



Reglamento y formatos de JCC Pokémon

Fecha de la última revisión: 17 de julio de 2019

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

Reglamento y formatos de los torneos de JCC Pokémon de Play!

Pokémon

Índice

1.	Introducción	3
2.	Cartas	3
2.1.	Definiciones de cartas	3
2.2.	Interpretaciones de cartas	3
2.3.	Nuevas expansiones de JCC Pokémon.....	3
2.4.	Cartas reimpresas.....	4
2.5.	Legalidad de las cartas.....	4
2.6.	Cartas falsificadas	4
2.7.	Cartas de representación	4
2.8.	Cartas en otro idioma.....	5
2.9.	Cartas autografiadas.....	6
2.10.	Cartas con un reverso alternativo	6
2.11.	Cartas consideradas no válidas.....	6
3.	Fundas para cartas	6
4.	Gestión del área de juego.....	8
4.1.	Cartas en juego.....	8
4.2.	Posición de las manos	9
4.3.	Cartas giradas.....	9
4.4.	Contadores y marcadores	9
4.5.	Métodos de toma de decisiones aleatorias.....	9
4.5.1.	Monedas.....	9
4.5.2.	Dados.....	10
4.6.	Tapetes de juego	11
4.7.	Piedra, papel, tijeras.....	11
5.	Registro de barajas.....	12
6.	Comprobaciones de barajas	12
7.	Barajar	13
8.	Límites de tiempo.....	14
8.1.	Límite de tiempo antes de la partida.....	14
8.2.	Límite de tiempo durante la partida.....	15

8.3.	Límite de tiempo de un encuentro.....	15
9.	Resolución de combates.....	15
9.1.	Partidas de desempate	15
9.2.	Resolución de encuentros durante las rondas del sistema suizo	16
9.2.1.	Resolución del encuentro después del último turno.....	16
9.2.2.	Determinación del resultado de un encuentro de una sola partida sin resolver.....	16
9.2.3.	Determinación del resultado de un encuentro al mejor de tres sin resolver	17
9.3.	Resolución de encuentros durante las rondas de eliminación directa	18
9.3.1.	Resolución del encuentro después del último turno.....	18
9.3.2.	Determinación del resultado de un encuentro de una sola partida sin resolver.....	19
9.3.3.	Determinación del resultado de un encuentro al mejor de tres sin resolver	20
10.	Determinación del jugador que empieza en un encuentro al mejor de tres.....	21
11.	Estilos de formatos generales	22
11.1.	Construido.....	22
11.2.	Limitado.....	22
11.2.1.	Baraja sellada	22
11.2.2.	Selección de mejoras.....	23
11.2.3.	Selección de Combina y Combate	24
12.	Reglas generales de construcción de barajas	25
13.	Formatos oficiales	25
13.1.	Formato Estándar.....	25
13.1.1.	Cartas prohibidas en el formato Estándar	23
13.2.	Formato Expandido	23
13.2.1.	Cartas prohibidas en el formato Expandido	25
13.3.	Formato Sin límites.....	25
Apéndice A.	Actualizaciones de este documento.....	26
	Revisiones realizadas para la última publicación (17 de julio de 2019)	26

1. Introducción

Esta sección contiene el reglamento específico para los torneos del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon. Todos los asistentes deberán adherirse a las secciones correspondientes de este reglamento cuando asistan a un torneo de Play! Pokémon.

2. Cartas

Los jugadores solo pueden utilizar cartas en sus barajas que sean válidas para el formato que se esté utilizando en el torneo. En los torneos de formato Limitado, los jugadores solo pueden incluir las cartas que les proporcione el organizador para el torneo.

Es responsabilidad de los jugadores asegurarse de que sus cartas no tienen ninguna marca. Se considera que una carta está marcada si algún aspecto de la misma hace posible identificarla sin ver su cara, ya sean arañazos, rasgones, decoloraciones, dobleces o cualquier otra cosa. Si el jugador tiene las cartas en fundas, las fundas se consideran parte de las cartas, por lo que hay que examinar las cartas en sus fundas para determinar si hay alguna marcada.

El juez principal es la autoridad final a la hora de determinar si una carta o una funda en la baraja de un jugador está marcada.

2.1. Definiciones de cartas

Una carta se define por la traducción en inglés de la carta.

2.2. Interpretaciones de cartas

El juez principal es la autoridad final en cuanto a todas las interpretaciones de las cartas y las decisiones del torneo. Las decisiones y las preguntas sobre el texto o la funcionalidad de las cartas referentes a cartas en otro idioma se toman utilizando las traducciones en inglés.

2.3. Nuevas expansiones de JCC Pokémon

Está programado que se publiquen nuevas expansiones de manera regular, con una media de cuatro expansiones por año. Las cartas de las nuevas expansiones se convertirán en legales el tercer viernes del mismo mes en que salga al mercado la expansión en Estados Unidos. Las cartas de promoción, como puedan ser aquellas que aparecen en las cajas y colecciones de JCC Pokémon, serán legales el primer o tercer viernes del mes después de que haya salido al mercado el producto. 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](#), la cual se actualiza mensualmente.

2.4. Cartas reimpresas

Ocasionalmente, las cartas impresas en expansiones anteriores se reimprimen en una nueva expansión. A no ser que el texto de la carta antigua sea funcionalmente idéntico a la nueva versión de la carta, dicha carta antigua no será legal. Las cartas que han tenido revisiones (Poción, Caramelo Raro, etc.) son legales.

2.5. Legalidad de las cartas

En términos generales, las cartas no se pueden utilizar en los torneos oficiales hasta la fecha en la que la expansión correspondiente se vuelva legal para su uso en torneos (sección 13.1). Sin embargo, las cartas reimpresas son una excepción a esta regla.

Una carta que ha sido reimpresa en una expansión que aún debe volverse legal para su uso en torneos puede utilizarse inmediatamente en eventos oficiales siempre que cumpla con los siguientes requisitos:

- ⦿ Se puede identificar fácilmente como una carta reimpresa.
- ⦿ Una versión anterior de la misma carta debe ser ya legal para su uso en partidas del formato en el que se esté llevando a cabo el torneo.

Normalmente, solo supone un problema cuando en la versión reimpresa de la carta se ha cambiado la ilustración, aunque otros factores también pueden crear problemas similares.

Los jugadores que no estén seguros de si una carta no publicada se engloba en la excepción anterior deberán consultar al juez principal antes del comienzo del torneo.

2.6. Cartas falsificadas

En los eventos de Play! Pokémon, solo se pueden utilizar cartas genuinas de JCC Pokémon. Cualquier carta falsificada, reproducida o falsa se debe sacar de las barajas de los jugadores antes del comienzo del torneo.

