

Formatos oficiales de los torneos de Partidas Organizadas de Pokémon

Revisado: 1 de septiembre de 2010

Tabla de contenido

FORMATOS DE TORNEOS DE POKÉMON JCC	3
1. Estilos de formatos estándar	3
1.1. Generados	3
1.2. Limitados	3
1.2.1. Mazo sellado	3
1.2.2. Selección de mejoras	4
1.2.3. Selección de Rochester	4
1.2.4. Selección de Salomón	5
2. Reglas de construcción de mazos estándar	6
3. Formatos autorizados	6
3.1. Formato modificado	6
3.1.1. Generados	7
3.1.2. Limitados	7
3.2. Formato sin límites	8
3.2.1. Generados	8
3.2.2. Limitados	8
4. Formatos para divertirse no autorizados	8
4.1. Batalla 2 contra 2	8
4.1.1. Generados	9
4.1.2. Limitados	9

4.2.	30 cartas	9
4.2.1.	Generados	9
4.2.2.	Limitados	9
4.3.	Batalla en equipo.....	10
4.3.1.	Generados	11
4.3.2.	Limitados	11
	FORMATOS DE TORNEO DE VIDEOJUEGOS DE POKÉMON	12
	<i>Apéndice A. Actualizaciones de documentos</i>	<i>13</i>

FORMATOS DE TORNEOS DE POKÉMON JCC

Partidas Organizadas de Pokémon admite una gran variedad de formatos de torneos para las partidas autorizadas del Juego de cartas coleccionable Pokémon. En este documento, se describe cada uno de estos formatos autorizados y sus variaciones. Los torneos que no utilicen uno de estos formatos no se pueden autorizar.

1. Estilos de formatos estándar

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

1.1. Generados

En un evento generado, los jugadores asisten al torneo con un mazo de 60 cartas. Las cartas que se utilizan para construir el mazo pertenecen a la colección personal de cada jugador. Los mazos no pueden contener más de 4 copias de una sola carta, tal y como se define en el título en español de esa carta, con la excepción de las cartas de Energía básicas. Algunas cartas podrían tener restricciones de construcción adicionales, que se tratan como excepciones a la regla de las 4 copias. Las partidas se juegan para 6 cartas de premio.

1.2. Limitados

En los eventos limitados, los jugadores construyen sus mazos sólo con las cartas que les proporcione el organizador del torneo en el evento. El mazo de cada jugador debe contener siempre exactamente 40 cartas. Los mazos pueden contener más de 4 copias de una sola carta, tal y como se define en el título en español de esa carta, con la excepción de las cartas que están limitadas a una por mazo en el texto de la carta. El organizador del torneo debe anunciar si va a proporcionar a los jugadores cartas de Energía básicas antes de la fecha del evento y en el propio evento antes de que éste comience. Las partidas se juegan para 4 cartas de premio.

1.2.1. Mazo sellado

En los eventos de mazos sellados, el organizador del torneo entrega a los jugadores packs de mejora al principio del evento. Cada jugador abre todos sus packs de mejora cuando el organizador del torneo da la señal y construye un mazo de 40 cartas utilizando únicamente esas cartas y las de Energía básicas que le ha proporcionado el organizador del torneo. Los jugadores tienen 30 minutos para construir sus mazos.

Los jugadores no pueden intercambiar las cartas de sus packs de mejora hasta que finalice el torneo. Es posible que el organizador del torneo pida a los jugadores que rellenen listas de mazos en las que se incluyen las cartas de sus mazos y las que no utilizan. Una vez que comienza la primera ronda del torneo, los jugadores no pueden modificar el contenido de sus mazos.

Los packs de mejora que se utilizan en los torneos de mazos sellados provienen del mismo conjunto para mantener las cadenas de evolución que pudieran no existir fuera de ese conjunto.

1.2.2. Selección de mejoras

En los eventos de selección de mejoras, el organizador del torneo entrega a los jugadores packs de mejora al principio del evento. 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 del torneo, cada jugador abre un pack de mejora sin revelar su contenido a los demás jugadores. A continuación, cada jugador elige una carta de su pack 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 pack. 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 o hasta que no queda ninguna.

