área de la Partida antes, durante y después de un juego activo, incluso entre juegos de partidas múltiples y juegos re-hechos, de manera que dichos dispositivos sean accesibles para los jugadores.
    - Para que no haya dudas, los dispositivos inalámbricos pueden guardarse en la mochila personal del jugador. El Personal y la Administración les informarán a los jugadores dónde pueden guardar sus bolsos durante juegos oficiales de la competencia.
- **Restricciones sobre alimentos y bebidas:** No se permiten alimentos y bebidas en el Área de la Partida, a menos que lo permita expresamente la Administración. Se podrán permitir botellas de agua cerradas y sin marca, siempre y cuando no estén sobre la mesa en ningún momento. A exclusivo criterio de la Administración, esto está sujeto a cambio.

Área de práctica para jugadores

El Área de Práctica para Jugadores ("PPA", por sus siglas en inglés) contendrá las áreas designadas para que cada equipo practique antes de comenzar sus partidas oficiales. La PPA está reservada únicamente para los miembros de la Lista Activa y será proporcionada por la Administración a su exclusiva discreción. La

Administración informará a los jugadores sobre qué eventos tienen una PPA disponible, con anterioridad a la inscripción para ese evento.

Estado de preparación del jugador: Una vez que los diez jugadores en la partida hayan confirmado la finalización de la preparación, los juradores no podrán dejar el Área de Práctica para Jugadores (PPA) sin permiso de un Administrador.

Creación de la antesala del juego: La Administración decidirá cómo se creará la antesala del juego oficial. La Administración les indicará a los Jugadores que se unan a una antesala del juego de acuerdo con el Orden de los asientos.

REQUISITOS DE EQUIPAMIENTO Y POLÍTICAS ESPECÍFICOS PARA TORNEOS EN PERSONA:

Todo el equipamiento proporcionado por el jugador debe ser presentado ante la Administración con antelación para su aprobación. No se permitirá el uso de equipamiento que no esté aprobado o aquel que la Administración sospeche que brinda una ventaja competitiva injusta. Si el equipamiento de un jugador se considera desaprobado, entonces el jugador deberá usar el equipamiento proporcionado por la Administración en su lugar.

Todo el equipamiento debe ser desinfectado antes de ser ingresado al Área de la Partida y mantenerse limpio en todo momento.

A su discreción, la Administración desaprobará el uso de cualquier equipamiento individual por razones relacionadas con la seguridad del torneo o la eficiencia o eficacia operativa. No se puede ingresar ningún hardware proporcionado por el jugador al Área de la Partida si presenta o muestra cualquier nombre, imagen o logo de una compañía o marca que no esté aprobada por TPCi y la Administración.

La Administración se reserva el derecho a restringir el uso de dispositivos para todas las actividades relacionadas con la competencia, por cualquier razón y en cualquier momento. Se permite que los Jugadores utilicen dispositivos personales en la PPA, pero no en las Áreas de Partida. Es posible que los Jugadores puedan utilizar dispositivos personales solo para las Partidas Oficiales, solo con el permiso expreso de la Administración.

Restricciones sobre el equipamiento proporcionado por la Administración
En ninguna circunstancia un jugador podrá conectar, adaptar, modificar, descargar ni instalar ningún elemento, alterar físicamente o usar de otra forma el equipamiento proporcionado por la Administración para ninguna actividad que no sea el torneo competitivo. Los dispositivos proporcionados no deberán ser manipulados de ninguna forma y cualquier intento de hacerlo tendrá como resultado la descalificación del equipo. Cualquier equipo con el equipamiento proporcionado debe informarse inmediatamente al Personal. Los jugadores no deberán intentar resolver ningún problema con los dispositivos proporcionados.
Para que no haya dudas, la Administración proporcionará la solución necesaria en el chat de voz.

Equipamiento proporcionado por la administración
La Administración puede proporcionar equipamiento en las siguientes categorías para todas las partidas del Torneo Presencial:

- Base de Nintendo Switch y Monitor
- Dispositivo móvil
- Auriculares y/o audífonos y/o micrófonos
- Mesa y silla

Los jugadores recibirán calentadores de manos para uso opcional.

La Administración puede, en cualquier momento y a su entera discreción, exigir el uso de dispositivos del torneo preparados por la Administración. Si es necesario, los jugadores podrán elegir entre una consola Nintendo Switch o un dispositivo móvil para sesiones de práctica y Partidas Oficiales del torneo.

Mando proporcionado por el jugador
Los jugadores pueden traer los siguientes mandos con licencia oficial de Nintendo a la partida y usar dicho equipamiento durante las partidas presenciales:

- Mando Pro
- Juego de mandos Joy-Con
- Correas del mando Joy-Con
- Soporte para mandos Joy-Con

Controles de audio
Los jugadores deberán mantener niveles mínimos de "ruido blanco" en sus auriculares. La Administración puede prohibirles a los jugadores ajustar sus niveles de "ruido blanco" si los oficiales determinan, a su exclusiva discreción, que las fuentes de ruido externas serían demasiado fácilmente discernibles. Los auriculares deben colocarse directamente sobre los oídos del jugador y deben permanecer allí durante la duración de todos los juegos.
El micrófono adherido a los auriculares debe estar cerca de la boca del jugador y puede ser ajustado por la Administración si se determina que está fuera de posición. Los jugadores no tienen permitido obstruir la colocación de auriculares mediante cualquier método ni colocar ningún elemento, incluidos gorros, bufandas u otros artículos de vestimenta, entre los auriculares y las orejas del jugador.

Manipulación del equipamiento
Los jugadores no pueden tocar ni manipular el equipamiento que le pertenezca o se le haya proporcionado a otro compañero de equipo durante el juego oficial de la competencia. Los jugadores que requieran asistencia con su equipamiento deben solicitar asistencia de la Administración o el Personal.

PROCESO POSTERIOR AL JUEGO

Resultados: La Administración confirmará y registrará el resultado del juego.

Notas técnicas e identificación y resolución de problemas: Los jugadores identificarán e informarán cualquier problema técnico ante la Administración.

Resultados de abandono: Las partidas ganadas por abandono se contabilizarán por la puntuación mínima que necesitaría un equipo para ganar la partida (2-0 al mejor de tres, 3-0 al mejor de cinco). No se registrarán otros datos o estadísticas de las partidas finalizadas por abandono.

Proceso posterior a la partida

Resultados: La Administración confirmará y registrará el resultado de la partida.

Próxima partida y tiempo de descanso: La Administración les informará a los jugadores de su situación actual en la competición, incluido su próxima partida programada. La Administración proporcionará la hora exacta en la que los jugadores deberán estar listos para volver a ingresar al Área de la Partida y preparados para jugar. Si todos los jugadores no están en sus asientos en la hora exacta, el equipo podrá ser sancionado por el retraso del juego del torneo. El horario de comienzo de la próxima partida está sujeto a cambio a criterio de la Administración.

Notas técnicas e identificación y resolución de problemas: Los jugadores identificarán e informarán cualquier problema técnico ante la Administración.

Obligaciones posteriores a la partida: Los jugadores serán informados de cualquier obligación posterior a la partida, lo que incluye, entre otras cosas, las apariciones ante los medios de comunicación, las entrevistas posteriores a la partida y entre bastidores, o la discusión de cualquier asunto relacionado con la partida, inmediatamente después de la conclusión del mismo.

Los equipos están obligados a participar si se les pide hacerlo, a menos que sean excusados a discreción de la Administración.

Entrevistas entre bastidores: Es posible que los jugadores deban participar en una entrevista entre bastidores en vivo para una transmisión oficial del evento.

Entrevistas posteriores al juego: Es posible que los jugadores deban participar en una entrevista grabada previamente y posterior al juego para una futura transmisión oficial del evento.

Entrevistas con la prensa/medios de comunicación: Es posible que se les solicite a los equipos que pongan a disposición de la Administración al menos a un jugador que haya sido titular de alguna partida ese día, independientemente de la victoria o derrota del equipo, para un mínimo de una entrevista cada uno (aproximadamente 10 minutos en total por jugador/entrenador).

10. CHAMPIONSHIP POINTS [PUNTOS DEL CAMPEONATO]: Durante el trascurso del Programa, los Jugadores recibirán Championship Points correspondientes a su desempeño en las competencias. Estos puntos se utilizarán para la determinar el posicionamiento en la serie y/o para la clasificación en eventos durante el Programa.

Los puntos se asignarán a los Jugadores particulares en función del desempeño de su Equipo. Los Jugadores que cambien Equipos durante el Programa conservarán los Championship Points obtenidos.

Por favor, consulte la Selección 23 para obtener información sobre el Cronograma de Championship Points.