2.7. Cartas de representación

Las cartas de representación creadas por los jugadores se consideran cartas falsificadas y se deben tratar como tales en todos los aspectos. Los jugadores deben asegurarse de que las cartas de sus barajas se encuentran en buen estado antes de asistir a un torneo para que sus cartas no se consideren marcadas.

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. Se debe conservar la carta dañada para utilizarla como referencia cuando se juegue con la carta de representación. Como alternativa, si el jugador dispone de otra copia de esa carta que puede utilizar, simplemente puede reemplazar la carta dañada por la copia intacta.

En algunos casos, una carta se daña por un error de producción. Los jugadores deben hacer todo lo que esté en sus manos para evitar jugar con estas cartas, aunque a veces no sea posible. Si el juez 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. Se debe conservar la carta dañada para utilizarla como referencia cuando se juegue con la carta de representación.

2.8. Cartas en otro idioma

Los jugadores están limitados en cuanto al idioma de las cartas que pueden utilizar en función del país en el que jueguen.

En la siguiente lista, se define qué idiomas se consideran locales en cada región. Cualquier otro idioma que no aparezca ahí será considerado extranjero en esa región.

Zona clasificatoria	Región	Idiomas locales
Norteamérica	Estados Unidos	Inglés
Norteamérica	Canadá	Francés e inglés
Latinoamérica	México	Español e inglés
Latinoamérica	Todos los demás países	Español, inglés y portugués
Europa	Todos los países	Alemán, español, francés, inglés, italiano y portugués
Oceanía	Tailandia	Inglés, tailandés
Oceanía	Todos los demás países	Inglés

Rusia	Rusia	Inglés, ruso
Sudáfrica	Sudáfrica	Inglés
–	Japón	Japonés
–	Corea	Coreano

Los jugadores no tienen permitido el uso de cartas extranjeras en los eventos de Puntuación Clasificatoria, a menos que se trate de la excepción expuesta a continuación.

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

2.9. Cartas autografiadas

Las cartas marcadas con, por ejemplo, un bolígrafo o un rotulador no están permitidas en los torneos oficiales. Esto incluye las cartas autografiadas.

2.10. Cartas con un reverso alternativo

En los torneos de Play! Pokémon, solo se pueden utilizar cartas con el reverso de JCC Pokémon en el idioma local. Todas las cartas de la baraja deben tener el mismo reverso. Las cartas impresas con otro reverso no se pueden utilizar en los torneos de Play! Pokémon, aunque estén en fundas opacas.

2.11. Cartas consideradas no válidas

En algunas cartas, aparece el texto “NO VÁLIDA PARA TORNEOS”. Estas cartas no son válidas para los torneos de Play! Pokémon.

3. Fundas para cartas

En los torneos de Play! Pokémon, se pueden utilizar fundas de cartas, siempre y cuando cumplan los siguientes requisitos:

- ⦿ Todas las fundas de una baraja deben ser del mismo color, estar en el mismo estado, ser del mismo tamaño y tener la misma textura.
- ⦿ La parte delantera de las fundas debe ser clara, estar limpia y no tener diseños, hologramas ni emblemas que pudieran ocultar la información de la carta.
- ⦿ Las fundas cubren toda la carta, sin dejar ninguna parte de la misma saliendo por el extremo abierto.
- ⦿ Las fundas no deben ser lo suficientemente reflectantes como para determinar las caras de las cartas que siguen en la baraja.
- ⦿ Es aceptable que la funda tenga cierto acabado con brillo. Por ejemplo, si un jugador puede diferenciar entre cartas de Pokémon, Energía y Entrenador por el borde de las cartas, se permite el uso de esas fundas. Sin embargo, los jugadores y los jueces deben tener especial cuidado de asegurarse de que este reflejo no da ventaja a nadie.
- ⦿ No se permiten las fundas que crean una superficie similar a un espejo, en la cual se distingue claramente cuál es la carta que está arriba. Por ejemplo, si el jugador puede identificar la carta exacta utilizando el reflejo de la funda que hay debajo, esas fundas no están permitidas.
- ⦿ Cada funda contiene solo una carta.
- ⦿ Queda estrictamente prohibido el uso de fundas con cualquier forma de patrón o gráfico en su reverso en cualquier evento de Puntuación Clasificatoria, a menos que se trate de una funda oficial de Pokémon, en la que el color en los cuatro extremos de la funda es idéntico.
- ⦿ Los jugadores pueden usar fundas interiores o exteriores si se acogen a todas las otras reglas de las fundas, y esto no resulte en cartas marcadas. El uso de fundas interiores o exteriores no debe modificar el grosor de la baraja de tal manera que impida que el jugador pueda barajar las cartas sin ayuda.

NOTA

El juez principal es el que tiene la última palabra sobre si las fundas de un jugador se pueden usar en un torneo. Está estrictamente prohibido el uso de fundas con imágenes inapropiadas (tal y como determine el juez principal).

Confiamos en que los jugadores usen su mejor criterio al determinar qué fundas usar con su baraja.

Juego Organizado Pokémon recomienda encarecidamente usar fundas con la parte trasera opaca. Usar fundas claras o rechazar el uso de fundas puede mostrar imperfecciones en la parte trasera de la carta, las cuales podrían llegar a considerarse como indicio de cartas

marcadas. Para obtener más información sobre las cartas marcadas y las penalizaciones relacionadas, consulta la Normativa de penalizaciones de JCC de Play! Pokémon.

NOTA

Es responsabilidad de los jugadores asegurarse de que sus cartas y/o fundas para cartas no tienen ninguna marca. Se considera que una carta está marcada si algún aspecto de la misma hace posible identificarla sin ver su cara, ya sean arañazos, rasgones, decoloraciones, dobleces o cualquier otra cosa. Los jugadores deben asegurarse de que sus fundas son válidas durante todo el evento, no solo durante las comprobaciones iniciales de las barajas.

4. Gestión del área de juego

Con el fin de que el juego sea lo más claro posible, Juego Organizado Pokémon ha establecido las siguientes reglas en relación con la gestión de la superficie de juego.