Este proceso se repite por cada pack de mejora y el patrón de pases se alterna de izquierda a derecha en cada nuevo pack que se abre. Una vez que se han abierto todos los packs de mejora y se han seleccionado todas las cartas, cada jugador construye un mazo de 40 cartas utilizando únicamente las cartas que ha seleccionado y las de Energía básicas que le ha proporcionado el organizador del torneo. Los jugadores tienen 30 minutos para construir sus mazos.

Los jugadores no pueden intercambiar con otros jugadores las cartas que han seleccionado hasta que finalice el torneo. Es posible que el organizador del torneo pida a los jugadores que rellenen listas de mazos en las que se incluyen las cartas de sus mazos y las que no utilizan. Una vez que comienza la primera ronda del torneo, los jugadores no pueden modificar el contenido de sus mazos.

Los packs de mejora que se utilizan en los torneos de selección de mejoras deben provenir del mismo conjunto para mantener las cadenas de evolución que pudieran no existir fuera de ese conjunto.

1.2.3. Selección de Rochester

En los eventos de Selección de Rochester, el organizador del torneo entrega a los jugadores packs de mejora al principio del evento. 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.

Cuando el organizador del torneo da la señal, el jugador designado como jugador 1 abre dos de sus packs de mejora y coloca cada carta boca arriba en la mesa de forma que sean claramente visibles para todos los jugadores. Los jugadores seleccionan sus cartas en un patrón de "serpiente". El jugador 1 elige la primera carta y, cada jugador, moviéndose por el círculo en sentido de las agujas del reloj, elige una carta del pack para colocarla luego enfrente de él o ella boca arriba. El último jugador elige dos cartas, tras lo cual el proceso continúa en sentido contrario a las agujas del reloj. Cuando le vuelve tocar al jugador 1, ese jugador elige dos cartas y después se vuelve a seguir el movimiento en sentido de las agujas del reloj. El proceso de selección continúa con este patrón hasta que no quede ninguna carta. Cuando se haya elegido la última carta del pack abierto, los jugadores pueden realinear las cartas que han elegido de la manera que deseen.

Cuando se hayan elegido todas las cartas de los dos primeros packs, el jugador 2 (a la izquierda del jugador 1) abre dos packs de mejora y coloca cada carta boca arriba en la mesa de forma que sean claramente visibles para todos los jugadores. Comenzando con el jugador 2 y en sentido de las agujas del reloj, los jugadores eligen cartas del pack abierto y las añaden a sus cartas utilizando el mismo patrón de “serpiente” que se ha descrito más arriba. Cuando se hayan acabado todas las cartas de los packs abiertos, el jugador a la izquierda del jugador 2 abre dos packs y cada uno de los jugadores elige una carta por turnos, comenzando por el jugador que ha abierto el pack.

Este proceso se repite hasta que se hayan abierto todos los packs de mejora y se hayan elegido todas las cartas. Cada jugador construye un mazo de 40 cartas utilizando únicamente las cartas que ha seleccionado y las de Energía básicas que le ha proporcionado el organizador del torneo. Los jugadores tienen 30 minutos para construir sus mazos.

Los jugadores no pueden intercambiar con otros jugadores las cartas que han seleccionado hasta que finalice el torneo. Es posible que el organizador del torneo pida a los jugadores que rellenen listas de mazos en las que se incluyen las cartas de sus mazos y las que no utilizan. Una vez que comienza la primera ronda del torneo, los jugadores no pueden modificar el contenido de sus mazos.

Los packs de mejora que se utilizan en los torneos de Selección de Rochester deben provenir del mismo conjunto para mantener las cadenas de evolución que pudieran no existir fuera de ese conjunto.

1.2.4. Selección de Salomón

En los eventos de Selección de Salomón, el organizador del torneo entrega a los jugadores packs de mejora al principio del evento. Los jugadores se dividen en parejas aleatorias y se sientan en la mesa, unos enfrente de los otros.

Tras la señal del organizador del torneo, ambos jugadores abren todos los packs que se les ha entregado y revisan rápidamente las cartas que tienen. Luego, todas las cartas se juntan en un solo mazo que se coloca boca abajo.

