

# Manual de reglas de los torneos de Play! Pokémon

---

**VERSIÓN EN ESPAÑOL (ESPAÑA)**

**Fecha de la última revisión:** 24 de marzo de 2025

# Índice

|          |   |           |
|----------|---|-----------|
| <b>1</b> | <b>Instrucciones de uso .....</b>   | <b>3</b>  |
| 1.1      | Material de apoyo .....   | 3         |
| 1.2      | Secciones recomendadas y tipos de público .....                           | 3         |
| <b>2</b> | <b>Bases de participación .....</b>                                       | <b>4</b>  |
| 2.1      | Introducción .....  | 4         |
| 2.2      | ID de jugador .....   | 4         |
| 2.3      | Requisitos para participar .....  | 4         |
| 2.4      | Qué se espera de los asistentes .....                                     | 6         |
| 2.5      | Definición de roles y responsabilidades .....                             | 7         |
| 2.6      | Publicación de información del torneo .....                               | 11        |
| <b>3</b> | <b>Normas del torneo .....</b>  | <b>12</b> |
| 3.1      | Introducción .....  | 12        |
| 3.2      | Programación de torneos .....   | 12        |
| 3.3      | Inscripción en el torneo .....  | 13        |
| 3.4      | Integridad del torneo .....   | 13        |
| 3.5      | Comunicación de los resultados del torneo .....                           | 15        |
| 3.6      | Retransmisión de los encuentros .....                                     | 16        |
| 3.7      | Premios .....   | 17        |
| <b>4</b> | <b>Funcionamiento y detalles de los torneos .....</b>                     | <b>18</b> |
| 4.1      | Introducción .....  | 18        |
| 4.2      | Categorías de edad .....  | 19        |
| 4.3      | Requisitos de los competidores .....                                      | 19        |
| 4.4      | Historial de resultados y clasificaciones .....                           | 21        |
| 4.5      | Conceder la victoria y empates intencionados .....                        | 23        |
| 4.6      | Estilos de torneos de Play! Pokémon .....                                 | 24        |
| 4.7      | Emparejamientos .....   | 31        |
| 4.8      | Retirada de un torneo .....   | 32        |
| <b>5</b> | <b>Reglamento de los torneos del Juego de Cartas Coleccionables .....</b> | <b>33</b> |
| 5.1      | Introducción .....  | 33        |
| 5.2      | Legalidad de las cartas .....   | 33        |
| 5.3      | Legalidad de la baraja .....  | 36        |

|     |   |    |
|-----|---|----|
| 5.4 | Eventos de formato Construido.....                  | 36 |
| 5.5 | Torneos de formato Limitado .....                   | 40 |
| 5.6 | Gestión del área de juego .....                     | 42 |
| 5.7 | Barajar y orden aleatorio de la baraja .....        | 45 |
| 5.8 | El juego en los torneos.....                        | 46 |
| 6   | Reglas de los torneos de otros productos .....      | 51 |
| 7   | Infracciones y penalizaciones.....                  | 52 |
| 7.1 | Introducción.....                                   | 52 |
| 7.2 | Tipos de penalizaciones .....                       | 52 |
| 7.3 | Infracciones básicas .....                          | 55 |
| 7.4 | Adaptación de las penalizaciones recomendadas ..... | 64 |
| 7.5 | Imposición de las penalizaciones.....               | 67 |
| 7.6 | Comunicación de las penalizaciones.....             | 67 |
| 7.7 | Medidas disciplinarias.....                         | 68 |
| 8   | Resumen de los cambios.....                         | 70 |

---

# 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 de apoyo

---

Este manual debe leerse junto con las Normas de conducta, las Condiciones de uso, la Política de inclusión y la Política de accesibilidad de Play! Pokémon, así como con cualquier directriz aplicable al tipo de torneo en el que participes (videojuegos, *GO*, *UNITE*, etc.).

## 1.2 Secciones recomendadas y tipos de público

---

| Público  | Secciones recomendadas  | Número de página          |
|--|---|---------------------------|
| Profesores Pokémon:<br><i>Jueces</i>                                   | Lee el documento completo y familiarízate con él.   | –                         |
| Profesores Pokémon:<br><i>Organizadores y coordinadores de torneos</i> | 2. Bases de participación<br>3. Normas del torneo<br>4. Funcionamiento y detalles del torneo<br>7. Infracciones y penalizaciones  | 4<br>11<br>17<br>47       |
| Competidores   | 2. Bases de participación<br>3. Normas del torneo<br>5. Reglamento de los torneos del Juego de Cartas Coleccionables o<br>6. Reglamento de los torneos de videojuegos<br>7. Infracciones y penalizaciones | 4<br>11<br>28<br>43<br>47 |
| Padres y madres de los competidores                                    | 2. Bases de participación<br>3. Normas del torneo<br>7. Infracciones y penalizaciones   | 4<br>11<br>47             |
| 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 competidores, 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 qué se espera 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. Si quieres obtener más información, ¡[haz clic aquí!](#)

Sin embargo, aquellos competidores 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 competidor 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 podrá beneficiar del seguimiento de su participación en los torneos y conseguir premios y otras ventajas.

Los competidores 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 Play! 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.

## 2.3.2 Eventos de la Serie de Campeonatos

---

Las siguientes personas no podrán participar en torneos de Play! Pokémon en los que se puedan ganar Championship Points.

- Aquellos que figuran en la sección 2.3.1.
- Los competidores menores de 6 años.
- Empleados actuales de The Pokémon Company y de sus filiales actuales, incluidas (entre otras) las siguientes: The Pokémon Company International, The Pokémon Company International Ireland, Pokémon Korea, Pokémon Singapore y Pokémon Shanghai.
  - Esto incluye antiguos empleados de cualquiera de las empresas mencionadas, durante los 60 días posteriores a su último día en la empresa.
- Empleados actuales de GAME FREAK inc. o Creatures Inc.
  - Esto incluye antiguos empleados de GAME FREAK inc. o Creatures Inc., durante los 60 días posteriores a su último día en la empresa.
- Familiares directos de los actuales empleados de The Pokémon Company y de sus compañías subsidiarias: The Pokémon Company International, The Pokémon Company International Ireland, Pokémon Korea, Pokémon Singapore y Pokémon Shanghai.
- Contratistas de cualquiera de las compañías antes mencionadas que estén involucrados en dar soporte o implementar los programas de Play! Pokémon, o cuya función les dé acceso anticipado a los productos utilizados por los programas de Play! Pokémon.
- Empleados de empresas que son responsables del funcionamiento o la coordinación de los programas de Play! Pokémon en sus países.

### 2.3.2.1 Eventos de la Serie de Campeonatos de Videojuegos

- Aquellos que figuran 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.

### 2.3.2.2 Eventos de la Serie de Campeonatos de Pokémon GO

- Aquellos que figuran en la sección 2.3.1.
- Empleados actuales de Niantic.
  - Esto incluye a antiguos empleados de Niantic, durante los 60 días posteriores a su último día en la empresa.

### 2.3.2.3 Eventos de la Serie de Campeonatos de *Pokémon UNITE*

- Aquellos que figuran en la sección 2.3.1.
- Empleados actuales de TiMi Studio Group.
  - Esto incluye a antiguos empleados de TiMi Studio Group, durante los 60 días posteriores a su último día en la empresa.

## 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 comportamientos aceptables 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, Play! Pokémon prohíbe las siguientes conductas:

- Vender o consumir bebidas alcohólicas u otras sustancias que puedan alterar el comportamiento.
- Apostar sobre el resultado de una partida, una parte de una partida, un encuentro o una serie de encuentros.
- Ofrecer cualquier forma de compensación con la intención de alterar el resultado de una partida, una parte de una partida, un encuentro o una serie de encuentros; sobornar.

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 infrinjan las Normas de conducta o la Política de inclusión de Play! Pokémon, o que no se ajusten al ambiente de los torneos de Play! Pokémon por cualquier motivo.
  - Si un miembro del personal solicita un cambio de vestimenta, el asistente es responsable de ponerse una vestimenta adecuada antes de regresar al recinto. Las infracciones repetidas o el incumplimiento de las solicitudes del personal pueden suponer la expulsión del recinto.
- Cualquier vestimenta que pueda provocar confusión en relación con el tipo de participación del asistente en el evento (por ejemplo, un uniforme o camiseta de juez cuando no se forma parte del personal activamente).

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

#### 2.4.1.1 Durante el torneo

Los competidores 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 competidor esté participando en un torneo de videojuegos Pokémon (videojuegos, *Pokémon GO* o *Pokémon UNITE*) y los auriculares estén conectados de manera visible a su propia consola de juego. Asimismo, se prohíbe el uso de auriculares de diadema (auriculares con micrófono incorporado), excepto en los torneos de *Pokémon UNITE*.

