

Manual de regras de torneios Play! Pokémon **BRPT VERSION**

Data da última revisão: 13 de fevereiro de 2024

Conteúdos

1	Como usar este manual	3
1.1	Material de apoio.....	3
1.2	Seções recomendadas e audiências	3
2	Princípios básicos de participação	4
2.1	Introdução.....	4
2.2	IDs de jogador	4
2.3	Elegibilidade de participação	4
2.4	Expectativas	6
2.5	Definições de funções e responsabilidades.....	7
2.6	Publicação de informações do torneio	10
3	Políticas de torneio	11
3.1	Introdução.....	11
3.2	Agendamento de torneios	11
3.3	Inscrição em torneios.....	12
3.4	Integridade de torneio	12
3.5	Reportando resultados de eventos.....	14
3.6	Transmissão de partidas	15
3.7	Premiação	15
4	Operações de torneios e particularidades.....	17
4.1	Introdução.....	17
4.2	Divisões etárias	17
4.3	Requisitos de jogadores.....	18
4.4	Registros de partida e classificação	19
4.5	Concessões e empates intencionais	21
4.6	Tipos de torneios Play! Pokémon	22
4.7	Pareamento de oponentes	28
4.8	Abandono de participação em torneio	29
5	Regras de torneio do Pokémon Estampas Ilustradas	30
5.1	Introdução.....	30
5.2	Legalidade de cartas do Pokémon Estampas Ilustradas	30
5.3	Legalidade de baralhos	33

5.4	Eventos com formatos Construídos.....	33
5.5	Formatos de torneios Limitados	37
5.6	Gerenciamento da área de jogo	39
5.7	Embaralhamento e a ordem aleatória dos baralhos	42
5.8	Jogo de torneio	42
6	Regras do torneio para outros produtos	48
7	Violação de regras e penalidades	49
7.1	Introdução.....	49
7.2	Tipos de penalidades	49
7.3	Categorias de penalidade.....	52
7.4	Desvio de penalidades recomendadas	60
7.5	Aplicação de penalidades.....	62
7.6	Relatório de penalidades	63
7.7	Ação disciplinar	64
8	Resumo das mudanças	65

1 Como usar este manual

O **Manual de regras de torneios Play! Pokémon** tem a finalidade de fornecer uma visão geral meticulosa e abrangente das regras e políticas estabelecidas em eventos Play! Pokémon.

Ao se registrar ou participar de um evento Play! Pokémon, todos os participantes concordam em cumprir as regras destacadas neste manual de regras. Aqueles que não cumprirem as regras estarão sujeitos a penalidades, expulsão de qualquer torneio do qual estiverem participando e/ou poderão ser convidados a se retirar do local do evento.

1.1 Material de apoio

Este manual de regras deve ser usado junto das **Normas de conduta Play! Pokémon**.

1.2 Seções recomendadas e audiências

Audiência	Seções recomendadas	Número de página
Professores Pokémon: <i>Juízes</i>	Leia e se familiarize com o documento completo.	–
Professores Pokémon: <i>Organizadores e administradores de torneio</i>	2. Princípios básicos de participação 3. Políticas de torneio 4. Operações de torneios e especificidades 7. Violação de regras e penalidades	4 11 17 47
Jogadores	2. Princípios básicos de participação 3. Políticas de torneio 5. Regras dos torneios do Pokémon Estampas Ilustradas <i>ou</i> 6. Regras dos torneios de videogames 7. Violação de regras e penalidades	4 11 28 43 47
Responsáveis dos jogadores	2. Princípios básicos de participação 3. Políticas de torneio 7. Violação de regras e penalidades	4 11 47
Espectadores/Participantes	2. Princípios básicos de participação	4

2 Princípios básicos de participação

2.1 Introdução

Todos os jogadores, espectadores ou Professores que participarem de eventos Play! Pokémon devem se familiarizar com as informações desta seção. Especialmente, com os seguintes tópicos:

- Quem pode participar?
- Comportamentos e itens proibidos em eventos Play! Pokémon
- Funções, responsabilidades e expectativas dos participantes de eventos

2.2 IDs de jogador

Todos aqueles que desejam participar de um torneio Play! Pokémon devem ter o seu próprio número de ID de jogador. É rápido e simples criar uma ID de jogador única e exclusiva por meio de uma conta do Clube de Treinadores de Pokémon no site oficial da Pokémon. Para mais instruções, [clique aqui!](#)

No entanto, os jogadores que não tiverem uma ID de jogador ao comparecer em um torneio receberão um número de ID de jogador do Organizador. Nesse caso, da próxima vez que o jogador iniciar uma sessão na sua conta de Clube de Treinadores, ele deverá associar a sua conta ao número de ID de jogador recebido. A partir disso, será possível acompanhar as suas participações em torneios, além de receber prêmios e outros benefícios.

Os jogadores devem usar apenas uma ID de jogador. O uso consciente de múltiplas IDs de jogador pelo mesmo jogador viola os termos oficiais do site da Pokémon. Números de IDs duplicados serão removidos ou combinados sem qualquer aviso prévio.

2.3 Elegibilidade de participação

Todos os jogadores que possuam um número de ID de jogador têm o direito de participar em torneios Play! Pokémon, com as seguintes exceções.

2.3.1 Todos os torneios Play! Pokémon

- Os jogadores que possuem uma suspensão ativa de eventos Play! Pokémon emitida pelo Jogo Organizado Pokémon.
- Membros do staff do torneio, incluindo Organizador, juízes e marcadores de placar.
 - Isso inclui o proprietário da loja na qual o torneio esteja acontecendo.

2.3.2 Eventos da série de Campeonatos

Os seguintes não são elegíveis para participar nos torneios Play! Pokémon nos quais Championship Points podem ser ganhos.

- Todos listados na seção 2.3.1.
- Jogadores com 6 anos ou menos.
- Funcionários atuais da The Pokémon Company e suas empresas subsidiárias: The Pokémon Company International, The Pokémon Company International Ireland, Pokémon Korea, Pokémon Singapore e Pokémon Shanghai.
 - Isso inclui ex-funcionários de qualquer uma dessas empresas, dentro de um período de 60 dias após o seu desligamento.
- Funcionários atuais da GAME FREAK inc. ou da Creatures Inc.
 - Isso inclui ex-funcionários da GAME FREAK inc. e da Creatures Inc., dentro de um período de 60 dias após o seu desligamento.
- Membros imediatos da família de funcionários da The Pokémon Company e suas empresas subsidiárias: The Pokémon Company International, The Pokémon Company International Ireland, Pokémon Korea, Pokémon Singapore e Pokémon Shanghai.
- Os funcionários com contrato temporário de qualquer uma das empresas acima mencionadas que estejam envolvidos no suporte e implementação de programas do Play! Pokémon ou cuja função lhes permita acesso antecipado a produtos suportados pelos programas do Play! Pokémon.
- Funcionários das empresas responsáveis por operar ou coordenar programas Play! Pokémon em seus respectivos países.

2.3.2.1 Eventos da série de Campeonatos de videogame

- Todos listados na seção 2.3.1.
- Funcionários atuais da Nintendo.
 - Isso inclui ex-funcionários da Nintendo, dentro de um período de 60 dias após o seu desligamento.
- Membros de programas que tenham sido selecionados para avaliar um produto de videogame Pokémon antes da data oficial de lançamento nos EUA estão proibidos de participar de torneios Play! Pokémon de videogame dentro de um período de 60 dias a partir da data oficial de lançamento daquele produto nos EUA.
 - Caso algum membro do programa escolha competir em torneios após essa data, ele não poderá usar qualquer produto de videogame obtido antes da data oficial do seu lançamento nos EUA.

2.3.2.2 Eventos da série de Campeonatos de *Pokémon GO*

- Todos listados na seção 2.3.1.
- Funcionários atuais da Niantic.
 - Isso inclui ex-funcionários da Niantic, dentro de um período de 60 dias após o seu desligamento.

2.3.2.3 Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE*

- Todos listados na seção 2.3.1.
- Funcionários atuais do TiMi Studio Group.
 - Isso inclui ex-funcionários da a TiMi Studio Group, dentro de um período de 60 dias após o seu desligamento.

2.4 Expectativas

Espera-se que todos que comparecerem aos eventos Play! Pokémon compreendam e adiram às regras descritas neste documento, assim como em quaisquer documentos complementares que se apliquem às suas funções.

É esperado que todos os jogadores:

- Cumpram todos os requisitos para cadastro no evento, incluindo a compra de um passe ou crachá quando necessário.
- Não estejam sob influência de álcool e/ou qualquer substância entorpecente.
- Evitem o uso de linguagem imprópria e/ou a discussão de assuntos provocativos.
- Mantenham um nível socialmente aceitável de higiene pessoal.
- Sigam as instruções do staff do evento.
- Sejam respeitosos e cordiais uns com os outros.

Caso não haja aderência às regras supracitadas por parte de um participante, é responsabilidade do Organizador determinar se o participante em questão deve permanecer no evento.

Para mais informações sobre comportamentos aceitáveis em eventos Play! Pokémon, consulte as Normas de conduta Play! Pokémon.

2.4.1 Proibições

É importante que todos os participantes se sintam bem-vindos e confortáveis com a ambientação dos eventos Play! Pokémon. Para sustentar essa afirmação, o Jogo Organizado Pokémon proíbe os seguintes tipos de comportamento:

- A venda ou consumo de bebidas alcoólicas e/ou qualquer substância entorpecente.
- Apostar nos resultados de um jogo, de uma parte do jogo, de uma partida ou de uma série de partidas.
- Oferecer qualquer tipo de compensação com a intenção de alterar o resultado de um jogo, de uma parte do jogo, de uma partida ou de uma série de partidas; suborno.

Além disso, os seguintes itens são proibidos em eventos Play! Pokémon:

- Qualquer arma de fogo, incluindo imitações de armas que podem ser confundidas com armas reais.

- Vestimentas e acessórios que passem uma mensagem inapropriada ou provocativa, ou que não sejam adequados para o evento, de acordo com a determinação do Organizador.

Qualquer participante que não obedeça a estas políticas deverá ser removido do local do torneio, e o incidente deverá ser reportado ao Jogo Organizado Pokémon.

2.4.1.1 Durante jogos em torneios

Para os jogadores que estejam participando de jogos em torneios, não são permitidos os seguintes comportamentos durante partidas em andamento, a não ser que haja permissão explícita do staff do evento:

- Receber informações de fontes externas sobre as suas partidas ou partidas de outros.
- Receber ligações ou usar telefone celular.
- Usar qualquer tipo de fone de ouvido, a não ser que o jogador esteja participando em um torneio de jogos de videogame Pokémon (VG, *Pokémon GO* ou *Pokémon UNITE*), e o fone de ouvido esteja visivelmente plugado no seu console. O uso de fones de ouvido com um microfone acoplado também está proibido, exceto durante os torneios de *Pokémon UNITE*.

Além disso, os seguintes itens são proibidos de serem colocados na superfície de jogo:

- Comidas e bebidas.
- Folhas escritas ou folhas de ajuda com informação escrita.

2.5 Definições de funções e responsabilidades

2.5.1 Jogadores

Um jogador é um participante ativo de um torneio Play! Pokémon. Os jogadores que abandonam ou são eliminados do torneio se tornam espectadores.

2.5.1.1 Responsabilidades do jogador

Todos os jogadores devem:

- Apresentar-se para suas partidas com pontualidade.
- Conferir os seus registros de partida e suas posições à medida que as duplas de oponentes sejam postadas em cada rodada e informar imediatamente à pessoa apropriada do staff do evento sobre quaisquer discrepâncias.

Os jogadores também são responsáveis por fornecer o seguinte:

- Uma ID de jogador válida.
- Um baralho ou equipe que esteja de acordo com as restrições de formato do torneio.
- Uma lista legível e correta das cartas que compõem o baralho do jogador (lista de baralho) ou dos Pokémon na equipe de um jogador (lista de equipe).

- Quaisquer implementos necessários para o acompanhamento e manutenção das informações do jogo. Isso inclui, mas não se limita, a itens como:
 - Contadores de dano;
 - Marcadores de Condições Especiais;
 - Elemento aleatório;
 - Console de videogame em bom estado de funcionamento;
 - Cartucho de jogo ou jogo digital original em bom estado de funcionamento;
 - Dispositivos próprios para torneios de aplicativos móveis em que o Organizador não fornece dispositivos ou qualquer dispositivo pessoal necessário para autenticação para facilitar iniciar uma sessão em um dispositivo fornecido pelo Organizador.

2.5.2 Espectadores

Espectadores são as pessoas que estão presentes em um evento Play! Pokémon, mas que não estão participando do torneio. Isso inclui pais ou responsáveis, acompanhantes e jogadores que abandonaram o torneio.

2.5.2.1 Responsabilidades do espectador

Todos os espectadores devem:

- Não interferir em uma partida de maneira alguma.
- Manter uma distância razoável das partidas em progresso para evitar causar distrações aos jogadores.
- Abster-se de discutir sobre as partidas em progresso próximo às mesas.

Se quaisquer perturbações vierem por parte do responsável de um jogador que esteja jogando uma partida no momento, esse jogador poderá receber penalidade como se ele tivesse causado o comportamento perturbador.

Finalmente, isso poderá causar a desqualificação do jogador no torneio, além da remoção do espectador em questão do evento.

2.5.3 Organizador

O Organizador de um torneio é o Professor que originalmente o sancionou no site oficial da Pokémon. Ele é, em última instância, responsável por garantir que o torneio seja realizado de acordo com as regras e procedimentos Play! Pokémon.

2.5.3.1 Responsabilidades do Organizador

O Organizador é responsável por todos os aspectos de sanção e operação de um torneio, incluindo a disponibilização de um local de evento apropriado, obtenção e distribuição de quaisquer prêmios, comunicação de resultados e recrutamento de staff do evento.

O Organizador também é obrigado a passar as seguintes informações aos jogadores em um momento apropriado:

- Tipo do torneio (sistema suíço, sistema suíço com eliminação única *top cut*, etc.)
- Formato do torneio (Padrão, Expandido, etc.)
- Número de rodadas
- Número de minutos por rodada
- Formato de partida (partida única ou melhor de três)
- *Top cut* (se aplicável)
- Staff do torneio, especialmente Juízes Principais
- Quaisquer intervalos durante o torneio

O formato e o tipo do torneio devem ser anunciados com antecedência o suficiente para que os jogadores possam se preparar antes de chegar ao torneio.

O número de rodadas, os minutos por rodada, o *top cut*, o staff do torneio e os intervalos devem ser anunciados antes do começo da primeira rodada.

