



Reglas generales de los eventos

Fecha de la última revisión: 2 de noviembre de 2017

Índice

Introducción.....	3
1. El espíritu de juego.....	3
2. Miembros y requisitos para ser miembros.....	4
2.1. Requisitos para ser miembros.....	4
2.2. Número de ID de jugador.....	4
2.2.1. Cuentas del Club de Entrenadores Pokémon.....	4
2.2.2 Combinación de ID de jugador.....	4
2.3. Jugadores nuevos.....	5
2.4. Suspensión de miembros.....	5
3. Categorías de edad.....	5
4. Apuestas y venta de productos.....	6
5. Publicación de información del torneo.....	6
5.1 Juegos retransmitidos.....	6
6. Responsabilidades en los torneos.....	7
6.1. Responsabilidades del jugador.....	7
6.2. Responsabilidades de los espectadores.....	8
6.3. Responsabilidades del juez.....	8
6.3.1. Decisiones largas.....	8
6.4. Responsabilidades del juez principal.....	9
6.4.1. Apelaciones al juez principal.....	9
6.5. Responsabilidades del organizador.....	9
7. Puntualidad.....	10
8. Toma de notas.....	10
9. Dispositivos electrónicos.....	10
10. Resultados de los encuentros.....	10
10.1. Conceder la victoria.....	10

10.2. Determinación aleatoria	11
10.3. Sobornos	11
11. Retirada de un torneo	11
11.1. Retirada después de la ronda de sistema suizo final	11
11.2. Retirada de un torneo de formato Limitado.....	12
12. Materiales permitidos.....	12
13. Penalizaciones.....	12
14. Estructura del torneo	12
14.1. Definición de un encuentro	12
14.2. Comunicación de los resultados de los encuentros.....	13
15. Championship Points	13
Apéndice A. Actualizaciones de este documento	14

NOTA: En caso de producirse una discrepancia entre el contenido de la versión en inglés de este documento y el de cualquier otra versión del mismo, la versión en inglés tendrá prioridad.

Introducción

El reglamento de los torneos de Play! Pokémon está diseñado para garantizar que todos los torneos Pokémon cumplan las mismas normas. Este documento contiene las reglas que se aplican a **todos** los encuentros oficiales de Play! Pokémon. Otros documentos detallan el reglamento específico para cada tipo de encuentro. Se espera que todos los asistentes cumplan con lo establecido en las secciones correspondientes de este reglamento en los torneos de Play! Pokémon. En la página de [reglas y recursos](#) en www.pokemon.es se pueden encontrar otros documentos que cubren los torneos oficiales, las penalizaciones y el funcionamiento de los torneos.

Para acceder a las reglas específicas del Juego de Cartas Coleccionables (JCC), videojuegos y *Pokkén Tournament*, dirígete a los documentos de las reglas de cada tipo de encuentro. Cualquier regla en esos documentos que contradiga estas reglas generales tendrá prioridad sobre este documento.

1. El espíritu de juego

Pokémon, como juego de destreza, destaca por sus estrategias complejas, personajes entretenidos y un ambiente de competición amistoso. Aunque el objetivo de los torneos Pokémon es determinar el nivel de cada uno de los jugadores que participan, nuestro objetivo final es asegurarnos de que todos los participantes se diviertan. Esta es la actitud que desea fomentar Juego Organizado Pokémon durante los torneos de Play! Pokémon.

Con independencia de la importancia de los premios, el espíritu de juego ayuda a garantizar que todos los participantes, ya sean jugadores, espectadores e incluso el personal de los torneos de Play! Pokémon, disfruten de la experiencia. Este espíritu es el que debe guiar la conducta de los jugadores y los Profesores Pokémon a la hora de interpretar y aplicar las reglas.

