



Circuito Galar

BASES DE PARTICIPACIÓN

Última revisión: 19 septiembre 2020

Tabla de contenidos

1. INFORMACIÓN GENERAL	4
1.1 Acerca de Circuito Galar.....	4
1.2 Organización del circuito.....	4
2. ESTRUCTURA GENERAL DE CIRCUITO GALAR	5
2.1 Eventos clasificatorios	5
2.2 Método de clasificación	6
2.3 Fase final	6
2.4 Premios	7
2.4.1 Puntos de Galar.....	7
2.4.2 Viaje pagado a la fase final presencial en Madrid	7
2.4.3 Premios en la fase final	8
3. EVENTOS CLASIFICATORIOS	8
3.1 Estructura y formato.....	8
3.1.1 Información de los torneos	8
3.1.2 Formato de competición	9
3.1.3 Información del equipo Pokémon.....	9
3.1.4 Inscripción a los torneos	10
3.1.5 Estructura de la competición	11
3.1.6 Emisión en directo	12
3.2 Procedimientos y sanciones.....	12
3.2.1 Demoras	12
3.2.2 Tiempos de ronda	13
3.3.3 Desempates	13
3.3.4 Reporte de resultados	14
3.3.5 Cesiones.....	14
3.3.6 Abandono del torneo	15
3.3.7 Problemas y errores de conexión	15

4. SHOW CON EL INFLUENCER	16
4.1 Formato.....	16
4.2 Estructura.....	17
4.2.1 Enfrentamientos.....	17
4.2.2 Calendarización y horarios.....	17
4.2.3 Emisión en directo.....	17
4.2.4 Resultados.....	18
4.2.5 Demoras y tiempos de combate.....	18
5. INTEGRIDAD DE LA COMPETICIÓN Y CÓDIGO DE CONDUCTA	18
6. JUGADORES	18
6.1 Información pública del evento y protección de datos.....	18
6.2 Requisitos de participación.....	19
6.2.1 Cuenta en Battlefy.....	19
6.2.2 Cuenta en Discord.....	19
6.2.3 Suscripción activa a <i>Nintendo Switch Online</i> y descarga del reglamento.....	20
6.2.5 Región.....	21
6.2.6 Edad mínima.....	21
7. ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS	22
8. JUGADORES INELIGIBLES	22

1. Información general

El **Circuito Galar 2020** (“el circuito”) es un evento desarrollado para los juegos Pokémon Espada y Escudo (“el juego”) y organizado por Victory Road (“la organización”). Esta página contiene sus normas oficiales (“el reglamento”) y todo lo necesario para la comprensión y adhesión de estas durante sus eventos en línea y/o presenciales (“las competiciones” o “los torneos”). Todo usuario (“jugador” o “participante”) en la competición debe familiarizarse con lo definido en este documento.

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

1.1 Acerca de Circuito Galar

Circuito Galar es la primera edición de una iniciativa cuyo objetivo será la activación de la comunidad de jugadores de Pokémon Espada y Escudo, otorgando a todos los jugadores, de cualquier nivel o grado de experiencia, la oportunidad de probar por primera vez la experiencia de combates Pokémon competitivos con otros jugadores.

Mediante la fusión de 10 eventos competitivos con el show de 10 reconocidos influencers de la comunidad, se busca agrupar la comunidad de interés general en el juego, conocida como “comunidad casual”, y la comunidad competitiva de Pokémon en su formato oficial, conocido como Pokémon VGC. Se busca el balance entre la competitividad que ofrecen los torneos entre jugadores y el show que ofrecen nuestros influencers, de manera que tanto jugadores como espectadores puedan disfrutar del evento en misma medida.

Del mismo modo, mediante los eventos multitudinarios en línea y su correspondiente fase final que se organizarán durante el Circuito Galar, definiremos un campeón nacional (“Campeón del Circuito Galar”), pues solo los jugadores con mejores resultados del país avanzarán hacia la mencionada fase final del mismo.

1.2 Organización del circuito

Victory Road es la única organizadora y responsable del Circuito Galar. Nintendo y The Pokémon Company no organizan ni colaboran en la organización de esta acción promocional, por lo que no pueden ser consideradas en ningún caso como responsables de la misma. Cualquier reclamación sobre el funcionamiento o mecánica de esta acción promocional debe dirigirse contra Victory Road como organizador de esta.

2. Estructura general de Circuito Galar

El circuito dará comienzo el día de su anuncio (16 de junio de 2020), inaugurándose con el torneo de exhibición entre los líderes del gimnasio (27 y 28 de junio de 2020) y comenzando los eventos de la fase clasificatoria a partir de la fecha del primero de los torneos (julio 2020).

