



Reglamento, formato y normativa de penalizaciones en videojuegos

Fecha de la última revisión: 29 de marzo de 2021

Nota: En caso de discrepancias entre el contenido de la versión en lengua inglesa y la de otros idiomas de este documento, la versión en inglés se considerará la válida.

Reglamento, formato y normativa de penalizaciones en videojuegos de Play! Pokémon

Índice

1. Formación del equipo	3
1.1. Preparación del Equipo de Combate.....	3
1.2. Cambios en las series	3
1.2.1. 7.ª serie	3
1.2.2. 8.ª serie	4
1.2.3. 9.ª serie	4
1.3. Objetos.....	4
1.4. Pokémon	5
2. Reglas del equipo de juego	5
2.1. Tarjeta de juego	5
2.2. Consolas	6
2.3. Parches, actualizaciones del juego y firmware	6
2.4. Conexiones para torneos	6
2.5. Uso de auriculares.....	8
2.6. Notas	8
2.7. Objetos en el área de juego	8
2.8. Lista de Equipo	9
3. Desarrollo del encuentro	5
3.1. Modalidad de Combate Doble	5
3.2. Número de partidas	5
3.3. Registro del Equipo de Combate.....	5
3.3.1. Límites de tiempo de una partida	5
3.4. Resolución del encuentro.....	6
3.4.1. Resolución de encuentros al mejor de tres partidas en rondas suizas.....	6
3.4.2. Resolución de encuentros al mejor de tres partidas en rondas de eliminación directa.....	8
3.4.3. Muerte Súbita	9
3.4.4. Juego congelado en ambas consolas	9
4. Control de equipos.....	10
4.1. Control de Lista de Equipo	10
4.2. Control de legalidad	10

4.2.1	Control electrónico de equipos.....	10
4.2.2	Control manual de equipos.....	11
4.3.	Pokémon manipulados de forma ilegal	11
4.4.	Denuncias de manipulación ilícitas.....	11
5.	Normativa de penalizaciones para videojuegos de Pokémon	11
5.1.	Introducción	11
5.2.	Aplicación de penalizaciones	11
5.2.1.	No aplicación de penalizaciones recomendadas	12
5.2.2.	Comunicación de penalizaciones a Juego Organizado Pokémon	12
5.3.	Tipos de penalizaciones en los videojuegos de Pokémon	13
5.3.1.	Aviso.....	13
5.3.2.	Advertencia	14
5.3.3.	Partida perdida.....	14
5.3.4.	Descalificación.....	14
5.4.	Tipos de infracciones.....	15
5.4.1.	Error de juego.....	15
5.4.1.1.	Leve	15
5.4.1.2.	Grave	16
5.4.2.	Error de equipo	16
5.4.2.1.	Leve	16
5.4.2.2.	Grave	17
5.4.2.3.	Muy grave	18
5.4.3.	Error de procedimiento.....	18
5.4.3.1.	Leve	18
5.4.3.2.	Grave	19
5.4.3.3.	Muy grave	19
5.4.4.	Conducta antideportiva	20
5.4.4.1.	Leve	20
5.4.4.2.	Grave	20
5.4.4.3.	Muy grave	21
Apéndice A.	Control manual de equipos.....	22
	Apartado 1	22
	Apartado 2	22
Apéndice B.	Actualizaciones de documentos	23

1. Formación del equipo

Los jugadores son responsables de asegurarse de que su equipo cumple con las restricciones establecidas por el formato del torneo y lo estipulado en este documento. Las siguientes reglas y restricciones corresponden al formato Estándar.

1.1. Preparación del Equipo de Combate

Cada jugador debe designar un Equipo de Combate y mantenerlo sin modificaciones desde el inicio hasta el final del evento. Ahora bien, los organizadores podrían realizar cambios en relación con alguna penalización que el jugador haya recibido.

Los equipos deben contar con entre cuatro y seis Pokémon, dependiendo del formato del evento.

1.2. Cambios en las series

En cada serie de Combates Clasificatorios del Estadio de Combate, la lista de Pokémon permitidos podrá cambiar. Más adelante hay más detalles.

- 🕒 Fecha de inicio de la 7.ª serie: 1 de noviembre de 2020.
- 🕒 Fecha de inicio de la 8.ª serie: 1 de febrero de 2021.
- 🕒 Fecha de inicio de la 9.ª serie: 1 de mayo de 2021.

Los organizadores deben asegurarse de descargar las normas correctas para el evento desde el Estadio de Combate.

En ocasiones, es posible que dé comienzo una serie nueva mientras se celebra un campeonato que dure varios días, como por ejemplo un Campeonato Regional. Si esto ocurre, el torneo mantendrá el mismo formato con el que comenzó hasta que termine el evento. Los eventos de Puntuación Clasificatoria que se celebren en el mismo lugar tendrán que usar el formato que esté vigente el día en que tengan lugar.

1.2.1. 7.ª serie

- 🕒 Los jugadores podrán usar cualquier Pokémon de la Pokédex con la numeración que se indica a continuación, siempre y cuando se haya obtenido en *Pokémon Espada* o *Pokémon Escudo* o bien se haya recibido en un evento o distribución oficiales.
 - Números de la Pokédex de Galar:

- 001-397
- Números de la Pokédex Armadura:
 - 001-210
- Números de la Pokédex Corona:
 - 001-209
- Números de la Pokédex Nacional:

▪ 243-245	▪ 252-260	▪ 380-381
▪ 480-482	▪ 485	▪ 488
▪ 638-642	▪ 645	▪ 722-730
▪ 785-788	▪ 793-799	▪ 803-806

1.2.2. 8.ª serie

- ☉ Además de los Pokémon permitidos en la 7.ª serie, los jugadores podrán usar un Pokémon de la lista de Pokémon de uso restringido en su Equipo de Combate.
 - La lista de Pokémon de uso restringido incluye a los Pokémon de la Pokédex Nacional con la numeración que se indica a continuación:

▪ 150	▪ 249-250	▪ 382-384
▪ 483-484	▪ 487	▪ 643-644
▪ 646	▪ 716-718	▪ 789-792
▪ 800	▪ 888-890	▪ 898

1.2.3. 9.ª serie

- ☉ El reglamento de la 9.ª serie será el mismo que el de la 7.ª serie.