11. CLASIFICACIÓN Y PROGRESO DE LOS EQUIPOS:
Clasificación, formato del torneo y premios por posición:

Torneo	Tipo	Regiones	Clasificación	Premios por posición
Copa Aeos: Clasificatorio Abierto	Copa Aeos	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Los 8 mejores avanzan a los Play-Ins de la Copa Aeos
Copa Aeos: Play-Ins	Copa Aeos	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Los 8 mejores de los Play-Ins de la Copa Aeos	El mejor equipo avanza a la Fase de Grupos de la Copa Aeos Championship Points Premio en efectivo (solo los 4 mejores)
Copa de marzo	Clasificatorio Abierto	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Los 8 mejores avanzan a las Finales de marzo
Finales de marzo	Finales Mensuales	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Los 8 mejores del Clasificatorio Abierto de la Copa de Marzo	Championship Points Premio en efectivo (solo los 4 mejores)

Copa Aeos	EUIC	Todas	Llave de Torneo Abierta: 24 equipos Fase de Grupos: El mejor equipo de los Play-Ins de la Copa Aeos Fase de Llaves de Torneo: Los 8 mejores de la Fase de Grupos	Premio en efectivo (solo los 8 mejores) Championship Points Avance al Campeonato Mundial Pokémon 2024
Copa de abril	Clasificatorio Abierto	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Los 8 mejores avanzan a las Finales de abril
Copa de abril	Finales Mensuales	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Los 8 mejores del Clasificatorio Abierto de la Copa de Abril	Championship Points Premio en efectivo (solo los 4 mejores)
Campeonato Regional	Clasificatorio Abierto	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC		Los 16 mejores avanzan a las Finales Regionales
Finales del Campeonato Regional	Finales Regionales	BR, EU, LA-N, LA-S, OC	Los 16 mejores del Clasificatorio Abierto del Campeonato Regional	Premio en efectivo (solo los 8 mejores) Avance al Campeonato Mundial Pokémon 2024
Finales del Campeonato Regional	Finales Regionales	NA	Los 8 mejores de las Finales del Campeonato Regional	Premio en efectivo (solo los 8 mejores) Championship Points Avance al Campeonato Mundial Pokémon 2024
El Tramo Final	Llave de Torneo Abierta de NAIC:	Todas	N/A	Avance al Campeonato Mundial Pokémon 2024
Campeonato Mundial	Campeonato Mundial	Todas	Ver **Sección 12**	Premio en efectivo (solo los 16 mejores) *Por anunciarse*

Todos los Torneos ofrecen premios de Championship Points por posición. Consulte la Sección 23 para obtener el desglose de los Championship Points.

Equipos de reemplazo: En caso de que un Equipo clasificado para un torneo se considere inelegible, elija no participar o no pueda competir por otra razón, la Administración podrá reemplazar el Equipo con otro de su elección.

La Administración hará todo lo posible para confirmar el equipo de reemplazo con el siguiente equipo clasificado disponible. En este intento, la Administración puede utilizar los Championship Points, la posición en torneos anteriores, la capacidad de respuesta u otros factores para determinar el próximo equipo clasificado. La Administración también se reserva el derecho a no reemplazar un equipo.

12. CAMPEONATO MUNDIAL DE POKÉMON 2024 ("WCS")

ELEGIBILIDAD DEL EQUIPO

Los equipos clasificarán para el WCS 2024 de la Zona Regional en la que compitan. Los equipos podrán clasificar en las siguientes circunstancias:

- **COPA AEOS.** El Ganador de la Copa Aeos clasificará de forma automática para el Campeonato Mundial de Pokémon 2024.
- **CAMPEONATOS REGIONALES.** El Ganador de las Finales del Campeonato Regional de cada Zona Regional clasificará de forma automática para el Campeonato Mundial de Pokémon 2024.
- **CHAMPIONSHIP POINTS.** Tras la finalización de las Finales del Campeonato Regional, el Equipo con la mayoría de Championship Points en cada Zona Regional (que aún no haya clasificado para el Campeonato Mundial de Pokémon 2024) clasificará para el Campeonato Mundial de Pokémon 2024.
- **TRAMO FINAL.** El Ganador del Tramo Final clasificará de forma automática para el Campeonato Mundial de Pokémon 2024.
- **CLASIFICACIÓN ADICIONAL.** La Administración podrá asignar oportunidades adicionales para clasificar para el Campeonato Mundial de Pokémon 2024.

MÉTODOS DE CLASIFICACIÓN

Nombre de la Zona Regional O el Evento - # de Equipos	Clasificación
Brasil (BR) - 2 Equipos	Equipo que obtuvo el 1er puesto en las Finales Regionales* Equipo que obtuvo el 1er puesto en total de Championship Points obtenidos
Europa (EU) - 3 Equipos	Equipo que obtuvo el 1er puesto en las Finales Regionales* Equipo que obtuvo el 1er puesto en total de Championship Points obtenidos* Equipo que obtuvo el 2do puesto en total de Championship Points obtenidos
Norte de Latinoamérica (LA-N) - 3 Equipos	Equipo que obtuvo el 1er puesto en las Finales Regionales* Equipo que obtuvo el 1er puesto en total de Championship Points obtenidos* Equipo que obtuvo el 2do puesto en total de Championship Points obtenidos
Sur de Latinoamérica (LA- S) - 2 Equipos	Equipo que obtuvo el 1er puesto en las Finales Regionales* Equipo que obtuvo el 1er puesto en total de Championship Points obtenidos
Norteamérica (NA) - 3 Equipos	Equipo que obtuvo el 1er puesto en las Finales Regionales* Equipo que obtuvo el 1er puesto en total de Championship Points obtenidos* Equipo que obtuvo el 2do puesto en total de Championship Points obtenidos
Oceanía (OC) - 2 Equipos	Equipo que obtuvo el 1er puesto en las Finales Regionales* Equipo que obtuvo el 1er puesto en total de Championship Points obtenidos

Asia Pacífico – Este (AP-E), Asia Pacífico – Oeste (AP-W), India (IN), Japón (JP), Corea (KR)	Se determinarán y anunciarán por separado
Copa Aeos (EUIC) - 1 Equipo	Equipo que obtuvo el 1er puesto en la Copa Aeos*
Tramo Final (NAIC) - 1 Equipo	Equipo que obtuvo el 1er puesto en el Tramo Final

*Incluye premios para viajar

Los **Equipos Clasificados** son aquellos Equipos que obtengan un puesto en el WCS a través de las clasificatorias indicadas en el cuadro anterior. Los Equipos Clasificados están supeditados a cambios.

Prioridad de clasificación: Si los equipos califican para el Campeonato Mundial en más de un método descrito arriba, los Equipos Clasificados recaerán, de manera predeterminada, al Método de Clasificación de la más alta prioridad aplicable.

1. Copa Aeos
2. Finales Regionales
3. Tramo Final
4. Championship Points

- Cuando se hayan completado todos los torneos de UCS de 2024 y el único evento restante sea el Campeonato Mundial, las clasificaciones por Championship Points serán definitivas.
- Los Championship Points Totales son la suma de los Championship Points totales obtenidos por la Lista Principal al completar las Finales Regionales y el Tramo Final en NAIC. La Lista Principal se finaliza al cierre de la inscripción para las Clasificatorias Regionales. Ver **Sección 15** para más información sobre el Cierre de Listas.
- Si el ganador de las Finales Regionales es el mismo equipo que tiene más Championship Points en su respectiva región, su clasificación sería por Finales Regionales. Los puestos en el WCS obtenidos por Championship Points entonces irían al equipo con la siguiente cantidad más alta de Championship Points obtenidos.

PROGRAMA

- Día 0: Día de filmación de contenidos y registro de ingreso
- Día 1: Fase de grupos
- Día 2: Fase de llaves de torneo

Se proporcionará más información, incluidas las fechas/horas exactas y detalles del programa, a los Equipos Clasificados más adelante.

FORMATO

El WCS tendrá una Fase de Grupos y una Fase de Llaves de Torneo. La información sobre la Fase de Grupos y asignaciones de llaves se anunciará más adelante.

El ganador de la partida de la Gran Final será considerado el Campeón Mundial 2024.

Las partidas de la Fase de llaves de torneo serán seleccionadas para la transmisión y las partidas seleccionadas serán anunciadas en una fecha posterior antes de que comience el torneo. La Administración puede, a su exclusiva discreción, cambiar las selecciones para las partidas transmitidas en cualquier momento. En caso de un cambio de selección, la Administración notificará a todos los equipos a la mayor brevedad posible.

13. RESTRICCIONES DEL TORNEO. Las siguientes restricciones se aplicarán a todas las regiones:

- Los jugadores solo pueden participar en la región en la que residen.
- Los jugadores solo pueden jugar las partidas en uno de los dispositivos autorizados del Torneo: Nintendo Switch, Apple iOS y Google Android.

- Todos los jugadores en un Equipo deben residir en la misma región.
- La Administración se reserva el derecho a prohibir el uso de personajes recién lanzados de la competencia.
- No se permitirán los cambios de nombre del Jugador en Discord y Start.gg.
- Los Jugadores solo pueden estar en un Equipo en cualquier momento de un Torneo.
- Los Championship Points se asignan al Jugador en particular y no al Equipo.

INELEGIBILIDAD DEL JUGADOR: En caso de que, en cualquier momento, la Administración determine, a su entera discreción, que un jugador no es elegible para participar en el Programa, esta podrá eliminar al jugador del torneo y todos los posibles premios.

CONTROL DE LA PARTIDA: Todas las Partidas de Pokémon UNITE serán controladas por jueces ("**Personal**") que actuarán como representantes y árbitros de las partidas de la Administración. Las decisiones del Personal sobre las partidas son definitivas y vinculantes y se tomarán únicamente a discreción del Personal.