Al principio del proceso de selección, los jugadores lanzan una moneda para determinar quién es el primero en elegir. El ganador se designa como jugador 1 y el perdedor como jugador 2.

El jugador 1 se lleva las primeras 4 cartas de la pila y las coloca boca arriba en la mesa. El jugador 1 elige una carta y la coloca boca abajo en su pila. El jugador 2 elige dos cartas y las coloca boca abajo en su pila. Luego, el jugador 1 elige la última carta y la coloca boca abajo en su pila.

El jugador 2 se lleva las primeras 4 cartas de la pila y las coloca boca arriba en la mesa. El jugador 2 elige una carta y la coloca boca abajo en su pila. El jugador 1 elige dos cartas y las coloca boca abajo en su pila. Luego, el jugador 2 elige la última carta y la coloca boca abajo en su pila.

Los jugadores continúan alternando el orden de selección de cartas hasta que se acaba el mazo. Los jugadores no pueden hablar de las cartas que han elegido hasta que se acabe el mazo. El organizador del torneo es quien decide si los jugadores sacan las cartas de manera cooperativa, pero tendrá que anunciarlo antes de que comience la selección de cartas.

Cada jugador construye un mazo de 40 cartas utilizando únicamente las cartas que ha seleccionado y las de Energía básicas que le ha proporcionado el organizador del torneo. Los jugadores tienen 30 minutos para construir sus mazos.

El organizador del torneo puede decidir que los jugadores vuelvan a elegir cartas contra otro rival en rondas posteriores. Si se va a realizar esto en algún punto del torneo, el organizador debe anunciarlo antes del comienzo del torneo. Si se van a volver a elegir cartas durante el torneo, los jugadores deben conservar todas las cartas que han elegido durante el tiempo que dure el evento.

Los jugadores no pueden intercambiar con otros jugadores las cartas que han seleccionado hasta que finalice el torneo. Es posible que el organizador del torneo pida a los jugadores que rellenen listas de mazos en las que se incluyen las cartas de sus mazos y las que no utilizan. Una vez que comienza la primera ronda del torneo, los jugadores no pueden modificar el contenido de sus mazos.

Los packs de mejora que se utilizan en los torneos de Selección de Salomón deben provenir del mismo conjunto para mantener las cadenas de evolución que pudieran no existir fuera de ese conjunto.

2. Reglas de construcción de mazos estándar

Todas las cartas de los conjuntos de expansión del Juego de cartas coleccionables Pokémon con el reverso estándar de Pokémon JCC que se han publicado en Estados Unidos, lo que incluye las cartas promocionales, son válidas para jugar en los torneos a menos que se especifique lo contrario. En los torneos, no se permite jugar con cartas de conjuntos de coleccionista, como los mazos de los Campeonatos del Mundo de Pokémon, y las cartas que llevan impresas las palabras “NO VÁLIDA PARA TORNEOS”. Los formatos específicos pueden contener reglas adicionales en las que se limitan los conjuntos de cartas permitidos.

3. Formatos autorizados

Partidas Organizadas de Pokémon admite dos formatos para las partidas autorizadas: modificado y sin límites. Los eventos autorizados aparecen en el sitio web de POP y los resultados se envían a POP una vez finalizado el evento.

3.1. Formato modificado

El formato modificado es el formato de torneo estándar para los eventos de Partidas Organizadas de Pokémon. Este formato se utilizará en todos los eventos de primera división a menos que se especifique lo contrario. El formato modificado para la temporada de torneos de 2011 contiene lo siguiente:



Diamante y Perla: Majestic Dawn



Diamante y Perla: Despertar de las Leyendas



Diamante y Perla: Frente Tormentoso



Platino



Platino: Eternos rivales



Platino: Supreme Victors



Platino: Arceus



Retumbar



HeartGold y SoulSilver



HS: Lanzados



Kit de entrenador de HS



Cartas promocionales de la estrella negra con números superiores a DP22 y números superiores a HGSS01

Las futuras versiones de Pokémon JCC de The Pokémon Company International serán válidas cuando se publiquen, de acuerdo con las reglas de los torneos de Partidas Organizadas de Pokémon.