1.3. Objetos

- ☉ Cada Pokémon puede llevar un objeto, pero ningún otro Pokémon del equipo podrá llevar el mismo.
- ☉ Los jugadores solo pueden usar objetos que puedan obtenerse en el transcurso normal de la partida (así como a través de la participación en combates en línea o mediante otras funciones relacionadas de otros juegos de The Pokémon Company y

Nintendo, entre otros métodos) u objetos que hayan sido otorgados como parte de una distribución o un evento especial.

1.4. Pokémon

- ⊕ El equipo de un jugador no puede contener dos Pokémon con el mismo número de la Pokédex Nacional.
- ⊕ Los Pokémon deben tener uno de estos dos símbolos:
 - El símbolo negro de Galar en su pantalla de datos para demostrar que provienen de la región de Galar.
 - El símbolo de autorización de combate.
- ⊕ Los Pokémon pueden utilizar cualquier movimiento o habilidad disponible durante el transcurso normal de la partida. Esto incluye:
 - Habilidades ocultas, siempre y cuando estén disponibles.
 - Movimientos y habilidades que se puedan pasar a otros Pokémon en Cuidados Pokémon gracias a un Pokémon transferido mediante *Pokémon HOME*.
 - Movimientos y habilidades que hayan estado disponibles en un evento o una promoción oficiales de Pokémon.
- ⊕ Se admiten Pokémon de todos los niveles, pero pasarán a ser de Nv. 50 automáticamente durante el transcurso de los combates.
- ⊕ Podrá usarse cualquier forma regional de los Pokémon que cumplan los requisitos estipulados.
- ⊕ Los Pokémon pueden tener el factor Gigamax.

2. Reglas del equipo de juego

2.1. Tarjeta de juego

- ⊕ Solo se pueden usar juegos lícitos de *Pokémon Espada* o *Pokémon Escudo* para competir en los torneos de Play! Pokémon. Esto atañe tanto a las tarjetas de juego como a las versiones descargables de *Pokémon Espada* o *Pokémon Escudo*.
- ⊕ Los jugadores son responsables de que su tarjeta de juego o versión descargable sea plenamente funcional.

- ⦿ En determinadas circunstancias, el personal del evento podría pedirle a un jugador que modificase su Tarjeta de Liga. Los jugadores deben seguir las instrucciones del personal si quieren seguir participando en el torneo y evitar utilizar diseños de la Tarjeta de Liga que puedan resultar ofensivos. Cualquier jugador que no cumpla el reglamento mencionado podría recibir penalizaciones e incluso ser descalificado.

2.2. Consolas

Los jugadores pueden usar cualquier consola de la familia Nintendo Switch™ durante la competición. Esto incluye, entre otras, las consolas Nintendo Switch™ y Nintendo Switch Lite™. Los jugadores serán responsables de llevar sus propios cargadores compatibles con sus consolas.

- ⦿ Es responsabilidad de los participantes asegurarse de que la batería de su consola está debidamente cargada durante todo el evento.
- ⦿ A discreción de un juez, un encuentro podría trasladarse a una estación de carga designada. Los jugadores no deben desplazarse a la estación de carga sin permiso previo de un juez. Un encuentro solo puede trasladarse entre partidas, nunca durante una partida.
- ⦿ Los jugadores son responsables de que su consola sea plenamente funcional.
- ⦿ Los participantes deben asegurarse de que las consolas con las que participan en torneos de Play! Pokémon no han sido modificadas (es decir, no contienen software ni firmware personalizado ni ninguna modificación tecnológica física de la consola). Si se descubre que un jugador está usando una consola modificada, podría verse sujeto a medidas disciplinarias, e incluso ser descalificados.
- ⦿ Es posible que el control parental impida a los jugadores realizar ciertas acciones requeridas para el torneo, lo que podría impedirles participar en él.
- ⦿ Los jugadores que quieran participar en la Serie de Campeonatos de Videojuegos necesitarán una suscripción (de pago) a Nintendo Switch Online para que se puedan realizar el control de equipos en línea.

2.3. Parches, actualizaciones del juego y firmware

Es responsabilidad de los jugadores asegurarse de que su versión de *Pokémon Espada* o *Pokémon Escudo* tiene descargada la última actualización del juego y su consola cuenta con el firmware más actual antes del inicio del torneo. En caso contrario, los jugadores pueden recibir una penalización e incluso ser descalificados.

2.4. Conexiones para torneos

Existen dos tipos de conexión para consolas en los torneos de los eventos de la Serie de Campeonatos:

- Modo inalámbrico
 - Este es el método recomendado para los eventos locales. No es recomendable para eventos más grandes, ya que al haber un número mayor de jugadores podría haber problemas con la conexión.
- Modo LAN
 - En este formato, los jugadores se conectan a una red local. Aunque los organizadores pueden usarlo para eventos de cualquier tamaño, este método es recomendable para eventos mayores. Se recomienda utilizar el siguiente equipo:
 - Soportes USB para Nintendo Switch (por ejemplo, el producto con licencia de HORI)
 - Adaptador de USB a ethernet
 - Cable de ethernet (directo, no cruzado)
 - Concentrador de red de 4 a 8 puertos (y una fuente de alimentación)
 - Durante el tiempo de juego, los mandos Joy-Con tienen que permanecer acoplados a la Nintendo Switch en todo momento.
 - Los jugadores podrán utilizar sus mandos oficiales con cable. No está permitido el uso de mandos inalámbricos.

Todos los torneos seguirán la versión adecuada del reglamento de Combates Clasificatorios del Estadio de Combate.

Para facilitar que los jugadores encuentren a sus oponentes en el juego, se utilizarán números de grupo. Se trata de números compuestos por tres dígitos, que se formarán de la siguiente manera:

- Los dos primeros dígitos serán el número de estación e indicarán el juego al que el jugador debe unirse. Los números de estación no pueden repetirse dentro de la red en el momento en que comience la partida, pero, si fuera necesario, se podrán volver a usar cuando esta haya comenzado.
- El tercer dígito es el número de participante e indica si el jugador es jugador o espectador. Para conectar sus consolas, uno de los jugadores deberá usar el número 1, y el otro jugador, el 2.

- Si se retransmite una partida, el jugador responsable de la retransmisión deberá usar el mismo número de estación que el de dicha partida y el número de participante 3. Para conectar más consolas, se deberán usar los números de participante consecutivos (4, 5, etc.).

