



Procedimientos de operación de los torneos

Fecha de la última revisión: 17 de julio de 2019

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

Procedimientos de operación de los torneos de Play! Pokémon

Índice

1.	Introducción	2
2.	Anuncios antes del torneo	2
3.	Estilos de torneos aprobados	2
3.1.	Suizo	2
3.1.1.	Suizo con edades separadas (en tandas)	3
3.1.2.	Suizo con modificaciones de edad	3
3.1.3.	Registro de jugadores impuntuales.....	4
3.1.4.	Determinación de las posiciones finales.....	4
3.1.4.1.	Determinación de desempates.....	5
	Primer desempate: Impuntualidad	5
	Segundo desempate: Porcentaje de victorias de los rivales	5
	Tercer desempate: Porcentaje de victorias de los rivales de todos los rivales.....	6
	Cuarto desempate: Frente a frente.....	7
3.2.	Eliminación directa	7
3.2.1.	Eliminación directa con edades separadas y con modificaciones de edad	8
3.2.2.	Registro de jugadores impuntuales.....	8
3.2.3.	Determinación de las posiciones finales.....	8
3.3.	Suizo más eliminación directa.....	9
3.3.1.	Suizo con edades separadas más eliminación directa	9
3.3.2.	Suizo con modificaciones de edad más eliminación directa.....	9
3.3.3.	Uso de secciones en eventos más grandes	10
3.3.3.1.	<i>Restricciones de las secciones</i>	10
3.3.3.2.	Procedimientos de las secciones	10
3.3.4.	Registro de jugadores impuntuales.....	11
3.3.5.	Determinación del número de rondas suizas y de eliminación directa necesarias.....	12
	<i>Eventos de videojuegos Pokémon</i>	12
3.3.6.	Determinación de las posiciones finales.....	14
3.3.6.1.	Determinación de desempates.....	15
4.	Publicación de los emparejamientos	15
5.	Requisitos adicionales para los eventos de Puntuación Clasificatoria	16
Apéndice A.	Actualizaciones de este documento.....	18
	Revisiones realizadas para la última publicación (17 de julio de 2019)	18

1. Introducción

Este documento expone los procedimientos estándar de operación de los torneos de videojuegos y del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon. Las políticas establecidas en este documento tienen como fin garantizar una experiencia de juego divertida y homogénea para tantos participantes como sea posible. Para obtener más información sobre la operación de los eventos, consulta los siguientes documentos de Play! Pokémon: Reglas generales de los eventos de Play! Pokémon, Reglamento y formatos de los torneos de JCC (y Normativa de penalizaciones de JCC Pokémon), Reglamento y formatos de los torneos de videojuegos y Reglas de los torneos oficiales.

2. Anuncios antes del torneo

El organizador debe anunciar los detalles del torneo al comenzar el evento. Como mínimo, debería anunciar el número de rondas que se jugarán, el número de jugadores que participarán en las rondas de eliminación directa (si el estilo del evento es sistema suizo más eliminación directa), cuántos jugadores recibirán premios y cualquier información que sea necesaria para la operación del evento (como pueda ser el nombre del juez principal y cómo se gestionarán las hojas del combate, si es que esto fuera relevante).

3. Estilos de torneos aprobados

Los torneos oficiales de videojuegos y JCC Pokémon solo pueden celebrarse utilizando el sistema suizo, eliminación directa o suizo más eliminación directa. Se pueden utilizar otros estilos de torneo, pero puede que no se consideren oficiales sin la aprobación previa de Juego Organizado Pokémon.

3.1. Suizo

El propósito del método de emparejamiento suizo es determinar un ganador único emparejando jugadores que tengan entre ellos un historial de resultados igual o similar hasta que quede solo un jugador invicto. Ten en cuenta que, si hay jugadores que se retiran, es posible que el ganador de un torneo suizo haya perdido uno o más enfrentamientos.

Los torneos suizos funcionan de la siguiente manera:

- 🌀 Ronda 1: Los jugadores son emparejados al azar para la primera ronda. Los jugadores reciben 3 puntos si ganan, 1 punto si empatan y 0 puntos si pierden.

Si hay un número impar de jugadores, el jugador que no tenga un rival recibe un pase automático, que cuenta como una victoria pero no se incluye cuando se calculan los desempates (consulta la Sección 3.1.4.1).

- ☉ Ronda 2: Los jugadores en el grupo 1-0 (1 victoria, 0 derrotas) son emparejados al azar entre ellos; los jugadores en el grupo 0-1 (0 victorias, 1 derrota) son emparejados de la misma manera.