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, tanto en formato físico como digital.
  - Recuerda que las notas de seguimiento de los turnos no se consideran apuntes de ayuda y se pueden emplear durante el torneo; no obstante, los competidores son responsables del uso de las notas de seguimiento de los turnos, y cualquier infracción en el juego producida como consecuencia del uso inadecuado de dichas notas puede suponer una penalización correspondiente.

## 2.5 Definición de roles y responsabilidades

---

### 2.5.1 Competidores

---

Se considera competidor a cualquier participante activo en un torneo de Play! Pokémon. Los competidores que abandonen un torneo o queden eliminados pasan a ser espectadores.

### 2.5.1.1 Responsabilidades de los competidores

Todos los competidores 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 competidores 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 competidor (lista de baraja) o de los Pokémon que integran el equipo de un competidor (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 o juego digital oficial que funcione debidamente.
  - Dispositivo propio para los torneos de aplicaciones móviles en los que el organizador no suministra dispositivos, o cualquier dispositivo personal necesario para la autenticación con objeto de facilitar el inicio de sesión en un dispositivo suministrado por el organizador.

## 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, madres, tutores y competidores 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 competidores.
- 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 competidor participante en el torneo, ese competidor podría resultar penalizado como si hubiese estado implicado en dicho comportamiento inadecuado.

En última instancia, esto podría conllevar la descalificación de ese competidor 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 programó 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 programación 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 competidores la siguiente información en un plazo adecuado:

- Tipo de torneo (sistema suizo, sistema suizo más eliminación directa entre 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)
- Hora de inicio del torneo y cualquier retraso que pudiera afectar a dicha hora
- Ronda de los mejores clasificados (si procede)
- 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 competidores 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. Play! 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 competidor.

- Negarse a juzgar un encuentro en el que pueda existir un posible conflicto de intereses (por ejemplo, encuentros en los que participen familiares, amigos cercanos, compañeros de equipo o socios de trabajo), siempre que sea posible.
- Dar ejemplo y fomentar la deportividad.

#### 2.5.4.2 Responsabilidades del juez principal

Además de asumir las responsabilidades correspondientes a un juez, 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 que se deban a ausencias).

### 2.5.5 Tanteador

---

El tanteador es un miembro de la plantilla del torneo responsable de registrar de manera precisa los resultados de las partidas y de generar los emparejamientos a medida que el torneo avance en nombre del organizador. La función de tanteador la pueden desempeñar un Profesor, un juez, el organizador u otra persona a la que se asigne específicamente dicha labor. No obstante, esta persona debe disponer de la certificación pertinente para manejar el software del torneo.

#### 2.5.5.1 Responsabilidades del tanteador

- Garantizar la integridad del torneo generando emparejamientos correctos para cada ronda y registrando los resultados exactos de cada una de dichas rondas.
- Resolver cualquier problema de puntuación que surja en coordinación con el organizador. Para determinar la solución óptima, el organizador tendrá la última palabra a la hora de decidir la forma en que se corrige cada problema en cuestión.
- Generar clasificaciones después de la ronda final de rondas suizas y para cualquier ronda anterior adicional, según lo soliciten el juez principal y/o el organizador del torneo.
- Garantizar que toda la información del archivo del torneo sea fidedigna y completa para que el organizador la envíe una vez concluidos todos los encuentros.

### 2.5.6 Requisitos de participación de los competidores y de los Profesores

---

#### 2.5.6.1 Requisitos de participación de los competidores

Es responsabilidad del organizador del torneo confirmar que los competidores asistentes a sus eventos cumplen con los requisitos necesarios para participar en los eventos de Play! Pokémon. La información correspondiente a los requisitos que cada competidor debe cumplir se encuentra en la pestaña

"Información para el organizador" de la cuenta del Club de Entrenadores Pokémon del organizador, donde se indica qué competidores son aptos para participar. Permitir a competidores no aptos participar en eventos de Play! Pokémon puede alterar el desarrollo de los eventos, provocar la anulación de los torneos y posibles medidas disciplinarias. Consulta esta información con frecuencia para garantizar la integridad de tus eventos.

#### 2.5.6.2 Requisitos de participación de los Profesores

Es responsabilidad del organizador del torneo confirmar que todos los miembros del personal también cumplen con los requisitos necesarios para participar en los eventos de Play! Pokémon y que disponen de las funciones de Profesor pertinentes para asumir los puestos que se les asignen. Los organizadores deben verificar que cada Profesor es apto, consultando la información situada en la pestaña "Información para el jugador" de su cuenta del Club de Entrenadores Pokémon. Permitir que Profesores no aptos participen en eventos puede alterar el desarrollo de los mismos, provocar la anulación de los torneos y posibles medidas disciplinarias. Consulta esta información con frecuencia para garantizar la integridad de tus eventos.

## 2.6 Publicación de información del torneo

---

Play! Pokémon se reserva el derecho a publicar información de los torneos, como las listas de baraja, listas de equipo, transcripciones, grabaciones de audio y/o vídeo u otra información, penalizaciones de competidores, premios o cualquier otra información resultante del torneo.

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

La asistencia a un evento de Play! Pokémon puede conllevar que la imagen de un participante sea fotografiada o grabada 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 competidor 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 Play! 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

---

La preferencia de Play! Pokémon es que todos los eventos autorizados se lleven a cabo en una Liga Pokémon oficial celebrada en una tienda de juegos. Sin embargo, sabemos que estos espacios no siempre están disponibles y, por lo tanto, permitimos que los eventos no relacionados con las Ligas se celebren en otros espacios públicos, como centros comunitarios, bibliotecas o salas alquiladas. Los eventos de Play! Pokémon deben celebrarse en recintos de Liga aprobados. Las Ligas podrán solicitar la celebración de los Desafíos de Liga y de las Copas de Liga en recintos de mayor tamaño relleno el formulario de solicitud para recinto alternativo. Para obtener más información acerca de los requisitos y las restricciones de los recintos alternativos, [consulta este artículo](#).

En todos los eventos, incluidos los que sean de Liga y los que no, 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 en vigor.

Play! Pokémon no considera que las ferias, convenciones y otros tipos de espacios similares sean ubicaciones apropiadas para celebrar eventos de la Serie de Campeonatos o eventos de Liga oficiales.

#### 3.2.2 Programación de eventos oficiales

---

Play! Pokémon exige a los Profesores que programen sus eventos de la Serie de Campeonatos con un mínimo de 14 días de antelación a la fecha en la que esté previsto el evento. Esto garantiza que los competidores tengan la oportunidad de encontrar el torneo usando la herramienta del localizador de eventos.

Play! Pokémon recomienda encarecidamente programar los torneos oficiales de la Liga que no sean eventos de la Serie de Campeonatos (como los torneos amistosos y los eventos de Prelanzamiento) lo antes posible para ofrecer a los competidores la oportunidad de participar en el torneo. No obstante, no es obligatorio programar estos eventos con 14 días de antelación a la fecha del torneo. Para obtener más información sobre la programación de torneos de Liga, consulta la sección 5.1 del Manual de reglas de las Ligas.

#### 3.2.2.1 Eventos de la Serie de Campeonatos

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

Puede que algunos eventos de la Serie de Campeonatos no se programen 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 reciban a la hora de organizar cada tipo de evento de la Serie de Campeonatos.

### 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 Play! Pokémon, con las siguientes excepciones:

- Los organizadores podrán dar prioridad de inscripción a competidores que asistan regularmente a las sesiones de Liga Pokémon en un establecimiento asociado.
- Los organizadores podrán denegar la entrada a cualquier competidor 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.

Play! 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 su cuantía.

### 3.4 Integridad del torneo

---

Es crucial que los eventos de la Serie de Campeonatos operen con los más altos niveles de exigencia. Se debe hacer todo lo posible para evitar cualquier amenaza a la integridad del torneo. Aunque se recomienda que todos los torneos oficiales de Play! Pokémon sigan las pautas descritas a continuación,

las indicaciones incluidas en esta sección sí son obligatorias para todos los eventos de la Serie de Campeonatos.

### **3.4.1 Controles de legalidad**

---

Siempre deben recopilarse las listas de baraja o las listas de equipo en los eventos de la Serie de Campeonatos, y pueden realizarse comprobaciones de legalidad en cualquier momento durante cualquier fase del torneo.

Play! 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 documento de reglas. Por ello, el organizador debe estar presente en el torneo mientras dicho torneo esté en curso.

En circunstancias excepcionales, Play! 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**

Play! Pokémon recomienda encarecidamente que todos los torneos, especialmente los eventos de la Serie de Campeonatos, sean dirigidos por Profesores que tengan una certificación de Profesor. 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 competidores 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**

Play! 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 valorados.