Los organizadores pueden usar el método que prefieran para asignar los números de grupo, siempre y cuando se lo comuniquen de forma clara a los jugadores. Juego Organizado de Pokémon recomienda seguir el siguiente procedimiento:

- Número de estación: los primeros dos dígitos del número de grupo deben corresponderse con los dos últimos dígitos del número de la mesa en la que el combate tendrá lugar, con un cero si fuese necesario (por ejemplo, los jugadores de la mesa 1, deberían usar el 01).
- Número de participante: el tercer dígito para el Jugador 1 es 1 y, para el Jugador 2, el 2, siguiendo la numeración de la lista de encuentros. Si dicha lista no está en la mesa cuando la partida comience, los jugadores lo decidirán entre ellos.
- Ejemplo: se está jugando una partida en la mesa 789 y hay dos dispositivos distintos retransmitiéndola. Estos serían los números de grupo:
 - Jugador 1: 891
 - Jugador 2: 892
 - Dispositivo de retransmisión 1: 893
 - Dispositivo de retransmisión 2: 894

2.5. Uso de auriculares

Los jugadores pueden llevar auriculares solo si tienen cable y están conectados directamente a su consola. El cable de los auriculares debe estar claramente visible.

2.6. Notas

Los jugadores pueden tomar notas en cualquier momento durante su encuentro, incluso durante la vista previa de equipo, pero deben empezar cada ronda con una hoja en blanco. Está permitido usar hojas de rayas o cuadrículadas. No está permitida en el área de juego ninguna hoja de ayuda con información escrita o impresa, incluida la tabla de tipos.

2.7. Objetos en el área de juego

Los jugadores podrán tener objetos que les den buena suerte en el área de juego, pero deben mantener este espacio ordenado.

2.8. Lista de Equipo

Los jugadores deben presentar una lista rigurosa y legible de los Pokémon que conforman su equipo. Para este efecto, recomendamos el uso de la Lista de Equipo de Combate oficial.

La Lista de Equipo deberá completarse en el idioma del juego que empleará el jugador.

La lista será aceptada siempre y cuando deje constancia del nombre del participante, su ID de jugador, su fecha de nacimiento y la siguiente información de cada uno de sus Pokémon:

- ⊕ Especie de Pokémon, incluido si se trata de una forma regional (como en el caso de las Formas de Galar), o una forma con un nombre específico (como Rotom Lavado en lugar de Rotom)
 - Es necesario mencionar la forma si esta implica cambios en las características, el tipo, la habilidad, los movimientos, el peso o cualquier otra estadística del combate. Algunos ejemplos son Gourgeist, Oricorio y Toxtricity.
 - Si el sexo del Pokémon afecta a las estadísticas del combate, debe aparecer en la lista como si fuera una forma, como en el caso de Meowstic e Indeedee. El sexo de Nidoran ♀ y Nidoran ♂ forma parte del nombre de la especie y se debe incluir.
 - No es necesario incluir el nombre de la forma si esta es meramente estética o está reflejada claramente en otro criterio de la Lista de Equipo, como en el caso de Gastrodon, Sawsbuck o Alcremie.
 - En caso de duda, recomendamos que los jugadores incluyan el nombre de la forma en sus listas, ya que, de no hacerlo si es requerido, podrían aplicarse penalizaciones.
- ⊕ Habilidad
- ⊕ Objeto que lleva
- ⊕ Nivel (deberá corresponderse con el nivel actual del Pokémon que se puede ver dentro del juego en la Caja del PC del jugador)
- ⊕ Todos los movimientos que conoce
- ⊕ Todas las características (PS, Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad) que se correspondan con el nivel actual del Pokémon
- ⊕ Si el Pokémon en cuestión tiene el factor Gigamax (marcado con un símbolo parecido a una X roja que aparece al lado del nombre del Pokémon en la pantalla de datos)

3. Desarrollo del encuentro

3.1. Modalidad de Combate Doble

Cada jugador seleccionará cuatro Pokémon de su Equipo de Combate para combatir. Al comienzo de la partida, los jugadores enviarán a los dos primeros Pokémon de sus equipos, con lo que habrá un total de cuatro Pokémon en el terreno de combate. El juego continuará hasta que un jugador debilite a los cuatro Pokémon de su rival o se alcance el límite de tiempo de juego.

3.2. Número de partidas

Los organizadores del torneo decidirán si las partidas que se jueguen con el sistema de rondas suizas serán al mejor de una o de tres. Aun así, es recomendable que los eventos de nivel del Campeonato Regional y superiores se jueguen al mejor de tres partidas. Los encuentros entre los mejores clasificados deberán jugarse al mejor de tres.

En los eventos de la Serie de Campeonatos de videojuegos no hay tiempo de ronda. Se espera que todas las partidas puedan llegar a su máximo de tres partidas. No se debe interrumpir o finalizar ningún juego antes del término natural del mismo a menos que se den circunstancias especiales (como la Muerte Súbita).

Para evitar superar el número máximo de partidas disponibles (según el reglamento), los jugadores no podrán usar la opción de Torneo en Directo para jugar partidas amistosas durante los torneos.

3.3. Registro del Equipo de Combate

- ⦿ Los equipos deben estar compuestos por un mínimo de cuatro Pokémon para participar en estos eventos.
- ⦿ Si un jugador selecciona "Retirarme del torneo" y después se retira cuando el Equipo de Combate está bloqueado, se considera que ha decidido abandonar el torneo.
- ⦿ Al inicio del torneo, los jugadores deben entregar una Lista de Equipo con los detalles exactos sobre los Pokémon del jugador tal y como aparecen en su Equipo de Combate.
- ⦿ Los jugadores deben usar dicho Equipo de Combate durante todo el torneo.

3.3.1. Límites de tiempo de una partida

Los jugadores pueden usar todo el tiempo permitido en cada turno. Los torneos de la Serie de Campeonatos impondrán automáticamente los siguientes límites de tiempo:

- ⦿ Vista previa de equipo: 90 segundos
- ⦿ Elegir movimiento: 45 segundos
- ⦿ Tiempo total del jugador ("Tu tiempo"): 7 minutos
- ⦿ Tiempo de partida:
 - En eventos en los que los Equipos de Combate se bloqueen mediante la opción Torneo en Directo, las partidas tendrán un límite de 15 minutos. Este es el caso de la mayoría de los eventos, incluidos todos los Desafíos de Puntuación Clasificatoria y Midseason Showdowns, que se celebran a nivel local, y la mayoría de los Campeonatos Regionales y eventos especiales celebrados fuera de Norteamérica, Europa y Australia.
 - En eventos en los que los Equipos de Combate se bloqueen con consolas de distribución especializadas, las partidas tendrán un límite de 20 minutos. Esto se aplica a un número muy reducido de eventos, como los Campeonatos Regionales de Norteamérica, Europa y Australia, todos los Campeonatos Internacionales y los Campeonatos Mundiales.
 - Los jugadores que no tengan claro qué restricción de tiempo se aplicará a un evento en particular deberían contactar a los organizadores del torneo.