2.5.4 Juiz

Espera-se que os juízes apliquem vereditos imparciais e auxiliem o Organizador e o Juiz Principal na realização de um evento divertido, ágil e justo. O Jogo Organizado Pokémon apoia os vereditos de seus juízes sempre que tais vereditos sejam realizados de maneira imparcial e sejam do interesse do espírito esportivo.

2.5.4.1 Responsabilidades do juiz

Todos os juízes devem:

- Ser imparciais.
- Evitar julgar uma partida em que poderá haver possíveis conflitos de interesse (ex: partidas envolvendo familiares, amigos próximos, companheiros de equipe ou de trabalho), sempre que possível.
- Demonstrar e incentivar o bom comportamento desportivo.

2.5.4.2 Responsabilidades do Juiz Principal

O Juiz Principal é o árbitro final de todos os vereditos e interpretações de regras de um torneio, além de ser responsável por garantir que todos os participantes sigam as regras estabelecidas neste documento.

O Juiz Principal deve:

- Garantir que os juízes estejam ativos e executando sua função.
- Completar e enviar a Súmula de Penalidades do torneio.
- Completar e enviar o relatório de Desqualificação para cada desqualificação (com a exceção de não comparecimentos).

2.5.5 Elegibilidade de Professores e jogadores

2.5.5.1 Elegibilidade de jogadores

É responsabilidade do Organizador do Torneio confirmar se os jogadores envolvidos em seus eventos são elegíveis para participar dos eventos Play! Pokémon. A informação sobre a elegibilidade de um jogador está localizada na aba “Organizer Information” na conta do Clube de Treinadores de Pokémon do Organizador e lista a elegibilidade de qualquer jogador. Permitir que jogadores participem em eventos Play! Pokémon mesmo sendo inelegíveis pode resultar na interrupção dos eventos, invalidação de torneios e possíveis ações disciplinares. Consulte esta informação com frequência para garantir a integridade de seus eventos.

2.5.5.2 Elegibilidade de Professores

É responsabilidade do Organizador do Torneio confirmar se todos os membros do staff são elegíveis para participar de eventos Play! Pokémon e se têm as atribuições de Professores apropriadas para executarem suas funções designadas. Os Organizadores devem consultar a informação sobre a elegibilidade de um Professor, que está localizada na aba “Player Information” na sua conta do Clube de Treinadores de Pokémon. Permitir que Professores inelegíveis participem como staff em eventos Play! Pokémon pode resultar na interrupção dos eventos, invalidação de torneios e possíveis ações disciplinares. Consulte esta informação com frequência para garantir a integridade de seus eventos.

2.6 Publicação de informações do torneio

O Jogo Organizado Pokémon se reserva o direito de publicar informações sobre os torneios, incluindo, entre outros, listas de baralhos, listas de equipes, transcrições, gravações de áudio e/ou vídeo ou outros relatos, penalidades de jogadores, premiações ou qualquer outra informação relativa aos resultados do torneio.

Os Organizadores, juízes, jogadores e espectadores também estão livres para publicar detalhes dos jogos e/ou resultados de um torneio, desde que sejam respeitadas as leis locais, estaduais e nacionais.

A participação em um evento Play! Pokémon pode resultar na imagem e semelhança do participante serem fotografadas e filmadas por ou em nome da The Pokémon Company International (TPCi).

Ao entrar ou permanecer nos eventos Play! Pokémon, os participantes permitem que a TPCi, suas afiliadas e organizações midiáticas publiquem seu nome, imagem, semelhança, equipe ou composição de baralho, métodos de jogo e declarações escritas ou orais que tenham conexão com qualquer fotografia, exibição de vídeo ao vivo ou gravado ou outro tipo de transmissão ou reprodução do evento, na totalidade ou em qualquer parte.

2.6.1 Publicação de listas de baralho/equipe

O conteúdo do baralho ou equipe de qualquer jogador poderá ser publicado pelo Organizador a qualquer momento depois do início do evento, desde que essa informação esteja acessível ao público e que a publicação desses dados tenha como objetivo oferecer valor adicional àqueles frequentando ou assistindo ao evento. Por exemplo, isso inclui a transmissão ao vivo de uma partida ou a publicação de um artigo sobre o evento.

Caso contrário, esses dados devem ser mantidos confidenciais durante o torneio.

3 Políticas de torneio

3.1 Introdução

Esta seção destaca e explica as normas e políticas esperadas dos Organizadores pelo Jogo Organizado Pokémon sobre o agendamento e como reportar qualquer torneio Play! Pokémon.

- O local em que o evento acontecerá, incluindo regras de agendamento e restrições.
- Como os resultados devem ser reportados após a conclusão do torneio.

3.2 Agendamento de torneios

3.2.1 Locais permitidos

O Jogo Organizado Pokémon prefere que todos os eventos sancionados sejam realizados em lojas de jogos. No entanto, entendemos que esses locais nem sempre estão disponíveis, e, por isso, os eventos sancionados podem acontecer em locais públicos, como centros comunitários, bibliotecas ou salões de eventos alugados.

O Organizador deve garantir que qualquer local de torneio em potencial:

- Seja limpo, seguro e com acesso ao público durante toda a duração do evento;
- Seja receptivo a participantes de diferentes origens, crenças e circunstâncias pessoais;
- Esteja de acordo com as leis locais aplicáveis.

3.2.2 Sanção

O Jogo Organizado Pokémon requer que os Professores sancionem os seus torneios com pelo menos 14 dias de antecedência à data marcada do evento. Isso garantirá que todos os jogadores tenham a oportunidade de encontrar o evento usando a ferramenta de localização de eventos.

3.2.2.1 Eventos da série de Campeonatos

Um evento da série de Campeonatos é um evento Play! Pokémon sancionado especial que faz parte da série de Campeonatos Play! Pokémon e premia Championship Points aos jogadores com melhores colocações finais.

Alguns eventos da série de Campeonatos não podem ser sancionados sem a utilização de uma ferramenta especial à qual Organizadores devem receber autorização para utilizar. Sancionar esses torneios sem utilizar essa ferramenta provavelmente resultará na invalidação do torneio.

Além deste documento, os Organizadores deverão atentar-se para quaisquer regras adicionais que receberem ao se tornarem elegíveis a realizar cada tipo de evento da série de Campeonatos.

3.3 Inscrição em torneios

Os torneios Play! Pokémon devem ser abertos a todos que atendam às exigências de elegibilidade de participação estabelecidas pelo Jogo Organizado Pokémon, embora as seguintes exceções possam ser feitas:

- Se desejarem, os Organizadores podem oferecer cadastramento prioritário a jogadores que participam regularmente de sessões de Liga Pokémon em um local de Liga associado.
- Se desejarem, os Organizadores podem recusar a inscrição de qualquer jogador que apresente uma ameaça à segurança ou diversão de outros, ou daqueles cuja presença já foi provada anteriormente como prejudicial ao local de evento por qualquer outra razão.

3.3.1 Taxa de inscrição

Os organizadores podem cobrar uma taxa para participação em torneios.

O Jogo Organizado Pokémon não tem uma recomendação sobre taxas de inscrições, além da estipulação de que Organizadores devem seguir os requisitos legais de cada localidade que possam influenciar a decisão se uma taxa deve ser cobrada, e como e quanto cobrar.

3.4 Integridade de torneio

É imperativo que eventos da série de Campeonatos sejam operados com alta qualidade, e todos os esforços devem ser tomados para evitar possíveis ameaças à integridade do torneio. Apesar de ser recomendando que todo evento Play! Pokémon sancionado siga as considerações abaixo, todos os eventos da série de Campeonatos devem seguir compulsoriamente as informações descritas nesta seção.

3.4.1 Verificações de legalidade

Em eventos da série de Campeonatos, as listas de baralhos ou as listas de equipes devem sempre ser recolhidas, e as verificações de legalidade podem ser realizadas a qualquer momento durante qualquer fase do torneio.

O Jogo Organizado Pokémon espera que as verificações de legalidade sejam realizadas em pelo menos 10% dos baralhos ou equipes do torneio, porém, recomenda-se que o staff do torneio realize o máximo de verificações que puder.

3.4.2 Staff do torneio

3.4.2.1 Presença do Organizador

O Organizador é, em última instância, responsável por garantir que o torneio seja realizado de acordo com as regras e com os procedimentos neste documento e em qualquer outra documentação de regras. Por isso, o Organizador deve estar presente no torneio enquanto esse estiver acontecendo.

Em circunstâncias excepcionais, o Jogo Organizado Pokémon pode permitir que a responsabilidade de um torneio seja passada de um Organizador para outro. Caso isso aconteça, o Organizador atual deve enviar o requerimento através da equipe de serviço de atendimento ao consumidor Play! Pokémon.

Cada requerimento é verificado individualmente, podendo variar de caso a caso.

3.4.2.2 Juízes

O Jogo Organizado Pokémon recomenda que todos os torneios, principalmente eventos da série de Campeonatos, tenham a presença de Professores que possuam a certificação relevante de Professor. A presença do juiz garante que as regras sejam esclarecidas da melhor forma possível e, se houver vários juízes presentes, que os jogadores não tenham que esperar muito tempo para receber ajuda.

A presença de vários juízes também facilita as verificações de legalidade de um torneio.

3.4.2.3 Remuneração do Staff

O Jogo Organizado Pokémon não tem uma recomendação sobre remuneração do staff do torneio, além da consideração de que juízes e outros voluntários contribuem com o aprimoramento da experiência do torneio e devem se sentir apreciados.

3.4.3 Recursos ao Juiz Principal

Caso um jogador esteja insatisfeito com alguma determinação que o tenha afetado, é possível entrar com um recurso por meio do Juiz Principal. O staff de grandes eventos da série de Campeonatos, como Campeonatos Regionais, Internacionais ou Mundial, poderá incluir Juízes Principais Assistentes, que também poderão auxiliar com recursos.

Um jogador não poderá entrar com um recurso antes de que uma determinação tenha sido concedida completamente. Os jogadores também não poderão solicitar que um juiz específico trabalhe em seu recurso.

As determinações feitas pelo Juiz Principal serão sempre finais. Determinações feitas por um Juiz Principal Assistente, após um recurso, também serão consideradas finais.

Se um jogador ainda estiver insatisfeito após o recurso, ele poderá entrar em contato com o Jogo Organizado Pokémon pelo atendimento ao consumidor da Play! Pokémon após a conclusão do evento. Não há nenhuma outra forma para entrar com recursos posteriores no site.

3.4.4 Registros em folhas de papel

Registros em folhas de papel, como classificações, pareamentos e guias de partidas devem ser mantidos até a conclusão do evento para auxiliar na resolução de quaisquer divergências que possam aparecer. Após o final do torneio, estes registros devem ser destruídos imediatamente.

3.4.4.1 Guias de partidas

A guia de partida é o registro por escrito do resultado de qualquer partida. As guias de partida devem sempre ser usadas em eventos da série de Campeonatos de videogame e do Pokémon Estampas Ilustradas.

Ao fim de cada partida, os jogadores devem registrar o resultado apropriado na guia. Então, ambos os jogadores devem rubricar com suas iniciais a guia de partida em sinal de acordo com o resultado da partida.

Assim que a guia de partida for assinada, o resultado é considerado final. A responsabilidade de entregar a guia de acordo com a direção do Organizador é do vencedor da partida.

3.5 Reportando resultados de eventos

Os resultados do torneio devem ser recebidos pelo Jogo Organizado Pokémon dentro de 7 dias após a conclusão do torneio e devem ser reportados online no site oficial da Pokémon.

Quaisquer torneios cujos resultados não sejam enviados durante esse período será considerado como inadimplente, e a elegibilidade do Organizador em realizar futuros eventos da série de Campeonatos poderá ser colocada em risco.

3.5.1 Discrepâncias de ID de jogador

Caso seja descoberto que uma ID de jogador foi registrada incorretamente, o jogador deverá entrar em contato com o Organizador do torneio. As IDs de jogador incorretas devem ser corrigidas pelo Organizador diretamente, usando a ferramenta de substituição de ID de jogador em até três meses após o seu registro.

Quaisquer problemas encontrados após este período devem ser reportados pelo Organizador à equipe de serviço de atendimento ao consumidor Play! Pokémon.

3.6 Transmissão de partidas

Ao participar de um torneio Play! Pokémon, certos jogadores poderão ser instruídos a jogar uma partida que será apresentada, projetada ou transmitida a um grande público e/ou a espectadores online. Os jogadores deverão cumprir as indicações do Organizador em relação ao local da partida.

Adicionalmente, estas partidas poderão exigir equipamentos ou considerações adicionais, como novas capas para cartas, tabuleiros, vestimentas ou o uso de fones de ouvido com cancelamento de ruídos. Espera-se que os jogadores respeitem estas considerações.

3.6.1 Participação em partidas transmitidas

É importante lembrar que, ao se inscrever ou participar de um evento Play! Pokémon sancionado, os jogadores estão de acordo com as informações estipuladas na seção (2.6) [Publicação de informações do torneio](#) deste documento. Não é permitido que um jogador recuse voluntariamente a sua participação em uma partida transmitida.

Em circunstâncias excepcionais, o Organizador tem autonomia de decidir se uma partida deve ou não ser transmitida de acordo com os interesses de todos os envolvidos. Vale lembrar que esta decisão é reservada a situações extraordinárias, caso haja um sério detrimento na habilidade de um jogador participar plenamente de uma partida.

Se o jogador acreditar que suas circunstâncias individuais proibam a sua participação em uma transmissão, são esperados todos os esforços por parte do jogador em avisar à Organização antes do dia do evento.

3.6.2 Infrações de regras em partidas transmitidas

As infrações de regras cometidas durante uma partida transmitida que não forem abordadas imediatamente poderão ser identificadas e penalizadas posteriormente, após análise da gravação da partida.

Adicionalmente, certos tipos de penalidades, especialmente aquelas ligadas a comportamento e linguajar inaceitável, poderão ser agravadas quando ocorrerem durante partida transmitida.

3.7 Premiação

Todas as premiações fornecidas para uso em torneios Play! Pokémon devem ser usadas de acordo com o estipulado sempre que possível. Salvo especificação em contrário, os Organizadores podem adicionar outros tipos de premiações além das fornecidas pelo Jogo Organizado Pokémon.

O Jogo Organizado Pokémon não tem uma recomendação sobre premiações adicionais, além da estipulação de que Organizadores devem seguir os requerimentos legais de cada localidade.

3.7.1 Quem pode ganhar prêmios?

Para ser elegível ao recebimento de certos prêmios, os jogadores devem garantir que indicaram a sua intenção em participar no programa Play! Pokémon (desta forma, estando de acordo as condições de participação contidas neste documento) através da Conta do Clube de Treinadores de Pokémon. Esta opção pode ser encontrada em “Play! Pokémon Settings” (Configurações do Play! Pokémon), no menu esquerdo abaixo de “My Profile” (Meu perfil).

