

TANUKI CONDUCTA



TANUKI

WWW.TANUKIPUQ.CL

NORMAS DE CONDUCTA GENERALES PARA EVENTOS DE LA TIENDA

- Tanuki, se destaca por ser un simpático personaje que ama el tcg y el coleccionismo en general, por lo que se encuentra organizando de manera constante distintos encuentros para que todos puedan participar en un espacio lindo, limpio y con ambiente de competición amistoso.
- Para garantizar este entorno, Tanukipuq tienda de tcg ha desarrollado las siguientes **Normas de conducta generales** para todos aquellos que participen en algún programa de la tienda, ya sean Jugadores, Jueces o Asistentes a eventos.
- Todos los asistentes tienen la responsabilidad de familiarizarse con estas normas, fomentarlas y dar siempre ejemplo de ellas durante su participación.



NORMAS DE CONDUCTA GENERALES PARA EVENTOS DE LA TIENDA

- Respetar el espíritu de juego ayuda a garantizar que todos los participantes, ya sean jugadores, espectadores e incluso el personal del evento, puedan participar y disfrutar al máximo en cada torneo.
- Este espíritu es el que debe guiar la conducta de los jugadores, así como la de los Jueces a la hora de interpretar y aplicar las reglas.
- Aunque uno de los objetivos de los torneos es determinar el nivel de cada uno de los jugadores que participan, otro objetivo es asegurar que todos los participantes se **diviertan**. Esta es la actitud que deseamos fomentar como tienda.



DE LA TIENDA Y LOS JUECES

- Los **Jueces** de Tanuki están sujetos a unos estándares de conducta superiores a los de la mayoría de los participantes a eventos. Es importante que a los Jueces se les respete durante todo el período de tiempo que estén asociados a nuestra tienda.
- Es muy importante para la integridad de la tienda, que sus miembros tengan una reputación de honestidad y confianza. Si los jugadores no pueden confiar en la honestidad de un **Juez**, no pueden fiarse de que sus dictámenes sean correctos, ni los eventos, justos.
- Los miembros de Tanuki deben ser justos y objetivos, ya estén actuando como jueces en un torneo o resolviendo una disputa. Las opiniones personales pueden interferir a la hora de tomar una decisión. Los colaboradores no deben tener en cuenta estas opiniones a la hora de resolver un problema entre jugadores, padres, personal del local o espectadores.



DE LA TIENDA Y LOS JUECES

- Los jueces también deben abstenerse de opinar públicamente sobre decisiones y penalizaciones en las que no estuvieron presentes. Los muchos y variados factores que un juez debe tener en cuenta a la hora de aplicar una penalización son fácilmente pasados por alto o tergiversados en un foro social. Abstenerse de hacer comentarios se traduce en evitar compartir un punto de vista desinformado que pueda perjudicar accidentalmente a un juez compañero.
- **TanukiPuq no supervisa ni supervisará** las actividades de ningún participante en cualquier plataforma o entorno fuera de la ubicación de un evento de la tienda. Sin embargo, las quejas que se presenten respecto a la conducta de un participante fuera de estos límites se podrán tener en cuenta para tomar medidas disciplinarias en caso de que suponga una amenaza a los valores de **Tanuki**, o que, dentro de lo razonable, pueda poner en riesgo la capacidad de una persona de participar y disfrutar al máximo lo que se organice.
- Por ejemplo, es comprensible que una persona sienta una incomodidad razonable al participar en un torneo junto a un individuo asociado a alguna de estas quejas.



QUEJAS

- Ejercer o ensalzar el uso de drogas, el abuso sexual, el acoso sexual a menores o el robo de información.
- Hacerse pasar por un empleado o representante de TanukiPuq.
- Falsificar o distribuir productos falsificados.
- Utilizar un lenguaje, mensajes, símbolos, imágenes, ilustraciones o enlaces que discriminen basándose en atributos como la raza, la religión, el origen étnico, el origen nacional, el sexo, una discapacidad, la orientación sexual, la identidad de género o los recursos económicos.
- Amenazas o imágenes de violencia, ataques o represalias.

S
A
R
E
C
O



QUEJAS

- Acosar a una persona en concreto, con conductas como ataques personales, contacto insistente e indeseado, amenazas de publicación de información de carácter privado o personal ("doxing") y extorsión a través de la divulgación de información privada o personal de otra persona sin su consentimiento explícito.
- Ofender o provocar a la comunidad con declaraciones polémicas, especialmente con la intención de generar odio o malestar.
- Difusión de material con contenido obsceno, pornográfico, sexualmente explícito o con violencia gráfica e injustificada.
- Intercambio predatorio, es decir, que está dirigido o **presiona** a los participantes más jóvenes o novatos para conseguir intercambios injustos.
- Engañar, estafar o intentar aprovecharse de un participante bajo pretextos falsos.