Con el propósito de preservar un ambiente de torneo que todos puedan disfrutar, Juego Organizado Pokémon podría modificar estos límites a lo largo de la temporada en función de los informes de los organizadores.

3.4. Resolución del encuentro

- ⦿ Ganará el jugador que debilite al último Pokémon de su oponente.
- ⦿ Si el último Pokémon de ambos jugadores se debilita durante el último turno de un combate, el jugador cuyo Pokémon se debilite en último lugar ganará la partida.
- ⦿ No se permite a los jugadores resolver un encuentro con un empate intencionado.
- ⦿ Si un jugador opta por huir de una partida, será declarado perdedor. Si ambos jugadores huyen en el mismo turno, la partida se considerará finalizada sin ganador.

3.4.1. Resolución de encuentros al mejor de tres partidas en rondas suizas

Se deben seguir los siguientes criterios, en este orden, para determinar el resultado de un encuentro que no esté resuelto después de haber terminado la partida final. Después de que se cumpla uno de los criterios, el resto de los criterios no es aplicable.

1. Si un jugador llega al encuentro más tarde de lo estipulado o se ausenta sin el permiso del juez durante una ronda, sin importar la duración de dicha ausencia, se considerará que ha perdido el encuentro. Para evitar esta situación, el jugador tiene que notificar su ausencia al juez antes de la finalización del encuentro.
2. Si ambos jugadores llegaron a tiempo al encuentro y no se ausentaron en ningún momento, es posible utilizar estos cuadros para establecer en qué momento se decide el ganador del encuentro.

Ejemplo	Jugador	Resultado 1.ª partida	Resultado 2.ª partida	Resultado 3.ª partida	Muerte Súbita	Resultado del encuentro
A	Jugador 1	Victoria	Victoria	<i>No aplicable</i>	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador 2	Derrota	Derrota			
B	Jugador 1	Victoria	Derrota	Victoria	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador 2	Derrota	Victoria	Derrota		
C	Jugador 1	Victoria	Empate	Victoria	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador 2	Derrota		Derrota		
D	Jugador 1	Empate	Victoria	Empate	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador 2		Derrota			
E	Jugador 1	Empate	Victoria	Victoria	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador 2		Derrota	Derrota		
F	Jugador 1	Empate	Empate	Empate	Victoria	Gana el jugador 1
	Jugador 2				Derrota	
G	Jugador 1	Empate	Victoria	Derrota	Victoria	Gana el jugador 1
	Jugador 2		Derrota	Victoria	Derrota	

En el apartado 3.4.4 puede encontrarse una definición y una explicación del protocolo de las partidas de Muerte Súbita.

Si la Muerte Súbita termina en empate durante las rondas suizas, el resultado final del encuentro será declarado empate.

3.4.2. Resolución de encuentros al mejor de tres partidas en rondas de eliminación directa

Se deben seguir los siguientes criterios, en este orden, para determinar el resultado de un encuentro que no esté resuelto después de haber terminado el turno final. Una vez que se cumpla uno de los criterios, el resto no será aplicable.

1. Si un jugador llega al encuentro más tarde de lo estipulado o se ausenta sin el permiso del juez durante una ronda, sin importar la duración de dicha ausencia, se considerará que ha perdido el encuentro. Para evitar esta situación, el jugador tiene que notificar su ausencia al juez antes de la finalización del encuentro.
2. Si ambos jugadores llegaron a tiempo al encuentro y no se ausentaron en ningún momento, es posible utilizar estos cuadros para establecer en qué momento se decide el ganador del encuentro.

Ejemplo	Jugador	Resultado 1.ª partida	Resultado 2.ª partida	Resultado 3.ª partida	Muerte Súbita	Resultado del encuentro
A	Jugador 1	Victoria	Victoria	<i>No aplicable</i>	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador 2	Derrota	Derrota			
B	Jugador 1	Victoria	Derrota	Victoria	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador 2	Derrota	Victoria	Derrota		
C	Jugador 1	Victoria	Empate	Victoria	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador 2	Derrota		Derrota		
D	Jugador 1	Empate	Victoria	Empate	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador 2		Derrota			
E	Jugador 1	Empate	Victoria	Victoria	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador 2		Derrota	Derrota		
F	Jugador 1	Empate	Empate	Empate	Victoria	Gana el jugador 1
	Jugador 2				Derrota	
G	Jugador 1	Empate	Victoria	Derrota	Victoria	Gana el jugador 1
	Jugador 2		Derrota	Victoria	Derrota	

Si la Muerte Súbita termina en un empate durante las rondas de eliminación directa, se procederá a una segunda Muerte Súbita.

3.4.3. Muerte Súbita

Durante la Muerte Súbita, los jugadores comienzan una nueva partida. Tendrán que conseguir una ventaja sobre su rival respecto al número de Pokémon que queden en pie. El personal del torneo evaluará la partida al final de cada turno para determinar el número de Pokémon que le queda a cada jugador y si alguno ha obtenido ventaja.

- ☉ Si a ambos jugadores les queda el mismo número de Pokémon al final del turno, la partida continúa con otro turno.
- ☉ Si a un jugador le quedan más Pokémon que a su rival al final del turno, ese jugador ganará la partida.
- ☉ Si el último Pokémon de ambos jugadores se debilita en el mismo turno, la partida terminará de forma natural. En este caso, el propio sistema de combate del videojuego determinará de forma automática el resultado.

3.4.4. Juego congelado en ambas consolas

En determinadas circunstancias, podría darse el caso de que los juegos de ambos jugadores se congelen y no quede claro quién es el responsable. En ese caso, la partida no puede progresar de forma natural y debe resolverse de la forma descrita a continuación.

El momento de la partida en el que se congelen los juegos influirá en la resolución.