4.1. Cartas en juego

Las cartas en juego deben estar organizadas y bien colocadas, de forma que a los rivales y los jueces les resulte fácil interpretarlas. Estas son algunas directrices para organizar las cartas:

- ☉ Cada baraja debe estar orientada en sentido norte-sur, con los lados más estrechos de las cartas apuntando hacia cada jugador. La apertura de las fundas de cartas debe apuntar hacia el rival.
- ☉ Cada jugador solo puede tener una pila de descartes, aunque algunas cartas de esta pila se pueden girar ligeramente para que sean más visibles.
- ☉ Las cartas de Premio se deben separar entre sí para asegurarse de que ambos jugadores y el personal del torneo pueden comprobar de un vistazo cuántas cartas de Premio le quedan a cada jugador. Las cartas de Premio deben estar situadas en el lado opuesto del espacio de juego de la baraja y la pila de descartes de ese jugador.
- ☉ La Zona Perdida de un jugador debe estar bien apilada para que no interfiera con ninguna otra carta en juego.
- ☉ Hay que mantener alineadas todas las cartas de Energía en la misma dirección bajo el Pokémon en juego y asegurarse de que todas las cartas son siempre visibles.
- ☉ 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.

- ☉ Hay que unir las cartas de Herramienta Pokémon al Pokémon con el que se está jugando y descartarlas tal y como se indica en el texto de la carta.
- ☉ Hay que colocar cartas de Estadio entre el Pokémon Activo de uno y otro jugador para que la carta sea visible para todos los jugadores.
- ☉ Hay que organizar los contadores de daño principalmente sobre la imagen de la carta para no obstruir la visión del texto de la carta.

4.2. Posición de las manos

Para evitar suspicacias, los jugadores deben mantener siempre ambas manos por encima del nivel de la superficie de juego.

4.3. Cartas giradas

Si hay que girar una carta como parte de las reglas del juego para indicar un efecto específico, hay que girar esa carta 90 o 180 grados, en función de lo que sea más apropiado según las reglas.

4.4. Contadores y marcadores

Los jugadores deben llevar sus propios contadores para señalar el daño en los Pokémon en juego y marcadores que representen Condiciones Especiales y otros efectos del juego.

Un juez puede desautorizar el uso de marcadores que puedan confundir el estado del juego o que sean ofensivos de alguna forma.

4.5. Métodos de toma de decisiones aleatorias

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

El juez principal puede decidir desautorizar algún método de toma de decisiones aleatorias si hay razón para creer que ese método no es adecuado en función de los criterios enumerados a continuación.

4.5.1. Monedas

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

Cualquier otra moneda (por ejemplo, de la divisa local) que traiga el jugador para utilizarla como método de toma de decisiones aleatorias debe ser aprobada por ambos jugadores. Los jugadores deben estudiar si la moneda en cuestión es lo suficientemente ligera para no dañar las cartas al caer sobre ellas y si es posible determinar si ha salido cara o cruz de un solo vistazo.

- ☉ 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 lo más planas posible. Si ambos jugadores no se pueden poner de acuerdo sobre el resultado de la moneda, se puede llamar a un juez para que determine si el resultado es concluyente o si hay que volver a lanzar la moneda.
- ☉ Las monedas que caigan fuera del área de juego (fuera de la mesa o en el área de juego de otra partida) se consideran no válidas y hay que volverlas a lanzar.
- ☉ Cuando los jugadores se hayan puesto de acuerdo sobre el resultado del lanzamiento de una moneda, no se puede volver a realizar dicho lanzamiento.
- ☉ Una vez que un juez haya determinado que el resultado del lanzamiento es definitivo, no se puede volver a realizar dicho lanzamiento.

4.5.2. Dados

Se permite el uso de dados de 6 caras como método de toma de decisiones aleatorias, siempre y cuando cada dado sea un cubo cuyos lados tengan la misma superficie.

- ☉ Los dados deben tener esquinas bien redondeadas para que puedan rodar por la superficie de juego.
- ☉ Los dados deben ser del tamaño adecuado, de forma que los jueces y los jugadores puedan ver fácilmente el resultado. Este punto se refiere tanto al tamaño de los dados como al de las letras o números del dado.
- ☉ Uno de los lados puede tener grabados personalizados del 1 o del 6, siempre y cuando todos los dados personalizados que utilice ese jugador tengan el mismo lado personalizado y ambos jugadores aprueben el uso del dado.
- ☉ Los números o los puntos en los lados opuestos del dado deben sumar 7 (es decir, el 1 debe estar en el lado opuesto al 6). Para determinar si los lados opuestos suman 7, se reemplaza el número de ese lado personalizado.

- ☉ Los dados que se utilicen como métodos de toma de decisiones aleatorias deben ser transparentes o translúcidos.

Al lanzar un dado, el jugador debe agitarlo en la palma abierta en forma de copa para que ambos jugadores vean cómo rebota en la mano del jugador. Luego, hay que hacer rodar el dado por la mesa de tal forma que rebote varias veces antes de detenerse. Como alternativa, se puede lanzar el dado al aire desde la altura del hombro para que gire al menos tres veces en el aire antes de caer.

Los dados que se utilizan como métodos de toma de decisiones aleatorias se deben distinguir claramente por su tamaño, color o marcas de los dados que utiliza cada jugador como contadores de daño.

4.6. Tapetes de juego

Los jugadores pueden usar tapetes de juego en los eventos Pokémon oficiales. Si el tapete de juego tiene alguna imagen, esta debe ser apropiada para el ambiente familiar de los torneos.

NOTA

El juez principal es el que tiene la última palabra sobre si el tapete de juego de un jugador se puede usar en un torneo. Está estrictamente prohibido el uso de tapetes con imágenes inapropiadas (tal y como determine el juez principal).

4.7. Piedra, papel, tijeras

En algunas cartas, los jugadores tienen que determinar los resultados de la acción de la carta jugando a piedra, papel, tijeras. Para que el método sea uniforme, los jugadores deben utilizar el siguiente sistema para determinar el ganador de piedra, papel, tijeras:

- ☉ Los jugadores deben mirarse a los ojos para reducir la posibilidad de que el rival intuya el resultado.
- ☉ Ambos jugadores sacan un puño y mantienen la otra mano abierta con la palma hacia arriba. Ambos jugadores golpean simultáneamente con sus puños sus palmas abiertas, cuatro veces, y dan a conocer su elección de piedra, papel o tijeras al cuarto golpe.
- ☉ La piedra derrota a las tijeras, el papel derrota a la piedra y las tijeras derrotan al papel.
- ☉ Ambos jugadores deben estar de acuerdo sobre el resultado de los movimientos de las manos antes de retirarlas.

En caso de empate, los jugadores repiten este proceso hasta que haya un ganador.

Si un jugador no se siente cómodo utilizando los movimientos de mano normales de piedra, papel, tijeras, ese jugador puede utilizar tres cartas en sustitución. Cada carta debe estar claramente marcada con las palabras piedra, papel o tijeras. Cada carta solo puede estar marcada con un resultado, y los tres resultados deben estar presentes. Los jugadores que utilicen cartas deben hacer su elección de piedra, papel o tijeras y enseñar la carta al mismo tiempo que su rival muestra su elección.

