



Reglamento, formato y normativa de penalizaciones en videojuegos

Fecha de la última revisión: 17 de julio de 2019

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

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

Índice

1. Formación del equipo.....	3
1.1. Preparación del Equipo de Combate	3
1.2. Motes	3
1.3. Objetos	3
1.4. Pokémon.....	4
2. Reglas del equipo de juego	4
2.1. Tarjeta de juego.....	4
2.2. Consolas.....	4
2.3. Parches, actualizaciones del juego y firmware	5
2.4. Uso de auriculares	5
2.5. Notas	5
2.6. Objetos en el área de juego.....	6
2.7. Lista de Equipo.....	6
3. Desarrollo del encuentro	7
3.1. Modalidad de Combate Doble.....	7
3.2. Eventos fijados por distribución local	7
3.2.1. Límites de tiempo de una partida.....	7
3.2.2. Límites de tiempo de un encuentro.....	8
3.2.2.1. Definición de turno completo.....	8
3.3. Eventos fijados por QR Code	8
3.3.1. Límites de tiempo en eventos de QR Code.....	9
3.4. Resolución del encuentro	9
3.4.1. Finalización del tiempo límite	10
3.4.2. Resolución de encuentros al mejor de tres partidas en rondas suizas	10
3.4.3. Resolución de encuentros al mejor de tres partidas en rondas de eliminación directa	12
3.4.4. Muerte Súbita.....	13
3.4.5. Juego congelado en ambas consolas	13
4. Pokémon ilegales	14
4.1. Pokémon manipulados de forma ilegal	14

4.2. Control electrónico de equipos	14
4.3. Control manual de equipos	15
4.4. Denuncias de manipulación ilícitas.....	15
5. Normativa de penalizaciones en videojuegos de Pokémon.....	15
5.1. Introducción	15
5.2. Aplicación de penalizaciones	16
5.2.1. No aplicación de penalizaciones recomendadas	16
5.2.2. Comunicación de penalizaciones a Pokémon Organized Play	16
5.3. Tipos de penalizaciones en los videojuegos de Pokémon.....	17
5.3.1. Aviso	17
5.3.2. Advertencia.....	18
5.3.3. Partida perdida	18
5.3.4. Descalificación	18
5.4. Tipos de infracciones	19
5.4.1. Error de juego.....	19
5.4.1.1. Leve	19
5.4.1.2. Grave	20
5.4.2. Error de equipo.....	20
5.4.2.1. Leve	21
5.4.2.2. Grave	22
5.4.3. Error de procedimiento	22
5.4.3.1. Leve	22
5.4.3.2. Grave	23
5.4.3.3. Muy grave.....	23
5.4.4. Conducta antideportiva	24
5.4.4.1. Leve	24
5.4.4.2. Grave	25
5.4.4.3. Muy grave.....	25
Apéndice A. Control manual de equipos	27
Apartado 1.....	27
Apartado 2.....	27
Apéndice B. Actualizaciones de documentos	29
Cambios en la última versión (vigentes a partir del 17 de julio de 2019).....	29

1. Formación del equipo

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

1.1. Preparación del Equipo de Combate

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

Los equipos deben contar con entre cuatro y seis Pokémon, según el formato del evento. Encontrarás más información en los apartados Eventos fijados por distribución local y Eventos fijados por QR Code de la sección 3.

1.2. Motes

Según el tipo de evento, es posible que un jugador pueda ver los mote de los Pokémon del equipo del contrincante. En tal caso, deberán aplicarse las siguientes reglas.

- 🚫 El equipo de un jugador no puede contener dos Pokémon con el mismo mote.
- 🚫 Asimismo, tampoco puede incluir un Pokémon que tenga como mote el nombre de otro Pokémon (por ejemplo, un Raichu que se llame "Pikachu").
- 🚫 Los jugadores deben evitar el uso de palabras o frases obscenas u ofensivas a la hora de dar un nombre a su Entrenador o a sus Pokémon.

Cualquier jugador que incumpla el reglamento mencionado durante un evento podría recibir penalizaciones e incluso ser descalificado.

1.3. Objetos

- 🚫 Cada Pokémon puede llevar un objeto, pero ningún otro Pokémon del equipo podrá llevar el mismo.
- 🚫 Los jugadores solo pueden usar objetos que puedan obtenerse en el transcurso normal de la partida (así como a través de Pokémon Global Link y mediante funciones relacionadas de otros juegos de The Pokémon Company y Nintendo) o que hayan sido otorgados como parte de una distribución o un evento especial.