Pokémon restantes en el equipo	Resolución de la partida
4-4 (también durante la vista previa de equipo)	Partida invalidada, debe reiniciarse
4-3	Empate
4-2	Empate
4-1	Victoria para el jugador con más Pokémon restantes
3-3	Empate
3-2	Empate
3-1	Victoria para el jugador con más Pokémon restantes

2-2	Empate
2-1	Empate
1-1	Empate

4. Control de equipos

Se deben hacer controles de equipo en todos los eventos de Puntuación Clasificatoria. Juego Organizado Pokémon recomienda que se realice el control en, al menos, el 10% de los equipos durante el transcurso del torneo. Los equipos de todos los jugadores que entren en la fase de eliminación directa del torneo deberán pasar el control después de que las rondas suizas hayan terminado. Este control tiene dos partes: el control de la lista de equipo y el control de legalidad.

4.1. Control de Lista de Equipo

El personal del evento tendrá que verificar que el Equipo de Combate del jugador coincide con la información que aparece en su lista.

4.2. Control de legalidad

El personal del evento tendrá que verificar que el Equipo de Combate del jugador se adecua a las normas del torneo en lo que respecta al formato del mismo y realizar controles de manipulación ilícita. Estos están divididos en procesos manuales y electrónicos.

4.2.1 *Control electrónico de equipos*

Sirve para comprobar que el Equipo de Combate de un jugador pasa el control del Estadio de Combate. Para ello, es necesario seguir los siguientes pasos:

1. Entra en el Estadio de Combate y comienza a organizar un Combate Amistoso. Cuando aparezca la opción para elegir un Equipo de Combate, utiliza la opción "Registrar equipo" para copiar el equipo del jugador en un Equipo de Combate nuevo. Selecciona ese equipo para que participe en el combate.
2. Cuando el mensaje "Buscando contrincante..." aparezca en pantalla, pulsa el botón de encendido para activar el modo de espera y cancelar la búsqueda. Llegado este punto, el equipo ha pasado el control. Si, por el contrario, aparece un mensaje indicando que algunos Pokémon no pueden participar, deberán aplicarse las penalizaciones necesarias.

4.2.2 Control manual de equipos

Hay ciertos datos que el control electrónico no detecta. Es necesario ver y comprobar el equipo en el juego siguiendo el Apéndice A sobre control manual de equipos.

4.3. Pokémon manipulados de forma ilegal

Está expresamente prohibido el uso de dispositivos externos, como pueda ser una aplicación móvil, para modificar o crear los objetos o Pokémon presentes en el Equipo de Combate de un jugador. Si se descubre que algún jugador tiene Pokémon u objetos que hayan sido alterados, dicho jugador puede resultar descalificado, independientemente de si esos Pokémon u objetos pertenecen al jugador o han sido obtenidos a través de un intercambio.

4.4. Denuncias de manipulación ilícitas

Cualquier miembro de Play! Pokémon que crea haber descubierto por cualquier medio algún nuevo método de manipulación ilícita de equipos debe hacérselo saber al equipo de Juego Organizado Pokémon por medio del [portal de atención al cliente](#).

5. Normativa de penalizaciones para videojuegos de Pokémon

5.1. Introducción

Los protocolos y procedimientos de Play! Pokémon tienen como objetivo fomentar un espíritu de competición sano en todos los eventos de Play! Pokémon. Aun así, puede darse el caso de que, bien intencionadamente o de forma fortuita, algunos jugadores y espectadores no se ciñan a las reglas de Play! Pokémon ni compartan el espíritu de juego. En esos casos, podrían imponerse penalizaciones, desde **Avisos** y **Advertencias**, que no representan ninguna medida correctiva importante, hasta otros tipos más severos, que pueden incluir la **Descalificación** de un evento.

Este apartado del documento pretende proporcionar a los organizadores y jueces unas pautas por las que regirse para imponer penalizaciones, así como informar sobre ellas, de una manera justa, uniforme y lógica.

5.2. Aplicación de penalizaciones

Los Profesores de Play! Pokémon deben tratar de proporcionar a nuestros jugadores experiencias de juego divertidas, seguras y libres de estrés. Por este motivo, la aplicación de penalizaciones debe llevarse a cabo de la manera más discreta y cortés posible.

Cada penalización que se imponga debe ir acompañada de una explicación sobre el motivo concreto por el que la acción del jugador ha contravenido el reglamento del torneo de Play! Pokémon, además de una descripción clara de la sanción que conllevará repetir la misma infracción. La aplicación de penalizaciones debe manejarse de una forma positiva y que ayude al jugador a comprender mejor las reglas. A fin de evitar espectáculos innecesarios o poner en evidencia a los jugadores, podría ser conveniente para los organizadores y jueces imponer las penalizaciones en privado.

Puede darse el caso de que un jugador decida abandonar un evento para evitar recibir una penalización grave. Esta táctica resulta del todo inaceptable. El juez principal debe informar al jugador de que la penalización se impondrá de todas formas y se comunicará, asimismo, a Juego Organizado Pokémon.

5.2.1. No aplicación de penalizaciones recomendadas

Las penalizaciones por infracciones son simples recomendaciones, cuya severidad puede variar en función de las circunstancias. Como norma general, los jueces deben ser especialmente comprensivos en la categoría de edad Júnior, ya que los jugadores más jóvenes suelen ser más propensos a cometer errores debido a su falta de experiencia o por sentirse intimidados al estar jugando en un entorno competitivo. Juego Organizado Pokémon recomienda empezar con un **Aviso** para la mayoría de las penalizaciones impuestas a los jugadores de la categoría Júnior. Debe concederse siempre el beneficio de la duda a los jugadores más jóvenes o menos experimentados, ya que a menudo aún están familiarizándose con el juego y sus equivocaciones son involuntarias. A estos jugadores se les pueden conceder más **Avisos** antes de emitir una **Advertencia**.

El juez principal del evento tiene la última palabra sobre el momento y el tipo de penalización que se puede imponer a los jugadores. Tanto el Profesor que organiza el torneo como los demás jueces pueden aplicar penalizaciones, pero siempre deben consultarlo con el juez principal antes de imponer una cuya gravedad supere la de una **Advertencia**. Todos los **Avisos** y **Advertencias** fijados por un juez u organizador deben notificarse al juez principal del evento. Este tiene el deber de informar a Juego Organizado Pokémon sobre cualquier penalización que sea más grave que un **Aviso**.