A partir de dicha fecha, el circuito quedará dispuesto de 10 jornadas de 2 semanas cada una, donde el primer fin de semana se organizará el evento clasificatorio y, el siguiente fin de semana, el show con los clasificados y el influencer de cada torneo. La fase final será celebrada en otoño de 2020 (fechas aún no definidas).

En total, el Circuito Galar dispondrá de:

- Un torneo de exhibición entre los líderes del gimnasio.
- Diez jornadas compuestas por diez eventos clasificatorios en línea y diez shows de enfrentamiento jugador-influencer.
- Una gran final presencial.

2.1 Eventos clasificatorios

Evento	Fechas	Evento	Fechas
Exhibición líderes de gimnasio	27-28 junio		
Evento clasificatorio #1	11-12 julio	Show influencer #1	17-18 julio
Evento clasificatorio #2	25-26 julio	Show influencer #2	1-2 agosto
Evento clasificatorio #3	8-9 agosto	Show influencer #3	17-18 agosto
Evento clasificatorio #4	22-23 agosto	Show influencer #4	29-30 agosto
Evento clasificatorio #5	5-6 septiembre	Show influencer #5	12-13 septiembre
Evento clasificatorio #6	19-20 septiembre	Show influencer #6	26-27 septiembre
Evento clasificatorio #7	3-4 octubre	Show influencer #7	10-11 octubre
Evento clasificatorio #8	17-18 octubre	Show influencer #8	24-25 octubre
Evento clasificatorio #9	31 oct-1 nov	Show influencer #9	7-8 noviembre
Evento clasificatorio #10	14-15 noviembre	Show influencer #10	21-22 noviembre
Gran final	Diciembre 2020		

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

2.2 Método de clasificación

Los jugadores ganarán Puntos de Galar (PG, "puntos") mediante los eventos clasificatorios y el show con los influencers de tal manera como queda descrita en el punto 2.4.1.

Todos los jugadores podrán competir en todos los eventos clasificatorios ("jornadas") que deseen. Sin embargo, sólo contarán sus 3 mejores jornadas de cara al total de la fase clasificatoria, sumándose los puntos obtenidos con sus tres mejores posiciones en el evento y el posterior show con el influencer.

Los cuarenta (40) jugadores con más puntos al final de la fase clasificatoria (una vez celebrados los diez torneos clasificatorios) obtendrán una invitación a la fase final, que se celebrará en Madrid. En caso de no poder asistir alguno de ellos, las invitaciones correrán a los siguientes nombres de la lista.

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

1. Se contabilizan los puntos conseguidos en todos los eventos jugados por cada jugador empatado (es decir, más de los 3 que actualmente contaban).
2. Si la situación no cambiase tras el punto 1 y fuera un empate entre dos jugadores, se realizará un enfrentamiento al mejor de 5 combates entre ellos. El ganador de dicho enfrentamiento obtendrá la posición sobre su oponente. Si las posiciones no fueran determinantes (por ejemplo: 12º y 13º) y ambos jugadores estuvieran de acuerdo, dichas posiciones quedarían decididas de manera aleatoria.
3. Si se tratase de un empate triple, se realizaría un triangular al mejor de 3 combates hasta decidir el ganador. El ganador de dicho enfrentamiento obtendrá la posición sobre su oponente, así como el segundo obtendría la posición sobre el tercero. Si hubiera empate en un primer triangular, se seguirán jugando triangulares hasta decidir un ganador. Si las posiciones no fueran determinantes (por ejemplo: 12º, 13º y 14º) y ambos jugadores estuvieran de acuerdo, dichas posiciones quedarían decididas de manera aleatoria.
4. Si se tratase de un empate cuádruple o mayores, se realizaría una eliminatoria directa con *seedings* aleatorizados. Si las posiciones no fueran determinantes (por ejemplo: 12º, 13º, 14º y 15º) y ambos jugadores estuvieran de acuerdo, dichas posiciones quedarían decididas de manera aleatoria.

2.3 Fase final

La fase final tendrá lugar en otoño de 2020 (fecha por confirmar) de manera presencial en Madrid. Sin embargo, y dada la situación actual con respecto al COVID-19, la organización se reserva el derecho a la cancelación y/o reemplazo de dicho evento presencial en Madrid en cualquier momento, tanto por razones de salud pública como cualquier otro motivo no descrito en este epígrafe.

