

Manual de reglas de los torneos de Play! Pokémon

VERSIÓN EN ESPAÑOL

Fecha de la última revisión: 30 de septiembre de 2021

Índice

1	Instrucciones de uso	3
1.1	Material adicional de apoyo	3
1.2	Secciones recomendadas y tipos de público	3
2	Bases de participación	4
2.1	Introducción	4
2.2	ID de jugador	4
2.3	Requisitos para participar	4
2.4	Qué se espera de los asistentes	5
2.5	Definición de roles y responsabilidades	6
2.6	Publicación de información del torneo	9
3	Normas del torneo	10
3.1	Introducción	10
3.2	Programación de torneos	10
3.3	Inscripción en el torneo	11
3.4	Integridad del torneo	11
3.5	Comunicación de los resultados del torneo	13
3.6	Retransmisión de los encuentros	13
3.7	Premios	14
4	Funcionamiento y detalles de los torneos	16
4.1	Introducción	16
4.2	Categorías de edad	16
4.3	Requisitos para jugadores	17
4.4	Historial de resultados y clasificaciones	17
4.5	Conceder la victoria y empates intencionados	19
4.6	Estilos de torneos de Play! Pokémon	20
4.7	Emparejamientos	26
4.8	Retirada de un torneo	26
5	Reglamento de los torneos del Juego de Cartas Coleccionables	28
5.1	Introducción	28
5.2	Legalidad de las cartas	28
5.3	Legalidad de la baraja	31

5.4	Eventos de formato Construido.....	31
5.5	Torneos de formato Limitado	35
5.6	Gestión del área de juego	37
5.7	Barajar y orden aleatorio de la baraja	40
5.8	El juego en los torneos.....	41
6	Reglas de los torneos de videojuegos.....	46
7	Infracciones y penalizaciones.....	47
7.1	Introducción.....	47
7.2	Tipos de penalizaciones	47
7.3	Tipos de infracciones	50
7.4	Adaptación de las penalizaciones recomendadas	58
7.5	Imposición de las penalizaciones.....	60
7.6	Comunicación de las penalizaciones.....	60
7.7	Medidas disciplinarias.....	61
8	Resumen de los cambios.....	62

1 Instrucciones de uso

El **Manual de reglas de los torneos de Play! Pokémon** está diseñado para dar una visión exhaustiva y completa de las reglas y políticas vigentes en los torneos de Play! Pokémon.

Al participar en un torneo de Play! Pokémon, todos los asistentes aceptan cumplir las reglas que se explican en este manual. De lo contrario, podrían ser penalizados, expulsados de cualquier torneo en el que estén participando y/o invitados a abandonar el recinto del evento.

1.1 Material adicional de apoyo

Este reglamento debe ser leído junto a las **Normas de conducta de Play! Pokémon**.

1.2 Secciones recomendadas y tipos de público

Público	Secciones recomendadas	Número de página
Profesores Pokémon: <i>Jueces</i>	Lee el documento completo y familiarízate con él.	–
Profesores Pokémon: <i>Organizadores y coordinadores de torneos</i>	2. Bases de participación 3. Normas del torneo 4. Funcionamiento y detalles del torneo 7. Infracciones y penalizaciones	4 10 15 43
Jugadores	2. Bases de participación 3. Normas del torneo 5. Reglamento de los torneos del Juego de Cartas Coleccionables o 6. Reglamento de los torneos de videojuegos 7. Infracciones y penalizaciones	4 10 26 42 43
Padres de los jugadores	2. Bases de participación 3. Normas del torneo 7. Infracciones y penalizaciones	4 10 43
Espectadores/asistentes en general	2. Bases de participación	4

2 Bases de participación

2.1 Introducción

Todos los asistentes a los eventos de Play! Pokémon, ya sean jugadores, espectadores o Profesores, deberán familiarizarse con la información de esta sección. En concreto, se abarcan los siguientes temas:

- ¿Quién puede participar?
- Comportamientos y objetos no permitidos en los eventos de Play! Pokémon
- Funciones, responsabilidades y expectativas de los asistentes a los eventos

2.2 ID de jugador

Todos los jugadores que deseen participar en los torneos de Play! Pokémon deben tener su propio número de ID de jugador. Se puede generar un ID de jugador único e intransferible fácilmente mediante una cuenta del Club de Entrenadores Pokémon en el sitio web oficial de Pokémon.

Sin embargo, aquellos jugadores que no tengan un ID de jugador al llegar al torneo podrán recibir uno asignado por el organizador. En ese caso, la próxima vez que el jugador se conecte a su cuenta de Club de Entrenadores, deberá vincular dicha cuenta con el número de ID de jugador asignado en el torneo. De esta manera, se podrán beneficiar del seguimiento de su participación en los torneos y conseguir premios y otras ventajas.

Los jugadores deben utilizar un único ID de jugador. Registrar múltiples ID de jugador intencionadamente se considera una infracción de las condiciones de uso del sitio web oficial de Pokémon. Las cuentas duplicadas podrían ser eliminadas o combinadas sin previo aviso.

2.3 Requisitos para participar

La participación en los torneos de Play! Pokémon está abierta a todas las personas con un número de ID de jugador, a excepción de los siguientes casos.

2.3.1 Torneos de Play! Pokémon en general

- Aquellos que tengan una suspensión activa para eventos de Play! Pokémon emitida por Juego Organizado Pokémon.
- Miembros del personal del torneo, incluidos el organizador, los jueces y los tanteadores.
 - Esto incluye el dueño del local comercial donde tenga lugar el evento.
- Empleados actuales de The Pokémon Company International, GAME FREAK Inc. o Creatures Inc.
 - Esto incluye antiguos empleados de cualquiera de las empresas mencionadas, durante los 60 días posteriores a su último día en la empresa.

- Familiares directos de empleados de The Pokémon Company International.
- Empleados de empresas que son responsables del funcionamiento o la coordinación de los programas de Play! Pokémon en sus países.

2.3.2 Torneos de videojuegos de Play! Pokémon

- Aquellos que figuran arriba, en la sección 2.3.1.
- Empleados actuales de Nintendo.
 - Esto incluye antiguos empleados de Nintendo, durante los 60 días posteriores a su último día en la empresa.
- Los miembros del programa que sean seleccionados para evaluar un videojuego Pokémon antes de su lanzamiento oficial en los Estados Unidos tienen prohibido participar en los torneos de videojuegos de Play! Pokémon durante los 60 días siguientes al lanzamiento oficial de ese producto en los Estados Unidos.
 - Si el miembro del programa decide competir en un torneo después de esta fecha, no podrá utilizar ningún producto del videojuego que haya sido obtenido antes de su lanzamiento oficial en los Estados Unidos.

2.4 Qué se espera de los asistentes

Los asistentes a los eventos de Play! Pokémon deben comprender y cumplir las reglas que se explican en este documento, así como cualquier otro documento adicional que sea aplicable.

Todos los asistentes deberán:

- Cumplir con los requisitos de registro y/o acceso al evento, incluida la compra de un pase o tarjeta identificativa donde sea necesario.
- No estar bajo la influencia del alcohol y/u otras sustancias que puedan alterar el comportamiento.
- Abstenerse de usar un lenguaje inapropiado 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.

En caso de que un asistente no cumpla con alguna de estas expectativas, el organizador tendrá la responsabilidad de decidir si el asistente puede permanecer en el evento.

Para más información sobre el tipo de comportamiento aceptable en los eventos de Play! Pokémon, consulta las Normas de conducta de Play! Pokémon.

2.4.1 Prohibiciones

Es importante que todos los participantes se sientan bienvenidos y cómodos dentro del entorno de los eventos de Play! Pokémon. Para garantizar que así sea, Juego Organizado Pokémon prohíbe los siguientes comportamientos:

- 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.

Asimismo, quedan prohibidos los siguientes objetos en los eventos de Play! Pokémon:

- Armas de fuego, 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 el organizador considere inadecuados para tal evento.

Cualquier persona que sea descubierta incumpliendo esta normativa será expulsada del local del evento, y el incidente será comunicado a Juego Organizado Pokémon.

2.4.1.1 Durante el torneo

Los jugadores que estén participando en un torneo tienen prohibidos los siguientes comportamientos durante los encuentros en curso, a menos que el personal del evento dé su consentimiento explícito:

- Recibir información de fuentes externas sobre su partida o las partidas de otros.
- Atender llamadas telefónicas o utilizar dispositivos móviles.
- Llevar auriculares, a menos que el jugador esté participando en un torneo de videojuegos Pokémon y los auriculares estén conectados de manera visible a su propia consola de juego.

Además, está prohibido portar o colocar los siguientes objetos en el área de juego:

- Comida y bebidas.
- Notas ya escritas y/o apuntes de ayuda.

2.5 Definición de roles y responsabilidades

2.5.1 Jugadores

Un jugador es cualquier participante activo en un torneo de Play! Pokémon. Los jugadores que abandonan un torneo pasan a ser espectadores.

2.5.1.1 Responsabilidades del jugador

Todos los jugadores deberán:

- Acudir a la partida con puntualidad.
- Comprobar su historial de resultados y sus posiciones a medida que se publican los emparejamientos en cada ronda, e informar inmediatamente al personal del evento que corresponda si detectan alguna discrepancia.

Los jugadores también deberán llevar consigo los siguientes objetos:

- Un ID de jugador válido.
- Una baraja o un equipo que cumpla con las restricciones del formato del torneo.
- Una lista legible y exacta de las cartas que conforman la baraja del jugador (lista de baraja) o de los Pokémon que integran el equipo de un jugador (lista de equipo).
- Cualquier material necesario para poder jugar, seguir y recoger información del juego. Esto incluye, entre otros, los siguientes objetos:
 - Contadores de daño.
 - Marcadores de Condiciones Especiales.
 - Método o elemento para la toma de decisiones aleatorias.
 - Consola en buenas condiciones de funcionamiento.
 - Tarjeta de juego oficial o juego digital que funcione debidamente.

2.5.2 **Espectadores**

Los espectadores son aquellas personas que están presentes en un evento de Play! Pokémon pero que no están participando activamente en el torneo. Esto incluye padres, tutores y jugadores que han abandonado el torneo.

2.5.2.1 Responsabilidades de los espectadores

Todos los espectadores deberán:

- Evitar interferir en las partidas.
- Mantenerse a una distancia razonable de los encuentros en curso para no distraer a los jugadores.
- Evitar comentar los encuentros en curso a una distancia desde la que puedan ser oídos en la mesa.

Si un espectador incumple alguna de estas normas y es responsable de un jugador participante en el torneo, ese jugador podría resultar penalizado como si hubiese estado implicado en dicho comportamiento inadecuado.

En última instancia, esto podría conllevar la descalificación de ese jugador del torneo, en caso de que fuera necesario expulsar del evento al espectador que le acompaña.

2.5.3 Organizador

El organizador de un torneo es el Profesor que autorizó originalmente ese torneo en el sitio web oficial de Pokémon. Tiene la responsabilidad de cerciorarse de que el torneo siga las reglas y procedimientos de Play! Pokémon.

2.5.3.1 Responsabilidades del organizador

El organizador es el responsable de todos los aspectos de autorización y funcionamiento del torneo, incluidas la preparación de un recinto adecuado, la obtención y distribución de los premios, la comunicación de los resultados y la dotación de personal para el evento.

El organizador también tendrá que notificar a los jugadores la siguiente información en un plazo adecuado:

- 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
- Formato del encuentro (una sola partida o al mejor de tres)
- Ronda de los mejores clasificados (si es aplicable)
- El personal del torneo, especialmente el juez o jueces principales
- Cualquier descanso durante el torneo

El tipo y 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.

2.5.4 Juez

Los jueces deberán ser imparciales a la hora de aplicar sus decisiones y ayudar al organizador y al juez principal a organizar un torneo divertido, rápido y justo. 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.

2.5.4.1 Responsabilidades del juez

Todos los jueces deberán:

- Estar libres de prejuicios o sesgos hacia cualquier jugador.
- Evitar ejercer en partidas en las que participen sus propios familiares o amigos cercanos, cuando sea posible.
- Dar ejemplo y fomentar la deportividad.

2.5.4.2 Responsabilidades del juez principal

El juez principal será el árbitro final de todas las decisiones e interpretaciones del reglamento de un torneo y también será el máximo responsable de asegurarse de que todos los participantes cumplan las reglas que se establecen en este documento.

El juez principal deberá:

- Asegurarse de que los jueces se mantengan activos y concentrados en su labor.
- Completar y enviar el informe de penalizaciones del torneo.
- Completar y enviar un informe de descalificación por cada descalificación que se produzca (excepto por las resultantes de ausencias).

2.6 **Publicación de información del torneo**

Juego Organizado Pokémon se reserva el derecho a publicar información de los torneos, incluida pero no limitada a listas de baraja, listas de equipo, transcripciones, grabaciones de audio y/o vídeo u otra información, penalizaciones de jugadores, premios o cualquier otra información resultante 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.

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 medios de comunicación a publicar su nombre, imagen, retrato, composición del equipo o de la baraja, métodos de juego, y declaraciones escritas y orales relacionadas con cualquier fotografía, videoclips en vivo o grabados, o cualquier otra retransmisión o reproducción del evento, ya sea en su totalidad o en parte.

2.6.1 **Publicar listas de baraja o equipo**

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 mejorar la experiencia de aquellos que están asistiendo o viendo el evento. Esto puede incluir 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.

3 Normas del torneo

3.1 Introducción

Esta sección recoge y explica los procedimientos y normas que Juego Organizado Pokémon espera que los organizadores sigan al programar e informar de cualquier torneo de Play! Pokémon.

- Dónde celebrar los torneos, incluidas las reglas y restricciones relativas a la programación del evento.
- La forma en que los resultados deben ser comunicados al finalizar un torneo.

3.2 Programación de torneos

3.2.1 Ubicaciones apropiadas

Juego Organizado Pokémon prefiere que todos los eventos oficiales se celebren en una tienda de juegos. Sin embargo, somos conscientes de que puede que estos locales no siempre estén disponibles. Por esta razón, Juego Organizado Pokémon admite que los eventos oficiales se celebren en otros lugares públicos, como puedan ser centros comunitarios, bibliotecas o salas de eventos alquiladas.

El organizador deberá comprobar que las posibles ubicaciones de un evento:

- Sean seguras, limpias y permanezcan abiertas al público durante el torneo.
- Reciban a asistentes con independencia de su procedencia, creencias o circunstancias personales.
- Respeten las leyes locales aplicables.