Si hay un número impar de jugadores, uno de los jugadores del grupo 1-0 es emparejado al azar con uno de los jugadores del grupo 0-1 (siempre y cuando no se hayan enfrentado ya en una ronda anterior). Si esto resulta en que haya un número impar de jugadores en el grupo 0-1, un jugador de esta ronda recibe un pase automático, tal como se describe arriba.

- ☉ Sigüientes rondas: Se continuará emparejando a los jugadores al azar según su historial de resultados hasta que el número específico de rondas haya terminado. El jugador que aparezca en el primer puesto de la lista de clasificación en este momento es el campeón.

Si hay un número impar de jugadores, los emparejamientos continúan haciéndose igual que en la ronda 2, emparejando desde el grupo más alto (más victorias) hasta el grupo más bajo (menos victorias), y asignando un pase automático al azar a un jugador en el grupo más bajo. Ningún jugador puede recibir más de un pase automático en el transcurso de un torneo.

Los torneos que siguen el método de emparejamiento suizo permiten que todos los jugadores que asisten al evento jueguen en todas las rondas, independientemente de los resultados que obtengan en el transcurso del evento.

3.1.1. Suizo con edades separadas (en tandas)

Play! Pokémon admite 3 categorías de edad diferentes: Júnior (nacidos en 2008 o después), Sénior (nacidos en 2004, 2005, 2006 o 2007) y Máster (nacidos en 2003 o antes). Si hay al menos seis jugadores de cada categoría de edad en el torneo, se debería usar el sistema suizo con edades separadas (en tandas).

El sistema suizo con edades separadas consiste, básicamente, en tres torneos separados, en los que los jugadores de cada categoría de edad son emparejados solo contra otros jugadores de la misma categoría de edad, aunque los resultados finales del evento son comunicados como un solo torneo.

3.1.2. Suizo con modificaciones de edad

Play! Pokémon requiere que se siga el sistema suizo con modificaciones de edad en aquellos torneos en que haya solo de 1 a 5 jugadores en una o más de las categorías de edad. Este estilo representa una ligera variación al método estándar de emparejamiento suizo, permitiendo que los jugadores sean emparejados con rivales de la misma categoría de edad cuando sea posible.

Cuando se empareja a los jugadores en un evento suizo con modificaciones de edad, el proceso descrito en la Sección 3.1 se modifica ligeramente.

Un ejemplo de un torneo suizo con modificaciones de edad ocurriría si un torneo tiene solo cuatro jugadores en la categoría Júnior. En este caso, los jugadores de la categoría Júnior jugarían junto a los jugadores de la categoría Sénior.

El mejor emparejamiento es cuando el jugador y su rival tienen ambos el mismo historial de resultados y pertenecen ambos a la misma categoría de edad.

Si no queda ningún jugador que cumpla con esos requisitos, el historial de resultados tendrá prioridad sobre la categoría de edad.

Al final de un torneo con modificaciones de edad, el jugador con una posición más alta en cada categoría de edad será considerado el ganador de ese grupo, independientemente de su posición final.

3.1.3. Registro de jugadores impuntuales

Si un jugador llega tarde al torneo, ese jugador recibirá pérdidas para todas las rondas que ya hayan empezado. Si los emparejamientos ya están hechos, queda a discreción del organizador si añadir al jugador antes de que la ronda empiece. Si el organizador cree que el hecho de añadir al jugador que ha llegado tarde va a ocasionar un trastorno a la integridad del evento, puede elegir denegar la participación en el evento a ese jugador.

El organizador debe informar al jugador de cuántas pérdidas recibirá. También debe comunicarle que, por llegar tarde, quedará clasificado por debajo de otros jugadores con el mismo historial de resultados que hayan llegado a tiempo.

NOTA

En eventos informales, el organizador tiene la libertad de añadir jugadores en cualquier ronda siempre y cuando esto no trastoque el torneo. En los eventos que otorgan Championship Points, no se deberían añadir jugadores después de la segunda ronda.

3.1.4. Determinación de las posiciones finales

Después de la última ronda del sistema suizo, el único jugador invicto, o aquel jugador con el mejor historial de resultados y desempates, será el ganador del torneo. El resto de los jugadores quedarán clasificados en función de su historial final en el evento. Como los jugadores tienen, a menudo, historiales similares, Play! Pokémon usa el sistema de desempates para determinar la clasificación final de cada jugador.