2.4 Premios

2.4.1 Puntos de Galar

En cada jornada clasificatoria (evento clasificatorio + show con el influencer) los jugadores ganarán puntos en base a la siguiente distribución:

Resultado	Puntos de Galar	Show con el influencer	Kicker de jugadores*
1º puesto	400 PG	+50 PG si gana el combate	-
2º puesto	300 PG	+50 PG si gana el combate	-
3-4º puesto	200 PG	+50 PG si gana el combate	-
5-8º puesto	150 PG	+25 PG si gana el combate	+64 jugadores
9-16º puesto	80 PG	+25 PG si gana el combate	+128 jugadores
17-32º puesto	40 PG	-	+256 jugadores
33-64º puesto	20 PG	-	+512 jugadores
65-128º puesto	10 PG	-	+1024 jugadores

La cantidad de puntos que otorga cada torneo depende de la cantidad de jugadores que participan en él (*kicker*), de modo que, a mayor asistencia en un evento, más jugadores obtienen PG. La organización podría alterar esta tabla en cualquiera de los eventos para mantener una estructura íntegra y justa.

Los 16 mejores jugadores de cada clasificatorio tendrán acceso al enfrentamiento contra el influencer sin importar el número de participantes registrados en la competición, así como acceso a los Puntos de Galar que este proporciona.

Sólo los jugadores residentes en España, nacidos en España y/o poseedores de la nacionalidad española están abiertos a acumular PG a lo largo del Circuito Galar. Aquellos que no cumplan al menos una de estas condiciones siguen pudiendo jugar los torneos en línea y el enfrentamiento contra el líder de gimnasio, pero no ganarán PG. Sus puntos no serán dados a otros jugadores, simplemente quedarán desiertos. La organización se reserva el derecho de confirmar la identidad de cualquier jugador antes de otorgarle PG, invitaciones, becas de viaje, premios y cualquier otro premio o retribución.

2.4.2 Viaje pagado a la fase final presencial en Madrid

Los diez (10) jugadores con más puntos en la tabla (*ranking*) al final de la fase clasificatoria (tras el último evento clasificatorio) recibirán una beca de viaje para asistir a las finales en Madrid bajo las siguientes cláusulas:

- Las becas tendrán como uso único y exclusivo el alojamiento y transporte a la fase final en Madrid, en su correspondiente fecha, con una dotación máxima de doscientos euros (200€).

- Los jugadores deberán realizar un desglose de gastos para dicha causa. El dinero restante o no utilizado no será reembolsable de ninguna otra manera.
- Los jugadores residentes en la Comunidad Autónoma de Madrid (CAM) no tendrán derecho a dichas becas de viaje.
- En caso de una posible cancelación de la gran final presencial, dichas becas no serán repartidas a ninguno de los jugadores en cuestión.
- En caso de empate a puntos para el recibimiento de las becas se seguirá lo establecido en cuanto a desempates en el punto 2.2 de este reglamento.

2.4.3 Premios en la fase final

Los mejores jugadores de la fase final recibirán los premios detallados en la tabla, todos ellos en forma de becas de viaje que serán canjeables por crédito de viaje en forma de transporte, alojamiento y/o dietas en cualquier momento hasta el 31 de diciembre de 2025.

Resultado	Premios
1º puesto	Mil quinientos euros (1500€) y un trofeo
2º puesto	Mil euros (1000€) y un trofeo
3º puesto	Quinientos euros (500€) y un trofeo
4º puesto	Doscientos euros (200€)
5º a 8º puesto	Cien euros (100€) por jugador

Todos los premios y cantidades son antes de la aplicación de los impuestos pertinentes en España.

3. Eventos clasificatorios

3.1 Estructura y formato

3.1.1 Información de los torneos

La información de los eventos será publicada previamente a través de nuestras principales redes:

- Página principal de la organización: www.victoryroad.es
- Sitio oficial del Circuito Galar: www.circuitogalar.victoryroad.es
- Cuenta de Twitter oficial: www.twitter.com/VictoryRoadES

3.1.2 Formato de competición

Los combates en todas las competiciones del circuito utilizarán el reglamento VGC 2020 en su serie correspondiente al periodo de tiempo al que pertenezca cada evento. Los jugadores deben traer su equipo de 6 Pokémon o utilizar un equipo de préstamo. Todos los eventos serán jugados en línea en las copias originales, físicas o digitales, de Pokémon Espada y Pokémon Escudo para consolas de la familia Nintendo Switch.

- **Jornadas #1 a #4** (evento clasificatorio + enfrentamiento al influencer): 5ª serie
- **Jornadas #5 a #9** (evento clasificatorio + enfrentamiento al influencer): 6ª serie
- **Jornada #10** (evento clasificatorio + enfrentamiento al influencer) y gran final: 7ª serie (por confirmar)