14. FUNCIÓN DEL PERSONAL:
La supervisión del personal incluye, entre otras cosas:

- Verificar los Iniciadores de un equipo antes de una partida.
- Verificar y monitorear los periféricos de los jugadores y las áreas de la partida.
- Anunciar el comienzo de la partida.
- Emitir sanciones como respuesta ante infracciones a las Reglas durante la partida.
- Confirmar el final de la partida y sus resultados.

CARÁCTER DEFINITIVO DE LA DECISIÓN: Si el Personal toma una decisión incorrecta, dicha decisión no puede revertirse durante la partida. No obstante, tras la conclusión de una partida, un jugador puede impugnar una decisión del Personal mediante el aviso a la Administración. La Administración, a su exclusiva discreción, puede evaluar la decisión para determinar si se implementó el procedimiento apropiado para permitir una decisión justa. La Administración se reserva el derecho de invalidar potencialmente la decisión del Personal. La Administración siempre tendrá la última palabra en todas las decisiones establecidas a lo largo del torneo.

En caso de que surjan circunstancias en un Torneo Presencial que eran desconocidas o imprevistas en el momento de la redacción de las Reglas Oficiales, la Administración determinará la mejor forma de actuar a su exclusiva discreción, y dichas determinaciones serán consideradas legítimas y definitivas.

15. GESTIÓN DEL EQUIPO Y DE LA LISTA:

Cada Equipo debe contar con un líder designado, quien actuará como el punto de contacto principal y tendrá la autoridad sobre los cambios en las listas ("**Capitán del Equipo**"). Los Equipos pueden cambiar su lista con libertad entre los torneos **mensuales**.

La Administración se reserva el derecho a realizar cambios en la gestión del equipo y la lista en cualquier momento.

ALINEACIÓN INICIAL

Los cinco jugadores que juegan activamente en las partidas del torneo se denominan "**Iniciadores**". Si un Suplente reemplaza a un miembro de la Lista Principal, el Suplente se convierte en un Iniciador y el jugador de la Lista Principal que fue eliminado ya no es un Iniciador.

PRESENTACIÓN DE LA LISTA

Se supone que la Lista Principal son los Iniciadores. Las solicitudes para modificar los Iniciadores de un equipo solo estarán permitidas en caso de que un miembro de la Lista Principal no pueda competir. Todos los reemplazos, independientemente de las circunstancias, deben ser aprobados por la Administración. Las razones aceptables para los reemplazos pueden incluir (entre otras cosas):

- Un jugador de la Lista Principal se enferma y no puede jugar en el torneo en ningún momento.
- Un jugador de la Lista Principal no puede viajar al evento (ese jugador puede estar supeditado a sufrir sanciones).
- Un jugador en la Lista Principal experimenta circunstancias atenuantes revisadas y consideradas aceptables por la Administración.
- Otras situaciones que la Administración considere necesarias para permitir que se realice un cambio de lista.

Las solicitudes para modificar los Iniciadores deben ser enviadas a la Administración tan pronto como se identifique cualquiera de las situaciones anteriores, de lo contrario, el Equipo se arriesga a perder su próximo juego o partida o a ser descalificado del torneo.

La Administración se reserva el derecho a actualizar los requisitos del Suplente a su entera discreción y en cualquier momento.

NOMBRES DE EQUIPOS Y JUGADORES
Para todos los tipos de competencia, los Equipos y Jugadores Clasificados deben utilizar el mismo nombre de Equipo y los mismos nombres de Jugador de la ronda clasificatoria para todas las fases de ese torneo. Los cambios de nombre no están permitidos, salvo en función de ciertas condiciones atenuantes, pero deben ser aprobados por la Administración antes de ser utilizados en un juego oficial. Los cambios de nombre no aprobados entre fases de un torneo estarán sujetos a sanciones.

Los nombres de Equipos y de Jugadores afiliados con organizaciones patrocinadoras y/o asociadas podrían requerir revisión y aprobación adicionales por parte de la Administración. Ver **Sección 16** para información sobre Requisitos de Transmisión.

La Administración puede ordenarles a los equipos y jugadores que cambien sus nombres en cualquier momento.

EXCLUSIVIDAD DE UN SOLO EQUIPO
Cualquier jugador solo puede unirse a un (1) equipo en su Zona Regional como Iniciador o Suplente en cualquier momento.
Ningún jugador en un Equipo Clasificado puede proporcionar asistencia (incluso, entre otras cosas, asistencia financiera y/o patrocinio) a ningún otro Equipo.

CIERRE DE LISTAS
La Administración puede imponer el cierre de listas para Torneos específicos. Mientras se aplica el cierre de listas, no se permiten los cambios en la lista de un equipo sin la aprobación explícita de la Administración.
La Administración hará todo lo posible para anunciar el cierre de la lista antes del período de inscripción del torneo.

SUPLENTES
Se podrá permitir que los Equipos incluyan hasta un Jugador de reserva ("**Suplente**" o "**Sup.**") en su lista. La función de un Suplente es cubrir un puesto vacante de la Lista debido a un acontecimiento imprevisto que le impida al jugador competir en una etapa avanzada del torneo. Solo los jugadores elegibles pueden ser seleccionados para ser un Suplente.

- Los Suplentes no pueden participar con otro Equipo para el torneo en línea en el que están registrados como Suplentes.
- Los Equipos deben agregar el Suplente durante el período de inscripción de los Clasificatorios correspondiente. Los Equipos que no registren un Suplente no podrán utilizar uno.
- Los Suplentes solo pueden activarse en la Lista Activa del Equipo (5 jugadores iniciadores que participan en el torneo) para las etapas avanzadas de un torneo (por ejemplo: Finales Mensuales, Copa Aeos,

Finales Regionales). Los Suplentes no pueden activarse durante las etapas iniciales de un torneo (por ejemplo: Clasificatorio Mensual, Copa Aeos, Campeonatos Regionales).

- Para activar un Suplente en una Lista Activa, los Capitanes del Equipo deben presentar la solicitud a la Administración por escrito antes del torneo. La Administración, a su exclusivo criterio, determina si permitir o no la solicitud.
- Los Championship Points vigentes del Suplente no se tendrán en cuenta para el Total de Puntos del Campeonato a efectos de posicionamiento en la serie.
- Solo se otorgarán Championship Points y premios a la Lista Activa que participó en la última Partida que determina la posición. Los Suplentes que no estén activos en la Lista Activa no obtendrán Championship Points ni premios, incluso si su Equipo los gana.
- El Jugador reemplazado por un Suplente no puede reincorporarse a la Lista Activa y no recibe Championship Points o premios que el Equipo obtenga.

La Administración se reserva el derecho a descalificar a un Equipo Clasificado si su lista no cumple con estos requisitos.

REQUISITOS DE LA LISTA DE TORNEOS EN LÍNEA:
Los Equipos tendrán la opción de seleccionar un Suplente para los torneos en línea.

REQUISITOS DE LA LISTA DEL TORNEO PRESENCIAL:
Los Equipos tendrán que seleccionar un Suplente para ciertos torneos, incluidos todos los Torneos Presenciales. Otros torneos que exijan Suplentes se anunciarán antes de la inscripción para el respectivo torneo.

Los Equipos Clasificados deben seleccionar un Suplente elegible como parte de su intención de participar antes de la fecha designada proporcionada por la Administración. Al no hacerlo, corren el riesgo de perder el derecho a la elegibilidad para competir del Equipo Clasificado.

Los cinco jugadores de la ronda clasificatoria de un Evento Presencial conforman la **"Lista Principal"**. Si cualquiera de la Lista Activa no se presenta en el sitio cuando deba durante el evento, el equipo podrá estar supeditado a sufrir sanciones. El hecho de no seleccionar un Suplente o que el Suplente no esté presente en el sitio podrá tener como resultado la pérdida de una partida por parte de un equipo o su descalificación.

Los equipos no podrán agregar ningún jugador adicional u otros miembros del equipo a su lista luego del cierre de la Lista Activa, salvo que la Administración lo permita de forma expresa.

TARIFA POR COMPARECENCIA PARA SUPLENTES: Los Suplentes podrán ser elegibles para recibir una Tarifa por Comparecencia según el puesto en que clasificó su equipo en el evento. Ver **Sección 23** para más información sobre Tarifas de Comparecencia.

ARREGLOS DE VIAJE PARA SUPLENTES: Todos los Suplentes aprobados de equipos cuya Lista Principal haya ganado un Premio para Viajar también recibirán un Premio para Viajar. Los Equipos que no recibieron un premio para viajar son responsables de sus propios arreglos de viaje, incluidos Suplentes.

REQUISITOS DE LISTA PARA EL WCS:

Los equipos que obtengan una invitación que los clasifique para el WCS deben mantener la misma Lista Principal del torneo y/o evento en el que obtuvieron la clasificación, a menos que los equipos reciban permiso explícito de la Administración. Esto incluye la conclusión del torneo final que otorga Championship Points antes del WCS.

El Suplente para el WCS de un Equipo se define como un jugador invitado a unirse a la Lista Activa de un equipo para el WCS 2024. El Sup seccionado del Equipo debe cumplir con los siguientes requisitos:

- El jugador participó en un torneo de la Serie de Campeonatos de Pokémon UNITE en 2024.