Os jogadores que não selecionaram a opção de participação no programa Play! Pokémon não serão elegíveis ao recebimento de prêmios, como Championship Points, convites para eventos ou auxílio viagem.

3.7.2 Efeitos da desqualificação de jogadores na distribuição de prêmios

Os jogadores não são elegíveis a receber prêmios de qualquer evento Play! Pokémon do qual tenham sido desqualificados.

Após um jogador ter sido desqualificado e removido da classificação geral, as classificações de outros jogadores poderão ser ajustadas de acordo. Isto quer dizer que até novos jogadores podem ser elegíveis a prêmios.

Caso alguma alteração como esta ocorra após algum prêmio físico ter sido distribuído, os jogadores cujas classificações finais foram ajustadas não receberão prêmios físicos adicionais, mas serão elegíveis a qualquer recebimento de Championship Points adicionais, auxílios viagens ou prêmios não físicos similares que possam ser concedidos após o torneio ter sido finalizado.

3.7.3 Produtos promocionais

Produtos promocionais com intenção de uso em eventos Play! Pokémon, inclusos como parte do programa de Liga Pokémon, devem ser distribuídos como indicado sempre que possível.

Após 30 dias do final do evento ou da última sessão de Liga onde estes materiais deveriam ter sido distribuídos, qualquer material restante poderá ser usado em outros eventos Play! Pokémon a critério do Organizador. Caso contrário, deverão ser destruídos.

Materiais promocionais não podem ser vendidos sob nenhuma circunstância por nenhum Organizador.

3.7.4 Prêmios não retirados

Produtos promocionais ou outras premiações que não forem retirados após a conclusão do evento serão considerados como situação de abandono pelo jogador. Os jogadores não devem exigir qualquer direito a premiações caso não estejam presentes em um torneio para recebê-las.

4 Operações de torneios e particularidades

4.1 Introdução

Esta seção destaca e explica as particularidades dos torneios. Você deve ler esta seção caso tenha interesse em:

- Regras básicas para todos os torneios Play! Pokémon
- Diferentes tipos de estrutura de torneio
- Como os jogadores são pareados e classificados
- Como a classificação final de um jogador é calculada

4.1.1 Definições

4.1.1.1 Partida

Uma partida é definida como um jogo ou série de jogos contra um único oponente dentro de um torneio.

Muitas partidas consistem em um único jogo, mas algumas podem ser jogadas em um formato melhor de três (ou mais). Caso partidas melhor de três (ou mais) ocorram a qualquer momento durante o torneio, o Organizador deverá anunciar quando elas ocorrerão antes do início da primeira rodada.

4.1.1.2 Rodada

Um grupo de partidas sendo jogadas ao mesmo tempo durante um torneio é definido como uma rodada. O número de rodadas que serão jogadas depende do número de jogadores participantes, assim como do formato do torneio.

4.2 Divisões etárias

O Jogo Organizado Pokémon separa os jogadores em três divisões etárias diferentes: Júnior, Sênior e Mestre.

A divisão etária na qual um jogador participa é designada no início da temporada de torneios, baseada no ano de nascimento do jogador, e não muda durante aquela temporada. Isso permite que o jogador compita contra o mesmo grupo de oponentes durante toda a temporada.

Divisões etárias da temporada de Campeonatos de 2024

Divisão Júnior	Jogadores nascidos em ou após 2012
Divisão Sênior	Jogadores nascidos entre 2008 e 2011
Divisão Mestre	Jogadores nascidos em ou antes de 2007

4.3 Requisitos de jogadores

4.3.1 Quantidade mínima de jogadores

Um torneio Play! Pokémon sancionado precisa ter, no mínimo, 4 jogadores participando. Destes jogadores, pelo menos 4 precisam completar 2 ou mais rodadas.

Se menos de 4 jogadores participarem do torneio, o Organizador deverá reportar o torneio como “cancelado”.

4.3.1.1 Jogo de Combinação Etária

Caso existam menos de 4 jogadores em uma única divisão etária, mas 4 ou mais jogadores totais no torneio, o Organizador poderá usar o recurso de Combinação Etária. A divisão etária com menos de 4 jogadores será então combinada com outra divisão etária para aumentar o número de jogadores viáveis.

É preferível combinar divisões etárias em que a diferença de idade seja a mínima/menor possível entre os jogadores. Por exemplo, é melhor combinar as divisões Júnior e Sênior, ou as divisões Sênior e Mestre, do que combinar as divisões Júnior e Mestre.

Divisões etárias combinadas compartilharão apenas pareamentos em rodadas suíças. Cada divisão terá sua própria classificação, e se aplicável, um top cut de eliminação única.

4.3.2 Atrasos

Se o Organizador decidir que a participação do jogador atrasado causará transtorno à integridade do evento, o Organizador poderá recusar a participação do jogador. Caso contrário, o jogador poderá participar do torneio e será pareado na rodada seguinte. O jogador receberá derrotas na rodada atual e em qualquer outra rodada que já tenha acontecido.

Os jogadores que forem adicionados a um torneio após o pareamento da primeira rodada ter acontecido sempre serão classificados abaixo de outros jogadores com o mesmo registro de partidas que tenham comparecido com pontualidade. Estes jogadores também deverão ser indicados com um asterisco (*) ao lado do seu nome.

Os jogadores que forem adicionados ao torneio após o pareamento da primeira rodada não contribuirão com o número de rodadas do torneio.

4.3.3 Atrasos em eventos da série de Campeonatos

Nenhum jogador deve ser adicionado a um evento da série de Campeonatos após a terceira rodada ter sido concluída.

4.4 Registros de partida e classificação

4.4.1 Registro de partida

O registro de partida de um jogador é a representação do número de vitórias, derrotas e empates do jogador durante um torneio. Ele é representado por uma proporção no formato “V/D/E”. Por exemplo, se um jogador obteve 4 vitórias, 3 derrotas e 1 empate, o seu registro de partida será 4/3/1.

Os registros de partida são impressos e exibidos todas as rodadas no pareamento e nas guias de partidas junto do nome do jogador. Os jogadores deverão conferir o registro de partida assim que estiverem disponíveis.

4.4.1.1 Erros no registro de partida

Fica a critério do Organizador realizar um novo pareamento de oponentes de uma rodada se o registro de um jogador estiver incorreto.

O Organizador pode corrigir o erro antes do início da rodada e realizar um novo pareamento com o mínimo de jogadores possível para ter uma seleção válida ou pode esperar até que a rodada comece para corrigir o registro de partida. Em qualquer um dos casos, o pareamento de jogadores na próxima rodada estará correto.

Os registros de partida não podem ser alterados após o pareamento da segunda rodada subsequente de um possível erro. Por exemplo, o registro de partida da 1ª rodada não poderá ser alterado após o pareamento da 3ª rodada.

Alterar o registro de partida uma rodada após o erro ter acontecido afetará o torneio de maneira parecida ao pareamento aleatório ou ao pareamento de jogadores com resultados similares. Entretanto, alterar o resultado de uma partida depois de muitas rodadas terá um impacto maior no torneio e poderá resultar em um jogador enfrentando oponentes com registro de partida menores durante boa parte do torneio antes que a alteração no registro de partida deste jogador o coloque em classificações mais altas.

Atenção: os jogadores de *Pokémon GO* são responsáveis por conferir suas chaves de classificação nos eventos antes do início de suas próximas partidas, uma vez que os pareamentos de rodadas não podem ser alterados depois que uma nova série de partidas começa.

4.4.2 Pontos de partida

Pontos de partida, ou pontos, são acumulados pelos jogadores de acordo com o seu progresso em um torneio. O número de pontos por partida que um jogador possui é sempre determinado pelo seu registro de partida.

Distribuição dos pontos de partida

Vitória

3 pontos de partida

Derrota	0 pontos de partida
Empate	1 ponto de partida

Os jogadores recebem 3 pontos por vitória, 0 ponto por derrota e 1 ponto por empate. Portanto, se o registro de partida de um jogador for 4/3/1, ele totaliza 13 pontos de partida. O mesmo acontece com um jogador com registro de partida 3/1/4.

Os pontos de partidas são impressos e exibidos em cada rodada durante o pareamento e nas guias de partidas próximos ao registro de partida. Eles são exibidos em forma numérica entre parênteses e neste caso seria (13).

4.4.3 Percentual de vitória (dos oponentes)

O percentual de vitória dos oponentes de um jogador (abreviado como Op Win % na documentação de torneio) é a média do percentual de vitória de todos os oponentes enfrentados durante uma série de rodadas.

4.4.3.1 Cálculo do percentual de vitória

O fato de um oponente ter completado a sua participação ou abandonado o evento antes do seu fim pode afetar a maneira como o percentual de vitória é calculado.

Caso um jogador tenha completado a sua participação em um torneio, o seu percentual de vitória será o número de vitórias dividido pelo número total de rodadas do torneio, com um percentual mínimo de vitória de 25% e um percentual máximo de vitória de 100%. A tabela abaixo ilustra esta situação:

Jogador com participação completa no evento		
Percentual mínimo de vitória: 25%		Percentual máximo de vitória: 100%
Exemplos		
Número total de vitórias	Número total de rodadas	% Vitórias
1	5	25%
3	5	60%
5	5	100%

Caso um jogador abandone um evento antes do seu fim, o seu percentual de vitória será o seu número de vitórias dividido pelo número de rodadas nas quais participou, com um percentual mínimo de vitória de 25% e um percentual máximo de vitória de 75%.

Jogador abandona um evento antes do seu fim	
Percentual mínimo de vitória: 25%	Percentual máximo de vitória: 75%
Exemplos	

Número total de vitórias	Número total de rodadas que participou	% Vitórias
1	5	25%
3	5	60%
5	5	75%

Uma vez que o percentual de vitória dos oponentes tenha sido calculado, a média será obtida, resultando no número final.

4.4.3.2 Percentual de vitória e *byes* aleatórios

Ao calcular o percentual de vitória dos oponentes, rodadas nas quais um jogador recebeu *bye* aleatório, o avanço automático do jogador à rodada seguinte, não contam como uma vitória para aquele jogador. Ao invés disto, a rodada simplesmente não será considerada durante o cálculo.

4.5 Concessões e empates intencionais

O resultado de uma partida deve ser decidido através de uma partida, antes de tudo. Porém, os jogadores podem conceder a partida ao oponente ou (apenas no caso de torneios de Pokémon Estampas Ilustradas) oferecer, apenas uma vez, a oportunidade de empatar o jogo.

Os jogadores poderão conceder a partida por qualquer motivo. Porém, o Jogo Organizado Pokémon não reconhece e não irá firmar qualquer acordo informal que tenha sido feito entre jogadores sobre o resultado de uma partida antes de terem assinado as suas guias da partida. Os jogadores devem estar cientes de que tais acordos não serão impostos pelo staff do torneio.

Uma vez que o resultado da partida tenha sido registrado na guia de partida, ele é considerado final e não poderá ser mudado.

Os jogadores não devem:

- Solicitar ao oponente que conceda a partida.
- Solicitar mais de uma vez um empate intencional quando o oponente já deixou claro que não gostaria disto.
- Subornar, coagir ou pressionar o oponente para obter qualquer tipo de resultado de partida.
- Consultar as classificações do torneio ou esperar pelo fim de partidas em progresso antes de decidir conceder ou empatar uma partida.
- Decidir o resultado de uma partida por meio de métodos aleatórios (por exemplo, por jogada de moeda) ou qualquer outro método de escolha.

4.6 Tipos de torneios Play! Pokémon

Os torneios sancionados de videogame e do Pokémon Estampas Ilustradas podem ser realizados utilizando o sistema suíço, eliminação única ou o sistema suíço e eliminação única. Os Campeonatos Regionais, Campeonatos Internacionais e o Campeonato Mundial de *Pokémon GO* sancionados usam o sistema de torneios de eliminação dupla. Dependendo do número de participantes, os eventos do *Pokémon GO* podem ser organizados em duas fases: uma fase de grupos e finais de chave de eliminação.

Outros tipos de torneio podem ser realizados apenas com permissão expressa por escrito do Jogo Organizado Pokémon.

4.6.1 Suíço

A maioria dos eventos da série de Campeonatos são realizados exclusivamente com este tipo de torneio ou junto de rodadas de eliminação única.

O propósito do método de pareamento suíço é determinar um vencedor único pareando jogadores que tenham registros de partidas iguais ou similares, até que só reste um jogador invicto.

Os torneios que seguem o método de pareamento suíço permitem que todos os jogadores que estejam participando do evento joguem em todas as rodadas, independentemente do seu desempenho durante o evento.

Os torneios suíços funcionam da seguinte forma:

1ª rodada
Os jogadores são aleatoriamente pareados entre si na primeira rodada em que jogarem. Se houver um número ímpar de jogadores, o jogador que não tiver um oponente receberá um <i>bye</i> , equivalente a uma vitória, porém esta vitória não é válida como critério de desempate.
2ª rodada
Os jogadores no grupo 1-0 (1 vitória, 0 derrotas) são pareados aleatoriamente para jogar entre si, enquanto os jogadores no grupo 0-1 (0 vitórias, 1 derrota) são pareados da mesma forma. Se houver um número ímpar de jogadores, um dos jogadores do grupo 1-0 será pareado aleatoriamente para jogar com um dos jogadores do grupo 0-1 (desde que não tenham se enfrentado em uma rodada anterior). Se isto resultar em um número ímpar de jogadores no grupo 0-1, um jogador desta rodada receberá um <i>bye</i> , como descrito acima.
Todas as rodadas seguintes

Os jogadores continuam a ser pareados aleatoriamente de acordo com seu registro de partida até que o número especificado de rodadas tenha terminado. O jogador que aparecer em primeiro lugar na lista de classificação neste momento será o campeão.

Se houver um número ímpar de jogadores, o pareamento dos oponentes continuará como na 2ª rodada, pareando um jogador do grupo mais alto (com mais vitórias) a um jogador do grupo mais baixo (com menos vitórias), garantindo um *bye* a um jogador do grupo mais baixo.

4.6.1.1 Classificações finais no tipo suíço

Após a última rodada do suíço, o único jogador invicto (ou jogador com o maior número de pontos e melhor resultado em desempates) é o vencedor do torneio. Todos os outros jogadores são classificados de acordo com os seus resultados finais do evento.

Já que muitas vezes jogadores têm números similares de pontos, Play! Pokémon usa o método de desempate para determinar a classificação final de cada jogador. Após os jogadores serem classificados de acordo com a sua pontuação final, métodos de desempate são usados na seguinte ordem.