### **3.4.3 Apelaciones al juez principal**

---

Si un competidor no está de acuerdo con el fallo de un juez que le afecte, podrá apelar al juez principal. El personal de los eventos de la Serie de Campeonatos de mayor tamaño, como los Campeonatos

Regionales, Internacionales y el Mundial, pueden disponer de un número adicional de jueces principales asistentes que también puedan revisar las apelaciones.

Un competidor no puede apelar antes de que el fallo inicial se anuncie de manera completa. Los competidores no tienen permitido solicitar que un juez en concreto se encargue de sus apelaciones.

Los fallos que provengan del juez principal se consideran finales. Tras una apelación, los fallos que provengan de un juez principal asistente también se consideran finales.

Si un competidor sigue sin estar de acuerdo tras la apelación, puede ponerse en contacto con Play! Pokémon a través del servicio de atención al cliente de Play! Pokémon tras la conclusión del evento. No existen más vías de apelación en el recinto del evento.

### **3.4.4 Documentación en papel**

---

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

#### **3.4.4.1 Hojas de combate**

La hoja de combate sirve como un registro escrito del resultado de cualquier encuentro. Se deben utilizar hojas de combate en todos los eventos de la Serie de Campeonatos de videojuegos y JCC Pokémon, así como en las Copas y Desafíos de *Pokémon GO*.

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

Una vez que la hoja de 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**

---

Play! 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 futura celebración de eventos de la Serie de Campeonatos por parte del organizador.

### **3.5.1 Errores con el ID de jugador**

---

En caso de detectar que se ha registrado incorrectamente su ID de jugador, el competidor 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 competidores 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 competidores 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 competidores deben atenerse a estas consideraciones.

### **3.6.1 Participación en encuentros retransmitidos**

---

Se recuerda a los competidores 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 competidores 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 competidor de participar plenamente en el encuentro.

Si los competidores 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 elevarse a instancias superiores cuando se producen durante encuentros que son retransmitidos.

### **3.6.3 Patrocinadores y exhibición de logotipos**

---

Los competidores y equipos que deseen firmar un acuerdo de patrocinio, así como llevar, usar o promocionar de cualquier forma el logotipo de un patrocinador en los eventos de Play! Pokémon, deben solicitar la aprobación cumplimentando el formulario de autorización de patrocinio, disponible a través del servicio de atención al cliente.

La solicitud de aprobación debe cumplir con nuestros requisitos de patrocinio (indicados a continuación) y recibirse como mínimo tres semanas antes del evento en el que desea exhibirse el logotipo del patrocinador. Todas las aprobaciones se concederán a la entera discreción de TPCi, y TPCi se reserva el derecho a denegar cualquier solicitud.

Puedes encontrar información detallada sobre la Política de patrocinio de los eventos de Puntuación Clasificatoria aquí: <https://www.pokemon.com/es/play-pokemon/sobre/politica-de-patrocinio-de-los-eventos-de-puntuacion-clasificatoria>

## 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 Play! Pokémon.

Play! 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 competidores 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 competidores 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 competidores en la distribución de premios

---

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

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

Si alguno de estos ajustes se realizara después de concederse los premios materiales, aquellos competidores 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 competidores renuncian a ellos. Los competidores no deben asumir que podrán reclamar los premios más tarde en caso de que no se encuentren presentes durante el torneo para recibirlos.

### 3.7.5 Play! Points

---

El programa de Play! Pokémon realizará un seguimiento de los Play! Points como herramienta de desempate. Es posible que esta herramienta de desempate también se utilice en circunstancias excepcionales para resolver empates de Championship Points, por ejemplo, a la hora de determinar los gastos de viaje por parte de Play! Pokémon. Puedes encontrar más información al respecto en la página de Play! Points.

## 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 competidores
- Cómo se calcula la clasificación final de un competidor

## 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 (o más). Si se van a jugar encuentros al mejor de tres (o más) 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 competidores presentes como del estilo del torneo.

## 4.2 Categorías de edad

---

Siempre que proceda, Play! Pokémon divide a los competidores en tres categorías de edad: Júnior, Sénior y Máster.

La categoría de edad en la que participa un competidor 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 competidores compitan contra un mismo grupo de rivales durante toda la temporada.

### Categorías de edad para la temporada 2025 de la Serie de Campeonatos

|                  |   |
|------------------|---|
| Categoría Júnior | Competidores nacidos en <b>2013</b> o después                   |
| Categoría Sénior | Competidores nacidos entre <b>2009 y 2012</b> , ambos incluidos |
| Categoría Máster | Competidores nacidos en <b>2008</b> o antes                     |

---

## 4.3 Requisitos de los competidores

---

### 4.3.1 Número mínimo de competidores

---

Los torneos oficiales de Play! Pokémon deben cumplir los siguientes criterios:

- Deben participar como mínimo 4 competidores en el torneo.
- Los competidores deben completar 3 rondas.
- Cada competidor debe competir contra un rival válido.
  - Un rival válido es cualquier contrincante contra el que el competidor no haya jugado ya antes de concluir la ronda 3.

- Si se produce un abandono de competidores en el torneo de forma que un competidor no pueda enfrentarse a un rival válido antes de la ronda 3, el torneo será nulo.

Si no se cumple alguno de estos criterios, el organizador debe declarar el torneo “Cancelado”.

#### 4.3.1.1 Edades combinadas

El sistema de emparejamiento suizo con modificaciones de edad se emplea cuando hay menos de 6 competidores en una categoría de edad. Los competidores se combinan en grupos de categorías de edad mixtos para las rondas suizas, pero se separan por categoría de edad para las rondas de eliminación directa. Las clasificaciones siempre se separan por categoría de edad, aunque no se realice una ronda de eliminación directa.

El software comprueba primero la categoría Júnior y, si hay menos de 6 competidores, la combina con la Sénior. Si sigue habiendo menos de 6 competidores, tanto la categoría Júnior como la Sénior se combinan con la Máster. Si hay al menos 6 competidores Júnior pero menos de 6 Sénior, la categoría Sénior se combina con la Máster. Si la categoría Máster es la única que tiene menos de 6 competidores, se combina con la Sénior.

Aunque el número mínimo de competidores necesario para crear un grupo separado por categoría de edad sea 6, los torneos pueden celebrarse con tan solo 4 competidores. Los grupos que combinen varias categorías de edad solo comparten los emparejamientos de las rondas suizas. Cada categoría de edad tiene su propia clasificación y, si procede, su propia ronda de eliminación directa.

#### 4.3.2 **Impuntualidad**

---

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

Los competidores 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.

#### 4.3.3 **Impuntualidad en los eventos de la Serie de Campeonatos**

---

No se pueden añadir competidores a un evento de la Serie de Campeonatos 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 competidor 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 competidor 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 competidor, y deberán ser verificados por los competidores 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 competidor es incorrecto.

El organizador puede subsanar el error antes de que comience la ronda y volver a hacer los emparejamientos del número mínimo de competidores 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 competidor 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 un encuentro, 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 un encuentro, muchas rondas después, tiene un impacto mucho mayor en el torneo y puede provocar que un competidor 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 los encuentros de ese competidor lo coloque en posiciones superiores.

**Nota:** Durante los eventos de la Serie de Campeonatos y de nivel superior, los competidores de *Pokémon GO* serán responsables de consultar su posición clasificatoria antes del comienzo de su próximo encuentro, ya que los emparejamientos de las rondas no se pueden modificar una vez iniciada una nueva serie de encuentros.

### 4.4.2 Puntos de partida

---

Los puntos de partida se acumulan a medida que los competidores avanzan en el torneo. El número de puntos de partida que un competidor 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  |

En cada encuentro, los competidores 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 competidor es 4/3/1, tiene un total de 13 puntos. Sería la misma cantidad de puntos que un competidor con un historial de resultados de 3/1/4.

Los puntos de los encuentros se imprimen y muestran en cada ronda, en los emparejamientos y hojas de combate, junto al nombre de cada competidor. 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 competidor 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 competidor 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 competidor 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 competidor 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 competidor 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 competidor, 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 competidor haya recibido un pase automático al azar no cuentan como una victoria para el competidor. 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 competidores 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 competidor puede decidir conceder la victoria por cualquier motivo. Sin embargo, Play! Pokémon no reconoce ningún acuerdo informal entre los competidores en relación con el resultado de un encuentro antes de la firma de la hoja de combate. Los competidores 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 competidores no pueden:

- 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 del encuentro.
- 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 (como un lanzamiento de moneda) o cualquier otro método.

## 4.6 Estilos de torneos de Play! Pokémon

Los torneos oficiales de videojuegos y de JCC Pokémon pueden celebrarse utilizando el sistema suizo, eliminación directa o suizo más eliminación directa. Los eventos oficiales de Pokémon GO se celebran con el sistema suizo más eliminación directa. Los Campeonatos Regionales, Campeonatos Internacionales y Campeonatos Mundiales de *Pokémon GO* se celebran como torneos de eliminación doble. Dependiendo del número de asistentes, los eventos de *Pokémon GO* pueden llevarse a cabo en dos fases: una fase de grupos y una ronda final.