5.2.2. Comunicación de penalizaciones a Juego Organizado Pokémon

No es necesario informar a Juego Organizado Pokémon de los **Avisos**, pero sí de las **Advertencias** y penalizaciones más graves. Juego Organizado Pokémon lleva un registro de las sanciones de cada jugador para diferenciar entre una reincidencia intencionada o infracciones cometidas de forma involuntaria, y así determinar si es necesario tomar medidas a largo plazo.

Las penalizaciones que deban ser comunicadas obligatoriamente deben enviarse a playercoordinator@pokemon.com en el plazo de siete días desde la fecha del evento. En la sección Reglas y recursos de la versión inglesa del sitio oficial (Play! Pokémon Rules & Resources) hay un formulario para facilitar el envío de esta información.

Si no consigues acceder a dicho formulario, envía la siguiente información por correo electrónico a playercoordinator@pokemon.com:

- ④ Número del torneo homologado
- ④ Nombre e ID de jugador de los jugadores correspondientes
- ④ Nombre e ID de jugador del juez que ha impuesto la penalización
- ④ Una explicación pormenorizada de la infracción y de lo ocurrido hasta ese punto, la respuesta de los jueces y el organizador, así como la reacción de los jugadores implicados, en caso de haberla

En caso de Descalificación, el juez principal también asume la responsabilidad de enviar un informe exhaustivo sobre el incidente a Juego Organizado Pokémon. Este debe detallar todos los factores que contribuyeron a la decisión de emitir dicha penalización, además de los nombres y los ID de jugador de todos los Profesores presentes cuando se produjo el incidente.

5.3. Tipos de penalizaciones en los videojuegos de Pokémon

La siguiente lista desglosa las diversas penalizaciones por orden de gravedad. Solo Juego Organizado Pokémon está autorizado a añadir o alterar cualquiera de las penalizaciones descritas a continuación. Los organizadores y jueces no podrán imponer otras diferentes. Además de estas penalizaciones, es posible que el juez u organizador se vea obligado a tomar medidas correctivas adicionales, como eliminar Pokémon ilegales del equipo de un jugador.

5.3.1. Aviso

Un **Aviso** es la penalización más básica. Fundamentalmente, el juez u organizador del torneo que impone un **Aviso** solo informa al jugador de que ha hecho algo mal. El **Aviso** debe ir acompañado de una explicación al jugador sobre el procedimiento correcto, así como la

notificación al jugador de que la repetición del mismo error puede conllevar una penalización más grave.

5.3.2. Advertencia

Una **Advertencia**, al igual que un **Aviso**, es una penalización leve. En este caso, sin embargo, el juez principal u organizador del evento debe notificar las **Advertencias** a Juego Organizado Pokémon. Si un jugador joven o menos experimentado comete una segunda infracción que había sido sancionada anteriormente con un **Aviso**, se podría emitir un segundo **Aviso**, pero la tercera infracción deberá penalizarse con una **Advertencia**. Los jueces deberán tratar de obrar con criterio a la hora de imponer una penalización de mayor nivel en la categoría de edad Júnior, ya que este grupo suele estar todavía familiarizándose con el juego.

Una vez emitida una **Advertencia**, el organizador o juez competente debe confirmar que el jugador en cuestión está al corriente del reglamento establecido en el documento Reglamento, formato y normativa de penalizaciones en videojuegos de Play! Pokémon. El jugador debe ser consciente de que incurrir de nuevo en una infracción podría suponer una penalización más grave.

5.3.3. Partida perdida

La penalización **Partida perdida** se impone, por regla general, cuando se ha cometido un error de gran repercusión, hasta el punto de que no se puede continuar la partida de ninguna forma. Esta penalización también se emplea para otros errores o problemas graves de procedimiento.

Al emitir esta penalización durante una partida, se anota como una derrota para el jugador que la recibe. En casos extremos donde los dos jugadores hayan cometido errores considerables, se podría imponer una **Partida perdida** a ambos. Una partida que termina de esta manera no se considera empate, sino que en el registro aparece como sin ganadores.

En caso de emitirse entre rondas, esta penalización se aplica a la siguiente partida del jugador en cuestión.

5.3.4. Descalificación

La **Descalificación** es la penalización más grave que se puede emitir en un torneo. Debe restringirse a los casos más extremos, en los que las acciones de un jugador (ya sea voluntariamente o no) han menoscabado la integridad o funcionamiento de todo el torneo. Los jugadores que reciban esta penalización quedarán eliminados del torneo en cuestión y no tendrán derecho a recibir ningún premio. Conviene ejecutar esta sanción con la mayor

discreción posible, de tal forma que no se llame la atención sobre el hecho más de lo estrictamente necesario.

El momento en el que se produce la descalificación del jugador afecta al resto del torneo.

Si tiene lugar tras la publicación de los emparejamientos o durante una partida, el jugador será declarado perdedor en esa ronda y luego será eliminado del evento.

Si ocurre una vez completado el encuentro, pero antes de la publicación de los emparejamientos para la ronda siguiente, el jugador simplemente será eliminado del evento.

Si se produce durante una de las rondas de eliminación directa de los mejores jugadores, el jugador abandonará el evento y el oponente conseguirá la victoria en esa ronda.

Es posible que sea necesario pedirle al jugador que abandone la sede del torneo, si sus acciones así lo justifican. En ese caso, debe concedérsele el tiempo oportuno para recoger sus pertenencias y ponerse en contacto con los demás jugadores con los que pudiera haber venido.

5.4. Tipos de infracciones

Existen varias categorías de infracción, y cada una de ellas debe tratarse de forma ligeramente diferente, en función de la edad y el nivel de experiencia de los jugadores implicados. Cada infracción consta de dos penalizaciones.

La penalización de nivel 1 es la primera que debe imponerse a un jugador que cometa este tipo de infracción en eventos tales como un Desafío de Puntuación Clasificatoria o un Midseason Showdown.

La penalización de nivel 2 procede en eventos tales como los Campeonatos Regionales, Internacionales, Mundiales y los eventos especiales de la Serie de Campeonatos Pokémon, ya que suponen un estándar de juego más alto.

5.4.1. Error de juego

Esta infracción abarca errores generales que se puedan cometer durante una partida, desde los que tienen una repercusión mínima hasta los que pueden interrumpirla por completo. Esta categoría define los niveles de errores y describe las penalizaciones adecuadas para cada uno.