3.1.3 Información del equipo Pokémon

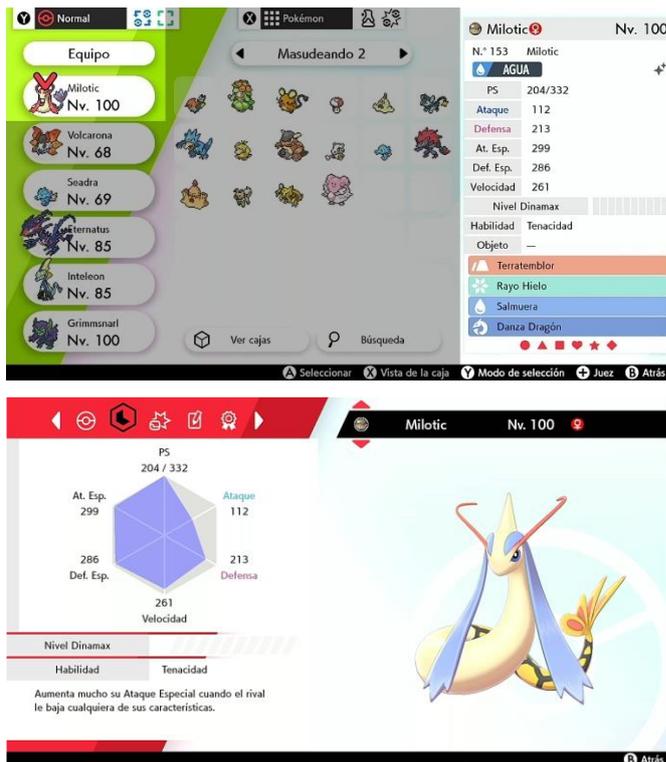
Tanto si se usan Pokémon propios como si se usa un equipo de préstamo, es necesario enviar la información del equipo mediante la plataforma en la que se desarrollará el torneo. Dicha información deberá contener todos los detalles de cada uno de los Pokémon utilizando este formato (válido tanto en español como en inglés):

Pokémon @ Objeto
Nivel (se autonivelan al 50 en el combate, pero si los tienes por encima o por debajo, especificalo)
Habilidad
Estadísticas* (PS / Ataque / Defensa / Ataque Especial / Defensa Especial / Velocidad)
Gigantamax** (indica si tu Pokémon puede o no hacer Gigantamax. Si hay varias formas, especifica)
- Movimiento 1
- Movimiento 2
- Movimiento 3
- Movimiento 4

* Estadísticas queda referido a los puntos de cada característica (ataque, defensa, velocidad...) de cada uno de los Pokémon miembros del equipo. No queda referido a Puntos de Esfuerzo (EVs) ni a Valores Individuales (IVs), sino a la información del Pokémon que se ve en el menú del propio juego.

** Los jugadores deberán indicar si su Pokémon está entrenado con el Factor Gigantamax.

También puedes mandar la información de tu equipo siguiendo el formato de Pokémon Showdown y a través de Poképast siempre y cuando coincida con tus Pokémon en el juego (es decir, no uses mentas ni otros objetos que alteren sus estadísticas sin cambiar sus EVs, IVs o naturaleza).



Entra en el sistema de cajas del juego y manda la información de tu Pokémon tal y como la ves en pantalla.

También puedes verlo desde el equipo Pokémon. Desplázate por las diferentes pestañas para encontrar toda la información que has de indicar.

Queda terminantemente prohibido hacer cambios en el equipo Pokémon tras el envío de su información hasta el fin de la participación del jugador en la jornada. Esto incluye el show con el influencer si el jugador resulta clasificado para el mismo.

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

- Ninguno de los Pokémon miembros del equipo contenga 2 o más mote iguales.
- Ninguno de los Pokémon miembros del equipo contenga un mote que resulte ofensivo o discriminatorio.

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

3.1.4 Inscripción a los torneos

Las inscripciones a cada evento clasificatorio se abrirán el lunes previo al sábado en el que se celebre el evento, esto es, con 5 días de antelación. La inscripción será gratuita y limitada por defecto a 512 participantes. Algunos apuntes:

- El límite de plazas es expandible si la organización lo decidiese. Esto sería anunciado mediante los principales canales de comunicación previamente mencionados.

- Está terminantemente prohibido la inscripción a cualquier competición con identidades falsas o pertenecientes a otro individuo. Esto podrá concluir en la descalificación del jugador en el circuito en su totalidad y la pérdida a todos los puntos y premios obtenidos.
- La organización se reserva el derecho a negar la participación a cualquier jugador si se considerase perjudicial para la integridad del evento, si existiese un comportamiento inadecuado en competiciones previas o cualquier otra razón llevada a cabo en consenso por la organización no descrita en este epígrafe.

3.1.5 Estructura de la competición

Todos los eventos clasificatorios serán jugados en dos fases a lo largo de dos días:

- Día 1 (sábado): rondas suizas al mejor de tres (3) combates. Según el número de participantes, los jugadores podrían ser distribuidos de manera aleatoria en grupos, y sólo se enfrentarán a otros jugadores dentro de su grupo.
- Día 2 (domingo): eliminatoria directa al mejor de tres (3) combates. Al perder una partida, el jugador queda eliminado.

