

POKEMON GO

La inscripción a este torneo es presencial y gratuita.

VIERNES POR LA TARDE

Cada jugador debe traer su dispositivo móvil para jugar

1. Formato:

Liga Super Ball

"llevar seis y usar tres":

- Los jugadores crean un equipo de un máximo de seis Pokémon antes del inicio del torneo.
- Estos seis Pokémon deben ser los mismos durante todo el torneo; no se pueden cambiar.
- Para cada combate, el jugador selecciona tres de los seis Pokémon de su equipo para la batalla.

Límite de PC: Los Pokémon que participan no pueden superar los 1500 PC

2. Restricciones

- Los competidores **no** pueden incluir los siguientes Pokémon en sus equipos debido a las restricciones dentro del juego: **Ditto, Shedinja, Xerneas, Yveltal.**
- El equipo de un competidor no puede contener dos Pokémon con el mismo número de la Pokédex Nacional.
- Un competidor no puede usar un Pokémon que se encuentre **actualmente** megaevolucionado o con la Regresión Primigenia activa.
- El equipo de un competidor no puede contener más de un Pokémon que se beneficie del potenciador de PC de Mejor Compañero.
 - El Pokémon que se beneficie del potenciador de PC de mejor compañero debe ser siempre el mismo a lo largo del torneo.

- No hay un límite para el número de cintas de mejor compañero que pueden existir en el equipo de un competidor.

3. Estructura del evento

1. Número de partidas

La mayoría de los encuentros se resolverán al mejor de tres (**Bo3**).

Un encuentro al mejor de tres se considerará completado cuando se produzca uno de los siguientes escenarios:

- Un jugador gana dos partidas.
- Un jugador pierde dos partidas.

Las rondas finales, como las de los mejores clasificados de la fase de clasificación, la final de los perdedores, la final de los ganadores y la gran final, se jugarán al mejor de cinco.

Un encuentro al mejor de cinco se considerará completado cuando ocurra uno de los siguientes escenarios:

- Un jugador gana tres partidas.
- Un jugador pierde tres partidas.

2. Torneo suizo

Todas las fases de los eventos seguirán el formato suizo.

Los jugadores se enfrentarán con un formato suizo el cual tendrá un número de rondas determinado por el número de jugadores según las normas de *Play!Pokémon*.

Número de competidores	Número de grupos	Número resultante de competidores en la fase final
1-32	1	No hay fase final
33-64	2	4
65-128	4	8
129-256	8	16
257-512	16	32

Si el número de jugadores es suficiente, se jugará un formato eliminatoria con los mejores jugadores del formato suizo según las normas de Play! Pokémon

3. Fases del torneo

Los torneos comenzarán con una fase de grupos.

Los jugadores inscritos se dividirán en grupos. El ganador de cada grupo avanzará a la fase de mejores clasificados, donde se seguirá el sistema de doble eliminación para determinar el ganador final del torneo.

El organizador del torneo tiene libertad para asignar las rondas a discreción.

4. Resolución de combates

- Ganará el jugador que deje debilitado al último Pokémon de su oponente.
- Si la pantalla de resultados no determina un claro ganador, este se determinará usando los Diarios de los jugadores, siempre que sea posible.
- Cuando no sea posible determinar quién ha ganado una partida, esa partida se considerará nula y se continuará jugando hasta que exista un ganador claro.

- Los jugadores no tienen permitido resolver un encuentro con un empate intencionado.
- Si un jugador abandona la partida antes de que esta haya terminado, se le dará la partida por perdida.