No existe ninguna otra alternativa aceptable a los movimientos de la mano de piedra, papel, tijeras.

5. Registro de barajas

Antes de la primera ronda del torneo, se realiza el registro de las barajas. Este proceso consiste en que cada jugador elabora una lista del contenido exacto de su baraja (y las cartas que no utiliza en el caso de los torneos de formato Limitado). Para facilitar el registro de las barajas al personal del torneo, antes del registro, los jugadores deben organizar sus barajas en el mismo orden en que aparecen en sus listas de barajas. Estas listas de barajas pueden utilizarlas posteriormente los organizadores y los jueces para comprobar si se ha modificado una baraja desde el principio del torneo, por lo que los jugadores deben asegurarse de que sus listas de barajas son claras y precisas. Una manera de asegurarse de que las listas de barajas son claras y precisas es incluir el número de la carta coleccionable y el nombre completo de cada carta. Los jugadores no pueden cambiar sus barajas en ningún momento durante un torneo.

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

6. Comprobaciones de barajas

En todos los eventos de Puntuación Clasificatoria, hay que realizar comprobaciones de las barajas. En todos los torneos, incluidos los eventos de Puntuación Clasificatoria, Juego Organizado Pokémon recomienda realizar estas comprobaciones en al menos el 10 % de las barajas durante el transcurso del torneo.

Con independencia de si la comprobación se realiza al principio del torneo o entre rondas, se puede pedir a los jugadores que coloquen las cartas de sus barajas en el mismo orden en que aparecen en sus listas de barajas para acelerar el proceso. Los jugadores deben cumplir con este requisito si se les solicita. Durante la comprobación de las barajas, el personal del torneo debe fijarse en lo siguiente:

- ⦿ Legibilidad: Si la lista de baraja es difícil de leer, se puede pedir al jugador que rellene una lista de baraja nueva. Se debe prestar especial atención a la legibilidad del ID de jugador y la fecha de nacimiento del jugador. Las abreviaturas poco claras de cartas se deben aclarar en la lista de baraja incluyendo información adicional, como el número de la carta coleccionable.
- ⦿ Fundas: Las fundas de los jugadores no deben tener marcas uniformes. Las fundas que estén bastante desgastadas o tengan marcas uniformes se deben reemplazar inmediatamente. Si esto se descubre después del comienzo del torneo, puede que sea necesario realizar una investigación adicional.
- ⦿ Número total de cartas: El número de cartas de la baraja del jugador se debe corresponder con el formato del torneo. La persona que comprueba las barajas debe contar el número total de cartas que hay en la baraja antes de comprobar el contenido de la baraja para asegurarse de que contiene el número de cartas correcto.
- ⦿ Contenido de la baraja: La persona que comprueba las barajas debe verificar que el contenido de la baraja del jugador se corresponde con las cartas que se indican en la lista de baraja. El nombre de la carta debe corresponderse con la carta que se indica en la lista, y la abreviatura de la expansión y el número de carta coleccionable de cada uno de los Pokémon deben estar correctamente indicados.
- ⦿ Referencias de cartas: Si un jugador utiliza una carta de representación aprobada por el juez principal, la persona que comprueba las barajas debe exigir al jugador que presente sus cartas de referencia en caso necesario. Si el jugador no puede presentar materiales de referencia, se le denegará la participación en el torneo (si se comprueba antes del comienzo de la primera ronda) o se le impondrá la penalización adecuada.

Se debe recomendar encarecidamente a los jugadores que barajen bien sus cartas después de las comprobaciones de barajas para asegurarse de que estas están en un orden aleatorio después de dichas comprobaciones.

7. Barajar

Se espera que la baraja de cada jugador sea totalmente aleatoria al principio de cada partida y durante la partida, tal como se requiere por los efectos de las cartas. Para ello, los

jugadores deben mezclar, apilar o barajar de algún otro modo sus barajas hasta que consideren que el orden es aleatorio. Este proceso se debe realizar en presencia del rival del jugador y en un periodo de tiempo razonable. Hay que asegurarse de que las cartas de la baraja no se dañan ni quedan expuestas al ser barajadas.

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

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. Los jugadores deben tener cuidado al barajar la baraja de un rival, ya que esas cartas no son de su propiedad. Llegado a este punto, la baraja debería ser lo suficientemente aleatoria para satisfacción de ambos jugadores.

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

Cualquier acción, excepto aquellas acciones del juego requeridas por cartas jugadas, que consista en colocar cartas en un orden específico o que muestre la posición de cualquier carta dentro de la baraja invalida de forma inmediata toda aleatoriedad previa. Los jugadores que utilicen cualquiera de estos u otros métodos para barajar que sean cuestionables podrían ser sometidos a los dictados de la sección "Conducta antideportiva" de la [Normativa de penalizaciones](#).

Se recomienda encarecidamente a los jugadores que barajen las barajas de sus rivales en los eventos de Puntuación Clasificatoria.

8. Límites de tiempo

El personal de los torneos es responsable de que el evento se ajuste a los horarios establecidos. Para ello, Juego Organizado Pokémon ha establecido unas directrices para los límites de tiempo que se deberán respetar en las diversas partes del evento:

8.1. Límite de tiempo antes de la partida

Antes de cada partida, los jugadores disponen de 2 minutos para barajar sus barajas y presentárselas a sus rivales para que las barajen más o las corten. En este límite de tiempo de

2 minutos, también se deben resolver los mulligan, o segundas oportunidades. La ronda no debe comenzar hasta que haya transcurrido este periodo de 2 minutos.

8.2. Límite de tiempo durante la partida

Cualquier efecto que se realice en mitad de la partida, ya sean efectos de búsqueda en la baraja o barajar, se debe hacer en un periodo de tiempo razonable. Si un juez cree que el tiempo que dedica un jugador a buscar o a barajar no está justificado, ese jugador será sometido a los dictados de la sección "Ritmo del juego" de la [Normativa de penalizaciones de JCC Pokémon](#). Un juez puede ampliar el tiempo de un encuentro en el que un jugador esté jugando muy lentamente. El tiempo adicional que se asigne se debe comunicar con claridad a ambos jugadores y el juez lo debe registrar inmediatamente.

8.3. Límite de tiempo de un encuentro

Para los encuentros de una sola partida, se debe programar un mínimo de 30 minutos más 3 turnos para los torneos de formato Construido o 20 minutos más 3 turnos para los torneos de formato Limitado.

Para los encuentros al mejor de tres, se debe programar un tiempo mínimo de 50 minutos más 3 turnos, sin límite de tiempo máximo. El límite de tiempo específico para las partidas de cada ronda debe ser anunciado por el organizador al comienzo del torneo.