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

En función del número de participantes del evento, se establece un número de rondas, de grupos, de jugadores clasificados al día 2 y de eliminatoria de la siguiente manera:

Jugadores	Grupos	Formato del día 1	Clasificados al día 2	Jugadores del día 2
1-64	1	6 rondas	Top 8 del día 1	8
65-128	1	7 rondas	Top 16 del día 1	16
129-256	1	8 rondas	x-2 del día 1	19-37
257-360	1	9 rondas	x-2 del día 1	24-32
360-512	1	9 rondas	x-2 del día 1	33-46
513-720	2	9 rondas	x-2 de cada grupo del día 1	48-64
721-1024	2	9 rondas	x-2 de cada grupo del día 1	66-92
1025-1440	4	9 rondas	x-2 de cada grupo del día 1	96-128
1441-2049	4	9 rondas	x-2 de cada grupo del día 1	128
2049-2880	8	9 rondas	Los mejores 32 de cada grupo del día 1	256
2881-4096	12	9 rondas	Los mejores 32 de cada grupo del día 1	384

3.1.6 Emisión en directo

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

Por otro lado, está permitido que los jugadores emitan en directo de manera individual sus combates en sus respectivas plataformas de retransmisión. En estos casos, la organización se reserva el derecho a pedir a estos jugadores el acceso a su emisión ningún grafismo añadido a ella para ser emitida de manera paralela en la plataforma de retransmisión en directo que la organización considere (propia o de terceros) o resubida tras el evento en las plataformas de video que la organización considere (propio o de terceros). Si no dispones del material necesario para emitir, no te preocupes sobre este punto.

3.2 Procedimientos y sanciones

3.2.1 Demoras

No será admitido ningún jugador tras el cierre de inscripciones en cada competición. La organización reserva el derecho, sin embargo, a incluir a cualquier jugador en cualquier momento.

Los jugadores deberán acceder cada ronda del evento a la sala común con su adversario, donde deberán contactar de cara a disputar sus combates. Todos los jugadores disponen de un tiempo limitado para reportar actividad en dicha sala.

- Si pasan más de cinco (5) minutos tras la publicación de los emparejamientos y un jugador no reporta actividad, recibirá de manera automática una derrota en el primer combate.
- Si pasan más de diez (10) minutos tras la publicación de los emparejamientos y un jugador no reporta actividad, recibirá de manera automática una derrota en el segundo combate, lo que implica una derrota en la ronda entera.

El hecho de que un jugador se demore en múltiples ocasiones podría concluir en su descalificación del evento si la organización así lo determinase. Similarmente, todos los jugadores registrados que no reporten actividad a lo largo del evento serán automáticamente extraídos del mismo.

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

3.2.2 Tiempos de ronda

Cada ronda tendrá un tiempo de duración máximo de setenta (70) minutos desde la publicación de los emparejamientos. Existirá, sin embargo, un añadido de cinco (5) minutos extra en caso de aquellos jugadores que hayan sufrido problemas de conexión u otro tipo de instancias, siempre a discreción de la organización.

Aquellos que alcancen el tiempo máximo de ronda, deberán tomar una captura de pantalla de la situación de la partida en el minuto 70/75, ya que el resultado se decidirá de forma externa al juego de la siguiente manera:

- El jugador con más Pokémon en ese momento será declarado ganador del combate.
- Si ambos disponen de el mismo número de Pokémon en ese momento se considerará nulo.

Si en el minuto 70/75 los jugadores se encuentran en elección de turno, se tomará como válida la situación previa a dicho turno, mientras que, si se encuentran en mitad de las animaciones del turno, se tomará la situación al acabar dicho turno.

3.3.3 Desempates

En caso de empate a combates en una ronda por causas como:

- Ambos jugadores reciben una derrota doble, por alguna razón, una vez alcanzado el tiempo límite o en una franja de tiempo cercana a él (la cual será definida por la organización para cada ronda).
- Se ha alcanzado el límite de tiempo, o nos encontramos en una franja de tiempo cercana a él (definida por la organización en cada ronda) con el marcador aún en 1-1 o 0-0 en combates.

Se deberá desempatar mediante el sistema de muerte súbita, que se define como un sistema que consiste en el desarrollo de un último combate cuyo ganador se decidirá cuando uno de los dos jugadores termine un turno con ventaja de número de Pokémon en su equipo.

Esto quiere decir que pueden darse las siguientes situaciones:

- 1 Pokémon del jugador B es debilitado en un turno. Ningún Pokémon del Jugador A es debilitado dicho turno. Jugador A gana la partida.
- 2 Pokémon del jugador B son debilitados en un turno. Ningún Pokémon del Jugador A es debilitado dicho turno. Jugador A gana la partida.
- 2 Pokémon del jugador B son debilitados en un turno. 1 Pokémon del Jugador A es debilitado dicho turno. Jugador A gana la partida.
- Ningún Pokémon del Jugador A y Jugador B es debilitado en un turno. La partida procede otro turno y se reevalúa al final del turno siguiente.