1.4. Pokémon

- ⊕ El equipo de un jugador no puede contener dos Pokémon con el mismo número de la Pokédex Nacional.
- ⊕ Los Pokémon solo pueden usar movimientos que se hayan aprendido a través del transcurso normal de la partida o que se hayan obtenido en un evento o promoción oficial de Pokémon.
- ⊕ Los Pokémon pueden tener habilidades ocultas.
- ⊕ Los Pokémon deben tener el símbolo negro en forma de cruz en su pantalla de datos.
- ⊕ Se admiten Pokémon de todos los niveles, pero pasarán a ser de Nv. 50 automáticamente durante el transcurso de los combates.
- ⊕ Los jugadores podrán usar cualquier Pokémon de la Pokédex Nacional con la numeración que se indica a continuación, siempre y cuando se haya capturado o haya salido de un Huevo en el juego, o bien se haya recibido en un evento o distribución oficiales.
 - 001-149
 - 152-248
 - 252-381
 - 387-482
 - 485-486
 - 488
 - 495-642
 - 645
 - 650-715
 - 722-788
 - 793-799
 - 803-806
- ⊕ Además, los jugadores podrán usar un máximo de dos Pokémon de la Pokédex Nacional con la numeración que se indica a continuación, siempre y cuando se hayan capturado en el juego, o bien se hayan recibido en un evento o distribución oficiales.
 - 150 Mewtwo
 - 249 Lugia
 - 250 Ho-Oh
 - 382 Kyogre
 - 383 Groudon
 - 384 Rayquaza
 - 483 Dialga
 - 484 Palkia
 - 487 Giratina
 - 643 Reshiram
 - 644 Zekrom
 - 646 Kyurem
 - 716 Xerneas
 - 717 Yveltal
 - 718 Zygarde
 - 789 Cosmog
 - 790 Cosmoem
 - 791 Solgaleo
 - 792 Lunala
 - 800 Necrozma

- ⦿ Queda prohibido el uso de Greninja Ash.
- ⦿ En caso de que un Pokémon tenga formas regionales, se podrá utilizar cualquiera de ellas.

2. Reglas del equipo de juego

2.1. Tarjeta de juego

- ⦿ Solo se pueden usar juegos lícitos de *Pokémon Ultrasol* o *Pokémon Ultraluna* para competir en los torneos de Play! Pokémon. Esto atañe tanto a las tarjetas de juego como a las versiones descargables de *Pokémon Ultrasol* o *Pokémon Ultraluna*.
- ⦿ Los jugadores son responsables de que su tarjeta de juego o versión descargable sea plenamente funcional.
- ⦿ Habrá restricciones en cuanto a la región de la tarjeta de juego que los jugadores puedan usar dependiendo del país en el que se esté celebrando el evento.
 - Los participantes en eventos en Europa solo podrán usar juegos europeos.
 - Los participantes en eventos en Norteamérica solo podrán usar juegos norteamericanos.
 - Los participantes en eventos en las zonas clasificatorias de Oceanía, Latinoamérica, Sudáfrica y Rusia solo podrán usar juegos distribuidos en sus territorios de origen.
 - Los participantes en los Campeonatos Mundiales o Campeonatos Internacionales podrán usar juegos distribuidos en cualquier territorio.

2.2. Consolas

Los jugadores pueden usar cualquier consola de la familia Nintendo 3DS™ durante la competición. Esto incluye, entre otras, las consolas New Nintendo 3DS™, New Nintendo 3DS XL™, Nintendo 3DS™, Nintendo 3DS XL™, New Nintendo 2DS XL™ y Nintendo 2DS™. Los jugadores serán responsables de llevar sus propios cargadores compatibles con sus consolas.

- ⦿ Es responsabilidad de los participantes asegurarse de que la batería de su consola está debidamente cargada durante todo el evento.
- ⦿ A discreción de un juez, un encuentro podría trasladarse a una estación de carga designada. Los jugadores no deben desplazarse a la estación de carga sin permiso

previo de un juez. Un encuentro solo puede trasladarse entre partidas, nunca durante una partida.