Los jugadores que se retiren del torneo antes de que este finalice quedarán igualmente registrados en las posiciones finales, y serán clasificados en función de los desempates descritos a continuación.

3.1.4.1. Determinación de desempates

Los desempates permiten al organizador poner en orden a todos los jugadores en función de sus resultados en el torneo. Después de que los jugadores están clasificados en base a su historial de resultados finales, los desempates son aplicados en el siguiente orden:

Primer desempate: Impuntualidad

- ☉ Los jugadores que hayan llegado tarde al torneo quedarán clasificados por debajo de jugadores que hayan llegado a tiempo.
- ☉ Si todavía hay dos o más jugadores empatados, se aplicará el siguiente desempate.

Segundo desempate: Porcentaje de victorias de los rivales

- ☉ El porcentaje de victorias de los rivales de un jugador es la media de los porcentajes de victoria de todos los rivales obtenidas jugando una serie determinada de rondas suizas. El que un rival haya completado el evento o se haya retirado antes de que el evento concluyera puede tener un efecto en cómo se calcula su porcentaje de victorias.
- ☉ Si un jugador ha completado el evento, su porcentaje de victorias será el número de victorias dividido por el número total de rondas del torneo. Por ejemplo, si un jugador gana 3 encuentros en un torneo de 5 rondas, el porcentaje de victorias de ese jugador es $3/5$, o 60 %.
- ☉ Sin embargo, el mínimo porcentaje de victorias que CUALQUIER jugador puede tener es 25 %. Si un jugador no gana ningún encuentro en un torneo de 5 rondas, el porcentaje de victorias de ese jugador es 25 %, no $0/5$ ni 0%.
- ☉ Si un jugador se retira de un evento antes de que este haya terminado, su porcentaje de victorias es el número de victorias dividido por el número de rondas en que haya

participado, con un mínimo porcentaje de victorias de 25 % y un máximo porcentaje de victorias de 75 %.

- ☉ Por ejemplo, si un jugador pierde su primer encuentro de un torneo de 5 rondas y después se retira del torneo, su porcentaje de victorias es 0/1, o 0 %. Como esto está por debajo del mínimo porcentaje de victorias, el porcentaje de victorias de ese jugador se aumenta al 25 %.
- ☉ Si otro jugador gana su primer encuentro de un torneo de 5 rondas y después se retira del torneo, su porcentaje de victorias es 1/1, o 100%. Como esto está por encima del máximo porcentaje de victorias, el porcentaje de victorias de ese jugador se reduce al 75 %.
- ☉ Una vez que los porcentajes de victorias de los rivales de un jugador están calculados, se hace una media de los mismos. Esta media es el porcentaje de victorias de los rivales de un jugador. Los jugadores que estén empatados en base a sus posiciones finales se clasifican después por orden de su porcentaje de victorias de los rivales, de mayor a menor.
- ☉ Si un torneo cuenta con un pase al segundo día en el que los mejores jugadores juegan una serie de rondas suizas adicionales (consulta la Sección 3.3.5), el historial de los porcentajes de las victorias de los rivales de un jugador en el primer día no cuenta para el segundo día.
- ☉ Si todavía hay dos o más jugadores empatados, se aplicará el siguiente desempate.

Tercer desempate: Porcentaje de victorias de los rivales de todos los rivales

- ☉ El porcentaje de victorias de los rivales de todos los rivales de un jugador es la media del porcentaje de victorias de los rivales de todos los rivales de ese jugador.
- ☉ Si un torneo cuenta con un pase al segundo día en el que los mejores jugadores juegan una serie de rondas suizas adicionales (consulta la Sección 3.3.5), el historial de los porcentajes de las victorias de los rivales de todos los rivales de un jugador en el primer día no cuenta para el segundo día.
- ☉ Si todavía hay dos o más jugadores empatados, se aplicará el siguiente desempate.

NOTA

Al calcular el porcentaje de las victorias de tu rival, las rondas en las que un jugador haya recibido un pase automático al azar no cuentan como una victoria para el jugador y no son consideradas para realizar el cálculo.

Cuarto desempate: Frente a frente

- ☉ Si dos jugadores están empatados en las posiciones finales y se han enfrentado durante el torneo, el ganador de ese encuentro se clasificará por encima del perdedor.
- ☉ Si dos jugadores quedan empatados en la clasificación final y no se han enfrentado entre ellos durante el torneo, el orden de aparición se determinará de forma aleatoria.
- ☉ Si más de dos jugadores llegan empatados a la clasificación final, el orden de aparición se determinará de forma aleatoria.