3.2.2 Homologación de eventos oficiales

Juego Organizado Pokémon aconseja a los Profesores que hagan oficiales sus torneos con un mínimo de 14 días de antelación a la fecha en la que esté programado el evento. Esto garantiza que los jugadores tengan la oportunidad de encontrar el torneo usando la herramienta del localizador de eventos.

3.2.2.1 Eventos de Puntuación Clasificatoria

Un evento de Puntuación Clasificatoria es un tipo especial de torneo oficial de Play! Pokémon que forma parte de la Serie de Campeonatos de Play! Pokémon y puede otorgar Championship Points a los jugadores mejor clasificados.

Puede que algunos eventos de Puntuación Clasificatoria no sean homologados si los organizadores no utilizan una herramienta especial a la que solo pueden acceder con autorización previa. Es probable que los torneos creados sin utilizar esta herramienta conlleven la anulación del torneo.

Además de este documento, los organizadores también deberán tener en cuenta cualquier pauta complementaria que hayan recibido al obtener las autorizaciones para organizar cada tipo de evento de Puntuación Clasificatoria.

3.3 Inscripción en el torneo

Los torneos de Play! Pokémon deberán estar abiertos a todos aquellos jugadores que cumplan con los requisitos de participación establecidos por Juego Organizado Pokémon, con las siguientes excepciones:

- Los organizadores podrán dar prioridad de inscripción a jugadores que asistan regularmente a las sesiones de Liga Pokémon en un establecimiento asociado.
- Los organizadores podrán denegar la entrada a cualquier jugador que consideren una posible amenaza para la seguridad o el disfrute de otros, o cuya presencia haya sido previamente considerada perjudicial para el recinto del evento por otras razones.

3.3.1 Coste de inscripción

Los organizadores podrán cobrar un coste de inscripción por participar en torneos.

Juego Organizado Pokémon deja los costes de inscripción a discreción de los organizadores siempre que sigan los requisitos legales locales que puedan determinar si se puede cobrar un coste de inscripción, de qué manera y cuánto.

3.4 Integridad del torneo

Es crucial que los eventos de Puntuación Clasificatoria operen con los más altos niveles de exigencia. Se debe hacer todo lo posible para evitar cualquier posible amenaza a la integridad del torneo. Aunque se recomienda que todos los torneos oficiales de Play! Pokémon sigan las normas descritas a continuación, las indicaciones incluidas en esta sección son obligatorias para todos los eventos de Puntuación Clasificatoria.

3.4.1 Controles de legalidad

En los eventos de Puntuación Clasificatoria siempre se deben recoger las listas de la baraja o las listas de equipo, y las comprobaciones para asegurarse de que estas sean legales deben realizarse cuando el torneo pasa de rondas suizas a eliminación directa, así como de forma aleatoria a lo largo de las rondas suizas.

Juego Organizado Pokémon espera que se hagan controles de legalidad al menos al 10 % de las barajas o equipos, pero recomienda que el personal del torneo intente realizar tantos controles como considere razonable.

3.4.2 Personal del evento

3.4.2.1 Presencia del organizador

El organizador es el responsable de asegurarse de que el torneo se lleve a cabo según las reglas y los procedimientos señalados en este y en cualquier otro reglamento que deba aplicarse. Por ello, en general, el organizador debe estar presente en el torneo mientras tenga lugar.

En circunstancias excepcionales, Juego Organizado Pokémon podrá permitir que la responsabilidad de un torneo se transfiera a otro organizador. En este caso, el actual organizador original deberá enviar una petición a través del Servicio de atención al cliente de Play! Pokémon.

Las peticiones se analizarán individualmente en función de cada caso.

3.4.2.2 Jueces

Juego Organizado Pokémon recomienda encarecidamente que todos los torneos, especialmente los eventos de Puntuación Clasificatoria, sean dirigidos por Profesores que tengan una certificación de juez de JCC o videojuegos Pokémon. La presencia de un juez ayuda a garantizar que las dudas sobre las reglas se resuelvan de la mejor manera posible y, si hay más de un juez presente, que los jugadores no tengan que esperar demasiado para ser atendidos.

Es más sencillo realizar controles de legalidad si se cuenta con la presencia de jueces en los torneos.

3.4.2.3 Remuneración del personal

Juego Organizado Pokémon no hace recomendación alguna sobre la remuneración al personal del torneo, más allá de recordar que los jueces y otros voluntarios mejoran la experiencia durante el torneo y deberían sentirse apreciados.

3.4.3 Documentación en papel

Los registros documentados en papel, tales como las posiciones, los emparejamientos y las hojas del combate, entre otros, pueden conservarse hasta el final del torneo para ayudar a resolver cualquier discrepancia que pueda surgir. Después deberán destruirse inmediatamente.

3.4.3.1 Hojas del combate

Una hoja del combate sirve como un registro escrito del resultado de cualquier encuentro. Se deben utilizar hojas del combate en todos los eventos de Puntuación Clasificatoria.

Al finalizar cada encuentro, los jugadores deberán apuntar el resultado correspondiente en la hoja. A continuación, ambos jugadores tendrán que firmar la hoja con sus iniciales para indicar que están de acuerdo con el resultado.

Una vez que la hoja del combate ha sido firmada, el resultado se considera definitivo. Entonces, el ganador del encuentro será el encargado de entregar la hoja siguiendo las directrices del organizador.

3.5 Comunicación de los resultados del torneo

Juego Organizado Pokémon debe recibir los resultados de los torneos en un plazo de 7 días después de concluir ese evento, y estos deben enviarse en línea a través del sitio web oficial de Pokémon.

El no enviar los resultados en este plazo de tiempo será considerado una infracción, y podría poner en riesgo la elegibilidad del organizador para celebrar eventos de Puntuación Clasificatoria en el futuro.

3.5.1 Errores con el ID de jugador

En caso de detectar que se ha registrado incorrectamente su ID de jugador, el jugador deberá ponerse en contacto con el organizador del torneo correspondiente, que podrá corregir directamente los ID de jugador incorrectos utilizando la herramienta "Reemplazar ID de jugador" hasta 3 meses después de la fecha de envío.

Cualquier otro problema que se detecte después de este período deberá ser comunicado por el organizador al equipo del servicio de atención al cliente de Play! Pokémon.

3.6 Retransmisión de los encuentros

Al asistir a un torneo de Play! Pokémon, a algunos jugadores se les podría solicitar que jueguen un encuentro que sea exhibido, proyectado o emitido en directo para una gran audiencia y/o para usuarios en línea. Los jugadores deben seguir las instrucciones del organizador referentes al lugar del encuentro.

Además, dichos encuentros pueden requerir elementos adicionales o la toma en consideración de otros factores, tales como el uso de auriculares con cancelación de ruido, o de nuevas fundas de cartas, tapetes de juego o prendas de vestir. Los jugadores deben atenerse a estas consideraciones.

3.6.1 Participación en encuentros retransmitidos

Se recuerda a los jugadores que, al inscribirse o participar en un evento oficial de Play! Pokémon, están aceptando los términos estipulados en la sección 2.6. de [Publicación de información del torneo](#) de este documento. No está permitido que los jugadores rehúsen voluntariamente participar en un evento retransmitido.

En casos excepcionales, el organizador puede decidir a discreción que, en el mejor interés de todos los implicados, el encuentro elegido no se retransmita. Sin embargo, conviene señalar que esta decisión se reservaría solo para circunstancias realmente excepcionales, en las cuales se perjudique seriamente la capacidad del jugador de participar plenamente en el encuentro.

Si los jugadores creen que sus circunstancias individuales dificultan especialmente que aparezcan en una retransmisión, deberán hacer lo posible por informar al organizador antes del día del evento.

3.6.2 Infracciones en los encuentros retransmitidos

Las infracciones cometidas durante los encuentros retransmitidos que no sean abordadas inmediatamente podrán ser identificadas y penalizadas tras la revisión de las grabaciones del encuentro.

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.

3.7 Premios

Todos los premios proporcionados para usar en torneos específicos de Play! Pokémon deberán ser utilizados como se estipula cuando sea posible. A menos que se especifique lo contrario, los organizadores pueden complementar libremente cualquier premio suministrado por Juego Organizado Pokémon.

Juego Organizado Pokémon no hace ninguna recomendación respecto a cómo complementar los premios, más allá de estipular que los organizadores deben seguir siempre todos los requisitos legales correspondientes.

3.7.1 Obtención de premios

Para poder recibir ciertos premios, los jugadores deberán asegurarse de que han comunicado su intención de participar en Play! Pokémon —aceptando así todas las condiciones de participación que figuran en este documento—, a través de su cuenta del Club de Entrenadores Pokémon. Esta opción se encuentra en la sección de "Configuración de Play! Pokémon" situada en la barra de navegación izquierda, en la parte inferior de "Mi perfil".

Aquellos jugadores que no hayan seleccionado la opción de participar en Play! Pokémon no podrán recibir premios, incluidos los Championship Points, invitaciones a eventos o asignaciones para gastos de viaje.

3.7.2 Efectos de la descalificación de jugadores en la distribución de premios

Los jugadores no podrán recibir premios de eventos de Play! Pokémon de los que hayan sido descalificados.

Después de eliminar a un jugador descalificado de las clasificaciones, se podrán ajustar las posiciones de los otros jugadores en consecuencia. Esto puede significar que nuevos jugadores tengan derecho a premios.

Si alguno de estos ajustes se realizara después de concederse los premios materiales, aquellos jugadores cuyas posiciones finales hayan sido modificadas no recibirán más premios materiales, pero sí tendrán derecho a un incremento de Championship Points, asignaciones para gastos de viaje y otros premios de carácter inmaterial que puedan ser concedidos tras concluir el torneo.

3.7.3 Productos promocionales

Los productos promocionales destinados a eventos de Play! Pokémon, incluidos aquellos que sean parte del programa de Ligas Pokémon, deberán ser distribuidos tal y como se indica cuando sea posible.

A partir de los 30 días posteriores al evento o a la última sesión de Liga para la que este material estaba destinado, el material restante podrá ser utilizado en otros eventos de Play! Pokémon a discreción del organizador. De lo contrario, deberá destruirse.

Estos productos promocionales no pueden ser vendidos por ningún organizador bajo ningún concepto.

3.7.4 Premios no reclamados

Si los productos promocionales o premios no son reclamados tras el final de un torneo, se considerará que los jugadores renuncian a ellos. Los jugadores no deben asumir que podrán reclamar los premios más tarde en caso de que no se encuentren presentes durante el torneo para recibirlos.

4 Funcionamiento y detalles de los torneos

4.1 Introducción

Esta sección resume y explica el funcionamiento de los torneos. Lee esta sección si tienes interés en conocer:

- Las reglas básicas de todos los torneos de Play! Pokémon
- Los diferentes tipos de estructuras de los torneos
- Cómo se emparejan y se clasifican los jugadores
- Cómo se calcula la clasificación final de un jugador

4.1.1 Definiciones

4.1.1.1 Encuentro

Un encuentro se define como una partida o serie de partidas jugadas contra un solo rival como parte de un torneo.

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 indicarlo antes de que comience la primera ronda.

4.1.1.2 Ronda

El conjunto de encuentros que se juegan en un torneo en un momento dado se denomina ronda. El número de rondas que se jugarán dependerá tanto del número de jugadores presentes como del estilo del torneo.

4.2 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.

Categorías de edad para la temporada 2022 de la Serie de Campeonatos	
categoría Júnior	Jugadores nacidos en 2010 o después
categoría Sénior	Jugadores nacidos del 2006 al 2009, ambos incluidos
categoría Máster	Jugadores nacidos en 2005 o antes

4.3 Requisitos para jugadores

4.3.1.1 Número mínimo de jugadores

En un torneo oficial de Play! Pokémon deben participar un mínimo de 4 jugadores. De esos jugadores, por lo menos 4 deben completar 2 o más rondas.

En el caso de que participen menos de 4 jugadores en el torneo, el organizador deberá comunicar en su informe que el torneo queda "Cancelado".

4.3.1.2 Impuntualidad

Si el organizador cree que el hecho de añadir a un jugador que ha llegado tarde va a ocasionar un trastorno a la integridad del evento, puede denegar la participación en el evento a ese jugador. De lo contrario, el jugador podrá ser añadido al torneo y ser emparejado en la próxima ronda. Se considerará que el jugador ha sido derrotado en cada ronda que se haya perdido por su impuntualidad.

Los jugadores que se incorporen a un torneo después de que se realicen los emparejamientos de la primera ronda quedarán siempre clasificados por debajo de aquellos jugadores que cuenten con un historial de resultados similar y que hayan llegado a tiempo. También se indicará dicho retraso en la documentación del torneo con un asterisco (*) al lado del nombre del jugador.

Los jugadores que se incorporen al torneo después de que se realicen los emparejamientos de la primera ronda no contarán para el número total de rondas del torneo.

4.3.1.3 Impuntualidad en los eventos de Puntuación Clasificatoria

No se pueden añadir jugadores a un evento de Puntuación Clasificatoria después de completarse la tercera ronda.

4.4 Historial de resultados y clasificaciones

4.4.1 **Historial de resultados**

El historial de resultados de un jugador es la representación del número de encuentros que ha ganado, perdido o empatado durante el torneo. Se expresa como una ratio en el formato "G/P/E". Por ejemplo, si un jugador ha ganado 4 partidas, ha perdido 3 partidas y ha empatado 1 partida, su historial de resultados figurará como 4/3/1.

Los historiales de resultados se imprimen y muestran en cada ronda, en los emparejamientos y hojas de combate junto al nombre de cada jugador, y deberán ser verificados por los jugadores en cuanto estén disponibles.

4.4.1.1 Errores en el historial de resultados

Queda a discreción del organizador volver a hacer los emparejamientos de una ronda si el historial de resultados de un jugador es incorrecto.

El organizador puede subsanar el error antes de que comience la ronda y volver a hacer los emparejamientos del número mínimo de jugadores necesarios para tener un emparejamiento válido, o puede esperar hasta que la ronda empiece para arreglar el historial de resultados. En ambos casos, el emparejamiento del jugador deberá ser correcto en la siguiente ronda.

Los resultados de las partidas no pueden ser alterados después de que se hayan hecho los emparejamientos para la segunda ronda subsiguiente. Por ejemplo, los resultados de las partidas de la ronda 1 no pueden ser alterados después de que se hayan hecho los emparejamientos para la ronda 3.

Cambiar el resultado de una partida una ronda después de que se haya producido el error afecta al torneo de forma parecida a realizar emparejamientos aleatorios de jugadores con mejores y peores resultados. Sin embargo, cambiar el resultado de una partida, muchas rondas después, tiene un impacto mucho mayor en el torneo y puede provocar que un jugador se enfrente a rivales con un historial de resultados más bajo durante la mayor parte del torneo, antes de que un cambio en los propios resultados de las partidas de ese jugador lo coloque en posiciones superiores.

