



# NORMATIVA

## 1 Estructura del Torneo:

- La competición se divide en **dos divisiones**, con **8 jugadores cada división**.
- El torneo constará de una **fase regular de 14 jornadas**, seguida de **2 jornadas de playoff**.
- Cada jugador se enfrentará **dos veces a cada rival** en fase regular (ida y vuelta), sumando **14 combates**.
- Los participantes serán seleccionados **por invitación directa** o mediante **torneos clasificatorios** organizados por CalMind.





## 2 Formato de Combate

- El juego base es **Pokémon Negro 2 y Blanco 2**, con la modificación de un **Randomlocke**.
- Los combates se realizarán en **Pokémon Showdown**, en el formato **Custom Game**.
- Cada combate se disputa al **nivel máximo del líder de gimnasio** o campeón correspondiente según el avance en la aventura.
- El formato será bo3 **individual (6v6)**.
- Sistema de puntuación:
  - Victoria 2-0: **3 puntos**
  - Derrota 0-2: **0 puntos**
  - Victoria 2-1: **2 puntos**
  - Derrota 1-2: **1 punto**
- En caso de empate a puntos se tendrán en cuenta **las vidas**.





### 3 Reglas de la Aventura

- Cada jugador contará con **20 vidas** en total (**la vida 0 cuenta**).
  - Cada vez que un Pokémon se debilite, se perderá **una vida**.
  - Los Pokémon que se debiliten deberán **ser retirados al PC**.
  - Al agotarse las vidas, el jugador quedará **eliminado del torneo** y **no podrá seguir puntuando** (Deberá continuar la aventura y realizar los combates pendientes).
- Solo se podrá capturar **el primer Pokémon** que aparezca en **cada ruta**, si el pokémon **ya lo tienes** o es de **la misma línea evolutiva** tendrás que ir a por el siguiente.
- **Prohibido usar Pokémon legendarios, singulares y Slaking.**





3

- **Pokémon de evento:**
  - Solo podrán usarse **si son random**.
- **No se permite comprar objetos curativos, vitaminas y objetos x,** salvo en la **Liga Pokémon** donde se podrá comprar objetos tanto de vida como de estado.
- Está **prohibido sobrepasar el nivel máximo** del Pokémon más fuerte del líder de gimnasio que toque (la organización entregará un documento con los niveles).
- Se permite levellear mediante **carameloraros**.
  - **Prohibido vender caramelos raros** para obtener dinero.
- **Prohibido reiniciar** la partida con el objetivo de obtener ventajas.





#### 4 Cláusulas Competitivas

- **Sleep Clause:** No se puede dormir a más de un Pokémon del oponente a la vez.
- **Evasion Clause:** Prohibido el uso de **movimientos** que aumenten la evasión directamente (como Doble Equipo o Reducción).
- **Species Clause:** No se pueden usar dos Pokémon con el mismo número de Pokédex en un mismo equipo.
- La administración se reserva el derecho de **banear Pokémon u objetos** que estén desbalanceados o rompan el desarrollo competitivo de la liga.





## 5 Normas de Conducta y Sanciones

- Los jugadores deberán respetar los **plazos** establecidos para cada jornada.
- Cualquier **inactividad injustificada, comportamiento tóxico o incumplimiento de la normativa** será sancionado.
- Las sanciones pueden ir desde la **pérdida de puntos, retirada de Pokémon, o incluso expulsión de la liga.**







## 6 Registro de Combates y Pruebas

- Los combates deben jugarse en **Showdown** y su resultado debe enviarse mediante el **replay descargado** del combate. Se tendrá que pasar el sav de la rom a la administración.
- La aventura debe ser registrada con **pruebas gráficas vía streaming o video pregrabado**.
  - Es obligatorio poder verificar el progreso de forma visual para mantener la integridad del torneo.

