



Normativa de penalizaciones de JCC de Play! Pokémon

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.

Normativa de penalizaciones de JCC de Play! Pokémon

Índice

1.	Introducción	3
2.	Imposición de penalizaciones.....	3
2.1.	Desviación de las penalizaciones recomendadas	4
3.	Repetición de infracciones	4
4.	Infracciones múltiples	5
5.	Infracciones no comunicadas	5
6.	Comunicación de penalizaciones a Juego Organizado Pokémon	6
7.	Tipos de penalizaciones.....	6
7.1.	Aviso	7
7.2.	Advertencia	7
7.3.	Carta de Premio Doble	7
7.4.	Cartas de Premio Cuádruple.....	8
7.5.	Pérdida de partida	8
7.6.	Descalificación.....	8
8.	Tipos de infracciones.....	9
8.1.	Error de juego.....	9
8.1.1.	Leve	10
8.1.2.	Grave	10
8.1.3.	Muy grave.....	11
8.2.	Cartas marcadas	12
8.2.1.	Leve	13
8.2.2.	Grave	13
8.3.	Problemas con la baraja	14
8.3.1.	Lista de baraja ilegal, baraja legal	15
8.3.2.	Lista de baraja legal, baraja ilegal	16
8.3.3.	Lista de baraja ilegal, baraja ilegal	17
8.3.4.	Lista de baraja legal, baraja legal.....	18
8.4.	Ritmo del juego	18
8.4.1.	Juego lento	19
8.4.2.	Meter prisa.....	20
8.5.	Error de procedimiento.....	21

8.5.1.	Leve	21
8.5.2.	Grave	21
8.5.3.	Muy grave.....	22
8.6.	Conducta antideportiva.....	23
8.6.1.	Leve	23
8.6.2.	Grave	23
8.6.3.	Muy grave.....	24
8.6.4.	Hacer trampa.....	25
9.	Consecuencias a largo plazo.....	26
10.	Suspensión	26
Apéndice A.	Actualizaciones de este documento.....	27
	Revisiones realizadas para la última publicación (17 de julio de 2019).....	27

1. Introducción

Los protocolos y procedimientos de Play! Pokémon tienen como objetivo fomentar un espíritu de competición sana en todos los eventos de Play! Pokémon. Sin embargo, hay veces en las que nos encontramos en situaciones en las que los jugadores y los espectadores, ya sea intencionadamente o no, no cumplen las reglas de Play! Pokémon o no se comportan de acuerdo al espíritu del juego. En estos casos, puede que los organizadores y los jueces tengan que imponer penalizaciones a los jugadores, que van desde **Avisos y Advertencias**, que no representan ninguna medida correctiva importante, hasta tipos de penalizaciones más severas, que pueden incluir la descalificación de un evento.

Este documento tiene como fin proporcionar a los Profesores Pokémon las normativas por las que pueden regirse para imponer e informar de las penalizaciones de una manera justa, uniforme y lógica.

2. Imposición de penalizaciones

Los Profesores de Play! Pokémon buscan ofrecer a nuestros jugadores experiencias de juego divertidas, seguras y tranquilas. Por este motivo, la aplicación de penalizaciones se debe realizar de la manera más educada y discreta posible.

Cada vez que se impone una penalización, esta debe ir acompañada de una explicación que indique de manera específica por qué los documentos de las reglas de los torneos de Play! Pokémon no permiten las acciones del jugador, así como de una descripción clara de la penalización que se podría aplicar en caso de que se repitiera la infracción.

Juego Organizado Pokémon cree que los eventos de ámbito comunitario proporcionan un buen entorno de aprendizaje para los jugadores nuevos, así como para jugadores que quieran practicar para eventos de Puntuación Clasificatoria. Por lo tanto, la aplicación de penalizaciones se debe realizar de forma que sea positiva y que permita al jugador conocer mejor las reglas. Para evitar poner en evidencia al jugador o hacer un espectáculo de un incidente, quizá sea conveniente que los Profesores impongan las penalizaciones en privado.

En algunos casos, es posible que el jugador intente abandonar el evento para evitar recibir una penalización grave. Esta táctica es inaceptable. El juez principal debe notificar al jugador que la penalización se le impondrá de todas formas y se comunicará, asimismo, a Juego Organizado Pokémon.

A excepción de las penalizaciones por conductas antideportivas, en las penalizaciones que se describen en este documento se asume que ninguna de las infracciones de las reglas es intencionada. Si un juez considera que una infracción se ha realizado de manera intencionada, se debe aplicar la penalización de la categoría "Conducta antideportiva: Hacer

trampa". Juego Organizado Pokémon considera que hacer trampa es una de las peores faltas que puede cometer un jugador en un evento y, en consecuencia, debe recibir una rápida respuesta.

2.1. Desviación de las penalizaciones recomendadas

Las penalizaciones por infracciones son simples recomendaciones, y su intensidad se puede incrementar o reducir en función de las circunstancias, lo que puede incluir el momento del juego en el que se detectó el error y la facilidad con la que se puede revertir la acción correspondiente. Los Profesores deben ser conscientes de que se pueden cometer errores debido a la falta de experiencia o a lo intimidante que puede resultar jugar en un entorno competitivo, y puede que sea apropiado darles a los jugadores más jóvenes o menos experimentados penalizaciones de **Aviso** adicionales antes de una **Advertencia**. Estos son algunos de los factores que debe considerar un Profesor antes de decidir el tipo de penalización que debe imponer.

La última palabra sobre qué penalizaciones se deben aplicar a qué jugadores y en qué momento la tiene el juez principal del evento. El organizador y otros jueces pueden imponer penalizaciones, pero siempre deberían consultar con el juez principal antes de aplicar una penalización más severa que

una Advertencia. Todos los Avisos y Advertencias que aplica un juez u el organizador se deben comunicar al juez principal del evento.