3.2. Eliminación directa

Los torneos de eliminación directa determinan el ganador del evento eliminando a los jugadores del torneo después de que pierden un encuentro. El número de jugadores en cada ronda será la mitad del número de jugadores en la anterior ronda, con la posible excepción de la primera ronda. El torneo termina cuando un jugador no ha perdido ningún encuentro. Ese jugador es el ganador del torneo. Al comienzo del torneo, asegúrate de informar a los jugadores si habrá una eliminatoria entre los jugadores clasificados en el 3.^{er} y 4.^o puesto durante la última ronda del torneo.

Los torneos de eliminación directa funcionan de la siguiente manera:

- ☉ Ronda 1: Se asignan posiciones al azar a los jugadores y después se emparejan en base a grupos de eliminación directa estándar. El ganador de cada encuentro pasa a la siguiente ronda, mientras que el perdedor queda eliminado del torneo.

Si el número de jugadores en el evento no es una potencia de 2 (8, 16, 32, 64, 128, 256, etc.), los jugadores en las primeras posiciones reciben pases automáticos. El número de jugadores que reciben pases automáticos viene determinado por la diferencia entre la asistencia actual y la potencia de 2 más cercana que es superior a la asistencia actual.

Por ejemplo, si la asistencia actual es 53, la potencia de 2 más cercana que es superior a 53 es 64. La diferencia entre 64 y 53 es 11, por lo que los jugadores en las 11 primeras posiciones (que fueron posicionados así al azar) recibirían pases automáticos en la primera ronda.

- ☉ Sigüientes rondas: Se continúa emparejando a los jugadores en los grupos. El ganador de cada encuentro pasa a la siguiente ronda, mientras que el perdedor queda eliminado del torneo. Al final, solo quedarán dos jugadores en una ronda, y el ganador de ese encuentro se convertirá en el ganador del torneo.

Si los pases automáticos se otorgaron correctamente en la primera ronda, las siguientes rondas tendrán un número de jugadores tal que no será necesario otorgar más pases automáticos.

Los torneos en que se usa el sistema de eliminación directa tienden a ir más rápido, ya que hay menos encuentros a medida que el torneo avanza. El beneficio adicional es que, a medida que el número de encuentros activos disminuye, la demanda del personal del evento disminuye también.

NOTA

Ningún jugador puede retirarse de un torneo de eliminación directa. Si un jugador pide retirarse o es descalificado, ese jugador será considerado el perdedor del encuentro independientemente del resultado actual.

3.2.1. Eliminación directa con edades separadas y con modificaciones de edad

Todos los torneos de eliminación directa se realizan sin tener en cuenta la información de la edad del jugador. Todos los jugadores jugarán en el mismo grupo de eliminación directa, sin importar cuántos jugadores haya en un torneo de eliminación directa ni sus edades.

3.2.2. Registro de jugadores impuntuales

Si un jugador llega al torneo una vez que la primera ronda ha comenzado, ese jugador no puede añadirse al torneo, ya que recibiría una pérdida en la primera ronda y sería eliminado. Si la primera ronda no ha comenzado, el organizador puede decidir si añadir al jugador antes de que empiece la ronda. Sin embargo, todos los encuentros se desemparejarían y tendrían que emparejarse de nuevo. Si el organizador decide esperar, entonces el jugador que haya llegado tarde no puede jugar en el torneo.

3.2.3. Determinación de las posiciones finales

Después de la última ronda de eliminación directa, el único jugador que quede será el ganador del torneo. Todos los otros jugadores se clasificarán en función del historial final del rival que los haya eliminado del evento.

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

Aunque no siempre es necesario, el organizador puede hacer que los jugadores que perdieron entre los 4 primeros jueguen para disputarse el 3.^{er} y 4.^o puesto en vez de usar desempates para determinar las posiciones finales para dichos puestos. Esta información debe ser comunicada a los jugadores antes de que comience el torneo.

3.3. Suizo más eliminación directa

El propósito de este formato es tener varias rondas suizas acordes al número de jugadores que asistan al torneo, y después posicionar a los mejores jugadores clasificados en grupos de eliminación directa y jugar hasta que solo quede un jugador. Ese jugador es el ganador del torneo.

