

Reglas de los torneos de Partidas Organizadas de Pokémon

Revisado: 1 de septiembre de 2010

Table of Contents

REGLAS GENERALES DE LOS TORNEOS	4
1. El Espíritu del juego	4
2. Miembros y requisitos para ser miembros.....	5
2.1. Requisitos para ser miembros	5
2.2. Números de identificación de jugadores.....	5
2.2.1. Combinación de identificadores de jugador.....	5
2.3. Jugadores nuevos.....	6
2.4. Miembros suspendidos.....	6
3. Apuestas	6
4. Publicación de información del torneo.....	6
5. Responsabilidades del torneo.....	7
5.1. Responsabilidades del jugador	7
5.2. Responsabilidades del espectador.....	8
5.3. Responsabilidades del juez	8
5.3.1. Decisiones largas.....	8
5.4. Responsabilidades del juez a cargo	9
5.4.1. Apelaciones al juez a cargo	9
5.5. Responsabilidades del organizador del torneo.....	9
6. Puntualidad.....	9
7. Toma de notas	10
8. Dispositivos electrónicos	10
9. Resultados de las partidas	10
9.1. Cesión de una partida	10
9.2. Determinación aleatoria	10
9.3. Sobornos	10
10. Retirada de un torneo.....	11
10.1. Retirada después de la ronda Swiss final.....	11

10.2. Retirada de un torneo de formato Limitado.....	11
11. Materiales permitidos	11
12. Penalizaciones.....	11
13. Estructura del torneo.....	12
13.1. Definición de una partida.....	12
13.2. Comunicación de los resultados de las partidas.....	12
REGLAS DE LOS TORNEOS DE LOS JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES POKÉMON	13
14. Divisiones por edad	13
15. Cartas.....	13
15.1. Definiciones de cartas.....	14
15.2. Interpretaciones de cartas.....	14
15.3. Nuevas versiones de Pokémon JCC.....	14
15.4. Cartas reimpresas	14
15.5. Cartas no publicadas.....	14
15.6. Cartas falsificadas.....	14
15.7. Cartas de representación.....	15
15.8. Cartas en otro idioma	15
15.9. Cartas autografiadas.....	16
15.10. Cartas con un reverso alternativo.....	16
15.11. Cartas consideradas no válidas.....	16
16. Fundas de cartas.....	16
17. Gestión del área de juego.....	17
17.1. Cartas en juego	17
17.2. Elevación de las manos	18
17.3. Cartas giradas.....	18
17.4. Monedas y contadores	18
17.5. Métodos de toma de decisiones aleatorias.....	19
17.5.1. Monedas	19
17.5.2. Dados	19
17.6. Piedra, papel, tijeras	20

18. Registro de mazos.....	20
19. Comprobaciones de mazos.....	21
20. Barajar.....	21
21. Límites de tiempo	22
21.1. Límite de tiempo anterior al juego	22
21.2. Límite de tiempo en mitad del juego.....	22
21.3. Límites de tiempo de la partida	22
22. Resolución de partidas.....	23
22.1. Resolución de la partida después del último turno	23
22.2. Determinación del resultado de una partida de un solo juego sin resolver.....	23
22.3. Determinación del resultado de una partida “mejor de tres” sin resolver	24
23. Determinación del primer jugador en empezar en una partida “mejor de tres”	25
24. Puntuaciones y clasificaciones.....	26
REGLAS DE LOS TORNEOS DE VIDEOJUEGOS DE POKÉMON	27
<i>Apéndice A. Actualizaciones de documentos</i>	<i>28</i>

REGLAS GENERALES DE LOS TORNEOS

Las reglas de los torneos de Partidas Organizadas de Pokémon están diseñadas para garantizar que todos los torneos Pokémon cumplan las mismas normas. Esta sección contiene las reglas que se aplican a todos los juegos de Pokémon. En las siguientes secciones, se detallan las reglas específicas de cada juego que cuenta con la ayuda de POP. Se espera que todos los asistentes cumplan lo establecido en las secciones aplicables de estas reglas en los torneos Pokémon. Encontrarás otros documentos que cubren las autorizaciones, las penalizaciones y el funcionamiento de los torneos en <http://www.pokemon.com/op/tournaments/rulesandresources.html>.

1. El Espíritu del juego

Dado que Pokémon es un juego de habilidad, disfrutarás de estrategias complejas, personajes entretenidos y un ambiente de competición amistoso. Aunque el objetivo de los torneos Pokémon es determinar el nivel de cada uno de los jugadores que participan, nuestro objetivo final es asegurarnos de que todos los participantes se divierten. Esta es la actitud que desea fomentar Partidas Organizadas de Pokémon durante los torneos Pokémon.

Con independencia de la importancia de los premios, el Espíritu del juego ayuda a garantizar que todos los participantes, ya sean jugadores, espectadores o personal del torneo Pokémon, disfruten de la experiencia. Este espíritu es el que debe guiar la conducta de los jugadores y los jueces del torneo para interpretar y aplicar las reglas.

El Espíritu del juego consta de los siguientes principios:

- **Diversión:** Pokémon es un juego y los juegos tienen que ser divertidos para todos los que participan. Cuando un juego deja de ser divertido, los jugadores buscan otras cosas que hacer.
- **Justicia:** Los juegos dejan de ser divertidos cuando los jugadores incumplen las reglas para lograr la victoria. Los jugadores deberían preferir perder que ganar haciendo trampas.
- **Honestidad:** Los jugadores de cualquier juego deben esforzarse por comportarse con honestidad mientras juegan. Si un jugador incumple una norma durante una partida sin darse cuenta y advierte el error cuando está ante su rival o un juez, ese jugador debería hacérselo saber a dicho rival o juez.
- **Respeto:** Los jugadores, los espectadores y el personal deben ser tratados con el mismo respeto con el que los jugadores esperan que se les trate. Distraer a un rival o a un juez para obtener ventaja demuestra una falta de respeto a todos los participantes de un torneo Pokémon.
- **Deportividad:** Ganar o perder con elegancia es esencial para divertirse. El deseo de continuar jugando a un juego puede disminuir si los jugadores se enfadan con sus rivales tras ganar o perder una partida. Asimismo, un jugador que juega mirando el reloj en lugar de al juego, demuestra poca deportividad y se le debería desanimar a que lo hiciera siempre que sea posible.
- **Aprendizaje:** Los jugadores deberían intentar ayudarse entre sí para mejorar su nivel de juego en Pokémon. No es responsabilidad del jugador jugar por su rival. Sin embargo, el hecho de discutir estrategias, ofrecer trucos o criticar de forma constructiva las decisiones de juego tras una partida puede ayudar a ambos participantes a ser mejores jugadores.