El juez principal debe informar de todas las penalizaciones más graves que un **Aviso** a Juego Organizado Pokémon.

3. Repetición de infracciones

En caso de que un jugador repitiera una infracción o no corrigiera su comportamiento después de recibir una penalización, el juez u organizador debe aumentar el nivel de la penalización por cada infracción posterior para hacer hincapié en la necesidad de que ese jugador juegue de acuerdo con las reglas. Esto resultará en la imposición de una penalización más grave de lo habitual por una falta en particular.

En términos generales, basta con aumentar un grado la penalización con cada repetición de la infracción. Esto significa que, para la cuarta penalización, un error que normalmente se penaliza con un **Aviso** debe recibir la calificación de **Partida perdida**. En algunos casos, puede ser apropiado aumentar la penalización más de un grado. En el caso de las penalizaciones por juego lento, puede ser apropiado también aumentar la penalización antes que en otro tipo de infracciones.

Los jueces y organizadores deben entender que un torneo no es un incidente aislado. Si un jugador comete siempre las mismas infracciones de forma excesiva en los eventos, es apropiado comenzar con una penalización superior a la que se recomienda en este documento. Por ejemplo, un jugador que tenga un historial de faltas de la categoría “Conducta antideportiva: Leve” en eventos anteriores podría recibir una **Advertencia** o una penalización de **Carta de Premio Doble**, en lugar de un **Aviso**, la primera vez que se produce la penalización en un evento.

4. Infracciones múltiples

Los jugadores que cometen más de un tipo de infracción durante un evento suelen estar mal informados: los torneos competitivos pueden ser abrumadores, y hay muchas cosas que aprender sobre el procedimiento, el protocolo y el juego justo. Además, la mayoría de nuestros jugadores están en una edad en la que se pueden poner nerviosos al competir por premios, por lo que se les debería dar la oportunidad de conocer el juego y el sistema de Play! Pokémon.

Dicho esto, también es importante darse cuenta de que hay algunos jugadores que intentan aprovecharse en los eventos cometiendo varios errores diferentes “por accidente”. A estos jugadores hay que advertirles que dejen de comportarse de esa forma.

En resumen, la decisión de si aumentar o no la penalización impuesta a un jugador que ya ha cometido otra infracción diferente está en manos del Profesor. Los jugadores más jóvenes y con menos experiencia se merecen un poco más de consideración y, a menos que se recomiende en este documento, las penalizaciones por **Partida perdida** se deberían imponer en raras ocasiones en las primeras faltas, aunque el jugador haya cometido otros errores durante el mismo evento.

5. Infracciones no comunicadas

Cada jugador es responsable de asegurarse de que tanto él como su rival juegan de acuerdo con las reglas del juego y del torneo. Si un jugador comete un error de juego, de procedimiento o de otro tipo, y tanto el jugador como su rival no se dan cuenta, el juez y el organizador no se pueden considerar responsables de dar marcha atrás a las decisiones del juego que se hayan tomado después del error o de ajustar el propio resultado del juego ya resuelto.

6. Comunicación de penalizaciones a Juego Organizado Pokémon

Los **Avisos** simples no tienen que comunicarse a Juego Organizado Pokémon. Sin embargo, las penalizaciones de nivel de **Advertencia** y superiores sí se deben comunicar. Juego Organizado Pokémon controla el historial de penalizaciones de cada jugador para diferenciar la repetición intencionada de infracciones de los casos no intencionados y para determinar si es necesario tomar medidas a largo plazo.

Las penalizaciones que haya que comunicar se deben enviar a playercoordinator@pokemon.com en un plazo de 7 días a partir de la fecha del evento. En la página de recursos y reglas de los torneos, hay un formulario de comunicación de penalizaciones (en inglés) para facilitar el envío de esta información.

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

- Número del torneo oficial.
- Nombre e ID de jugador de los jugadores correspondientes.
- Nombre e ID de jugador del juez que ha impuesto la penalización.
- Descripción detallada de los procedimientos más importantes del evento, incluida la infracción, la respuesta de los jueces y el organizador del evento, y la reacción, en caso de que existiera, de los jugadores implicados.

En el caso de una descalificación, el juez principal también será responsable de enviar un informe completo y detallado del incidente a Juego Organizado Pokémon. Este informe debe incluir los detalles de todos los factores que contribuyeron a tomar la decisión de emitir esa penalización, así como los nombres y los números de ID de jugador de todos los Profesores que estaban presentes en el momento del incidente.

7. Tipos de penalizaciones

En la siguiente lista, se detallan los diversos niveles de penalizaciones por orden de gravedad. Solo Juego Organizado Pokémon tiene autorización para agregar más penalizaciones o modificarlas.

Es importante puntualizar que cualquier acción tomada por un juez para intentar corregir el estado del juego es algo separado y diferente a cualquier penalización recibida.

Los jueces y organizadores no pueden imponer ninguna penalización que no se indique aquí.

7.1. Aviso

Un **Aviso** es el tipo de penalización más básico. Fundamentalmente, el juez u organizador que da el **Aviso** simplemente notifica al jugador que ha hecho algo mal. El **Aviso** debe incluir una explicación al jugador sobre el procedimiento correcto y, además, hay que notificarle que, en caso de que se repita, la penalización podría ser más grave.

7.2. Advertencia

Una **Advertencia** se parece a un **Aviso** en que ambas son penalizaciones leves. La diferencia es que el juez principal o el organizador debe comunicar a Juego Organizado Pokémon las **Advertencias** que se producen en el evento. Si los jugadores más jóvenes y con menos experiencia cometen una segunda falta que la primera vez fue penalizada con un **Aviso**, es adecuado realizar un segundo **Aviso**, pero la tercera vez será necesario realizar una **Advertencia**. Los jueces deben utilizar siempre su propio juicio al aplicar penalizaciones en la categoría Júnior, ya que este grupo suele estar en proceso de aprendizaje del juego.