4.4.2 Puntos de partida

Los puntos de partida se acumulan a medida que los jugadores avanzan en el torneo. El número de puntos de partida que un jugador tiene en un momento dado depende de su historial de resultados.

Distribución de puntos de partida	
Victoria	3 puntos de partida
Derrota	0 puntos de partida
Empate	1 punto de partida

Los jugadores recibirán 3 puntos de partida por una victoria, 0 por una derrota y 1 punto por empate. Por lo tanto, si el historial de resultados de un jugador es 4/3/1, tiene un total de 13 puntos. Sería la misma cantidad de puntos que un jugador con un historial de resultados de 3/1/4.

Los resultados de las partidas se imprimen y muestran en cada ronda, en los emparejamientos y hojas del combate junto al nombre de cada jugador. Se indican con un número entre paréntesis, en este caso, (13).

4.4.3 Porcentaje de victorias (de los rivales)

El porcentaje de victorias de los rivales de un jugador es la media de los porcentajes de victorias de todos los rivales obtenidas jugando una serie determinada de rondas.

4.4.3.1 Calcular el porcentaje de victorias

El que un rival haya completado el evento o se haya retirado antes de que el evento concluyera puede tener un efecto en cómo se calcula su porcentaje de victorias.

Si un jugador ha completado el torneo, su porcentaje de victorias será el número de victorias dividido por el número total de rondas del torneo, con un porcentaje de victorias mínimo del 25 % y un

porcentaje de victorias máximo del 100 %. Esta información se representa en la tabla que figura a continuación:

El jugador completó el torneo		
Mínimo porcentaje de victorias: 25 %		Máximo porcentaje de victorias: 100 %
Ejemplos		
Número total de victorias	Número total de rondas	Porcentaje de victorias
1	5	25 %
3	5	60 %
5	5	100 %

Si un jugador se retira de un evento antes de que este haya terminado, su porcentaje de victorias es el número de victorias dividido por el número de rondas en que haya participado, con un porcentaje de victorias mínimo del 25 % y un porcentaje de victorias máximo del 75 %.

El jugador se retira antes de que finalice el torneo		
Mínimo porcentaje de victorias: 25 %		Máximo porcentaje de victorias: 75 %
Ejemplos		
Número total de victorias	Número de rondas completadas	Porcentaje de victorias
1	5	25 %
3	5	60 %
5	5	75 %

Una vez que se han calculado los porcentajes de victorias de los rivales de un jugador, se promedian y se expone la cifra final.

4.4.3.2 Porcentaje de victorias y pases automáticos

Al calcular el porcentaje de las victorias de tu rival, las rondas en las que un jugador haya recibido un pase automático al azar no cuentan como una victoria para el jugador. Esa ronda no se tiene en cuenta al realizar el cálculo.

4.5 Conceder la victoria y empates intencionados

Los resultados de los encuentros deberían estar basados en los resultados del juego por encima de todo. Sin embargo, los jugadores pueden conceder la victoria de un encuentro a su rival o, en el caso exclusivo de torneos de JCC Pokémon, proponer un empate intencionado una sola vez.

Un jugador puede decidir conceder la victoria por cualquier motivo. Sin embargo, Juego Organizado Pokémon no reconoce ningún acuerdo informal entre los jugadores en relación con el resultado de una partida antes de la firma de la hoja de combate. Los jugadores deben tener en cuenta que el personal del torneo no podrá imponer el cumplimiento de este tipo de acuerdos.

Una vez que el resultado de un encuentro se registra en una hoja de combate firmada, el resultado se considera definitivo y no podrá ser cambiado.

Los jugadores no podrán:

- Solicitar la concesión de la victoria a su rival.
- Volver a solicitar un empate intencionado después de que su rival haya dejado claro que rechaza dicha oferta.
- Sobornar, coaccionar o presionar a su rival de cualquier manera para alterar el resultado de la partida.
- Consultar las clasificaciones del torneo o esperar a que los otros encuentros en curso finalicen antes de decidir si concede la victoria u ofrece un empate.
- Decidir el resultado de un encuentro por métodos aleatorios o cualquier otro método.

4.6 Estilos de torneos de Play! Pokémon

Los torneos oficiales de videojuegos y de JCC Pokémon solo pueden celebrarse utilizando el sistema suizo, eliminación directa o suizo más eliminación directa.

Se pueden utilizar otros estilos de torneo solo con la autorización explícita por escrito de Juego Organizado Pokémon.

4.6.1 Sistema suizo

La mayoría de los eventos de Puntuación Clasificatoria siguen este estilo de torneo, bien por separado o en combinación con rondas de eliminación directa.

El propósito del método de emparejamiento suizo es determinar un ganador único emparejando jugadores que tengan entre ellos un historial de resultados igual o similar hasta que quede solo un jugador invicto.

Los torneos que siguen el método de emparejamiento suizo permiten que todos los jugadores que asisten al evento jueguen en todas las rondas, independientemente de los resultados que obtengan en el transcurso del evento.

Los torneos suizos funcionan de la siguiente manera:

Ronda 1

Los jugadores son emparejados al azar para la primera ronda. Si hay un número impar de jugadores, el jugador que no tenga un rival recibe un pase automático, que cuenta como una victoria pero no se incluye cuando se calculan los desempates.
Ronda 2
Los jugadores en el grupo 1-0 (1 victoria, 0 derrotas) son emparejados al azar entre ellos; los jugadores en el grupo 0-1 (0 victorias, 1 derrota) son emparejados de la misma manera. Si hay un número impar de jugadores, uno de los jugadores del grupo 1-0 es emparejado al azar con uno de los jugadores del grupo 0-1 (siempre y cuando no se hayan enfrentado ya en una ronda anterior). Si esto genera que haya un número impar de jugadores en el grupo 0-1, un jugador de esta ronda recibe un pase automático, tal como se describe arriba.
Siguientes rondas
Se continuará emparejando a los jugadores al azar según su historial de resultados hasta que el número acordado de rondas haya terminado. El jugador que aparezca en el primer puesto de la lista de clasificación en este momento es el campeón. Si hay un número impar de jugadores, los emparejamientos continúan haciéndose igual que en la ronda 2, emparejando desde el grupo más alto (más victorias) hasta el grupo más bajo (menos victorias), y asignando un pase automático al azar a un jugador en el grupo más bajo.

4.6.1.1 Determinación de las clasificaciones finales de rondas suizas

Después de la última ronda del sistema suizo, el único jugador invicto, o aquel jugador con el mejor historial de resultados y desempates, será el ganador del torneo. El resto de los jugadores quedarán clasificados en función de su historial final en el evento.

Como los jugadores tienen, a menudo, historiales similares, Play! Pokémon usa el sistema de desempates para determinar la clasificación final de cada jugador. Una vez que los jugadores están clasificados en base a su historial de resultados finales, los desempates son aplicados en el siguiente orden.

Una vez se cumplen los criterios para alcanzar el desempate, no se continúan aplicando desempates adicionales.

Primer desempate	Impuntualidad
Los jugadores que hayan llegado tarde al torneo quedarán clasificados por debajo de los jugadores que hayan llegado a tiempo.	
Segundo desempate	Porcentaje de victorias de los rivales
Los jugadores que sigan empatados serán clasificados ahora en función de su porcentaje de victorias de los rivales, de mayor a menor.	

Tercer desempate	El porcentaje de victorias de los rivales de todos los rivales
<p>Los jugadores que sigan empatados serán clasificados ahora en función del porcentaje de victorias de los rivales de todos los rivales, de mayor a menor.</p> <p>El porcentaje de victorias de los rivales de todos los rivales de un jugador es la media del porcentaje de victorias de los rivales de todos los rivales de ese jugador.</p>	
Desempate Final	Frente a frente
<p>Si solo dos jugadores están empatados en las posiciones finales y se han enfrentado durante el torneo, el ganador de ese encuentro se clasificará por encima del perdedor.</p> <p>Si dos jugadores quedan empatados en la clasificación final y <u>no se han</u> enfrentado entre ellos durante el torneo, el orden de aparición se determinará de forma aleatoria.</p> <p>Si más de dos jugadores llegan empatados a la clasificación final, el orden de aparición se determinará de forma aleatoria.</p>	

4.6.2 Eliminación directa

Los torneos de eliminación directa determinan el ganador del evento eliminando a los jugadores del torneo cuando pierden un encuentro. El número de jugadores en cada ronda será la mitad del número de jugadores en la ronda anterior (con la posible excepción de la primera ronda).

El torneo termina cuando queda solo un jugador que no ha perdido ningún encuentro. Ese jugador es el ganador del torneo.

Los torneos de eliminación directa funcionan de la siguiente manera:

Ronda 1
<p>Se asignan posiciones al azar a los jugadores y después se emparejan en base a grupos de eliminación directa estándar. El ganador de cada encuentro pasa a la siguiente ronda, mientras que el perdedor queda eliminado del torneo.</p>
Siguientes rondas
<p>Se continúa emparejando a los jugadores en los grupos. El ganador de cada encuentro pasa a la siguiente ronda, mientras que el perdedor queda eliminado del torneo.</p> <p>Al final, solo quedarán dos jugadores, y el ganador de ese encuentro se convertirá en el ganador del torneo.</p>

4.6.2.1 Grupos de eliminación directa

Si el número de jugadores en el evento no es una potencia de 2 (8, 16, 32, 64, 128, 256, etc.), los jugadores en las primeras posiciones reciben pases automáticos. El número de jugadores que reciben pases automáticos viene determinado por la diferencia entre la asistencia real y la potencia de 2 más cercana que es superior a la asistencia real.

Por ejemplo, si la asistencia real es 53, la potencia de 2 más cercana que es superior a 53 es 64. La diferencia entre 64 y 53 es 11, por lo que los jugadores en las 11 primeras posiciones (que fueron posicionados así al azar) recibirían pases automáticos en la primera ronda.

4.6.2.2 Determinación de las clasificaciones en eliminación directa

Tras la última ronda de eliminación directa, el único jugador que haya quedado será el ganador del torneo. Todos los demás jugadores se clasificarán en función del historial final del rival que los haya eliminado del evento.

Por ejemplo, un jugador que fue eliminado en la primera ronda por el ganador de ese torneo se clasificará en una posición más alta que cualquier otro jugador que fuera eliminado en la primera ronda.

4.6.2.3 Desempate de posiciones

El organizador puede hacer que los jugadores que perdieron en los 4 primeros puestos jueguen para disputarse el 3.^{er} y 4.^o puesto en vez de usar desempates para determinar las posiciones finales para dichos puestos. Si este fuera el caso, el organizador debe dejarlo claro antes de que comience el torneo.

4.6.3 **Suizo más eliminación directa**

El propósito de este formato es tener varias rondas suizas acordes al número de jugadores que asistan al torneo, y después posicionar a los jugadores mejor clasificados en grupos de eliminación directa y jugar hasta que solo quede un jugador. Ese jugador es el ganador del torneo.

La mayoría de los eventos de Puntuación Clasificatoria siguen una variación de este estilo de torneo. El siguiente apartado explica qué eventos de Puntuación Clasificatoria utilizan cada variante y los detalles y diferencias entre cada una de ellas.

Los organizadores deben tener en cuenta que los jugadores que se incorporen al torneo después de emparejar la primera ronda no contarán para el número total de rondas que tendrá el torneo.

4.6.3.1 Estructura de los torneos en eventos de Puntuación Clasificatoria

Estructura de los torneos en eventos de Puntuación Clasificatoria			
Partida	Evento de Puntuación Clasificatoria	Torneo en modo TOM	Estructura del torneo
VJ	Desafío de Puntuación Clasificatoria	Evento de Puntuación Clasificatoria de campeonatos de videojuegos	Variante 1: campeonato de videojuegos de un día
VJ	Midseason Showdown		
VJ	Campeonato Regional		

VJ	Campeonato Internacional	Campeonato de JCC Pokémon de dos días	Variante 3: videojuegos y JCC Pokémon de dos días
JCC	Copa de Liga	Campeonato de JCC Pokémon de un día	Variante 2: JCC Pokémon de un día
JCC	Campeonato Regional	Campeonato de JCC Pokémon de dos días	Variante 3: videojuegos y JCC Pokémon de dos días
JCC	Campeonato Internacional	Campeonato de JCC Pokémon de dos días	Variante 3: videojuegos y JCC Pokémon de dos días

4.6.3.2 Estructura de torneos de un día

El número de jugadores participando en el torneo influye directamente en cuántas rondas suizas y de eliminación directa se jugarán. Las siguientes tablas muestran esta relación:

Variante 1: campeonato de videojuegos de un día			
Jugadores por categoría de edad	Rondas suizas	Rondas de eliminación directa	Duración total (en rondas)
4-7	3	0	3
8	3	1	4
9-16	4	2	6
17-32	5	3	8
33-64	6	3	9
65-128	7	3	10
129-226	8	3	11
227-256	8	4	12
257-409	9	4	13
410-512	9	5	14
513 +	10	5	15

Variante 2: JCC Pokémon de un día			
Jugadores por categoría de edad	Rondas suizas	Rondas de eliminación directa	Duración total (en rondas)
4-8	3	0	3
9-12	4	2	6
13-20	5	2	7
21-32	5	3	8
33-64	6	3	9

65-128	7	3	10
129-226	8	3	11
227-409	9	3	12
410 +	10	3	13

4.6.3.3 Estructura de torneos de dos días

Los eventos de Puntuación Clasificatoria más prestigiosos pueden celebrarse en dos días, en cuyo caso una parte de los jugadores con mejores puntuaciones avanzaría a una segunda sección de rondas suizas en el segundo día.

En este caso, los jugadores con 19 puntos o más o los 32 primeros jugadores clasificados, el número que sea mayor entre ambos, pasan al segundo día de rondas suizas.

En la siguiente tabla, la línea roja indica el punto en el cual se necesitaría un segundo día de rondas suizas.

Variante 3: videojuegos y JCC Pokémon de dos días				
Jugadores por categoría de edad	Rondas suizas (Día uno)	Rondas suizas (Día dos)	Rondas de eliminación directa	Duración total (en rondas)
4-8	3	0	0	3
9-12	4	0	2	6
13-20	5	0	2	7
21-32	5	0	3	8
33-64	6	0	3	9
65-128	7	0	3	10
129-226	8	0	3	11
227-799	9	5	3	17
800 +	9	6	3	18

4.6.3.4 Determinación de clasificaciones en sistema suizo más eliminación directa

Después de la última ronda del sistema suizo, todos los jugadores quedarán clasificados en función de sus resultados y los desempates de las rondas suizas. Un número de los jugadores mejor clasificados se organizarán en grupos de eliminación directa, en una cantidad igual al número de puestos disponibles en el grupo.