Uma vez que um critério de desempate acontece, nenhum outro método de desempate é necessário.

Primeiro desempate	Pontualidade
Jogadores que chegarem a um torneio atrasados serão classificados abaixo de jogadores que chegaram na hora.	
Segundo desempate	Percentual de vitória dos oponentes
Jogadores que estiverem empatados serão classificados por ordem de percentual de vitória dos oponentes, do mais alto para o mais baixo.	
Terceiro desempate	O percentual de vitória dos oponentes dos oponentes
Jogadores que estiverem empatados serão classificados por ordem de percentual de vitória dos oponentes dos oponentes, do mais alto para o mais baixo. O percentual de vitória dos oponentes dos oponentes de um jogador é a média do percentual de vitória dos oponentes de todos os oponentes daquele jogador.	
Desempate final	Cara a cara
Se exatamente dois jogadores estiverem empatados nas classificações finais, e estes jogadores jogaram um contra o outro durante o torneio, o vencedor daquela partida será classificado acima do perdedor. Se exatamente dois jogadores estiverem empatados nas classificações finais, e estes dois jogadores <u>não</u> jogaram um contra o outro durante o torneio, a ordem em que eles aparecerão será determinada aleatoriamente. Se mais de dois jogadores estiverem empatados nas classificações finais, a ordem em que eles aparecerão será determinada aleatoriamente.	

4.6.2 Eliminação única

Torneios de eliminação única determinam o vencedor do evento ao remover jogadores do torneio ao perderem uma partida. O número de jogadores de cada rodada será a metade do número de jogadores da rodada anterior (com a possível exceção da primeira rodada).

O torneio termina apenas quando um único jogador permanecer invicto. Este jogador é o vencedor do torneio.

Os torneios de eliminação única seguem da seguinte forma:

1ª rodada
Os jogadores recebem pré-classificações aleatórias e depois são pareados entre si de acordo com as chaves padrão de eliminação única. O vencedor de cada partida passa para a rodada seguinte, enquanto o perdedor é eliminado do torneio.
Todas as rodadas seguintes
Os jogadores oponentes continuam a ser pareados de acordo com as chaves, com o vencedor de uma partida passando para a rodada seguinte e o perdedor sendo eliminado do torneio. No final, restarão apenas dois jogadores. O vencedor daquela partida torna-se o vencedor do torneio.

4.6.2.1 Chaves de eliminação única

Se o número de jogadores no evento não for uma potência de 2 (8, 16, 32, 64, 128, 256, etc.), os jogadores com as pré-classificações mais altas receberão um *bye*. O número de jogadores que receberão um *bye* é baseado na diferença entre o número real de participantes e a potência de 2 mais próxima que seja maior do que o número real de participantes.

Por exemplo, se o número real de participantes for 53, a potência de 2 maior mais próxima de 53 é 64. A diferença entre 64 e 53 é 11, então os 11 jogadores com pré-classificação mais alta (que foram pré-classificados de maneira aleatória) receberiam um *bye* na primeira rodada.

4.6.2.2 Classificações finais em eliminação única

Após a última rodada de eliminação única, o único jogador que restar será o vencedor do torneio. Todos os outros jogadores serão classificados com base no registro de partida final dos oponentes que os tenham eliminado do evento.

Por exemplo, um jogador que for eliminado na primeira rodada pelo vencedor desse torneio será classificado em uma posição mais alta do que qualquer jogador que tenha sido eliminado na primeira rodada.

4.6.2.3 Partidas de classificação

O Organizador pode fazer com que os jogadores que tenham perdido no *Top 4* joguem para disputar o 3º e o 4º lugar ao invés de usar critérios de desempate para determinar as classificações finais para essas colocações. Caso o Organizador decida prosseguir desta maneira, deverá ser comunicado aos jogadores antes que o torneio comece.

4.6.3 Sistema suíço com eliminação única

O propósito deste formato é ter várias rodadas suíças apropriadas para o número de jogadores que participam do torneio, posicionar os melhores jogadores pré-classificados em grupos de eliminação única e jogar até que só reste um jogador. Aquele jogador será o vencedor do torneio.

A maioria dos eventos da série de Campeonatos de videogame e do Pokémon Estampas Ilustradas usa uma variação deste tipo de torneio. As seções seguintes ilustrarão quais eventos da série de Campeonatos usam esta variação e os detalhes e diferenças entre estas variações.

O Jogo Organizado Pokémon tem o direito de aprovar alterações no formato do torneio de um evento a qualquer momento, por qualquer motivo.

Os Organizadores devem observar que jogadores que forem adicionados ao torneio após o pareamento da 1ª rodada não irão contribuir com o número total de rodadas do torneio.

4.6.3.1 Estrutura do torneio de eventos da série de Campeonatos

Estrutura do torneio de eventos da série de Campeonatos			
Jogo	Eventos da série de Campeonatos	Modo de torneio	Estrutura do torneio
Videogame	Desafio Premier	Evento Premier de videogame do TOM	1ª variante: dia único de videogame
Videogame	Duelo de Meio de Temporada		
Videogame	Campeonatos Regionais	Campeonato de dois dias de Pokémon Estampas Ilustradas do TOM	3ª variante: dois dias de Pokémon Estampas Ilustradas e videogame
Videogame	Campeonatos Internacionais		
Pokémon Estampas Ilustradas	Copa de Liga	Campeonato de um dia do Pokémon Estampas Ilustradas do TOM	2ª variante: dia único de Pokémon Estampas Ilustradas
Pokémon Estampas Ilustradas	Campeonatos Regionais	Campeonato de dois dias de Pokémon Estampas Ilustradas do TOM	3ª variante: dois dias de Pokémon Estampas Ilustradas e videogame
Pokémon Estampas Ilustradas	Campeonatos Internacionais		
GO	Desafio de Liga e Copa de Liga	Evento Premier de GO	Sistema suíço com eliminação única
GO	Campeonatos Regionais	Campeonato do Challonge	Eliminação dupla

GO	Campeonatos Internacionais	Campeonato do Challenge	Eliminação dupla
----	----------------------------	-------------------------	------------------

4.6.3.2 Estruturas de torneios de dia único

O número de jogadores participando em um torneio afeta diretamente o número de rodadas suíças e de eliminação única que serão jogadas. A tabela abaixo mostra como isso funciona:

1ª variante: dia único de videogame			
Jogadores por divisão etária	Rodadas suíças	Rodadas de eliminação única	Duração total (em rodadas)
4–7	3	0	3
8	3	1	4
9–16	4	2	6
17–32	5	3	8
33–64	6	3	9
65–128	7	3	10
129–226	8	3	11
227–256	8	4	12
257–409	9	4	13
410–512	9	5	14
513+	10	5	15

2ª variante: dia único de Pokémon Estampas Ilustradas			
Jogadores por divisão etária	Rodadas suíças	Rodadas de eliminação única	Duração total (em rodadas)
4–8	3	0	3
9–12	4	2	6
13–20	5	2	7
21–32	5	3	8
33–64	6	3	9
65–128	7	3	10
129–226	8	3	11
227–409	9	3	12
410+	10	3	13

4.6.3.3 Estrutura de torneio de dois dias

Eventos da série de Campeonatos prestigiados podem acontecer durante dois dias, com uma parcela dos jogadores com as melhores colocações avançando para o segundo dia de rodadas suíças.

Neste caso, os jogadores com 19 pontos ou mais ou os 32 primeiros colocados (o que for maior), passam para o segundo dia de rodadas suíças.

Na tabela abaixo, a linha vermelha indica em qual ponto um segundo dia de rodadas suíças é necessário.

3ª variante: dois dias de Pokémon Estampas Ilustradas e videogame				
Jogadores por divisão etária	Rodadas suíças (Dia 1)	Rodadas suíças (Dia 2)	Rodadas de eliminação única	Duração total (em rodadas)
4–8	3	0	0	3
9–12	4	0	2	6
13–20	5	0	2	7
21–32	5	0	3	8
33–64	6	0	3	9
65–128	7	0	3	10
129–226	8	0	3	11
227–799	9	5	3	17
800 +	9	6	3	18

4.6.3.4 Estrutura de rodadas de eventos da série de Campeonatos

Rodadas suíças em eventos da série de Campeonatos podem usar partidas de jogo único ou melhor de três. Essa decisão ficará reservada ao Organizador, apesar do Jogo Organizado Pokémon recomendar fortemente que os eventos nos campeonatos de nível Regional ou superior usem partidas melhor de três. É altamente recomendável que todos os eventos do *Pokémon GO* sejam realizados em partidas melhor de três, independentemente do nível.

Rodadas de eliminação única em eventos da série de Campeonatos usando estrutura de torneio de rodadas suíças e eliminação única deverão ter partidas melhor de três.

Rodadas de eventos da série de Campeonatos deverão ser completadas em pelo menos estas durações de tempo:

- Partida única: 30 minutos
- Melhor de três: 50 minutos

O tempo restante em uma rodada é considerado informação pública para todos os jogadores. O Jogo Organizado Pokémon recomenda que a duração das rodadas seja exibida publicamente em eventos da série de Campeonatos.

Os jogadores poderão solicitar aos juizes um status sobre a duração da partida, que deve ser a mais acurada e próxima o possível da informação que o juiz tem disponível.

4.6.3.5 Classificações finais em sistema suíço com eliminação única

Após as rodadas suíças terminarem, os jogadores serão classificados de acordo com seu desempenho e desempates suíços. Os jogadores com as melhores colocações serão posicionados em grupos de eliminação única, em uma quantidade igual ao número de vagas disponíveis no grupo.

As partidas então serão jogadas por [eliminação única](#). O vencedor passará para o próximo grupo e o perdedor será eliminado. No final, só restará um jogador. Este jogador será o vencedor do torneio.

O critério de desempate para determinar a classificação final dos jogadores na fase de eliminação única do torneio é simplesmente a classificação final de cada jogador na fase do sistema suíço.

Após cada rodada de eliminação única, os jogadores eliminados são classificados de acordo com a sua classificação durante a etapa suíça, com o jogador com a melhor classificação assumindo a posição mais alta disponível para esse grupo, seguido pelo jogador com a segunda posição mais alta, e assim por diante.

4.7 Pareamento de oponentes

Após o fim de cada rodada do torneio, o Organizador deve realizar o pareamento para a próxima rodada e compartilhar as duplas que se enfrentarão. Os jogadores devem receber uma quantidade razoável de tempo para informar a organização sobre qualquer erro nas suas classificações e encontrar seus assentos antes que o marcador de resultados inicie a rodada no software TOM. Conforme item 4.4.1.1, os jogadores de *Pokémon GO* são responsáveis por verificar suas chaves antes do início da próxima rodada, uma vez que o *Pokémon GO* não usa o TOM nos níveis Regionais e superiores.

Note que, uma vez que uma rodada tenha começado, os pareamentos não podem ser alterados.

4.7.1 *Byes* aleatórios

Durante um torneio, os jogadores poderão receber *byes*. Isto ocorrerá quando existir um número ímpar de competidores no torneio.

O *bye* é contado como uma vitória no registro de partida, mas não é contado como uma rodada jogada ao calcular o percentual de vitória daquele jogador.

Quando *byes* forem inevitáveis, eles serão concedidos, sempre que possível, aos jogadores com o pior registro de partida. Porém, nenhum jogador receberá mais de um *bye* durante um torneio.

4.8 Abandono de participação em torneio

Os jogadores que decidirem não participar mais de um torneio em progresso devem abandonar a sua participação no mesmo. Os jogadores podem decidir abandonar a sua participação em um torneio por qualquer motivo, porém, eles não deverão abandonar uma partida em progresso antes de concedê-la ou terminá-la.

É possível que o Organizador peça aos jogadores para completar um formulário ou uma guia para confirmar o seu abandono do torneio ou reportar o seu abandono a um membro específico do staff. Embora isto possa mudar de evento para evento, as seguintes informações sobre abandono são válidas para todos os torneios Play! Pokémon.

4.8.1 Partidas incompletas

Os jogadores que decidirem deixar o torneio antes que a sua partida em progresso tenha terminado receberão derrotas para todos os jogos que não tenham concluído. Se um jogador desejar não receber estas derrotas, ele deverá garantir que a sua partida tenha terminado e o resultado tenha sido registrado antes de seguir com o procedimento de abandono.

Assim que a rodada atual terminar, o jogador abandonará o torneio e não será pareado nas rodadas seguintes.

4.8.2 Classificações finais de jogadores que abandonaram a sua participação em um torneio

Os jogadores que desistirem de um torneio antes de ele ser concluído ainda serão registrados na classificação final. Quaisquer jogadores de *Pokémon GO* que saírem da chave nos Regionais, Internacionais e Mundiais receberão derrotas de partidas até que tenham perdido duas rodadas, quando então serão removidos da chave.

4.8.3 Classificações finais de jogadores desqualificados

Se um jogador for desqualificado de um torneio, ele será removido completamente da classificação final e não será elegível ao recebimento de quaisquer prêmios que o seu registro de partida indique que tenha direito.

5 Regras de torneio do Pokémon Estampas Ilustradas

5.1 Introdução

Esta seção destaca e explica as regras específicas dos torneios de Pokémon Estampas Ilustradas. Você deve ler esta seção se tiver interesse em:

- Regras básicas para todos os torneios Play! Pokémon do Pokémon Estampas Ilustradas.
- Quais cartas e elementos aleatórios são e não são considerados legais para jogar.
- Resoluções e critérios de desempate para jogos e partidas do Pokémon Estampas Ilustradas.

Esta seção assume que os leitores estejam familiarizados com as informações apresentadas no livro de regras do Pokémon Estampas Ilustradas.

5.2 Legalidade de cartas do Pokémon Estampas Ilustradas

Apenas cartas genuínas do Pokémon Estampas Ilustradas podem ser usadas em eventos Play! Pokémon.

Os jogadores devem garantir que todas as cartas que usarem durante cada torneio são:

- Consideradas legais para o formato do torneio que estão participando;
- Usadas no idioma correto, correspondente à região em que o torneio está sendo realizado;
- Inalteradas e não devem possuir quaisquer tipos de marcações.

5.2.1 Cartas não permitidas

As cartas devem estar em um estado similar ao estado em que foram adquiridas como produto original do Pokémon Estampas Ilustradas. Uma certa quantidade de desgaste é aceitável. Porém, os seguintes tipos de cartas não podem ser jogados em torneios Play! Pokémon:

- Cartas alteradas
 - Uma carta é considerada alterada caso algum aspecto da carta torne possível identificá-la sem ver a sua face, incluindo arranhões, rasgos, descolorações, dobras, etc.
- Cartas que foram alteradas pós-produção;
 - Exemplos de alterações incluem autógrafos, artes ou qualquer outra alteração realizada no corpo da carta, com exceção de carimbos oficiais aplicados pela TPCi.