El espíritu de juego se basa en los siguientes principios:

- **Diversión:** Pokémon es un juego, y los juegos tienen que ser divertidos para todos los que participan. Cuando un juego deja de ser divertido, los jugadores buscan otras cosas que hacer.
- **Juego justo:** Los juegos dejan de ser divertidos cuando los jugadores incumplen las reglas para lograr la victoria. Los jugadores deberían preferir perder que ganar haciendo trampas.
- **Honestidad:** Los jugadores de cualquier juego deben esforzarse por comportarse con honestidad mientras juegan. Si un jugador incumple una norma durante una partida sin darse cuenta y advierte el error antes de que se den cuenta su rival o el juez, ese jugador debería hacérselo saber a dicho rival o juez.
- **Respeto:** Los jugadores, los espectadores y el personal deben ser tratados con el mismo respeto con el que los jugadores esperan que se les trate.
- **Deportividad:** Ganar o perder con elegancia es esencial para divertirse. El deseo de continuar jugando puede disminuir si los jugadores se enfadan con sus rivales tras ganar o perder en un encuentro.
- **Aprendizaje:** Los jugadores deberían intentar ayudarse entre sí para mejorar su nivel en los eventos Pokémon. No es responsabilidad del jugador jugar por su rival. Sin embargo, el hecho

de discutir estrategias, ofrecer trucos o criticar de forma constructiva las decisiones de juego tras un encuentro puede ayudar a ambos participantes a ser mejores jugadores.

2. Miembros y requisitos para ser miembros

Los miembros de Play! Pokémon son personas que pertenecen a una de las siguientes categorías: jugador, Profesor o cualquier título adicional que Juego Organizado Pokémon pueda añadir en el futuro.

2.1. Requisitos para ser miembros

Al participar en un torneo de Play! Pokémon, todos los miembros aceptan cumplir el reglamento del torneo que se explica en este documento.

Cualquiera puede participar en un torneo oficial de Play! Pokémon, a excepción de:

- El personal de ese evento, incluidos, entre otros, el Profesor que organiza el torneo, los Profesores que hacen de jueces del evento, los encargados de llevar la puntuación y los tanteadores.
- Empleados actuales de The Pokémon Company International y sus familiares.
- Empleados de GAME FREAK inc. o Creatures Inc.
- Empleados de Nintendo (**solo** para torneos de videojuegos).
- Empleados de empresas que son responsables del funcionamiento o la coordinación del programa de Play! Pokémon en sus países.
- Antiguos empleados de cualquiera de las empresas mencionadas, dentro de un plazo de 60 días posterior a la fecha de baja en la empresa.
- Cualquier jugador que haya sido suspendido de la participación en eventos de Play! Pokémon por Juego Organizado Pokémon.
- Jugadores que no tengan invitaciones para jugar en torneos especiales en los que se requiere invitación, como el Campeonato Mundial Pokémon.

2.2. Número de ID de jugador

Todos los jugadores que participen en torneos de Play! Pokémon deberán tener un número de ID de jugador. Todo jugador que haya participado en torneos anteriores deberá llevar consigo su ID de jugador a todos los torneos. Está permitido que un organizador mantenga una lista de jugadores de torneos anteriores con sus números de ID de jugador, siempre que el acceso a dicha información esté restringida a dicho organizador.

2.2.1. Cuentas del Club de Entrenadores Pokémon

Aquellos jugadores que no hayan añadido su ID de jugador a una cuenta apropiada del Club de Entrenadores Pokémon y aceptado las condiciones de uso de Play! Pokémon no podrán participar ni reclamar premios en ciertos eventos de Play! Pokémon. Los jugadores de menos de 13 años necesitarán que un padre o tutor legal complete este proceso y acepte las condiciones de uso.

2.2.2 Combinación de ID de jugador

Los jugadores que participen con varios ID de jugador estarán infringiendo el reglamento de Play! Pokémon. Si Juego Organizado Pokémon descubre cuentas duplicadas, estas serán combinadas. Es la responsabilidad del jugador tener un solo número de ID de jugador. Por lo tanto, Juego Organizado Pokémon no garantiza que los

resultados de los encuentros o los puntos conseguidos jugando con un ID de jugador secundario se puedan combinar o mantener después de combinar varias cuentas.

Los miembros que deseen informar a Juego Organizado Pokémon sobre una cuenta duplicada se deberán poner en contacto con nosotros a través de la página www.pokemon.es/asistencia para proporcionar la información correspondiente a cada cuenta.

Los miembros de Play! Pokémon que hayan creado cuentas duplicadas de manera deliberada o hayan suministrado información falsa en su cuenta podrían ser suspendidos.