Después de realizar una **Advertencia**, el Profesor debe confirmar que el jugador objeto de la misma está al tanto de las reglas y los procedimientos que se indican en los documentos de las reglas de los torneos de Play! Pokémon. Hay que informar al jugador de que, en caso de que se repita la falta, la penalización podría ser mayor, como una penalización de **Carta de Premio Doble** o de **Pérdida de partida**.

7.3. Carta de Premio Doble

La penalización de **Carta de Premio Doble** se utiliza cuando se ha cometido un error que afecta de manera significativa al estado del juego y no hay una forma clara de resolver el problema, o bien cuando se ha realizado una Advertencia y sería demasiado duro aplicar una penalización de **Carta de Premio Cuádruple**. Después de que un jugador reciba una penalización de **Carta de Premio Doble**, se le informa al rival del jugador que ha cometido la falta que, para poder ganar ese encuentro, tendrá que coger dos cartas de Premio menos de lo que necesitaría normalmente dependiendo del formato (por ejemplo: ganará la partida cuando le queden dos cartas de Premio).

Si en ese momento al rival le quedan únicamente una o dos cartas de Premio, el encuentro se termina inmediatamente, y el rival gana la partida. El rival no puede rechazar cumplir con esta penalización.

7.4. Cartas de Premio Cuádruple

La penalización de **Carta de Premio Cuádruple** se utiliza cuando se ha cometido un error que afecta de manera significativa al estado del juego y no hay una forma clara de resolver el problema, pero sería demasiado duro aplicar una penalización de **Pérdida de partida**. Después de que un jugador reciba una penalización de **Carta de Premio Cuádruple**, se le informa al rival del jugador que ha cometido la falta que, para poder ganar ese encuentro, tendrá que coger cuatro cartas de Premio menos de lo que necesitaría normalmente dependiendo del formato (por ejemplo: ganará la partida cuando le queden cuatro cartas de Premio).

Si en ese momento al rival le quedan cuatro cartas de Premio o menos, el encuentro se termina inmediatamente, y el rival gana la partida. El rival no puede rechazar cumplir con esta penalización.

NOTA

Después de que se haya realizado una penalización de Carta de Premio Doble o de Carta de Premio Cuádruple, los Profesores deberán proporcionar una prueba física escrita (una hoja de penalización de Cartas de Premio) para recordarles a los jugadores que las condiciones de dicha penalización se deben aplicar durante la partida en curso. La hoja de penalización de Cartas de Premio debe firmarse y colocarse junto a la hoja del combate después de que haya finalizado el encuentro.

7.5. Pérdida de partida

La penalización de **Pérdida de partida** se utiliza cuando se ha cometido un error que afecta de manera grave al estado del juego, hasta el punto de que el juego se ha interrumpido de manera irreparable y no hay forma de continuar. Esta penalización también se utiliza para otros problemas u errores de procedimiento importantes.

Cuando se impone una penalización de **Pérdida de partida** durante una partida activa, la partida se registra como perdida para el jugador que recibe la penalización. En casos extremos, cuando los dos jugadores han cometido errores importantes en una partida, se puede imponer una penalización de **Pérdida de partida** a ambos jugadores simultáneamente. Una partida que termine de esta forma no es un empate, sino que se registra sin ganadores.

Si la penalización se impone entre rondas, se aplica a la siguiente partida del jugador.

7.6. Descalificación

La **Descalificación** es la penalización más grave que se puede aplicar en un torneo. Su uso debe estar estrictamente reservado a los casos más extremos, cuando las acciones de un jugador (ya sean intencionadas o no) tienen un impacto importante y negativo en la integridad o en el funcionamiento de todo el evento. Los jugadores que reciban esta penalización serán eliminados del torneo y no tendrán derecho a recibir ningún premio. Es importante que la eliminación se lleve a cabo de tal forma que no se llame la atención sobre el hecho más de lo estrictamente necesario.

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

- ☉ Si la descalificación se produce después de publicar los emparejamientos o durante un encuentro activo, el jugador pierde esa ronda y luego es eliminado del evento.
- ☉ Si la descalificación se produce después del encuentro, pero antes de que se publiquen los emparejamientos de la siguiente ronda, el jugador simplemente es eliminado del evento.
- ☉ Si la descalificación se produce en cualquier momento durante una ronda de eliminación directa de los mejores jugadores, el jugador es eliminado del evento, y su rival gana esa ronda.

Si las acciones del jugador lo hacen necesario, puede que haya que pedir al jugador que abandone el lugar del torneo. Se debe dar tiempo al jugador que recibe la penalización a que recoja sus pertenencias y hable con otros jugadores con los que pueda haber venido hasta el torneo.

8. Tipos de infracciones

Existen varias categorías de infracción, y cada una se debe tratar de forma ligeramente diferente en función de la edad y el nivel de experiencia de los jugadores implicados.

Cada infracción tiene dos penalizaciones. La penalización de nivel 1 es la primera que se impone a un jugador que comete este tipo de infracción en un evento del tipo de torneo a nivel de tienda, Desafío de Liga, Copa de Liga o evento de prelanzamiento. La penalización de nivel 2 se debe imponer en los eventos del tipo de Campeonatos Regionales, eventos especiales, Campeonatos Internacionales o el Campeonato Mundial, ya que los jugadores de estos eventos están sujetos a unos estándares de juego superiores.

8.1. Error de juego

Esta infracción cubre errores generales que se cometen durante el transcurso de una partida. Estos errores pueden tener un impacto muy leve en el juego o pueden interrumpirlo por

completo. Esta categoría define los tres niveles de errores y establece las penalizaciones adecuadas para cada uno de ellos.

8.1.1. Leve

Estos errores tienen muy poco efecto en el juego y se suelen solucionar con poco esfuerzo. En muchos casos, se deben imponer varias penalizaciones iniciales a los jugadores antes de aumentar la penalización, y la penalización máxima es la de **Carta de Premio Doble**.