5.2.2 Capas para cartas

As capas para cartas devem satisfazer os mesmos critérios das cartas no que diz respeito a marcas e desgastes. Além disso, para serem legais em torneio, todas as capas do baralho dos jogadores devem:

- Envolver cada carta completamente;
- Possuir a mesma cor/design, condição, tamanho e textura;
- Possuir as bordas das cartas de uma mesma cor sólida (ex., qualquer arte não deve se estender até as bordas da capa);
- Ser de uma única cor sólida ou possuir algum design oficial licenciado pela Pokémon;
- Possuir superfícies que não reflitam as faces das cartas de maneira que possam ser claramente identificadas só de olhar para elas.

Os jogadores podem usar capas internas ou capas externas que sigam as regras acima de forma que não atrapalhem a capacidade do jogador de embaralhar seu baralho.

O Jogo Organizado Pokémon recomenda o uso de capas com o verso opaco. Usar capas transparentes ou se recusar a usar capas pode expor imperfeições no verso da carta.

5.2.3 Idiomas legais

As cartas do Pokémon Estampas Ilustradas estão disponíveis ao redor do mundo em diversos idiomas.

Para facilitar a complexidade linguística das interações do torneio, o Jogo Organizado Pokémon limita quais idiomas são legais em eventos da série de Campeonatos de acordo com a zona de pontuação em que o evento foi organizado.

Para todas as sessões de torneios e ligas, a decisão sobre quais idiomas são legais fica a critério do Organizador ou staff da liga.

5.2.3.1 Idiomas legais em eventos da série de Campeonatos de acordo com a zona classificatória

Zona classificatória	Idiomas legais
América do Norte	Inglês
América Latina	Espanhol e inglês
Europa	Alemão, espanhol, francês, inglês, italiano e português
Oceania	Inglês
Rússia	Inglês e russo
Oriente Médio e África do Sul	Inglês

5.2.3.2 Idiomas legais adicionais para eventos da série de Campeonatos de acordo com o país ou região

País ou região	Idiomas legais adicionais
Canadá	Francês
Argentina, Brasil, Chile, Colômbia, Equador, Panamá, Paraguai e Peru	Português
Porto Rico	Espanhol e inglês

5.2.3.3 Exceções

No Campeonato Mundial do Pokémon Estampas Ilustradas, nos Campeonatos Internacionais e nos eventos secundários nestes campeonatos, independentemente do país em que acontecem, os jogadores poderão utilizar cartas em inglês, assim como cartas em qualquer idioma que sejam válidas no país de origem do jogador.

Em circunstâncias excepcionais, o Juiz Principal ou Organizador de qualquer torneio poderá também escolher realizar uma exceção no que diz respeito aos idiomas legais. Isto fica apenas a critério deles e deverá ser considerado apenas quando não haja qualquer detrimento operacional ao torneio.

Os jogadores que acreditam terem motivos pessoais que dificultam o seu total acordo com as regras sobre os idiomas legais das cartas deverá realizar todos os esforços para entrar em contato com o Organizador do evento antes do seu início.

5.2.4 **Cartas substitutas**

Se uma carta for danificada durante um torneio de forma que se torne marcada, o juiz pode criar uma carta substituta que agirá como a carta danificada em todos os sentidos pelo resto do torneio.

Se o jogador tiver outra cópia daquela carta que esteja disponível para uso, ele também poderá simplesmente substituir a carta danificada pela cópia intacta.

Em alguns casos, uma carta é danificada por erro de produção. Os jogadores devem evitar ao máximo jogar com essas cartas, embora às vezes isto não seja possível. Se o Juiz Principal acreditar que a carta pode ser considerada uma carta marcada, ele poderá criar uma carta substituta que agirá como a carta danificada em todos os sentidos pelo resto do torneio.

Em todos os casos, a carta danificada deve ser recolhida para servir de referência enquanto se joga com a carta substituta.

Cartas substitutas não devem ser usadas em torneios Play! Pokémon por qualquer outro motivo e serão tratadas como cartas falsificadas caso sejam descobertas.

5.3 Legalidade de baralhos

5.3.1 Registro de baralhos

Todos os eventos da série de Campeonatos Play! Pokémon exigem que os participantes preencham uma lista de baralho detalhando exatamente o baralho que desejam usar durante o torneio.

Estas listas de baralho poderão ser usadas posteriormente pelos Organizadores e juízes para verificar se um baralho foi alterado depois do início do torneio, portanto, os jogadores devem preencher as suas listas de baralho com informações claras e precisas.

5.3.2 Verificação de baralhos

As verificações de baralho são necessárias em todos os eventos da série de Campeonatos. O Jogo Organizado Pokémon espera que verificações de baralho sejam feitas em pelo menos 10% dos baralhos nos eventos. Porém, é altamente recomendado que o staff do torneio faça o possível para realizar a verificação do máximo de baralhos que puder.

As verificações de baralho poderão acontecer em qualquer momento durante um torneio, desde o cadastramento até a rodada final.

Embora os jogadores possam ser solicitados a colocar as cartas dos seus baralhos na mesma ordem em que estão na sua lista de baralho, eles não devem pressupor que este será o caso e, portanto, é necessário sempre esperar por instruções do staff do torneio antes de reorganizar o baralho.

Durante a verificação de baralhos, o staff do torneio deverá conferir se:

- A lista está completa e legível;
- O baralho descrito é legal para jogar no torneio;
- O conteúdo do baralho é exatamente o mesmo da lista de baralho;
- As cartas e capas não possuem quaisquer detalhes que possam ser classificados como marcadas.

5.4 Eventos com formatos Construídos

As regras de construção de baralho para formatos Construídos são as seguintes:

- O baralho deverá conter exatamente **60 cartas**.
- Os baralhos não podem conter mais de **4 cópias** de uma carta, como definido pelo nome da carta contido em sua tradução para inglês, com exceção das cartas de Energia básica.
- As partidas são jogadas com **6 cartas de Prêmio**.

A Play! Pokémon permite o uso de 3 formatos Construídos em seus torneios sancionados, todos detalhados abaixo.

5.4.1 Formato Padrão e formato Expandido

5.4.1.1 Expansões legais

Marcas de regulamentação legais			
Data de legalidade	Marca de regulamentação	Padrão	Expandido
10 de setembro de 2021	<i>D</i>		✓
10 de setembro de 2021	<i>E</i>	✓	✓
12 de março de 2022	<i>F</i>	✓	✓
14 de abril de 2023	<i>G</i>	✓	✓

Formato Expandido das expansões Black & White			
Data de legalidade	Nome da série	Padrão	Expandido
	<i>Black & White</i>		✓
	<i>Black & White — Poderes Emergentes</i>		✓
	<i>Black & White — Vitórias Nobres</i>		✓
	<i>Black & White — Próximos Destinos</i>		✓
	<i>Black & White — Exploradores da Escuridão</i>		✓
	<i>Reserva de Dragões</i>		✓
	<i>Black & White — Dragões Enaltecidos</i>		✓
	<i>Black & White — Fronteiras Cruzadas</i>		✓
	<i>Black & White — Tempestade de Plasma</i>		✓
	<i>Black & White — Congelamento de Plasma</i>		✓
	<i>Black & White—Explosão de Plasma</i>		✓
	<i>Black & White — Tesouros Lendários</i>		✓

Formato Expandido das expansões XY			
Data de legalidade	Nome da série	Padrão	Expandido
	<i>XY — Conjunto Inicial Kalos</i>		✓
	<i>XY</i>		✓
	<i>XY — Flash de Fogo</i>		✓
	<i>XY — Punhos Furiosos</i>		✓
	<i>XY — Força Fantasma</i>		✓
	<i>XY — Conflito Primitivo</i>		✓
	<i>Crise Dupla</i>		✓
	<i>XY — Céus Estrondosos</i>		✓
	<i>XY — Origens Ancestrais</i>		✓
	<i>XY — TURBOrevolução</i>		✓

	<i>XY — TURBOcolisão</i>		✓
	<i>Gerações</i>		✓
	<i>XY — Fusão de Destinos</i>		✓
	<i>XY — Cerco de Vapor</i>		✓
	<i>XY — Evoluções</i>		✓

Formato Expandido das expansões *Sol e Lua*

Data de legalidade	Nome da série	Padrão	Expandido
	<i>Sol e Lua</i>		✓
	<i>Sol e Lua — Guardiões Ascendentes</i>		✓
	<i>Sol e Lua — Sombras Ardentes</i>		✓
	<i>Lendas Luminescentes</i>		✓
	<i>Sol e Lua — Invasão Carmim</i>		✓
	<i>Sol e Lua — Ultraprisma</i>		✓
	<i>Sol e Lua — Luz Proibida</i>		✓
	<i>Sol e Lua — Tempestade Celestial</i>		✓
	<i>Sol e Lua — Trovões Perdidos</i>		✓
	<i>Sol e Lua — União de Aliados</i>		✓
	<i>Dragões Soberanos</i>		✓
	<i>Sol e Lua — Elos Inquebráveis</i>		✓
	<i>Sol e Lua — Sintonia Mental</i>		✓
	<i>Destinos Ocultos</i>		✓
	<i>Sol e Lua — Eclipse Cósmico</i>		✓

Lançamentos adicionais

Nome do produto	Padrão	Expandido
Coleção do McDonald's de 2011-2021		✓
Kit do Treinador <i>Black & White</i>		✓
Kit do Treinador <i>XY</i>		✓
Kit do Treinador <i>XY — Bisharp e Wigglytuff</i>		✓
Kit do Treinador <i>XY — Latias e Latios</i>		✓
Kit do Treinador <i>XY — Pikachu Mascarado e Suicune</i>		✓
Kit do Treinador — <i>Lycanroc e Raichu de Alola da série Sol e Lua</i>		✓
Kit do Treinador — <i>Sandslash de Alola e Ninetales de Alola da série Sol e Lua</i>		✓
<i>Detetive Pikachu</i>		✓

Cartas promocionais “estrela preta”

Prefixo	Numeração	Padrão	Expandido
BW	01 e superiores		✓
XY	01 e superiores		✓
SM	158 e superiores		✓

5.4.1.2 Programação de lançamento e legalidade

As expansões estão programadas para serem lançadas regularmente com uma média de quatro expansões por ano. As cartas de cada nova expansão se tornarão legais na segunda sexta-feira após o lançamento da expansão nos Estados Unidos.

A data de lançamento e a data de legalidade das cartas promocionais para torneios podem ser confirmadas visitando [a página do status de legalidade de cartas promocionais do Pokémon Estampas Ilustradas](#), que é atualizada mensalmente.

5.4.1.3 Cartas reimpressas nos formatos Padrão e Expandido

Cartas que existiram no formato são ocasionalmente reimpressas em novas expansões. Nestes casos, a versão antiga da carta pode ser jogada se:

- O nome da nova carta for idêntico ao da carta antiga;
- Todos os textos impressos na nova carta forem funcionalmente idênticos ao da carta antiga;

Além disso, desde que atenda aos critérios acima, uma versão mais recente de uma carta que é jogável no formato Padrão ou Expandido pode ser jogada imediatamente nesse formato após seu lançamento.

Considere os seguintes exemplos ao determinar se duas cartas são idênticas:

- Imitador (CES, 127) e Imitador (TRR, 83) são funcionalmente idênticas. Apesar do seu texto ter sido alterado, o efeito descrito permanece inalterado.
- Energia Arco-Íris (CES, 151) e Energia Arco-Íris (TR, 17) *não* são funcionalmente idênticas, já que a antiga “coloca 1 contador de dano” enquanto a mais recente “causa 10 pontos de dano”. Contadores de dano e dano são duas mecânicas diferentes no Pokémon Estampas Ilustradas e não podem ser usadas de forma idêntica.

5.4.1.4 Cartas banidas

A lista de cartas banidas nos torneios pode ser encontrada [aqui](#).

Os resultados dos torneios e sugestões da comunidade continuarão a ser analisados para manter um ambiente saudável de jogo. Principalmente, o formato Expandido será amplamente monitorado, pois existem muitas cartas e potenciais combinações possíveis disponíveis para uso.

5.4.2 Formato Ilimitado

Os baralhos de formato Ilimitado podem conter cartas de todas as expansões do Pokémon Estampas Ilustradas e todas as cartas promocionais que tiverem sido lançadas nos Estados Unidos.

5.4.2.1 Programação de lançamento e legalidade

As cartas de cada nova expansão se tornarão legais na segunda sexta-feira do mês após a expansão ter sido lançada nos Estados Unidos. As expansões estão programadas para serem lançadas regularmente com uma média de quatro expansões por ano.

As cartas promocionais, como as que podem ser encontradas em caixas e coleções do Pokémon Estampas Ilustradas, se tornarão legais na primeira ou terceira sexta-feira após o lançamento da expansão nos Estados Unidos. Esta data de legalidade do uso das cartas em torneios é a mesma em todo o mundo e pode ser confirmada na página de status de legalidade de cartas promocionais do Pokémon Estampas Ilustradas, que é atualizada mensalmente.

5.4.2.2 Cartas reimpressas no formato Ilimitado

Uma vez que não existem restrições ao número de expansões legais para jogo no formato Ilimitado, os jogadores ocasionalmente irão se deparar com cartas de expansões antigas que possuem o mesmo nome de cartas recentes com efeitos completamente diferentes.

Os jogadores ainda poderão incluir as versões antigas da carta nos seus baralhos, porém, a descrição da carta mais recente será usada quando esta carta for usada.

5.4.2.3 Cartas banidas

No momento, não existem cartas banidas no formato Ilimitado.

5.5 Formatos de torneios Limitados

As regras de construção de baralho para formatos Limitados são as seguintes:

- O baralho deve conter exatamente **40 cartas**.
- **Não existe limite** para o número de cartas com o mesmo nome que podem ser incluídas, a não ser que exista restrições descritas em uma própria carta.
- As partidas são jogadas com **4 cartas de Prêmio**.

A Play! Pokémon permite o uso de 3 formatos Limitados em seus torneios sancionados, todos detalhados abaixo.

5.5.1 Selado

Nos eventos Selados, o jogador recebe uma caixa de Desafio Estratégico ou um número predeterminado de pacotes de booster (normalmente entre 4 e 6) do Organizador no início do torneio.

5.5.1.1 Construção de baralho

Os jogadores abrirão seus pacotes de booster quando o Organizador der o sinal e construirão um baralho de 40 cartas utilizando apenas essas cartas (incluindo qualquer carta de sua caixa de Desafio Estratégico) e as cartas de Energia básica que forem fornecidas pelo Organizador.