Las partidas se jugarán de acuerdo con el reglamento de [eliminación directa](#), de manera que el ganador pasará al siguiente grupo, mientras que el perdedor quedará eliminado. Al final, solo quedará un jugador. Este jugador es el ganador del torneo.

El factor de desempate para determinar la posición final de los jugadores en la fase de eliminación directa del torneo es simplemente la clasificación final de cada jugador en la fase del sistema suizo.

Después de cada ronda de eliminación directa, los jugadores eliminados quedan posicionados de acuerdo con su clasificación final en la fase del sistema suizo, situando al jugador con la clasificación más alta en la posición más alta disponible para ese grupo, seguido por el jugador con la segunda clasificación más alta, etc.

4.7 Emparejamientos

Cada vez que se complete una ronda del torneo, el organizador debe realizar los emparejamientos para la siguiente ronda y publicar dichos emparejamientos. Se debe dar a los jugadores una cantidad de tiempo razonable para informar sobre cualquier error de sus posiciones y encontrar su sitio antes de que el encargado de llevar la puntuación haga clic en el botón “Start Round” para comenzar la ronda en el programa TOM.

Hay que tener en cuenta que, una vez que haya comenzado una ronda, no se podrá cambiar ningún emparejamiento.

4.7.1 Pases automáticos al azar

Durante el transcurso de un torneo, los jugadores podrán recibir pases automáticos. Esto ocurre si hay un número impar de jugadores.

Un pase automático cuenta como una victoria en el historial de resultados del jugador, pero no se incluye como una ronda jugada al calcular su porcentaje de victorias.

Cuando no se pueda evitar otorgar pases automáticos, se concederán siempre que sea posible al jugador con el peor historial de resultados. Sin embargo, un jugador nunca podrá recibir más de un pase automático durante el transcurso de un torneo.

4.8 Retirada de un torneo

Los jugadores que decidan dejar de participar en un torneo en curso tendrán que retirarse. Los jugadores podrán retirarse de un torneo por cualquier motivo, pero, para abandonar una partida en curso, primero tendrán que ceder la victoria o acabar dicha partida.

El organizador podrá solicitar que los jugadores completen un formulario o comprobante para confirmar que desean retirarse o para comunicarlo a un miembro del personal del evento en concreto. Aunque estas indicaciones pueden variar de evento a evento, la siguiente información es válida para todos los torneos de Play! Pokémon.

4.8.1 Encuentros inconclusos

Los jugadores que decidan retirarse del torneo antes de que su partida en curso termine recibirán una derrota en todas las partidas que queden por jugar. Si un jugador desea evitar recibir derrotas, deberá asegurarse de que su partida haya terminado y que el resultado se haya registrado antes de comenzar el procedimiento para retirarse.

Una vez que la ronda en curso termine, se retira al jugador del torneo y no será emparejado en ninguna de las rondas posteriores.

4.8.2 Clasificación final de los jugadores retirados

Los jugadores que se retiren del torneo antes de que este finalice quedarán registrados en las posiciones finales.

4.8.3 Clasificación final de los jugadores descalificados

Si un jugador es descalificado de un torneo, será eliminado completamente de las clasificaciones y no tendrá derecho a recibir ningún premio aunque su historial de resultados indique lo contrario.

5 Reglamento de los torneos del Juego de Cartas Coleccionables

5.1 Introducción

Esta sección resume y explica las reglas específicas para los torneos del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon. Lee esta sección para obtener información sobre:

- Las reglas básicas de todos los torneos de JCC Pokémon de Play! Pokémon.
- Las cartas y los métodos de toma de decisiones aleatorias permitidos.
- Resoluciones y desempates para los juegos y partidas de JCC Pokémon.

Esta sección presupone que los lectores ya están familiarizados con la información presentada en el libro de reglas del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon.

5.2 Legalidad de las cartas

En los eventos de Play! Pokémon solo se pueden utilizar cartas auténticas de JCC Pokémon.

Los jugadores deben asegurarse de que todas las cartas que deseen usar durante cada torneo:

- Son legales para el formato del torneo.
- Están en el idioma correcto según la región en la que se juegue el torneo.
- No tienen marcas o algún tipo de modificación.

5.2.1 Cartas no permitidas

Las cartas deberían estar en un estado similar al estado en el que se consiguieron originalmente como producto de JCC Pokémon. Cierta grado de desgaste es admisible. Sin embargo, los siguientes tipos de cartas no podrán jugarse en los torneos de Play! Pokémon:

- Cartas marcadas:
 - Una carta se considera marcada si algún aspecto de la carta permite identificarla sin ver su cara, incluidos rasguños, roturas, pérdida del color, pliegues, etc.
- Cartas que han sido modificadas en posproducción:
 - Algunos ejemplos de modificaciones son los autógrafos, dibujos o cualquier cambio a la superficie de la carta, sin contar sellos oficiales añadidos por TPCi.

5.2.2 Fundas para cartas

Las fundas para cartas siguen el mismo criterio que las cartas per se respecto a las marcas y el desgaste. Además, para ser legales en torneos, todas las fundas para cartas en la baraja de cada jugador deben:

- Cubrir completamente una sola carta.
- Tener todas el mismo diseño, color, tamaño, textura y estar en el mismo estado.
- Tener todos los bordes de un mismo color uniforme (las ilustraciones de la funda no deben extenderse hasta el borde de la funda).
- Ser de un solo color uniforme o tener un diseño oficial de Pokémon.
- No ser reflectante hasta el punto de que sea posible identificar las cartas con solo mirar su superficie.

Los jugadores pueden usar fundas interiores o exteriores siempre que respeten las reglas de las fundas, y esto no impida que el jugador pueda barajar las cartas.

Juego Organizado Pokémon recomienda encarecidamente usar fundas con la parte trasera opaca. Usar fundas transparentes o directamente rechazar el uso de fundas puede mostrar imperfecciones en la parte trasera de la carta.

5.2.3 Idiomas permitidos

Las cartas del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon están disponibles en diversos idiomas en todo el mundo.

Para reducir la complejidad lingüística de las interacciones en torneos, Juego Organizado Pokémon limita la cantidad de idiomas que son legales para jugar en eventos de Puntuación Clasificatoria en función del país en el que se jueguen.

Para todos los otros torneos y sesiones de Liga, la decisión respecto a qué idiomas son legales para jugar queda a discreción del organizador o el personal de la Liga.

5.2.3.1 Idiomas permitidos en eventos de Puntuación Clasificatoria según la zona clasificatoria

zona clasificatoria	Idiomas permitidos
Norteamérica	Inglés
Latinoamérica	Español, inglés
Europa	Alemán, español, francés, inglés, italiano, portugués
Oceanía	Inglés
Rusia	Inglés, ruso
Sudáfrica	Inglés

5.2.3.2 Idiomas adicionales permitidos en eventos de Puntuación Clasificatoria según el país

País	Idioma adicional permitido
Canadá	Francés
Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, Panamá, Paraguay, Perú	Portugués

5.2.3.3 Excepciones

En el Campeonato Mundial de JCC Pokémon, en los Campeonatos Internacionales y en los eventos secundarios de estos dos tipos de campeonatos, independientemente del país en que se celebren, los jugadores podrán utilizar cartas en inglés, así como cartas en cualquier idioma que sean válidas en el país de origen del jugador.

En circunstancias excepcionales, el juez principal o el organizador del torneo puede decidir también hacer una excepción a las reglas de idiomas permitidos. Esto queda a su entera discreción, y solo debería considerarse si representa un obstáculo para el buen funcionamiento del torneo.

Aquellos jugadores que consideren que por sus circunstancias personales no puedan cumplir íntegramente con las reglas referentes a los idiomas permitidos de las cartas deberán hacer todo lo posible para contactar con el organizador del evento antes de su celebración.

5.2.4 Cartas de representación

Si una carta se daña en un torneo de tal forma que se pueda considerar marcada, el juez puede crear una carta de representación de esa carta que actúe como la dañada en todos los aspectos durante el resto del torneo.

Como alternativa, si el jugador dispone de otra copia de esa carta que puede utilizar, simplemente puede reemplazar la carta dañada por la copia intacta.

En algunos casos, una carta se daña por un error de producción. Los jugadores deben hacer todo lo que esté en sus manos para evitar jugar con estas cartas, aunque a veces no sea posible. Si el juez principal cree que la carta se puede considerar marcada, el juez puede crear una carta de representación de esa carta que actúe como la dañada en todos los aspectos durante el resto del torneo.

En todos los casos, se debe conservar la carta dañada para utilizarla como referencia cuando se juegue con la carta de representación.

No está permitido usar cartas de representación en torneos de Play! Pokémon por ningún otro motivo y, en caso de descubrirse, deberán considerarse cartas falsificadas.

5.3 Legalidad de la baraja

5.3.1 Registro de barajas

Todos los eventos de Puntuación Clasificatoria de Play! Pokémon requieren que los participantes elaboren una lista del contenido exacto de la baraja que desean utilizar durante el torneo.

Estas listas de baraja pueden ser utilizadas posteriormente por los organizadores y los jueces para comprobar si se ha modificado una baraja desde el principio del torneo, por lo que los jugadores deben asegurarse de que sus listas de baraja son claras y precisas.

5.3.2 Comprobaciones de barajas

En todos los eventos de Puntuación Clasificatoria hay que realizar comprobaciones de las barajas. Juego Organizado Pokémon espera que se realicen comprobaciones de barajas por lo menos al 10 % de las barajas, pero recomienda que el personal del torneo intente completar tantos controles como sea posible.

Las comprobaciones de barajas pueden suceder en cualquier momento durante el torneo, desde el registro hasta la ronda final.

Aunque se puede pedir a los jugadores que coloquen las cartas de sus barajas en el mismo orden en el que aparecen en sus listas de baraja, esto no debería presuponerse por lo que siempre es mejor esperar a las indicaciones del personal del torneo antes de reorganizar la baraja.

Durante las comprobaciones de barajas, el personal del torneo debe fijarse en lo siguiente:

- Que la lista esté completa y sea legible.
- Que la baraja descrita sea legal para jugar en torneos.
- Que el contenido de la baraja se corresponda exactamente con el de la lista.
- Que las cartas y las fundas no tengan ninguna característica que las pueda clasificar como marcadas.

5.4 Eventos de formato Construido

Las reglas de construcción de barajas en formato Construido son las siguientes:

- La baraja debe contener exactamente **60 cartas**.
- Las barajas no pueden contener más de **4 copias** de una carta en particular, tal y como se define en el nombre de la versión en inglés de esa carta, con la excepción de las cartas de Energía Básica.
- Estos encuentros se juegan con **6 cartas de Premio**.

Play! Pokémon permite el uso de tres formatos Construidos para sus torneos oficiales, los cuales se detallan a continuación:

5.4.1 Formato Estándar y formato Expandido

5.4.1.1 Expansiones legales

Expansiones de formato Expandido de Negro y Blanco			
Fecha de legalidad	Nombre de la expansión	Estándar	Expandido
	<i>Negro y Blanco</i>		✓
	<i>Negro y Blanco-Fuerzas Emergentes</i>		✓
	<i>Negro y Blanco-Nobles Victorias</i>		✓
	<i>Negro y Blanco-Próximos Destinos</i>		✓
	<i>Negro y Blanco-Oscuros Exploradores</i>		✓
	<i>Tesoro de Dragones</i>		✓
	<i>Negro y Blanco-Dragones Majestuosos</i>		✓
	<i>Negro y Blanco-Fronteras Cruzadas</i>		✓
	<i>Negro y Blanco-Tormenta Plasma</i>		✓
	<i>Negro y Blanco-Glaciación Plasma</i>		✓
	<i>Negro y Blanco-Explosión Plasma</i>		✓
	<i>Negro y Blanco-Tesoros Legendarios</i>		✓

Expansiones de formato Expandido de XY			
Fecha de legalidad	Nombre de la expansión	Estándar	Expandido
	<i>XY-Bienvenidos a Kalos</i>		✓
	<i>XY</i>		✓
	<i>XY-Destellos de Fuego</i>		✓
	<i>XY-Puños Furiosos</i>		✓
	<i>XY-Fuerzas Fantasmales</i>		✓
	<i>XY-Duelos Primigenios</i>		✓
	<i>Doble Crisis</i>		✓
	<i>XY-Cielos Rugientes</i>		✓
	<i>XY-Antiguos Orígenes</i>		✓
	<i>XY-TURBOimpulso</i>		✓
	<i>XY-TURBOlímite</i>		✓
	<i>Generaciones</i>		✓
	<i>XY-Destinos Enfrentados</i>		✓
	<i>XY-Asedio de Vapor</i>		✓
	<i>XY-Evoluciones</i>		✓

Expansiones de formato Expandido de Sol y Luna			
Fecha de legalidad	Nombre de la expansión	Estándar	Expandido
	<i>Sol y Luna</i>		✓
	<i>Sol y Luna-Albor de Guardianes</i>		✓
	<i>Sol y Luna-Sombras Ardientes</i>		✓
	<i>Leyendas Luminosas</i>		✓

	<i>Sol y Luna-Invasión Carmesí</i>		✓
	<i>Sol y Luna-Ultraprisma</i>		✓
	<i>Sol y Luna-Luz Prohibida</i>		✓
	<i>Sol y Luna-Tormenta Celestial</i>		✓
	<i>Sol y Luna-Truenos Perdidos</i>		✓
	<i>Sol y Luna-Unión de Aliados</i>		✓
	<i>Majestad de Dragones</i>		✓
	<i>Sol y Luna-Vínculos Indestructibles</i>		✓
	<i>Sol y Luna-Mentes Unidas</i>		✓
	<i>Destinos Ocultos</i>		✓
	<i>Sol y Luna-Eclipse Cósmico</i>		✓

Marcas de regulación legales			
Fecha de legalidad	Marca de regulación	Estándar	Expandido
10 de septiembre de 2021	<i>D</i>	✓	✓
10 de septiembre de 2021	<i>E</i>	✓	✓

Otros lanzamientos de productos adicionales		
Nombre del producto	Estándar	Expandido
Colección de McDonald's 2011-2021		✓
Kit de Entrenador <i>Negro y Blanco</i>		✓
Kit de Entrenador <i>XY</i>		✓
Kit de Entrenador <i>XY-Bisharp y Wigglytuff</i>		✓
Kit de Entrenador <i>XY-Latias y Latios</i>		✓
Kit de Entrenador <i>XY-Pikachu Enmascarada y Suicune</i>		✓
Kit de Entrenador <i>Sol y Luna-Lycanroc y Raichu de Alola</i>		✓
Kit de Entrenador <i>Sol y Luna-Sandslash de Alola y Ninetales de Alola</i>		✓
<i>Detective Pikachu</i>		✓

Cartas de promoción con el símbolo de la estrella negra			
Prefijo	Numeración	Estándar	Expandido
BW	01 y posteriores		✓
XY	01 y posteriores		✓
SM	158 y posteriores		✓
SWSH	001 y posteriores	✓	✓

5.4.1.2 Calendario de lanzamientos y legalidad

Está programado que se publiquen nuevas expansiones de manera regular, con una media de cuatro expansiones por año. Las cartas de las nuevas expansiones se convertirán en legales el segundo viernes después de la fecha en la que la expansión salga al mercado en Estados Unidos.