A excepción de las cartas de Energía básicas y las cartas impresas anteriormente que aparecen en los conjuntos válidos Modificados, los jugadores no pueden utilizar cartas de los conjuntos de Pokémon anteriores a *Diamante y Perla: Majestic Dawn*. Los jugadores que utilicen cartas impresas anteriormente que aparezcan en conjuntos válidos Modificados deben utilizarlas con el texto de la impresión más reciente de esa carta. Está permitido el uso de conjuntos nuevos en cuanto se publica el producto en esa zona de puntuación. En los eventos en los que haya varias zonas de puntuación, como los Campeonatos del Mundo de Pokémon JCC, se utilizará el formato de Estados Unidos.

Actualmente, no hay ninguna carta prohibida en el formato Modificado.

3.1.1. Generados

En los eventos Modificados y Generados, se utilizan las reglas estándar de los eventos Generados que se incluyen en la sección 1.1, además de las reglas del formato Modificado de la sección 3.1.

3.1.2. Limitados

En los eventos Modificados y Limitados, se utilizan las reglas estándar de los eventos Limitados que se incluyen en la sección 1.2, además de las reglas del formato Modificado de la sección 3.1. Los formatos Mazo sellado, Selección de mejoras, Selección de Rochester y Selección de Salomón, que se detallan en la sección 1.2, son formatos adecuados para los eventos Modificados y Limitados.

3.2. Formato sin límites

Los mazos sin límites pueden contener cartas de todos los conjuntos del Juego de cartas coleccionables Pokémon y las cartas promocionales que se hayan publicado en Estados Unidos. Los jugadores que utilicen cartas reimprimadas de un conjunto posterior deben utilizarlas con el texto de la impresión más reciente de esa carta. Los conjuntos nuevos se pueden utilizar en cuando se publica el producto.

Actualmente, no hay ninguna carta prohibida en el formato Sin límites.

3.2.1. Generados

En los eventos Sin límites y Generados, se utilizan las reglas estándar de los eventos Generados que se incluyen en la sección 1.1, además de las reglas del formato Sin límites de la sección 3.2.

3.2.2. Limitados

En los eventos Sin límites y Limitados, se utilizan las reglas estándar de los eventos Limitados que se incluyen en la sección 1.2, además de las reglas del formato Sin límites de la sección 3.2. Los formatos Mazo sellado, Selección de mejoras y Selección de Rochester que se detallan en la sección 1.2 son formatos adecuados para los eventos Sin límites y Limitados.

4. Formatos para divertirse no autorizados

Los formatos que se indican a continuación están pensados para divertirse y constituyen una forma alternativa de jugar a Pokémon JCC que no se reconoce como formato autorizado. Estos formatos son ideales para ligas, reuniones informales o eventos secundarios. Hemos incluido las reglas oficiales de estos formatos para ayudar a mantener la coherencia, en caso de que el organizador del torneo o el líder de la liga decidan celebrar un evento no autorizado con uno de estos formatos.

4.1. Batalla 2 contra 2

El formato Batalla 2 contra 2 permite a cada jugador tener 2 Pokémon activos en juego al mismo tiempo. Este juego es exactamente igual que los habituales de Pokémon, excepto por algunos cambios en las reglas.

- Los jugadores pueden poner en juego hasta 2 Pokémon básicos, boca abajo, al principio del juego.
- Ningún jugador puede tener en juego a más de 6 Pokémon a la vez. Si es posible, un jugador debe tener siempre 2 Pokémon activos en juego.
- En cada turno, sólo puede atacar 1 Pokémon. Durante su turno, el jugador sólo puede elegir 1 Pokémon Defensor para atacar a menos que en el texto del ataque de un Pokémon se hable de “cada Pokémon Defensor”.
- Cuando los dos Pokémon de un jugador estén dormidos, quemados, confusos o envenenados, ese jugador puede intentar recuperarlos o evitar que les hagan daño en el orden que prefiera. Cuando uno de los Pokémon activos del jugador sea paralizado, no puede atacar en el siguiente turno de ese jugador, aunque sus otros Pokémon sí que puedan atacar si no les afecta una condición especial que se lo impida.