- ⊕ Los jugadores son responsables de que su consola sea plenamente funcional.
 - ⊕ Los participantes en eventos en Europa solo podrán usar consolas de la familia Nintendo 3DS™ de Europa.
 - ⊕ Los participantes en eventos en Norteamérica solo podrán usar consolas de la familia Nintendo 3DS™ de Norteamérica.
 - ⊕ Los participantes en eventos en las zonas clasificatorias de Oceanía, Latinoamérica, Sudáfrica y Rusia solo podrán usar consolas distribuidas en sus territorios de origen.
 - ⊕ Los participantes en los Campeonatos Mundiales o Campeonatos Internacionales podrán usar consolas distribuidas en cualquier territorio.
- ⊕ Los participantes deben asegurarse de que las consolas con las que participan en torneos de Play! Pokémon no han sido modificadas. Si se descubre que un jugador está usando una consola modificada, podría verse sujeto a medidas disciplinarias e incluso ser descalificado del evento.

2.3. Parches, actualizaciones del juego y firmware

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

El reglamento de los torneos está vinculado a la tarjeta de juego que el jugador ha registrado y no a su consola. Si un jugador decide usar una consola distinta, tendrá la responsabilidad de asegurarse de que dicha consola también cumple los requisitos anteriormente mencionados.

2.4. Uso de auriculares

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

2.5. Notas

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

2.6. Objetos en el área de juego

Los jugadores podrán tener objetos que les den buena suerte en el área de juego, pero deben mantener este espacio ordenado. Además, deben evitar tener objetos que obstruyan el puerto de conexión de infrarrojos entre las consolas.

2.7. Lista de Equipo

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

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

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

- ☉ Especie de Pokémon, incluyendo:
 - ☉ Si se trata de una forma regional, como en el caso de las formas de Alola.
 - ☉ Si se trata de una forma concreta (en caso de que esta tenga nombre, como Landorus Forma Tótem en vez de Landorus a secas, o Rotom Lavado en vez de Rotom).
 - ☉ Si se trata de un Pokémon de tamaño comparable al de un Pokémon dominante.
- ☉ Sexo
- ☉ Naturaleza
- ☉ Habilidad
- ☉ Objeto que lleva
- ☉ Nivel
- ☉ Todos los movimientos que conoce
- ☉ Tipo del Poder Oculto (si conoce el movimiento)

- ☉ Todas las características (PS, Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad)

Los valores de las características deberán corresponder al nivel real del Pokémon. Es decir, el que muestra cuando se examina desde el PC del juego.

3. Desarrollo del encuentro

3.1. Modalidad de Combate Doble

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

3.2. Eventos fijados por distribución local

Los eventos fijados por distribución local son aquellos torneos en los que el Equipo de Combate se bloquea de forma electrónica a través de la distribución del reglamento del torneo por rayos infrarrojos.

- ☉ Los equipos deben estar compuestos por un mínimo de cuatro Pokémon para participar en estos eventos.
- ☉ Seleccionar "Retirarme del torneo" una vez bloqueado el Equipo de Combate puede suponer la Descalificación.
- ☉ Los jugadores deben entregar una Lista de Equipo al comienzo del torneo, que ha de incluir los Pokémon, objetos y movimientos tal y como aparecen en su Equipo de Combate.
- ☉ Deben usar dicho Equipo de Combate durante todo el torneo.

Cuando se les solicite, los jugadores deben permitir al juez revisar su último encuentro en el juego mediante la función "Resultado del último combate" en el menú Torneo en Directo.

3.2.1. Límites de tiempo de una partida

En los torneos fijados por distribución local se aplicarán automáticamente los siguientes límites de tiempo:

- ⌚ Vista previa de equipo: 90 segundos
- ⌚ Elegir movimiento: 45 segundos
- ⌚ Tiempo total del jugador ("TU TIEMPO"): 7 minutos

Con el propósito de preservar un ambiente de torneo que todos puedan disfrutar, Pokémon Organized Play podría modificar este límite a lo largo de la temporada en función de los informes de los organizadores.

- ⌚ Los jugadores pueden tomar notas en cualquier momento durante cada turno y durante la vista previa de equipo.
- ⌚ Los jugadores pueden usar todo el tiempo permitido en cada turno.

3.2.2. *Límites de tiempo de un encuentro*

Hay un límite de tiempo por encuentro de 50 minutos para el formato del mejor de tres partidas y de 20 minutos para aquellos que se jueguen a una sola partida. Cuando se alcance el límite de tiempo, los jugadores tendrán tres turnos completos adicionales para completar la partida en curso.