Os jogadores têm 30 minutos para construir seus baralhos.

5.5.2 Seleção de pacotes de booster

Nos eventos de seleção de pacotes de booster, o Organizador entrega aos jogadores pacotes de booster no início do evento (recomenda-se de 4 a 6 pacotes de booster por jogador). Os jogadores se dividem em grupos do mesmo tamanho, que não devem exceder 8 jogadores, e se sentam em um círculo.

5.5.2.1 Processo de seleção

Quando o Organizador der o sinal, cada jogador abre um pacote de booster sem revelar o seu conteúdo aos outros jogadores. Cada jogador então seleciona uma carta do seu pacote de booster e coloca-a virada para baixo na sua frente.

Uma vez que uma carta for colocada na pilha de um jogador, será considerada selecionada e não poderá ser devolvida ao pacote para ser trocada por outra carta. Os jogadores então passam as cartas restantes, viradas para baixo, para a pessoa à esquerda deles. As cartas selecionadas por cada jogador devem permanecer em segredo durante o processo de seleção.

Cada jogador continua a escolher uma carta entre as cartas que lhes forem passadas até que todas as cartas tenham sido escolhidas. Este processo se repete para cada pacote de booster restante e o padrão se alterna da esquerda para a direita com cada novo pacote que é aberto.

5.5.2.2 Construção de baralho

Após todos os pacotes de booster serem abertos e todas as cartas serem selecionadas, cada jogador constrói um baralho de 40 cartas usando somente as cartas que selecionaram e quaisquer cartas de Energia básica fornecidas pelo Organizador.

Os jogadores têm 30 minutos para construir seus baralhos.

5.5.3 Seleção Desafio Estratégico

Em um evento de Desafio Estratégico, cada jogador recebe uma caixa de Desafio Estratégico do Organizador no início do evento. Os jogadores são separados em 4 grupos e se sentam em círculo.

Quando o Organizador der o sinal, inicialmente, cada jogador abre a sua caixa de evolução contendo 23 cartas, sem revelar o seu conteúdo aos outros jogadores. Os jogadores podem levar alguns minutos para verificar todas estas cartas que poderão ser usadas para construir o seu baralho. Uma vez que tenham terminado, os jogadores deverão colocar estas cartas de volta na caixa de Desafio Estratégico.

5.5.3.1 Processo de seleção

Quando todos estiverem prontos, o Organizador dará o sinal para os jogadores começarem o processo de seleção. Cada jogador abre um pacote de booster sem revelar o seu conteúdo aos outros jogadores. Então, cada jogador escolhe uma carta do seu pacote de booster e coloca em sua caixa, junto com a carta codificada e uma carta de energia básica não holográfica

Depois que um jogador coloca uma carta em sua caixa, ela é considerada escolhida e não pode ser devolvida ao pacote para ser trocada por outra carta. Os jogadores então passam as cartas restantes,

viradas para baixo, para a pessoa à sua esquerda. As cartas escolhidas por cada jogador devem permanecer em segredo durante o processo de seleção.

Cada jogador continua a escolher uma carta entre as cartas que lhes forem passadas até que todas as cartas tenham sido escolhidas. Assim que todas as cartas do pacote de booster tiverem sido pegadas, os jogadores terão um minuto para revisar as cartas que têm até o momento. Este processo se repete para cada pacote de booster restante e o padrão se alterna da esquerda para a direita com cada novo pacote que é aberto.

5.5.3.2 Construção de baralho

Após todos os pacotes de booster serem abertos e todas as cartas serem selecionadas, cada jogador constrói um baralho de 40 cartas usando somente as cartas da sua caixa e quaisquer cartas de Energia básica fornecidas pelo Organizador.

Os jogadores têm 20 minutos para construir seus baralhos.

5.6 Gerenciamento da área de jogo

5.6.1 A área de jogo

As cartas em jogo devem estar organizadas e bem colocadas de forma que os oponentes e os juízes consigam interpretá-las facilmente.

As cartas que são colocadas da mão na área de jogo sem qualquer efeito de outra carta, Habilidade ou efeito são consideradas jogadas quando o jogador fisicamente solta a carta de sua mão. Caso o jogador não queira jogar uma carta, ele não deverá colocá-la na área de jogo. Os limites da área de jogo são definidos de acordo com a imagem no verso.



Imagem A: a área de jogo do Pokémon Estampas Ilustradas

A: Cada baralho deve ser orientado no sentido norte-sul com os lados mais curtos das cartas voltados uns para os outros. As aberturas das capas devem apontar para o oponente.

B: Cada jogador só pode ter uma pilha de descarte. Certas cartas na pilha de descarte podem ser rodadas um pouco para ficarem mais visíveis.

C: As cartas de Prêmio devem estar separadas entre si para assegurar que os dois jogadores e o staff do torneio possam ver de relance quantas cartas de Prêmio cada jogador tem. As cartas de Prêmio devem estar do lado oposto da área de jogo em relação ao baralho e à pilha de descarte do jogador.

D: Mantenha todas as cartas de Energia alinhadas na mesma direção debaixo do Pokémon em jogo e se certifique de que todas as cartas estejam sempre visíveis.

E: Certifique-se de que seus Pokémon no Banco estejam separados uns dos outros e do Pokémon Ativo para que seja claro quais Pokémon têm cartas ligadas a eles.

F: Coloque cartas de Estádio entre os Pokémon Ativos dos jogadores para que a carta esteja visível aos dois.

5.6.1.1 A Zona Perdida

A Zona Perdida de um jogador deve estar localizada diretamente acima das cartas de Prêmio dele e as cartas nela devem estar em uma pilha organizada para que não interfiram com outras cartas em jogo.

5.6.2 Elementos aleatórios

Os jogadores podem usar dois tipos de elementos aleatórios durante uma partida do Pokémon Estampas Ilustradas: moedas ou dados. Os jogadores sempre podem usar o elemento aleatório do seu oponente.

5.6.2.1 Moedas

As moedas podem ser obtidas através de baralhos temáticos pré-construídos, Kits do Treinador e outros produtos especiais do Pokémon Estampas Ilustradas.

Os jogadores devem considerar o seguinte ao escolher usar uma moeda como elemento aleatório:

- Ao jogar uma moeda, ela deve ser segurada na altura do ombro e deve girar completamente pelo menos três vezes antes de cair na mesa.
- As moedas devem cair de maneira mais plana possível sobre a mesa.
- Se os jogadores não concordarem em um resultado, um juiz pode ser chamado para determinar se o resultado é conclusivo ou se a moeda deve ser jogada novamente.
 - Uma vez que um juiz determinar que o resultado é conclusivo, a moeda não poderá ser jogada de novo.
- Jogar moedas fora da área de jogo será considerado inválido e a moeda deverá ser jogada novamente.
 - Toda a superfície exibida dentro do tabuleiro azul e branco na imagem A é considerada a sua área de jogo.

Qualquer moeda lançada em qualquer produto da Pokémon a partir de *EX Ruby & Sapphire* deve ser considerada justa e imparcial.

5.6.2.2 Dados

Os dados podem ser obtidos na Caixa de Treinador Avançado. Dados de 6 lados são permitidos para uso como elementos aleatórios desde que cada dado seja um cubo onde cada lado tenha a mesma área de superfície.

Os jogadores devem considerar o seguinte ao escolher usar um dado como elemento aleatório:

- Os dados usados como elementos aleatórios devem ser transparentes ou translúcidos.
- Os dados devem ter cantos arredondados para que rolem na superfície de jogo.
- Dados devem ter um tamanho apropriado para que o resultado possa ser facilmente entendido pelos jogadores e juízes.
 - Isto inclui o tamanho e as letras ou os números no dado.
- Um dos lados do dado pode ter uma gravação personalizada no lugar do 1 ou do 6 desde que todos os dados personalizados sendo usados pelo jogador tenham o mesmo lado personalizado e que os dois jogadores aprovelem o uso do dado.
- Os números ou pontos nos lados opostos do dado devem somar 7, como, por exemplo, o 1 deve estar do lado oposto do 6. Para determinar se os lados opostos de um dado com lado personalizado somam 7, usa-se o número que foi substituído no lado personalizado.

- Os números pares (2, 4, 6) nos dados devem ser tratados como cara. Os números ímpares (1, 3, 5) devem ser tratados como coroa.

5.7 Embaralhamento e a ordem aleatória dos baralhos

Espera-se que o baralho de cada jogador seja totalmente aleatório no início de cada jogo e durante o jogo, de acordo com os requisitos dos efeitos das cartas. Este processo deve ser realizado na presença do oponente e por um período de tempo razoável. Assegure-se de que as cartas não sejam danificadas ou reveladas enquanto as embaralha.

Assim que as cartas forem embaralhadas, o baralho deve ser oferecido ao oponente para que ele o corte uma vez. Cortar um baralho consiste em criar duas pilhas de cartas separadas, extraíndo uma parte delas da parte superior do baralho e colocando-a debaixo da outra parte. Os jogadores não devem expor nenhuma das cartas do seu oponente ao cortar o baralho.

Ao invés de cortar o baralho, o oponente pode optar por embaralhá-lo. Esta ação deve ser breve e, quando terminar, o dono do baralho tem permissão de cortar o baralho uma vez, como descrito acima. Se o corte for realizado em mais de duas pilhas, considera-se que o baralho foi embaralhado.

5.7.1 Intervenção do juiz

Se um dos jogadores achar que um baralho não está suficientemente embaralhado, imediatamente após ele ter sido embaralhado, ou se um jogador preferir não oferecer seu baralho ao oponente para que o processo se realize, um juiz deve ser chamado para que embaralhe o(s) baralho(s) em questão. Nenhum jogador tem permissão de embaralhar ou cortar depois do juiz ter embaralhado.

5.7.2 Ordem aleatória insuficiente

A falta de ordem aleatória de um baralho é contra as regras e pode gerar penalidade. É do interesse de cada jogador tornar-se confortável com técnicas de embaralhamento rápidas e eficazes.

5.8 Jogo de torneio

5.8.1 Definições

5.8.1.1 Partida

Uma partida de Pokémon Estampas Ilustradas começa quando o tempo alocado começa a ser contado. A partida termina quando ambos os jogadores concordam com o resultado e assinam a guia da partida.

5.8.1.2 Jogo

Um jogo de Pokémon Estampas Ilustradas começa quando é decidido qual será o jogador que jogará primeiro.

Em uma partida melhor de três, após um jogo ser completado, o perdedor daquele jogo decide quem começa o próximo jogo ao invés disso ser determinado jogando uma moeda. Esta decisão é tomada na mesma hora em que uma moeda seria jogada durante a etapa de preparação.

O jogo termina quando qualquer um dos jogadores atinge qualquer uma das condições de vitória necessárias para ser o vencedor.

Em uma partida melhor de três, um jogo também poderá terminar se:

- Se qualquer jogador perder duas partidas. Neste cenário, o jogador oponente será declarado vencedor.
- Se um jogador já tiver perdido uma partida, depois receber penalidades simultâneas de Derrota Mandatória:
 - No formato/rodada Suíça, esta partida será declarada como empate.
 - Em eliminações únicas ou em partidas que precisam de um vencedor, os jogadores então jogarão um jogo de desempate para determinar o vencedor.

5.8.1.3 Turno

Um turno de Pokémon Estampas Ilustradas começa quando o jogador ativo compra uma carta como sua primeira ação. O turno termina quando o jogador ativo completa um ataque válido, indicando ao seu oponente que ele pode prosseguir ao turno seguinte, ou completa qualquer outra ação que estipula que o turno daquele jogador tenha acabado (ex., Resolução do Steven, *CES 145*).

5.8.2 **Começando o jogo**

5.8.2.1 Compra de uma nova mão inicial

Se algum dos jogadores não tiver um Pokémon Básico na própria mão inicial, deverá comprar uma nova mão.

O jogador oponente deverá comprar uma carta extra para cada vez que o outro jogador precisar comprar uma nova mão inicial. Por exemplo, se ambos os jogadores tiveram que comprar 2 mãos e depois o jogador A comprou mais 3 mãos, o jogador B poderá comprar até 3 cartas extras. Estas cartas poderão ser compradas apenas após o jogador A colocar um Pokémon Ativo e o jogador B deverá anunciar quantas cartas ele irá comprar antes de o fazer.

Se alguma daquelas cartas for de um Pokémon Básico, ela poderá ser colocada no Banco. O Pokémon Ativo não deverá ser alterado.

5.8.2.2 Progressão assegurada pelo juiz

Em ocasiões extremamente raras, poderá ocorrer uma situação em que um dos jogadores não consegue comprar um Pokémon Básico, apesar de ter comprado inúmeras mãos iniciais. Isto poderá ocorrer caso aquele jogador tenha um número muito baixo de Pokémon Básicos no seu baralho, por exemplo.

Com o único interesse de preservar o tempo do jogo, o seguinte processo deverá ser iniciado pelo Juiz Principal assim que qualquer um dos jogadores tenha comprado 8 novas mão iniciais sem um Pokémon Básico:

1. Embaralhar o baralho do jogador.
2. Revelar cartas do topo do baralho do jogador até que um Pokémon Básico seja encontrado.
 - a. Separar aquele Pokémon Básico.
3. Embaralhar mais uma vez o baralho daquele jogador.
4. O jogador então compra 6 cartas do topo do seu baralho.
 - a. Adicionar a carta de Pokémon Básico previamente revelada para criar uma mão de 7 cartas.
5. Indicar que o jogo deve prosseguir normalmente a partir de então.
 - a. Uma extensão de tempo pode ser atribuída caso tenham perdido muito tempo neste processo.

5.8.3 **Resolução do jogo**

Quando o tempo acaba, os jogos em progresso não terminam imediatamente. Ao invés disso, o jogador ativo deve continuar o seu turno. Após isso, os jogadores devem jogar três turnos completos extras (+3 turnos).

Caso o tempo acabe durante o Checape Pokémon, não existe jogador ativo, portanto, o próximo turno será o 1º de 3.

Dependendo do formato do torneio, pode ser necessário ou não que cada jogo de uma partida tenha terminado com um vencedor. Por exemplo, os torneios de eliminação única precisam de que cada jogo tenha um vencedor, pois apenas um dos jogadores prosseguirá para a próxima rodada. Porém, os torneios suíços não têm essa necessidade e os jogos poderão terminar sem um vencedor, com o resultado da partida sendo registrado como empate.

As seguintes práticas são usadas para ajudar que os jogos terminem quando estiverem incompletos após o final do tempo, os +3 turnos tiverem passado e o formato demandar que um vencedor seja declarado.