9. Resolución de combates

En el mejor de los casos, el ganador se determina antes de que haya terminado el último turno del encuentro. Sin embargo, una vez que termina el último turno, hay que determinar el ganador sin retrasar demasiado el torneo.

9.1. Partidas de desempate

Si ambos jugadores cogen su última carta de Premio (o dejan Fuera de Combate al último Pokémon de su rival) al mismo tiempo y no se han cumplido otras condiciones para ganar, los jugadores deben determinar quién es el ganador de esa partida con una partida de desempate. Los jugadores deben prepararse como si estuvieran jugando 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 jugador que cumpla con una condición que le permita ganar el encuentro. En una partida de desempate, ser el primer

jugador al que le queden menos cartas de Premio que a su rival cuenta como una condición para ganar.

9.2. Resolución de encuentros durante las rondas del sistema suizo

9.2.1. Resolución del encuentro después del último turno

Si se termina el tiempo durante el turno de un jugador, este debe completar su turno. Se resuelven los efectos entre turnos y el siguiente turno se considera el turno 1 de los 3 que se juegan después de acabado el tiempo. Si termina el tercer turno y hay un ganador claro, la partida habrá finalizado y no se resuelve ningún efecto entre turnos.

Si se acaba el tiempo entre turnos, se resuelven todos los efectos entre turnos y el nuevo turno se considera el turno 1 de los 3 que se juegan después de acabado el tiempo. Si termina el tercer turno y hay un ganador claro, la partida habrá finalizado y no se resuelve ningún efecto entre turnos.

En los encuentros al mejor de tres, se considera que cada partida comienza cuando se ha determinado el jugador que va a empezar. Esta decisión se toma en el mismo momento en el que se lanza la moneda durante la etapa de preparación.

Si un jugador gana una partida después de que se haya acabado el tiempo, no se iniciará ninguna otra partida, incluidas las partidas de desempate, para jugar los turnos que falten. Si se termina el tiempo entre el final de una partida y el comienzo de la siguiente, se consultarán las reglas de la Sección 9.2.3 para determinar el procedimiento a seguir.

9.2.2. Determinación del resultado de un encuentro de una sola partida sin resolver

Se deben utilizar los siguientes criterios para determinar el resultado de una partida que no se haya resuelto después del último turno. Cuando se cumpla uno de los criterios, no se aplicará ninguno de los demás.

1. Si uno de los jugadores llega tarde al encuentro o se ausenta del encuentro sin permiso del juez durante cualquier periodo de tiempo durante la ronda, ese jugador pierde el encuentro. El juez debe tener conocimiento de su ausencia antes del final del encuentro. Si ambos jugadores cumplen este criterio, no se considerará esta regla de desempate.

2. Si ambos jugadores llegan a tiempo al encuentro y no se ausentan del mismo durante ningún periodo de tiempo, el encuentro termina en empate.

9.2.3. Determinación del resultado de un encuentro al mejor de tres sin resolver

Se deben utilizar los siguientes criterios para determinar el resultado de un encuentro que no se haya resuelto después del último turno. Cuando se cumpla uno de los criterios, no se aplicará ninguno de los demás.

1. Si uno de los jugadores llega tarde al encuentro o se ausenta del encuentro sin permiso del juez durante cualquier periodo de tiempo durante la ronda, ese jugador pierde el encuentro. El juez debe tener conocimiento de su ausencia antes del final del encuentro. Si ambos jugadores cumplen este criterio, no se considerará esta regla de desempate.
2. Si ambos jugadores llegan a tiempo al encuentro y no se ausentan del mismo durante ningún periodo de tiempo, el juez determina el ganador de la partida actual de la siguiente forma:

1.ª partida

- ☉ Si el último turno termina durante la 1.ª partida, el encuentro termina en empate.
- ☉ Si se termina el tiempo después de que se haya determinado el ganador de la 1.ª partida, pero antes de que se haya determinado qué jugador empezará la 2.ª partida, el ganador de la 1.ª partida gana el encuentro.

2.ª partida

- ☉ Si el último turno termina durante la 2.ª partida, el ganador de la 1.ª partida gana el encuentro.
- ☉ Si se termina el tiempo después de que se haya determinado el ganador de la 2.ª partida, pero antes de que se haya determinado qué jugador empezará la 3.ª partida, el encuentro termina en empate.

3.ª partida

- ☉ Si el último turno termina durante la 3.ª partida, el encuentro termina en empate.
- ☉ Si se termina el tiempo después de que se haya determinado el resultado de la 3.ª partida, pero antes de que se haya determinado qué jugador empezará una partida

de desempate, el encuentro termina en empate.

9.3. Resolución de encuentros durante las rondas de eliminación directa

9.3.1. Resolución del encuentro después del último turno

Si se termina el tiempo durante el turno de un jugador, este debe completar su turno. Se resuelven los efectos entre turnos y el siguiente turno se considera el turno 1 de los 3 que se juegan después de acabado el tiempo. Si termina el tercer turno y hay un ganador claro, la partida habrá finalizado y no se resuelve ningún efecto entre turnos.

Si se acaba el tiempo entre turnos, se resuelven todos los efectos entre turnos y el nuevo turno se considera el turno 1 de los 3 que se juegan después de acabado el tiempo. Si termina el tercer turno y hay un ganador claro, la partida habrá finalizado y no se resuelve ningún efecto entre turnos.

En los encuentros al mejor de tres, se considera que cada partida comienza cuando se ha determinado el jugador que va a empezar. Esta decisión se toma en el mismo momento en el que se lanza la moneda durante la etapa de preparación.

Si un jugador gana una partida después de que se haya acabado el tiempo, no se iniciará ninguna otra partida para jugar los turnos que falten. Si se termina el tiempo entre el final de una partida y el comienzo de la siguiente, se consultarán las reglas de la Sección 9.3.3 para determinar el procedimiento a seguir.

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

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

Mientras que las partidas incompletas no cuentan para la puntuación de un encuentro durante las rondas suizas, cada partida debe concluir con un ganador durante las rondas de eliminación directa. Por ello, se puede implementar la siguiente resolución solo durante las rondas de eliminación directa:

1. El tiempo del encuentro debe haber concluido, los 3 turnos adicionales se deben haber completado, y el juez principal debe constatar que:

- a. El bucle en el que se está es infinito e irrompible por parte de cualquiera de los jugadores.
 - b. La intención de ambos jugadores es evitar su propia derrota y no simplemente prolongar la partida sin avanzar el estado de la misma.
 - c. La continuación de la partida sin una concesión por cualquiera de los jugadores resultaría en una partida sin final.
2. Desde el momento en que se toma esta decisión el juez principal informa a ambos jugadores de su observación. Se jugarán, entonces, otros 3 turnos adicionales, siendo el turno actual el turno 0.
 3. Si la partida sigue sin resolverse después de este punto, los jugadores deben jugar una partida de desempate para determinar el ganador de esa partida sin resolver. *
 4. Si el juez principal observa que la situación se repite durante la partida de desempate, la partida se resuelve de la siguiente manera:
 - a. Desde el momento en que se toma esta decisión el juez principal informa a ambos jugadores de su observación. Se jugarán, entonces, otros 3 turnos adicionales, siendo el turno actual el turno 0.
 - b. Después de este punto, el jugador que estaba posicionado en un puesto más alto en las rondas suizas será declarado el ganador de la partida y, por ello, del encuentro.

