

Reglas generales de los eventos de Play! Pokémon

Actualizado el 1 de noviembre de 2016

Índice

REGLAS GENERALES DE LOS TORNEOS	3
1. El espíritu de juego.....	3
2. Miembros y requisitos para ser miembros	4
2.1. Requisitos para ser miembros	4
2.2. Número de ID de jugador.....	4
2.2.1. Cuentas del Club de Entrenadores Pokémon	4
2.2.2 Combinación de ID de jugador.....	4
2.3. Jugadores nuevos.....	5
2.4. Suspensión de miembros.....	5
3. Categorías de edad	5
4. Apuestas y venta de productos.....	6
5. Publicación de información del torneo.....	6
5.1 Juegos retransmitidos.....	6
6. Responsabilidades en los torneos.....	7
6.1. Responsabilidades del jugador	7
6.2. Responsabilidades del espectador.....	7
6.3. Responsabilidades del juez	8
6.3.1. Decisiones largas.....	8
6.4. Responsabilidades del juez a cargo	8
6.4.1. Apelaciones al juez a cargo	8
6.5. Responsabilidades del organizador del torneo.....	8
7. Puntualidad	9
8. Toma de notas	9
9. Dispositivos electrónicos.....	9
10. Resultados de los encuentros	10
10.1. Conceder la victoria	10
10.2. Determinación aleatoria	10
10.3. Sobornos	10

11. Retirada de un torneo	10
11.1. Retirada después de la ronda de sistema suizo final	11
11.2. Retirada de un torneo de formato Limitado.....	11
12. Materiales permitidos.....	11
13. Penalizaciones.....	11
14. Estructura del torneo	11
14.1. Definición de un encuentro	12
14.2. Comunicación de los resultados de los encuentros.....	12
15. Championship Points	12

REGLAS GENERALES DE LOS TORNEOS

El reglamento de los torneos de Juego Organizado Pokémon está diseñado para garantizar que todos los torneos Pokémon cumplan las mismas normas. Esta sección contiene las reglas que se aplican a todos los encuentros oficiales de Play! Pokémon. En las siguientes secciones, se detalla el reglamento específico para los encuentros específicos de Juego Organizado Pokémon. Se espera que todos los asistentes cumplan con lo establecido en las secciones correspondientes de este reglamento en los torneos de Play! Pokémon. En la página de [reglas y recursos](#) se pueden encontrar otros documentos que cubren los torneos oficiales, las penalizaciones y el funcionamiento de los torneos. Para acceder a las reglas específicas de JCC, videojuegos y *Pokkén Tournament*, dirígete a los documentos de las reglas de cada encuentro individual. Cualquier regla en esos documentos que contradiga estas reglas generales tendrá prioridad.

1. El espíritu de juego

Pokémon, como juego de destreza, destaca por sus 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 diviertan. Esta es la actitud que desea fomentar Juego Organizado Pokémon durante los torneos Pokémon.

Con independencia de la importancia de los premios, el espíritu de 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 de 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.
- **Juego justo:** 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 puede disminuir si los jugadores se enfadan con sus rivales tras ganar o perder en un encuentro.
- **Aprendizaje:** Los jugadores deberían intentar ayudarse entre sí para mejorar su nivel en los eventos 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 un encuentro puede ayudar a ambos participantes a ser mejores jugadores.

Reglas de los torneos de Juego Organizado Pokémon

Rev: 1 de noviembre de 2016

2. Miembros y requisitos para ser miembros

Los miembros de Play! 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 Juego Organizado Pokémon pueda añadir en el futuro.

2.1. Requisitos para ser miembros

Al participar en un torneo de Play! Pokémon, todos los miembros aceptan cumplir el reglamento del torneo que se explica en este documento.