- El jugador continúa cumpliendo los Requisitos de Elegibilidad especificados en las Reglas Oficiales.
- El jugador reside en la misma región que el equipo que busca seleccionarlo como Sup.
- El jugador es capaz de viajar e ingresar a Estados Unidos para el WCS 2024.
- El jugador es capaz de cumplir con los protocolos de COVID-19 que se detallan en el sitio web de pokemon.com.
- El jugador recibe una nominación de al menos cuatro de cinco miembros de la Lista Principal.
- El jugador no está ya seleccionado como el Sup de otro equipo.
- El jugador recibe la aprobación de la Administración tras la revisión de la selección y las cualificaciones de dicho jugador.

16. EXPECTATIVAS Y REQUISITOS DE TRANSMISIÓN: La Administración se reserva el derecho a retransmitir cualquier Partida del Programa. Los Jugadores no pueden rechazar las retransmisiones autorizadas por la Administración. La Administración se reserva el derecho a reprogramar cualquier Partida del Programa para adaptarse a una hora de emisión concreta. Los jugadores no pueden rechazar esta reprogramación. No permitir que la Administración retransmita o reprograme cualquier Partida puede tener como resultado que se produzcan sanciones, como se establece de forma más detallada en la **Sección 19** a continuación.

La Administración puede exigir acciones razonables adicionales por parte de los Jugadores para facilitar y realizar la retransmisión de las partidas del torneo (de forma particular "Retransmisión de la Partida"). Se espera que los Jugadores cooperen y cumplan con la Administración. Estas expectativas pueden incluir, entre otras:

- Estar en línea y listos para jugar hasta 30 minutos antes del inicio de la Partida programada;
- Invitar a los espectadores/observadores u otras cuentas designadas a las antesalas del juego;
- Utilizar un servidor de comunicaciones designado por la Administración para las comunicaciones del Equipo u otra coordinación;
- La participación en Ensayos Técnicos; la participación en Ensayos Generales; la participación en entrevistas antes y después del juego;
- Puesta en escena y comienzo de las partidas según las instrucciones designadas o los tiempos indicados por la Administración; y
- Cualquier otra instrucción razonable impartida por la Administración.

REQUISITOS DE LA INDUMENTARIA DE LOS JUGADORES

Todos los jugadores, incluidos los Suplentes, deben usar una camisa con mangas (se permiten camisetas interiores negras, grises y blancas), pantalones y zapatos cerrados durante la totalidad de cualquier competición o comparecencia retransmitida, incluidos los Eventos Presenciales. Para eventos en los que la Administración proporciona indumentaria, los jugadores deben usar la indumentaria proporcionada a menos que la indumentaria proporcionada por los jugadores haya sido aprobada por la Administración.

A menos que esté aprobada previamente por la Administración, se prohíbe toda vestimenta que muestre un nombre, imagen o logo de una compañía que no sea un artículo publicitario de Pokémon con licencia oficial.

La Administración tendrá la aprobación final sobre toda la vestimenta y se reserva el derecho de prohibir vestimenta objetable u ofensiva, a su exclusiva discreción.

Para los Eventos Presenciales, todos los jugadores deben acatar los Protocolos actuales sobre COVID-19 de la Administración, los cuales pueden exigir que se utilicen las mascarillas adecuadas. No se permite el uso de gorros.

REQUISITOS DE PRESENTACIÓN: La Administración puede exigir que los jugadores presenten fotografías y/o graben y presenten un audio/vídeo a la Administración (de forma particular "**Presentación**"). La Administración puede, a su entera discreción, compilar las Presentaciones de los jugadores y retransmitir o mostrar públicamente de otro modo las Presentaciones como parte de la cobertura y publicidad del Torneo por parte de la Administración para una posible difusión de la cobertura general del Torneo por parte de la Administración. La Administración también puede prohibirles a los jugadores que transmitan en vivo sus partidas y exigirles que

conserven el carácter confidencial de los resultados hasta que sean difundidos públicamente por la Administración. Todas las Presentaciones:

- NO DEBEN contener material que sea (o promover actividades que sean), a entera discreción de la Administración, odioso, calumnioso, injurioso, tortuoso, sexualmente explícito, obsceno, pornográfico, inapropiado, violento, automutilante (por ejemplo: relacionado con el asesinato, la venta de armas, la crueldad, el abuso, etc.), discriminatorio (en función de la raza, color, religión, género, nacionalidad, edad, discapacidad, orientación sexual, identidad de género o cualquier otra clase o característica), ilegal (por ejemplo: consumo de alcohol de menores, abuso de sustancias, piratería informática, etc.), ofensivo, amenazante, profano o acosador; ni contener material que sea amenazante para cualquier persona, lugar, negocio, grupo o a la paz mundial; ni contener palabras o símbolos que sean ampliamente considerados ofensivos para personas de cierta raza, etnia, religión, orientación sexual, identidad o expresión de género o grupo socioeconómico; ni ciertas imágenes, palabras o textos que muestren desnudos, actos de violencia o actos que sean o parezcan ilícitos o peligrosos, o que infrinjan o sean contrarios a las leyes o normativas de cualquier jurisdicción en la que se cree la Presentación;
- NO DEBEN contener material que viole o infrinja los derechos de un tercero, lo que incluye, entre otros, material que viole la intimidad, la publicidad o los derechos de propiedad intelectual, o que constituya la violación de derechos de autor. Sin limitar lo anterior, las Presentaciones no deben incluir marcas comerciales, logotipos, insignias, letreros de ubicación, fotografías, obras de arte o esculturas de terceros, salvo los de la Administración.
- NO DEBEN incluir la mención o representación de cualquier producción audiovisual protegida por derechos de autor, incluidos, entre otros, libros, artículos, fotografías, obras de arte, música, etc., ni descripciones identificativas de cualquier bien de los medios de comunicación que no sean las de la Administración. Las Presentaciones no deben incluir música comercial.

EN CASO DE QUE SE SOSPECHE QUE CUALQUIER JUGADOR INFRINGE CUALQUIERA DE LOS REQUISITOS DE PRESENTACIÓN DE LA RETRANSMISIÓN, LA ADMINISTRACIÓN PODRÁ, A SU ENTERA DISCRECIÓN, DESCALIFICAR A DICHOS JUGADORES EN CUALQUIER MOMENTO DURANTE EL TORNEO Y/O EXIGIR LA DEVOLUCIÓN DE CUALQUIER PREMIO GANADO.

18. REGLAS DEL TORNEO: Los Jugadores siempre deben cumplir con todas las leyes aplicables. Los Jugadores también deben atenerse a las normas más estrictas de integridad personal y deportividad y actuar de forma coherente con estas Reglas Oficiales y los mejores intereses de la Administración. Los Jugadores deben comportarse de manera profesional y deportiva al interactuar con otros jugadores y la Administración, y evitar conductas que desvirtúen la mecánica de juego del Torneo de cualquier manera.

Los Jugadores no pueden utilizar gestos obscenos u ofensivos o blasfemias en su nombre de cuenta, nombre de usuario, nombre en el juego, nombres en pantalla, dirección de correo electrónico, chats/comunicaciones del Torneo, partidas filmadas u otras comunicaciones públicas de cualquier tipo. La Administración tiene la discreción exclusiva para determinar si el contenido es obsceno u ofensivo. Esta regla se aplica al inglés y a todos los demás idiomas e incluye abreviaturas y/o referencias oscuras.

Se espera que los jugadores resuelvan sus diferencias de manera respetuosa y sin recurrir a la violencia, amenazas o intimidación (ya sea de forma física o no). La violencia no está permitida en ningún momento ni lugar ni contra ninguna persona, lo que incluye otros jugadores, fanáticos, Personal u otros funcionarios o representantes de la Administración.

Deportividad: A los participantes del Programa se les exigirá normas estrictas de comportamiento, comunicación y actuación que se aplicarán a las comunicaciones dentro del juego, Discord, Start.gg, cualquier otra plataforma de comunicación oficial utilizada para el Programa, y todas las plataformas de redes sociales. Se espera que los participantes representen al Programa de manera profesional y cortés y tienen estrictamente prohibido participar en comunicaciones o acciones que puedan considerarse vulgares, tóxicas, antagónicas, incendiarias, que distraigan, amenacen o, en general, tergiversen a la Administración en relación con el Programa en cualquier momento.

Software del Torneo: Está estrictamente prohibido cualquier uso intencionado, o intento de uso, por parte de un jugador de cualquier fallo o *exploit* en cualquier software relacionado con el Torneo, lo que incluye, entre otros, el videojuego Pokémon UNITE, la plataforma de llaves Start.gg y la plataforma de chat Discord, y podría tener como resultado la descalificación del jugador por parte de la Administración.

Ningún Jugador puede hacer uso no autorizado del software relacionado con el Torneo, lo que incluye recopilar nombres de usuario y/o direcciones de correo electrónico de usuarios por medios electrónicos o de otro tipo con el fin de enviar correo electrónico no solicitado, o crear cuentas de usuario por medios automatizados o bajo falsos pretextos.

Ningún Jugador tratará de recuperar sistemáticamente cualquier dato no público u otro contenido no público proporcionado por los participantes para crear o compilar, de forma directa o indirecta, una colección, compilación, base de datos o directorio.

Trampas e Integridad del Torneo: Los Jugadores deben competir al máximo de sus capacidades en todo momento. No se tolerará ninguna forma de trampa por parte de un jugador y esto podría tener como resultado la descalificación. Los Jugadores tienen prohibido influenciar o manipular cualquier partida del Torneo y/o engañar, defraudar o inducir a error a otros Jugadores, o intentar suplantar a otro jugador o utilizar el nombre de usuario de otro Jugador.