2.3. Jugadores nuevos

Cuando un jugador nuevo llega a su primer torneo o liga, el organizador emite para él un número de ID de jugador. El organizador guardará el nombre y la fecha de nacimiento del jugador como referencia. El ID de jugador impreso debe completarse con el nombre del jugador, y este deberá conservarlo.

Si el jugador es menor de 13 años, uno de sus padres o tutores tendrá que visitar www.pokemon.es con el fin de dar permiso para activar su cuenta. Si el adulto aún no tiene una cuenta, tendrá que crear al menos una cuenta básica para darle permiso. El adulto no necesita un ID de jugador para crear una cuenta básica.

Si el jugador es mayor de 13 años, solamente tiene que usar las instrucciones del enlace de arriba para crear su propia cuenta del Club de Entrenadores Pokémon.

2.4. Suspensión de miembros

Juego Organizado Pokémon puede ocasionalmente suspender a un miembro de Play! Pokémon por no cumplir con el reglamento y/o los procedimientos de Play! Pokémon. Asimismo, Juego Organizado Pokémon se reserva el derecho a suspender a cualquier miembro bajo su propio criterio. Mientras esté suspendido, ese individuo no podrá asistir ni participar en eventos de Play! Pokémon, ni siquiera como espectador.

3. Categorías de edad

Juego Organizado Pokémon divide a los jugadores en tres categorías de edad: Júnior, Sénior y Máster. La categoría de edad en la que participa un jugador se establece al principio de la temporada de torneos, en función de su año de nacimiento, y no cambia durante el transcurso de esa temporada. Esto permite que los jugadores compitan contra un mismo grupo de rivales durante toda la temporada.

Las categorías de edad para la temporada 2018 son las siguientes:

Categoría Júnior: nacidos en 2007 o después.

Categoría Sénior: nacidos en 2003, 2004, 2005 o 2006.

Categoría Máster: nacidos en 2002 o antes.

4. Apuestas y venta de productos

Está estrictamente prohibido que nadie, incluidos los jugadores, el personal del torneo y los espectadores, apueste sobre el resultado de una partida, una parte de una partida, un encuentro o una serie de encuentros. Cualquier persona que intente apostar en un torneo de Play! Pokémon deberá abandonar el local del torneo y se comunicará el incidente a Juego Organizado Pokémon.

La venta de productos o servicios en un establecimiento reservado o alquilado para un evento Pokémon sin el consentimiento expreso del organizador está estrictamente prohibido. Se le puede pedir que abandone el local del torneo a cualquier persona que intente realizar una transacción comercial en un torneo de Play! Pokémon, y se comunicará el incidente a Juego Organizado Pokémon.

5. Publicación de información del torneo

Los organizadores, los jueces, los jugadores y los espectadores pueden publicar datos del juego y/o los resultados de un torneo, de acuerdo con las leyes nacionales, estatales y locales.

El contenido de la baraja o equipo de cualquier jugador puede ser publicado por el organizador en cualquier momento una vez que haya comenzado el evento, siempre y cuando esta información se ponga a disposición del público y la publicación de estos datos tenga como objetivo proporcionar valor adicional a aquellos que están asistiendo o viendo el evento. Por ejemplo, esto incluye la retransmisión de una partida en directo o la publicación de un artículo sobre el evento. Si no fuera así, estos datos deberían mantenerse confidenciales a lo largo del torneo.

El organizador del evento deberá conservar la información de los equipos y las listas de cartas durante tres meses, a menos que reciba otras instrucciones de Juego Organizado Pokémon.

Juego Organizado Pokémon se reserva el derecho a publicar la información del torneo, incluidos, entre otros, los puntos que se han mencionado anteriormente, transcripciones, grabaciones de audio y/o vídeo u otra información, penalizaciones de jugadores, premios o cualquier otra información resultante del torneo.

La asistencia a un evento de Play! Pokémon puede conllevar que el retrato y la imagen de un participante sean fotografiados o grabados por o en nombre de The Pokémon Company International (TPCi).