2. Miembros y requisitos para ser miembros

Los miembros de los juegos Pokémon son personas que pertenecen a una de las siguientes categorías: jugador, organizador de torneo, propietario de liga, líder de liga, profesor o cualquier título adicional que POP pueda añadir en el futuro.

2.1. Requisitos para ser miembros

Al participar en un torneo Pokémon, todos los miembros aceptan cumplir las reglas del torneo que se explican en este documento.

Todo el mundo puede participar en un torneo autorizado de Partidas Organizadas de Pokémon, excepto las siguientes personas:

- El personal del torneo de ese evento, incluidos el organizador del torneo, los jueces, los encargados de llevar la puntuación y los tanteadores.
- Empleados actuales y familiares de The Pokémon Company International.
- Empleados de Nintendo, GAME FREAK inc. o Creatures Inc.
- Empleados de empresas que son responsables del funcionamiento o la coordinación de Partidas Organizadas de Pokémon en sus países.
- Antiguos empleados de cualquiera de las empresas anteriores en un plazo de 60 días posterior a la fecha de baja en la empresa.
- Cualquier jugador que haya sido suspendido de la participación en eventos de Partidas Organizadas de Pokémon por Partidas Organizadas de Pokémon.
- Jugadores sin invitaciones para jugar en torneos especiales en los que se requiere invitación, como los Campeonatos del Mundo de Pokémon.

2.2. Números de identificación de jugadores

Todos los jugadores que participen en torneos de Partidas Organizadas de Pokémon deben tener un número de identificación de jugador. Los jugadores que hayan participado en torneos anteriores tienen instrucciones de llevar consigo sus identificadores de jugador a todos los torneos. Un organizador de torneo puede mantener una lista de jugadores de torneos anteriores con sus identificadores, siempre que el acceso a dicha información esté restringida al organizador del torneo.

2.2.1. Combinación de identificadores de jugador

Los jugadores que participen con varios identificadores de jugador están infringiendo las reglas de POP. Si POP descubre cuentas duplicadas, las combinará y conservará todos los resultados de las partidas en la clasificación del jugador.

Los miembros que deseen informar a POP sobre una cuenta duplicada, deben enviar un correo electrónico a organizedplay@pokemon.com con los detalles clave de cada cuenta.

Los miembros de juegos de Pokémon que hayan creado cuentas duplicadas de manera deliberada o hayan suministrado información falsa en su cuenta pueden ser suspendidos.

2.3. Jugadores nuevos

Cuando un jugador nuevo llega a su primer torneo, el organizador emite su identificador de jugador. El organizador del torneo escribe el nombre y la fecha de nacimiento del jugador en la sección superior del folleto del identificador de jugador para sus registros. La sección central, que tiene las instrucciones para configurar una cuenta y el número PIN del jugador, y la sección inferior, que es la tarjeta de identificador de jugador, se deben entregar al jugador.

Si el jugador es menor de 13 años, sus padres tendrán que visitar www.pokemon.com para dar a su hijo el permiso para activar su cuenta. Si el padre o la madre aún no tienen una cuenta, tendrán que crear al menos una cuenta básica para darle permiso. Los padres no tienen que tener su propio identificador de jugador para crear una cuenta básica.

Si el jugador es mayor de 13 años, solamente tiene que usar las instrucciones y el número PIN de la parte central para crear su cuenta de entrenador Pokémon en línea.

2.4. Miembros suspendidos

Ocasionalmente, POP puede suspender a un miembro de POP por no cumplir las reglas y/o los procedimientos de POP. Asimismo, POP se reserva el derecho a suspender a cualquier miembro a su criterio.

3. Apuestas

Está estrictamente prohibido que nadie, incluidos los jugadores, el personal del torneo y los espectadores, apuesten sobre el resultado de un juego, una parte de un juego, una partida o una serie de partidas. Cualquier persona que intente apostar sobre un torneo de POP deberá abandonar el local del torneo y habrá que comunicar el incidente a POP.

4. Publicación de información del torneo

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

La lista del mazo de cada jugador se considera confidencial durante un evento y después de él. Las listas de mazos no se deben compartir con nadie excepto el personal del torneo o POP. El organizador del torneo debe conservar estas listas durante dos meses, a menos que reciba otras instrucciones de POP. Cualquier lista de mazo con una antigüedad superior a dos meses se debe destruir inmediatamente.

Partidas Organizadas de Pokémon se reserva el derecho a publicar la información del torneo, incluidos, entre otros, los puntos que se han mencionado anteriormente, transcripciones, grabaciones de audio y/o vídeo u otra información, penalizaciones de jugadores, premios o cualquier otra información resultante del torneo.

5. Responsabilidades del torneo

Se espera que los asistentes a los torneos de Partidas Organizadas de Pokémon conozcan y cumplan las reglas que se explican en este documento y en cualquier otro documento adjunto que se apliquen a sus funciones en el torneo.

Todos los asistentes a los torneos de Partidas Organizadas de Pokémon deben tratar a los demás con respecto y educación. Esto incluye solucionar las disputas con calma, siguiendo las instrucciones del personal del torneo, absteniéndose de utilizar insultos y evitando sacar temas ofensivos o que produzcan exaltación. En los torneos de Partidas Organizadas de Pokémon se prohíbe el uso de vestimentas provocativas o que contengan mensajes groseros o inadecuados. Se espera que todos los participantes mantengan un nivel de higiene personal socialmente aceptable, tal y como determine el personal del torneo.

Es posible que se pida a los asistentes a los torneos de Partidas Organizadas de Pokémon que abandonen el local del evento si no cumplen las responsabilidades que se explican en esta sección.

5.1. Responsabilidades del jugador

Los jugadores que asisten a un torneo de POP deben comportarse de acuerdo con el Espíritu del juego. Se espera que los jugadores acudan a un torneo y a sus sucesivas rondas con puntualidad.