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

- ⊖ Poner una carta en tu mano sin enseñársela a tu rival cuando en una carta se indique que lo hagas.
- ⊖ No poner las cartas de Premio al comienzo de la partida si te das cuenta después de empezar a jugar, pero antes de hacer búsquedas en la baraja.
- ⊖ Olvidarse de poner una carta de Partidario en la pila de descartes después de haberla jugado.
- ⊖ Declarar un ataque sin tener unida la Energía adecuada.
- ⊖ Olvidarse de lanzar una moneda para los Pokémon Quemados entre turnos.
- ⊖ Revelar accidentalmente la carta superior de tu baraja o una de tus cartas de Premio.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Aviso**

Nivel 2: **Advertencia**

8.1.2. Grave

Cuando el estado del juego ha quedado irreversiblemente alterado por errores de juego, es apropiado que el juez imponga una penalización de mayor nivel. Estas penalizaciones también son adecuadas para errores de juego leves que han dejado el juego demasiado alterado para poder restablecerlo.

Además de la penalización que se imponga al jugador, se debe dar un **Aviso** al rival del jugador por no controlar adecuadamente el seguimiento de las reglas y el estado del juego.

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

- ⊖ Colocar más de una carta de Energía en un turno sin utilizar un efecto que permita hacerlo.
- ⊖ Robar una carta adicional. *
- ⊖ Barajar las cartas de la baraja en mitad de la partida sin utilizar el efecto de una carta.
- ⊖ No barajar lo suficiente las cartas de la baraja.
- ⊖ No poner las cartas de Premio al comienzo del juego si te das cuenta después de hacer búsquedas en la baraja. **
- ⊖ Robar una carta de Premio sin dejar a un Pokémon Fuera de Combate.
- ⊖ Robar demasiadas cartas de Premio después de dejar Fuera de Combate a un Pokémon.
- ⊖ Olvidarse de poner contadores de daño en un Pokémon para un efecto obligatorio, como el de Envenenado.
- ⊖ Utilizar una habilidad cuando una carta prohíbe su uso.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Advertencia**

Nivel 2: **Carta de Premio Doble**

** La solución recomendada para este error es enseñar al rival la(s) carta(s) en cuestión, ponerla(s) en la baraja y barajarlas todas. Si se han robado múltiples cartas extras, puede ser apropiado aumentar la penalización.*

*** Si se han realizado dos búsquedas, la penalización inicial se podrá aumentar un grado.*

8.1.3. Muy grave

En algunos casos, se produce un error de juego que interrumpe irremediablemente el estado del juego. En estos casos, no existe ninguna forma de que el jugador o un juez restablezca el juego hasta un punto en el que se pueda continuar.

Además de la penalización que se imponga al jugador, se puede dar un **Aviso** al rival del jugador por no controlar adecuadamente el seguimiento de las reglas y el estado del juego.

Ejemplos de la categoría "Error de juego: Muy grave":

- ⊖ No poner las cartas de Premio al comienzo de la partida si te das cuenta después de haber hecho tres o más búsquedas en la baraja.
- ⊖ Barajar tu mano junto con tu baraja sin utilizar el efecto de una carta.
- ⊖ Barajar tus cartas de Premio junto con tu baraja sin utilizar el efecto de una carta.
- ⊖ Barajar tu pila de descartes junto con tu baraja sin utilizar el efecto de una carta.
- ⊖ Coger tus cartas antes de que ambos jugadores decidan quién es el ganador de la partida.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Pérdida de partida**

Nivel 2: **Pérdida de partida**

8.2. Cartas marcadas

Se considera que están marcadas aquellas cartas de la baraja de un jugador que se puedan distinguir claramente de otras cartas de la baraja durante el juego. Hay diversas condiciones que pueden ocasionar que las cartas de la baraja de un jugador estén marcadas. Dado que las cartas marcadas permiten que un jugador conozca cuál será la próxima carta que va a robar, el contenido de su baraja o la ubicación de una carta específica en su baraja, no se puede permitir el uso de cartas marcadas en la baraja de un jugador en un evento oficial de JCC Pokémon. Si se detecta el problema durante las comprobaciones previas al comienzo del evento, estos errores se pueden corregir sin imponer una penalización.

Aunque la gravedad de la penalización se debe valorar en función de la ventaja, el personal del torneo debe tener en cuenta las marcas en las cartas o las fundas y la variedad de cartas que tienen estas marcas. Por ejemplo, si en la baraja de un jugador hay 5 cartas diferentes marcadas debido al tamaño de la funda, es razonable suponer que no se obtiene mucha ventaja, ya que conocer las cartas que hay en esas fundas no da mucha ventaja. Sin embargo, en este mismo ejemplo, si todas las cartas tienen una mecánica similar, como permitir al jugador buscar un Pokémon en su baraja, se podría obtener una ventaja importante, por lo que se debería aplicar una penalización más importante.

Si es necesario que un jugador utilice nuevas fundas debido a problemas con la baraja, hay que recomendar al jugador que baraje las cartas de la baraja antes de utilizar las nuevas fundas. En un evento en el que haya algún error en las nuevas fundas que no se detecte inicialmente, al barajar las cartas de la baraja se reducirá la probabilidad de que se produzca un patrón. Los jugadores son responsables siempre del estado de sus cartas y las fundas, aunque el personal del evento no haya detectado ningún problema en la comprobación

previa de la baraja.

8.2.1. Leve

Esta penalización se debe utilizar cuando haya cartas marcadas, pero no se detecte ningún patrón por el cual están marcadas. Si pareciera que hay un patrón en las marcas de las cartas, es adecuado pasar al siguiente nivel de penalización.

El problema suele resolverse colocando la baraja en fundas de cartas (si no lo está) o sustituyendo las fundas dañadas (si está en fundas). Las cartas o las fundas marcadas se deben cambiar lo antes posible sin interrumpir el juego.