Los torneos del sistema suizo más eliminación directa funcionan de la siguiente manera:

Los procedimientos para las rondas suizas en un torneo de sistema suizo más eliminación directa son los mismos que los descritos en la Sección 3.1.

Eliminación directa: Al final de las rondas suizas del torneo, los jugadores son posicionados en grupos de eliminación directa, en función de su clasificación en las rondas suizas.

Aproximadamente el mismo porcentaje de jugadores por categoría de edad debería llegar a la fase de eliminación directa.

El número de jugadores que pasan a la fase de eliminación directa del evento debe ser una potencia de 2 (2, 4, 8, 16, 32, etc.). Esto garantiza que no haya pases automáticos durante esta parte del torneo.

Los torneos en los que se usa el sistema suizo más eliminación directa permiten que todos los jugadores que asistan al torneo jueguen todas las rondas suizas, independientemente de los resultados que obtengan en el transcurso del evento, al tiempo que les da la oportunidad de ganar el torneo a aquellos jugadores sin un historial invicto hasta ese momento.

3.3.1. Suizo con edades separadas más eliminación directa

Los procedimientos para las rondas suizas en un torneo de sistema suizo con edades separadas más eliminación directa son los mismos que los descritos en la Sección 3.1.1.

3.3.2. Suizo con modificaciones de edad más eliminación directa

Los procedimientos para las rondas suizas en un torneo de sistema suizo con modificaciones de edad más eliminación directa son los mismos que los descritos en la Sección 3.1.2.

3.3.3. Uso de secciones en eventos más grandes

Hay pocos torneos que tienen más de 64 participantes en una categoría de edad. Sin embargo, en aquellos que los tienen, pueden surgir problemas cuando el tiempo que toma llevar a cabo el evento excede la disponibilidad del establecimiento. Con el objetivo de ayudar a los organizadores a terminar estos eventos dentro de las limitaciones de tiempo del “mundo real” del establecimiento, puede ser apropiado usar secciones para reducir el número de rondas suizas del evento.

Las secciones permiten al organizador reducir el número total de rondas suizas necesarias dividiendo una categoría de edad en grupos asignados al azar. Los jugadores en cada grupo, o sección, solo juegan contra otros jugadores de la misma sección durante las rondas suizas.

NOTA

Las secciones solo deberían usarse como un último recurso. Si el organizador decide usar secciones en un evento, se debería usar el número mínimo de secciones necesarias para completar el evento dentro de las limitaciones de tiempo. Por ello, el número de secciones por categoría de edad puede variar, desde no tener secciones en una categoría de edad a tener hasta 16 secciones en otra.

3.3.3.1. Restricciones de las secciones

Los organizadores solo pueden usar secciones si en el torneo se sigue el sistema suizo más eliminación directa. Tiene que haber suficientes jugadores en cada categoría de edad para que el torneo tenga edades separadas (consulta la Sección 3.1.1). Cada categoría de edad que se divida en secciones debe tener por lo menos 64 jugadores, y cada sección no puede tener menos de 32 jugadores.

3.3.3.2. Procedimientos de las secciones

Si se usan secciones, el número de secciones a usar en un torneo deben ser 2, 4, 8 o 16. Cada sección sucesiva adicional reduce en 1 el número de rondas suizas necesarias. Por ejemplo, 16 secciones de 32 jugadores reducirían una categoría de edad de 512 personas de 9 rondas suizas a 5 rondas suizas, mientras que 8 secciones requerirían 6 rondas suizas. El organizador debe determinar el número de secciones que se usarán y asignar jugadores a cada sección. Al principio del evento, el tamaño de las secciones debería ser tan similar como sea posible, teniendo solo una sección con un número impar de jugadores si se da el caso de que el número total de jugadores es impar.

Aunque el tamaño de las secciones fluctuará en el transcurso del evento a medida que los jugadores van saliendo, el organizador no debería intentar equilibrar de nuevo las secciones sacando jugadores de una sección y colocándolos en otra. Los jugadores que lleguen tarde al torneo deberían añadirse a una sección en función del tamaño original de las secciones. Si todas las secciones tenían el mismo número de jugadores al principio del evento, los jugadores que lleguen tarde deberían ser asignados al azar a una sección. Si una de las secciones tenía menos jugadores al principio del evento, se debería asignar el jugador que llegue tarde a esa sección.