Las cartas de promoción, como puedan ser aquellas que aparecen en las cajas y colecciones de JCC Pokémon, serán legales el primer o tercer viernes después de que haya salido al mercado el producto en Estados Unidos. Esta fecha válida para el uso de las cartas en los torneos es igual en todo el mundo y puede confirmarse en [la página del estatus de legalidad de las cartas de promoción de JCC Pokémon](#), que se actualiza mensualmente.

5.4.1.3 Cartas reimprimas en los formatos Estándar y Expandido

Ocasionalmente, las cartas impresas en expansiones anteriores se reimprimen en una nueva expansión. En estos casos, la versión antigua de la carta se podrá jugar si:

- el nombre de la nueva carta es idéntico al de la carta antigua;
- todo el texto impreso de la nueva carta es funcionalmente idéntico a la carta antigua.

Ten en cuenta los siguientes ejemplos al determinar si dos cartas son funcionalmente idénticas:

- Copiona (CES, 127) y Copiona (TRR, 83) son funcionalmente idénticas. Aunque está redactado diferente, el efecto descrito es el mismo.
- Energía Arcoíris (CES, 151) y Rainbow Energy (TR, 17, carta en inglés) no son funcionalmente idénticas, ya que el texto "pon[e] 1 contador de daño" en la primera difiere del texto "hace 10 puntos de daño" de la segunda. Los contadores de daño y el daño son mecánicas diferentes en JCC Pokémon, y no se pueden utilizar indistintamente.

5.4.1.4 Cartas prohibidas

Puedes encontrar la lista de cartas prohibidas en torneos [aquí](#).

Se seguirán analizando los resultados de los torneos y los comentarios de la comunidad con el objetivo de mantener un buen entorno de juego. En particular, el formato Expandido será monitorizado de cerca, ya que existen muchas cartas y posibles combinaciones que se pueden usar.

5.4.2 Formato Sin límites

Las barajas de formato Sin límites pueden contener cartas de todas las expansiones del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon y todo tipo de cartas promocionales que se hayan publicado en Estados Unidos.

5.4.2.1 Calendario de lanzamientos y legalidad

Las cartas de cada nueva expansión serán legales para jugar el segundo viernes después de la salida de la expansión al mercado en Estados Unidos. Está programado que se publiquen nuevas expansiones de manera regular, con una media de cuatro nuevas expansiones por año.

Las cartas de promoción, como puedan ser aquellas que aparecen en las cajas y colecciones de JCC Pokémon, serán legales el primer o tercer viernes después de que haya salido al mercado el producto en Estados Unidos. Esta fecha válida para el uso de las cartas en los torneos es igual en todo el mundo y puede confirmarse en la página del estatus de legalidad de las cartas de promoción de JCC Pokémon, que se actualiza mensualmente.

5.4.2.2 Cartas reimpresas en el formato Sin límites

Puesto que no hay ninguna restricción en el número de expansiones legales para jugar en el formato Sin límites, en ocasiones los jugadores se encontrarán con cartas de Entrenador de expansiones anteriores que tienen el mismo nombre que las cartas nuevas pero con efectos completamente diferentes.

Los jugadores podrán incluir en sus barajas las versiones antiguas de las cartas siempre que se utilice el texto de la versión más reciente.

5.4.2.3 Cartas prohibidas

Actualmente no hay cartas prohibidas en el formato Sin límites.

5.5 Torneos de formato Limitado

Las reglas de construcción de barajas en formato Construido son las siguientes:

- La baraja debe contener exactamente **40 cartas**.
- **No hay límite** en el número de cartas con el mismo nombre que se pueden incluir siempre que no haya una restricción en el texto de la carta en sí.
- Estos encuentros se juegan con **4 cartas de Premio**.

Play! Pokémon permite el uso de tres formatos Limitados para sus torneos oficiales, los cuales se detallan a continuación:

5.5.1 **Formato Baraja sellada**

En los eventos de Baraja sellada, el organizador entrega a los jugadores o bien una caja de Combina y Combate o un número predeterminado de paquetes de mejora (normalmente entre 4 y 6) al principio del evento.

5.5.1.1 Creación de barajas

Los jugadores abren sus paquetes de mejora cuando el organizador da la señal y construyen una baraja de 40 cartas utilizando únicamente esas cartas (incluyendo cualquier carta de sus cajas de Combina y Combate) y las cartas de Energía Básica que les ha proporcionado el organizador.

Los jugadores tienen 30 minutos para construir sus barajas.

5.5.2 Selección de mejoras

En los eventos de Selección de mejoras, el organizador entrega a los jugadores paquetes de mejora al principio del evento (se recomienda entregar de 4 a 6 paquetes de mejora por jugador). Los jugadores se dividen en grupos del mismo tamaño, cada uno de los cuales no debe superar los 8 jugadores, y se sientan en un círculo.

5.5.2.1 Proceso de selección

Tras la señal del organizador, cada jugador abre un paquete de mejora sin revelar su contenido a los demás jugadores. A continuación, cada jugador elige una carta de su paquete de mejora y la coloca boca abajo enfrente de él o ella.

Una vez que una carta se coloca en la pila de un jugador, se considera seleccionada y no se puede cambiar por otra carta del paquete. Luego, los jugadores pasan las cartas restantes boca abajo a la persona que se encuentra a su izquierda. Las cartas que selecciona cada jugador deben permanecer en secreto durante todo el proceso.

Cada jugador continúa seleccionando una carta de entre las que le han pasado hasta que todas las cartas han sido seleccionadas. Este proceso se repite para cada paquete de mejora y el patrón de pases se alterna de izquierda a derecha con cada nuevo paquete que se abre.

5.5.2.2 Creación de barajas

Una vez que se hayan abierto todos los paquetes de mejora y se hayan elegido todas las cartas, cada jugador construye una baraja de 40 cartas utilizando únicamente las cartas que ha seleccionado y las cartas de Energía Básica que le ha proporcionado el organizador.

Los jugadores tienen 30 minutos para construir sus barajas.

5.5.3 Selección de Combina y Combate

En un evento de Selección de Combina y Combate, cada jugador recibe una caja de Combina y Combate del organizador al inicio del evento. Los jugadores se dividen en grupos de cuatro y se sientan en un círculo.

Tras la señal del organizador, cada jugador abre su paquete de Evoluciones de 23 cartas sin revelar su contenido a los demás jugadores. Los jugadores se pueden tomar unos minutos para mirar las cartas, las cuales podrán utilizar al final para crear su baraja. Cuando acaban, los jugadores ponen las cartas de vuelta en su caja de Combina y Combate.

5.5.3.1 Proceso de selección

Una vez que todo el mundo está preparado, el organizador hace una señal a los jugadores para empezar la selección. Cada jugador abre un paquete de mejora sin revelar su contenido a los demás jugadores. A continuación, cada jugador elige una carta de su paquete de mejora y la coloca en su caja junto con la carta con código de JCC Pokémon Online y la carta de Energía Básica no holográfica.

Una vez que una carta se coloca en la pila de un jugador, se considera seleccionada y no se puede cambiar por otra carta del paquete. Luego, los jugadores pasan las cartas restantes boca abajo a la persona que se encuentra a su izquierda. Las cartas que selecciona cada jugador deben permanecer en secreto durante todo el proceso.

Cada jugador continúa seleccionando una carta de entre las que le han pasado hasta que todas las cartas han sido seleccionadas. Cuando se terminan todas las cartas de un paquete de mejora, los jugadores disponen de un minuto para revisar las cartas que tienen hasta el momento. Este proceso se repite para cada paquete de mejora y el patrón de pases se alterna de izquierda a derecha con cada nuevo paquete que se abre.

5.5.3.2 Creación de barajas

Una vez que se hayan abierto todos los paquetes de mejora y se hayan elegido todas las cartas, cada jugador construye una baraja de 40 cartas utilizando únicamente las cartas que ha seleccionado y las cartas de Energía Básica que le ha proporcionado el organizador.

Los jugadores tienen 20 minutos para construir sus barajas.

5.6 Gestión del área de juego

5.6.1 El área de juego

Las cartas en juego deben estar organizadas y bien colocadas, de forma que a los rivales y a los jueces les resulte fácil interpretarlas.

Las cartas colocadas en el área de juego desde la mano sin el efecto de otra carta, habilidad o efecto se consideran cartas en juego desde el momento en que el jugador las suelta físicamente de su mano. Si un jugador no quiere jugar una carta, no debe ponerla en el área de juego.

Los límites del área de juego se definen según la siguiente imagen.



Imagen A: el área de juego de JCC Pokémon

A: Cada baraja debe estar orientada en sentido norte-sur, con los lados más estrechos de las cartas apuntando hacia cada jugador. La apertura de las fundas de cartas debe apuntar hacia el rival.

B: Cada jugador solo puede tener una pila de descartes, aunque algunas cartas de esta pila se pueden girar ligeramente para que sean más visibles.

C: Las cartas de Premio se deben separar entre sí para asegurarse de que ambos jugadores y el personal del torneo pueden comprobar de un vistazo cuántas cartas de Premio le quedan a cada jugador. Las cartas de Premio deben estar situadas en el lado opuesto del espacio de juego de la baraja y la pila de descartes de ese jugador.

D: Hay que mantener alineadas todas las cartas de Energía en la misma dirección bajo los Pokémon en juego y asegurarse de que todas las cartas son siempre visibles.

E: Hay que asegurarse de que los Pokémon en Banca están bien separados entre sí y del Pokémon Activo para que quede claro qué Pokémon tienen cartas unidas.

F: Hay que colocar cartas de Estadio entre el Pokémon Activo de uno y otro jugador para que la carta sea visible para todos los jugadores.

5.6.1.1 La Zona Perdida

La Zona Perdida de un jugador debe situarse justo encima de sus cartas de Premio y debe estar bien apilada para que no interfiera con ninguna otra carta en juego.

5.6.2 Métodos de toma de decisiones aleatorias

Los jugadores tienen permitido el uso de dos tipos de métodos de toma de decisiones aleatorias durante un encuentro de JCC Pokémon: monedas o dados. A los jugadores se les permite utilizar siempre el método de su rival.

5.6.2.1 Monedas

Las monedas se pueden conseguir en barajas temáticas preconstruidas, Kits de Entrenador y otros productos especiales de JCC Pokémon.

Los jugadores deben tener en cuenta lo siguiente al decidir si usar o no una moneda como método de toma de decisión aleatoria:

- Al lanzar la moneda, hay que sujetarla a la altura de los hombros y debe girar por completo al menos tres veces antes de caer en la mesa.
- Las monedas deben caer en la mesa de la forma más plana posible.
- Si ambos jugadores no se pueden poner de acuerdo sobre el resultado de la moneda, se puede llamar a un juez para que determine si el resultado es definitivo o si hay que volver a lanzar la moneda.
 - Una vez que un juez haya determinado que el resultado del lanzamiento es definitivo, no se puede volver a realizar dicho lanzamiento.
- Las monedas que caigan fuera del área de juego se consideran no válidas y hay que volverlas a lanzar.
 - Todo lo que figura dentro del tapete azul y blanco que se muestra en la Imagen A es el área de juego de tu partida.

Cualquier moneda vendida con cualquier producto oficial de Pokémon a partir de *EX Rubí y Zafiro* en adelante se considera justa e imparcial.

5.6.2.2 Dados

Los dados se pueden conseguir en las Cajas de Entrenador Élite de JCC Pokémon. Se permite el uso de dados de 6 caras como método de toma de decisiones aleatorias siempre y cuando el dado sea un cubo cuyos lados tengan la misma superficie.

Los jugadores deben tener en cuenta lo siguiente al decidir si usar o no un dado como método de toma de decisión aleatoria:

- Los dados que se utilicen como métodos de toma de decisiones aleatorias deben ser transparentes o translúcidos.
- Los dados deben tener esquinas bien redondeadas para que puedan rodar por la superficie de juego.
- Los dados deben ser del tamaño adecuado, de forma que los jueces y los jugadores puedan ver fácilmente el resultado.
 - Este punto se refiere tanto al tamaño de los dados como al de las letras o números del dado.

- Una de las caras del dado —la correspondiente al 1 o al 6— puede ser personalizada con grabados, siempre y cuando todos los dados personalizados de este modo que utilice ese jugador tengan el mismo lado personalizado, y ambos jugadores estén de acuerdo en el uso de dicho dado.
- Los números o los puntos en las caras opuestas del dado deben sumar 7 (es decir, el 1 debe estar en el lado opuesto al 6). Si se personaliza de alguna manera una de las caras del dado, el número correspondiente a esa cara seguirá siendo el necesario para sumar 7 con su cara opuesta.

5.7 Barajar y orden aleatorio de la baraja

Se espera que la baraja de cada jugador sea totalmente aleatoria al principio de cada partida y durante la partida, tal como se requiere por los efectos de las cartas. Se debe barajar en presencia del rival del jugador y en un periodo de tiempo razonable. Hay que asegurarse de que las cartas de la baraja no se dañan ni quedan expuestas al ser barajadas.

Una vez que se barajan las cartas, hay que ofrecer la baraja al rival del jugador para que la corte una vez. Cortar la baraja consiste en crear dos pilas de cartas separadas extrayendo una parte de ellas de la parte superior de la baraja y colocándola luego debajo de la otra parte. Los jugadores deben procurar no exponer ninguna de las cartas de su rival al cortar.

En lugar de realizar este corte, el rival puede optar por barajar la baraja. Esta acción debe ser breve y, cuando termine, el dueño de la baraja tiene permiso para cortar la baraja una vez de la forma que se ha descrito arriba. Si el corte se realiza en más de dos pilas, se considera que se ha barajado.