- Si una carta de Entrenador afecta a un Pokémon activo, el jugador sólo debe elegir 1 Pokémon activo para esa carta, a menos que se especifique en ella que afecta a más de 1 Pokémon.
- Cuando el Pokémon de un jugador utiliza un ataque en el Pokémon bebé de un rival para el que se necesita lanzar una moneda, el jugador debe lanzar una moneda. Sin embargo, si uno de los Pokémon del jugador defensor es un Pokémon bebé para el que hay que lanzar una moneda y el otro Pokémon del jugador defensor no lo es, el jugador atacante no tiene que lanzar la moneda para atacar a ese otro Pokémon.

4.1.1. Generados

En los eventos Batalla 2 contra 2 y Generados, se utilizan las reglas estándar que se incluyen en la sección 1.1, además de las reglas del formato Batalla 2 contra 2 de la sección 4.1.

4.1.2. Limitados

En los eventos Batalla 2 contra 2 y Limitados, se utilizan las reglas estándar de los eventos Limitados que se incluyen en la sección 1.2, además de las reglas del formato Batalla 2 contra 2 de la sección 4.1. Los formatos Mazo sellado, Selección de mejoras y Selección de Rochester que se detallan en la sección 1.2 son formatos adecuados para los eventos Batalla 2 contra 2 y Limitados.

4.2. 30 cartas

El formato de 30 cartas permite a los jugadores crear mazos que contengan la mitad de cartas que un mazo estándar. De esta manera, se suele reducir el tiempo necesario para jugar una partida, lo que permite a los jugadores participar en más juegos en una franja de tiempo menor que en las partidas estándar.

4.2.1. Generados

En un evento Generado de 30 cartas, los jugadores asisten al torneo con un mazo de 30 cartas. Las cartas que se utilizan para construir el mazo pertenecen a la colección personal de cada jugador. Los mazos no pueden contener más de 2 copias de una sola carta, tal y como se define en el título en español de esa carta, con la excepción de las cartas de Energía básicas. Las partidas se juegan para 3 cartas de premio.

4.2.2. Limitados

En los eventos Limitados de 30 cartas, los jugadores construyen sus mazos únicamente con las cartas que les proporciona el organizador del torneo en el evento. El mazo de cada jugador debe contener siempre exactamente 30 cartas. Los mazos pueden contener más de 2 copias de una sola carta, tal y como se define en el título en español de esa carta, con la excepción de las cartas que están limitadas a una por mazo en el texto de la carta. El organizador del torneo debe anunciar si va a proporcionar a los jugadores cartas de Energía básicas antes de la fecha del evento y en el propio evento antes de que éste comience. Las partidas se juegan para 3 cartas de premio.

Aparte de los cambios en la construcción de mazos que se acaban de explicar, las reglas de los eventos Limitados estándar que se detallan en la sección 1.2 se aplican a los eventos Limitados de 30 cartas.

4.3. Batalla en equipo

El formato Batalla en equipo permite que dos jugadores participen en un equipo, cada uno con un Pokémon activo. Este juego es exactamente igual que los habituales de Pokémon, excepto por algunos cambios en las reglas.

Preparación:

- Los jugadores se sientan en lados opuestos de la mesa, quedando colocados los equipos en sentido diagonal entre sí, de manera que cada jugador esté enfrente de un miembro del equipo rival.
- Un miembro de cada equipo participa en el lanzamiento de la moneda para determinar qué equipo empieza primero. El equipo que gane es el que elige qué jugadores de su equipo van primero. La secuencia de turnos comienza con el jugador elegido y continúa en sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa, alternándose el orden de los turnos entre equipos.
- Cada jugador roba siete cartas. Cada jugador coloca un Pokémon activo y hasta cuatro Pokémon en Banca. Luego, los jugadores colocan la mitad de los premios que se colocan en las partidas de un jugador, basándose en los estilos de formato que se explican en la sección 1.
- Cualquier jugador que no pueda colocar un Pokémon activo, revelará su mano a todos los jugadores y declarará un Mulligan. El rival en el lado contrario de la mesa puede robar una carta de su mazo para el Mulligan después de que ambos jugadores hayan colocado sus cartas de premio. Si el rival en el lado contrario de la mesa del jugador que declara el Mulligan también declara un Mulligan, ambos jugadores barajan y empiezan de nuevo sin que sus compañeros de equipo tengan que robar ninguna carta adicional.
- El jugador que empieza de cada equipo no puede jugar con ninguna carta de Entrenador, Partidario o Estadio durante su primer turno.