5.4.1.1. Leve

Penalización recomendada:

Nivel 1: **Aviso** (primera infracción), **Advertencia** (segunda infracción), **Partida perdida** (tercera infracción)

Nivel 2: **Advertencia** (primera infracción), **Partida perdida** (segunda infracción)

Ejemplos de la categoría **Error de juego leve**:

- ⊖ Congelar el juego de manera temporal para retrasar la partida.

5.4.1.2. *Grave*

Penalización recomendada: **Partida perdida**

Ejemplos de la categoría **Error de juego grave**:

- ⊖ Hacer que un Pokémon que no aparece en la lista del apartado 1.4 utilice la energía Gigamax para gigamaxizarse.
- ⊖ Sacar la tarjeta de juego en mitad de la partida.
- ⊖ Que la consola se quede sin batería.
- ⊖ Hacer que el juego se congele de manera permanente.*
- ⊖ Intentar ver la pantalla del rival para obtener ventaja.**

* *Si la partida de ambos jugadores se ha quedado congelada sin posibilidad de solucionarlo y no está claro quién es el responsable, el problema debe resolverse tal y como se ilustra en el apartado 3.4.5. Juego congelado en ambas consolas.*

** **Partida perdida** es la penalización recomendada para una primera infracción. Si se confirma que el jugador ha incurrido en una segunda infracción, la penalización deberá aumentar a la **Descalificación**.

5.4.2. *Error de equipo*

Esta infracción recoge los problemas encontrados en el Equipo de Combate de un jugador.

5.4.2.1. *Leve*

Penalización recomendada: **Advertencia**

Algunos ejemplos de la categoría **Error de equipo leve** podrían ser:

- ⊖ Un Pokémon u objeto del Equipo de Combate del jugador no se corresponde con la Lista de Equipo, pero esta discrepancia no otorga una ventaja potencial en la competición, como en los siguientes ejemplos:

- 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: En la Lista de Equipo aparece "Rotom" cuando el Equipo de Combate en realidad contiene a Rotom Calor, pero el movimiento Sofoco, exclusivo de Rotom Calor, aparece correctamente en la Lista de Equipo.
 - Ejemplo 2: En la Lista de Equipo aparece "Mr. Mime" cuando el Equipo de Combate en realidad contiene a Mr. Mime de Galar, pero la habilidad Antibarrera, exclusivo de esta forma, aparece correctamente en la Lista de Equipo.
- En la lista aparece que un Pokémon lleva consigo el objeto Carbón cuando en realidad lleva una Tabla Llama y no conoce el movimiento Lanzamiento.

5.4.2.2. Grave

Penalización recomendada: **Partida perdida**

En todos los supuestos, deberá prohibirse el uso en la partida del Pokémon u objeto infractor y aplicarse la penalización apropiada. Si, como consecuencia de ello, el jugador acaba contando con menos de cuatro Pokémon disponibles para su equipo, la infracción debe elevarse a la categoría **Error de equipo muy grave**. Si el Pokémon u objeto descritos en la Lista de Equipo están disponibles de forma inmediata, deberá ofrecerse al jugador la oportunidad de añadir al equipo el Pokémon correcto.

Si el jugador no puede presentar el objeto correcto, el objeto infractor se deberá retirar del equipo sin ser sustituido.

Si se encuentra un error cuando una partida ya ha finalizado, pero antes de que los emparejamientos de la siguiente ronda se hayan publicado, la penalización de **Partida perdida** se aplicará a la partida finalizada.

Algunos ejemplos de la categoría **Error de equipo grave** podrían ser:

- ⊕ Un Pokémon u objeto del Equipo de Combate del jugador no se corresponde con la Lista de Equipo, y esto otorga al jugador una ventaja potencial en la competición, como en los siguientes ejemplos:
 - Un Pokémon aparece en la lista con información inexacta acerca de su forma y no hay ninguna otra información en la lista que pueda hacer evidente qué forma se está utilizando.

- Ejemplo 1: En la Lista de Equipo aparece "Rotom" cuando el Equipo de Combate en realidad contiene a Rotom Lavado, 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: En la Lista de Equipo aparece "Mr. Mime" cuando el Equipo de Combate en realidad contiene a Mr. Mime de Galar, y el apartado de la habilidad de la lista se ha dejado en blanco.
- Un movimiento aparece en la lista como "Trueno" cuando en realidad el movimiento que conoce el Pokémon del Equipo de Combate es Onda Trueno.
- Alguna característica de un Pokémon no aparece en la Lista de Equipo o es incorrecta.
- ⊕ Un Pokémon del equipo del jugador aparece en el apartado 1 del apéndice del control manual de equipos.

5.4.2.3. *Muy grave*

Penalización recomendada: **Descalificación**

Ejemplos de la categoría **Error de equipo muy grave**:

- ⊕ Un jugador tiene menos Pokémon disponibles del mínimo permitido tras recibir penalizaciones.
- ⊕ Un Pokémon del equipo del jugador aparece en el apartado 2 del apéndice del control manual de equipos.
- ⊕ Cualquier indicación por vía oficial de que un Pokémon se ha manipulado ilegalmente, como en el caso de que el equipo de un jugador no supere el control electrónico de equipos.

5.4.3. *Error de procedimiento*

A un jugador que cause un error en el funcionamiento de un evento (por ejemplo, informar mal de una partida, jugar con el rival equivocado, no notificar al juez o al organizador del torneo que se retira de un evento u otro tipo de errores), hay que recordarle las reglas de procedimiento de los eventos de Play! Pokémon. Al igual que con los errores de juego u otras infracciones accidentales, este recordatorio se suele dar con una penalización de **Aviso**. Si las infracciones se repiten, se podría aplicar una penalización de mayor gravedad.

5.4.3.1. *Leve*

Penalización recomendada: **Aviso**

Esta categoría cubre errores de poco calado que no influyen notablemente en el desarrollo del evento. Si la situación se puede corregir antes de que se produzca alguna demora o interrupción, debe procederse de inmediato para solucionar el incidente y no se debe aplicar una penalización mayor a un **Aviso** en la primera infracción. Si la situación pasa desapercibida hasta que se produce una demora o interrupción, entonces la **Advertencia** es la penalización adecuada para la primera infracción.

Ejemplos de la categoría **Error de procedimiento leve**:

- ⊖ Abandonar una partida antes de que las consolas de ambos jugadores hayan mostrado los resultados de la partida final.
- ⊖ Olvidarse de firmar el resguardo de la partida.
- ⊖ Entrar en zonas que están marcadas o señalizadas como solo de acceso para el personal.
- ⊖ Interrumpir al personal durante los anuncios a los jugadores o la explicación de las reglas.