Ejemplos de la categoría "Cartas marcadas: Leve":

- ☉ Dos cartas de Energía Básica, un Pikachu, un Caramelo Raro y una Poción tienen la marca de un arañazo en el borde inferior de la funda. La combinación de cartas no forma un patrón que pudiera dar al jugador una ventaja significativa.
- ☉ Las fundas del jugador están desgastadas y rotas por diferentes zonas de las fundas, lo que podría permitirle determinar qué cartas son con una sola mirada.
- ☉ Varias de las cartas del jugador son versiones holográficas paralelas, lo que provoca una ligera curvatura en el centro de la carta. Sin embargo, aunque las cartas se pueden identificar como holográficas paralelas, hay suficiente variedad como para no poder determinar un patrón en las cartas con curvatura.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Aviso**

Nivel 2: **Advertencia**

8.2.2. Grave

Esta penalización se aplica a un jugador que ha marcado las cartas o fundas, y hay un patrón claro por el cual están marcadas. Dado que la posibilidad de que el jugador tenga ventaja es alta, las penalizaciones de esta categoría son más severas. Es posible que sea necesario realizar una investigación adicional para determinar si las marcas son intencionadas o si el jugador está utilizando marcas accidentales para tener ventaja de manera intencionada. Si es así, habría que aplicar la penalización por "Conducta antideportiva: Hacer trampa", y se deberían tomar las medidas oportunas.

El problema suele resolverse colocando la baraja en fundas de cartas (si no lo está) o sustituyendo las fundas dañadas (si está en fundas). Las cartas o las fundas marcadas se deben cambiar lo antes posible sin interrumpir el juego.

Ejemplos de la categoría "Cartas marcadas: Grave":

- ☉ Todos los Pokémon Básicos de la baraja de un jugador son versiones holográficas paralelas, lo que provoca una ligera curvatura en el centro de la carta. Esto crea un patrón que permite al jugador identificar a los Pokémon Básicos cuando las cartas están boca abajo.
- ☉ Hay una carta dañada en la baraja de un jugador que tiene una marca de desgaste visible en el reverso de la funda a lo largo del área dañada, lo que permite identificar fácilmente la carta boca abajo.
- ☉ Las fundas de todas las cartas de Energía Especial de la baraja de un jugador son un poco más largas que el resto de las fundas.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Cartas de Premio Cuádruple**

Nivel 2: **Pérdida de partida**

8.3. Problemas con la baraja

En esta sección, se aglutinan todos los problemas generales relacionados con las barajas y listas de barajas que se descubren durante un torneo. La lista de baraja de un jugador es una especie de plano de su baraja. Es importante que la baraja de cada jugador sea siempre idéntica a su lista de baraja durante el transcurso del torneo. Existen 4 categorías generales de problemas con la baraja que se explican a continuación.

El momento en que se descubre un problema con una baraja o una lista de baraja es el que determina la penalización que se debe imponer.

Si se detectan problemas con la baraja o la lista de baraja durante las comprobaciones previas de la baraja al comienzo del evento, estos errores se pueden corregir sin imponer una penalización. Dado que aún no se ha registrado oficialmente, el jugador puede realizar cualquier cambio en la baraja o la lista de baraja para que sea legal.

Si se detectan problemas con la baraja o la lista de baraja durante una partida, se debe aplicar una **Pérdida de partida**. El jugador está limitado en lo referente a los cambios que puede realizar, tal y como se indica a continuación.

Si la lista de baraja no especifica claramente las cartas en la baraja (usando una abreviatura que no se entiende sin el número de carta coleccionable, por ejemplo), se elegirá la penalización apropiada detallada más abajo, una vez que los jueces puedan determinar qué cartas deberían haber sido incluidas en la lista. Si esto se descubre durante una partida, se aplicarán las reglas detalladas más arriba sobre el momento en que se detecta.

En todos los casos, es importante que la baraja o la lista de baraja ilegal se corrijan inmediatamente. Hay que recordar al jugador la razón por la que su baraja o lista de baraja es ilegal, y ese jugador debería ser quien cambie las cartas de su baraja. El juez principal o el organizador deben verificar estos cambios.

Los jugadores son responsables siempre de asegurarse de que el contenido de su baraja y su lista de baraja es legal para el evento, aunque el personal del evento no haya detectado ningún problema en la comprobación previa de la baraja.

De la Sección 8.3.1 a la Sección 8.3.4, se asume que los problemas de la baraja se detectan después de comenzar el evento.

8.3.1. Lista de baraja ilegal, baraja legal

Si la baraja de un jugador cumple las restricciones de formato y las reglas de creación de barajas, pero la lista de baraja no, se puede hacer que esta sea legal sustituyendo las cartas ilegales por cartas de Energía Básica a elección del jugador, si es preciso. Luego, habría que modificar la baraja para reflejar los cambios.

Como siempre, los jueces deberían considerar detenidamente la posibilidad de que se produzca una ventaja debido a este error antes de asignar una penalización. Por ejemplo, en el caso de que no esté presente o no se entienda la abreviatura de la expansión o el número de carta coleccionable, la penalización inicial se puede reducir siempre y cuando otra información incluida en la lista de baraja indique la carta correcta. Un ejemplo de esto podría ser el que no se incluya el número de carta coleccionable para Raichu, de *Sol y Luna-Vínculos Indestructibles*, ya que solo hay una carta con el nombre de Raichu en esa expansión.

Ejemplos de la categoría “Problemas con la baraja: Lista de baraja ilegal, baraja legal”:

- ⦿ La lista de baraja contiene cinco copias de Energía Plasma, pero la baraja contiene cuatro copias de Energía Plasma. La quinta copia de Energía Plasma indicada en la lista de baraja se sustituye por una carta de Energía Básica. Después, la baraja se modifica para hacerla coincidir con la lista de baraja.