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

9.3.2. Determinación del resultado de un encuentro de una sola partida sin resolver

Se deben utilizar los siguientes criterios para determinar el resultado de una partida que no se haya resuelto después del último turno. Cuando se cumpla uno de los criterios, no se aplicará ninguno de los demás.

1. Si uno de los jugadores llega tarde al encuentro o se ausenta del encuentro sin permiso del juez durante cualquier periodo de tiempo durante la ronda, ese jugador pierde el encuentro. El juez debe tener conocimiento de su ausencia antes del final del encuentro. Si ambos jugadores cumplen este criterio, no se considerará esta regla de desempate.
2. Si ambos jugadores llegan a tiempo al encuentro y no se ausentan del mismo durante ningún periodo de tiempo, el juez determina el ganador en función del número de

cartas de Premio que le quede a cada jugador. El jugador al que le queden menos cartas de Premio gana el encuentro.

3. Si a ambos jugadores les queda el mismo número de cartas de Premio, la partida actual continúa, comenzando por cualquier efecto entre turnos que se produzca después del último turno, si es preciso, hasta que a uno de los jugadores le queden menos cartas de Premio que al otro o hasta que uno de los jugadores cumpla con cualquier otra condición que le permita ganar la partida inmediatamente.

9.3.3. Determinación del resultado de un encuentro al mejor de tres sin resolver

Se deben utilizar los siguientes criterios para determinar el resultado de un encuentro que no se haya resuelto después del último turno. Cuando se cumpla uno de los criterios, no se aplicará ninguno de los demás.

1. Si uno de los jugadores llega tarde al encuentro o se ausenta del encuentro sin permiso del juez durante cualquier periodo de tiempo durante la ronda, ese jugador pierde el encuentro. El juez debe tener conocimiento de su ausencia antes del final del encuentro. Si ambos jugadores cumplen este criterio, no se considerará esta regla de desempate.
2. Si ambos jugadores llegan a tiempo al encuentro y no se ausentan del mismo durante ningún periodo de tiempo, el juez determina el ganador de la partida actual de la siguiente forma:

1.ª partida

- ☉ Si el último turno termina durante la 1.ª partida, el jugador al que le queden menos cartas de Premio gana la 1.ª partida y gana el encuentro.
- ☉ Si a ambos jugadores les queda el mismo número de cartas de Premio, la partida continúa hasta que a uno de los jugadores le queden menos cartas de Premio que al otro. El jugador al que le queden menos cartas de Premio se considera el ganador de la 1.ª partida, y el encuentro termina.
 - Si ambos jugadores cogen la última carta de Premio (o dejan Fuera de Combate al último Pokémon de su rival) al mismo tiempo, los jugadores deben determinar quién es el ganador con una partida de desempate. El primer jugador que cumpla con una condición que le permita ganar el encuentro es el ganador del desempate y, por lo tanto, de la 1.ª partida. En una partida de desempate, ser el primer jugador al que le queden menos cartas de Premio que a su rival cuenta como una condición para ganar.

- ☉ Si se termina el tiempo después de que se haya determinado el ganador de la 1.ª partida, pero antes de que se haya determinado qué jugador empezará la 2.ª partida, el ganador de la 1.ª partida gana el encuentro.

2.ª partida

- ☉ Si el último turno termina durante la 2.ª partida, el ganador de la 1.ª partida gana el encuentro.
- ☉ Si se termina el tiempo después de que se haya determinado el ganador de la 2.ª partida, pero antes de que se haya determinado qué jugador empezará la 3.ª partida, los jugadores deben determinar quién es el ganador con una partida de desempate.

3.ª partida

- ☉ Si el último turno termina durante la 3.ª partida, el jugador al que le queden menos cartas de Premio gana la 3.ª partida y gana el encuentro.
- ☉ Si a ambos jugadores les queda el mismo número de cartas de Premio, la partida continúa hasta que a uno de los jugadores le queden menos cartas de Premio que al otro o hasta que uno de los jugadores cumpla con cualquier otra condición que le permita ganar la partida inmediatamente. Ese jugador gana el encuentro.
 - Si ambos jugadores cogen la última carta de Premio (o dejan Fuera de Combate al último Pokémon de su rival) al mismo tiempo, los jugadores deben determinar quién es el ganador con una partida de desempate. El jugador que coge una carta de Premio primero es el ganador de la partida de desempate y, por lo tanto, de la tercera partida.

10. Determinación del jugador que empieza en un encuentro al mejor de tres

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

Formatos de los torneos del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon

Play! Pokémon admite una variedad de formatos de torneos para los torneos oficiales del Juego de Cartas Coleccionables (JCC) Pokémon. En este documento, se describen cada uno de estos formatos oficiales y sus variaciones. Los torneos que no utilicen uno de los formatos descritos a continuación no se considerarán oficiales.

11. Estilos de formatos generales

Todos los torneos oficiales de JCC Pokémon pertenecen a una de dos categorías: Construido o Limitado. En esta sección, se describen las diferencias entre las dos categorías, así como cualquier subcategoría que pueda existir.

11.1. Construido

En los eventos de formato Construido, los jugadores asisten al torneo con una baraja de 60 cartas que contenga cartas legales para los formatos Estándar, Expandido o Sin límites (consulta la Sección 13). El formato será anunciado por el organizador al hacer oficial su evento. Las cartas que se utilizan para construir la baraja provienen de la colección personal de cada jugador.

Las barajas no pueden contener más de 4 copias de una carta en particular, tal y como se define en el nombre en inglés de esa carta, con la excepción de las cartas de Energía Básica. Algunas cartas podrían tener restricciones de construcción adicionales, que se tratan como excepciones a la regla de las 4 copias. Estos encuentros se juegan con 6 cartas de Premio.