Cualquiera puede participar en un torneo oficial de Play! Pokémon, a excepción de:

- El personal 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 del programa de Juego Organizado 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 Play! Pokémon por Juego Organizado Pokémon.
- Jugadores sin invitaciones para jugar en torneos especiales en los que se requiere invitación, como el Campeonato Mundial Pokémon.

2.2. Número de ID de jugador

Todos los jugadores que participen en torneos de Play! Pokémon deberán tener un número de ID de jugador. Todo jugador que haya participado en torneos anteriores deberá llevar consigo su ID de jugador a todos los torneos. Está permitido que un organizador de torneo mantenga una lista de jugadores de torneos anteriores con sus números de ID de jugador, siempre que el acceso a dicha información esté restringida a dicho organizador del torneo.

2.2.1. Cuentas del Club de Entrenadores Pokémon

Aquellos jugadores que no hayan añadido su ID de jugador a una cuenta apropiada del Club de Entrenadores Pokémon y aceptado las condiciones de uso de Play! Pokémon no podrán participar ni reclamar premios en ciertos eventos de Play! Pokémon. Los jugadores de menos de 13 años necesitarán que un padre o tutor legal complete este proceso y acepte las condiciones de uso.

2.2.2 Combinación de ID de jugador

Los jugadores que participen con varios ID de jugador estarán infringiendo el reglamento de Juego Organizado Pokémon. Si Juego Organizado Pokémon descubre cuentas duplicadas, estas serán combinadas. Es la responsabilidad del jugador tener un solo número de ID de jugador, por lo tanto Juego Organizado Pokémon no garantiza que los resultados de los encuentros o los puntos conseguidos jugando con un ID de jugador

Reglas de los torneos de Juego Organizado Pokémon

Rev: 1 de noviembre de 2016

secundario se puedan combinar o mantener como resultado de la combinación de varias cuentas.

Los miembros que deseen informar a Juego Organizado Pokémon sobre una cuenta duplicada se deberán poner en contacto y proporcionar la información correspondiente a cada cuenta a través del siguiente sitio web:

www.pokemon.es/asistencia

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

2.3. Jugadores nuevos

Cuando los jugadores nuevos llegan a su primer torneo o liga, el organizador emite a cada jugador su número de ID de jugador. El organizador del torneo guardará el nombre y la fecha de nacimiento de cada jugador como referencia. El ID de jugador impreso debe completarse con el nombre del jugador, y este deberá conservarlo.

Si el jugador es menor de 13 años, uno de sus padres o tutores tendrá que visitar www.pokemon.es con el fin de dar al menos permiso para activar su cuenta. Si el adulto aún no tiene una cuenta, tendrá que crear al menos una cuenta básica para darle permiso. El adulto no necesita un ID de jugador para crear una cuenta básica.

Si el jugador es mayor de 13 años, solamente tiene que usar las instrucciones del enlace para crear su propia cuenta del Club de Entrenadores Pokémon.

2.4. Suspensión de miembros

Juego Organizado Pokémon puede ocasionalmente suspender a un miembro de Play! Pokémon por no cumplir con el reglamento y/o los procedimientos. Asimismo, Juego Organizado Pokémon se reserva el derecho a suspender a cualquier miembro bajo su propio criterio.

3. Categorías de edad

Juego Organizado Pokémon divide a los jugadores en tres categorías de edad: Júnior, Sénior y Máster. La categoría de edad en la que participa un jugador se establece al principio de la temporada de torneos, en función de su año de nacimiento, 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 categorías de edad son las siguientes:

Categoría Júnior: nacidos en 2006 o después.

Categoría Sénior: nacidos en 2002, 2003, 2004 o 2005.

Categoría Máster: nacidos en 2001 o antes.

4. Apuestas y venta de productos

Está estrictamente prohibido que nadie, incluidos los jugadores, el personal del torneo y los espectadores, apueste sobre el resultado de una partida, una parte de una partida, un encuentro o una serie de encuentros. Cualquier persona que intente apostar en un torneo de Play! Pokémon deberá abandonar el local del torneo y se comunicará el incidente a Juego Organizado Pokémon.