3.2.2.1. *Definición de turno completo*

Cada turno comienza cuando aparece el menú Luchar/Huir para ambos jugadores y dura hasta que todas las animaciones se han reproducido y se vuelve a mostrar el menú Luchar/Huir.

Si se alcanza el límite de tiempo durante un turno, este no se considerará un turno completo (a excepción de si el menú Luchar/Huir aparece en pantalla para ambos jugadores).

Al producirse esta situación, el turno debe completarse, tras lo cual tendrán lugar los tres turnos completos adicionales, que comenzarán cuando el menú Luchar/Huir se muestre de nuevo para ambos jugadores.

3.3. Eventos fijados por QR Code

Los eventos fijados por QR Code son aquellos torneos donde el Equipo de Combate se bloquea de forma electrónica al usar el QR Code generado por el organizador.

Todos los eventos de Puntuación Clasificatoria deben fijarse por QR Code, a excepción de los organizados por The Pokémon Company International o con su colaboración. En ese caso, se podrá fijar por distribución local si ese método está disponible.

- 🕒 Los Equipos de Combate deben estar compuestos por seis Pokémon para participar en estos eventos.
- 🕒 Los jugadores deben entregar una Lista de Equipo al comienzo del torneo, que ha de incluir los Pokémon, objetos y movimientos tal y como aparecen en su Equipo de Combate.
- 🕒 Deben usar dicho Equipo de Combate durante todo el torneo.
- 🕒 Después del encuentro, los jugadores deberán guardar el vídeo del último combate.

Los jugadores no podrán usar la función Torneo en Directo para jugar partidas amistosas entre rondas. Si un jugador agota sus 30 partidas disponibles en un torneo de QR Code, no podrá seguir participando en el evento.

3.3.1. Límites de tiempo en eventos de QR Code

En los torneos fijados por QR Code se aplicarán automáticamente los siguientes límites de tiempo:

- 🕒 Vista previa de equipo: 90 segundos
- 🕒 Elegir movimiento: 45 segundos
- 🕒 Tiempo total del jugador ("TU TIEMPO"): 7 minutos

Con el propósito de preservar un ambiente de torneo que todos puedan disfrutar, Pokémon Organized Play podría modificar este límite a lo largo de la temporada en función de los informes de los organizadores.

- 🕒 Los jugadores pueden tomar notas en cualquier momento durante cada turno y durante la vista previa de equipo.
- 🕒 Los jugadores pueden usar todo el tiempo permitido en cada turno.

3.4. Resolución del encuentro

- 🕒 Ganará el jugador que debilite al último Pokémon de su oponente.
- 🕒 Si el último Pokémon de ambos jugadores se debilita durante el último turno de un combate, el jugador cuyo Pokémon se debilite en último lugar ganará la partida.

- ⦿ No se permite a los jugadores resolver un encuentro con un empate intencionado.
- ⦿ Si un jugador opta por huir de una partida será declarado perdedor. Si ambos jugadores huyen en el mismo turno, la partida se considerará finalizada sin ganador.

3.4.1. Finalización del tiempo límite

"TU TIEMPO" muestra el tiempo disponible de cada jugador y se va actualizando sobre la marcha descontando el tiempo empleado.

Si el contador "TU TIEMPO" de un jugador llega a cero, perderá al final del turno.

Si a ambos jugadores se les termina el tiempo en el mismo turno, el juego determinará automáticamente quién es el ganador basándose en los siguientes criterios y siguiendo este orden. Estos mismos criterios serán aplicados también por el personal del torneo en cualquier partida que no haya acabado cuando se alcance el tiempo límite y se haya concluido el turno final:

1. Gana aquel jugador al que le queden más Pokémon.
2. Si a ambos jugadores les queda el mismo número de Pokémon, gana el jugador con la mayor ratio de PS totales restantes/máximo total de PS para todos los Pokémon de su equipo.

Esto se calcula con la siguiente ecuación: $(\text{PS actuales de Pokémon restantes}) / (\text{PS máximos de todos los Pokémon traídos al combate})$. En caso de realizarse el cálculo de forma manual, el Profesor deberá redondear el resultado a una cifra de tres decimales.

3. Si no hay un claro ganador basándose en las condiciones 1 o 2, gana el jugador con los PS restantes más altos.

Si todavía no hay un claro ganador, la partida terminará en empate.