5.8.3.1 Jogos de desempate

Se o tempo acabar em um jogo que precisa de um vencedor, se ambos os jogadores pegarem suas próprias cartas de Prêmio (ou Nocautearem o último Pokémon do seu oponente) ao mesmo tempo, ou se ambos os jogadores receberem uma segunda Derrota Mandatória e não houver nenhuma outra condição a ser cumprida, os jogadores determinarão o vencedor jogando um jogo de desempate.

Os jogadores deverão se preparar como se estivessem jogando um jogo normal, incluindo as 6 cartas de Prêmio e a jogada de moeda para decidir quem joga primeiro. O vencedor do jogo de desempate será o primeiro jogador que ganhar uma vantagem de uma carta de Prêmio contra o seu oponente ou vencer o jogo por qualquer outro método.

Quando acabar o tempo, o jogo de desempate deverá terminar após +3 turnos. Se o jogo de desempate terminar sem um vencedor, o jogo (1,2 ou 3 da partida) permanece incompleto.

5.8.3.2 Resolvendo um jogo que não poderá terminar organicamente

Em ocasiões extremamente raras, jogadores poderão encontrar situações em que será impossível que um jogo chegue a uma conclusão natural sem a assistência de terceiros, por exemplo, quando for impossível que ambos os jogadores peguem mais cartas de Prêmio.

Nestes casos, o seguinte processo deverá ser iniciado pelo Juiz Principal:

1. O tempo da partida deverá ter sido excedido, mais 3 vezes de jogar completadas, e o Juiz Principal deverá considerar:
 - a. Que se trata de um círculo vicioso que será impossível de ser quebrado por qualquer jogador;
 - b. Que as intenções de ambos os jogadores seja apenas evitar sua própria derrota e não prolongar o jogo ao não avançar o estado dele;
 - c. Que a continuação do jogo sem a concessão de qualquer jogador resultaria em um jogo interminável.
2. A partir do momento em que a decisão for tomada, o Juiz Principal informará aos dois jogadores suas considerações. Mais 3 vezes de jogar ocorrerão, sendo a corrente a vez de jogar 0.
3. Caso a partida mantenha-se sem um vencedor após estas vezes de jogar, os jogadores deverão jogar uma partida de desempate para determinar o vencedor do jogo sem resolução.*
4. Se o Juiz Principal observar que a situação irá se repetir durante a partida de desempate, então, o jogo será resolvido da seguinte maneira.
 - a. A partir do momento em que a decisão for tomada, o Juiz Principal informará aos dois jogadores suas considerações. Mais 3 vezes de jogar ocorrerão, sendo a corrente a vez de jogar 0.
 - b. Após este momento, o jogador com melhor classificação durante as rodadas suíças será declarado vencedor daquele jogo.

**Se o Juiz Principal determinar que um círculo vicioso ocorrerá durante algum jogo de desempate, ignore esta etapa e siga imediatamente à etapa 4b.*

5.8.4 Resolução das partidas

5.8.4.1 Cláusula de pontualidade

Para prevenir atrasos ao torneio, os jogadores devem estar presentes para jogar com pontualidade. A cláusula de pontualidade serve como o principal método de desempate para qualquer partida que não tenha um vencedor após o tempo ter acabado e é aplicada adicionalmente a quaisquer outras penalidades que um jogador possa ter recebido devido à sua ausência de uma partida em progresso.

Se um jogador chegou atrasado para a partida ou estava fora da partida sem a permissão de um juiz por qualquer período de tempo durante a rodada, aquele jogador perderá a partida após acabar o tempo e os +3 turnos tenham acontecido.

5.8.4.2 Rodadas em torneios suíços

Estes resultados deverão ser aplicados apenas caso nenhum jogador satisfizer a cláusula de pontualidade.

Tipo de torneio: rodadas Suíças	Tipo de partida: jogo único
Tempo acabou	Resultado da partida
Durante jogo 1	Empate

Tipo de torneio: rodadas Suíças	Tipo de partida: melhor de 3
Tempo acabou	Resultado da partida
Durante jogo 1	Empate
Entre os jogos 1 e 2	O vencedor do jogo 1 vencerá a partida
Durante o jogo 2	O vencedor do jogo 1 vencerá a partida
Entre os jogos 2 e 3	Empate
Durante o jogo 3	Empate

5.8.4.3 Torneio de rodadas de eliminação única

As partidas em torneios de eliminação única não devem terminar em empate, por isso, critérios adicionais de desempate devem ser usados para determinar o resultado de uma partida.

Caso nenhum dos jogadores satisfaça os critérios de desempato (se ambos os jogadores tiverem o mesmo número de cartas de Prêmio restantes, por exemplo), o jogo deverá continuar até que um deles satisfaça um critério de desempate ou vença o jogo imediatamente, o que quer que ocorra primeiro.

Estes resultados deverão ser aplicados apenas caso nenhum jogador satisfizer a cláusula de pontualidade.

Tipo de torneio: eliminação única	Tipo de partida: jogo único
Tempo acabou	Resultado da partida
Durante jogo 1	O jogador com menos cartas de Prêmio restantes vencerá a partida

Tipo de torneio: eliminação única	Tipo de partida: melhor de 3
Tempo acabou	Resultado da partida
Durante jogo 1	O jogador com menos cartas de Prêmio restantes vencerá a partida
Entre os jogos 1 e 2	O vencedor do jogo 1 vencerá a partida
Durante o jogo 2	O vencedor do jogo 1 vencerá a partida
Entre os jogos 2 e 3	O vencedor do jogo de desempate vencerá a partida
Durante o jogo 3	O jogador com menos cartas de Prêmio restantes vencerá a partida

5.8.5 Velocidade de jogo

A velocidade de uma partida de Pokémon Estampas Ilustradas deve ser dinâmica sem ser excessivamente rápida e cada jogador deve receber aproximadamente metade do tempo reservado ao jogo.

O Jogo Organizado Pokémon estabeleceu as diretrizes abaixo para garantir que as ações dentro de um jogo sejam completadas em tempo razoável.

- Embaralhar e preparar a rodada inicial no começo do jogo: 2 minutos
- Embaralhar e procurar no baralho no meio do jogo: 15 segundos
- Realizar as ações de uma carta ou de um ataque: 15 segundos
- Considerar a posição do jogo antes de jogar uma carta: 10 segundos
- Começar a vez de jogar depois que o oponente anunciou o final do seu turno: 5 segundos

Estas são apenas diretrizes e devem ser consideradas no contexto de um jogo normal.

Os jogadores que tentem segmentar os seus turnos para usar consistentemente cada segundo de tempo permitido para estas ações estarão sujeitos a penalidades ligadas a ganho de tempo inadequado.

5.8.6 Extensões de tempo

Os juízes podem emitir extensões de tempo correspondentes ao tempo utilizado para resolver uma questão. O tempo adicional estabelecido deve ser comunicado com clareza a ambos os jogadores e registrado imediatamente pelo juiz.

5.8.7 Anotações

Jogadores podem tomar notas por escrito durante uma partida e podem consultar estas notas a qualquer momento durante aquela partida. Jogadores podem escolher não compartilhar estas notas com outros jogadores, mas um juiz pode pedir para ver as notas de um jogador e exigir uma explicação sempre que necessário.

A folha de anotações de um jogador deve estar completamente livre de texto, seja escrito à mão ou não, antes do começo de cada partida.

Os jogadores devem ser expeditos durante suas anotações e não devem usar um aparelho que envie ou receba mensagens para tomar notas. Um jogador não pode consultar as notas tomadas durante rodadas anteriores enquanto o torneio estiver em andamento. As notas tomadas por escrito durante uma partida não podem ser dadas a outros jogadores durante o torneio.

Já que um juiz pode pedir para ver as notas de um jogador durante uma partida em andamento, o uso de códigos, cifras, abreviações ou qualquer outro método usado para esconder o significado da informação não é permitido. Além disso, as notas tomadas por um jogador não podem conter informações falsas cuja intenção seja enganar o staff do torneio. Caso o juiz exija um esclarecimento ou a tradução das notas tomadas em outro idioma que não seja o do staff do torneio, o jogador deverá fornecê-los.

6 Regras do torneio para outros produtos

O guia de regras, formatos e penalidades em outros jogos encontra-se em um documento separado.

Os documentos sobre videogame e Pokémon GO podem ser acessados na [seção Regras e Recursos](#) do site oficial da Pokémon.

A documentação da série de Campeonatos de Pokémon UNITE pode ser encontrada [na página da série de Campeonatos de Pokémon UNITE](#).

7 Violação de regras e penalidades

7.1 Introdução

Os protocolos e procedimentos Play! Pokémon têm como objetivo promover um espírito competitivo saudável em todos os torneios Play! Pokémon. Entretanto, algumas situações poderão ocorrer, intencionalmente ou não, em que participantes não se adéquem às regras do torneio ou ao código de conduta. O não cumprimento destas regras poderá resultar em penalidades a um jogador.

As penalidades normalmente constituem ajustes realizados para anular qualquer potencial vantagem adquirida ou interrupções causadas por violações de regras em um jogo em andamento ou no próximo jogo do jogador.

Os jogadores devem sempre acatar as condições de uma penalidade imposta sobre o oponente. Por exemplo, se uma penalidade de Derrota Mandatória for dada a qualquer jogador, os jogadores não podem conceder o jogo para evitar que a penalidade de Derrota Mandatória seja aplicada.

7.2 Tipos de penalidades

Apesar das maneiras em que as penalidades possam ser impostas sejam diferentes em jogos de Pokémon Estampas Ilustradas ou videogame, as definições e aplicações destas penalidades serão as mesmas em ambas as modalidades.

As penalidades abaixo estão representadas em ordem de severidade, da menor para a maior, desde a advertência verbal (Precaução) até a expulsão do torneio (Desqualificação).

Estas são as únicas penalidades que devem ser aplicadas em torneios Play! Pokémon. Os juízes não podem aplicar nenhuma outra penalidade que não esteja listada abaixo, ou ainda, modificá-las de maneira alguma.

7.2.1 Precaução (C)

A precaução é uma nota verbal ao jogador de que uma violação das regras ocorreu.

7.2.2 Advertência (W)

A advertência inclui uma nota verbal ao jogador de que uma violação das regras ocorreu e um registro por escrito desta nota.

Atenção: a decisão final sobre quais penalidades devem ser emitidas aos jogadores e quando é do Juiz Principal do evento. Embora o Organizador e outros juízes possam emitir penalidades, eles devem sempre conferir com o Juiz Principal antes de emitir uma penalidade mais severa do que uma

Advertência. Além disso, todas as **Precauções** e **Advertências** emitidas por qualquer juiz ou pelo Organizador devem ser reportadas ao Juiz Principal do evento.

7.2.3 Carta de Prêmio Dupla (DPC)

7.2.3.1 Definição

A penalidade de Carta de Prêmio Dupla é exclusiva ao Pokémon Estampas Ilustradas e é usada quando um erro cometido afeta de maneira significativa o estado do jogo e não há uma solução clara para a questão ou quando uma Advertência foi dada e uma penalidade de Carta de Prêmio Quádrupla seria severa demais.

7.2.3.2 Aplicação

Depois que um jogador receber uma penalidade de Carta de Prêmio Dupla, o oponente do jogador infrator é informado de que, para ganhar o jogo, precisa pegar duas cartas de Prêmio a menos do que seria normalmente necessário de acordo com o formato (ou seja, vencerá o jogo quando tiver duas cartas de Prêmio restantes).

Se o oponente tiver apenas uma ou duas cartas de Prêmio restantes no momento da penalidade, o jogo terminará imediatamente e o oponente vencerá.

7.2.4 Carta de Prêmio Quádrupla (QPC)

7.2.4.1 Definição

A penalidade de Carta de Prêmio Quádrupla é usada quando um erro cometido afeta de maneira muito grave o estado do jogo e não há uma solução clara para a questão, mas uma penalidade de Derrota Mandatória seria severa demais.

7.2.4.2 Aplicação

Depois que um jogador recebe uma penalidade de Carta de Prêmio Quádrupla, o oponente do jogador infrator é informado de que, para ganhar o jogo, precisa pegar quatro cartas de Prêmio a menos do que seria normalmente necessário de acordo com o formato (ou seja, vencerá o jogo quando tiver quatro cartas de Prêmio restantes).

Se o oponente tiver quatro ou menos cartas de Prêmio restantes no momento da penalidade, o jogo terminará imediatamente e o oponente vencerá.

7.2.5 Derrota Mandatória (GL)

7.2.5.1 Definição

A penalidade Derrota Mandatória geralmente é usada quando um erro cometido tem um impacto grave no estado do jogo a ponto de o jogo não poder continuar de forma alguma. Esta penalidade também é usada para outros erros ou problemas graves de procedimento.

7.2.5.2 Aplicação

Ao emitir uma Derrota Mandatória durante um jogo ativo, ele é marcado como uma derrota para o jogador que recebeu a penalidade.

Em casos extremos onde os dois jogadores cometeram erros graves, uma Derrota Mandatória poderá ser emitida a ambos. Uma única partida encerrada desta forma não é considerada empate, ela é registrada sem nenhum vencedor.

Se esta penalidade for emitida entre rodadas, a penalidade será aplicada no próximo jogo do jogador.

7.2.6 **Derrota na Partida (DP)**

7.2.6.1 Definição

A penalidade Derrota na Partida pode ser usada quando a infração de Conduta de Jogador de um dos jogadores seja irreparável e comprometa a integridade de uma partida, e não só um jogo único.

Circunstâncias como estas normalmente resultam em um jogador impedido de participar da partida pelo desconforto extremo causado pelo comportamento do oponente.

7.2.6.2 Aplicação

Ao conceder uma penalidade Derrota na Partida durante um jogo ativo, o jogo será registrado como derrota para o jogador que receber a penalidade.

Se esta penalidade for emitida entre rodadas, a penalidade será aplicada na próxima partida do jogador.

7.2.7 **Desqualificação (DQ)**

7.2.7.1 Definição

Desqualificação é a penalidade mais grave que pode ser emitida em um torneio. Seu uso deve ser estritamente reservado para os casos mais extremos, onde as ações de um jogador (sejam intencionais ou não) tenham um impacto significativamente negativo na integridade ou operação de todo o evento.

Os jogadores que receberem esta penalidade serão removidos do torneio e não terão direito a nenhum prêmio.

7.2.7.2 Aplicação (suízo)

Se um jogador for desqualificado em rodadas de sistema suízo enquanto a partida estiver em andamento, aquele jogador também deverá receber uma Derrota na Partida para a partida atual que ainda tenha que completar. Em seguida, a desqualificação será aplicada.

Se um jogador for desqualificado durante as rodadas de sistema suízo enquanto não estiver participando de uma partida em andamento, a desqualificação será aplicada imediatamente.