ACOSAR

PROHIBICIONES

- Es fundamental que todos los participantes se sientan bienvenidos y cómodos dentro del entorno de los eventos de la tienda. Para garantizar que así sea, TanukiPuq prohíbe las siguientes conductas:
- Vender o consumir bebidas alcohólicas u otras sustancias que puedan alterar el comportamiento.
- Apostar sobre el resultado de una partida, una parte de una partida, un encuentro o una serie de encuentros.
- Ofrecer cualquier forma de compensación con la intención de alterar el resultado de una partida, una parte de una partida, un encuentro o una serie de encuentros; sobornar.
- No se tolerará la intimidación ni el acoso en los eventos de Tanuki.



PROHIBICIONES

- Asimismo, quedan prohibidos los siguientes objetos en los eventos de TanukiPuq:
- Armas de fuego y/o cortopunzantes, incluidas las imitaciones que por sus características puedan inducir a confusión sobre su auténtica naturaleza.
- Vestimenta y accesorios que exhiban un lenguaje inapropiado o que inciten a la violencia, o que la tienda considere inadecuados para tal evento.
- Cualquier persona que sea descubierta incumpliendo esta normativa será expulsada del local del evento.



O
D
I
B
I
H
O
R
P

DE LOS ASISTENTES

- Todos los asistentes deberán:
- No estar bajo la influencia del alcohol y/u otras sustancias que puedan alterar el comportamiento.
- Abstenerse de usar un lenguaje inapropiado u obsceno y/o discutir sobre asuntos que puedan generar conflictos.
- Mantener un nivel de higiene personal socialmente aceptable.
- Seguir las instrucciones del personal del evento.
- Tratar a todos los presentes con respeto y educación.
- Además de lo mencionado, los participantes deben usar el sentido común a la hora de decidir dónde y cuándo discutir temas controvertidos, y deben ser conscientes de que las bromas entre amigos pueden quedar descontextualizadas rápidamente en entornos diversos y multiculturales.



S
E
T
Z
E
T
S
I
S
A

DE LOS JUGADORES

- Todos los jugadores deberán:
- Los jugadores deben evitar causar cualquier retraso innecesario o comportarse de una forma que pueda afectar negativamente la experiencia de los demás.
- Si un jugador se da cuenta de que se ha cometido un error durante una partida, deberá notificarlo a su rival o a un juez inmediatamente.
- Los jugadores no deben intentar utilizar las reglas o normas de los torneos para conseguir ventaja, sino para garantizar un juego justo.



SE
RE
CO
D
A
G
U
J

DE LOS JUGADORES

- Los jugadores deben actuar con empatía y amabilidad, procurar que sus emociones durante una partida no influyan en la manera en que tratan a su rival y tratar a los demás como les gustaría que les tratarasen a ellos.
- Los jugadores deben evitar dirigirse a sus rivales, al resto de competidores o a los espectadores con improperios o por un nombre anterior al que ostenten en la actualidad, o haciendo uso de expresiones de género incorrectas.
- Los jugadores nuevos y con menos experiencia deberían sentirse bienvenidos y apoyados.
- Los jugadores no deben utilizar cartas falsas (fichas) en torneos.



S
E
R
O
D
A
G
U
R

PENALIZACIONES

- Los protocolos y procedimientos de TanukiPuq tienen como objetivo fomentar un espíritu de competición sana en todos los eventos organizados por la tienda.
- Sin embargo, hay veces en las que nos encontramos en situaciones en las que los jugadores, ya sea intencionadamente o no, no cumplen las reglas o no se comportan de acuerdo con las normas de conducta.
- En estos casos, los jugadores pueden incurrir en penalizaciones.
- Los jueces pueden imponer penalizaciones así como también pueden modificarlas si la situación así lo amerita.
- **Nota aclaratoria:** El juez principal del evento correspondiente tendrá la última palabra sobre qué penalización debe aplicarse, a qué jugadores y en qué momento. Aunque los otros jueces secundarios pueden imponer penalizaciones, deben consultar siempre con el juez principal antes de estipular cualquier penalización.