5.7.1 Intervención del juez

Si alguno de los jugadores cree que una baraja no es lo suficientemente aleatoria, o si un jugador prefiere no ofrecer su baraja a un rival para que realice el proceso, se debe llamar a un juez para que baraje la(s) baraja(s) en cuestión. Ningún jugador tiene permiso para barajar o cortar después de hacerlo el juez.

5.7.2 Distribución aleatoria insuficiente

No barajar las cartas lo suficiente es una infracción de las reglas que puede penalizarse. Por lo tanto, es conveniente que cada jugador se sienta cómodo con una técnica de mezcla que sea rápida y minuciosa.

5.8 El juego en los torneos

5.8.1 Definiciones

5.8.1.1 Encuentro

Un encuentro de JCC Pokémon comienza cuando el tiempo asignado para jugar se pone en marcha. El encuentro termina cuando ambos jugadores se ponen de acuerdo sobre el resultado y firman la hoja de combate.

5.8.1.2 Partida

Una partida de JCC Pokémon comienza en el momento que se determina qué jugador tendrá el primer turno.

En los encuentros al mejor de tres, una vez finalizada una partida, el perdedor decide quién empieza la siguiente partida, en lugar de determinarlo lanzando una moneda. Esta decisión se toma en el mismo momento en el que se lanzaría la moneda durante la etapa de preparación.

La partida termina cuando un único jugador consiga el número de condiciones de victoria necesarias para ser declarado ganador.

En los encuentros al mejor de tres, un encuentro también puede acabar si:

- Un jugador pierde dos partidas (en este caso, se declarará ganador a su rival).
- Un jugador ya ha perdido una partida y recibe también una penalización de Partida perdida:
 - En los formatos suizos o de rondas suizas, este encuentro quedará registrado como un empate.
 - En un encuentro de eliminación directa o en un encuentro que requiera un ganador, los jugadores deben jugar una partida de desempate para determinar al ganador.

5.8.1.3 Turno

Un turno en JCC Pokémon empieza cuando el jugador roba la primera carta y la coloca en su mano. El turno termina cuando el jugador activo completa un ataque válido, indica a su rival que puede comenzar con su siguiente turno o completa cualquier otra acción que conlleve que el turno del jugador termine (*por ejemplo: Decisión de Máximo CES 145*).

5.8.2 Comenzar la partida

5.8.2.1 Mulligans

Si alguno de los jugadores no tiene ningún Pokémon Básico en su mano al comienzo de la partida, ese jugador declara un mulligan, o una segunda oportunidad.

El jugador rival puede robar una carta por cada vez que su oponente declare un mulligan adicional. Por ejemplo, si ambos jugadores declararon 2 mulligans y el jugador A declaró 3 mulligans más, el jugador B

puede robar hasta 3 cartas. Estas cartas se pueden robar solo cuando el jugador A haya puesto un Pokémon Activo, y el jugador B debe anunciar cuántas cartas va a robar antes de hacer lo mismo.

Si cualquiera de esas cartas son Pokémon Básico, se pueden poner en la Banca. El Pokémon Activo no se puede cambiar.

5.8.2.2 Progresión ejecutada por un juez

En situaciones muy poco frecuentes, puede ocurrir que un jugador sea incapaz de sacar un Pokémon Básico pese a haber declarado un número excepcional de mulligans. Por ejemplo, esto puede ocurrir si el jugador tiene un reducido número de Pokémon Básicos en su baraja.

Con el fin de preservar un buen ritmo de juego, el siguiente procedimiento puede ser iniciado por el juez principal una vez que alguno de los jugadores haya completado ocho mulligans sin robar una carta de Pokémon Básico:

1. Barajar la baraja del jugador.
2. Mostrar las cartas de la parte superior de la baraja del jugador hasta que se encuentre un Pokémon Básico.
 - a. Apartar ese Pokémon Básico.
3. Barajar la baraja una vez más.
4. A continuación el jugador roba 6 cartas de la parte superior de su baraja.
 - a. Añadir el Pokémon Básico revelado anteriormente para crear una mano de 7 cartas.
5. Indicar que la partida puede continuar con normalidad.
 - a. Se debe conceder una extensión de tiempo para compensar el tiempo empleado en completar este procedimiento.

5.8.3 Resolución de la partida

Una vez que se acaba el tiempo, las partidas en curso no terminan inmediatamente. Primero, el jugador en activo debe completar su turno. A continuación, los jugadores deben jugar tres turnos completos adicionales.

Si el tiempo se acaba durante el Chequeo Pokémon, significa que no hay un jugador en activo, y el siguiente turno será el primero de los tres adicionales.

Dependiendo del formato del torneo, puede que no sea necesario que cada partida dentro de un encuentro se resuelva con la proclamación de un ganador. Por ejemplo, los torneos de eliminación directa requieren que cada partida tenga un ganador, ya que solo un jugador de cada encuentro puede avanzar a la siguiente ronda. Sin embargo, en los torneos suizos no existe esta condición y las partidas pueden quedar sin resolver y el encuentro se registra como un empate.

Se utilizan los siguientes métodos para ayudar a resolver partidas que no hayan terminado antes de que se acabe el tiempo, hayan finalizado los tres turnos adicionales y el formato del torneo exija que se declare un ganador.

5.8.3.1 Partidas de desempate

Si una partida que requiere un ganador no se completa antes de agotarse el tiempo, si ambos jugadores cogen su última carta de Premio (o dejan Fuera de Combate al último Pokémon de su rival) al mismo tiempo, o si ambos jugadores reciben al mismo tiempo su segunda penalización de partida perdida y no se han cumplido otras condiciones para ganar, los jugadores deben determinar quién es el ganador de esa partida con una partida de desempate.

Los jugadores deben prepararse como si estuvieran jugando a una partida normal, incluyendo la colocación de las 6 cartas de Premio y el lanzamiento una moneda para decidir quién sale primero. El ganador del desempate será el primer jugador que gane una carta de Premio más que su rival o que cumpla con cualquier otra condición que le permita ganar el encuentro.

Si se termina el tiempo, la partida de desempate debe concluir después de tres turnos adicionales. Si una partida de desempate no está resuelta para entonces, la partida (la 1.^a, 2.^a o 3.^a del encuentro) quedará sin resolver.

5.8.3.2 Resolución de una partida para la que, de otra manera, no se puede alcanzar una conclusión natural

En ocasiones extremadamente raras, los jugadores pueden encontrarse en una situación en la que es imposible que la partida llegue a una conclusión natural sin ayuda externa; por ejemplo, cuando es imposible poder coger alguna carta de Premio adicional de la baraja de cualquiera de los jugadores.

En estos casos, el juez principal puede implementar el siguiente procedimiento:

1. El tiempo del encuentro debe haber concluido, los 3 turnos adicionales se deben haber completado, y el juez principal debe constatar que:
 - a. El bucle en el que se está es infinito e irrompible por parte de cualquiera de los jugadores.
 - b. La intención de ambos jugadores es evitar su propia derrota y no simplemente prolongar la partida sin hacer ningún avance.
 - c. La continuación de la partida sin una concesión por cualquiera de los jugadores resultaría en una partida sin final.
2. Desde el momento en que se toma esta decisión, el juez principal informa a ambos jugadores de su supervisión. Se jugarán, entonces, otros 3 turnos adicionales, siendo el turno actual el turno 0.
3. Si la partida sigue sin resolverse después de este punto, los jugadores deben jugar una partida de desempate para determinar el ganador de esa partida sin resolver. *
4. Si el juez principal observa que la situación se repite durante la partida de desempate, la partida se resuelve de la siguiente manera:

- a. Desde el momento en que se toma esta decisión, el juez principal informa a ambos jugadores de su supervisión. Se jugarán, entonces, otros 3 turnos adicionales, siendo el turno actual el turno 0.
- b. Después de este punto, el jugador que estaba posicionado en un puesto más alto en las rondas suizas será declarado el ganador de la partida y, por ello, del encuentro.

** Si el juez principal determina que, inevitablemente, el bucle ocurrirá de nuevo durante cualquier partida de desempate jugada, se debería saltar este paso y proceder inmediatamente al paso 4b.*

5.8.4 Resolución de combates

5.8.4.1 Cláusula de impuntualidad

Para evitar retrasos en el torneo, se espera que los jugadores lleguen a tiempo a sus partidas. La cláusula de impuntualidad sirve como primer factor de desempate para cualquier partida que haya quedado sin resolver después de que el tiempo asignado haya terminado, y se aplica junto a cualquier otra penalización que tenga el jugador por estar ausente durante un encuentro en curso.

Si uno de los jugadores llega tarde al encuentro o se ausenta del encuentro sin permiso del juez durante cualquier periodo de tiempo durante la ronda, ese jugador pierde el encuentro inmediatamente una vez se acabe el tiempo y concluyan las tres rondas adicionales.

5.8.4.2 Torneo de rondas suizas

Estos resultados solo deben aplicarse si ningún jugador cumple con la cláusula de impuntualidad.

Tipo de torneo: rondas suizas	Tipo de encuentro: una sola partida
El tiempo se acaba	Resultado de la partida
Durante la partida 1	Empate

Tipo de torneo: rondas suizas	Tipo de encuentro: al mejor de tres
El tiempo se acaba	Resultado de la partida
Durante la partida 1	Empate
Entre las partidas 1 y 2	El ganador de la partida 1 gana el encuentro
Durante la partida 2	El ganador de la partida 1 gana el encuentro
Entre las partidas 2 y 3	Empate
Durante la partida 3	Empate

5.8.4.3 Torneo de rondas de eliminación directa

Los encuentros en torneos de eliminación directa no pueden acabar en empate, por lo que se emplean criterios de desempate adicionales para establecer el resultado de la partida.

Si ninguno de los jugadores cumple con el criterio de desempate —por ejemplo, si a ambos jugadores les queda el mismo número de cartas de Premio—, la partida actual debe continuar hasta que uno de los dos consiga el desempate o logre ganar la partida directamente, lo que ocurra primero.

Estos resultados solo deben aplicarse si ningún jugador cumple con la cláusula de impuntualidad.

Tipo de torneo: eliminación directa	Tipo de encuentro: una sola partida
El tiempo se acaba	Resultado de la partida
Durante la partida 1	El jugador al que le queden menos cartas de Premio gana el encuentro

Tipo de torneo: eliminación directa	Tipo de encuentro: al mejor de tres
El tiempo se acaba	Resultado de la partida
Durante la partida 1	El jugador al que le queden menos cartas de Premio gana el encuentro
Entre las partidas 1 y 2	El ganador de la partida 1 gana el encuentro
Durante la partida 2	El ganador de la partida 1 gana el encuentro
Entre las partidas 2 y 3	El ganador de la partida de desempate gana el encuentro
Durante la partida 3	El jugador al que le queden menos cartas de Premio gana el encuentro

5.8.5 Ritmo del juego

El ritmo de una partida de JCC Pokémon debe ser ágil, aunque no demasiado rápido, y cada jugador debe recibir aproximadamente la mitad del tiempo asignado para el juego.

Juego Organizado Pokémon establece los siguientes tiempos para valorar si las diversas acciones del juego se completan en un tiempo adecuado:

- Barajar y prepararse al comienzo de la partida: 2 minutos
- Barajar y buscar en la baraja en mitad de la partida: 15 segundos
- Realizar las acciones de una carta o un ataque: 15 segundos
- Pensar en la posición en la partida antes de utilizar una carta: 10 segundos
- Iniciar el turno después de que el rival haya anunciado que ha finalizado el suyo: 5 segundos

Estos tiempos se ofrecen como directrices generales y deben ser consideradas dentro del contexto de una partida normal.

Los jugadores que intenten compartimentar su turno con el fin de utilizar constantemente cada segundo del tiempo permitido para estas acciones serán sometidos a las penalizaciones por ralentizar el juego.

5.8.6 Extensiones de tiempo

Los jueces pueden imponer extensiones de tiempo equivalentes al tiempo empleado en solucionar un problema. El tiempo adicional que se asigne deberá comunicarse con claridad a ambos jugadores, y el juez deberá registrarlo inmediatamente.

6 Reglas de los torneos de videojuegos

El reglamento, formato y normativa de penalizaciones de los torneos de videojuegos de Play! Pokémon actualmente se encuentran en un documento diferente y se pueden consultar accediendo desde la sección Reglas y recursos en la web oficial de Pokémon.

7 Infracciones y penalizaciones

7.1 Introducción

Los protocolos y procedimientos de Play! Pokémon tienen como objetivo fomentar un espíritu de competición sana en todos los eventos de Play! Pokémon. Sin embargo, hay veces en las que nos encontramos en situaciones en las que los jugadores y los espectadores, ya sea intencionadamente o no, no cumplen las reglas de Play! Pokémon o no se comportan de acuerdo con las normas de conducta. En estos casos, los jugadores pueden incurrir en penalizaciones.

Las penalizaciones consisten en ajustes a las circunstancias de la partida en curso de un jugador, o de la partida siguiente, para contrarrestar las posibles ventajas conseguidas (o alteraciones causadas) al infringir las reglas.

Los jugadores no pueden negarse a cumplir las condiciones de una penalización a su rival. Por ejemplo, los jugadores no pueden conceder la victoria a un rival que ha recibido la penalización de Partida perdida para esa partida.

7.2 Tipos de penalizaciones

Aunque las maneras de incurrir en penalizaciones pueden diferir dependiendo de si se trata de una competición de Juego de Cartas Coleccionables o de videojuegos, las definiciones y procedimientos de estas penalizaciones siguen siendo las mismas.

En la siguiente lista, se detallan los diversos niveles de penalizaciones por orden de gravedad, que van desde advertencias verbales (Avisos) hasta la eliminación del torneo (Descalificación).

Estas son las únicas penalizaciones que pueden aplicarse en torneos de Play! Pokémon. Los jueces no pueden imponer ninguna penalización que no se indique aquí, ni modificarlas de ninguna manera.

7.2.1 Aviso

Un Aviso es una nota verbal para el jugador informándole de que ha infringido una regla.

7.2.2 Advertencia

Una Advertencia consta de una nota verbal al jugador informándole de que ha infringido una regla y un registro escrito de dicha nota.

Nota aclaratoria: El juez principal del evento tendrá la última palabra sobre qué penalización debe aplicarse, a qué jugadores y en qué momento. Aunque el organizador y los otros jueces pueden imponer penalizaciones, deberían consultar siempre con el juez principal antes de estipular cualquier

penalización más severa que una **Advertencia**. Además, todos los **Avisos** y **Advertencias** impuestas por cualquier juez o por el organizador deberían ser comunicadas al juez principal del evento.