5.4.3.2. *Grave*

Penalización recomendada: **Advertencia**

En ocasiones se cometen errores que afectan mucho más al funcionamiento del torneo. Algunos pueden producir un retraso grave en el horario del evento y otras molestias importantes para los demás jugadores. En algunos casos extremos, la penalización de esta infracción se puede elevar hasta **Partida perdida** por la primera infracción.

Ejemplos de la categoría **Error de procedimiento grave**:

- ⊖ Rellenar de manera incorrecta el resguardo de la partida.
- ⊖ Llegar tarde a una partida (menos de 5 minutos).

5.4.3.3. *Muy grave*

Penalización recomendada: **Partida perdida**

Normalmente, esta categoría se reserva para una infracción que influye considerablemente en el evento o es el resultado de una infracción del protocolo del evento.

Ejemplos de la categoría **Error de procedimiento muy grave**:

- ⊖ Informar incorrectamente del resultado de un encuentro.

- ⊖ Llegar tarde a una partida (más de 5 minutos).
- ⊖ No informar de la retirada de un evento antes de abandonar el local. (Hay que aplicar esta penalización con independencia de si el jugador está o no allí para recibirla).
- ⊖ Jugar con el rival incorrecto. (En este caso, el que recibe la penalización es el jugador que se ha sentado a la mesa incorrecta).

5.4.4. *Conducta antideportiva*

Este grupo de penalizaciones cubre las acciones inadecuadas realizadas por jugadores o espectadores del evento. En esta categoría, siempre se asume que las faltas son intencionadas. El jugador no tiene que estar participando activamente en una partida para recibir la penalización por conducta antideportiva. Aunque los jugadores y los espectadores deberían disfrutar del torneo, también deben recordar que sus acciones pueden repercutir negativamente en sus compañeros.

5.4.4.1. *Leve*

Penalización recomendada: **Advertencia**

Los jugadores deben comportarse con respeto hacia todos los asistentes y hacia el personal del evento Pokémon. Aquellos que no lo hagan deben recibir una penalización. Las infracciones de esta categoría no tienen ningún efecto en el funcionamiento del evento.

Ejemplos de la categoría **Conducta antideportiva leve**:

- ⊖ Usar lenguaje soez en la zona del torneo.
- ⊖ Dejar basura en la zona del torneo.
- ⊖ Causar revuelo.
- ⊖ Crear una distracción durante una partida en curso.

5.4.4.2. *Grave*

Penalización recomendada: **Partida perdida**

Las infracciones de esta categoría influyen directamente en el funcionamiento del evento o pueden producir cierto grado de angustia en las personas que están alrededor.

Ejemplos de la categoría **Conducta antideportiva grave**:

- ⊖ Dejar grandes cantidades de basura en la zona del torneo.
- ⊖ No seguir las instrucciones del personal del evento.

- ⊖ Intentar manipular una partida con intimidaciones o distracciones.
- ⊖ Negarse a firmar el resguardo de la partida.

5.4.4.3. *Muy grave*

Penalización recomendada: **Descalificación**

Las infracciones de esta categoría influyen gravemente en el funcionamiento del evento, producen una gran angustia en las personas que están alrededor o implican un altercado físico.

Ejemplos de la categoría **Conducta antideportiva muy grave**:

- ⊖ Provocar daños en la zona del torneo.
- ⊖ Influir de alguna manera en el resultado de un encuentro, como mediante soborno, extorsión o cualquier otro método que no esté contemplado en nuestras normativas.
- ⊖ Atacar a alguien.
- ⊖ Utilizar insultos u obscenidades o realizar amenazas físicas hacia el personal del evento.
- ⊖ Robar.
- ⊖ Calumniar o insultar.
- ⊖ Mentir al personal del evento.

Apéndice A. Control manual de equipos

Esta sección incluye ejemplos de manipulación ilícita que, en la actualidad, no son rastreados por el control electrónico de equipos.

En caso de que no se llegue a un acuerdo entre los organizadores sobre si los Pokémon de un jugador se ajustan o no a los siguientes criterios, el juez principal tendrá la última palabra.

Apartado 1

Si se tiene conocimiento de que cualquiera de los Pokémon mencionados a continuación forma parte del Equipo de Combate de un jugador, este habrá cometido un **Error de equipo grave** y deberá ser penalizado según lo estipulado en la sección Normativa de penalizaciones para videojuegos de Pokémon.

El Pokémon infractor deberá eliminarse del Equipo de Combate. Si a raíz de ello el jugador se queda con menos del número mínimo de Pokémon requeridos por la inscripción, se le penalizará con la **Descalificación** del evento.

- ⊕ Cualquier Pokémon dentro de una Poké Ball que no pueda encontrarse durante el transcurso normal de una partida o mediante promociones oficiales, como por ejemplo:
 - Cualquier Pokémon que tenga "Origen: Cuidados Pokémon" en su pantalla de datos y que esté en una Master Ball o en una Gloria Ball.
- ⊕ Cualquier Pokémon variocolor cuya forma variocolor no pueda encontrarse durante el transcurso normal de una partida o mediante promociones oficiales.

Apartado 2

Si se tiene conocimiento de que cualquiera de los Pokémon mencionados a continuación forma parte del Equipo de Combate de un jugador, este habrá cometido un **Error de equipo muy grave** y deberá ser penalizado de acuerdo con la Normativa de penalizaciones para videojuegos de Pokémon.

- ⊕ Cualquier Pokémon con un movimiento, habilidad, naturaleza u otro atributo que proporcione ventaja a la hora de combatir que no pueda obtenerse en el transcurso normal de una partida o en promociones oficiales.

Apéndice B. Actualizaciones de documentos

Juego Organizado Pokémon se reserva el derecho de modificar o alterar este reglamento como vea conveniente, así como el derecho a interpretar, modificar, clarificar o notificar cualquier cambio oficial respecto a dicho reglamento, con o sin previo aviso.

Las actualizaciones de los documentos estarán disponibles en el [sitio oficial de Pokémon](#).

Cambios en la última versión (vigentes a partir del 29 de marzo de 2021)

Apartado	Revisión	Detalles
1	9.ª serie	Actualización de las reglas para la 9.ª serie