La venta de productos o servicios en un establecimiento reservado o alquilado para un evento Pokémon sin el consentimiento expreso del organizador del torneo está estrictamente prohibido. Se le puede pedir que abandone el local del torneo a cualquier persona que intente realizar una transacción comercial en un torneo de Play! Pokémon, y se comunicará el incidente a Juego Organizado Pokémon.

5. 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.

El organizador del torneo deberá conservar la información de los equipos y las listas de cartas durante dos meses, a menos que reciba otras instrucciones de Juego Organizado Pokémon.

Juego Organizado 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.

La asistencia a un evento Pokémon puede conllevar que el retrato y la imagen de un participante sean fotografiados o grabados por o en nombre de The Pokémon Company International.

Al registrarse o permanecer en eventos de Play! Pokémon, los participantes otorgan permiso a The Pokémon Company International, sus afiliados y las organizaciones de los medios de comunicación a publicar su nombre, imagen, retrato, composición del equipo o la baraja, métodos de juego y declaraciones escritas y orales en conexión con cualquier fotografía, videoclips en vivo o grabados, o cualquier otra retransmisión o reproducción del evento, ya sea en su totalidad o en un fragmento del mismo.

5.1 Juegos retransmitidos

Al asistir a un torneo de Play! Pokémon, a algunos jugadores se les puede requerir que jueguen un encuentro que será exhibido, proyectado o emitido para una gran audiencia y/o para usuarios en línea. Los jugadores deben acogerse a las instrucciones del organizador del torneo referentes al lugar del encuentro. Además, dichos encuentros pueden requerir equipos o consideraciones adicionales, como fundas de cartas y tapetes de juego nuevos, ropa, o el uso de auriculares eliminadores de ruido. Se espera que los jugadores acaten y sigan estas consideraciones.

6. Responsabilidades en los torneos

Los asistentes a los torneos de Play! Pokémon deberán conocer y cumplir las reglas que se explican en este documento y en cualquier otro documento adjunto que se refieran a sus funciones en el torneo.

Todos los asistentes a los torneos de Play! Pokémon deberán tratar a los demás con respeto y educación. Esto incluye solucionar las disputas con calma, siguiendo las instrucciones del personal del torneo, absteniéndose de utilizar insultos y evitando tratar temas ofensivos o que produzcan exaltación. En los torneos de Play! Pokémon se prohíbe el uso de vestimentas provocativas o que contengan mensajes groseros o inadecuados. Asimismo, en los torneos de Play! Pokémon se prohíbe el uso de cualquier accesorio que no sea apropiado (tapetes de juego, fundas para cartas, etc.). 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 Play! Pokémon que abandonen el local del evento si no cumplen las responsabilidades que se explican en esta sección.

6.1. Responsabilidades del jugador

Los jugadores que asistan a un torneo de Play! Pokémon deberán:

- Comportarse de acuerdo con el espíritu del juego.
- Acudir a un torneo y a sus sucesivas rondas con puntualidad.
- Comprobar su historial de victorias y derrotas y sus posiciones a medida que se publican los emparejamientos en cada ronda.

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

- Un ID de jugador válido. Si al jugador no se le ha asignado un ID de jugador en un torneo anterior, el personal del torneo le proporcionará uno.
- Una baraja o un equipo que cumpla con las restricciones del formato del torneo. Cada jugador será responsable de asegurarse de que su baraja cumpla los requisitos del torneo durante todo el evento.
- Una lista legible y precisa de las cartas que conformen la baraja del jugador o los Pokémon en el equipo de un jugador.
- Cualquier material necesario para poder seguir el hilo 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. Para un evento de videojuegos, será necesaria una consola adecuada y un juego que funcione debidamente.