El número de jugadores en la fase de eliminación directa del evento debe ser tal que el mismo número de jugadores de cada sección llegue a las finales, con un mínimo de 2 de cada sección. Después de la última ronda suiza, los jugadores mejor clasificados en cada sección se unen en una única lista y se ordenan según sus posiciones y desempates durante las rondas suizas (consulta la Sección 3.1.4.1). Después son colocados en la fase de eliminación directa del evento en base a estas posiciones.

Por ejemplo, un evento de Campeonato Regional contiene 143 jugadores en la categoría Máster. El organizador ha anunciado que habrá una final de eliminación directa con los 8 primeros jugadores. Debido a las limitaciones de tiempo, se divide la categoría Máster en secciones. Tal como dictamina el tamaño mínimo de las secciones, el organizador puede elegir una de las siguientes opciones: 2 secciones o 4 secciones.

Si el organizador elige 2 secciones:

- ⊕ La sección 1 contendrá 72 jugadores. La sección 2 contendrá 71 jugadores.
- ⊕ Cada sección jugará 7 rondas suizas.
- ⊕ Los primeros 4 jugadores de cada sección avanzarán a las finales de eliminación directa.

Si el organizador elige 4 secciones:

- ⊕ Las secciones 1, 2 y 3 contendrán 36 jugadores. La sección 4 contendrá 35 jugadores.
- ⊕ Cada sección jugará 6 rondas suizas.
- ⊕ Los primeros 2 jugadores de cada sección avanzarán a las finales de eliminación directa.

3.3.4. Registro de jugadores impuntuales

Los procedimientos para el registro de jugadores impuntuales son los mismos que los descritos en la Sección 3.1.3.

3.3.5. Determinación del número de rondas suizas y de eliminación directa necesarias

Usa las siguientes directrices para determinar el número de rondas que se necesitan para determinar un ganador de un torneo de rondas suizas más eliminación directa:

Eventos de videojuegos Pokémon

Desafíos de Puntuación Clasificatoria, Midseason Showdown y Campeonatos Regionales de videojuegos

Jugadores por categoría de edad	Rondas suizas	Eliminación directa	N.º total de rondas
4-8	3	Los 2 primeros	4
9-16	4	Los 4 primeros	6
17-32	5	Los 8 primeros	8
33-64	6	Los 8 primeros	9
65-128	7	Los 8 primeros	10
129-226	8	Los 8 primeros	11
227-256	8	Los 16 primeros	12
257-409	9	Los 16 primeros	13
410-512	9	Los 32 primeros	14
513 +	10	Los 32 primeros	15

Campeonatos Internacionales de Videojuegos

Jugadores por categoría de edad	Día 1 Rondas suizas	Grupo que pasa al día 2	Día 2 Rondas suizas	Eliminación directa	N.º total de rondas
4-8	3	N/D	No	Ninguna	3
9-12	4	N/D	No	Los 4 primeros	6
13-20	5	N/D	No	Los 4 primeros	7
21-32	5	N/D	No	Los 8 primeros	8
33-64	6	N/D	No	Los 8 primeros	9
65-128	7	N/D	No	Los 8 primeros	10
129-226	8	N/D	No	Los 8 primeros	11
227-799	9	19 puntos o los 32 primeros*	5	Los 8 primeros	17
800 +	9	19 puntos o los 32 primeros*	6	Los 8 primeros	18

*Los jugadores con 19 puntos o más o los 32 primeros jugadores clasificados, el número que

sea mayor entre ambos, pasan al segundo día de rondas suizas.

Eventos del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon

Formato suizo de JCC de un día

Jugadores por categoría de edad	Rondas suizas	Eliminación directa	N.º total de rondas
4-8	3	Ninguna	3
9-12	4	Los 4 primeros	6
13-20	5	Los 4 primeros	7
21-32	5	Los 8 primeros	8
33-64	6	Los 8 primeros	9
65-128	7	Los 8 primeros	10
129-226	8	Los 8 primeros	11
227-409	9	Los 8 primeros	12
410 +	10	Los 8 primeros	13

Formato suizo de JCC de dos días

Jugadores por categoría de edad	Día 1 Rondas suizas	Grupo que pasa al día 2	Día 2 Rondas suizas	Eliminación directa	N.º total de rondas
4-8	3	N/D	No	Ninguna	3
9-12	4	N/D	No	Los 4 primeros	6
13-20	5	N/D	No	Los 4 primeros	7
21-32	5	N/D	No	Los 8 primeros	8
33-64	6	N/D	No	Los 8 primeros	9
65-128	7	N/D	No	Los 8 primeros	10
129-226	8	N/D	No	Los 8 primeros	11
227-799	9	19 puntos o los 32 primeros*	5	Los 8 primeros	17
800 +	9	19 puntos o los 32 primeros*	6	Los 8 primeros	18

*Los jugadores con 19 puntos o más o los 32 primeros jugadores clasificados, el número que sea mayor entre ambos, pasan al segundo día de rondas suizas.