Los jugadores deben llevar los siguientes objetos para participar en un torneo Pokémon:

- Un identificador de jugador válido con el nombre de ese jugador. Si al jugador no se le ha asignado un identificador de jugador en un torneo anterior, el personal del torneo le proporcionará uno.
- Un mazo o equipo que cumpla las restricciones del formato del torneo. Cada jugador es responsable de asegurarse de que su mazo cumple los requisitos del torneo durante todo el evento.
- Una lista legible de las cartas que conforman el mazo del jugador o del Pokémon de un equipo de jugadores.
- Cualquier material necesario para controlar y mantener la información del juego. Esto incluye, entre otras cosas, contadores de daño, marcadores de condiciones especiales y un sistema de toma de decisiones aleatorias para un evento de JCC, o el sistema de videojuegos adecuado en buen funcionamiento para un evento de videojuegos.

5.2. Responsabilidades del espectador

Los espectadores pueden observar una partida, pero no pueden interferir de ninguna forma en ella. Los espectadores deben mantenerse a una distancia razonable (que será la que determine el personal del evento) de la partida en curso para evitar distraer a los jugadores. La única forma que tiene un espectador de interactuar en un torneo es preguntarle a un juez acerca de la legalidad de una jugada específica. Los comentarios y las preguntas sobre los juegos en curso se deben realizar a una distancia adecuada de la partida para evitar que los jugadores del juego activo se aprovechen de la información externa o de una distracción.

Los jugadores que están participando en el torneo no pueden observar otros juegos en curso, ya que les proporcionaría una ventaja injusta con respecto a esos jugadores en partidas posteriores.

Cualquier interrupción o penalización que recaiga en un espectador que no participe en un torneo se aplicará al jugador o los jugadores de los cuales es responsable el espectador. En caso de que sea necesario expulsar a un espectador de un torneo, los jugadores de los que es responsable el espectador también quedarán descalificados del torneo.

5.3. Responsabilidades del juez

De los jueces se espera que sean imparciales a la hora de aplicar sus decisiones y que ayuden al organizador del torneo y al juez a cargo a organizar un torneo de calidad. Siempre que sea posible, los jueces deben evitar ejercer como tales en los juegos en los que participan sus propios familiares, ya que se crea la percepción de que es impropio. Los jueces deben fomentar la deportividad en todo momento.

POP apoya las decisiones de sus jueces, siempre que se hayan tomado de manera imparcial y en el mejor interés del Espíritu del juego.

5.3.1. Decisiones largas

En el caso de que una decisión lleve más de tres minutos, el juez puede ampliar el tiempo de la partida. Dado que la toma de decisiones en los juegos forma parte del torneo, estas ampliaciones de tiempo no se tienen que realizar por cada juego, y sólo se deben aplicar si la decisión es complicada o cuando al juez le cueste más tiempo del normal llegar a una partida. El tiempo adicional que se asigne se debe comunicar con claridad a ambos jugadores y el juez lo debe registrar inmediatamente.

5.4. Responsabilidades del juez a cargo

El juez a cargo es el árbitro final de todas las decisiones e interpretaciones de las reglas en un torneo particular. El organizador del torneo es quien designa al juez a cargo antes del torneo y es el último responsable de asegurarse de que todos los participantes cumplen las reglas que se establecen en este documento. El juez a cargo también es responsable de informar a POP de todas las penalizaciones superiores a un Aviso.

5.4.1. Apelaciones al juez a cargo

Un jugador puede apelar cualquier decisión que tome un juez al juez a cargo del torneo. En ese caso, el juez a cargo debe escuchar a todas las partes, incluidos ambos jugadores y el juez que tomó la decisión original, antes de tomar la decisión final. El juez a cargo es la autoridad final de todas las decisiones e interpretaciones de las reglas de ese torneo.

5.5. Responsabilidades del organizador del torneo

El organizador del torneo es el eje central de un torneo. Es el responsable de todos los detalles del torneo, como, entre otras cosas, conseguir un local, la publicidad, la selección del formato del torneo, la estructura del torneo, la comunicación de los resultados del torneo.

El organizador del torneo tiene que notificar a los jugadores la siguiente información:

- Tipo de torneo (Swiss, Swiss más eliminación única, etc.)
- Formato del torneo (Modificado o Sin límites)
- Número de rondas
- Número de minutos por ronda
- Corte superior, si es aplicable
- Personal del torneo (juez a cargo, jueces, tanteadores, etc.)
- Cualquier descanso durante el torneo

Esta información se debe transmitir en el momento adecuado. El tipo y el formato del torneo se deben anunciar con bastante antelación para que los jugadores puedan prepararse antes de llegar al torneo. El número de rondas, los minutos por ronda, el corte superior, el personal del torneo y los descansos se deben anunciar antes del comienzo de la primera ronda.

6. Puntualidad

Se espera que los jugadores estén presentes al comienzo del torneo y cada una de las rondas y partidas que lo componen. Los jugadores que lleguen más de 5 minutos tarde a cualquier ronda recibirán una penalización de Partida perdida en esa ronda. Los jugadores que sigan sin haber aparecido al final de esa ronda quedarán expulsados del torneo.

7. Toma de notas

Los jugadores tienen permitido tomar notas durante un juego con respecto a las acciones que se han producido durante el mismo. Los jugadores pueden tomar notas durante una partida y consultarlas. Pueden decidir no compartirlas con otros jugadores, pero un juez puede pedirles que le deje ver esas notas y solicitar una explicación si es necesario. La hoja de notas de cada jugador debe estar en blanco al comienzo de cada partida.

Los jugadores deben tomar notas cuando sea oportuno y no pueden utilizar dispositivos con los que se puedan enviar y recibir mensajes. Los jugadores no pueden consultar las notas que hayan tomado en rondas anteriores durante el transcurso del torneo. Las notas que se hayan tomado durante una partida no se pueden dar a otros jugadores durante el torneo.

Dado que un juez puede pedir al jugador que le deje ver sus notas durante una partida, no se permite el uso de códigos, cifras, abreviaturas o cualquier otro método que sirva para obscurecer el significado de la información. Asimismo, las notas que haya tomado un jugador no pueden contener información falsa cuyo fin sea engañar al personal del torneo.

8. Dispositivos electrónicos

A excepción de los dispositivos necesarios para participar en el evento, durante una partida no se permite el uso de dispositivos electrónicos, como teléfonos móviles, reproductores MP3 o dispositivos de envío de mensajes de texto. En algunos casos especiales, el organizador del torneo puede permitir el uso de un dispositivo electrónico.