Soborno: Ningún jugador o equipo puede aceptar ningún regalo o recompensa a un jugador, Administrador, miembro del personal de TPCi, o persona vinculada con otro equipo por los servicios prometidos, prestados o por prestarse para derrotar o intentar derrotar a un equipo competidor.

Regalos: Ningún jugador puede aceptar ningún regalo, recompensa o compensación por servicios prometidos, prestados o por prestar en relación con el juego de competencia, incluidos los servicios relacionados con la derrota o el intento de derrota de un equipo competidor o los servicios diseñados para perder o arreglar una partida o juego. La única excepción a esta regla será en el caso de la compensación basada en el rendimiento pagada a los jugadores por el patrocinador o propietario oficial de un equipo.

Arreglo de partidas: Ningún jugador puede ofrecer, aceptar, conspirar ni intentar influenciar el resultado de un juego o partida a través de ningún medio que esté prohibido por la ley o por estas reglas.

Sin acoso: La Administración se compromete a proporcionar un ambiente competitivo libre de acoso y discriminación. Para cumplir este compromiso, los jugadores tienen prohibido cualquier tipo de acoso o discriminación (ya sea dentro o fuera del Torneo), lo que incluye, entre otras cosas, el que se base en la raza, color, religión, género, nacionalidad, edad, discapacidad, orientación sexual, identidad de género o cualquier otra clase o característica.

Sin desprestigio: Los Jugadores tienen el derecho a expresar sus opiniones de forma profesional y deportiva, siempre que dichos jugadores no hagan declaraciones públicas que pongan en duda la integridad o competencia de otros jugadores, la Administración, o sus respectivos agentes, afiliadas, subsidiarias, representantes o proveedores de servicios. Los Jugadores no podrán en ningún momento hacer, enviar, publicar o comunicar a ninguna persona o entidad, ni en ningún foro público, cualquier observación, comentario o declaración falsa, difamatoria, calumniosa o injuriosa sobre la Administración, ni de ninguno de sus respectivos agentes, afiliadas, subsidiarias, representantes o proveedores de servicios, otros jugadores, el Torneo, o cualquier otro producto o servicio de la Administración o sus agentes, afiliadas, subsidiarias o representantes. Además, los jugadores no pueden fomentar que los miembros del público participen en actividades prohibidas por esta sección. Esta sección no restringe ni impide en modo alguno que un jugador cumpla con la ley aplicable o una orden válida de un tribunal competente o una agencia gubernamental autorizada, siempre que dicho cumplimiento no exceda de lo exigido por la ley o la orden.

Apuestas y juegos de azar: Se prohíbe cualquier forma de apuesta o juego de azar en cualquier torneo dentro del Programa. También se prohíbe que los jugadores ofrezcan información interna, influencia, o participen de cualquier forma en apuestas o juegos de azar a través de la participación directa o indirecta.

Confidencialidad: En ocasiones, la Administración puede compartir información sensible o confidencial con los Participantes. Se prohíbe el intercambio o distribución de información o material confidencial que la Administración les entrega a los Participantes, ya sea de forma intencional o involuntaria. Información confidencial
puede incluir, entre otras cosas, información o material aún no publicado al público general, que una persona razonable sepa o razonablemente deba entender que es confidencial, o información o material designado como confidencial por la Administración.

Conducta ilegal y/o perjudicial: Un jugador no puede participar en ninguna actividad o práctica que (i) le cause descrédito público, escándalo o ridículo, o escandalice u ofenda a una parte o grupo del público, o menoscabe su imagen pública, o (ii) sea, o pueda esperarse razonablemente que sea, perjudicial para la imagen o reputación de, o que den lugar a críticas públicas o reflejen una mala imagen de la Administración o cualquiera de sus respectivos agentes, afiliadas, subsidiarias, representantes o proveedores de servicios, otros jugadores, el Torneo o cualquier otro producto o servicio de la Administración o sus agentes, afiliadas, subsidiarias o representantes. Para evitar dudas, la afiliación de un jugador con personas, entidades o marcas que sean perjudiciales para la imagen o reputación de la Administración o sus respectivos agentes, afiliadas, subsidiarias, representantes o proveedores de servicios, otros jugadores, el Torneo o cualquier otro producto o servicio de la Administración o sus agentes, afiliadas, subsidiarias o representantes, según lo determine la Administración a su entera discreción, se considerará una violación de esta disposición y de estas Reglas Oficiales. A continuación figura una lista no exhaustiva de estos tipos de conducta indebida:

- Violencia real o amenaza de violencia hacia una persona, incluida la violencia doméstica, violencia de pareja, violencia en citas y maltrato infantil;
- Agresión sexual y otros tipos de delitos sexuales;
- Conducta que implique un peligro para la seguridad de otra persona;
- Crueldad animal;
- Robo y otros delitos contra la propiedad; y
- Delitos que impliquen deshonestidad.

Cada jugador reconoce que la Administración puede tener la obligación, en virtud de la ley aplicable, de denunciar actividades ilegales a las autoridades policiales o responder a consultas formales de las autoridades policiales o judiciales en jurisdicciones en las que se sospeche que se produjeron violaciones de la ley.

EN CASO DE QUE SE SOSPECHE QUE CUALQUIER JUGADOR INFRINGE CUALQUIERA DE LAS REGLAS DEL TORNEO, LA ADMINISTRACIÓN PODRÁ, A SU ENTERA DISCRECIÓN, DESCALIFICAR A DICHOS JUGADORES EN CUALQUIER MOMENTO DURANTE EL TORNEO Y/O EXIGIR LA DEVOLUCIÓN DE CUALQUIER PREMIO GANADO.

19. SANCIONES: la Administración se reserva el derecho a considerar o aplicar sanciones caso por caso. La Administración considerará la totalidad de la infracción, incluida la gravedad, circunstancias, antecedentes, consecuencias/impacto, u otro factor relevante de la infracción para tomar una decisión o aplicar una sanción en interés de la integridad del Programa.

La Administración se reserva el derecho a aplicar cualquiera de las siguientes sanciones contra los Participantes y/o Equipos que violen estas Reglas Oficiales:

- Pérdida del Juego;
- Pérdida de la Partida;
- Eliminación del Jugador o Equipo del Torneo (descalificación);
- Pérdida de premios;
- Pérdida de Championship Points;
- Eliminación parcial o total de los Championship Points; y,
- La prohibición de participar en el Programa.

20. LICENCIA Y CESIÓN DE PROPIEDAD INTELECTUAL: Al enviar una Presentación, acepta que dicha Presentación, incluidos todos los derechos incorporados, se considera no confidencial y no protegida por derechos de propiedad intelectual y la Administración no tendrá obligaciones de ningún tipo con respecto a dicha Presentación. La Administración tendrá la libertad de editar, explotar, modificar, publicar, reproducir, utilizar, divulgar, difundir y distribuir la Presentación a terceros, entre otros, en cualquier medio conocido o por conocer, en todo el mundo y a perpetuidad para cualquier fin, sin compensación, permiso o aviso a usted o a terceros. Por medio del presente, le otorga a la Administración y a sus representantes legales, sucesores y cesionarios, una licencia irrevocable y mundial para utilizar a perpetuidad la Presentación de cualquier forma o formato y para modificarla, y reconoce y acepta que si la Administración utiliza la Presentación, no tendrá derecho a ningún crédito, contraprestación, aviso o pago de ningún tipo. Renuncia a todo derecho moral, en la medida en que lo permita la ley, que pueda tener sobre la Presentación y acepta que si la Administración opta por utilizar la Presentación para cualquier fin, todos los derechos de autor u otros derechos de propiedad intelectual que puedan surgir de la Presentación o del uso de la misma por parte de la Administración serán propiedad exclusiva de la Administración. Asimismo, acepta que si la Administración opta por utilizar su Presentación, (o padre/tutor legal si es menor) firmará cualquier documentación solicitada por la Administración sobre esta cesión. SI CUALQUIER USO POR PARTE DE LA ADMINISTRACIÓN DE LA PRESENTACIÓN LA HACE RESPONSABLE ANTE TERCEROS, USTED SE COMPROMETE A INDEMNIZAR A LA ADMINISTRACIÓN, SUS AGENTES, EMPLEADOS, AFILIADAS, SUBSIDIARIAS, REPRESENTANTES Y TODAS LAS PARTES RELACIONADAS POR TODOS Y CADA UNO DE LOS DAÑOS, COSTOS, SENTENCIAS Y GASTOS (LO QUE INCLUYE HONORARIOS DE ABOGADOS RAZONABLES) QUE CONTRAIGA COMO RESULTADO DE LA UTILIZACIÓN DE LA PRESENTACIÓN.