7.2.3 Carta de Premio doble

7.2.3.1 Definición

La penalización de la Carta de Premio doble es exclusiva del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon y se utiliza cuando se ha cometido un error que afecta de manera significativa al estado del juego y no hay una forma clara de resolver el problema, o bien cuando se ha realizado una Advertencia y sería demasiado duro aplicar una penalización de Carta de Premio cuádruple.

7.2.3.2 Procedimiento

Después de que un jugador reciba una penalización de Carta de Premio doble, se le informa al rival del jugador que ha cometido la falta que, para poder ganar ese encuentro, tendrá que coger dos cartas de Premio menos de lo que necesitaría normalmente dependiendo del formato (por ejemplo: ganará la partida cuando le queden dos cartas de Premio).

Si en ese momento al rival le quedan únicamente una o dos cartas de Premio, el encuentro se termina inmediatamente, y el rival gana la partida.

7.2.4 Carta de Premio cuádruple

7.2.4.1 Definición

La penalización de Carta de Premio cuádruple se utiliza cuando se ha cometido un error que afecta de manera grave al estado del juego y no hay una forma clara de resolver el problema, pero sería demasiado duro aplicar una penalización de Partida perdida.

7.2.4.2 Procedimiento

Después de que un jugador reciba una penalización de Carta de Premio cuádruple, se le informa al rival del jugador que ha cometido la falta que, para poder ganar ese encuentro, tendrá que coger cuatro cartas de Premio menos de lo que necesitaría normalmente dependiendo del formato (por ejemplo: ganará la partida cuando le queden cuatro cartas de Premio).

Si en ese momento al rival le quedan únicamente cuatro o menos cartas de Premio, el encuentro se termina inmediatamente, y el rival gana la partida.

7.2.5 Partida perdida

7.2.5.1 Definición

La penalización de Partida perdida se utiliza cuando se ha cometido un error que afecta de manera grave al estado del juego, hasta el punto de que el juego se ha interrumpido de manera irreparable y no hay

forma de continuar. Esta penalización también se utiliza para otros problemas o errores de procedimiento importantes.

7.2.5.2 Procedimiento

Cuando se impone una penalización de Partida perdida durante una partida activa, la partida se registra como perdida para el jugador que recibe la penalización.

En casos extremos, cuando los dos jugadores han cometido errores importantes en una partida, se puede imponer una penalización de Partida perdida a ambos jugadores simultáneamente. Un encuentro de una sola partida que termine de esta forma no es un empate, sino que se registra sin ganadores.

Si la penalización se impone entre rondas, se aplica a la siguiente partida del jugador.

7.2.6 **Descalificación**

7.2.6.1 Definición

La Descalificación es la penalización más grave que se puede aplicar en un torneo. Su uso debe estar estrictamente reservado a los casos más extremos, cuando las acciones de un jugador (ya sean intencionadas o no) tienen un impacto importante y negativo en la integridad o en el funcionamiento de todo el evento.

Los jugadores que reciban esta penalización serán eliminados del torneo y no tendrán derecho a recibir ningún premio.

7.2.6.2 Procedimiento (rondas suizas)

Si un jugador queda descalificado durante las rondas suizas de una partida en curso, ese jugador también recibirá una Partida perdida por cada partida de ese encuentro que no se haya jugado aún. El jugador entonces queda descalificado.

Si el jugador queda descalificado durante las rondas suizas pese a no estar participando en una partida en ese momento, la descalificación se produce inmediatamente.

7.2.6.3 Procedimiento (eliminación directa)

Durante las rondas de eliminación directa, los jugadores que reciban una Descalificación también recibirán una Partida perdida en todas las partidas más recientes del encuentro de eliminación directa que hayan jugado.

Si un jugador queda descalificado durante un encuentro de eliminación directa en curso, las pérdidas se aplicarán a la ronda actual.

Si un jugador queda descalificado durante las rondas de eliminación directa pese a no estar participando en un encuentro en ese momento, las pérdidas se aplicarán a la ronda que se haya completado más recientemente, y el rival avanzará en caso de que sea apto.

7.3 Tipos de infracciones

7.3.1 Conducta del jugador (categoría A)

Las infracciones incluidas dentro de la categoría de comportamiento del jugador son aquellas que contravienen las reglas de participación en el torneo más fundamentales.

7.3.1.1 A.1. Error de procedimiento

Leve: Aviso	Grave: Advertencia	Muy grave: 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.

a. 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 firmar la hoja de combate al abandonar el área de juego, pero un miembro del personal le avisa inmediatamente.

b. 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 una partida (menos de 5 minutos).
- Un jugador que no proporcione los marcadores de Condiciones Especiales adecuados para señalar dichos efectos en las cartas.
- Un jugador que se olvide de firmar la hoja de combate al abandonar el área de juego, causando un retraso en el horario del torneo mientras el personal intenta localizarlo.

c. 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 una partida (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 firmar la hoja de combate al abandonar el área de juego, y no pueda ser localizado por el personal antes de comenzar la siguiente ronda.

7.3.1.2 A.2. Conducta antideportiva

Leve: Advertencia	Grave: Partida perdida	Muy grave: Descalificación
-------------------	------------------------	----------------------------

Se considera conducta antideportiva cuando el comportamiento inadecuado de un asistente al torneo tiene un impacto negativo en la experiencia de los demás.

a. 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 una partida 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.

b. 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.
- Un jugador que se niegue a seguir los procedimientos del torneo, como, por ejemplo, negarse a firmar la hoja de combate.
- Un jugador que realice jugadas legales que no tienen ningún efecto en el juego en curso, o que juegue extremadamente despacio, para manipular el tiempo restante de una partida (*en JCC Pokémon*).
- Un jugador que intente ver la pantalla del rival para obtener ventaja (*en videojuegos*).

c. La Conducta antideportiva muy grave demuestra un desprecio flagrante por las Normas de conducta de Play! Pokémon e impide mantener un entorno seguro y apropiado para toda la familia.

Ejemplos:

- El uso de expresiones groseras, insultos o amenazas físicas hacia los demás asistentes.
- Atacar, robar o cualquier otra actividad criminal.
- Mentir intencionadamente al personal del evento, por ejemplo, durante una investigación.

- Determinar el resultado de la partida por medios aleatorios, usando soborno o coacción, o a través de otros métodos no permitidos.

7.3.1.3 A.3. Hacer trampa

		Muy grave: Descalificación
--	--	----------------------------

En Play! Pokémon 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.

Ejemplos:

- Robar intencionadamente cartas adicionales o coger cartas de la pila de descartes y añadirlas a tu mano o baraja (*en JCC Pokémon*).
- Ajustar de manera arbitraria las Condiciones Especiales o los contadores de daño de los Pokémon en juego (*en JCC Pokémon*).
- No mezclar las cartas lo suficiente o amañar la baraja para tener mejor acceso a una carta o cartas (*en JCC Pokémon*).
- Utilizar una consola de videojuegos con *firmware* —soporte lógico inalterable— personalizado (*en videojuegos*).

7.3.2 Penalizaciones en JCC Pokémon (Categoría B)

7.3.2.1 B.1. Error de juego

Leve: Advertencia	Grave: Carta de Premio doble	Muy grave: Partida perdida
-------------------	------------------------------	----------------------------

Los errores de juego de JCC Pokémon son errores generales que se cometen durante el transcurso de una partida. Suelen ser el resultado de mecánicas de juego que se han omitido o aplicado incorrectamente.

a. Los Errores de juego leves tienen muy poco efecto en el progreso del juego y se suelen corregir o solucionar con poco esfuerzo. Muchos de los errores legítimos que se cometen en los encuentros de JCC Pokémon suelen comenzar como un error de juego leve y pueden llegar a recalificarse como graves si no se identifican y corrigen inmediatamente.

Ejemplos:

- Poner una carta en tu mano sin enseñársela a tu rival, cuando un efecto especifica que lo hagas.
- Declarar un ataque sin tener unida la Energía adecuada.
- No poner las cartas de Premio al comienzo del juego.

b. Los Errores de juego graves dan como resultado una alteración irreversible del estado del juego de tal manera que no se pueden corregir o compensar a través de una acción correctiva. Se pueden considerar errores graves aquellos en los que el jugador consiga información o cartas de manera ilícita, que requieran una implicación sustancial por parte del juez para solucionarse o que hayan alterado el juego al pasar desapercibidos durante demasiado tiempo.

Ejemplos:

- Robar una carta adicional.
- Robar una carta de Premio sin dejar a un Pokémon Fuera de Combate, o robar demasiadas cartas de Premio después de dejar Fuera de Combate a un Pokémon.
- Utilizar y completar todos los efectos de una habilidad cuando una carta prohíbe su uso.
- Colocar más de una carta de Energía en un turno sin utilizar un efecto que permita hacerlo.
- No poner las cartas de Premio al comienzo del juego, lo que puede traducirse en tener disponibles seis cartas adicionales al realizar una o dos búsquedas en la baraja.

c. Los Errores de juego muy graves pueden interrumpir irremediablemente el estado del juego de tal manera que no existe ninguna forma de que el juez lo restablezca hasta un punto en el que se pueda continuar ese juego sin poner en riesgo su integridad.

Ejemplos:

- Barajar las cartas, las cartas de Premio o la pila de descartes sin utilizar el efecto de una carta.
- Coger o guardar las cartas de una partida en curso antes de que ambos jugadores firmen la hoja de combate que demuestra que ambos jugadores están de acuerdo con el resultado.
- No poner las cartas de Premio al comienzo del juego, lo que puede traducirse en tener disponibles seis cartas adicionales al realizar una o más búsquedas en la baraja.

7.3.2.2 B.2. Legalidad de la baraja

Leve: Advertencia		Muy grave: Partida perdida
-------------------	--	----------------------------

Las infracciones recogidas en la categoría de legalidad de la baraja incluyen todos los problemas derivados de la presencia de cartas en la baraja que no son legales para competir en torneos, ya sea por cuestiones de condición, idioma o restricciones de formato. Además de la penalización correspondiente, la carta o cartas ilegales deben remplazarse en todos los casos.

Los problemas pueden estar causados por las cartas en sí, las fundas o la lista de baraja correspondiente. En este último caso, los contenidos de la lista de baraja siempre tienen prioridad sobre los contenidos de la baraja física. Cualquier discrepancia entre ambas siempre se rectificará modificando la baraja física.

En el caso en que la lista contenga menos de 60 cartas, cartas que no sean legales para competir, o cartas que no se puedan identificar adecuadamente con la información disponible, se tendrán que

añadir el número necesario de cartas de Energías Básicas que elija el jugador para legalizar la lista de baraja. A continuación, se actualiza la baraja física para hacerla coincidir con la lista.

a. Las infracciones de Legalidad de la baraja leves suelen ofrecer poca o ninguna posibilidad de que el jugador obtenga ventaja alguna.

Ejemplos:

- Las fundas del jugador tienen un desgaste normal que da lugar a varias marcas y rasguños visibles en todas las cartas de la baraja.
- Algunas cartas de la baraja de un jugador tienen defectos de fábrica en el dorso de las fundas. Sin embargo, la combinación de cartas no genera un patrón que le dé una ventaja significativa al jugador.
- La baraja contiene 4 copias de Pikachu, pero no enumera el número de carta coleccionable. Sin embargo, solo hay una carta con el nombre Pikachu en la colección, por lo que dicha carta sigue siendo identificable.

b. Las infracciones de Legalidad de la baraja graves permiten que el jugador consiga ventaja, normalmente a través de la ambigüedad o discrepancia generada por la falta de correspondencia entre la lista de baraja y la baraja física, o por una pauta de cartas marcadas.

Ejemplos:

- La lista de baraja y/o la baraja no contienen 60 cartas.
- La baraja de un jugador contiene tres cartas de Ultra Ball y dos cartas de Elixir Máximo, pero la lista de baraja contiene dos cartas de Ultra Ball y tres cartas de Elixir Máximo.
- Las fundas de las cartas de Energía Especial de la baraja de un jugador son un poco más largas que el resto.
- En un torneo en formato Estándar, la lista de la baraja y/o la baraja contienen cinco copias de Doble Energía Incolora.
- La lista de baraja contiene dos copias de Electivire (*Sol y Luna-Truenos Perdidos*, 72/214), pero la baraja contiene dos copias de Electivire (*XY-Puños Furiosos*, 30/111).
- Una carta en la baraja de un jugador está dañada, creando una marca de desgaste visible en el reverso de la funda, a lo largo del área dañada, lo que permite identificar fácilmente la carta boca abajo.

7.3.2.3 Ritmo de juego

Leve: Advertencia		Muy grave: Carta de Premio doble
-------------------	--	----------------------------------

Los jugadores deben intentar jugar de manera que se mantenga el ritmo de juego dinámico, independientemente de la complejidad de la situación. Las infracciones de Ritmo de juego se producen

cuando las acciones de un jugador (o la falta de ellas) afectan al ritmo de juego hasta el punto de poner a su rival en desventaja. Además de la sanción recomendada, el juez puede emitir una extensión de tiempo para compensar esta desventaja.

Consulta el reglamento en la [sección 5.8.5](#) para comprobar cuánto tiempo es razonable para completar una acción de juego.

a. Las infracciones de Ritmo de juego leves son incidentes aislados que pueden ocurrir debido a una lenta toma de decisiones o a cierta tensión en escenarios complejos.

Ejemplos:

- Buscar repetidamente en la baraja, mano o pila de descartes al ejecutar un efecto de carta.
- Contar la baraja o buscar en la baraja o en la pila de descartes (tuya o de tu rival) más de una vez en un corto periodo de tiempo.
- Tomar un tiempo innecesariamente largo para decidir dónde unir una carta de Energía.
- Meter prisa en la fase de ataque del rival asignando daño a tu Pokémon antes de que tu rival anuncie qué ataque va a utilizar.

b. Las infracciones de Ritmo de juego muy graves se pueden aplicar cuando hay un efecto negativo sostenido o repetido en el ritmo de una o más partidas seguidas.

Ejemplos:

- Lentitud habitual en la elección de objetivos para recibir o resolver efectos y/o daños.
- Ritmo de juego pobre que no mejora tras una penalización previa.