Al registrarse o permanecer en eventos de Play! Pokémon, los participantes otorgan permiso a TPCi, sus afiliados y las organizaciones de los medios de comunicación a publicar su nombre, imagen, retrato, composición del equipo o la baraja, métodos de juego y declaraciones escritas y orales en conexión con cualquier fotografía, videoclips en vivo o grabados, o cualquier otra retransmisión o reproducción del evento, ya sea en su totalidad o en un fragmento del mismo.

5.1 Juegos retransmitidos

Al asistir a un torneo de Play! Pokémon, a algunos jugadores se les puede requerir que jueguen un encuentro que será exhibido, proyectado o emitido para una gran audiencia y/o para usuarios en línea. Los jugadores deben acogerse a las instrucciones del organizador referentes al lugar del encuentro. Además, dichos encuentros pueden requerir equipos o consideraciones

adicionales, como fundas de cartas y tapetes de juego nuevos, ropa, o el uso de auriculares eliminadores de ruido. Se espera que los jugadores acaten y sigan estas consideraciones.

Dada la naturaleza de los encuentros retransmitidos, los jugadores deben tener en cuenta que las infracciones cometidas sin tener una penalización aplicada durante un encuentro pueden resultar en una penalización aplicada tras una revisión posterior. Además, ciertos tipos de penalizaciones, especialmente aquellas relacionadas con un comportamiento o lenguaje inapropiado, pueden ser escaladas cuando se producen durante encuentros que son retransmitidos.

6. Responsabilidades en los torneos

Los asistentes a los torneos de Play! Pokémon deberán conocer y cumplir las reglas que se explican en este documento y en cualquier otro documento adjunto que se refieran a sus funciones en los torneos.

En algunos eventos, se puede requerir que los asistentes compren un pase o tarjeta identificativa para poder acceder a la sala del evento. Asimismo, para poder participar en un evento, puede que se requiera a los jugadores que se inscriban en línea por adelantado.

Todos los asistentes a los torneos de Play! Pokémon deberán tratar a los demás con respeto y educación. Esto incluye solucionar las disputas con calma, siguiendo las instrucciones del personal del torneo, absteniéndose de utilizar insultos y evitando tratar temas ofensivos o que produzcan exaltación. En los torneos de Play! Pokémon se prohíbe el uso de vestimentas provocativas o que contengan mensajes groseros o inadecuados. Asimismo, en los torneos de Play! Pokémon se prohíbe el uso de cualquier accesorio que no sea apropiado (tapetes de juego, fundas para cartas, etc.). Se espera que todos los participantes mantengan un nivel de higiene personal socialmente aceptable, tal y como determine el personal del torneo.

Es posible que se pida a los asistentes a los torneos de Play! Pokémon que abandonen el local del evento si no cumplen con las responsabilidades que se explican en esta sección.

6.1. Responsabilidades del jugador

Los jugadores que asistan a un torneo de Play! Pokémon deberán:

- Comportarse de acuerdo con el espíritu del juego.
- Acudir a un torneo y a sus sucesivas rondas con puntualidad.
- Comprobar su historial de victorias/derrotas y sus posiciones a medida que se publican los emparejamientos en cada ronda, e informar inmediatamente al personal del evento apropiado si observaran alguna discrepancia.

Los jugadores deberán llevar los siguientes objetos para participar en un torneo de Play! Pokémon:

- Un ID de jugador válido. Si al jugador no se le ha asignado un ID de jugador en un torneo anterior, el personal del torneo le proporcionará uno.

- Una baraja o un equipo que cumpla con las restricciones del formato del torneo. Cada jugador será responsable de asegurarse de que su baraja o equipo cumpla con los requisitos del torneo durante todo el evento.
- Una lista legible y precisa de las cartas que conformen la baraja del jugador o los Pokémon en el equipo de un jugador.
- Cualquier material necesario para poder seguir el hilo del juego. Esto incluye, entre otras cosas, contadores de daño, marcadores de Condiciones Especiales y un sistema de toma de decisiones aleatorias para un evento de JCC. Para un evento de videojuegos, será necesaria una consola adecuada y una tarjeta de juego o juego digital que funcionen debidamente.