Si en el torneo se sigue el sistema con modificaciones de edad, el número total de jugadores en la categoría de edad más grande (tanda) (y no el número de jugadores por categoría de

edad) será el que determine el número de rondas suizas que se necesitan. Los organizadores tienen la opción de realizar eventos con una ronda suiza menos.

Juego Organizado Pokémon limita el grupo máximo que pasa a la fase de eliminación directa en los eventos de Puntuación Clasificatoria con el objetivo de crear una experiencia de juego más homogénea en todo el mundo.

NOTA

En algunos casos excepcionales, el sistema arriba mencionado puede ser modificado en algunos eventos prestigiosos, como pueda ser el Campeonato Mundial Pokémon. Una vez que Juego Organizado Pokémon haya determinado que se hará así, se enviará una notificación a los miembros de Play! Pokémon a través del [sitio web oficial de Pokémon](#).

3.3.6. Determinación de las posiciones finales

Después de la última ronda del sistema suizo, todos los jugadores quedarán clasificados en función de sus resultados en el evento. Como los jugadores tienen, a menudo, historiales similares, Play! Pokémon usa el sistema de desempates para determinar la clasificación final de cada jugador. Consulta la Sección 3.1.4.1 más arriba para obtener más información sobre los desempates.

Una vez que se han determinado las posiciones, los jugadores se organizan en grupos de eliminación directa en función de su clasificación final en las rondas suizas, en una cantidad igual al número de puestos disponibles en el grupo. Por ejemplo, si el organizador determina que habrá una eliminatoria entre los 8 mejores jugadores, los jugadores situados entre los 8 mejores clasificados después de la ronda suiza final serán colocados en los grupos de eliminación directa.

Los jugadores que no participen en la fase de eliminación directa del torneo recibirán en este momento su posición final. Esta posición no cambiará, independientemente de los resultados de la fase de eliminación directa del torneo. Por ejemplo, si hay una eliminatoria entre los 8 mejores jugadores, el jugador que terminó en la 9ª posición permanecerá en ese puesto incluso si uno de sus rivales de las rondas suizas gana el torneo.

Los jugadores que se retiren del torneo antes de que este finalice quedarán igualmente registrados en las posiciones finales y serán clasificados en función de los desempates descritos en la sección 3.1.4.1. Además, los jugadores que pasen a participar en la ronda de eliminación directa quedarán siempre por encima de los que no lo hagan en la clasificación.

Después de que los jugadores están posicionados en los grupos, los encuentros se jugarán por eliminación directa tal como se establece en la Sección 3.2. El ganador pasará al siguiente

grupo, mientras que el perdedor quedará eliminado. Al final, solo quedará un jugador. Este jugador es el ganador del torneo.

El grupo de eliminación directa después de las rondas suizas también tiene la opción de disputarse el 3.^{er} y 4.^o puesto, igual que en un torneo de eliminación directa.

3.3.6.1. Determinación de desempates

Los desempates permiten al organizador poner en orden a todos los jugadores en función de sus resultados en el torneo. Para las rondas suizas, después de que los jugadores están clasificados en base a su historial de resultados finales, los desempates son aplicados tal como se describe en la Sección 3.1.4.1.

El desempate para determinar la posición final de los jugadores en la fase de eliminación directa del torneo es simplemente la clasificación final de cada jugador de la fase del sistema suizo. Después de cada ronda de eliminación directa, los jugadores eliminados son clasificados de acuerdo a su clasificación final de la fase del sistema suizo, situando al jugador con la posición más alta en la posición más alta disponible para ese grupo, seguido por el jugador con la segunda posición más alta, etc.

Por ejemplo, en una eliminatoria entre los 8 mejores jugadores, las cuatro últimas posiciones se determinan después de que se ha completado la primera ronda (del 5.^o al 8.^o puesto). Si el jugador que estaba posicionado como el 1.^o al final de las rondas suizas pierde en esa primera ronda, terminará en 5.^o lugar, al ser el jugador con la posición más alta eliminado en la ronda de los 8 mejores jugadores.