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

### 4.6.1 Sistema suizo

La mayoría de los eventos de la Serie de Campeonatos 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 competidores que tengan entre ellos un historial de resultados igual o similar hasta que quede solo un competidor invicto.

Los torneos que siguen el método de emparejamiento suizo permiten que todos los competidores 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 competidores son emparejados al azar para la primera ronda. Si hay un número impar de jugadores, el competidor 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 competidores en el grupo 1-0 (1 victoria, 0 derrotas) son emparejados al azar entre ellos; los competidores en el grupo 0-1 (0 victorias, 1 derrota) son emparejados de la misma manera.<br>Si hay un número impar de competidores, uno de los competidores del grupo 1-0 es emparejado al azar con uno de los competidores 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 competidores en el grupo 0-1, un competidor de esta ronda recibe un pase automático, tal como se describe arriba. |
| Siguientes rondas  |

Se continuará emparejando a los competidores al azar según su historial de resultados hasta que el número acordado de rondas haya terminado. El competidor que aparezca en el primer puesto de la lista de clasificación en este momento es el campeón.

Si hay un número impar de competidores, 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 competidor 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 competidor invicto, o aquel competidor con el mejor historial de resultados y desempates, será el ganador del torneo. El resto de los competidores quedarán clasificados en función de su historial final en el evento.

Como los competidores tienen, a menudo, historiales similares, Play! Pokémon usa el sistema de desempates para determinar la clasificación final de cada competidor. Una vez que los competidores están clasificados en base a su historial de resultados finales, se desempata siguiendo una serie de criterios en el siguiente orden.

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

| <b>Primer desempate</b>  | <b>Porcentaje de victorias de los rivales</b>                   |
|--|---|
| Los competidores que estén empatados serán clasificados en función de su porcentaje de victorias de los rivales, de mayor a menor.   |   |
| <b>Segundo desempate</b>   | <b>El porcentaje de victorias de los rivales de los rivales</b> |
| Los competidores que sigan empatados serán clasificados ahora en función del porcentaje de victorias de los rivales de los rivales, de mayor a menor.                                |   |
| El porcentaje de victorias de los rivales de los rivales de un competidor es la media del porcentaje de victorias de los rivales de sus rivales.                                     |   |
| <b>Desempate Final</b>   | <b>Frente a frente</b>  |
| Si solo dos competidores están empatados en las posiciones finales y se han enfrentado durante el torneo, el ganador de ese encuentro se clasificará por encima del perdedor.        |   |
| Si dos competidores 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. |   |
| Si más de dos competidores llegan empatados a la clasificación final, el orden de aparición se determinará de forma aleatoria.   |   |

## 4.6.2 Eliminación directa

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

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

Los torneos de eliminación directa funcionan de la siguiente manera:

| Ronda 1   |
|---|
| Se asignan posiciones al azar a los competidores 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.  |
| Siguientes rondas   |
| Se continúa emparejando a los competidores en los grupos. El ganador de cada encuentro pasa a la siguiente ronda, mientras que el perdedor queda eliminado del torneo.<br>Al final, solo quedarán dos competidores, y el ganador de ese encuentro se convertirá en el ganador del torneo. |

### 4.6.2.1 Grupos de eliminación directa

Si el número de competidores en el evento no es una potencia de 2 (8, 16, 32, 64, 128, 256, etc.), los competidores en las primeras posiciones reciben pases automáticos. El número de competidores 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 competidores 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 competidor que haya quedado será el ganador del torneo. Todos los demás competidores se clasificarán en función del historial final del rival que los haya eliminado del evento.

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

### 4.6.2.3 Desempate de posiciones

El organizador puede hacer que los competidores que perdieron en los 4 primeros puestos jueguen para disputarse el 3.<sup>er</sup> y 4.<sup>o</sup> 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 competidores que asistan al torneo, y después posicionar a los competidores mejor clasificados en grupos de eliminación directa y jugar hasta que solo quede un competidor. Ese competidor es el ganador del torneo.

La mayoría de los eventos de la Serie de Campeonatos de videojuegos y JCC Pokémon siguen una variación de este estilo de torneo. El siguiente apartado explica qué eventos de la Serie de Campeonatos utilizan cada variante y los detalles y diferencias entre cada una de ellas.

Play! Pokémon se reserva el derecho a realizar alteraciones en el formato de torneo de un evento en cualquier momento y por cualquier motivo.

Los organizadores deben tener en cuenta que los competidores 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 los eventos de la Serie de Campeonatos

| Estructura de los torneos en los eventos de la Serie de Campeonatos |                                   |   |   |
|---|-----------------------------------|---|---|
| Partida   | Evento de la Serie de Campeonatos | Modalidad de torneo   | Estructura del torneo                           |
| Videojuegos   | Desafíos de Liga                  | Evento de Puntuación Clasificatoria de campeonatos de videojuegos (TOM) | Variante 1: Campeonato de videojuegos de un día |
| Videojuegos   | Copa de Liga                      |   |   |
| Videojuegos   | Campeonatos Regionales            | Campeonato de JCC Pokémon de <b>dos días</b> (TOM)                      | Variante 5: Formato de los Campeonatos de 2025  |
| Videojuegos   | Campeonatos Internacionales       |   |   |
| JCC   | Desafíos de Liga                  | Desafío de Liga de JCC Pokémon  | Variante 2: JCC solo de rondas suizas           |
| JCC   | Copa de Liga                      | Copa de Liga de JCC Pokémon   | Variante 3: JCC de un día                       |
| JCC   | Campeonatos Regionales            | Campeonato de JCC Pokémon de <b>dos días</b> (TOM)                      | Variante 5: Formato de los Campeonatos de 2025  |
| JCC   | Campeonatos Internacionales       |   |   |
| GO  | Desafío de Liga y Copa de Liga    | Evento de Puntuación Clasificatoria de <i>Pokémon GO</i>                | Variante 4: <i>Pokémon GO</i> de un día         |
| GO  | Campeonatos Regionales            | Campeonato Challenge  | Doble eliminación                               |

|    |                             |                      |                   |
|----|-----------------------------|----------------------|-------------------|
| GO | Campeonatos Internacionales | Campeonato Challenge | Doble eliminación |
|----|-----------------------------|----------------------|-------------------|

#### 4.6.3.2 Estructura de los torneos de un día

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

| <b>Variante 1: Campeonato de videojuegos de un día</b> |               |                               |                            |
|--|---------------|-------------------------------|----------------------------|
| Competidores 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                         |

| <b>Variante 2: JCC solo de rondas suizas</b> |               |                               |                            |
|--|---------------|-------------------------------|----------------------------|
| Competidores por categoría de edad           | Rondas suizas | Rondas de eliminación directa | Duración total (en rondas) |
| 4-8  | 3             | 0                             | 3                          |
| 9-16   | 4             | 0                             | 4                          |
| 17-32  | 5             | 0                             | 5                          |
| 33-64  | 6             | 0                             | 6                          |
| 65-128                                       | 7             | 0                             | 7                          |
| 129-256                                      | 8             | 0                             | 8                          |
| 257-512                                      | 9             | 0                             | 9                          |
| +513   | 10            | 0                             | 10                         |

#### **Variante 3: JCC de un día**

| Competidores 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                         |

#### **Variante 4: *Pokémon GO* de un día**

| Competidores 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                         |

#### 4.6.3.3 Estructura de los torneos de dos fases

Los eventos de la Serie de Campeonatos de mayor envergadura pueden celebrarse durante dos o tres días, en cuyo caso, una parte de los competidores con mejores puntuaciones avanzaría a una segunda fase de rondas suizas.