6.2. Responsabilidades de los espectadores

Los espectadores podrán observar los encuentros, pero no podrán interferir de ninguna forma. Deberán, además, mantenerse a una distancia razonable de los jugadores (que será la que determine el personal del evento) para evitar distracciones. La única forma que tendrá un espectador de interactuar en un torneo será a través del personal del evento (por ejemplo, preguntando a un juez acerca de la legalidad de una jugada específica) o manteniendo interacción con otros asistentes que no estén en el momento participando en un encuentro. Los comentarios y las preguntas sobre las partidas en curso se deberán realizar a una distancia adecuada de los jugadores para evitar que estos puedan obtener ventaja debido a información externa o a una distracción.

En algunos eventos, se puede requerir que los espectadores compren un pase o tarjeta identificativa para poder acceder a la sala del evento.

Cualquier interrupción o penalización que recaiga en un espectador que no participe en un torneo se aplicará al jugador o los jugadores de los cuales es responsable el espectador. En caso de que sea necesario expulsar a un espectador de un torneo, los jugadores de los que es responsable el espectador también quedarán descalificados del torneo.

6.3. Responsabilidades del juez

Los jueces deberán ser imparciales a la hora de aplicar sus decisiones y ayudar al organizador y al juez principal a organizar un buen torneo. Siempre que sea posible, los jueces deberán evitar ejercer como tales en las partidas en las que participen sus propios familiares, ya que se crea la percepción de que es impropio. Por razones similares, los jueces que estén ejerciendo como traductores deberán limitarse a la función de traducir durante el encuentro para el que estén traduciendo y dejar que otros jueces se ocupen de las discusiones y decisiones sobre las reglas. Los jueces deberán fomentar la deportividad en todo momento.

Juego Organizado Pokémon apoya las decisiones de sus jueces, siempre que se hayan tomado de manera imparcial y en el mejor interés del espíritu de juego.

6.3.1. Decisiones largas

En el caso de que una decisión lleve más de tres minutos, el juez podrá ampliar el tiempo del encuentro. Dado que las reglas del juego forman parte de los torneos, estas ampliaciones de tiempo normalmente no se tienen que realizar de una en una, y solo se deberán aplicar si la decisión es complicada o cuando al juez le lleve más tiempo del

normal ayudar a los jugadores. El tiempo adicional que se asigne se deberá comunicar con claridad a ambos jugadores, y el juez deberá registrarlo inmediatamente.

6.4. Responsabilidades del juez principal

El juez principal será el árbitro final de todas las decisiones e interpretaciones del reglamento de un torneo. El organizador será quien designe al juez principal antes del torneo y este es el responsable último de asegurarse de que todos los participantes cumplan las reglas que se establecen en este documento. El juez principal también será responsable de informar a Juego Organizado Pokémon de todas las penalizaciones que vayan más allá de un Aviso.

En el caso de una descalificación, el juez principal también será responsable de enviar un informe completo y detallado del incidente a Juego Organizado Pokémon. Este informe debe incluir los detalles de todos los factores que contribuyeron a tomar la decisión de emitir esa penalización, así como los nombres y los números de ID de jugador de todos los Profesores que estaban presentes en el momento del incidente.

6.4.1. Apelaciones al juez principal

Un jugador podrá apelar al juez principal del torneo sobre cualquier decisión que tome un juez. En ese caso, el juez principal deberá escuchar a todas las partes, incluidos ambos jugadores y el juez que tomó la decisión original, antes de tomar la decisión final. El juez principal será la autoridad final de todas las decisiones e interpretaciones de las reglas de ese torneo.

6.5. Responsabilidades del organizador

El organizador es el eje central de un torneo. Es el responsable de todos los detalles del torneo, como, entre otras cosas, conseguir un local, hacer publicidad, seleccionar el formato del torneo, establecer la estructura del torneo y comunicar los resultados del torneo. Como tiene tantos elementos logísticos de que ocuparse, el organizador no debería estar disponible para las apelaciones de los jugadores, a no ser que el organizador sea también el juez principal.