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

Se deben seguir los siguientes criterios, en este orden, para determinar el resultado de un encuentro que no quede resuelto después de haber terminado el último turno. Si se cumple uno de los criterios, no es necesario que se cumpla ninguno más de los que siguen en la lista.

1. Si un jugador llega al encuentro más tarde de lo estipulado o se ausenta sin el permiso del juez durante una ronda, sin importar la duración de dicha ausencia, se

considerará que ha perdido el encuentro. Para evitar esta situación, el jugador tiene que notificar su ausencia al juez antes de la finalización del encuentro.

- Si ambos jugadores llegaron a tiempo al encuentro y no se ausentaron en ningún momento, es posible utilizar estos cuadros para establecer en qué momento se decide el ganador del encuentro.

Ejemplo	Jugador	Resultado 1ª partida	Resultado 2ª partida	Resultado 3ª partida	Muerte Súbita	Resultado del encuentro
A	Jugador 1	Victoria	Victoria	<i>No aplicable</i>	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador2	Derrota	Derrota			
B	Jugador 1	Victoria	Derrota	Victoria	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador2	Derrota	Victoria	Derrota		
C	Jugador 1	Victoria	Empate	Victoria	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador2	Derrota		Derrota		
D	Jugador 1	Empate	Victoria	Empate	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador2		Derrota			
E	Jugador 1	Empate	Victoria	Victoria	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador2		Derrota	Derrota		
F	Jugador 1	Empate	Empate	Empate	Victoria	Gana el jugador 1
	Jugador2				Derrota	
G	Jugador 1	Empate	Victoria	Derrota	Victoria	Gana el jugador 1
	Jugador2		Derrota	Victoria	Derrota	

Si se alcanza el tiempo límite de la ronda y ambos jugadores han ganado una partida cada uno al terminar la segunda partida, deberán disputar la Muerte Súbita. En este caso, debe emplearse el siguiente procedimiento:

Ejemplo	Jugador	Resultado 1ª partida	Resultado 2ª partida	Resultado 3ª partida	Muerte Súbita	Resultado del encuentro
---------	---------	----------------------	----------------------	----------------------	---------------	-------------------------

H	Jugador 1	Victoria	Derrota	<i>No aplicable</i>	Victoria	Gana el jugador 1
	Jugador2	Derrota	Victoria		Derrota	

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

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

Se deben seguir los siguientes criterios, en este orden, para determinar el resultado de un encuentro que no quede resuelto después de haber terminado el último turno. Si se cumple uno de los criterios, no es necesario que se cumpla ninguno más de los que siguen en la lista.

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

Ejemplo	Jugador	Resultado 1ª partida	Resultado 2ª partida	Resultado 3ª partida	Muerte Súbita	Resultado del encuentro
A	Jugador 1	Victoria	Victoria	<i>No aplicable</i>	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador2	Derrota	Derrota			
B	Jugador 1	Victoria	Derrota	Victoria	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador2	Derrota	Victoria	Derrota		
C	Jugador 1	Victoria	Empate	Victoria	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador2	Derrota		Derrota		
D	Jugador 1	Empate	Victoria	Empate	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador2		Derrota			
E	Jugador 1	Empate	Victoria	Victoria	<i>No aplicable</i>	Gana el jugador 1
	Jugador2		Derrota	Derrota		
F	Jugador 1	Empate	Empate	Empate	Victoria	

	Jugador2				Derrota	Gana el jugador 1
G	Jugador 1	Empate	Victoria	Derrota	Victoria	Gana el jugador 1
	Jugador2		Derrota	Victoria	Derrota	

Si se alcanza el tiempo límite y ambos jugadores han ganado una partida cada uno al terminar la segunda o tercera partida, deberán disputar la Muerte Súbita.