Los límites de puntos de partida para clasificarse para la segunda fase de rondas suizas —así como el número de rondas suizas celebradas en la segunda fase— dependen del número de competidores por

categoría de edad, tal como se detalla en la siguiente tabla. Nota: La línea roja indica el punto en el que se requiere una segunda fase de rondas suizas.

| <b>Variante 5: Formato de los Campeonatos de 2025</b> |                            |                               |  |                               |                                |                         |
|---|----------------------------|-------------------------------|--|-------------------------------|--------------------------------|-------------------------|
| Competidores por categoría de edad                    | N.º total de rondas suizas | Primera fase de rondas suizas | Límite de puntos de partida para la segunda fase | Segunda fase de rondas suizas | Grupo de los mejores (top cut) | Notas                   |
| 4-8   | 3                          | 3                             | N/P  | 0                             | N/P                            | Ronda suiza natural     |
| 9-16  | 4                          | 4                             | N/P  | 0                             | Top 2 asimétrico               | Ronda suiza natural     |
| 17-32   | 6                          | 6                             | N/P  | 0                             | Top 4 asimétrico               | Ronda suiza natural + 1 |
| 33-64   | 7                          | 7                             | N/P  | 0                             | Top 6 asimétrico               | Ronda suiza natural + 1 |
| 65-128  | 8                          | 6                             | 10   | 2                             | Top 8 asimétrico               | Ronda suiza natural + 1 |
| 129-256   | 9                          | 7                             | 13   | 2                             | Top 8 asimétrico               | Ronda suiza natural + 1 |
| 257-512   | 10                         | 8                             | 16   | 2                             | Top 8 asimétrico               | Ronda suiza natural + 1 |
| 513-1024  | 11                         | 8                             | 16   | 3                             | Top 8 asimétrico               | Ronda suiza natural + 1 |
| 1025-2048   | 12                         | 8                             | 16   | 4                             | Top 8 asimétrico               | Ronda suiza natural + 1 |
| 2049-4096   | 13                         | 9                             | 19   | 4                             | Top 8 asimétrico               | Ronda suiza natural + 1 |
| 4097-8192   | 14                         | 9                             | 19   | 5                             | Top 8 asimétrico               | Ronda suiza natural + 1 |

#### 4.6.3.4 Estructura de las rondas en los eventos de la Serie de Campeonatos

Las rondas suizas en los eventos de la Serie de Campeonatos podrán seguir el formato de encuentros al mejor de tres. Esta decisión queda a discreción del organizador, aunque Play! Pokémon recomienda encarecidamente que en los Campeonatos Regionales o eventos de nivel superior se use el formato de encuentros al mejor de tres. Se recomienda encarecidamente que todos los eventos de *Pokémon GO* se realicen al mejor de tres, con independencia del nivel.

Las rondas de eliminación directa en los eventos de la Serie de Campeonatos que usen la estructura del torneo de rondas suizas más eliminación directa deben usar los encuentros al mejor de tres.

Las rondas de los eventos de la Serie de Campeonatos deben disponer del tiempo mínimo indicado a continuación para completarse:

- Partida única: 30 minutos

- Mejor de tres: 50 minutos

El tiempo sobrante en la ronda se considera información de dominio público para todos los competidores. Play! Pokémon recomienda que el tiempo de las rondas se muestre de manera pública en todos los eventos de la Serie de Campeonatos.

Los competidores pueden pedir a los jueces una comprobación del tiempo, que deberá ser precisa y al minuto más cercano, siempre siguiendo la mejor fuente de información de que disponga el juez.

#### 4.6.3.5 Determinación de clasificaciones en sistema suizo más eliminación directa

Después de la última ronda del sistema suizo, todos los competidores quedarán clasificados en función de sus resultados y los desempates de las rondas suizas. Un número de los competidores 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 competidor. Este competidor es el ganador del torneo.

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

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

## 4.7 Emparejamientos

---

Después de que se complete cada ronda del torneo, el organizador debe realizar los emparejamientos para la siguiente ronda y publicar dichos emparejamientos. Se debe dar a los competidores una cantidad de tiempo razonable para que informen sobre cualquier error de sus posiciones y para que encuentren su sitio antes de que un tanteador haga clic en el botón “Start Round” para comenzar la ronda en el programa TOM. Conforme al punto 4.4.1.1, los competidores de *Pokémon GO* son responsables de consultar su posición clasificatoria antes del comienzo de la siguiente ronda, ya que el programa TOM no se emplea en los torneos de *Pokémon GO* de los Campeonatos Regionales ni de otros campeonatos de nivel superior.

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 competidores podrán recibir pases automáticos. Esto ocurre si hay un número impar de competidores.

Un pase automático cuenta como una victoria en el historial de resultados del competidor, 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 competidor con el peor historial de resultados. Sin embargo, un competidor nunca podrá recibir más de un pase automático durante el transcurso de un torneo.

## 4.8 Retirada de un torneo

---

Los competidores que decidan dejar de participar en un torneo en curso tendrán que retirarse. Los competidores podrán retirarse de un torneo por cualquier motivo, pero, para abandonar un encuentro en curso, primero tendrán que ceder la victoria o acabar dicho encuentro.

El organizador podrá solicitar que los competidores cumplimenten 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 competidores que decidan retirarse del torneo antes de que su encuentro en curso termine recibirán una derrota en todas las partidas que queden por jugar. Si un competidor desea evitar recibir derrotas, deberá asegurarse de que su encuentro 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 competidor del torneo y no será emparejado en ninguna de las rondas posteriores.

### 4.8.2 Clasificación final de los competidores retirados

---

Los competidores que se retiren del torneo antes de que este finalice también quedarán registrados en la clasificación final. Cualquier competidor de *Pokémon GO* que se retire en los Campeonatos Regionales, Internacionales o Mundiales recibirá Encuentros perdidos hasta que haya perdido dos rondas, momento en el cual quedará fuera de la eliminatoria.

### 4.8.3 Clasificación final de los competidores descalificados

---

Si un competidor 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 las partidas y encuentros 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 competidores 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 en 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 competidor 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 competidores pueden usar fundas interiores o exteriores siempre que respeten las reglas de las fundas, y esto no impida que el competidor pueda barajar las cartas.

Play! 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 los torneos, Play! Pokémon limita la cantidad de idiomas permitidos para jugar en eventos de la Serie de Campeonatos 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 la Serie de Campeonatos 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  |
| Oriente Medio y Sudáfrica | Inglés  |

### 5.2.3.2 Idiomas adicionales permitidos en eventos de la Serie de Campeonatos según el país o región

| País o región   | Idioma adicional permitido |
|---|----------------------------|
| Canadá  | Francés                    |
| Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, Panamá, Paraguay, Perú | Portugués                  |
| Puerto Rico   | Español, inglés            |

### 5.2.3.3 Excepciones

En el Campeonato Mundial de JCC Pokémon, en los Campeonatos Internacionales, Regionales y Especiales, y en los eventos secundarios celebrados en estos eventos, independientemente del país en que se celebren, los competidores podrán utilizar cartas en inglés, así como cartas en cualquier idioma que sean válidas en el país de origen del competidor.

Aunque se permiten otros idiomas en los Campeonatos Regionales y los torneos de nivel superior, únicamente se garantiza la presencia de equipos de traducción en el Campeonato Mundial Pokémon. En ningún caso los jugadores deben asumir que se proporcionarán recursos de traducción aparte de las traducciones de las cartas en cualquier otro evento de la Serie de Campeonatos.

En circunstancias excepcionales, el juez principal o el organizador del torneo pueden decidir también hacer una excepción a las reglas sobre los idiomas permitidos. Esto queda a su entera discreción, y solo debería considerarse si no representa un obstáculo para el buen funcionamiento del torneo.

Aquellos competidores 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 competidor 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 competidores 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 la Serie de Campeonatos 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 competidores deben asegurarse de que sus listas de baraja son claras y precisas.

### 5.3.2 Comprobaciones de barajas

---

En todos los eventos de la Serie de Campeonatos hay que realizar comprobaciones de las barajas. Play! Pokémon espera que se realicen comprobaciones 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 competidores 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

| <b>Marcas de regulación legales</b> |                     |          |           |
|-------------------------------------|---------------------|----------|-----------|
| Fecha de legalidad                  | Marca de regulación | Estándar | Expandido |
| 10 de septiembre de 2021            | <i>D</i>            |          | ✓         |
| 10 de septiembre de 2021            | <i>E</i>            |          | ✓         |
| 12 de marzo de 2022                 | <i>F</i>            |          | ✓         |
| Viernes 14 de abril de 2023         | <i>G</i>            | ✓        | ✓         |
| 5 de abril de 2024                  | <i>H</i>            | ✓        | ✓         |
| 11 de abril de 2025                 | <i>I</i>            | ✓        | ✓         |

| <b>Expansiones de formato Expandido de Negro y Blanco</b> |  |          |           |
|---|--|----------|-----------|
| 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>  |          | ✓         |

| <b>Expansiones de formato Expandido de XY</b> |                               |          |           |
|---|-------------------------------|----------|-----------|
| 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>          |  | ✓ |

| <b>Expansiones de formato Expandido de Sol y Luna</b> |  |          |           |
|---|--|----------|-----------|
| 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>          |          | ✓         |

| <b>Otros lanzamientos de productos adicionales</b>                          |          |           |
|---|----------|-----------|
| 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>  |          | ✓         |

| <b>Cartas de promoción con el símbolo de la estrella negra</b> |            |          |           |
|--|------------|----------|-----------|
| Prefijo  | Numeración | Estándar | Expandido |

|    |                   |   |
|----|-------------------|---|
| BW | 01 y posteriores  | ✓ |
| XY | 01 y posteriores  | ✓ |
| SM | 158 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 nuevas cartas que salgan al mercado se convertirán en legales el segundo viernes después de la fecha en la que ese producto o expansión salga al mercado en Estados Unidos.