- ⦿ La lista de baraja contiene más de 60 cartas, pero la baraja contiene 60 cartas exactamente. En este caso, cualquier carta no mencionada en la lista de baraja deberá ser eliminada de la baraja.
- ⦿ La lista de baraja contiene menos de 60 cartas, pero la baraja contiene 60 cartas exactamente. En este caso, se añaden cartas de Energía Básica a la lista de baraja hasta llegar al total de 60. Después, la baraja se modifica para hacerla coincidir con la lista de baraja.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Pérdida de partida**

Nivel 2: **Pérdida de partida**

8.3.2. *Lista de baraja legal, baraja ilegal*

Si la lista de baraja de un jugador cumple las restricciones de formato y las reglas de creación de barajas, pero la baraja no, hay que quitar las cartas ilegales de la baraja y modificarla para que sea idéntica a la lista de baraja. El juez principal debe estudiar cuidadosamente qué ventaja se ha obtenido con la baraja ilegal, si es que hay alguna. Si el juez principal cree que se ha producido una ventaja significativa, puede que sea necesario aumentar la penalización.

La excepción es cuando simplemente faltan cartas en la baraja. Esto suele ocurrir si el jugador y un rival anterior utilizan fundas similares, si las cartas se quedan atascadas en la caja de la baraja del jugador o si se le caen al suelo. Si se encuentra la carta o el jugador puede reemplazar la que falta por otra idéntica, se debería permitir al jugador continuar el evento sin modificar nada de la baraja o de la lista de baraja. Si no se encuentra la carta y el jugador no puede reemplazarla por otra idéntica, la carta que falta se debe reemplazar por una carta de Energía Básica a elección del jugador, y hay que modificar la lista de baraja para reflejar el nuevo contenido de la baraja. En cualquiera de los casos, hay que aplicar la correspondiente penalización.

Ejemplos de la categoría “Problemas con la baraja: Lista de baraja legal, baraja ilegal”:

- ⦿ La lista de baraja contiene 60 cartas, incluidas cuatro copias de Profesor Kukui, pero la baraja contiene 59 cartas y solo tres copias de Profesor Kukui. En este caso, el jugador puede añadir un Profesor Kukui a su baraja. Si no puede, debe añadir una carta de Energía Básica. Luego, habría que modificar la lista de baraja para reflejar el cambio.
- ⦿ En un evento Estándar, la lista de baraja contiene dos copias de Electivire (*Sol y Luna-Truenos Perdidos*, 72/214), pero la baraja contiene dos copias de Electivire (*XY-Puños*

Furiosos, 30/111). En este caso, las cartas ilegales deben eliminarse de la baraja, y la baraja debe ser modificada para coincidir con la lista de baraja. Si ese jugador no puede aportar las cartas legales, deberá añadir cartas de Energía Básica. La lista de baraja se modificará para reflejar el cambio.

- ☉ La baraja del jugador contiene cartas extranjeras, tal como se definen en las reglas de los torneos Pokémon. En este caso, las cartas extranjeras se deben reemplazar por la versión en el idioma local si es posible. Si no es posible, se deben reemplazar por cartas de Energía Básica. Luego, habría que modificar la lista de baraja para reflejar el cambio.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Pérdida de partida**

Nivel 2: **Pérdida de partida**

8.3.3. *Lista de baraja ilegal, baraja ilegal*

En ocasiones, un jugador se presenta con una lista de baraja y una baraja ilegal que no cumplen las restricciones de formato ni las reglas de creación de barajas. Cuando es así, hay que modificar la baraja y la lista de baraja para que sean legales para el evento. Las cartas ilegales se deben reemplazar por cartas de Energía Básica a elección del jugador, y los cambios se deben reflejar en la lista de baraja.

Al igual que en la categoría anterior, el juez principal debe estudiar cuidadosamente qué ventaja se ha obtenido con la baraja ilegal, si es que hay alguna. Si el juez principal cree que se ha producido una ventaja significativa o que el error no se puede solucionar fácilmente durante la partida, puede que sea necesario aumentar la penalización.

Ejemplos de la categoría “Problemas con la baraja: Lista de baraja ilegal, baraja ilegal”:

- ☉ La lista de baraja y la baraja contienen cinco copias de Doble Energía Incolores, lo que infringe la regla del límite de cuatro cartas.
- ☉ La lista de baraja y la baraja contienen más o menos de 60 cartas.
- ☉ En los eventos Estándar, la lista de baraja y la baraja contienen cuatro Ampharos Oscuros (*EX Team Rocket Returns*, 2/109).

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Pérdida de partida**

Nivel 2: **Pérdida de partida**

8.3.4. Lista de baraja legal, baraja legal

En ocasiones, la lista de baraja y la baraja de un jugador cumplen las restricciones de formato y las reglas de creación de barajas, pero no coinciden. Dado que el contenido de la lista de baraja siempre tiene prioridad sobre el contenido de la propia baraja, el jugador debe modificar su baraja para que sea igual a la lista de baraja. Si el jugador no puede proporcionar las cartas que se indican en la lista de baraja, las cartas que faltan se deben reemplazar por cartas de Energía Básica a elección del jugador, y hay que actualizar la lista de baraja para reflejar estos cambios.

Al igual que en las categorías anteriores, el juez principal debe estudiar cuidadosamente qué ventaja se ha obtenido con este error, si es que hay alguna. Si el juez principal cree que se ha producido una ventaja significativa o que el error no se puede solucionar fácilmente durante la partida, puede que sea necesario aumentar la penalización.