PENALIZACIONES

- **Aviso**
- Un Aviso es una nota verbal para el jugador informándole de que ha infringido una regla.
- **Advertencia**
- Una Advertencia consta de una nota verbal al jugador informándole de que ha infringido una regla y un registro escrito de dicha nota.
- Las infracciones incluidas dentro de la categoría de comportamiento del jugador son aquellas que contravienen las reglas de participación en el torneo más fundamentales.



PENALIZACIONES

- Error de procedimiento

Leve	Grave	Muy Grave
Aviso	Advertencia	Partida perdida

- Los errores de procedimiento tienen un impacto en el correcto funcionamiento del torneo, no solo para el jugador o jugadores implicados, sino potencialmente para el personal y el resto de los participantes.
- Los errores de procedimiento leves no producen una demora o interrupción importante al funcionamiento del torneo y puede corregirse casi inmediatamente.
- Ejemplos:
 - Un jugador que entre por accidente a zonas que están designadas como de acceso exclusivo para el personal.
 - Un jugador que se olvide de informar los resultados de su partida al abandonar el área de juego, pero un miembro del personal le avisa inmediatamente.



PENALIZACIONES

- Los errores de procedimiento graves pueden producir un retraso en el torneo y otras molestias a los demás jugadores mientras estos errores se corrigen.
- Ejemplos:
 - Un jugador que llegue tarde a un encuentro (menos de 5 minutos).
 - Un jugador que se olvide de informar los resultados de su partida al abandonar el área de juego, causando un retraso en el horario del torneo mientras el personal intenta localizarlo.
- Los errores de procedimiento muy graves no solo provocan una interrupción del torneo importante, sino que pueden repercutir negativamente en la experiencia de los demás.
- Ejemplos:
 - Un jugador que llegue tarde a un encuentro (más de 5 minutos).
 - Un jugador que se siente en la mesa incorrecta y juegue con el rival incorrecto.
 - Un jugador que se olvide de informar los resultados de su partida al abandonar el área de juego, y no pueda ser localizado por el personal antes de comenzar la siguiente ronda.



PENALIZACIONES

- Conducta Antideportiva

Leve	Grave	Muy Grave
Aviso	Advertencia	Partida perdida

- Se considera conducta antideportiva cuando el comportamiento inadecuado de un asistente al torneo tiene un impacto negativo en la experiencia de los demás.
- La conducta antideportiva leve suele consistir en leves errores de juicio que resultan en incidentes puntuales o molestias a un pequeño grupo de asistentes.
- Ejemplos:
 - Un jugador que maldiga levemente por frustración o en una conversación con un amigo.
 - Un jugador que cause molestias en un encuentro en curso.
 - Un jugador que deje envoltorios de comida y otros restos de basura en el área de juego una vez se ha acabado su encuentro.



PENALIZACIONES

- La conducta antideportiva grave suele consistir en comportamiento que demuestra una falta de respeto o consideración por la deportividad y el juego limpio o por el disfrute de los demás participantes.
- Ejemplos:
 - Un jugador que intente manipular al rival con intimidaciones o distracciones.
 - Infracciones involuntarias de la Política de Igualdad, Equidad, Diversidad e Inclusión que afecten a otras personas.
 - Un jugador que se niegue a seguir los procedimientos del torneo, como, por ejemplo, negarse a informar sus resultados.
 - Un jugador que realice jugadas legales que no tienen ningún efecto en la partida en curso, o que juegue extremadamente despacio, para manipular el tiempo restante de un encuentro.



PENALIZACIONES

- La conducta antideportiva muy grave demuestra un desprecio flagrante por las Normas de conducta de TanunkiPuuq e impide mantener un entorno seguro y apropiado para todos los asistentes.
- Ejemplos:
 - El uso de expresiones groseras, insultos o amenazas físicas hacia los demás asistentes .
 - Infracciones deliberadas de la Política de Igualdad, Equidad, Diversidad e Inclusión que se realicen con la intención de provocar o afectar a otras personas.
 - Atacar, robar o cualquier otra actividad criminal.
 - Mentir intencionadamente al personal del evento.
 - Soborno o coacción a otros jugadores.