La fecha del lanzamiento y la fecha en la que las cartas de promoción podrán usarse legalmente en los torneos 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 reimpresas 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 al de la carta antigua.

Además, siempre y cuando se cumplan los criterios anteriores, si hay una versión más reciente de una carta, que actualmente es aceptable en los formatos Estándar o Expandido, podrá jugarse de forma inmediata en ese formato tras su lanzamiento.

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 competidores se encontrarán con cartas de Entrenador de expansiones anteriores que tienen el mismo nombre que las cartas nuevas pero con efectos completamente diferentes.

Los competidores 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 el formato Limitado 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 competidores 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 competidores 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 competidores 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 competidores paquetes de mejora al principio del evento (se recomienda entregar de 4 a 6 paquetes de mejora por competidor). Los competidores se dividen en grupos del mismo tamaño, cada uno de los cuales no debe superar los 8 competidores, y se sientan en un círculo.

### 5.5.2.1 Proceso de selección

Tras la señal del organizador, cada competidor abre un paquete de mejora sin revelar su contenido a los demás competidores. A continuación, cada competidor 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 competidor, se considera seleccionada y no se puede cambiar por otra carta del paquete. Luego, los competidores pasan las cartas restantes boca abajo a la persona que se encuentra a su izquierda. Las cartas que selecciona cada competidor deben permanecer en secreto durante todo el proceso.

Cada competidor 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 competidor 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 competidores 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 competidor recibe una caja de Combina y Combate del organizador al inicio del evento. Los competidores se dividen en grupos de cuatro y se sientan en un círculo.

Tras la señal del organizador, cada competidor abre su baraja de Combina y Combate de 40 cartas sin revelar su contenido a los demás competidores. Los competidores se pueden tomar unos minutos para mirar las cartas, las cuales podrán utilizar al final para crear su baraja. Cuando acaban, los competidores 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 competidores para empezar la selección. Cada competidor abre un paquete de mejora sin revelar su contenido a los demás competidores. A continuación, cada competidor 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 caja de un competidor, se considera seleccionada y no se puede cambiar por otra carta del paquete. Luego, los competidores pasan las cartas restantes boca abajo a la persona que se encuentra a su izquierda. Las cartas que selecciona cada competidor deben permanecer en secreto durante todo el proceso.

Cada competidor 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 competidores 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 competidor 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 competidores tienen 20 minutos para construir sus barajas.

## 5.6 Gestión del área de juego

---

El área de juego es el espacio que utilizan los competidores durante la partida. Es responsabilidad de cada competidor mantener dicho espacio organizado y fácilmente accesible para la partida en curso.

Siempre que no supongan un obstáculo para la partida, los competidores pueden tener amuletos u objetos de buena suerte en el área de juego, pero deben mantener el espacio organizado para ambos competidores. Como se indica en las secciones anteriores, no se permiten alimentos ni bebidas en la mesa 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 que medie el efecto de otra carta, habilidad o efecto se consideran cartas en juego desde el momento en que el competidor las suelta físicamente de su mano. Si un competidor no quiere jugar una carta, no debe ponerla en el área de juego. Las fronteras 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 competidor. La apertura de las fundas de cartas debe apuntar hacia el rival.

**B:** Cada competidor 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 competidores y el personal del torneo pueden comprobar de un vistazo cuántas cartas de Premio le quedan a cada competidor. 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 competidor.

**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 competidor para que la carta sea visible para todos los competidores.

#### 5.6.1.1 La Zona Perdida

La Zona Perdida de un competidor 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 competidores 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 competidores 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 competidores 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 competidores 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 competidores 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 competidores 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 competidor tengan el mismo lado personalizado, y ambos competidores 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.
- Los números pares en los dados (2, 4 y 6) deben usarse como la cara de una moneda. Los números impares (1, 3 y 5) deben usarse como la cruz.

## 5.7 Barajar y orden aleatorio de la baraja

---

Se espera que la baraja de cada competidor 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 competidor 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 competidor 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 competidores 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 competidores cree que una baraja no es lo suficientemente aleatoria, o si un competidor 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 competidor 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 competidor 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 competidores 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 competidor 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 competidor 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 se dan las siguientes circunstancias:

- Si un competidor pierde dos partidas (en este caso, se declarará ganador a su rival).
- Si cada competidor 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 competidores deben jugar una partida de desempate para determinar al ganador.

#### 5.8.1.3 Turno

Un turno en JCC Pokémon empieza cuando el competidor roba la primera carta y la coloca en su mano. El turno termina cuando el competidor en 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 competidor termine (*por ejemplo, Decisión de Máximo CES 145*).

## 5.8.2 Comienzo de la partida

---

### 5.8.2.1 Mulligans

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

El competidor rival puede robar una carta por cada vez que su oponente declare un *mulligan* adicional. Por ejemplo, si ambos competidores declararon 2 *mulligans* y el competidor A declaró 3 *mulligans* más, el competidor B puede robar hasta 3 cartas. Estas cartas se pueden robar solo cuando el competidor A haya puesto un Pokémon Activo, y el competidor 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 competidor sea incapaz de sacar un Pokémon Básico pese a haber declarado un número excepcional de *mulligans*. Por ejemplo, esto puede ocurrir si el competidor 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 competidores haya completado ocho *mulligans* sin robar una carta de Pokémon Básico:

1. Barajar la baraja del competidor.
2. Mostrar las cartas de la parte superior de la baraja del competidor hasta que se encuentre un Pokémon Básico.
  - a. Apartar ese Pokémon Básico.
3. Barajar la baraja una vez más.
4. A continuación, el competidor 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 competidor en activo debe completar su turno. A continuación, los competidores deben jugar tres turnos completos adicionales.

Si el tiempo se acaba durante el Chequeo Pokémon, significa que no hay un competidor 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 competidor de cada encuentro puede avanzar a la siguiente ronda. Sin embargo, en los torneos de rondas suizas no existe esta condición: 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 competidores cogen su última carta de Premio (o dejan Fuera de Combate al último Pokémon de su rival) al mismo tiempo, o si ambos competidores reciben al mismo tiempo su segunda penalización de partida perdida y no se han cumplido otras condiciones para ganar, los competidores deben determinar quién es el ganador de esa partida con una partida de desempate.

Los competidores deben prepararse como si estuvieran jugando una partida normal, incluyendo la colocación de las 6 cartas de Premio y el lanzamiento de una moneda para decidir quién sale primero. El ganador del desempate será el primer competidor 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.<sup>a</sup>, 2.<sup>a</sup> o 3.<sup>a</sup> 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 competidores 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 competidores.

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 irresoluble por parte de cualquiera de los competidores.
  - b. La intención de ambos competidores 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 competidores derivaría en una partida sin final.

2. Desde el momento en que se toma esta decisión, el juez principal informa a ambos competidores 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 competidores 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 competidores de su supervisión. Se jugarán, entonces, otros 3 turnos adicionales, siendo el turno actual el turno 0.
  - b. Después de este punto, el competidor 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 competidores lleguen a tiempo a sus partidas. La cláusula de impuntualidad sirve como primer factor de desempate para cualquier encuentro que haya quedado sin resolver después de que el tiempo asignado haya terminado, y se aplica junto a cualquier otra penalización que tenga el competidor por estar ausente durante un encuentro en curso.

Si uno de los competidores llega tarde al encuentro o se ausenta del encuentro sin permiso del juez durante cualquier periodo de tiempo durante la ronda, ese competidor 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 competidor 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 1. <sup>a</sup> partida | Empate                              |

| Tipo de torneo: rondas suizas      | Tipo de encuentro: al mejor de tres |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| El tiempo se acaba                 | Resultado de la partida             |
| Durante la 1. <sup>a</sup> partida | Empate                              |

|   |  |
|---|--|
| Entre la 1. <sup>a</sup> y la 2. <sup>a</sup> partida | El ganador de la 1. <sup>a</sup> partida gana el encuentro |
| Durante la 2. <sup>a</sup> partida                    | El ganador de la 1. <sup>a</sup> partida gana el encuentro |
| Entre la 2. <sup>a</sup> y la 3. <sup>a</sup> partida | Empate   |
| Durante la 3. <sup>a</sup> partida                    | 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.

Si ninguno de los competidores cumple con el criterio de desempate —por ejemplo, si a ambos competidores 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 competidor 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 1. <sup>a</sup> partida  | El competidor 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 1. <sup>a</sup> partida                    | El competidor al que le queden menos cartas de Premio gana el encuentro |
| Entre la 1. <sup>a</sup> y la 2. <sup>a</sup> partida | El ganador de la 1. <sup>a</sup> partida gana el encuentro              |
| Durante la 2. <sup>a</sup> partida                    | El ganador de la 1. <sup>a</sup> partida gana el encuentro              |
| Entre la 2. <sup>a</sup> y la 3. <sup>a</sup> partida | El competidor de la partida de desempate gana el encuentro              |
| Durante la 3. <sup>a</sup> partida                    | El competidor 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 competidor debe recibir aproximadamente la mitad del tiempo asignado para el juego.