9. Resultados de las partidas

Los resultados de las partidas deberían ser siempre los resultados del juego, a menos que se haya realizado una cesión o impuesto una penalización. POP no tolera resultados de partidas determinados de manera aleatoria o por medio de sobornos, ya que van en contra del Espíritu del juego.

9.1. Cesión de una partida

Los jugadores pueden ceder la victoria en una partida a sus rivales si lo desean, y los jueces deben permitir a los jugadores la oportunidad de ofrecer esta cesión si se ha acabado el tiempo y la partida no ha terminado, pero siempre antes de que los jugadores firmen su resguardo de la partida. Una vez que ambos jugadores han firmado el resguardo, el resultado de la partida no se puede cambiar.

Si un jugador desea ceder la victoria de una partida a su rival, hay que llamar inmediatamente al juez o el tanteador para notificarles este hecho y poder registrar el resultado de la manera adecuada.

9.2. Determinación aleatoria

Los jugadores no deben determinar nunca el resultado de una partida por medios aleatorios (lanzar una moneda, tirar un dado, etc.).

9.3. Sobornos

Cualquier tipo de compensación que se ofrezca con la intención de alterar el resultado de una partida o de persuadir a un jugador para que ceda la victoria en cualquier punto anterior a la partida o durante la misma se considera soborno. Partidas Organizadas de Pokémon cree que el resultado de todas las partidas de un torneo se debe decidir sin ninguna influencia externa.

10. Retirada de un torneo

Los jugadores pueden retirarse de un torneo antes de que se haya realizado por cualquier motivo. Estos deben informar personalmente al juez a cargo del torneo, al organizador del torneo o al tanteador (si hay alguno) de que van a retirarse del torneo. Los organizadores de torneos y los tanteadores no deben aceptar que un jugador informe sobre la retirada de otro jugador sin verificarlo con el jugador en cuestión. Los jugadores que decidan retirarse deben hacerlo antes de que se publiquen los emparejamientos de una nueva ronda. Los jugadores que decidan retirarse después de publicar los emparejamientos, pero antes de jugar su partida de esa ronda, recibirán una penalización de Partida perdida en esa ronda y luego se retirarán del torneo.

10.1. Retirada después de la ronda Swiss final

Los jugadores pueden decidir retirarse de un torneo después de la ronda de Swiss final de un torneo Swiss más eliminación única, en lugar de participar en la eliminación única. Si un jugador desea retirarse durante la ronda de Swiss final, debe hacerlo antes de que se publiquen las posiciones finales de esa ronda. Los jugadores que no se retiren antes de este punto, serán emparejados en la Eliminación única del torneo y se someterán a las reglas de puntualidad que se explican en la Sección 6 en caso de que no se presenten a la partida.

10.2. Retirada de un torneo de formato Limitado

El organizador del torneo es quien determina el número mínimo de rondas en el que debe participar un jugador en los torneos Limitados. Si el jugador se retira antes de haber llegado a ese número mínimo de rondas, se le podrán denegar los premios de participación que habría recibido en caso de que hubiera continuado jugando en el evento.

11. Materiales permitidos

A los jugadores se les permite conservar los materiales necesarios para realizar sus jugadas en la superficie de juego, como, por ejemplo, contadores de daños, marcadores de condiciones especiales, cartas de referencia para partidas de JCC o una tabla de compatibilidad de tipos para las partidas de videojuegos. En la superficie de juego se permite tener un pequeño número de objetos o “amuletos de buena suerte”, pero deben estar bien organizados y no estorbar en el juego. Cualquier otro objeto se debe mantener alejado de la superficie del juego para reducir distracciones y confusiones. Los jugadores siempre pueden solicitar que se retire del área de juego cualquier material innecesario si le está distrayendo o molestando para jugar.

En la superficie de juego no se permiten comidas ni bebidas. El organizador del torneo puede permitir llevar comida y/o bebidas al área del torneo, pero en ningún momento deben estar sobre la superficie de juego.

12. Penalizaciones

En caso de surgir cualquier problema en un torneo de POP, los jugadores y los espectadores se someterán a las Normativas sobre penalizaciones de Partidas Organizadas de Pokémon. Todas las penalizaciones superiores al nivel de Aviso se comunicarán a POP para estudiarlas en mayor profundidad. Las penalizaciones que se impongan a los espectadores se aplicarán al jugador o los jugadores de los que son responsables, si son lo suficientemente graves. El juez a cargo es quien tiene la última palabra sobre todas las penalizaciones impuestas en un torneo.

13. Estructura del torneo

Los torneos de Partidas Organizadas de Pokémon se administran mediante el sistema de Eliminación única o el método Swiss-Pairing. Dependiendo del tamaño del evento, los torneos se pueden administrar como eventos Age-Modified Swiss. En torneos muy competitivos, el organizador del torneo podría decidir que al final de las rondas Swiss se realicen rondas de Eliminación única.

13.1. Definición de una partida

Una partida es un juego o una serie de juegos contra un solo rival que forma parte de un torneo. El grupo de partidas que se juegan en cualquier momento de un torneo se denomina ronda.

La mayoría de las partidas constan de un solo juego, pero en algunas se pueden jugar como “mejor de tres”. Si se va a hacer esto en algún punto del torneo, el organizador del torneo debe indicar en qué momento se hará al comienzo del torneo. Se recomienda que las rondas de Swiss o Age-Modified Swiss se jueguen como partidas de un juego.

13.2. Comunicación de los resultados de las partidas

El ganador de cada partida es el responsable de comunicar el resultado al organizador del torneo o tanteador (si lo hubiera). Al principio del torneo, el organizador del torneo debe informar a los jugadores a quién deben comunicar sus puntuaciones.

REGLAS DE LOS TORNEOS DE LOS JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES POKÉMON

Esta sección contiene las reglas de los torneos específicos del Juego de cartas coleccionables Pokémon. Se espera que todos los asistentes cumplan lo establecido en las secciones aplicables de estas reglas en los torneos Pokémon.

14. Divisiones por edad

Partidas Organizadas de Pokémon separa a los jugadores de JCC en tres divisiones de edad: Niños, Adultos y Maestros. La división de edad en la que participa un jugador se establece al principio de la temporada de torneos, en función del año de nacimiento de ese jugador, y no cambia durante el transcurso de esa temporada. Esto permite que los jugadores compitan contra un mismo grupo de rivales durante toda la temporada.