11.2. Limitado

En los eventos de formato Limitado, los jugadores construyen sus barajas usando solo las cartas que les proporcione el organizador en el evento. La baraja de cada jugador debe contener exactamente 40 cartas en todo momento. A diferencia de las barajas de formato Construido, las barajas de formato Limitado pueden contener más de 4 copias de una carta en particular, tal y como se define en el nombre en inglés de esa carta, con la excepción de las cartas que están limitadas a una por baraja en el texto de la carta.

El organizador debe anunciar antes de la fecha del evento si va a proporcionar a los jugadores cartas de Energía Básica, así como en el propio evento antes de que este comience.

Estos encuentros se juegan con 4 cartas de Premio.

11.2.1. Baraja sellada

En los eventos de Baraja sellada, el organizador entrega a los jugadores o bien una caja de Combina y Combate o un número predeterminado de paquetes de mejora (normalmente entre 4 y 6) al principio del evento. Los jugadores abren sus paquetes de mejora cuando el organizador da la señal y construyen una baraja de 40 cartas utilizando únicamente esas cartas (incluyendo cualquier carta de sus cajas de Combina y Combate) y las cartas de Energía Básica que les ha proporcionado el organizador. Los jugadores tienen 30 minutos para construir sus barajas.

Los jugadores no pueden intercambiar con otros jugadores las cartas de sus paquetes de mejora antes de la finalización del torneo. Es posible que el organizador pida a los jugadores que rellenen listas de barajas en las que se incluyan las cartas de sus barajas y las cartas que no utilicen. Una vez que comienza la primera ronda del torneo, los jugadores no pueden modificar el contenido de sus barajas.

Los paquetes de mejora que se utilizan en los torneos de Baraja sellada deben provenir de la misma expansión para mantener las cadenas de Evolución que pudieran no existir fuera de esa expansión.

11.2.2. Selección de mejoras

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

Tras la señal del organizador, cada jugador abre un paquete de mejora sin revelar su contenido a los demás jugadores. A continuación, cada jugador elige una carta de su paquete de mejora y la coloca boca abajo enfrente de él o ella. Una vez que una carta se coloca en la pila de un jugador, se considera seleccionada y no se puede cambiar por otra carta del paquete. Luego, los jugadores pasan las cartas restantes boca abajo a la persona que se encuentra a su izquierda. Las cartas que selecciona cada jugador deben permanecer en secreto durante todo el proceso. Cada jugador continúa seleccionando una carta de entre las que le han pasado hasta que todas las cartas han sido seleccionadas.

Este proceso se repite para cada paquete de mejora y el patrón de pases se alterna de izquierda a derecha con cada nuevo paquete que se abre. Una vez que se han abierto todos los paquetes de mejora y se han seleccionado todas las cartas, cada jugador construye una baraja de 40 cartas utilizando únicamente las cartas que ha seleccionado y las cartas de Energía Básica que le ha proporcionado el organizador. Los jugadores tienen 30 minutos para construir sus barajas.

Los jugadores no pueden intercambiar con otros jugadores las cartas que han seleccionado antes de la finalización del torneo. Es posible que el organizador pida a los jugadores que

rellenen listas de barajas en las que se incluyan las cartas de sus barajas y las cartas que no utilicen. Una vez que comienza la primera ronda del torneo, los jugadores no pueden modificar el contenido de sus barajas.

Los paquetes de mejora que se utilizan en los torneos de Selección de mejoras deben provenir de la misma expansión para mantener las cadenas de Evolución que pudieran no existir fuera de esa expansión.

11.2.3. Selección de Combina y Combate

En un evento de Selección de Combina y Combate, cada jugador recibe una caja de Combina y Combate del organizador al inicio del evento. Los jugadores se dividen en 4 grupos y se sientan en un círculo.

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

Una vez que todo el mundo está preparado, el organizador hace una señal a los jugadores para empezar la selección. Cada jugador abre un paquete de mejora sin revelar su contenido a los demás jugadores. A continuación, cada jugador elige una carta de su paquete de mejora y la coloca en su caja junto con la carta con código promocional de JCC Pokémon Online y la carta de Energía Básica no holográfica. Una vez que una carta se coloca en la caja de un jugador, se considera seleccionada y no se puede cambiar por otra carta del paquete. Luego, los jugadores pasan las cartas restantes boca abajo a la persona que se encuentra a su izquierda. Las cartas que selecciona cada jugador deben permanecer en secreto durante todo el proceso.

Cada jugador continúa seleccionando una carta de entre las que le han pasado hasta que todas las cartas han sido seleccionadas. Cuando se terminan todas las cartas de un paquete de mejora, los jugadores disponen de 1 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. Una vez que se han abierto todos los paquetes de mejora y se han seleccionado todas las cartas, cada jugador construye una baraja de 40 cartas utilizando únicamente las cartas que ha seleccionado y las cartas de Energía Básica que le ha proporcionado el organizador. Las partidas se jugarán con 4 cartas de Premio en lugar de las 6 habituales. Los jugadores tienen 20 minutos para construir sus barajas.

Los jugadores no pueden intercambiar con otros jugadores las cartas que han seleccionado antes de la finalización del torneo. Es posible que el organizador pida a los jugadores que rellenen listas de barajas en las que se incluyan las cartas de sus barajas y las cartas que no utilicen. Una vez que comienza la primera ronda del torneo, los jugadores no pueden modificar el contenido de sus barajas.

12. Reglas generales de construcción de barajas

Todas las cartas de las expansiones del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon con un reverso estándar de JCC Pokémon que se hayan publicado en Estados Unidos, lo que incluye las cartas promocionales, son válidas para jugar en los torneos, a menos que se especifique lo contrario. Pero no se permite jugar en los torneos con cartas de sets de coleccionista, como las barajas de los Campeonatos Mundiales Pokémon, ni con cartas que lleven impresas las palabras “NO VÁLIDA PARA TORNEOS”. Algunos formatos específicos pueden contener reglas adicionales en las que se limitan las expansiones de cartas que se pueden utilizar.

13. Formatos oficiales

Play! Pokémon admite, en la actualidad, tres formatos para los torneos oficiales: Estándar, Expandido y Sin límites. Los eventos oficiales aparecen en el sitio web de Play! Pokémon, y los resultados se envían al departamento de Juego Organizado Pokémon una vez finalizado el evento.

13.1. Formato Estándar

El formato Estándar es el formato de torneo estándar para los eventos de Play! Pokémon. Este formato se utilizará en todos los eventos de Puntuación Clasificatoria, a menos que se especifique lo contrario.