El organizador tendrá que notificar a los jugadores la siguiente información:

- Tipo de torneo (sistema suizo, sistema suizo más eliminación directa de los mejores clasificados, etc.)
- Formato del torneo (Estándar, Expandido, etc.)
- Número de rondas
- Número de minutos por ronda
- Ronda de los mejores clasificados (si es aplicable)
- Personal del torneo (juez principal, jueces, tanteadores, etc.)
- Cualquier descanso durante el torneo

Esta información se deberá transmitir en el momento oportuno. El tipo y el formato del torneo se deberán anunciar con la antelación necesaria para que los jugadores puedan prepararse antes de llegar al torneo. El número de rondas, los minutos por ronda, las rondas de los mejores clasificados, el personal del torneo y los descansos se deberán anunciar antes del comienzo de la primera ronda.

7. Puntualidad

Se espera que los jugadores estén presentes al comienzo del torneo y en cada una de las rondas y encuentros que lo componen. Los jugadores que lleguen más de 5 minutos tarde en cualquier ronda recibirán una derrota en la primera partida. En los encuentros al “mejor de tres”, los jugadores que lleguen más de 10 minutos tarde en cualquier ronda recibirán una derrota en el encuentro completo. Los jugadores que no se hayan presentado al final de esa ronda quedarán expulsados del torneo.

8. Toma de notas

Los jugadores pueden tomar notas escritas durante un encuentro y consultarlas en cualquier momento durante ese encuentro. No tendrán que compartirlas con otros jugadores, pero un juez podría solicitar verlas y pedir explicaciones si fuera necesario. La hoja de notas de cada jugador deberá estar en blanco al comienzo de cada encuentro.

Los jugadores podrán tomar notas solo cuando sea oportuno y no podrán utilizar dispositivos con los que se puedan enviar y recibir mensajes. Los jugadores no podrán consultar las notas que hayan tomado en rondas anteriores durante el transcurso del torneo. Las notas escritas que se hayan tomado durante un encuentro no se podrán dar a otros jugadores durante el torneo.

Dado que un juez podría solicitar ver las notas de un jugador, no se permite el uso de códigos, mensajes cifrados, abreviaturas o cualquier otro método que sirva para obscurecer el significado de la información. Asimismo, las notas que haya tomado un jugador no podrán contener información falsa con el fin de engañar al personal del torneo. Si un juez solicitara clarificación o una traducción de notas que estén escritas en un idioma que no hable el personal del torneo, el jugador deberá cooperar.

9. Dispositivos electrónicos

Aparte de los dispositivos necesarios para participar en el evento, durante un encuentro no se permitirá el uso de dispositivos electrónicos, como teléfonos móviles, reproductores de MP3 o dispositivos de envío de mensajes de texto. En algunos casos especiales, el organizador podría permitir el uso de un dispositivo electrónico.

10. Resultados de los encuentros

Los resultados de los encuentros deberían ser siempre los resultados del juego, a menos que se haya concedido la victoria, se haya producido un empate intencionado o se haya impuesto una penalización. Los resultados determinados de manera aleatoria por medio de sobornos o coacción, o por medio de otros métodos o juegos, van en contra del espíritu de juego y no son tolerados por Juego Organizado Pokémon. Es responsabilidad de los jugadores comprender las consecuencias de conceder la victoria o de un empate intencionado. Una vez que se registren los resultados, estos no podrán ser cambiados por el personal del evento.

10.1. Conceder la victoria

Los jugadores podrán ofrecer una concesión de la victoria de un encuentro a su rival o proponer un empate intencionado si así lo desean, y los jueces deberán permitir a los jugadores la oportunidad de ofrecer esta concesión si se ha acabado el tiempo y el encuentro no ha terminado, pero siempre antes de que los jugadores firmen la hoja de resultados del encuentro.

No se permite a los jugadores solicitar la concesión de la victoria a un rival. Las solicitudes continuas de esta naturaleza pueden ser percibidas como coacción y ser penalizadas como tales.

Si un jugador desea conceder la victoria de un encuentro a su rival, o si los jugadores están de acuerdo en un empate intencionado, se deberá llamar inmediatamente al juez o al tanteador para notificarles este hecho y poder registrar el resultado de la manera adecuada. Una vez que ambos jugadores hayan firmado la hoja de resultados, el resultado del encuentro no se podrá cambiar.

Una vez que la partida ha comenzado, los jugadores no podrán consultar las posiciones del torneo o esperar a que terminen otros encuentros en curso antes de decidir si conceder la victoria o ponerse de acuerdo en un empate intencionado.