6.2. Responsabilidades del espectador

Los espectadores podrán observar los encuentros, pero no podrán interferir de ninguna forma. Deberán, además, mantenerse a una distancia razonable de los jugadores (que será la que determine el personal del evento) para evitar distracciones. La única forma que tendrá un espectador de interactuar en un torneo será preguntando a un juez acerca de la legalidad de una jugada específica. Los comentarios y las preguntas sobre las partidas en curso se deberán

Reglas de los torneos de Juego Organizado Pokémon

Rev: 1 de noviembre de 2016

realizar a una distancia adecuada de los jugadores para evitar que estos puedan obtener ventaja debido a información externa o a una distracción.

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.

6.3. Responsabilidades del juez

Los jueces deberán ser imparciales a la hora de aplicar sus decisiones y ayudar al organizador del torneo y al juez a cargo a organizar un buen torneo. Siempre que sea posible, los jueces deberán evitar ejercer como tales en las partidas en las que participen sus propios familiares, ya que se crea la percepción de que es impropio. Los jueces deberán fomentar la deportividad en todo momento.

Juego Organizado Pokémon apoya las decisiones de sus jueces, siempre que se hayan tomado de manera imparcial y en el mejor interés del espíritu de juego.

6.3.1. Decisiones largas

En el caso de que una decisión lleve más de tres minutos, el juez podrá ampliar el tiempo del encuentro. Dado que las reglas del juego forman parte de los torneos, estas ampliaciones de tiempo normalmente no se tienen que realizar de una en una, y solo se deberán aplicar si la decisión es complicada o cuando al juez le lleve más tiempo del normal llegar a un encuentro. El tiempo adicional que se asigne se deberá comunicar con claridad a ambos jugadores, y el juez deberá registrarlo inmediatamente.

6.4. Responsabilidades del juez a cargo

El juez a cargo será el árbitro final de todas las decisiones e interpretaciones del reglamento en cada torneo. El organizador del torneo será quien designe al juez a cargo antes del torneo y es el responsable último de asegurarse de que todos los participantes cumplan las reglas que se establecen en este documento. El juez a cargo también será responsable de informar a Juego Organizado Pokémon de todas las penalizaciones que vayan más allá de un Aviso.

6.4.1. Apelaciones al juez a cargo

Un jugador podrá apelar cualquier decisión que tome un juez al juez a cargo del torneo. En ese caso, el juez a cargo deberá 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 será la autoridad final de todas las decisiones e interpretaciones de las reglas de ese torneo.

6.5. 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 y la comunicación de los resultados del torneo.

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

Reglas de los torneos de Juego Organizado Pokémon

Rev: 1 de noviembre de 2016

- Tipo de torneo (sistema suizo, sistema suizo más eliminación directa, etc.)
- Formato del torneo (Estándar, Sin límites, etc.)
- Número de rondas
- Número de minutos por ronda
- Ronda de los mejores clasificados (si es aplicable)
- Personal del torneo (juez a cargo, jueces, tanteadores, etc.)
- Cualquier descanso durante el torneo

Esta información se deberá transmitir en el momento oportuno. El tipo y el formato del torneo se deberán anunciar con la antelación necesaria para que los jugadores puedan prepararse antes de llegar al torneo. El número de rondas, los minutos por ronda, las rondas de los mejores clasificados, el personal del torneo y los descansos se deberán anunciar antes del comienzo de la primera ronda.

7. Puntualidad

Se espera que los jugadores estén presentes al comienzo del torneo y en cada una de las rondas y encuentros que lo componen. Una partida se considerará una derrota cuando el jugador llegue más de 5 minutos tarde en cualquier ronda. En los encuentros al “mejor de tres”, se considerará que los jugadores que lleguen más de 10 minutos tarde en cualquier ronda recibirán una derrota en el encuentro completo. Los jugadores que no se hayan presentado al final de esa ronda quedarán expulsados del torneo.