Ejemplos de la categoría “Problemas con la baraja: Lista de baraja legal, baraja legal”:

- ⊕ La baraja de un jugador contiene 4 cartas de Energía Lucha, pero la lista de baraja contiene 4 cartas de Energía Fuerza.
- ⊕ La baraja de un jugador contiene 4 Snorlax (*XY-Destinos Enfrentados*, 77/124), pero la lista de baraja contiene 2 Snorlax (*XY-Destinos Enfrentados*, 77/124) y 2 Snorlax (*Generaciones*, 58/83).
- ⊕ La baraja de un jugador contiene 3 cartas de Ultra Ball y 2 cartas de Elixir Máximo, pero la lista de baraja contiene 2 cartas de Ultra Ball y 3 cartas de Elixir Máximo.
- ⊕ En un evento Sin límites, la lista de baraja contiene 4 copias de Torchic (*EX Rubí y Zafiro*, 73/109), pero la baraja contiene 4 copias de Torchic (*EX Rubí y Zafiro*, 74/109).

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Carta de Premio Doble**

Nivel 2: **Carta de Premio Doble**

8.4. Ritmo del juego

El ritmo de una partida de JCC Pokémon debe ser rápido, aunque no demasiado, y cada jugador debe recibir aproximadamente la mitad del tiempo asignado para el juego. Sin embargo, la forma en que reaccionan los jugadores a la presión influye en el ritmo al cual juegan sus turnos. Los jueces deben estar atentos a los cambios de ritmo y realizar correcciones si es preciso.

En general, los siguientes límites de tiempo para diversas acciones del juego deberían ser adecuados.

Los siguientes tiempos se ofrecen como directrices generales. Está claro que los jugadores que intenten compartimentar su turno con el fin de utilizar cada segundo del tiempo permitido para las siguientes acciones están ralentizando el juego y se deben someter a las penalizaciones de la categoría “Conducta antideportiva”.

- ⌚ Realizar las acciones de una carta o un ataque: 15 segundos
- ⌚ Barajar y prepararse al comienzo de la partida: 2 minutos
- ⌚ Barajar y buscar en la baraja en mitad de la partida: 15 segundos
- ⌚ Iniciar el turno después de que el rival haya anunciado que ha finalizado el suyo: 5 segundos
- ⌚ Pensar en la posición en la partida antes de utilizar una carta: 10 segundos

La toma de notas durante una partida debe hacerse usando el mismo límite de tiempo expuesto arriba. Por ejemplo, un jugador que quiera tomar nota sobre una búsqueda en la baraja en la mitad de la partida debe hacerlo dentro de los 15 segundos permitidos para esa acción.

8.4.1. Juego lento

Los jugadores deben procurar jugar de tal forma que el ritmo del juego sea rápido, con independencia de la complejidad de la situación. Un jugador que tarde demasiado en tomar decisiones sobre el juego corre el riesgo de poner a su rival en desventaja, ya que la ronda tiene un tiempo límite. Además de la penalización recomendada, el juez podría aplicar una extensión de tiempo para compensar esta desventaja.

Las penalizaciones sobre juego lento deben aumentar a penalización de **Carta de Premio Doble** después de la primera **Advertencia**, pero no deberían pasar más allá de penalización de **Carta de Premio Doble**.

Ejemplos de la categoría “Ritmo del juego: Juego lento”:

- ⊗ Ser demasiado lento a la hora de decidir a qué Pokémon unir una carta de Energía.
- ⊗ Dedicar una cantidad de tiempo poco razonable para decidir qué Pokémon sacar de la baraja después de jugar una carta de Poké Ball.
- ⊗ Contar la baraja o buscar en la baraja o en la pila de descartes (tuya o de tu rival) más de una vez en un corto periodo de tiempo.
- ⊗ Buscar repetidamente en tu baraja, mano o pila de descartes al realizar un efecto de carta.
- ⊗ Intentar iniciar una conversación irrelevante que interfiera en el tiempo de juego.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Aviso**

Nivel 2: **Advertencia**

8.4.2. Meter prisa

Por meter prisa entendemos que un jugador intenta que su rival juegue más rápido. Esto puede provocar que el rival pierda la concentración y sea más probable que cometa un error. Suele ser síntoma de que el rival está jugando lento, pero también se puede producir cuando un jugador tiene muchas ganas de que llegue su siguiente turno. Meter continuamente prisa al rival puede resultar en que esta acción sea tratada como “Conducta antideportiva”, si es que el juez determina que un jugador está usando este método para intimidar o distraer a su rival.

Ejemplos de la categoría “Ritmo del juego: Meter prisa”:

- ⊗ Colocar la mano cerca de la baraja para robar una carta durante el turno del rival, lo que indica que estás preparado para comenzar tu turno.
- ⊗ Colocar la mano encima o cerca de tu Pokémon Activo en preparación al descarte de ese Pokémon por haber quedado Fuera de Combate antes de que tu rival haya anunciado su ataque.
- ⊗ Hacer ruidos de exasperación o comentarios en relación con las acciones del rival.
- ⊗ Meter prisa en la fase de ataque del rival asignando daño a tu Pokémon antes de que tu rival anuncie qué ataque va a utilizar o el daño total que va a hacer a tu Pokémon.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Aviso**

Nivel 2: **Advertencia**

8.5. Error de procedimiento

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

8.5.1. Leve

Esta categoría cubre los errores menores que no tienen un efecto importante en el funcionamiento del evento. Si la situación se puede corregir antes de que se produzca alguna demora o interrupción, siempre se debe realizar la corrección y no se debe aplicar una penalización mayor a un **Aviso** en la primera infracción. Si no se informa de la situación hasta que se produce una demora o una interrupción, la **Advertencia** es la penalización adecuada para la primera infracción.