10.2. Determinación aleatoria

Los jugadores no deberán determinar nunca el resultado de un encuentro por métodos aleatorios (como lanzar una moneda, tirar un dado, etc.). Otros métodos o juegos, como piedra, papel, tijeras, que, supuestamente, requieren cierto grado de habilidad, son considerados también una determinación aleatoria si se usan directamente para determinar el resultado de un encuentro.

10.3. Sobornos

Cualquier tipo de compensación que se ofrezca con la intención de alterar el resultado de un encuentro o de persuadir a un jugador para que ceda la victoria antes o durante un encuentro se considera soborno y será penalizado como tal. Juego Organizado Pokémon considera que el resultado de todos los encuentros en un torneo se debe decidir sin ninguna influencia externa.

11. Retirada de un torneo

Los jugadores podrán retirarse de un torneo, por cualquier motivo, antes de que el torneo haya concluido. Estos deberán seguir las instrucciones proporcionadas por el organizador al principio del torneo referentes a la retirada del evento. Si no se dieron instrucciones al respecto, los jugadores deberán informar personalmente al juez principal del torneo, al organizador o al tanteador (si hay alguno) de que van a retirarse del torneo. No se aceptará que un jugador informe verbalmente sobre la retirada de otro jugador. El personal del evento deberá verificar con el jugador en cuestión que quiera retirarse cuando sea posible. Los jugadores que decidan retirarse deberán hacerlo antes de que se publiquen los emparejamientos de una nueva ronda. Los jugadores que decidan retirarse después de que se hayan publicado los emparejamientos, pero antes de jugar en esa ronda, recibirán una derrota en esa ronda y luego se retirarán del torneo.

11.1. Retirada después de la ronda de sistema suizo final

En un torneo de sistema suizo más eliminación directa, un jugador podrá retirarse del torneo después de la ronda final de sistema suizo, y no participar así en las rondas de eliminación directa. Si un jugador quisiera retirarse durante la ronda final de sistema suizo, deberá hacerlo antes de que se publiquen las posiciones finales de esa ronda. Los jugadores que no se retiren antes de este punto serán emparejados en la eliminación directa del torneo y estarán sujetos a las reglas de puntualidad que se explican en la Sección 7 si no se presentan a su encuentro.

11.2. Retirada de un torneo de formato Limitado

El organizador será quien determine el número mínimo de rondas en el que deberá participar un jugador en los torneos de formato Limitado para poder optar a recibir premios de participación. Si el jugador se retira antes de haber llegado a ese número mínimo de rondas, se le podrán denegar los premios de participación.

12. Materiales permitidos

A los jugadores se les permite conservar los materiales necesarios para realizar sus jugadas en la superficie de juego, como contadores de daño, marcadores de Condiciones Especiales y cartas de referencia para combates de JCC. Las tablas de compatibilidad de tipos para los combates de videojuegos no están permitidas. En la superficie de juego, se permite tener un pequeño número de objetos o "amuletos de buena suerte", pero deben estar bien organizados y no estorbar en el juego. Cualquier otro objeto se debe mantener alejado de la superficie de juego para reducir distracciones y confusiones. Los jugadores siempre podrán solicitar que se retire del área de juego cualquier material innecesario si le está distrayendo o molestando para jugar.

En la superficie de juego no se permiten comidas ni bebidas. El organizador puede permitir llevar comida y/o bebidas al área del torneo, pero en ningún momento deben estar sobre la superficie de juego.

13. Penalizaciones

En caso de surgir cualquier problema en un torneo de Play! Pokémon, los jugadores y los espectadores se someterán a las normativas sobre penalizaciones de Play! Pokémon. Todas las penalizaciones que vayan más allá de un Aviso se comunicarán a Juego Organizado Pokémon para estudiarlas en mayor profundidad. Las penalizaciones que se impongan a los espectadores, si son lo suficientemente graves, se aplicarán al jugador o jugadores de los que sean responsables. El juez principal será quien tenga la última palabra sobre todas las penalizaciones impuestas en un torneo. Los jugadores que compitan en encuentros retransmitidos estarán sujetos a penalizaciones más duras.