21. AUTORIZACIÓN DE USO PUBLICITARIO: Salvo cuando lo prohíba la ley, al hacer **clic en "acepto" estas Reglas Oficiales** y participar en el Torneo, le otorga a la Administración y sus respectivos agentes, afiliadas, subsidiarias, representantes o proveedores de servicio (cuya concesión se confirmará por escrito previa solicitud de la Administración), el derecho y permiso a imprimir, publicar, difundir y utilizar, en todo el mundo, en cualquier medio conocido o que se desarrolle en el futuro, incluida la World Wide Web, en cualquier momento o momentos, su nombre, nombre de usuario de cuenta, retrato, foto, avatar, voz, imagen, cuenta(s) en redes sociales, opiniones e información biográfica (incluidos, entre otros, ciudad natal y estado/país) con fines publicitarios, comerciales y promocionales sin contraprestación adicional, compensación, permiso o aviso.

22. LÍMITE: UNA (1) INSCRIPCIÓN POR PERSONA (INDEPENDIENTEMENTE DE LA CANTIDAD DE DIRECCIONES DE CORREO ELECTRÓNICO O CUENTAS DE MIEMBROS REGISTRADOS) o POR DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO (INDEPENDIENTEMENTE DE SI MÁS DE UNA PERSONA USA LA MISMA DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO). Solo se aceptarán las inscripciones recibidas en línea de acuerdo con estas Reglas Oficiales. No se aceptará ninguna otra forma de inscripción, ya sea por fax, correo, correo electrónico, teléfono u otra. Los materiales/datos de inscripción que hayan sido manipulados o alterados son nulos.

23. PREMIOS/SELECCIÓN DEL GANADOR/VALOR DE VENTA APROXIMADO:
Recompensas digitales en el juego para el Torneo: Los Jugadores participantes pueden obtener recompensas digitales en el juego por su participación o posición durante el Programa. Las recompensas digitales no tienen un valor real y no pueden canjearse por efectivo.

CHAMPIONSHIP POINTS [PUNTOS DEL CAMPEONATO]: Cada jugador obtendrá Championship Points en función de la posición final de su Equipo al final de cada Torneo de la siguiente forma:

Copa Aeos (Clasificatoria en línea y Play-Ins), Copas y Finales de Marzo y Abril (por región)				
Posición (Finales)	**Championship Points**		**Posición (Copa)**	**Championship Points**
1	300		9 - 12	70

2	240
3	192
4	154
5 - 6	123
7 - 8	98

13 - 16	54
17 - 24	38
25 - 32	30
33 - 48*	24
49 - 64*	19
65 - 96*	15
97 - 128*	12

**No se aplican premios por Championship Points a la Zona Regional de OC*

Copa Aeos (EUIC) y Campeonatos Regionales (por región)			
Posición	**Championship Points**	**Posición**	**Championship Points**
1	500	9 - 12	131
2	400	13 - 16	100
3	320	17 - 24	62
4	256	25 - 32	50
5 - 6	205	33 - 48*	40
7 - 8	164	49 - 64*	31
		65 - 96*	25
		97 - 128*	20

**No se aplican premios por Championship Points a la Zona Regional de OC*

Premios en efectivo: Los ganadores elegibles recibirán un valor de efectivo como se indica en el cuadro a continuación. Todos los premios se pagan en dólares estadounidenses. El premio en efectivo solo se otorga a los mejores equipos en la Copa Aeos, las Finales Regionales y el Campeonato Mundial. Los premios se pagarán a las personas del Equipo, como se indica en la columna de Asignación Individual. El desglose de los premios es el siguiente:

Copa Aeos: Play-Ins, Finales de Marzo y Finales de Abril (por región)		
Rango	Asignación total	Asignación individual
1	$1,500	$300
2	$1,000	$200
3	$625	$125

4	$375	$75
Total	**$3,500**	**-**

Copa Aeos		
Rango	**Asignación total**	**Asignación individual**
1	$30,000.00	$6,000.00
2	$20,000.00	$4,000.00
3	$15,000.00	$3000.00
4	$10,000.00	$2000.00
5	$7,500.00	$1500.00
5	$7,500.00	$1500.00
7	$5,000.00	$1000.00
7	$5,000.00	$1000.00
Total	**$100,000.00**	**-**

Finales Regionales (por región)		
Rango	Asignación total	Asignación individual
1	$20,000.00	$4,000.00
2	$10,000.00	$2,000.00
3	$8,000.00	$1,600.00
4	$4,000.00	$800.00
5	$2,500.00	$500.00
5	$2,500.00	$500.00
7	$1,500.00	$300.00
7	$1,500.00	$300.00
Total	**$50,000.00**	**-**

Campeonato Mundial		
Rango	Asignación total	Asignación individual
1	$100,000.00	$20,000.00
2	$75,000.00	$15,000.00
3	$65,000.00	$13,000.00
4	$60,000.00	$12,000.00
5	$45,000.00	$9,000.00
5	$45,000.00	$9,000.00
7	$25,000.00	$5,000.00
7	$25,000.00	$5,000.00
9	$10,000.00	$2,000.00
9	$10,000.00	$2,000.00
9	$10,000.00	$2,000.00
9	$10,000.00	$2,000.00
13	$5,000.00	$1,000.00
13	$5,000.00	$1,000.00
13	$5,000.00	$1,000.00
13	$5,000.00	$1,000.00
Total	**$500,000.00**	

El total de todos los premios que se otorgará no superará un millón setecientos cincuenta mil dólares estadounidenses ($1,750,000.00 USD).

Premios para viajar: Los jugadores en los equipos que clasifiquen por un lugar en el Campeonato Mundial a través de las Finales del Campeonato Regional (consulte la **Sección 10** para obtener detalles) recibirán un Premio para viajar y asistir al evento (varía por región, pendiente de anuncio). Otros torneos en los que se otorguen Premios para viajar se anunciarán posteriormente, pero no superarán 150 Premios para viajar en total. El valor de venta aproximado ("ARV") de cada Premio para viajar no superará los cinco mil dólares estadounidenses ($5,000.00 USD).

Los jugadores que son elegibles para un premio para viajar recibirán un importe antes de impuestos basado en los criterios indicados en la siguiente página de información sobre premios para viajar en Pokemon.com: https://www.pokemon.com/us/pokemon-news/changes-to-play-pokemon-travel-awards/. Cualquier jugador elegible para recibir un premio para viajar que no confirme su intención de participar como se describe en la **Sección 5** puede perder el premio para viajar a discreción de la Administración.

TARIFA POR PRESENCIA DEL SUPLENTE EN EVENTOS PRESENCIALES:
Los **Suplentes** que asisten a un evento presencial pueden ser elegibles para recibir una tarifa por presencia o un premio en efectivo pagado por TPCi de acuerdo con las siguientes circunstancias:

- Si un Suplente asiste a un evento presencial y nunca se convierte en un Iniciador, el Suplente recibirá una tarifa por presencia en función del evento:
    - Campeonato Internacional Europeo de 2024: Setenta y cinco dólares estadounidenses ($75.00).
    - Campeonato Internacional Norteamericano de 2024: Ciento cincuenta dólares estadounidenses ($150.00).
    - Campeonato Mundial Pokémon 2024: Quinientos dólares estadounidenses ($500.00).
- Si un Suplente asiste al evento presencial, se convierte en un Iniciador y juega al menos un juego durante el evento presencial, pero no juega todas las partidas que su equipo tenía programadas, el Suplente recibirá una tarifa por comparecencia en función del evento:
    - Campeonato Internacional Europeo de 2024: Ciento cincuenta dólares estadounidenses ($150.00).
    - Campeonato Internacional Norteamericano de 2024: Trescientos dólares estadounidenses ($300.00).
    - Campeonato Mundial Pokémon 2024: Mil dólares estadounidenses ($1000.00).
    - En este escenario, cada miembro de la Lista Activa habrá jugado al menos un juego.
    - En este escenario, el jugador de la Lista Principal que ya no sea un Iniciador recibirá la asignación individual completa del premio en efectivo en función del puesto del Equipo.
- Si un Suplente asiste al evento presencial, se vuelve un Iniciador y juega todas las partidas que su equipo tenía programadas, el Suplente recibirá la asignación individual completa del premio en efectivo en función del puesto del Equipo.
    - El jugador de la Lista Principal que fue eliminado no será elegible para recibir la asignación individual del premio en efectivo.
    - Ni el jugador de la Lista Principal que fue eliminado de la lista (anteriormente un Iniciador) ni el Suplente serán elegibles para recibir una tarifa por comparecencia.

RESTRICCIONES DE LOS PREMIOS: Todos y cada uno de los impuestos federales, estatales y locales aplicables, así como todas las tasas y gastos relacionados con la aceptación y el uso del premio no especificados en el presente documento son responsabilidad exclusiva del ganador. El premio no se puede sustituir, ceder o transferir. No obstante, la Administración se reserva el derecho a realizar sustituciones de premios equivalentes a su entera discreción por uno de valor comparable o superior. La Administración no reemplazará ningún premio o componente de un premio que se haya perdido o robado. El premio no puede utilizarse en combinación con ninguna otra promoción u oferta. Solo los premios indicados en estas Reglas Oficiales están disponibles para ganarse en el Torneo.