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

- ⊖ Olvidarse de firmar el resguardo de la partida.
- ⊖ Entrar en zonas que están marcadas o señalizadas como solo de acceso para el personal.
- ⊖ Interrumpir al personal durante los anuncios a los jugadores o la explicación de las reglas.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Aviso**

Nivel 2: **Aviso**

8.5.2. Grave

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

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

- ⊖ Rellenar de manera incorrecta el resguardo de la partida.
- ⊖ Llegar tarde a una partida (menos de 5 minutos).
- ⊖ No proporcionar los marcadores de condición de estado si hay cartas en tu baraja que utilizan esas Condiciones Especiales.
- ⊖ No proporcionar contadores de daño para controlar el daño que reciben tus Pokémon.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Advertencia**

Nivel 2: **Advertencia**

8.5.3. *Muy grave*

Normalmente, esta categoría se reserva para una infracción que tiene un efecto importante en el evento o es el resultado de una infracción del protocolo del evento.

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

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

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Pérdida de partida**

Nivel 2: **Pérdida de partida**

8.6. Conducta antideportiva

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

8.6.1. *Leve*

Los jugadores deben comportarse con respeto hacia todos los asistentes y hacia el personal del evento Pokémon. A los jugadores que no se comporten como deben hay que aplicarles una penalización. Las infracciones de esta categoría no tienen ningún efecto en el funcionamiento del evento.

Ejemplos de la categoría “Conducta antideportiva: Leve”:

- ⊖ Decir palabrotas en la zona del torneo.
- ⊖ Dejar una pequeña cantidad de basura en la zona del torneo.
- ⊖ Armar jaleo.
- ⊖ Tocar o mover repetidamente las cartas de un rival sin su permiso.
- ⊖ Causar distracciones en una partida en curso.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Advertencia**

Nivel 2: **Advertencia**

8.6.2. *Grave*

Los jugadores deben comportarse con respeto hacia todos los asistentes y hacia el personal del evento Pokémon. A los jugadores que no se comporten como deben hay que aplicarles una penalización. Las infracciones de esta categoría tienen un efecto directo en el

funcionamiento del evento o pueden producir cierto grado de desasosiego en las personas que están alrededor.

Ejemplos de la categoría “Conducta antideportiva: Grave”:

- ⊖ Dejar grandes cantidades de basura en la zona del torneo.
- ⊖ No seguir las instrucciones del personal del evento.
- ⊖ Intentar utilizar trucos o esquivar las reglas.
- ⊖ Intentar manipular una partida con intimidaciones o distracciones.
- ⊖ Negarse a firmar el resguardo de la partida.
- ⊖ Realizar jugadas legales que no afectan al juego en curso para manipular el tiempo restante de una partida.
- ⊖ Jugar con lentitud para manipular el tiempo restante de una partida.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Pérdida de partida**

Nivel 2: **Pérdida de partida**

8.6.3. *Muy grave*

Los jugadores deben comportarse con respeto hacia todos los asistentes y hacia el personal del evento Pokémon. A los jugadores que no se comporten como deben hay que aplicarles una penalización. Las infracciones de esta categoría tienen un efecto grave en el funcionamiento del evento, producen un gran desasosiego en las personas que están alrededor o implican un altercado físico.

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

- ⊖ Provocar daños en la zona del torneo.
- ⊖ Determinar el resultado de la partida por medios aleatorios, usando soborno o coacción, o a través de otros métodos/juegos de su elección.
- ⊖ Atacar.
- ⊖ Utilizar obscenidades o realizar amenazas físicas hacia el personal del evento.

- ⊖ Robar.
- ⊖ Calumniar o insultar.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Descalificación**

Nivel 2: **Descalificación**

8.6.4. Hacer trampa

Los jugadores que cometen infracciones de manera intencionada pretenden conseguir una ventaja injusta con respecto a otros jugadores del evento. El juez principal debe pensar detenidamente si una infracción ha sido intencionada o no antes de aplicar esta penalización. Si el juez principal cree que una infracción no ha sido intencionada, no se debe aplicar esta penalización.

Ejemplos de la categoría “Conducta antideportiva: Hacer trampa”:

- ⊖ Robar cartas adicionales.
- ⊖ Coger cartas de la pila de descartes y añadirlas a tu mano o baraja.
- ⊖ Ofrecer algún tipo de compensación a un rival por realizar una concesión.
- ⊖ Cambiar los resultados de una partida tras su finalización.
- ⊖ Jugar con cartas marcadas.
- ⊖ Mentir al personal del evento.
- ⊖ Ajustar de manera arbitraria las Condiciones Especiales o los contadores de daño de cualquier Pokémon en juego.
- ⊖ Usar acciones de juego dudosas con la intención de engañar al rival para que juegue mal.
- ⊖ Intentar manipular un resultado aleatorio.
- ⊖ Amañar la baraja.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Descalificación**

Nivel 2: **Descalificación**

9. Consecuencias a largo plazo

A los jugadores que repitan las infracciones durante varios eventos o cometan el suficiente número de infracciones en un solo evento para dar lugar a su descalificación se les debe aplicar una penalización a largo plazo.

Juego Organizado Pokémon es la única entidad que tiene autorización para aplicar a los jugadores penalizaciones que abarquen varios eventos. Se debe notificar a Juego Organizado Pokémon de la aplicación de penalizaciones de nivel de **Advertencia** o superior con el fin de poder asegurar que esas penalizaciones sean justas y solo se impongan cuando sea necesario.

10. Suspensión

Juego Organizado Pokémon puede suspender a los jugadores que molesten a otros jugadores o que alteren los eventos a los que asistan. En estos casos, se notificará a los jugadores, y sus nombres y sus ID de jugador se pondrán a disposición de los organizadores.

Los jugadores suspendidos no podrán participar ni asistir a ningún evento de Play! Pokémon como espectadores, jugadores, jueces, organizadores o voluntarios. Si un jugador suspendido molesta en un evento intentando participar y negándose a marcharse, el incidente se debe comunicar a Juego Organizado Pokémon, y se podría decidir ampliar la duración de la suspensión existente.

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
8.3.	Clarificación	Los jueces deberían considerar detenidamente la posibilidad de que se produzca una ventaja debido a este error antes de asignar una penalización. Esto también aplica a los errores dentro de la categoría Problemas con la baraja.