14. Estructura del torneo

Los torneos de Play! Pokémon se administran mediante el sistema de eliminación directa o el sistema suizo de emparejamiento. Dependiendo del tamaño del evento, los torneos se podrán administrar como eventos de sistema suizo con modificaciones de edad. En torneos muy competitivos, el organizador podría decidir realizar rondas de eliminación directa después de las rondas del sistema suizo.

14.1. Definición de un encuentro

Un encuentro es una partida o una serie de partidas contra un solo rival en un torneo. El grupo de encuentros que se juegan en un torneo en un momento dado se denominan ronda.

Muchos de los encuentros constan de una sola partida, pero algunos se pueden jugar en un formato "al mejor de tres". Si se van a jugar encuentros al "mejor de tres" en algún momento durante el torneo, el organizador deberá indicar al comienzo del torneo en qué momento sucederá esto.

14.2. Comunicación de los resultados de los encuentros

El ganador de cada encuentro será responsable de comunicar el resultado al organizador o al tanteador (si lo hubiera). Al principio del torneo, el organizador deberá informar a los jugadores sobre la forma apropiada de comunicar sus puntuaciones.

15. Championship Points

Los jugadores mejor clasificados en los torneos de Play! Pokémon tienen la oportunidad de obtener Championship Points, asumiendo que los resultados de los torneos se comunican de forma completa y correcta. Los eventos de Puntuación Clasificatoria que no sigan la estructura establecida por Juego Organizado Pokémon pueden perder su estatus, y los jugadores que participen en dichos torneos perderían todos aquellos Championship Points y Play! Points obtenidos en dicho torneo.

Juego Organizado Pokémon divide los países en varias zonas clasificatorias. Estas zonas suelen abarcar un solo continente o región. Las zonas clasificatorias existentes en la actualidad son Europa, Latinoamérica, Norteamérica, Oceanía, Rusia y Sudáfrica.

Los jugadores son los responsables de comprobar si su historial de torneos es correcto. Si hay algún problema con el historial de torneos de un jugador, ese jugador debe notificarlo al organizador del torneo. El organizador es responsable de colaborar con Juego Organizado Pokémon para resolver el problema.

Juego Organizado Pokémon continuará haciendo un seguimiento de las puntuaciones y clasificaciones basadas en Elo como una herramienta de desempate, así como para permitir a los jugadores que puedan comparar sus resultados y clasificaciones contra sus amigos. Estas puntuaciones y clasificaciones pueden usarse también en circunstancias excepcionales para, por ejemplo, resolver empates de Championship Points cuando Juego Organizado Pokémon necesita determinar la adjudicación de los gastos de avión y alojamiento. Estas estadísticas no se utilizarán para otros fines. Se puede encontrar más información al respecto en el documento de explicación de las puntuaciones y las clasificaciones que se encuentra en www.pokemon.es.

Apéndice A. Actualizaciones de este documento

Juego Organizado Pokémon se reserva el derecho a modificar estas reglas, así como a interpretar, cambiar, aclarar o realizar de otra forma cambios oficiales a estas reglas con o sin previo aviso.

Las actualizaciones de este documento están disponibles en <http://www.pokemon.es>.

Revisiones realizadas para la última publicación (2 de noviembre de 2017)

- En caso de producirse una discrepancia entre el contenido de la versión en inglés de este documento y el de cualquier otra versión del mismo, la versión en inglés tendrá prioridad.
- Revisión y actualización general de la redacción para una mayor uniformidad y claridad.
- Sección 5: El contenido de la baraja o equipo de cualquier jugador puede ser publicado por el organizador en cualquier momento una vez que haya comenzado el evento, siempre y cuando esta información se ponga a disposición del público y la publicación de estos datos tenga como objetivo proporcionar valor adicional a aquellos que están asistiendo o viendo el evento.
- Sección 8: Si un juez solicitara clarificación o una traducción de notas que estén escritas en un idioma que no hable el personal del torneo, el jugador deberá cooperar.
- Sección 10.1: Una vez que la partida ha comenzado, los jugadores no podrán consultar las posiciones del torneo o esperar a que terminen otros encuentros en curso antes de decidir si conceder la victoria o ponerse de acuerdo en un empate intencionado.