Excepto en donde esté prohibido por ley, cada ganador potencial deberá completar y devolver (y el padre/tutor legal deberá completar, si el ganador potencial es menor en su lugar de residencia), en el plazo de diez (10) días a partir de la fecha de envío del aviso, una Declaración jurada de elegibilidad, responsabilidad y autorización de uso publicitario (la "**Declaración Jurada**"), para reclamar su premio. Si después del primer intento de contactar al ganador potencial, el ganador potencial (y, si corresponde, su padre/tutor legal) no firma y entrega la Declaración Jurada en el período exigido, o en el caso de que un ganador potencial sea descalificado por cualquier razón, será considerará que perdió el premio y la Administración, a su entera discreción, determinará la disposición del premio (por ejemplo: puede optar por donar el premio a otra entidad, a su entera discreción)

24. ERRORES DE INSCRIPCIÓN/FALTA DE DEVOLUCIÓN DE LAS INSCRIPCIONES: La Administración no se hace responsable por las inscripciones perdidas, tardías, incompletas, dañadas, robadas, inválidas, ininteligibles o mal dirigidas, que no se considerará una inscripción al Torneo. En caso de dicha indisponibilidad o interrupciones al servicio o el equipamiento utilizado en conexión con el Torneo, la Administración operará el Torneo de conformidad con la Sección 9 de estas Reglas Oficiales, pero en cada instancia donde sea aplicable, las determinaciones se realizan a exclusivo criterio de la Administración.

Una vez presentadas, las presentaciones e inscripciones pasan a ser propiedad exclusiva de la Administración, excepto en la medida en que lo prohíba la ley, y no se reconocerán ni devolverán, excepto en la medida en que lo requiera la ley. Podrá exigírseles a los ganadores potenciales que presenten un documento de identidad. La Administración puede exigir que el ganador potencial aporte pruebas de que es el titular autorizado de la dirección de correo electrónico y/o la contraseña asociadas a la inscripción ganadora.

25. GANADORES POTENCIALES: TODOS LOS GANADORES POTENCIALES ESTÁN SUPEDITADOS A LA VERIFICACIÓN DE LA ADMINISTRACIÓN, CUYAS DECISIONES SON DEFINITIVAS. LA ADMINISTRACIÓN TENDRÁ LA EXCLUSIVA CAPACIDAD DE DETERMINAR CUALQUIER TIPO DE VERIFICACIÓN O VALIDACIÓN QUE SE REQUIERA. NO SE CONSIDERA QUE UN JUGADOR ES GANADOR DE NINGÚN PREMIO A MENOS Y HASTA QUE SE HAYA VERIFICADO SU ELEGIBILIDAD, EL JUGADOR O, SI CORRESPONDE, SU PADRE/TUTOR LEGAL HAYA FIRMADO UNA DECLARACIÓN JURADA, Y SE HAYA NOTIFICADO AL JUGADOR DE QUE LA VERIFICACIÓN ESTÁ COMPLETA.

Los ganadores potenciales serán notificados por correo electrónico (o correo exprés) enviado en el plazo de quince (15) días hábiles luego del final del Torneo aplicable a la dirección proporcionada en el formulario de inscripción.
Se descalificará a un ganador potencial si (i) no cumple con estas Reglas Oficinales (o se determina que es inelegible de otra forma), (ii) no firma una Declaración Jurada o de otra manera responde al aviso sobre el premio en el plazo de diez (10) días de su transmisión (o recepción, si se envía por correo), o si la aviso sobre el premio enviada por correo electrónico es devuelva como no entregado luego de tres (3) intentos, o (iii) el premio no puede entregarse por cualquier motivo. Si la Administración notifica o pretende entregar un premio o intenta contactar de otra forma a un ganador potencial y dicho ganador potencial es descalificado posteriormente, entonces la Administración utilizará su juicio comercial razonable para determinar, a su entera discreción, la disposición del premio (por ejemplo: puede optar por donar el premio a otra entidad, a su entera discreción).

Ganar un premio está supeditado al cumplimiento de todos los requisitos aquí establecidos. Los ganadores son los únicos responsables por todos los gastos (por ejemplo, viaje, alojamiento y aranceles de inscripción aplicables), en relación con la participación en el Torneo (incluida la aceptación de cualquier premio) que no se especifican en el presente.

26. CONDICIONES ADICIONALES: La participación constituye el acuerdo total e incondicional del participante con estas Reglas Oficiales y las decisiones de la Administración, las cuales son definitivas y vinculantes en todos los asuntos relacionados con el Torneo.

La Administración se reserva el derecho a realizar una comprobación de los antecedentes de cualquier ganador potencial/compañero de viaje, incluidos, entre otros, expedientes judiciales civiles y penales e informes policiales, y los ganadores potenciales y sus compañeros de viaje aceptar presentar dicha comprobación de antecedentes. En la medida en la que la ley lo exija, el ganador/compañero de viaje autorizará esta comprobación de antecedentes. La Administración también puede tomar todas las medidas necesarias para corroborar cualquier información proporcionada por el ganador/compañero de viaje a la Administración en su entrevista. En este sentido, el ganador/compañero de viaje tendrá la obligación de proporcionar contactos e información necesarios para que la Administración pueda realizar dicha investigación. La Administración se reserva el derecho (a su entera discreción) a descalificar a un ganador/compañero de viaje en función de la comprobación de antecedentes y seleccionar un suplente.

PRECAUCIÓN: CUALQUIER PERSONA QUE INTENTE DELIBERADAMENTE SOCAVAR LA OPERACIÓN LEGÍTIMA DE ESTE TORNEO O ALTERAR O DAÑAR UN SITIO WEB PODRÁ ESTAR SUPEDITADA A SANCIONES Y MULTAS; Y LA ADMINISTRACIÓN SE RESERVA EL DERECHO A RECLAMAR DAÑOS A DICHA PERSONA EN LA MEDIDA EN QUE LO PERMITA LA LEY.

27. EXONERACIÓN E INDEMNIZACIÓN: En la medida máxima permitida por la legislación aplicable, al participar en este Torneo y/o recibir un premio, acepta exonerar y mantener indemne, y defender (según lo decida la Administración) a la Administración y a cada una de sus respectivas compañías relacionadas, y todos sus respectivos funcionarios, directores, accionistas, empleados y agentes (en conjunto, las "**Partes Exoneradas**") de

toda responsabilidad, sanción, sentencia, costo (incluidos honorarios razonables de abogados), pérdidas, gastos, conciliaciones y reclamos ("Reclamos") que surjan de (i) su incumplimiento de las Reglas Oficiales o violación de cualquier ley, (ii) su negligencia grave o conducta dolosa, (iii) su participación en el Torneo (o actividades relacionadas) que causen, directa o indirectamente, en su totalidad o en parte, cualquier responsabilidad, lesión, muerte, pérdida o daño al participante o a cualquier persona física o jurídica, lo que incluye, entre otros, daños a bienes muebles o inmuebles, o (iv) su aceptación, posesión o uso/mal uso de un premio. Para evitar dudas, nada en estas Reglas excluirá o limitará la responsabilidad por pérdidas que no puedan ser legalmente excluidas o limitadas por la legislación aplicable, incluida la responsabilidad por fallecimiento o lesiones personales causadas por negligencia de la Administración o sus empleados, agentes o subcontratistas. La Parte Exonerada que solicite indemnización deberá brindar aviso Razonable sobre un Reclamo que se le realiza a usted, con la condición de que la falta de aviso no lo releve de ninguna responsabilidad u obligación a indemnizar. Puede defender y conciliar el Reclamo con un abogado de su elección, siempre que mantenga a la Parte Exonerada razonablemente informada sobre todos los desarrollos materiales relacionados con el Reclamo y le brinde a la Parte Exonerada y sus asesores, a su propio cargo, copias de todos los documentos y otra información relevante para los desarrollos materiales, y la Parte Exonerada podrá participar en la defensa y conciliación con un abogado de su propia elección a su propio cargo. Si usted decide no defender o conciliar el Reclamo, la Parte Exonerada podrá defenderlo o conciliarlo con un abogado de su propia elección y podrá pagar, llegar a un compromiso o conciliar dicho Reclamo y solicitar indemnización por cualquier Reclamo que usted presente, incluidos costos de cobro. No puede llegar a un compromiso ni conciliar un Reclamo indemnizado sin el consentimiento previo por escrito de la Parte Exonerada, que no se podrá retener sin justificación, tener condiciones o retrasarse.