El formato Estándar para la temporada 2020 incluye actualmente las siguientes expansiones:

- ☉ *Sol y Luna-Ultraprisma*
- ☉ *Sol y Luna-Luz Prohibida*
- ☉ *Sol y Luna-Tormenta Celestial*
- ☉ *Sol y Luna-Truenos Perdidos*
- ☉ *Sol y Luna-Unión de Aliados*
- ☉ *Majestad de Dragones*
- ☉ *Sol y Luna-Vínculos Indestructibles*

Sol y Luna-Mentes Unidas se volverá legal para su uso en partidas del formato Estándar el 16 de agosto de 2019.

Otros lanzamientos de productos adicionales

- ☉ Pokémon JCC: *Detective Pikachu*
- ☉ Cartas de promoción con el símbolo de la estrella negra: SM94 y posteriores

Las nuevas expansiones se vuelven legales según se describe en la Sección 2.3 de este documento.

A excepción de las cartas de Energía Básica y cartas impresas anteriormente que aparecen en expansiones válidas de formato Estándar, los jugadores no pueden utilizar cartas de expansiones de JCC Pokémon anteriores a *Sol y Luna*. Los jugadores que utilicen cartas impresas anteriormente que aparezcan en expansiones válidas de formato Estándar pueden jugar esas cartas siempre y cuando el efecto descrito funcione de forma idéntica a aquel de la impresión más reciente de la carta.

13.1.1. Cartas prohibidas en el formato Estándar

[Consulta este enlace](#) para obtener información sobre las cartas prohibidas en el formato Estándar.

13.2. Formato Expandido

Este formato será utilizado en diversos eventos de Puntuación Clasificatoria, así que asegúrate de comprobar el formato anunciado para estos eventos.

El formato Expandido para la temporada 2020 incluye actualmente las siguientes expansiones:

- | | |
|--|---|
| ☉ <i>Negro y Blanco</i> | ☉ <i>Negro y Blanco-Tormenta Plasma</i> |
| ☉ <i>Negro y Blanco-Fuerzas Emergentes</i> | ☉ <i>Negro y Blanco-Glaciación Plasma</i> |
| ☉ <i>Negro y Blanco-Nobles Victorias</i> | ☉ <i>Negro y Blanco-Explosión Plasma</i> |
| ☉ <i>Negro y Blanco-Próximos Destinos</i> | ☉ <i>Negro y Blanco-Tesoros Legendarios</i> |
| ☉ <i>Negro y Blanco-Oscuros Exploradores</i> | ☉ <i>XY-Bienvenidos a Kalos</i> |
| ☉ <i>Tesoro de Dragones</i> | ☉ <i>XY</i> |
| ☉ <i>Negro y Blanco-Dragones Majestuosos</i> | ☉ <i>XY-Destellos de Fuego</i> |
| ☉ <i>Negro y Blanco-Fronteras Cruzadas</i> | ☉ <i>XY-Puños Furiosos</i> |
| | ☉ <i>XY-Fuerzas Fantasmales</i> |

- ☉ *XY-Duelos Primigenios*
- ☉ *Doble Crisis*
- ☉ *XY-Cielos Rugientes*
- ☉ *XY-Antiguos Orígenes*
- ☉ *XY-TURBOimpulso*
- ☉ *XY-TURBOLímite*
- ☉ *Generaciones*
- ☉ *XY-Destinos Enfrentados*
- ☉ *XY-Asedio de Vapor*
- ☉ *XY-Evoluciones*
- ☉ *Sol y Luna*
- ☉ *Sol y Luna-Albor de Guardianes*
- ☉ *Sol y Luna-Sombras Ardientes*
- ☉ *Leyendas Luminosas*
- ☉ *Sol y Luna-Invasión Carmesí*
- ☉ *Sol y Luna-Ultraprisma*
- ☉ *Sol y Luna-Luz Prohibida*
- ☉ *Sol y Luna-Tormenta Celestial*
- ☉ *Sol y Luna-Truenos Perdidos*
- ☉ *Sol y Luna-Unión de Aliados*
- ☉ *Majestad de Dragones*
- ☉ *Sol y Luna-Vínculos Indestructibles*

Sol y Luna-Mentes Unidas se volverá legal para su uso en partidas del formato Expandido el 16 de agosto de 2019.

Otros lanzamientos de productos adicionales

- ☉ Colección de McDonald's 2011
- ☉ Colección de McDonald's 2012
- ☉ Colección de McDonald's 2013
- ☉ Colección de McDonald's 2014
- ☉ Colección de McDonald's 2015
- ☉ Colección de McDonald's 2016
- ☉ Kit de Entrenador *Negro y Blanco*
- ☉ Kit de Entrenador *XY*
- ☉ Kit de Entrenador *XY-Bisharp y Wigglytuff*
- ☉ Kit de Entrenador *XY-Latias y Latios*
- ☉ Kit de Entrenador *XY-Pikachu Enmascarada y Suicune*
- ☉ Kit de Entrenador *Sol y Luna-Lycanroc y Raichu de Alola*

- ☉ Kit de Entrenador *Sol y Luna-Sandslash de Alola y Ninetales de Alola*
- ☉ Pokémon JCC: *Detective Pikachu*
- ☉ Cartas de promoción con el símbolo de la estrella negra: a partir de BW01, a partir de XY01 y a partir de SM01

Las nuevas expansiones se vuelven legales según se describe en la Sección 2.3 de este documento.

A excepción de las cartas de Energía Básica y cartas impresas anteriormente que aparecen en expansiones válidas de formato Expandido, los jugadores no pueden utilizar cartas de expansiones de JCC Pokémon anteriores a *Negro y Blanco*. Los jugadores que utilicen cartas impresas anteriormente que aparezcan en expansiones válidas de formato Expandido pueden jugar esas cartas siempre y cuando el efecto descrito funcione de forma idéntica a aquel de la impresión más reciente de la carta.

13.2.1. Cartas prohibidas en el formato Expandido

[Consulta este enlace](#) para obtener información sobre las cartas prohibidas en el formato Expandido.

13.3. 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. Los jugadores que utilicen cartas reimprimadas en una expansión posterior deberán jugarlas utilizando el texto de la impresión más reciente de esa carta. Se permite utilizar las nuevas expansiones en todas las zonas de puntuación el tercer viernes después de que salen al mercado en Estados Unidos.

Apéndice A. Actualizaciones de este documento

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

Las actualizaciones de este documento están disponibles en el [sitio web oficial de Pokémon](#).

Revisiones realizadas para la última publicación (17 de julio de 2019)

Sección	Revisión	Detalles
2.8.	Nueva regla	Las cartas en tailandés son ahora consideradas el idioma local en Tailandia.
9.3.1.1	Nueva regla	Esta nueva sección expone la resolución de partidas para las que, de otra manera, no se puede alcanzar una conclusión natural durante las rondas de eliminación directa.
13.1 y 13.2	Actualización de la lista de expansiones válidas	—