- 1 Pokémon del jugador B es debilitado en un turno. 1 Pokémon de Jugador A es debilitado dicho turno. La partida procede otro turno y se reevalúa al final del turno siguiente.
- 2 Pokémon del jugador B son debilitados en un turno. 2 Pokémon de Jugador A son debilitados dicho turno. La partida procede otro turno y se reevalúa al final del turno siguiente.

3.3.4 Reporte de resultados

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

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

Los resultados de cada ronda no pueden editarse tras la salida de la siguiente. La organización no se hace responsable del reporte erróneo del resultado por el jugador. Se reserva, sin embargo, el derecho al re-emparejamiento de una ronda si se encontrase un resultado erróneo en una situación excepcional valorada por la misma.

3.3.5 Cesiones

El resultado de un combate debe ser decidido por el resultado proporcionado por el juego en todo momento. Sin embargo, está permitido que los jugadores cedan la victoria a su oponente siempre y cuando no se trate de un consenso previamente acordado. Una vez un resultado cedido sea reportado en la plataforma, no podrá ser editado.

No está permitido lo siguiente:

- Que un jugador pregunte o pida a su rival la cesión de la victoria, en cualquier momento.
- Extorsionar, coaccionar o similares hacia la cesión de la victoria en cualquier punto de cualquier ronda. Esto podrá significar la descalificación automática de la competición y del circuito en su totalidad.
- Decidir el resultado de una ronda en base a procesos aleatorios externos al juego (como, por ejemplo, lanzar un dado o una moneda).

3.3.6 Abandono del torneo

Los jugadores que decidan no continuar su participación en el torneo en alguna de sus rondas deben abandonar de manera activa el mismo mediante la plataforma en la que se desarrollará el mismo. La organización necesitará que los jugadores confirmen personalmente esta acción, ya que será irreversible.

3.3.7 Problemas y errores de conexión

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

- Captura de pantalla o fotografía del mensaje emergente informativo del error de conexión.
- Video en el cual sea visible el mensaje emergente informativo del error de conexión. Si haces el vídeo desde la consola, el mensaje NO se verá, así que NO es válido.

La situación quedará resuelta de la siguiente manera:

1. Acuerdo entre jugadores

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

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

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

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

2. Evaluación de las pruebas

Si el acuerdo entre jugadores no resulta posible, la organización deberá evaluar las distintas pruebas y videos proporcionadas por los jugadores para determinar la autoría de la desconexión, y por ende el

resultado del combate. En caso de encontrar un responsable, dicho jugador recibirá la derrota del combate.

Sin embargo:

- Si uno de los dos jugadores no aportase pruebas gráficas de su desconexión, éste podrá recibir la derrota, salvo que la organización determine lo contrario.
- Si ninguno de los dos jugadores envía pruebas gráficas sobre la desconexión, ambos jugadores podrán recibir una derrota en dicho partido, salvo que la organización determine lo contrario.

3. Resolución manual

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

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

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

4. Show con el influencer

4.1 Formato

El show con el influencer consistirá en un enfrentamiento directo con el influencer (“Líder de Gimnasio”) responsable de cada competición. Dicho enfrentamiento se llevará a cabo bajo el mismo reglamento utilizado en los eventos clasificatorios (VGC 2020 en su serie correspondiente).

Cada influencer deberá llevar un equipo Pokémon donde los seis (6) Pokémon sean del tipo perteneciente a su gimnasio, salvo casos excepcionales decididos por la organización. Miguel Martí de la Torre (“Sekiam”) podrá mantener contacto con los influencers mediante cualquier canal de

comunicación entre cada enfrentamiento (concretamente desde el final de cada combate hasta el final del “team preview” del siguiente), pero nunca durante el desarrollo de los combates.

Los jugadores clasificados deberán usar el mismo equipo con el que compitieron en el torneo clasificatorio y el cual enviaron previamente a la organización. No se permite ningún tipo de cambio en el equipo hasta el final de la participación del jugador en la totalidad del evento, esto es, incluyendo su participación en el show con el influencer. Cualquier cambio supondrá la derrota automática en su combate. El influencer, sin embargo, sí tendrá derecho a cambiar todos los detalles de su equipo que considere oportunos entre los combates con los jugadores clasificados, siempre y cuando se adapten a sus condiciones como “Líder de Gimnasio”.

4.2 Estructura

4.2.1 Enfrentamientos

Los enfrentamientos entre cada jugador y el influencer serán jugados al mejor de un combate durante dos días seguidos, distribuyendo los enfrentamientos de manera que se jueguen 8 combates el primer día y 8 el segundo. Todos los enfrentamientos se jugarán uno detrás del otro en un mismo lapso.