7.3.3 Normativa de penalizaciones para videojuegos (categoría C)

7.3.3.1 C.1. Error de juego

Leve: Advertencia		Muy grave: Partida perdida
-------------------	--	----------------------------

Los errores de juego en videojuegos son infracciones cometidas durante un juego en curso. Estas infracciones suelen estar causadas por el mal manejo de la consola (u otro equipamiento) durante el transcurso de la partida.

a. Los Errores de juego leves tienen un efecto breve y reversible en el adecuado funcionamiento de una partida.

Ejemplos:

- Sujetar o mover la consola de tal manera que cause la congelación del estado del juego y, aunque sea reparable, ocasione un retraso en la partida.
- Demorar el comienzo del encuentro para buscar un cargador.

b. Los Errores de juego muy graves suelen acabar en una pérdida irrecuperable de la partida en curso.

Ejemplos:

- Sujetar o mover la consola de tal manera que cause la congelación del estado del juego, sin arreglo posible, siempre que se pueda considerar responsable a uno de los dos jugadores.
- Retirar la tarjeta de juego durante una partida o que la consola se apague.

7.3.3.2 C.2. Legalidad de equipo

Leve: Advertencia	Grave: Partida perdida	Muy grave: Descalificación
-------------------	------------------------	----------------------------

Las infracciones incluidas en la categoría de legalidad de equipo recogen todos los problemas encontrados en el Equipo de Combate del jugador. Estos problemas suelen estar causados por la discrepancia existente entre los Pokémon u objetos del Equipo de Combate y aquellos que figuran en la lista de equipo.

En todos los casos, el contenido de la lista de equipo siempre tiene prioridad sobre los contenidos del Equipo de Combate. Cualquier discrepancia entre ambos se solucionará modificando el Equipo de Combate y quitando del juego los Pokémon u objetos que no aparecen en la lista.

A continuación, si los Pokémon u objetos descritos en la lista de equipo están disponibles inmediatamente, el jugador tendrá la oportunidad de añadirlos a su equipo. Si el jugador no puede realizar esta acción, los espacios que estaban ocupados anteriormente por Pokémon u objetos ajenos a la lista deberán quedarse vacíos.

Si, como consecuencia de esto, a un jugador le quedaran menos de cuatro Pokémon disponibles en su Equipo de Combate, la infracción será grave.

a. Los Errores de equipo leves surgen de las discrepancias existentes entre los Pokémon u objetos incluidos en el Equipo de Combate de un jugador y aquellos que figuran en su lista de equipo, y que *no* le dan una ventaja potencial al jugador.

Ejemplos:

- El Equipo de Combate contiene a Gastrodon Mar Oeste, pero en la lista de equipo aparece Gastrodon Mar Este.
- Un Pokémon sin distinción de sexo aparece como macho o hembra en la lista de equipo.

- Un Pokémon aparece en la lista con información inexacta acerca de su forma, pero, por el resto de la información de la lista, resulta evidente qué forma se está utilizando.
 - Ejemplo 1: El Equipo de Combate contiene a Rotom Calor, si bien, en la lista de equipo aparece simplemente Rotom, pero con el ataque Sofoco, que es un ataque exclusivo de Rotom Calor.
 - Ejemplo 2: El Equipo de Combate contiene a Landorus Forma Tótem, y en la lista de equipo aparece simplemente Landorus, pero con la habilidad Intimidación, que es una habilidad exclusiva de Landorus Forma Tótem.
-

b. Los Errores de equipo graves surgen de las discrepancias existentes entre los Pokémon u objetos incluidos en el Equipo de Combate de un jugador y aquellos que figuran en su lista de equipo, y que *sí* le dan una ventaja importante al jugador.

Ejemplos:

- Un Pokémon con distinción de sexo aparece como macho en el Equipo de Combate pero como hembra en la lista de equipo (o viceversa).
 - Un Pokémon en el Equipo de Combate conoce el movimiento Onda Trueno, pero ese movimiento aparece como Trueno en la lista de equipo.
 - Alguna característica de un Pokémon no aparece en la lista de equipo o es incorrecta.
 - Un Pokémon aparece en la lista con información inexacta acerca de su forma y no hay otra información en la lista que pueda hacer evidente qué forma se está utilizando.
 - Ejemplo 1: El Equipo de Combate contiene a Rotom Lavado, pero aparece en la lista de equipo como Rotom, y el personal del evento no puede deducir de manera razonable de qué forma se trata realmente a partir de los movimientos que conoce.
 - Ejemplo 2: El Equipo de Combate contiene a Landorus Forma Tótem, pero en la lista de equipo aparece como Landorus y el campo de la habilidad se ha dejado en blanco o dice Potencia Bruta.
-

c. Los Errores de equipo muy graves ocurren cuando, o bien por medio de herramientas oficiales se detecta que un Pokémon ha sido manipulado ilegalmente, o bien el equipo de un jugador no tiene los Pokémon suficientes para continuar en el torneo.

Ejemplos:

- Un jugador tiene menos de cuatro Pokémon disponibles tras recibir penalizaciones previamente.
- Cualquier indicación obtenida por medio de herramientas oficiales de que un Pokémon ha sido manipulado ilegalmente, como cuando el Equipo de Combate de un jugador no supera un control electrónico.

7.4 Adaptación de las penalizaciones recomendadas

Juego Organizado Pokémon reconoce la gran cantidad de factores que entran en juego a la hora de aplicar el reglamento, y pide a los Profesores que evalúen cada situación sopesando la potencial ventaja o confusión que podría imprimir al juego. Como ayuda, el programa de Play! Pokémon adopta unas pautas en lugar de reglas en lo referente a las penalizaciones.

Las penalizaciones por infracciones son simples recomendaciones, y su intensidad se puede incrementar o reducir en función de las circunstancias que rodeen la infracción. Así, se podrá tener en cuenta el momento del juego en el que se detectó el error y la facilidad con la que se puede revertir la acción correspondiente.

7.4.1 Reversibilidad

A modo de ejemplo, se puede considerar la acción de jugar por error dos cartas de Partidario en un solo turno. En muchos casos como este, puede que no sea posible mitigar el impacto de dicho error sin imponer una penalización que compense la potencial ventaja obtenida, como muestra el siguiente ejemplo.

Situación: Beatriz juega una carta de Lylia (UPR, 125). Más adelante en el mismo turno, Beatriz también juega una carta de Venus (UPR, 128) y roba dos cartas. También descarta una carta al azar de la mano de su rival. Entonces Beatriz se da cuenta de su error y llama al juez.

Corrección del estado del juego: el juez, el Profesor Elm, es capaz de devolver la carta correspondiente a la mano del rival, ya que ambos jugadores saben qué carta es. Sin embargo, el rival no puede verificar cuáles son las dos cartas que robó Beatriz tras jugar a Venus. Por lo tanto, el Profesor Elm debe seleccionar dos cartas al azar que devolver a la baraja. Una vez que se restaura el estado del juego en la medida de lo posible, se devuelve la carta de Venus a la mano de Beatriz.

Penalización impuesta: Beatriz recibe una penalización de Carta de Premio doble para compensar la posible ventaja obtenida al acceder a dos cartas nuevas de su baraja y haber visto una de las cartas de la mano de su rival.

Sin embargo, si la acción se puede revertir de manera que el estado del juego vuelva a la situación anterior, suprimiendo los efectos provocados al jugar la segunda carta de Partidario, entonces se podría reducir la gravedad de la penalización.

Situación: Beatriz juega una carta de Lylia (UPR, 125). Más adelante en el mismo turno, Beatriz también juega una carta de Guzmán (BUS, 115) y cambia al Pokémon Activo de su rival por uno de sus Pokémon

en Banca. A continuación, él hace lo mismo con los suyos. Entonces Beatriz se da cuenta de su error y llama al juez.

Corrección del estado del juego: el juez, el Profesor Elm, es capaz de identificar los Pokémon que estaban en el Puesto Activo antes de que se jugara la carta de Guzmán, y los devuelve a su sitio. Una vez que se restaura el estado del juego, se vuelve a colocar la carta de Guzmán en la mano de Beatriz.

Penalización impuesta: Beatriz recibe una Advertencia para recordarle la importancia de seguir atentamente sus jugadas y para registrar el incidente en el resumen de penalizaciones del torneo.

Finalmente, si la acción da lugar a una interrupción irreparable del estado del juego, lo más adecuado sería aumentar la gravedad de la penalización.

Situación: Beatriz juega una carta de Lylia (UPR, 125). Más adelante en el mismo turno, Beatriz también juega una carta de Cintia (UPR, 119) y baraja las cartas de su mano con las de su baraja. A continuación, Beatriz se da cuenta de su error y llama al juez.

Corrección del estado del juego: el juez, el Profesor Elm, no es capaz de identificar las cartas que estaban en la mano de Beatriz antes de jugar a Cintia. No es posible tomar ninguna medida correctiva.

Penalización impuesta: Beatriz recibe una Partida perdida. No existe otra penalización que pueda mitigar satisfactoriamente el daño causado al estado del juego tras jugar la segunda carta de Partidario y barajar las cartas de su mano en su baraja.

Otros factores que pueden tenerse en cuenta a la hora de aumentar o reducir la gravedad de una penalización incluyen el momento en el que se detecta el error. Por ejemplo, si la acción aún no ha sido completada, puede que sea más fácil revertir su impacto.

7.4.2 Repetición de infracciones

Uno de los objetivos de las penalizaciones es que el jugador aprenda de sus errores y recordarle que debe prestar mucha atención a sus jugadas y tener cuidado al interactuar con los demás asistentes del torneo. Sin embargo, si las infracciones se repiten, podría ser necesario aumentar la gravedad de las penalizaciones posteriores para recalcar la importancia de seguir las normas de los torneos de Play! Pokémon.

7.4.3 Edad y experiencia

Es importante tener en cuenta la edad, la experiencia y la posición actual del jugador. Aunque estos factores no son siempre relevantes, los Profesores deben ser conscientes de que se pueden cometer

errores debido a la falta de experiencia o a lo intimidante que puede resultar jugar en un entorno competitivo.

Los jugadores que cometen más de un tipo de infracción durante el torneo suelen estar mal informados. Los torneos competitivos pueden ser abrumadores, y hay muchas cosas que aprender sobre el procedimiento, el protocolo y el juego justo. Además, la mayoría de nuestros jugadores están en una edad en la que se pueden poner nerviosos al competir por premios, por lo que se les debería dar la oportunidad de conocer el juego y el sistema de Play! Pokémon.

7.5 Imposición de las penalizaciones

Los Profesores de Play! Pokémon buscan ofrecer a nuestros jugadores experiencias de juego divertidas, seguras y tranquilas. Por este motivo, la aplicación de penalizaciones se debe realizar de la manera más educada y discreta posible.

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.
- Un recordatorio de que el jugador puede apelar cualquier penalización al juez principal.

7.5.1 Comentar penalizaciones

Dada la naturaleza de algunas de las infracciones, a veces es inevitable que el resto de los jugadores se enteren de las infracciones impuestas durante el evento. Sin embargo, es importante que los Profesores Pokémon traten la información relativa a las penalizaciones con delicadeza para no avergonzar indebidamente a los implicados.

Si las penalizaciones son comentadas en público con fines educativos, estas deben ser completamente anónimas. Asimismo, el historial de penalizaciones de jugadores concretos solo debería compartirse entre Profesores si resulta pertinente.

7.6 Comunicación de las penalizaciones

Juego Organizado Pokémon hace un seguimiento del historial de penalizaciones de cada jugador para diferenciar la repetición intencionada de infracciones de los casos no intencionados, y para determinar si es necesario tomar medidas disciplinarias.

Para facilitar este proceso, debe enviarse la siguiente documentación a Juego Organizado Pokémon a través del servicio de atención al cliente de Play! Pokémon, una vez concluya el evento.

7.6.1 Informe de penalizaciones del torneo

El informe de penalizaciones del torneo detalla todas las penalizaciones impuestas durante un evento.

Para realizar el informe de penalizaciones del torneo, crea una hoja de cálculo de formato .csv con los siguientes encabezados:

ID de torneo	Ronda de emisión	ID de juez	ID de jugador	Categoría	Gravedad	Penalización	Notas
XX-XX-XXXXXX	1	XXXXXX	XXXXXX	A	Leve	Advertencia	

Completa una nueva fila por cada penalización emitida en el torneo.

Una vez que el archivo esté completo, adjunta y envía el archivo a través de la herramienta para el envío de informes del torneo en el servicio de atención al cliente de Play! Pokémon. Selecciona la opción para el resumen de penalizaciones en el menú desplegable correspondiente.

7.6.2 Informes de descalificaciones

En el caso de una descalificación, el juez principal será el 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.

Los informes pueden enviarse en formato .doc o .pdf.

Una vez que el archivo esté completo, adjunta y envía el archivo a través de la herramienta para el envío de informes del torneo en el servicio de atención al cliente de Play! Pokémon. Selecciona la opción para el informe de descalificación en el menú desplegable correspondiente.

7.7 Medidas disciplinarias

Si se observa una pauta habitual de infracciones a lo largo de diferentes torneos, Juego Organizado Pokémon podrá tomar medidas disciplinarias contra el jugador responsable. Las medidas pueden incluir suspender su participación en el programa. En estos casos, se notificará a los jugadores, y sus nombres e ID de jugador se pondrán a disposición de los organizadores.

Los jugadores suspendidos no podrán participar ni asistir a ningún evento de Play! Pokémon como espectadores, jugadores, jueces o en cualquier otro rol. Si un jugador suspendido aparece en un evento intentando participar y negándose a marcharse, el incidente se debe comunicar a Juego Organizado Pokémon, y se podría decidir ampliar la duración de la suspensión existente.

8 Resumen de los cambios

Fecha de la publicación anterior: 16 de abril de 2021

Fecha de la publicación actual: 30 de septiembre de 2021

1 Cómo usar estas instrucciones		
Sección	Página #	Modificación

2. Bases de participación		
Sección	Página #	Modificación

3. Normas del torneo		
Sección	Página #	Modificación

4. Funcionamiento y detalles del torneo		
Sección	Página #	Modificación

5. Reglamento de los torneos del Juego de Cartas Coleccionables		
Sección	Página #	Modificación
5.4.1	33	Se han incorporado marcas de regulación legales a la lista de expansiones legales.
5.8.1	41	Se ha incorporado nuevo contenido sobre cómo resolver los encuentros al mejor de tres.
5.5.4	37	Se han incorporado las Reglas para el formato de Selección de DITTO.

6. Reglamento de los torneos de videojuegos		
Sección	Página #	Modificación

7. Infracciones y penalizaciones

Sección	Página #	Modificación
7.2.2	44	Se ha reincorporado el requisito de que los jueces pidan la aprobación del juez principal antes de imponer una penalización más severa que una Advertencia.