8. Toma de notas

Los jugadores podrán tomar notas escritas de las acciones que ocurran durante una partida. Los jugadores podrán tomar notas escritas y consultarlas a lo largo del encuentro. No tendrán que compartirlas con otros jugadores, pero un juez podría solicitar verlas y pedir explicaciones si fuera necesario. La hoja de notas de cada jugador deberá estar en blanco al comienzo de cada encuentro.

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

Dado que un juez podría solicitar ver las notas de un jugador, no se permite el uso de códigos, mensajes cifrados, abreviaturas o cualquier otro método que sirva para oscurecer el significado de la información. Asimismo, las notas que haya tomado un jugador no podrán contener información falsa con el fin de engañar al personal del torneo.

9. Dispositivos electrónicos

A excepción de los dispositivos necesarios para participar en el evento, durante un encuentro no se permitirá el uso de dispositivos electrónicos, como teléfonos móviles, reproductores de MP3 o

Reglas de los torneos de Juego Organizado Pokémon

Rev: 1 de noviembre de 2016

dispositivos de envío de mensajes de texto. En algunos casos especiales, el organizador del torneo podría permitir el uso de un dispositivo electrónico.

10. Resultados de los encuentros

Los resultados de los encuentros deberían ser siempre los resultados del juego, a menos que se haya concedido la victoria o impuesto una penalización. Los resultados determinados de manera aleatoria por medio de sobornos o coacción, o por medio de otros métodos o juegos, van en contra del espíritu de juego y no son tolerados por Juego Organizado Pokémon.

10.1. Conceder la victoria

Los jugadores podrán ofrecer la concesión de la victoria de un encuentro a sus rivales si lo desean, y los jueces deberán permitir a los jugadores la oportunidad de ofrecer esta concesión si se ha acabado el tiempo y el encuentro no ha terminado, pero siempre antes de que los jugadores firmen el resguardo del encuentro. No se permite a los jugadores solicitar la concesión de la victoria a un rival. Las solicitudes de esta naturaleza pueden ser percibidas como coacción y ser penalizadas como tales.

Si un jugador desea conceder la victoria de un encuentro a su rival, se deberá llamar inmediatamente al juez o al tanteador para notificarles este hecho y poder registrar el resultado de la manera adecuada. Una vez que ambos jugadores hayan firmado el resguardo, el resultado del encuentro no se podrá cambiar.

10.2. Determinación aleatoria

Los jugadores no deberán determinar nunca el resultado de un encuentro por métodos aleatorios (como lanzar una moneda, tirar un dado, etc.). Otros métodos o juegos, como piedra, papel, tijeras, que, supuestamente, requieren cierto grado de habilidad, son considerados también una determinación aleatoria si se usan directamente para determinar el resultado de un encuentro.

10.3. Sobornos

Cualquier tipo de compensación que se ofrezca con la intención de alterar el resultado de un encuentro o de persuadir a un jugador para que ceda la victoria antes o durante un encuentro se considera soborno. Juego Organizado Pokémon considera que el resultado de todos los encuentros en un torneo se debe decidir sin ninguna influencia externa.

11. Retirada de un torneo

Los jugadores podrán retirarse de un torneo, por cualquier motivo, antes de que el torneo haya concluido. Estos deberán 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 deberán aceptar que un jugador informe sobre la retirada de otro jugador sin verificarlo con el jugador en cuestión. Los jugadores que decidan retirarse deberán hacerlo antes de que se publiquen los emparejamientos de una nueva ronda. Los jugadores que decidan retirarse después de que se hayan publicado los emparejamientos, pero antes de jugar su encuentro de esa ronda, recibirán una derrota en esa ronda y luego se retirarán del torneo.

11.1. Retirada después de la ronda de sistema suizo final

En un torneo de sistema suizo más eliminación directa, un jugador podrá retirarse del torneo después de la ronda de sistema suizo final y no participar así en la eliminación directa. Si un jugador quisiera retirarse durante la ronda de sistema suizo final, deberá 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 directa del torneo y estarán sujetos a las reglas de puntualidad que se explican en la sección 7, en caso de que no se presenten a su encuentro.