Ejemplo	Jugador	Resultado 1ª partida	Resultado 2ª partida	Resultado 3ª partida	Muerte Súbita	Resultado del encuentro
H	Jugador 1	Victoria	Derrota	<i>No aplicable</i>	Victoria	Gana el jugador 1
	Jugador2	Derrota	Victoria		Derrota	
I	Jugador 1	Victoria	Empate	Derrota	Victoria	Gana el jugador 1
	Jugador2	Derrota		Victoria	Derrota	

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

3.4.4. Muerte Súbita

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

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

3.4.5. Juego congelado en ambas consolas

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

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

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

4. Pokémon ilegales

4.1. Pokémon manipulados de forma ilegal

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

4.2. Control electrónico de equipos

Se pueden realizar controles electrónicos del Equipo de Combate de los jugadores en cualquier momento para comprobar que no tienen Pokémon manipulados de forma ilegal. Si un jugador no puede conectarse a internet debido a un error del dispositivo o a que está en la lista negra de funciones del juego en línea, no podrá participar en el evento. Asimismo, si durante el evento los organizadores no logran realizar dicho control electrónico de equipos por las razones mencionadas, el jugador puede resultar descalificado.

4.3. Control manual de equipos

El organizador o los jueces pueden realizar un control manual del Equipo de Combate de un jugador para comprobar si hay modificaciones ilícitas conocidas, tal como se expone en el apéndice del control manual de equipos. Solo pueden recibir penalizaciones aquellas modificaciones ilícitas que aparecen en dicho apéndice o las descubiertas por medio de un control electrónico de equipos.

4.4. Denuncias de manipulación ilícitas

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

5. Normativa de penalizaciones en videojuegos de Pokémon

5.1. Introducción

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

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

5.2. Aplicación de penalizaciones

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

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

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

5.2.1. *No aplicación de penalizaciones recomendadas*

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

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

5.2.2. *Comunicación de penalizaciones a Pokémon Organized Play*

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

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

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

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

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

5.3. Tipos de penalizaciones en los videojuegos de Pokémon

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

5.3.1. Aviso

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

más grave.

5.3.2. Advertencia

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

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

5.3.3. Partida perdida

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

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

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

5.3.4. Descalificación

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

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

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

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

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

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

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

5.4. Tipos de infracciones

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

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

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

5.4.1. Error de juego

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

5.4.1.1. Leve

Ejemplos de la categoría "**Error de juego: Leve**":

- ☹ Sujetar o mover la consola de tal manera que se congele el juego temporalmente, ocasionando un retraso en el encuentro.

Penalización recomendada:

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

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

5.4.1.2. Grave

Ejemplos de la categoría "Error de juego: Grave":

- ☹ Sacar la tarjeta de juego en mitad de la partida.
- ☹ Que la consola se quede sin batería.
- ☹ Sujetar o mover la consola de tal manera que el juego se congele y no se pueda arreglar.*
- ☹ Negarse a seleccionar "Resultado del último combate" cuando lo requiera un juez.
- ☹ Intentar ver la pantalla del rival para obtener ventaja.**

Penalización recomendada:

Nivel 1: **Partida perdida**

Nivel 2: **Partida perdida**

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

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

5.4.2. Error de equipo

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

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

5.4.2.1. *Leve*

Deberá tenerse en cuenta lo siguiente para penalizaciones dentro de esta categoría:

En todos los supuestos, deberá prohibirse el uso en la partida del Pokémon u objeto infractor, además de aplicarse la penalización apropiada, tal y como se describe a continuación.

En eventos fijados por distribución local:

Si el Pokémon u objeto descritos en la Lista de Equipo están disponibles de forma inmediata, deberá ofrecerse al jugador la oportunidad de añadir al equipo el Pokémon u objeto correcto. En caso contrario, no se puede garantizar la sustitución del Pokémon u objeto eliminado.

En eventos fijados por QR Code:

En caso de que el jugador no pueda presentar un Pokémon u objeto conformes con el reglamento para añadirlos al equipo, debe prohibirse el uso del Pokémon infractor durante el resto del torneo. Al inicio de cada ronda, deberá informarse del Pokémon prohibido a los oponentes del jugador. Además, un juez debe encargarse de comprobar de forma periódica que quienes reciban esta penalización no estén usando los Pokémon infractores durante el resto del torneo.

Si, como consecuencia de cualquiera de los casos anteriores, el jugador acaba contando con menos de cuatro Pokémon disponibles para su equipo, la infracción debe elevarse a la categoría **Error de equipo grave**.

Ejemplos de la categoría "**Error de equipo: Leve**":

- 🕒 Un Pokémon u objeto del Equipo de Combate del jugador no se corresponde con la Lista de Equipo.*
- 🕒 Un Pokémon del Equipo de Combate del jugador tiene un mote inapropiado.**
- 🕒 Un Pokémon del equipo del jugador aparece en el apartado 1 del apéndice del control manual de equipos.

