



CONVOCATORIA

El Instituto de la Juventud de la Ciudad de México te invita a participar en el primer “**Poketorneo Injuve**”. Este torneo es completamente gratuito y no es clasificatorio para ningún torneo posterior.

OBJETIVO:

Impulsar la práctica deportiva en todas sus formas, garantizando que las juventudes tengan acceso a los deportes electrónicos (e-sports).

BASES:

1. Tener entre **12 y 29 años** existiendo categórica única;
2. Presentar una identificación oficial o comprobante de domicilio que acredite la residencia en la CDMX;
3. Firmar un aviso de privacidad sobre el manejo de los datos personales;
4. Se realizará el día **sábado 22 de febrero a las 8:30 am** en las instalaciones del Instituto de la Juventud de la Ciudad de México, ubicado en Calzada México-Tacuba 235 colonia Un hogar para nosotros, alcaldía Miguel Hidalgo C.P. 11330, a una costado de la salida del metro Colegio Militar dirección Cuatro Caminos;
5. El máximo de participantes en el torneo será de **100 jóvenes**;
6. Cada competidor deberá traer su propio smartphone;
7. Tener cargada la aplicación original Pokémon™ Go™, queda prohibido utilizar aplicaciones de fabricantes distintos a Niantic, Inc.;
8. El torneo será por eliminación directa bajo el esquema de 2 de 3 combates ganados;
9. La liga que se jugará será la SUPERBALL™, es decir **máximo de punto de 1500** para cada Pokémon™;
10. Cada competidor deberá registrar su nombre de usuario. Está prohibido que los nombres de los participantes contengan: groserías, alburas, dobles sentidos, hagan referencia y/o incitación a la violencia, cualquier tipo de discriminación, xenofobia, insultar a otros participantes, homofobia, burlas, racismo, misoginia, nombres de marcas, productos o alusiones políticas. Están prohibidos los cambios de nombre en el juego una vez hecho el registro;
11. Cada competidor deberá registrar **6 pokémones™** que serán con los que participe, el registro de sus pokémones™ contará con los siguientes datos:
 - Nombre del Pokémon™ (debe de incluir la forma, la región y si es especial o de algún evento)
 - Puntos de Combate del Pokémon™
 - El ataque sencillo y el o los ataques cargados





Ejemplo:

Nombre del Pokémon™: Sandlash Alola™ oscuro

Puntos de combate: 1489

Ataque sencillo: Nieve polvo

Ataque cargado 1: Giro bola

Ataque cargado 2: Ventisca

El formulario de google™ solicitará una captura de pantalla de cada pokémon™ donde se vean su puntos de combate y ataques.

Dichos datos serán cotejados durante cada combate. Usar un Pokémon™ distinto al registrado será seguido de una llamada de atención y el combate tendrá que ser reiniciado. En la segunda ocasión que el competidor cometa el error de usar un Pokémon™ distinto al registrado, dicho competidor perderá ese combate. Al cometer por tercera ocasión el error de usar un pokémon no registrado, el competidor será descalificado del torneo. En caso de que un participante modifique a alguno de sus pokémones™ registrados, dicho competidor será descalificado del torneo;

12. Antes de entrar al combate, cada participante deberá escoger tres entre sus pokémones™ registrados. Para cada combate todos los participantes pueden modificar su estrategia sin alterar a sus pokémones™ ni usar algún Pokémon™ no registrado.

13. Los competidores podrán conocer la lista de los 6 pokémones™ de su contrincante, pero no conocerán los ataques con los que cuentan, así como tampoco los 3 pokémones™ ni el orden que serán empleados en cada combate.

14. Están permitidos pokémones oscuros y purificados siempre cuando no sean los siguientes:

- Pokemones™ míticos, legendarios o singulares,
- Con Boost de amistad
- Mega-evoluciones
- Ditto™
- Shedinja™,
- Swampert™
- Bastiodon™
- Morpeko™
- Umbreon™
- Snorlax™
- Stunfisk™ (incluyendo la forma Galar™)
- Ferrothorn™
- Diggersby™
- Mandibuzz™
- Sneasel oscuro™
- Sneasler oscuro™;

REGLAS:

15. No se permitirán retrasos en el programa de competencia, en caso no de presentarse a más tardar 5 minutos después de ser nombrado para combatir, el participante **perderá por default**;

16. Será sancionada cualquier actitud antideportiva tales como: faltas al respeto o agresiones a otros participantes, organizadores, jueces, staff o público en general;

17. Quedan prohibidas las apuestas, las amenazas, los sobornos y/o colusión para arreglo de combates, abuso de bug, uso de exploits/hacks, cambio de cuentas;



PREMIOS:

18. Se premiará a los 3 primeros lugares:

PRIMER LUGAR: Nintendo switch lite

SEGUNDO LUGAR: Pokémon Go Plus

TERCER LUGAR: Audífonos Gamer con micrófono

REGISTRO:

Se deberán registrarse a través del siguiente formulario de Google™:

<https://forms.gle/joG1kssPe9bNjxU37> o en el siguiente QR:



NOTA: Si se superan los primeros 100 registros, se te asignará a la **lista de espera**, te sugerimos asistir por si la o el participante no acude.

SUGERENCIAS:

Trae tu cargador y te sugerimos que también tengas datos disponibles para hacer intercambios con los demás competidores.



www.injuve.cdmx.gob.mx



CIUDAD DE MÉXICO
CAPITAL DE LA TRANSFORMACIÓN

INSTITUTO DE
LA JUVENTUD