Play! 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 competidores 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 los tiempos equivalentes al tiempo empleado en solucionar un problema. El tiempo adicional que se asigne deberá comunicarse con claridad a ambos competidores, y el juez deberá registrarlo inmediatamente.

---

### **5.8.7 Toma de notas**

Los competidores pueden tomar notas escritas durante un encuentro y consultarlas en cualquier momento durante ese encuentro. No tendrán que compartirlas con otros competidores, pero un juez podría solicitar verlas y pedir explicaciones si fuera necesario.

Al comienzo de cada encuentro, la hoja de notas de cada competidor deberá estar libre de todo tipo de texto, ya sea escrito a mano o de cualquier otra manera.

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

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

---

## **6 Reglas de los torneos de otros productos**

*El reglamento, formato y normativa de penalizaciones de otros juegos se encuentran en un documento diferente.*

Los documentos de videojuegos y de Pokémon GO se pueden consultar accediendo desde la sección [Reglas y recursos](#) en la web oficial de Pokémon.

La documentación de la Serie de Campeonatos de Pokémon UNITE se encuentra en el micrositio de la [Serie de Campeonatos de Pokémon UNITE](#).

---

## 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 situaciones en las que los competidores 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 competidores pueden incurrir en penalizaciones.

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

Los competidores no pueden negarse a cumplir las condiciones de una penalización que se les aplique a ellos o a sus rivales. Por ejemplo, si se aplica una penalización de Partida perdida a uno de los competidores, este no puede ceder la victoria para evitar la aplicación de la penalización de Partida perdida.

### 7.2 Tipos de penalizaciones

Aunque las maneras de incurrir en penalizaciones pueden diferir dependiendo de si se trata de una competición de JCC Pokémon 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 imponerse 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 competidor informándole de que ha infringido una regla.

## 7.2.2 Advertencia

---

Una Advertencia consta de una nota verbal al competidor 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 competidores y en qué momento. Aunque el organizador y los otros jueces pueden imponer penalizaciones, deben consultar siempre con el juez principal antes de estipular cualquier penalización más severa que una **Advertencia**. Además, todos los **Avisos** y **Advertencias** impuestos por cualquier juez o por el organizador deben comunicarse al juez principal del evento.

## 7.2.3 Doble carta de Premio

---

### 7.2.3.1 Definición

La penalización de la Doble carta de Premio 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 imponer una penalización de Cuádruple carta de Premio.

### 7.2.3.2 Procedimiento

Después de que un competidor reciba una penalización de Doble carta de Premio, se informa al rival del competidor que ha cometido la falta de que, para poder ganar esa partida, tendrá que coger dos cartas de Premio menos de lo que necesitaría normalmente dependiendo del formato (es decir, 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 Cuádruple carta de Premio

---

### 7.2.4.1 Definición

La penalización de Cuádruple carta de Premio 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 imponer una penalización de Partida perdida.

### 7.2.4.2 Procedimiento

Después de que un competidor reciba una penalización de Cuádruple carta de Premio, se informa al rival del competidor que ha cometido la falta de que, para poder ganar esa partida, tendrá que coger cuatro cartas de Premio menos de lo que necesitaría normalmente dependiendo del formato (es decir, 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 de la partida, hasta el punto de que la partida 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 competidor que recibe la penalización.

En casos extremos, cuando los dos competidores han cometido errores importantes en una partida, se puede imponer una penalización de Partida perdida a ambos competidores 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 competidor.

## **7.2.6 Encuentro perdido**

---

### **7.2.6.1 Definición**

La penalización de Encuentro perdido se podrá utilizar cuando la infracción por comportamiento de un competidor ponga en riesgo de manera irreparable la integridad del encuentro y no solo de una partida.

Estas circunstancias suelen tener como resultado la incapacidad de un competidor para continuar participando en el encuentro debido a un malestar extremo provocado por el comportamiento del rival.

### **7.2.6.2 Procedimiento**

Cuando se impone una penalización de Encuentro perdido durante una partida activa, el encuentro se registra como perdido para el competidor que recibe la penalización. Si se impone una penalización inmediatamente después de concluir el encuentro y antes de que se disponga de los resultados finales del encuentro, la penalización deberá aplicarse al encuentro activo más reciente.

Si la penalización se impone entre rondas, se aplica al siguiente encuentro del competidor.

## **7.2.7 Descalificación**

---

### **7.2.7.1 Definición**

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

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

#### 7.2.7.2 Procedimiento (rondas suizas)

Si un competidor queda descalificado durante las rondas suizas de un encuentro en curso, dicho competidor también recibirá un Encuentro perdido por su encuentro actual que aún no ha finalizado. A continuación, el competidor queda descalificado.

Si el competidor queda descalificado durante las rondas suizas pese a no estar participando en un encuentro en ese momento, la descalificación se produce inmediatamente.

#### 7.2.7.3 Procedimiento (eliminación directa)

Durante las rondas de eliminación directa, los competidores que reciban una Descalificación también recibirán un Encuentro perdido en su encuentro de eliminación directa más reciente.

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

Si un competidor queda descalificado durante las rondas de eliminación directa pese a no estar participando en un encuentro en ese momento, las derrotas se aplicarán a la ronda que se haya completado más recientemente, y el rival avanzará en caso de que cumpla con los requisitos para ello.

### **7.2.8 Penalizaciones simultáneas**

---

En los casos en que ambos competidores reciban penalizaciones de forma que resulte imposible determinar un ganador cuando una partida requiere que lo haya, debe llevarse a cabo el siguiente procedimiento:

1. Para determinar quién es el ganador, los competidores deben jugar una única partida de desempate, a discreción del juez principal, siempre que queden como mínimo 10 minutos antes del comienzo de la siguiente ronda.
2. Si no se puede jugar una partida de desempate, el competidor con la mejor clasificación se considerará ganador del encuentro.

En ambas circunstancias, al competidor que haya pasado como ganador se le aplicará un encuentro perdido en su siguiente encuentro.

## **7.3 Infracciones básicas**

---

### **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 competidor o competidores 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 competidor entra por accidente en zonas que están designadas como de acceso exclusivo para el personal.
- Un competidor se olvida 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 competidores mientras estos errores se corrigen.

Ejemplos:

- Un competidor llega tarde a un encuentro (menos de 5 minutos).
- Un competidor no proporciona los marcadores de Condiciones Especiales adecuados para señalar dichos efectos en las cartas.
- Un competidor se olvida de firmar la hoja de combate al abandonar el área de juego, lo que provoca 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 competidor llega tarde a un encuentro (más de 5 minutos).
- Un competidor se sienta en la mesa incorrecta y juega con el rival incorrecto.
- Un competidor 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.

---

**d. La impuntualidad (10 o más minutos)** causa una interrupción grave en el torneo y conlleva su propio nivel de medida disciplinaria.

- El competidor impuntual recibe un Encuentro perdido en su ronda.
- El competidor impuntual queda descalificado del evento.
- El competidor presente recibe un Encuentro ganado en su ronda.

**Nota:** El competidor puede volver a participar en el torneo siempre que no se hayan realizado los emparejamientos de la siguiente ronda y que dicho competidor confirme su participación al organizador del torneo. Una vez realizados los emparejamientos de la siguiente ronda, el competidor descalificado no podrá volver a participar en el torneo, y su historial de resultados deberá actualizarse en consecuencia.

### 7.3.1.2 A.2. Conducta antideportiva

|                   |                          |                            |
|-------------------|--------------------------|----------------------------|
| Leve: Advertencia | Grave: Encuentro perdido | 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 competidor usa palabras ligeramente malsonantes por frustración o en una conversación con un amigo.
- Un competidor causa molestias en un encuentro en curso.
- Un competidor deja 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 comportamientos que demuestran una falta de respeto o consideración por la deportividad y el juego limpio o por el disfrute de los demás participantes.

Ejemplos:

- Un competidor intenta manipular al rival con intimidaciones o distracciones.
- Infracciones involuntarias de la [Política de inclusión de Play! Pokémon](#) que afecten a otras personas.
- Un competidor se niega a seguir los procedimientos del torneo, por ejemplo, negarse a firmar la hoja de combate.
- Un competidor que realice jugadas legales que no tienen ningún efecto en la partida en curso, o que juegue extremadamente despacio, para manipular el tiempo restante de un encuentro (*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.
- Infracciones deliberadas de la [Política de inclusión de Play! Pokémon](#) que se realicen con la intención de provocar o afectar a otras personas.
- Atacar, robar o cualquier otra actividad criminal.
- Mentir intencionadamente al personal del evento, por ejemplo, durante una investigación.
- Soborno o coacción a otros competidores.
- Determinar el resultado de un encuentro por medios aleatorios 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.