CONSEJO:

Aunque no siempre es necesario, el organizador puede hacer que los jugadores que hayan perdido entre los 4 primeros jueguen para disputarse el 3.^{er} y 4.^o puesto en vez de usar desempates para determinar las posiciones finales para dichos puestos. Esta información debe ser comunicada a los jugadores antes de que comience el torneo.

4. Publicación de los emparejamientos

Después de que se complete cada ronda del torneo, el organizador debe realizar los emparejamientos para la siguiente ronda y publicar dichos emparejamientos. Se debe dar a los jugadores una cantidad de tiempo razonable para informar sobre cualquier error de sus posiciones y encontrar su sitio antes de que un tanteador haga clic en el botón “Start Round” para comenzar la ronda en el programa TOM. Ten en cuenta que, una vez que ha comenzado una ronda, no se puede cambiar ningún emparejamiento. Para facilitar la pronta entrega de

informes precisos con los resultados de los encuentros, se deben usar hojas del combate en todos los eventos de Puntuación Clasificatoria.

Juego Organizado Pokémon recomienda que se conserven todas las posiciones, emparejamientos y hojas del combate de cada ronda por lo menos hasta el final del evento. Además, los organizadores deben guardar los resultados de los torneos oficiales durante 3 meses, y estos resultados deben ser entregados a Juego Organizado Pokémon cuando este los solicite.

Queda a discreción del organizador volver a hacer los emparejamientos de una ronda si el historial de resultados de un jugador es incorrecto. El organizador puede arreglar el error antes de que comience la ronda y volver a hacer los emparejamientos del número mínimo de jugadores para tener un emparejamiento válido, o puede esperar hasta que la ronda empiece para arreglar el historial de resultados. El emparejamiento del jugador estará correcto en la siguiente ronda.

NOTA

Los resultados de las partidas no pueden ser alterados después de que se hayan hecho los emparejamientos para la segunda ronda subsiguiente. Por ejemplo, los resultados de las partidas de la ronda 1 no pueden ser alterados después de que se hayan hecho los emparejamientos para la ronda 3. Cambiar el resultado de una partida una ronda después de que se haya producido el error afectará el torneo de manera similar a los emparejamientos aleatorios con jugadores con mejores o con peores resultados. Sin embargo, cambiar el resultado de una partida muchas rondas después tiene un impacto mucho mayor en el torneo y puede resultar en que un jugador se enfrente a rivales con un historial de resultados más bajo durante la mayor parte del torneo antes de que un cambio en los propios resultados de partidas de ese jugador lo coloque en las posiciones superiores.

Por ello, los jugadores tienen solo una ronda completa para informar sobre cualquier error en el resultado de una partida. Los resultados de una partida se anotan tanto en el informe de los emparejamientos como en las hojas del combate. Los organizadores deberían usar ambas herramientas y deberían también recordar de forma periódica a los jugadores que revisen su historial de resultados.

5. Requisitos adicionales para los eventos de Puntuación Clasificatoria

Es crucial que los eventos que otorguen Championship Points sean operados con los más altos estándares. Se debe hacer todo lo posible para evitar cualquier posible amenaza a la integridad del torneo.

En los eventos de Puntuación Clasificatoria siempre se deben recoger las listas de la baraja o las listas de equipo, y las comprobaciones para asegurarse de que estas sean legales deben realizarse cuando el torneo pasa de rondas suizas a eliminación directa, así como de forma aleatoria a lo largo de las rondas suizas.

Además, se recomienda encarecidamente que los organizadores se aseguren de que haya un juez presente en cualquier evento de Puntuación Clasificatoria para encargarse de resolver cualquier pregunta sobre el reglamento que pudiera surgir.

Todos los eventos de Puntuación Clasificatoria de videojuegos, incluidos los Desafíos de Puntuación Clasificatoria y los Midseason Showdowns, deben ser fijados con QR Code. Para obtener más información sobre los eventos fijados, consulta el Reglamento, formato y normativa de penalizaciones de los Campeonatos de Videojuegos.

Apéndice A.

Actualizaciones de este documento

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

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

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

Sección	Revisión	Detalles
3.1.2.	Cambio en las reglas	El software TOM no seguirá dando prioridad a la categoría de edad sobre el historial de resultados si no quedan jugadores disponibles a emparejar que cumplan con los criterios ideales de categoría de edad y de historial de resultados.
3.3.5	Clarificación	El número de rondas necesarias para un torneo de 8 jugadores también aplica a los torneos de 4, 5, 6 y 7 jugadores.