Penalización recomendada:

Nivel 1: **Partida perdida**

Nivel 2: **Partida perdida**

* Este ejemplo no incluye discrepancias entre el Equipo de Combate y la Lista de Equipo en el orden de movimientos o Pokémon, a no ser que dicha discrepancia pueda conferir ventaja al jugador.

** Si el mote en cuestión se ha puesto a propósito para ofender, puede ser necesario cambiar la categoría a Conducta antideportiva muy grave.

5.4.2.2. Grave

Ejemplos de la categoría "Error de equipo: Grave":

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

Penalización recomendada:

Nivel 1: **Descalificación**

Nivel 2: **Descalificación**

5.4.3. Error de procedimiento

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

5.4.3.1. Leve

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

Ejemplos de la categoría “**Error de procedimiento: Leve**”:

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

Penalización recomendada:

Nivel 1: **Aviso**

Nivel 2: **Aviso**

5.4.3.2. *Grave*

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

Ejemplos de la categoría “**Error de procedimiento: Grave**”:

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

Penalización recomendada:

Nivel 1: **Advertencia**

Nivel 2: **Advertencia**

5.4.3.3. *Muy grave*

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

Ejemplos de la categoría “**Error de procedimiento: Muy grave**”:

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

Penalización recomendada:

Nivel 1: **Partida perdida**

Nivel 2: **Partida perdida**

5.4.4. Conducta antideportiva

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

5.4.4.1. Leve

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

Ejemplos de la categoría “**Conducta antideportiva: Leve**”:

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

Penalización recomendada:

Nivel 1: **Advertencia**

Nivel 2: **Advertencia**

5.4.4.2. *Grave*

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

Ejemplos de la categoría “**Conducta antideportiva: Grave**”:

- 🚫 Dejar grandes cantidades de basura en la zona del torneo.
- 🚫 Mentir al personal del evento o no seguir sus instrucciones.
- 🚫 Intentar manipular una partida con intimidaciones o distracciones.
- 🚫 Negarse a firmar el resguardo de la partida.

Penalización recomendada:

Nivel 1: **Partida perdida**

Nivel 2: **Partida perdida**

5.4.4.3. *Muy grave*

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

Ejemplos de la categoría “**Conducta antideportiva: Muy grave**”:

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

🚫 Robar.

🚫 Calumniar o insultar.

Penalización recomendada:

Nivel 1: **Descalificación**

Nivel 2: **Descalificación**

Apéndice A. Control manual de equipos

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

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

Apartado 1

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

En función del tipo de torneo, el Pokémon infractor deberá eliminarse del Equipo de Combate, o bien deberá prohibirse su uso. Si a raíz de ello el jugador se queda con menos de cuatro Pokémon en su Equipo de Combate, no podrá cumplir los requisitos mínimos de inscripción y, por lo tanto, se le penalizará con la **Descalificación** del evento.

- ⊕ Cualquier Pokémon dentro de una Poké Ball en cuyo interior no pueda encontrarse mediante una partida normal o promociones oficiales. Por ejemplo:
 - Cualquier Pokémon que tenga "Origen: Cuidados Pokémon" en su pantalla de datos y que esté en una Master Ball o en una Gloria Ball.
- ⊕ Cualquiera de estos Pokémon (con el símbolo negro en forma de cruz) que tenga el siguiente nivel real en el juego:
 - 248 con nivel inferior a Nv. 55
 - 628 con nivel inferior a Nv. 54
 - 630 con nivel inferior a Nv. 54
 - 635 con nivel inferior a Nv. 64

Apartado 2

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

- ☉ Cualquier Pokémon con un movimiento, habilidad, naturaleza u otro atributo que no pueda obtenerse mediante el juego habitual o promociones oficiales.
- ☉ Cualquiera de los siguientes Pokémon (con el símbolo negro en forma de cruz) que tenga Poder Oculto como movimiento de tipo Lucha:
 - 144-146
 - 150
 - 243-245
 - 249-250
 - 377-384
 - 480-488
 - 638-646
 - 716-718
 - 772-773
 - 785-800
 - 803-806

Apéndice B. Actualizaciones de documentos

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

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

Cambios en la última versión (vigentes a partir del 17 de julio de 2019)

Apartado	Revisión	Detalles
----------	----------	----------