4.2.2 Calendarización y horarios

Los días y horarios planteados para estos enfrentamientos serán el sábado y el domingo siguientes a la finalización de cada evento clasificatorio, en franjas flexibles de tiempo anunciadas durante la semana. Sin embargo, esto puede cambiar en base a la disponibilidad de los influencers y según la organización disponga. Los jugadores clasificados deberán adaptarse a las franjas de tiempo en las que se desarrolle este evento. De otra manera, sus enfrentamientos quedarían anulados, sin que ello resulte en perjuicio al resto de puntos obtenidos durante el evento clasificatorio.

4.2.3 Emisión en directo

Todos los combates entre jugadores e influencers serán emitidos en el canal de Twitch de dicho influencer. Participando en el evento clasificatorio, el jugador da el consentimiento de sus derechos de imagen de tal manera que sus datos de registro en el circuito puedan aparecer en el canal de Twitch de todos los influencers y en cualquier momento durante el intervalo de tiempo en el que se sitúa el circuito. Los jugadores tendrán derecho a emitir su propio combate de la misma manera si así lo desean.

4.2.4 Resultados

El resultado de cada combate será definido en base a la información única y exclusivamente proveniente del juego, salvo en caso de desconexión, en cuyo caso la organización reserva el derecho de decisión tras la evaluación de cada caso concreto según descrito en el punto (el que sea) o de cualquier otro modo.

4.2.5 Demoras y tiempos de combate

Las demoras serán gestionadas de la misma manera descrita en el punto 3.2.1, de manera que cualquier jugador que no reporte actividad pasados los cinco (5) minutos de su franja horaria recibirá automáticamente la derrota. No habrá un tiempo límite por combate más que aquél proporcionado por el juego.

5. Integridad de la competición y código de conducta

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

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

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

6. Jugadores

6.1 Información pública del evento y protección de datos

Al registrarse en un evento organizado por Victory Road, el jugador acepta dar el consentimiento a la organización de los derechos de imagen para publicar información recogida sobre el evento,

incluyendo listas de equipo, archivos de video de partidas jugadas en la competición, sanciones a jugadores, premios o cualquier otra información no descrita aquí.

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

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

6.2 Requisitos de participación

6.2.1 Cuenta en Battlefy

Para participar en los eventos clasificatorios, los jugadores deberán disponer de una cuenta en la plataforma Battlefy (<https://battlefy.com/>, disponible en español y en inglés) para participar. Será en esta plataforma donde se coordinarán los emparejamientos de cada ronda, los jugadores se comunicarán con su rival para disputar los combates, y los jugadores informarán sobre las puntuaciones de los combates (quién gana y quién pierde). También a través de ahí se resolverán incidencias entre jugadores y staff.

Todos los jugadores deberán rellenar los diferentes campos solicitados en el registro en Battlefy para poder participar. Al no realizarse estos torneos en la plataforma propia de Victory Road, los jugadores deberán enviar su equipo en el formato descrito anteriormente (punto 3.1.3) utilizando la herramienta "Pastebin" (<https://pastebin.com/>), generando una URL, o bien el código de préstamo, que compartirán al inscribirse en Battlefy. Esta información será modificable por los jugadores hasta justo antes del inicio del torneo a las 14:59 CEST (España peninsular) del sábado.

6.2.2 Cuenta en Discord

Por otro lado, todos los jugadores deberán disponer de cuenta en Discord (<https://discordapp.com/>) y deberán unirse al servidor de Discord del Circuito Galar. Este servidor se utilizará para la mayoría de comunicados oficiales del torneo por parte del staff de Victory Road, así como para anunciar el inicio y el final de las rondas. Esto se hará también vía Twitter, de manera que los jugadores son responsables de estar pendientes a una u otra plataforma para seguir los tempos del torneo. Los jugadores podrán solicitar ayuda y consultar sus dudas en todo momento tanto en Discord como en Twitter.

6.2.3 Suscripción activa a *Nintendo Switch Online* y descarga del reglamento del área de Combate

Todos los jugadores deberán asegurarse de tener una suscripción vigente al servicio *Nintendo Switch Online* y el último reglamento del Área de Combate descargado antes de jugar cualquier evento.