Las divisiones de edad son las siguientes:

División Niños: nacidos en el año 2000 o después

División Adultos: nacidos en 1996, 1997, 1998 o 1999

División Maestros: nacidos en el año 1995 o antes

15. Cartas

Los jugadores sólo pueden utilizar cartas de sus mazos que sean válidas para el formato del torneo. En los torneos Limitados, los jugadores sólo pueden incluir las cartas que les proporcione el organizador del torneo para el torneo.

Los jugadores son responsables de 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.

Las cartas que tienen reversos diferentes o un corte diferente al de las demás cartas de un mazo no se consideran marcadas, siempre que todo el mazo se coloque en fundas de cartas no marcadas con reversos totalmente opacos.

El juez a cargo es la autoridad final a la hora de determinar si una carta o una funda del mazo de un jugador están marcadas.

15.1. Definiciones de cartas

Una carta se define por la traducción al español del nombre de la carta.

15.2. Interpretaciones de cartas

El juez a cargo es la autoridad final en cuanto a todas las interpretaciones de las cartas y las decisiones del torneo. Las decisiones sobre cartas en otros idiomas se toman utilizando el texto de las cartas en inglés.

15.3. Nuevas versiones de Pokémon JCC

Se publican conjuntos de expansiones de manera regular y, de media, hay cuatro nuevos conjuntos cada año. Las cartas de estas nuevas versiones son válidas para jugar en los torneos el mismo día que el conjunto sale a la venta en las tiendas de una zona de puntuación y no antes, con la excepción de los torneos de prelanzamiento.

15.4. Cartas reimpresas

Ocasionalmente, las cartas impresas en conjuntos anteriores se reimprimen en un nuevo conjunto. En la mayoría de los casos, la mecánica de la carta permanece invariable, aunque puede que el texto haya cambiado ligeramente para que sea más claro. Sin embargo, en algunos casos poco frecuentes, el texto de una carta se modifica de manera importante. En caso de que un jugador decida utilizar la impresión antigua de una carta que tiene cambios importantes en el texto, el jugador debe disponer de una versión de la carta en el idioma local con las revisiones del texto más recientes, fuera de su mazo, para poder consultarla.

Consulta la página de recursos y reglas del torneo para ver una lista de las cartas que se han reimpresso y son válidas para jugar en el formato Modificado.

15.5. Cartas no publicadas

Ocasionalmente, los jugadores adquieren cartas de un nuevo conjunto antes de que salgan a la venta, normalmente en un prelanzamiento. Estas cartas no se pueden utilizar en los torneos autorizados hasta la fecha de lanzamiento normal del conjunto, tal y como se explica en la sección 16, con una excepción. Las cartas que ya son válidas para los torneos y que se han reimpresso en un conjunto no publicado se pueden utilizar siempre y cuando se puedan identificar fácilmente como cartas reimpresas. Normalmente, sólo hay problemas cuando en la versión reimpressa de la carta se ha cambiado el dibujo, aunque otros factores también pueden suponer problemas similares. Siempre se debe jugar con el texto más reciente de la versión válida para los torneos de estas cartas.

Los jugadores que no están seguros de si una carta no publicada se engloba en la excepción anterior deberían consultar al juez a cargo antes del comienzo del torneo.

15.6. Cartas falsificadas

En los eventos de Partidas Organizadas de Pokémon, sólo se pueden utilizar cartas genuinas de Pokémon JCC. Cualquier carta falsificada, reproducida o falsa se debe sacar de los mazos de todos los jugadores antes del comienzo del torneo. De lo contrario, el organizador del torneo podría confiscarlas.

15.7. 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 mazos 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 tiene permiso para 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, la carta está dañada por un error de producción. Los jugadores deben hacer todo lo que esté en su mano 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.

15.8. Cartas en otro idioma

El uso de cartas en otro idioma supone retrasos de tiempo y crea confusión en los eventos de primera división de nivel superior, en los que hay en juego premios importantes. Sin embargo, dado que Pokémon JCC es un juego internacional, se deben realizar concesiones para poder abarcar los mercados en los que es normal que haya varios idiomas. 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 de países y regiones, se define qué idiomas se consideran locales y cuáles extranjeros en ese país o región.

Canadá

Local: inglés y francés

Extranjero: alemán, italiano, japonés y español

Europa

Local: inglés, francés, alemán, italiano y español

Extranjero: japonés

México y Sudamérica

Local: inglés y español

Extranjero: francés, alemán, italiano y japonés

Estados Unidos y Asia Pacífico

Local: inglés

Extranjero: francés, alemán, italiano, japonés y español

Los jugadores no tienen permitido el uso de cartas en idioma extranjero en los eventos de primera división.

Para los Campeonatos del Mundo de Pokémon JCC y la Calificación de última oportunidad, los jugadores tienen permiso para utilizar las cartas que sean válidas en sus mercados locales. Las cartas de referencia no son necesarias para los Campeonatos del Mundo de Pokémon JCC o la Calificación de última oportunidad.

15.9. Cartas autografiadas

Las cartas marcadas con un bolígrafo, un marcador, etc. no están permitidas en los torneos autorizados. Esto incluye las cartas autografiadas.

15.10. Cartas con un reverso alternativo

En los torneos Pokémon, sólo se pueden utilizar cartas con el reverso de Pokémon JCC en español. Las cartas impresas con otro reverso no se pueden utilizar en los torneos Pokémon, aunque estén en fundas opacas.

15.11. Cartas consideradas no válidas

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

16. Fundas de cartas

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

- Todas las fundas de un mazo deben ser del mismo color, estar en el mismo estado, ser del mismo tamaño y tener la misma textura.
- Las caras de las fundas deben ser claras, estar limpias 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 para determinar las caras de las cartas que siguen en el mazo.
 - Es aceptable que la carta tenga cierto acabado con brillo. Por ejemplo, si un jugador puede identificar el tipo de carta debido al contraste en los marcos de las cartas entre cartas de Pokémon, Energía y Entrenador, 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 sólo una carta.

- Queda estrictamente prohibido el uso de fundas con cualquier forma de patrón o gráfico en su reverso en todos los eventos de primera división, a menos que se trate de una funda oficial de Pokémon, en el que el color en los cuatro extremos de la funda es idéntico.
- El juez a cargo de un evento de primera división es el que tiene la última palabra sobre el uso de fundas con gráficos en el reverso en un torneo. Está estrictamente prohibido el uso de imágenes de fundas (tal y como determine el juez a cargo).