28. LIMITACIONES DE RESPONSABILIDAD: EN LA MEDIDA MÁXIMA PERMITIDA POR LA LEY APLICABLE, LAS PARTES EXONERADAS NO TENDRÁN NINGUNA RESPONSABILIDAD Y USTED LAS MANTENDRÁ INDEMNES DE TODA RESPONSABILIDAD POR (A) CUALQUIER INFORMACIÓN INCORRECTA O INEXACTA, YA SEA CAUSADA POR LOS ERRORES DE LOS JUGADORES O POR CUALQUIER EQUIPAMIENTO, HARDWARE, SOFTWARE O PROGRAMACIÓN RELACIONADOS CON EL TORNEO o por cualquier otro motivo, (b) LESIONES, PÉRDIDAS O DAÑOS DE CUALQUIER TIPO A usted o a cualquier otra PERSONA, INCLUIDAS LAS LESIONES PERSONALES O EL FALLECIMIENTO, O LOS BIENES RESULTANTES EN TODO O EN PARTE, DIRECTA O INDIRECTAMENTE, DE LA ACEPTACIÓN, POSESIÓN, USO INDEBIDO O UTILIZACIÓN DE UN PREMIO, INSCRIPCIÓN O PARTICIPACIÓN EN ESTE TORNEO O CUALQUIER ACTIVIDAD RELACIONADA CON EL TORNEO, O CUALQUIER RECLAMO EN FUNCIÓN DE LOS DERECHOS DE PUBLICIDAD, DIFAMACIÓN O INVASIÓN DE LA INTIMIDAD, O ENTREGA DE MERCANCÍAS. LAS PARTES EXONERADAS NO SON RESPONSABLES SI EL TORNEO NO PUEDE PROCEDER COMO ESTABA PREVISTO O SI NO PUEDE ENTREGARSE UN PREMIO DEBIDO A CANCELACIONES, RETRASOS O INTERRUPCIONES, incluidas las cancelaciones, los retrasos o las interrupciones causados POR FUERZA MAYOR, ACTOS BÉLICOS, DESASTRES NATURALES, AMENAZA O REALIDAD DE CRISIS DE SALUD PÚBLICA (INCLUIDAS, ENTRE OTRAS, EPIDEMIAS Y PANDEMIAS, ASÍ COMO CUALQUIER CIERRE U ORDEN DE PERMANENCIA EN EL HOGAR RELACIONADOS CON ELLAS), CONDICIONES METEOROLÓGICAS O TERRORISMO. EN LA MEDIDA MÁXIMA PERMITIDA POR LA LEY APLICABLE, LAS PARTES EXONERADAS NO SON RESPONSABLES POR DE LA FALTA DE DISPONIBILIDAD O DE LAS INTERRUPCIONES DE CUALQUIER SERVICIO O EQUIPAMIENTO UTILIZADO EN RELACIÓN CON EL TORNEO, LO QUE INCLUYE, ENTRE OTRAS COSAS (1) INTERRUPCIONES EN CUALQUIER RED, SERVIDOR, INTERNET, SITIO WEB, TELÉFONO, SATÉLITE, COMPUTADORA U OTRAS CONEXIONES (2) FALLAS DE CUALQUIER TELÉFONO, SATÉLITE, HARDWARE, SOFTWARE U OTRO EQUIPAMIENTO, (3) TRANSMISIONES CONFUSAS, MAL DIRIGIDAS O MEZCLADAS, O CONGESTIÓN DEL TRÁFICO, O (4) OTROS ERRORES DE CUALQUIER TIPO, YA SEAN HUMANOS, TÉCNICOS, MECÁNICOS O ELECTRÓNICOS, O (5) LA RECOLECCIÓN INCORRECTA O INEXACTA DE INFORMACIÓN DE INSCRIPCIÓN O DE OTRO TIPO, O LA IMPOSIBILIDAD DE RECOLECTAR DICHA INFORMACIÓN. EN LA MEDIDA MÁXIMA PERMITIDA POR LA LEY APLICABLE, AL PARTICIPAR EN ESTE TORNEO, ACEPTA QUE LAS PARTES EXONERADAS NO SERÁN RESPONSABLES POR NINGUNA LESIÓN, DAÑO O PÉRDIDA DE NINGÚN TIPO, INCLUIDOS LOS DAÑOS DIRECTOS, INDIRECTOS, INCIDENTALES, EMERGENTES O PUNITIVOS A usted o a cualquier otra PERSONA, INCLUIDO EL FALLECIMIENTO, O A LA PROPIEDAD DERIVADOS DEL ACCESO Y USO DE CUALQUIER SITIO WEB O PLATAFORMA DE SOFTWARE ASOCIADA CON ESTE TORNEO O LA DESCARGA Y/O IMPRESIÓN DE MATERIAL DESCARGADO DE DICHO SITIO WEB O PLATAFORMA DE SOFTWARE. EN LA MEDIDA MÁXIMA PERMITIDA POR LA LEGISLACIÓN APLICABLE, USTED ACEPTA ADEMÁS QUE SU ÚNICO Y EXCLUSIVO RECURSO LEGAL PARA CUALQUIER RECLAMO QUE SURJA EN VIRTUD DE ESTAS REGLAS OFICIALES O EL TORNEO, O EN CONEXIÓN CON ELLOS, SE LIMITARÁ A SUS RECURSOS LEGALES POR DAÑOS MONETARIOS, CUYO IMPORTE NO

PODRÁ SUPERAR LOS CIEN DÓLARES ($100). USTED EN NINGÚN CASO TENDRÁ DERECHO A PROHIBIR O LIMITAR A CUALQUIER PARTE EXONERADA DE LLEVAR ADELANTE EL TORNEO, EL PROGRAMA O EL JUEGO DE Pokémon UNITE, NI DE EJERCER CUALQUIERA DE LOS DERECHOS O LAS LICENCIAS OTORGADOS A LAS PARTES EXONERADAS EN EL PRESENTE. PARA EVITAR DUDAS, NADA EN ESTAS REGLAS EXCLUIRÁ O LIMITARÁ LA RESPONSABILIDAD POR PÉRDIDAS QUE NO PUEDAN SER LEGALMENTE EXCLUIDAS O LIMITADAS POR LA LEGISLACIÓN APLICABLE, INCLUIDA LA RESPONSABILIDAD POR EL FALLECIMIENTO O LESIONES PERSONALES PROVOCADAS POR LA NEGLIGENCIA DE LA ADMINISTRACIÓN O SUS EMPLEADOS, AGENTES O SUBCONTRATISTAS.

SIN PERJUICIO DE LO ANTERIOR, EN LA MEDIDA MÁXIMA PERMITIDA POR LA LEY APLICABLE, TODO SOBRE ESTE TORNEO, INCLUIDO TODO SITIO WEB O PLATAFORMA DE SOFTWARE QUE SE RELACIONE CON ESTE TORNEO Y TODOS LOS PREMIOS, SE PROPORCIONA "TAL CUAL", SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, YA SEA EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUIDAS, ENTRE OTRAS, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD, IDONEIDAD PARA UN FIN DETERMINADO O AUSENCIA DE INFRACCIÓN. ES POSIBLE QUE ALGUNAS JURISDICCIONES NO AUTORICEN LAS LIMITACIONES O EXCLUSIONES DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS INCIDENTALES O EMERGENTES O EXCLUSIONES DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS, POR LO QUE ALGUNAS DE LAS LIMITACIONES O EXCLUSIONES ANTERIORES PUEDEN NO SER APLICABLES. COMPRUEBE LA LEGISLACIÓN LOCAL PARA CONOCER LAS RESTRICCIONES O LIMITACIONES SOBRE ESTAS LIMITACIONES O EXCLUSIONES.

29. DISPUTAS/ELECCIÓN DE DERECHO APLICABLE: Estas Reglas Oficiales se rigen e interpretan de acuerdo con las leyes del Estado de Washington, excluyendo sus disposiciones sobre conflicto de leyes, tal como se aplican a los acuerdos firmados por los residentes de Washington y celebrados únicamente dentro del Estado de Washington y se somete a la jurisdicción personal de Washington. Acepta de forma irrevocable que los tribunales estatales y federales ubicados en el Estado de Washington, Estados Unidos, tendrán jurisdicción exclusiva sobre cualquier disputa que surja de o se relacione con estas Reglas Oficiales con respecto a cualquier reclamo que presente en nuestra contra y tendrán jurisdicción no exclusiva sobre cualquier reclamo que presentemos contra usted. Se compromete a aceptar el aviso por correo en el estado o país en el que se ubica su domicilio, según nos haya indicado. POR MEDIO DEL PRESENTE, LAS PARTES RENUNCIAR A UN JUICIO POR JURADO.

30. PRIVACIDAD: La información personal identificable que los jugadores presenten como parte de este Torneo se utilizará para administrar el Torneo, seleccionar ganadores y entregar premios, y se tratará de acuerdo con la política de privacidad de TPCi, a la que se puede acceder en su sitio web en https://www.pokemon.com/us/privacy-notice/, la política de privacidad en línea de Discord, tal como figura en su sitio web https://discord.com/privacy, la política de privacidad de Esports Engine en https://assets.esportsengine.co/docs/privacy.pdf y la política de privacidad en línea de Start.gg, tal como figura en su sitio web https://www.start.gg/about/privacy.

31. LISTAS DE GANADORES: Para ver la lista de ganadores para el Torneo, por favor, visite Pokemon.com. La lista de ganadores estará disponibles una vez finalizada la validación del ganador.

32. DERECHOS DE AUTOR: © 2021 Pokémon. © 1995 – 2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2021 Tencent. TM, ® Nintendo.

33. ZONAS REGIONALES (SUJETAS A CAMBIO):

Asia Pacífico – Este:
Hong Kong, Macau, Filipinas, Taiwan

Asia Pacífico – Oeste:
Indonesia, Malasia, Singapur, Tailandia

Brasil:
Brasil

Europa:
Austria, República Checa, Dinamarca, Finlandia, Francia, Alemania, Guernsey, Isla de Man, Irlanda, Italia, Jersey, Luxemburgo, Malta, Noruega, Polonia, Portugal, España, Suecia, Suiza, Reino Unido

India

Japón

Corea:
Corea del Sur

Norte de Latinoamérica:
Colombia, República Dominicana, Ecuador, El Salvador, Guatemala, México, Nicaragua

Sur de Latinoamérica:
Argentina, Bolivia, Chile, Paraguay, Perú, Uruguay

Norteamérica:
Canadá, Estados Unidos de América (incluido Puerto Rico)

Oceanía:
Australia, Nueva Zelanda