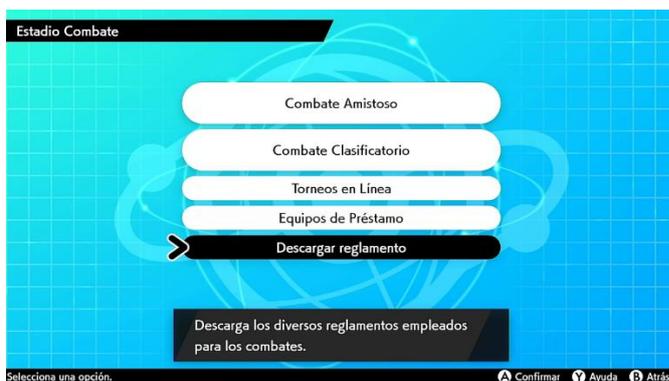
Para descargar el reglamento en tu copia de Pokémon Espada o Pokémon Escudo:



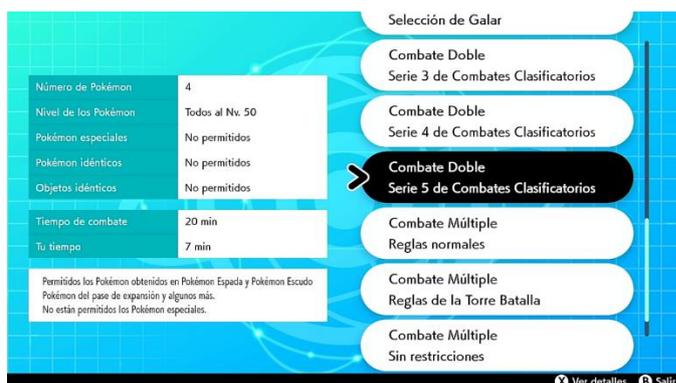
1) Haz clic en el botón "X" para abrir el menú y entra en "VS".



2) Ve al "Estadio de Combate" y conéctate a Internet. Necesitarás la suscripción activa al Nintendo Switch Online para ello.



3) Selecciona la opción "Descargar reglamento". Se descargarán automáticamente todos los reglamentos que te puedan faltar.



4) Busca en la lista el reglamento que aplique en el torneo que vas a participar, por ejemplo, Serie 5. Si aparece, es que ya lo tienes descargado.

6.2.5 Región

Las jornadas de la fase clasificatoria del circuito estarán abiertas a jugadores de todo el mundo, de manera que los eventos clasificatorios son de participación libre. De la misma manera, los 16 mejores jugadores de cada evento podrán enfrentarse al líder de gimnasio correspondiente sin importar su región.

No obstante, la fase final será un evento presencial en Madrid, España, cuyo objetivo será definir un campeón nacional, de modo que quedará restringida únicamente a residentes en España. Por tanto, aquellos jugadores no residentes en el territorio español (fuera de las comunidades autónomas o las ciudades de Ceuta y Melilla) no obtendrán PG ni optarán a la clasificación para la fase final.

Si, por cualquier razón, la organización determinase sustituir la fase final presencial por un evento similar en línea, se seguirán manteniendo los mismos requisitos de participación, de manera que únicamente los jugadores residentes en España tendrán acceso a la fase final.

La organización se reserva el derecho de solicitar a cualquier jugador la correcta acreditación de su residencia en el territorio español previo acceso a la fase final.

6.2.6 Edad mínima

No hay límites de edad establecidos para la participación en ninguno de los eventos del circuito. Se recomienda, sin embargo, que los participantes menores de 16 años sean acompañados por un adulto durante los procesos de inscripción y juego del circuito. No se separará a los jugadores en diferentes categorías de edad según su edad, todos jugarán el mismo torneo.

7. Aceptación de las normas

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

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

8. Jugadores ineligibles

Los jugadores que aparezcan en esta lista se consideran ineligibles para participar en los eventos del Circuito Galar por romper las normas, causar problemas con los demás jugadores, o cualquier otra razón que el staff de Victory Road considere. Un jugador que aparezca en esta lista no tiene permitido participar en las competiciones, pero siempre que no aparezca, se le permitirá el acceso.

El staff se reserva el derecho a emitir cuantos avisos previos a un baneo considere para cada jugador, valorándose siempre las circunstancias y los hechos de forma individual, coherente y justa. Similarmente, el staff se reserva el derecho a expulsar de los canales de comunicación como Discord a los jugadores que no mantengan una actitud de acuerdo con el código de conducta del Circuito Galar. Una expulsión de estos canales también implica el ban de las competiciones del Circuito Galar.

Nombre	Mote/Discord	Inicio del ban	Final del ban
-	Audrey#0419	01/08/2020	Indefinido
-	April#5548	01/08/2020	Indefinido
-	sarasola16#9734	01/08/2020	Indefinido
-	Jotabyl#1329	01/08/2020	Indefinido
-	OualidF#4441	15/08/2020	Indefinido
-	paz32#5765	15/08/2020	Indefinido
-	Rike0908#8561	15/08/2020	Indefinido
D. A.	Coderec#7293	22/08/2020	Indefinido
K. G.	DarkyMasterVGC#7666	05/09/2020	Indefinido