El juez a cargo es el que tiene la última palabra sobre el uso de fundas de cartas en un torneo.

Los jugadores deben tener en cuenta que las fundas no son necesarias en los torneos o eventos de Partidas Organizadas de Pokémon. Si un juez informa a un jugador de que no puede utilizar sus fundas en un evento, ese jugador tiene la opción de reemplazar las fundas por otras más adecuadas o jugar sin fundas.

Los jugadores son responsables de asegurarse de que sus cartas y/o las fundas de 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. Los jugadores deben asegurarse de que sus fundas son válidas durante todo el evento, no sólo durante las comprobaciones iniciales de los mazos.

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.

Las cartas que tienen reversos diferentes o un corte diferente al de las demás cartas de un mazo no se consideran marcadas, siempre que todo el mazo se coloque en fundas de cartas no marcadas con reversos totalmente opacos.

El juez a cargo es la autoridad final a la hora de determinar si una carta o una funda del mazo de un jugador están marcadas.

17. Gestión del área de juego

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

17.1. 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. Éstas son algunas directrices para organizar las cartas:

- Cada mazo debe estar orientado en sentido norte-sur, con los lados más cortos de las cartas hacia cada jugador.
- Cada jugador sólo puede tener una pila de descarte, aunque algunas cartas de esta pila se pueden girar ligeramente para que sean más visibles.
- Las cartas de premios se deben separar entre sí para asegurarse de que ambos jugadores y el personal del torneo puedan ver de un vistazo cuántas cartas de premio le quedan a cada jugador. Las cartas de premio deben estar en el lado opuesto del espacio de juego del mazo y la pila de descarte de ese jugador.

- La Zona perdida del jugador debe situarse justo encima de sus cartas de premio y debe estar bien apilada para que no interfiera con ninguna otra carta en juego.
- Las cartas de referencia se deben apilar encima de la Zona perdida del jugador.
- 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 visibles siempre.
- Mientras haya activo un Pokémon de nivel X, la carta de nivel X se debe colocar junto al Pokémon situado debajo de él. Mientras haya un Pokémon de nivel X en la Banca, hay que colocar una carta de nivel X encima del Pokémon situado debajo de él.
- Mientras haya activo un Pokémon LEGEND, la carta con los PS del Pokémon se coloca encima de la carta que contiene los ataques del Pokémon. Ambas cartas deben estar orientadas en sentido este-oeste, con los lados más largos hacia cada jugador. Mientras un Pokémon LEGEND esté en la Banca, la carta con los PS del Pokémon se coloca bajo la carta que contiene sus ataques para que se puedan ver los PS, y se debe orientar en sentido norte-sur, con los lados más cortos de las cartas hacia cada jugador.
- Hay que asegurarse de que los Pokémon en Banca estén bien separados entre sí y de los Pokémon activos para que quede claro qué Pokémon tienen unidas cartas.
- Hay que colocar las cartas de Partidario junto al Pokémon activo al jugar y descartarlas después del paso de ataque de ese turno.
- Hay que unir las cartas de Herramientas Pokémon al Pokémon con el que se está jugando y descártalas tal y como se indica en el texto de la carta.
- Hay que colocar cartas de Estadio entre los Pokémon activos de cada jugador para que la carta sea visible para todos los jugadores.
- Hay que organizar los contadores de daño principalmente sobre la imagen de una carta para no obstruir la visión del texto de la carta.

17.2. Elevación de las manos

Para evitar suspicacias, los jugadores deben mantener siempre ambas manos por encima del nivel de la superficie de juego. Las cartas del jugador no deben bajar nunca por debajo del nivel de la superficie de juego durante una partida.

17.3. Cartas giradas

Si hay que girar a 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 se más apropiado según las reglas.

17.4. Monedas y contadores

Los jugadores deben llevar sus propios contadores para marcar el daño en los Pokémon en juego y contadores que representen condiciones especiales y otros efectos del juego. Un juez puede desautorizar el uso de marcadores que causen confusión con respecto al estado del juego o que sean ofensivos de alguna forma.

17.5. Métodos de toma de decisiones aleatorias

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

17.5.1. Monedas

- Cualquier moneda publicada con cualquier producto de Pokémon JCC 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 tirar la moneda, hay que sujetarla a la altura de los hombros y debe girar al menos tres veces en el aire 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 otra área de juego) se consideran no válidas y hay que volverlas a tirar.
- Cuando los jugadores se hayan puesto de acuerdo sobre el resultado de la moneda, no se puede volver atrás.

17.5.2. 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 rueden 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 el 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 datos 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 deben 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.

17.6. 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 roca 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 sólo puede estar marcada con un resultado y los tres resultados deben estar presentes. No existe otra alternativa aceptable a los movimientos de la mano de piedra, papel, tijeras.

18. Registro de mazos

Antes de la primera ronda del torneo, se realiza el registro de los mazos. Este proceso consiste en que cada jugador elabora una lista del contenido exacto de su mazo (y las cartas que no utiliza, en el caso de los torneos Limitados). Para facilitar el registro de los mazos al personal del torneo, antes del registro, los jugadores deben colocar los mazos en el mismo orden en que aparecen en sus listas de mazos. Estas listas de mazos pueden utilizarlas posteriormente los organizadores del torneo y los jueces para comprobar si se ha modificado un mazo desde el principio del torneo. Los jugadores no pueden cambiar sus mazos en ningún momento durante un torneo.

19. Comprobaciones de mazos

En todos los eventos de primera división, hay que realizar comprobaciones de los mazos. En todos los torneos, incluidos los eventos de primera división, POP recomienda realizar estas comprobaciones en al menos el 10% de los mazos durante el transcurso del torneo.