Dada la gravedad, debe tenerse en cuenta lo siguiente antes de aplicar una descalificación por hacer trampa:

- Que la acción realizada durante la partida o el encuentro supone realmente la infracción de una norma; y
- Que la infracción identificada se ha cometido con la intención de obtener una ventaja competitiva.

Si no se cumplen ambas condiciones, no debe considerarse la infracción de Hacer trampa y, en su lugar, debe determinarse una penalización distinta. Si se cumplen ambas condiciones, se trata de una infracción de Hacer trampa y debe aplicarse la penalización correspondiente.

Ejemplos:

- Solicitar o usar información privada de la partida, como el contenido de la mano del rival, obtenida a través de un medio externo durante una partida en curso.
- 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*).
- Compartir cuentas (videojuegos, *Pokémon GO* y *Pokémon UNITE*), manipular la información GPS o poseer varias cuentas (*GO* y *UNITE*).

## 7.3.2 Penalizaciones en JCC Pokémon (Categoría B)

### 7.3.2.1 B.1. Error de juego

|                   |                              |                            |
|-------------------|------------------------------|----------------------------|
| Leve: Advertencia | Grave: Doble carta de Premio | 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.
- Contribuir a un Error de juego del rival por no llevar la cuenta de las acciones y la mecánica 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 competidor 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 competidores 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 prevalecen 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 competidor 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 competidor obtenga ventaja alguna.

Ejemplos:

- Las fundas del competidor 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 competidor 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 competidor.

- La baraja contiene 4 copias de Pikachu, pero la lista de baraja 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.
- La baraja contiene una variante de Pikachu de rareza Rara Ilustración, pero la lista de la baraja contiene el número de coleccionista de una variante de la misma carta de rareza Común.
  - Esta cuestión de legalidad de la baraja tiene escasa gravedad, por lo que no requiere una carta de representación ni una sustitución por Energía Básica.

**b.** Las infracciones de **Legalidad de la baraja muy graves** permiten que el competidor 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.

Si un juez puede establecer de manera clara que este problema se debe a un acto intencionado del competidor, esta infracción deberá recategorizarse como A.3. Hacer trampa.

Ejemplos:

- La lista de baraja y/o la baraja no contienen 60 cartas.
- La baraja de un competidor 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 competidor 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 competidor 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: Doble carta de Premio |
|-------------------|--|----------------------------------|

Los competidores 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 competidor (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.
- Solicitar la traducción del texto de las cartas o la asistencia del juez por cuestiones relacionadas con el texto de cartas en otro idioma de forma excesiva o repetida.

---

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 manejo indebido 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 el encuentro.
- 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 competidor. 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 prevalece 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 competidor tendrá la oportunidad de añadirlos a su equipo. Si el competidor 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 competidor 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 competidor y aquellos que figuran en su lista de equipo, y que *no* le dan una ventaja potencial al competidor.

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 competidor y aquellos que figuran en su lista de equipo, y que *sí* le dan una ventaja importante al competidor.

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, bien por medio de herramientas oficiales se detecta que un Pokémon ha sido manipulado ilegalmente, o bien el equipo de un competidor no tiene los Pokémon suficientes para continuar en el torneo.

Ejemplos:

- Un competidor tiene menos de 4 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 competidor no supera un control electrónico.

## 7.4 Adaptación de las penalizaciones recomendadas

---

Play! 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 posible ventaja o confusión que podría causar en el 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 severidad 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, piensa en 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 competidores 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 Doble carta de Premio 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 severidad 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 severidad 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 competidor aprenda de sus errores, así como recordarle que debe prestar mucha atención a sus jugadas y tener cuidado al interactuar con los demás asistentes al torneo. Sin embargo, si las infracciones se repiten, podría ser necesario aumentar la severidad 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 competidor. 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 competidores 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 la deportividad. Además, la mayoría de nuestros competidores 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

---

La misión de los Profesores de Play! Pokémon es ofrecer a nuestros competidores experiencias de juego divertidas, seguras y no estresantes. 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 competidor no están permitidas.
- Una descripción clara del efecto de la penalización en la participación del competidor en el torneo.
- Un recordatorio de que el competidor 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 competidores 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 se discuten en público con fines educativos, estas deben ser completamente anónimas. Asimismo, el historial de penalizaciones de competidores concretos solo debería compartirse entre Profesores si resulta pertinente.

Los jueces también deben abstenerse de opinar públicamente sobre decisiones y penalizaciones en las que no estuvieron presentes. Los numerosos y diversos factores que un juez debe tener en cuenta a la hora de aplicar una penalización se pasan por alto o tergiversan fácilmente en un foro social. Abstenerse de hacer comentarios se traduce en evitar compartir un punto de vista desinformado que pueda perjudicar accidentalmente a un juez compañero.

## 7.6 Comunicación de las penalizaciones

---

Play! Pokémon hace un seguimiento del historial de penalizaciones de cada competidor para diferenciar la repetición intencionada de infracciones de los casos no intencionados, así como para determinar si es necesario tomar medidas disciplinarias.

Para facilitar este proceso, debe enviarse la siguiente documentación a Play! 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 | Competidor ID de jugador | Categoría | Gravedad | Penalización | Notas |
|--------------|------------------|------------|--------------------------|-----------|----------|--------------|-------|
| XX-XX-XXXXXX | 1                | XXXXXX     | XXXXXX                   | A         | Leve     | Aviso        |       |

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

Una vez que el archivo esté completo, adjúntalo y envíalo a través de la herramienta para el envío de informes del torneo en el servicio de atención al cliente de Play! Pokémon en un plazo de siete (7) días desde la conclusión del evento. Selecciona la opción para el resumen de penalizaciones en el menú desplegable correspondiente. El asunto del envío debe ser "Penalty Report: XX-XX-XXXXXX", siendo XX-XX-XXXXXX el ID del torneo.

## 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 Play! 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 ID de jugador de todos los Profesores que estaban presentes en el momento del incidente.

Una vez que el archivo esté completo, se debe adjuntar y enviar a través de la herramienta para el envío de informes del torneo en el servicio de atención al cliente de Play! Pokémon en un plazo de siete (7) días desde la conclusión del evento. Selecciona la opción para el informe de descalificación en el menú desplegable correspondiente.

Es obligatorio presentar un informe de descalificación tras cualquier descalificación emitida en un evento de la Serie de Campeonatos. El no enviar de forma reiterada un informe exhaustivo puede dar lugar a medidas disciplinarias, incluida la inhabilitación para desempeñar funciones de liderazgo en futuros eventos.

## 7.7 Medidas disciplinarias

Play! Pokémon se reserva el derecho a tomar medidas disciplinarias contra cualquier jugador por infracciones de las reglas. Las medidas se determinarán en función de la gravedad y frecuencia, y pueden incluir suspender la participación del competidor en el programa. En estos casos, se notificará a los competidores, y sus nombres e ID de jugador se pondrán a disposición de los organizadores.

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



## 8 Resumen de los cambios

Fecha de la publicación anterior: 5 de diciembre de 2024

Fecha de la publicación actual: 24 de marzo de 2025

| 1. Instrucciones de uso |            |              |
|-------------------------|------------|--------------|
| Sección                 | N.º página | Modificación |

| 2. Bases de participación |            |              |
|---------------------------|------------|--------------|
| Sección                   | N.º página | Modificación |

| 3. Normas del torneo |            |   |
|----------------------|------------|---|
| Sección              | N.º página | Modificación  |
| 3.2.1                | 14         | Las Ligas podrán solicitar la celebración de los Desafíos de Liga y de las Copas de Liga en recintos de mayor tamaño rellenando el formulario de solicitud para recinto alternativo. Para obtener más información acerca de los requisitos y las restricciones de los recintos alternativos, <a href="#">consulta este artículo</a> . |

| 4. Funcionamiento y detalles del torneo |            |              |
|---|------------|--------------|
| Sección                                 | N.º página | Modificación |

| 5. Reglamento de los torneos del Juego de Cartas Coleccionables |            |              |
|---|------------|--------------|
| Sección   | N.º página | Modificación |

| <b>6. Reglas de los torneos de otros productos</b> |                       |                     |
|--|-----------------------|---------------------|
| <b>Sección</b>                                     | <b>N.º<br/>página</b> | <b>Modificación</b> |

| <b>7. Infracciones y penalizaciones</b> |                       |                     |
|---|-----------------------|---------------------|
| <b>Sección</b>                          | <b>N.º<br/>página</b> | <b>Modificación</b> |