11.2. Retirada de un torneo de formato Limitado

El organizador del torneo será quien determine el número mínimo de rondas en el que deberá participar un jugador en los torneos de formato Limitado. Si el jugador se retirara 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.

12. Materiales permitidos

A los jugadores se les permite conservar los materiales necesarios para realizar sus jugadas en la superficie de juego, como contadores de daño, marcadores de Condiciones Especiales o cartas de referencia para combates de JCC. Las tablas de compatibilidad de tipos para los combates de videojuegos no están permitidas. 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 de juego para reducir distracciones y confusiones. Los jugadores siempre podrán 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.

13. Penalizaciones

En caso de surgir cualquier problema en un torneo de Play! Pokémon, los jugadores y los espectadores se someterán a las normativas sobre penalizaciones Juego Organizado Pokémon. Todas las penalizaciones que vayan más allá de un Aviso se comunicarán a Juego Organizado Pokémon para estudiarlas en mayor profundidad. Las penalizaciones que se impongan a los espectadores, si son lo suficientemente graves, se aplicarán al jugador o jugadores de los que sean responsables. El juez a cargo será quien tenga la última palabra sobre todas las penalizaciones impuestas en un torneo. Los jugadores que compitan en encuentros retransmitidos estarán sujetos a penalizaciones más duras.

14. Estructura del torneo

Los torneos de Play! Pokémon se administran mediante el sistema de eliminación directa o el sistema suizo de emparejamiento. Dependiendo del tamaño del evento, los torneos se podrán administrar como

eventos de sistema suizo por categorías de edad. En torneos muy competitivos, el organizador del torneo podría decidir realizar rondas de eliminación directa después de las rondas del sistema suizo.

14.1. Definición de un encuentro

Un encuentro es una partida o una serie de partidas contra un solo rival en un torneo. El grupo de encuentros que se juegan en un torneo en un momento dado se denominan ronda.

Muchos de los encuentros constan de una sola partida, pero algunos se pueden jugar al mejor de tres. Si se va a hacer esto en algún momento durante el torneo, el organizador del torneo deberá indicar en qué momento se hará al comienzo del torneo.

14.2. Comunicación de los resultados de los encuentros

El ganador de cada encuentro será responsable de comunicar el resultado al organizador del torneo o al tanteador (si lo hubiera). Al principio del torneo, el organizador del torneo deberá informar a los jugadores de a quién deberán comunicar sus puntuaciones.

15. Championship Points

Juego Organizado Pokémon permite a los jugadores con mejores puntuaciones la oportunidad de obtener Championship Points, asumiendo que los resultados de los torneos se comunican de forma completa y correcta.

Los eventos de Puntuación Clasificatoria que no sigan la estructura establecida por Juego Organizado Pokémon pueden perder su estatus, y los jugadores que participen en dichos torneos perderían todos aquellos Championship Points y Play! Points obtenidos en dicho torneo.

Juego Organizado Pokémon divide los países en cuatro zonas de puntuación. Estas zonas suelen abarcar un solo continente o región. Las zonas de puntuación existentes en la actualidad son Norteamérica, Sudamérica, Oceanía 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 Juego Organizado Pokémon para resolver el problema.

Juego Organizado Pokémon continuará haciendo un seguimiento de las puntuaciones y clasificaciones basadas en Elo como una herramienta de desempate, así como para permitir a los jugadores que puedan comparar sus resultados y clasificaciones contra sus amigos, pero estas estadísticas no se utilizarán para otros fines. Accediendo al sitio web www.pokemon.es, se puede encontrar más información al respecto en el documento de explicación de las puntuaciones y las clasificaciones.

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 www.pokemon.es.

Se han añadido accesorios no apropiados a la sección 6.