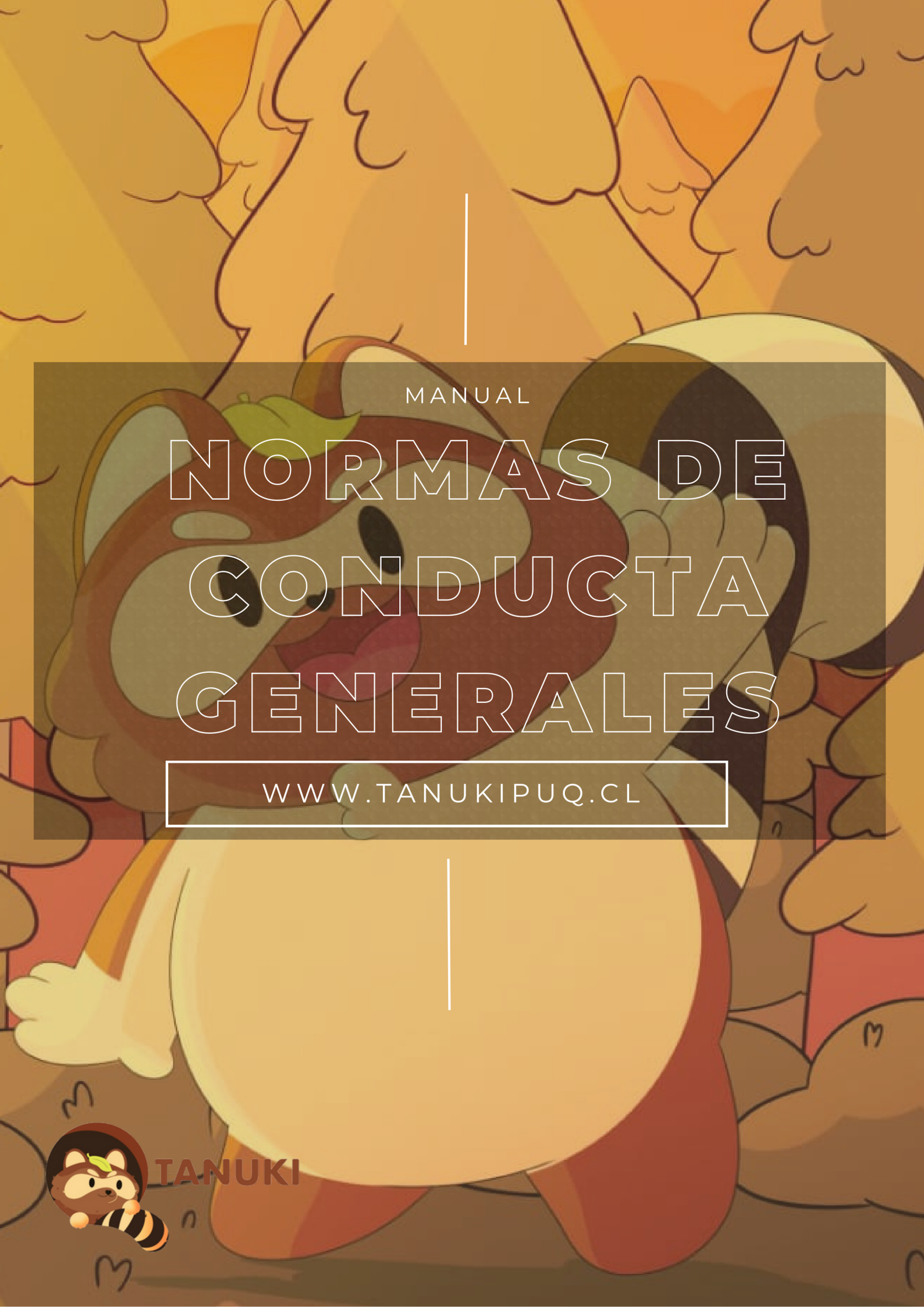
PENALIZACIONES

- En Tanuki no hay lugar para jugadores que elijan hacer trampa con la intención de obtener ventaja sobre su rival.
- Por lo tanto, cualquier caso de trampa se considera muy grave y conducirá a una descalificación.
- Cada vez que se impone y comunica una penalización, esta debe ir acompañada de:
- Una explicación que indique de manera específica por qué las acciones del jugador no están permitidas.
- Una descripción clara del efecto de la penalización en la participación del jugador en el torneo.



- Animamos a comentar estrategias, dar consejos o hacer críticas constructivas sobre las decisiones tomadas durante el juego una vez que se haya completado el encuentro.
- En caso de que un asistente no cumpla con alguna de estas expectativas, la tienda tendrá la responsabilidad de decidir si el asistente puede permanecer en el evento.



The background of the entire page is a stylized illustration of a tanuki (raccoon dog) in a forest. The tanuki is depicted in a light brown and tan color palette, with its characteristic large belly and bushy tail. It is standing in a forest with tall, thin trees and a warm, orange-toned sky. The overall style is soft and illustrative.

MANUAL

NORMAS DE CONDUCTA GENERALES

WWW.TANUKIPUQ.CL



TANUKI