Con independencia de si la comprobación se realiza al principio del torneo o entre rondas, los jugadores deben colocar las cartas de sus mazos en el mismo orden que se indica en sus listas de mazos para acelerar el proceso. Durante la comprobación de los mazos, el personal del torneo debe fijarse en lo siguiente:

- **Legibilidad:** Si la lista del mazo es difícil de leer, se puede pedir al jugador que rellene una lista del mazo nueva. Se debe prestar especial atención a la legibilidad del IDENTIFICADOR DE JUGADOR y la fecha de nacimiento del jugador. Las abreviaturas poco claras de cartas se deben aclarar en la lista del mazo.
- **Fundas:** Las fundas de los jugadores no deben tener marcas uniformes. Las fundas que tengan un número importante de marcas o 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 del mazo del jugador se debe corresponder con el formato del torneo. La persona que comprueba los mazos cuenta el número total de cartas que hay en el mazo antes de comprobar el contenido del mazo para asegurarse de que contiene el número de cartas correcto.
- **Contenido del mazo:** La persona que comprueba los mazos debe verificar que el contenido del mazo del jugador se corresponde con las cartas que se indican en la lista del mazo. El título de la carta debe corresponderse con la carta que se indica y se debe indicar la abreviatura del conjunto y el número de coleccionista de cada uno de los Pokémon.
- **Referencias de cartas:** Si un jugador utiliza cartas reimpresas que han sufrido cambios importantes en el texto, la persona que comprueba los mazos 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 o se le impondrá la penalización adecuada.

Se debe recomendar encarecidamente a los jugadores que barajen bien sus mazos después de las comprobaciones para reducir la probabilidad que las cartas permanezcan agrupadas.

20. Barajar

Se espera que el mazo de cada jugador sea totalmente aleatorio al principio de cada juego y durante el juego, dependiendo de los efectos de las cartas. Para ello, los jugadores pueden mezclar, apilar o barajar de algún otro modo sus mazos hasta que les parezca que el orden es aleatorio. Este proceso se debe realizar en presencia del rival del jugador y en una cantidad de tiempo razonable. Hay que asegurarse de que las cartas del mazo no se dañen ni queden expuestas al barajarlas.

Después de barajar, hay que ofrecer el mazo al rival del jugador para que lo corte una vez. Cortar el mazo consiste en crear dos pilas de cartas separadas extrayendo una parte de ellas de la parte superior del mazo y luego colocarla 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 el mazo. Esta acción debe ser breve y, cuando termine, el propietario del mazo tiene permiso para cortar el mazo una vez de la forma que se ha descrito. Los jugadores deben tener cuidado al barajar el mazo de un rival, ya que esas cartas no son de su propiedad. En este punto, el mazo debería ser lo suficientemente aleatorio para satisfacción de ambos jugadores.

Si alguno de los jugadores cree que un mazo aún no es lo suficientemente aleatorio, o si el jugador no desea ofrecer su mazo a un rival para que realice el proceso, se debe llamar a un juez para que baraje el mazo en cuestión. Ningún jugador tiene permiso para barajar o cortar después de hacerlo el juez.

Los jugadores que utilicen métodos para barajar que sean cuestionables se podrían someter a los dictados de la sección Conducta antideportiva de las Normativas de penalizaciones. Se recomienda encarecidamente a los jugadores que barajen los mazos de sus rivales en los eventos de primera división.

21. Límites de tiempo

El personal del torneo es responsable de organizar un evento en su plazo de tiempo. Para ayudarles, POP ha establecido una serie de directrices en relación con los límites de tiempo durante diversas partes del evento.

21.1. Límite de tiempo anterior al juego

Antes de cada juego, los jugadores disponen de dos minutos para barajar sus mazos y presentárselos a sus rivales para que los barajen más o los corten. En este límite de tiempo de dos minutos, también se deben resolver los Mulligan. La ronda no debe comenzar hasta que haya transcurrido este periodo de dos minutos.

21.2. Límite de tiempo en mitad del juego

Cualquier efecto que se realice en mitad del juego, ya sean efectos de búsqueda en el mazo o barajar, se deben hacer en un tiempo razonable. Si un juez cree que el tiempo que dedica un jugador a buscar o a barajar no está justificado, ese jugador se someterá a los dictados de la sección Tiempo del juego de las Normativas de penalizaciones de POP. Un juez puede ampliar el tiempo de una partida en la que un jugador está jugando muy lento. El tiempo adicional que se asigne se debe comunicar con claridad a ambos jugadores y el juez lo debe registrar inmediatamente.

21.3. Límites de tiempo de la partida

Las partidas de un solo juego deben durar un mínimo de 30 minutos más 3 turnos para los torneos Generados o 20 minutos más 3 turnos para los torneos Limitados.

Las partidas “mejor de tres” deben tener un tiempo límite mínimo de 45-60 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 del torneo al comienzo del mismo.

22. Resolución de partidas

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

22.1. Resolución de la partida después del último turno

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

En las jugadas “mejor de tres”, se considera que cada juego comienza cuando se ha determinado el jugador que empieza. Si un jugador gana un juego después de que se haya acabado el tiempo, no se inicia ningún otro juego para jugar los turnos que falten. Si se termina el tiempo durante la preparación, hay que utilizar las reglas de la Sección 22.3 para determinar las medidas adecuadas que hay que tomar.

22.2. Determinación del resultado de una partida de un solo juego sin resolver

Utilice los siguientes criterios con el fin de determinar el resultado de un juego que no se ha 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 ha llegado tarde a la partida o se ha ausentado de la partida sin permiso del juez durante cualquier periodo de tiempo durante la ronda, ese jugador pierde la partida. El juez debe tener conocimiento de su ausencia antes del final de la partida. Si ambos jugadores cumplen este criterio, hay que omitir esta regla de desempate.

(2) Si ambos jugadores han llegado a tiempo a la partida y no se han ido de la misma 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 es el que gana la partida.

(3) Si a ambos jugadores les queda el mismo número de cartas de premio, el juego 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. El jugador al que le queden menos cartas de premio se considerará el ganador de la partida y ésta habrá terminado.

22.3. Determinación del resultado de una partida “mejor de tres” sin resolver

Utiliza los siguientes criterios con el fin de determinar el resultado de una partida que no se ha 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 ha llegado tarde a la partida o se ha ausentado de la partida sin permiso del juez durante cualquier periodo de tiempo durante la ronda, ese jugador pierde la partida. El juez debe tener conocimiento de su ausencia con anterioridad al final de la partida. Si ambos jugadores cumplen este criterio, hay que omitir esta regla de desempate.

(2) Si ambos jugadores han llegado a tiempo a la partida y no se han ido de la misma durante ningún periodo de tiempo, el juez determina el ganador del juego actual de la siguiente forma:

JUEGO 1

Si el último turno termina durante el juego 1, el jugador al que le queden menos cartas de premio gana el juego 1 y la partida.