Desarrollo de la partida

- Los jugadores no pueden revelar sus manos a sus compañeros de equipo ni al equipo rival a menos que haya una regla en el juego que exija hacerlo.
- El jugador al que le toque el turno es el único que puede iniciar una conversación con su compañero de equipo. La conversación se debe limitar a breves preguntas de “sí” o “no”. No se debe hablar de movimientos o estrategias generales.
- Si un ataque o una acción de una carta de un jugador derriba al Pokémon del jugador contrario, el jugador que ha realizado esa acción roba el número apropiado de cartas de premio. Si al jugador no le quedan suficientes cartas de premio, el compañero de ese jugador roba el resto de sus cartas de premio.
- Si el último Pokémon de un jugador es derribado, pero el compañero de ese jugador aún tiene al menos un Pokémon en juego, el jugador no es eliminado de la partida y puede jugar con cartas de Entrenador, Partidario y Estadio cuando le toque su turno. Si ese jugador roba un Pokémon básico, debe jugar con él en la posición activa en la primera oportunidad que tenga. Si ninguno de los jugadores de un equipo tiene en juego ningún Pokémon, el equipo rival gana la partida.
- Si un jugador no puede robar una carta al principio de su turno, ese jugador queda eliminado de la partida. El compañero de equipo de ese jugador coloca cartas de premio de la parte inferior de su mazo que equivalgan a las cartas de premio restantes del jugador eliminado.

Referencias de cartas

- En las cartas en las que se mencionen las palabras “tu” o “tus”, se hace referencia al jugador activo o a su compañero, tal y como lo haya designado el jugador.
- En las cartas en las que se mencione al “Pokémon del rival”, se refiere al rival que está siendo atacado, si el jugador está atacando, o el rival que elija el jugador si éste no está atacando.
- Las cartas en las que se hable de Batalla 2 contra 2 se aplican a ambos jugadores de un equipo. Por ejemplo, las cartas que se refieren a “cada Pokémon Defensor” afectan a los Pokémon Defensores de ambos compañeros de equipo.
- Los efectos y los ataques que se refieren a “todos los Pokémon en juego” afectan a todos los Pokémon en juego de ambos equipos.

Entre turnos

- Las acciones entre turnos se realizan antes y después del turno del jugador propietario de la carta afectada.
- Los efectos de las condiciones Especiales se comprueban antes y después del turno del jugador afectado.

4.3.1. Generados

En los eventos Generados y Batalla 2 contra 2, se utilizan las reglas estándar de los eventos Generados que se incluyen en la sección 1.1, además de las reglas del formato Batalla en equipo que incluyen el número de cartas de premio utilizadas, tal y como se describe en la sección 4.3.

4.3.2. Limitados

En los eventos Limitados y Batalla en equipo, se utilizan las reglas estándar de los eventos Limitados, tal y como se explican en la sección 1.2, a excepción de lo referente al número de cartas de premio utilizadas, además de las reglas del formato Batalla en equipo que se detallan en la sección 4.3. El formato Mazo sellado, que se explica en la sección 1.2.1., es el formato adecuado para los eventos Limitados de Batalla en equipo, aunque a los compañeros de equipo se les permite intercambiar cartas durante el proceso de construcción de los mazos.

FORMATOS DE TORNEO DE VIDEOJUEGOS DE POKÉMON

Partidas Organizadas de Pokémon admite una gran variedad de formatos de torneo para las partidas autorizadas de los videojuegos de Pokémon. En este documento, se describe cada uno de estos formatos autorizados y sus variaciones. Los torneos que no utilicen uno de estos formatos no se pueden autorizar.

Apéndice A. Actualizaciones de documentos

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

Las actualizaciones de los documentos están disponibles en <http://www.go-pokemon.com/op/>.

Cambios para el 1 de septiembre de 2010

Cambio de formato general de los documentos

Reglas actualizadas que hacían referencia anteriormente a los reversos de las cartas

Actualización de la sección del formato Modificado

Clarificación de las reglas de Mulligan para el juego en equipo