Si a ambos jugadores les queda el mismo número de cartas de premio, el juego 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 considerará el ganador del juego 1 y la partida habrá terminado.

Si ambos jugadores sacan su última carta de premio (o derriban al último Pokémon de su rival) al mismo tiempo, consulta la sección “¿Qué ocurre si ambos jugadores ganan al mismo tiempo?” del libro de reglas de Pokémon JCC. Si es necesario, sigue las reglas de Muerte súbita de un solo premio que se explican en este libro, incluido el paso de volver a lanzar la moneda para ver quien empieza primero. El ganador de la Muerte súbita de un solo premio es quien gana el juego 1 y la partida.

JUEGO 2

Si el último turno termina durante el juego 2, el jugador al que le queden menos cartas de premio gana el juego.

Si a ambos jugadores les queda el mismo número de cartas de premio, el juego 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 considerará el ganador del juego 2.

Si ambos jugadores sacan su última carta de premio (o derriban al último Pokémon de su rival) al mismo tiempo, consulta la sección “¿Qué ocurre si ambos jugadores ganan al mismo tiempo?” del libro de reglas de Pokémon JCC. Si es necesario, sigue las reglas de Muerte súbita de un solo premio que se explican en este libro, incluido el paso de volver a lanzar la moneda para ver quien empieza primero. El ganador de la Muerte súbita de un solo premio es quien gana el juego 2.

Si, a consecuencia de esto, un jugador ha ganado dos juegos de la partida, ese jugador es quien gana la partida.

Si, como resultado, ambos jugadores han ganado un juego en la partida, sigue las reglas de Muerte súbita de un solo premio que se explican en el libro de reglas de Pokémon JCC, incluido el paso de volver a lanzar la moneda para ver quien empieza primero. El ganador de la Muerte súbita de un solo premio es quien gana la partida.

JUEGO 3

Si el último turno termina durante el juego 3, el jugador al que le queden menos cartas de premio gana el juego 3 y la partida.

Si a ambos jugadores les queda el mismo número de cartas de premio, el juego 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 es el que gana el juego 3 y la partida.

Si ambos jugadores sacan su última carta de premio (o derriban al último Pokémon de su rival) al mismo tiempo, consulta la sección “¿Qué ocurre si ambos jugadores ganan al mismo tiempo?” del libro de reglas de Pokémon JCC. Si es necesario, sigue las reglas de Muerte súbita de un solo premio que se explican en este libro, incluido el paso de volver a lanzar la moneda para ver quien empieza primero. El ganador de la Muerte súbita de un solo premio es quien gana el juego 3 y la partida.

23. Determinación del primer jugador en empezar en una partida “mejor de tres”

En las partidas “mejor de tres”, una vez finalizado un juego, el perdedor del mismo decide quién empieza primero en el siguiente turno, en lugar de determinarlo lanzando una moneda. Esta decisión se toma en el mismo punto en el que se lanza la moneda durante el periodo de preparación.

24. Puntuaciones y clasificaciones

Partidas Organizadas de Pokémon utiliza puntuaciones y clasificaciones basadas en ELO para sus jugadores. Encontrarás más información en el documento Explicación de las puntuaciones y las clasificaciones y el documento Explicación del valor K que se encuentra en el sitio web <http://www.pokemon.com/op/>.

Todas las partidas que se jueguen en un evento de primera división influirán en la puntuación de primera división de ese participante y, por lo tanto, en su clasificación, siempre y cuando el resultado de los torneos se comunique correctamente y de manera completa. Los eventos de primera división que no sigan la estructura que establece POP pueden perder su estado de primera división y los jugadores que hayan participado en ellos perderían los puntos que hayan obtenido en esos torneos.

Partidas Organizadas de Pokémon divide los países en cuatro zonas de puntuación. Estas zonas suelen abarcar un solo continente o región. Las zonas de puntuación que se admiten actualmente son Norteamérica, Sudamérica, Asia Pacífico y Europa.

Los jugadores son los responsables de comprobar si su historial de torneos es correcto. Si hay algún problema con el historial de torneos de un jugador, ese jugador debe notificarlo al organizador del torneo. El organizador del torneo es responsable de colaborar con Partidas Organizadas de Pokémon para resolver el problema.

REGLAS DE LOS TORNEOS DE VIDEOJUEGOS DE POKÉMON

Esta sección contiene las reglas de los torneos específicos de los videojuegos de Pokémon. Se espera que todos los asistentes cumplan lo establecido en las secciones aplicables de estas reglas en los torneos Pokémon.

Próximamente

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.pokemon.com>.

Cambios para el 1 de septiembre de 2010

Actualización general de términos y fechas.

Se han eliminado todas las referencias a cartas en otro idioma permitidas en los mazos.

- Sección 2.3. Se han actualizado los requisitos sobre el IDENTIFICADOR DE JUGADOR de los nuevos jugadores.
- Sección 4. Se ha actualizado la forma de tratar las listas de mazos después del evento.
- Sección 5.1 Se han añadido responsabilidades de los jugadores relacionadas con los videojuegos.
- Sección 5.2 Se han aclarado las formas en la que los espectadores pueden dar lugar a penalizaciones para los jugadores a los que acompañan.
- Sección 7. Ahora las notas pueden ser privadas.
- Sección 14. Se han actualizado las divisiones de edad para la temporada de torneos 2010–2011.
- Sección 15. Se ha actualizado el texto.
- Sección 15.4 Se han actualizado las referencias permitidas para utilizar cartas reimpresas de conjuntos más antiguos.
- Sección 17.1. Se han añadido reglas para las cartas de referencia de los Pokémon LEGEND.
- Sección 17.5.1. Se han añadido reglas para dados grabados y monedas que se utilizan como métodos de toma de decisiones aleatorias.
- Sección 21.3. Se han actualizado los límites de tiempo de la partida.
- Sección 22. Se ha actualizado la resolución de las partidas con el formato 30+3.

Cambios para el 20 de octubre de 2010

- Sección 22. Se ha actualizado la resolución de las partidas con el formato 30+3.
- Sección 22.3. Se ha eliminado el requisito de las cartas de premio cuando hay que resolver el juego utilizando las dos partidas mejores de tres.

Cambios para el 26 de octubre de 2010

- Sección 22. Se ha actualizado la resolución de las partidas cuando el juego ha terminado, ninguno de los jugadores ha llegado tarde y hay un empate de premios.