7.2.7.3 Aplicação (eliminação única)

Durante rodadas de eliminação única, jogadores que tenham sido desqualificados também receberão uma Derrota na Partida para a sua partida de eliminação única mais recente.

Se um jogador for desqualificado enquanto uma partida de eliminação única estiver em andamento, as derrotas serão aplicadas à rodada corrente.

Se o jogador for desqualificado durante rodadas de eliminação única e não estiver participando de uma partida em andamento, as derrotas serão aplicadas à rodada concluída mais recente, e o oponente avançará, caso elegível.

7.3 Categorias de penalidade

7.3.1 Conduta do jogador (Categoria A)

As infrações dentro da categoria de Conduta do jogador incluem todas aquelas que não estão de acordo com as regras de participação de torneio de maneira mais geral.

7.3.1.1 A.1. Erro de procedimento

Menor: Precaução	Grave: Advertência	Gravíssimo: Derrota Mandatória
------------------	--------------------	--------------------------------

Erros de procedimento têm um impacto na progressão fluida e ininterrupta do torneio, não apenas ao jogador e jogadores envolvidos, mas também, potencialmente ao staff e a grupos maiores de participantes.

a. Erros de procedimento menores não causam qualquer atraso ou inconveniência substancial ao prosseguimento do torneio e podem ser resolvidos quase imediatamente.

Exemplos podem incluir:

- Um jogador acidentalmente acessa a área designada "apenas ao staff".
 - Um jogador se esquece de assinar a guia da partida ao deixar a área de jogo, mas é chamado de volta imediatamente por um membro do staff.
-

b. Erros de procedimento graves possuem o potencial de causar atrasos ao torneio ou causar uma inconveniência aos jogadores nos arredores enquanto o erro é resolvido.

Exemplos podem incluir:

- Um jogador chega atrasado para uma partida (menos de 5 minutos).
- Um jogador não pode fornecer os marcadores apropriados de Condição Especial para efeitos de cartas em seu baralho.

- Um jogador se esquece de assinar a guia da partida ao deixar a área de jogo, causando um atraso ao prosseguimento do torneio enquanto o staff busca pelo jogador.

c. Erros de procedimento gravíssimos não causam apenas interrupções no torneio, como também podem potencialmente afetar negativamente a experiência de terceiros.

Exemplos podem incluir:

- Um jogador chega atrasado para uma partida (mais de 5 minutos).
- Um jogador se senta em uma mesa errada e joga contra o oponente errado.
- Um jogador se esquece de assinar a guia da partida ao deixar a área de jogo e não pode ser localizado antes do início da próxima rodada.

7.3.1.2 A.2. Conduta antiesportiva

Menor: Advertência	Grave: Derrota na Partida	Gravíssima: Desqualificação
--------------------	---------------------------	-----------------------------

As infrações de conduta antiesportiva são causadas devido à conduta pessoal inadequada de um participante do torneio que resulta em um problema à experiência de terceiros.

a. Erros de conduta antiesportiva menores são caracterizados por falhas menores de julgamento que resultam em um incidente controlado, ou prejudicam um grupo pequeno de participantes.

Exemplos podem incluir:

- Um jogador usa linguagem inapropriada por aborrecimento ou durante uma conversa com um amigo.
- Um jogador atrapalha uma partida em andamento.
- Um jogador deixa embalagens de alimento ou outros resíduos na área de jogo após a sua partida ter terminado.

b. Erros de conduta antiesportiva graves são caracterizados por comportamentos que demonstram falta de respeito ou consideração ao jogo justo ou ao aproveitamento do evento por outros participantes.

Exemplos podem incluir:

- Um jogador tenta distrair ou intimidar o seu oponente levando-o a uma jogada errada.
- Violações involuntárias da [Política de Inclusão do Play! Pokémon](#) que possam causar incômodo ou estresse a outros jogadores.
- Um jogador se recusa a cooperar com as regras do torneio, como assinar a guia da partida.

- Durante uma partida, um jogador realiza jogadas legais que não têm quaisquer efeitos no progresso do jogo ou prossegue propositalmente devagar apenas para manipular o tempo restante de uma partida. (TCG)
- Tentativa de ver a tela do oponente para obter vantagem. (VG)

c. Erros de conduta antiesportiva gravíssimos são caracterizados pela total falta de cumprimento às Normas de Conduta Play! Pokémon e contribui ativamente à perturbação de um ambiente seguro e familiar.

Exemplos podem incluir:

- O uso de linguagem ofensiva, difamação, ameaças físicas ou insultos a qualquer participante.
- Violações deliberadas da [Política de Inclusão do Play! Pokémon](#), feitas com a intenção de provocar ou causar estresse a outros jogadores.
- Agressão, roubo ou qualquer outra atividade considerada criminosa.
- Mentir deliberadamente para o staff do torneio, como, por exemplo, durante uma investigação.
- Suborno ou extorsão de outros jogadores.
- Influenciar o resultado de uma partida por meios aleatórios ou através de outros métodos não permitidos.

7.3.1.3 A.3. Trapaça

		Gravíssima: Desqualificação
--	--	-----------------------------

Não existe lugar nos eventos Play! Pokémon para jogadores que trapaceiam para ganhar vantagem sobre seu oponente. Portanto, qualquer tipo de trapaceia é considerado uma penalidade gravíssima e garante desqualificação.

Exemplos podem incluir:

- Solicitar ou conseguir informações privadas de jogo, como o conteúdo da mão do oponente, de uma fonte externa durante o progresso de um jogo.
- Comprar cartas a mais intencionalmente, ou pegar cartas da pilha de descarte e colocá-las de volta no seu baralho ou mão. (TCG)
- Ajustar arbitrariamente os marcadores de Condições Especiais ou de dano em qualquer Pokémon em jogo. (TCG)
- Manipular ou não embaralhar o suficiente o baralho intencionalmente para conseguir acesso a uma carta ou cartas. (TCG)
- Usar um console de videogame com firmware personalizada. (VG)
- Compartilhamento de contas (VG, *Pokémon GO* e *Pokémon UNITE*), manipulação de GPS, contas múltiplas (*GO* e *UNITE*)

7.3.2 Guia de penalidades do Pokémon Estampas Ilustradas (Categoria B)

7.3.2.1 B.1. Erro de jogo

Menor: Advertência	Grave: Carta de Prêmio Dupla	Gravíssimo: Derrota Mandatória
--------------------	------------------------------	--------------------------------

Erros de jogo do Pokémon Estampas Ilustradas são infrações cometidas durante um jogo em andamento. Eles normalmente acontecem por mecânicas de jogo não realizadas ou mal executadas.

a. Erros de jogo menores quase não afetam o progresso de um jogo e podem ser corrigidos ou retornados com o menor esforço possível. Muitos erros genuínos realizados durante o início de uma partida de Pokémon Estampas Ilustradas são classificados como menores, e podem ser reclassificados como graves caso não sejam identificados ou retificados imediatamente.

Exemplos podem incluir:

- Colocar uma carta na mão sem revelá-la ao oponente quando uma carta afirma que isso deve ser feito.
- Declarar um ataque sem ter a quantidade necessária de Energia.
- Deixar de posicionar as cartas de Prêmio no começo do jogo.
- Contribuir para um erro de jogo de um oponente ao não acompanhar as ações e mecânicas de jogo.

b. Erros de jogo graves resultam em algumas confusões irreversíveis ao estado de um jogo que não podem ser retornadas completamente ou causam vantagem mesmo com ações corretivas. Erros que resultam em um jogador adquirir acesso ilícito ao conhecimento ou cartas que necessitam de um envolvimento substancial de um juiz para sua correção, ou que tenham passado despercebidos por tempo o bastante para influenciar o jogo podem ser classificados como graves.

Exemplos podem incluir:

- Comprar uma carta a mais.
 - Pegar uma carta de Prêmio sem Nocautear um Pokémon, ou pegar cartas demais após Nocautear um Pokémon.
 - Usar e completar todos os efeitos de uma Habilidade, quando uma carta em jogo previne o seu uso.
 - Ligar mais de uma carta de Energia em um turno sem usar um efeito que permita isto.
 - Deixar de posicionar as cartas de Prêmio no começo do jogo, resultando em um acesso potencial a seis cartas adicionais em uma ou duas buscas no baralho.
-

c. **Erros de jogo gravíssimos** resultam em um estado de jogo prejudicado de maneira tão irreversível que nem um juiz possa corrigi-lo de maneira razoável a ponto de o jogo poder prosseguir de maneira aceitável sem que sua integridade seja comprometida.

Exemplos podem incluir:

- Embaralhar as cartas de Prêmio no seu baralho sem o uso do efeito de uma carta.
- Pegar ou retirar cartas de um jogo em andamento antes que a guia da partida seja assinada mostrando que ambos os jogadores estão de acordo com o resultado.
- Deixar de posicionar as cartas de Prêmio no começo do jogo, resultando em um acesso potencial a seis cartas adicionais em três ou mais buscas no baralho.

7.3.2.2 B.2. Legalidade de baralho

Menor: Advertência		Gravíssimo: Derrota Mandatória
--------------------	--	--------------------------------

Infrações da categoria legalidade de baralho incluem todos os problemas identificados devido a cartas no baralho que não são legais para torneio, seja pela sua condição, idioma ou restrição do formato. Além da avaliação de uma penalidade, a carta ou cartas em questão deverão ser trocadas em todos os casos.

Os problemas podem ser causados pelas próprias cartas, capas ou pela correspondência da lista de baralho. Em casos relacionados à lista de baralho, o conteúdo de um baralho deve sempre ter prioridade sobre o baralho físico. Qualquer discrepância entre os dois deverá ser corrigida modificando o baralho físico.

Caso uma lista de baralho contenha menos de 60 cartas, cartas que não sejam legais para jogo ou cartas que não possam ser identificadas facilmente com as informações fornecidas, a lista de baralho deverá ser legalizada adicionando o número apropriado de cartas de Energia básica de escolha do jogador. Em seguida, o baralho físico deverá ser alterado de acordo.

a. **Erros de legalidade de baralho menores** são infrações que oferecem poucas oportunidades de um jogador ganhar vantagem como resultado.

Exemplos podem incluir:

- As capas do jogador possuem marcas de uso normais que resultam em arranhões ou marcações em todas as cartas do baralho.
- Um punhado de cartas do baralho de um jogador possuem defeitos de fabricação no verso das capas. Porém, a combinação das cartas não cria um padrão que possa oferecer uma vantagem significativa ao jogador.
- O baralho contém 4 cópias de Pikachu, mas não lista o número de colecionador. Porém, existe apenas uma carta com o nome Pikachu na série, fazendo com que a carta possa ser identificada sem problemas.

b. Erros de legalidade de baralho gravíssimos são infrações que podem resultar na oportunidade de um jogador ganhar vantagem, normalmente através de ambiguidade ou discrepância causada pela disparidade entre a lista de baralho e o baralho físico, ou por um padrão de cartas marcadas.

Se um juiz puder estabelecer razoavelmente que este problema foi causado por uma atitude intencional do jogador, esta infração deverá ser recategorizada como A.3. Trapaça.

Exemplos podem incluir:

- A lista de baralho ou o baralho não contém 60 cartas.
- O baralho do jogador contém 3 cartas de Ultra Bola e 2 cartas de Elixir Máximo, mas a sua lista de cartas contém 2 cartas de Ultra Bola e 3 cartas de Elixir Máximo.
- As capas das cartas de Energia Especial no baralho de um jogador são ligeiramente mais longas do que o resto.
- Em um torneio de formato Padrão, a lista de baralho ou o baralho contém cinco cópias de Energias Incolor Dupla.
- A lista de cartas contém duas cópias da carta de Electivire (*Sol e Lua — Trovões Perdidos*, 72/214), mas o baralho contém duas cópias da carta Electivire (*XY — Punhos Furiosos*, 30/111).
- Uma carta no baralho do jogador foi danificada e criou uma marca de desgaste visível na parte de trás da capa, permitindo que a carta seja facilmente identificada quando está virada para baixo.

7.3.2.3 B.3. Ritmo do jogo

Menor: Advertência		Gravíssimo: Carta de Prêmio Dupla
--------------------	--	-----------------------------------

Os jogadores devem tomar cuidado para jogar de uma maneira que mantenha a velocidade do jogo animada, independente da complexidade da situação. Infrações relacionadas ao ritmo do jogo ocorrem quando as ações (ou falta de ações) de um jogador afetam o ritmo do jogo de maneira que cause uma desvantagem para o oponente. Além da penalidade recomendada, o juiz poderá emitir uma extensão de tempo para compensar esta desvantagem.

Confira as regras na [Seção 5.8.5](#) para determinar qual é a quantidade de tempo razoável para completar uma ação no jogo.

a. Infrações de ritmo do jogo menores são incidentes isolados que podem ocorrer devido a tomada de decisões lentas ou tensão devido a cenários complexos.

Exemplos podem incluir:

- Você procura repetidas vezes no seu baralho, mão ou pilha de descarte ao realizar o efeito de uma carta.

- Você conta ou procura no seu baralho ou pilha de descarte (ou do seu oponente) mais de uma vez em um curto período de tempo.
- Você é excessivamente lento ao decidir a qual Pokémon ligar uma carta de Energia.
- Se adiantar ao passo do ataque do seu oponente ao colocar contadores de dano no seu Pokémon antes do jogador ter anunciado qual ataque ele está usando.

b. Infrações de ritmo do jogo graves devem ser avaliadas quando houver repetições de ações que afetem o ritmo de um ou mais jogos de uma partida.

Exemplos podem incluir:

- Lentidão que se torne habitual ao escolher alvos para receber ou resolver efeitos/ou danos.
- Ritmo de jogo medíocre que não melhore mesmo após receber uma penalização.

7.3.3 Guia de regras de penalidades de videogame (Categoria C)

7.3.3.1 C.1. Erro de jogo

Menor: Advertência		Gravíssimo: Derrota Mandatória
--------------------	--	--------------------------------

Erros de jogo de videogame são infrações cometidas durante uma partida em andamento. Estas infrações são normalmente causadas pelo manuseio incorreto do console (ou outro equipamento) ao jogar um jogo.

a. Erros de jogo menores possuem um efeito breve e reversível na progressão de um jogo.

Exemplos podem incluir:

- Segurar ou mover o console de forma que o jogo congele temporariamente (resultando em um atraso na partida).
- Atrasar o início de uma partida pois o jogador precisa encontrar um carregador.

b. Erros de jogo gravíssimos normalmente levam a perdas irreparáveis de um jogo em progresso.

Exemplos podem incluir:

- Segurar ou mover o console de forma que o jogo congele sem a possibilidade de voltar a funcionar (e uma das partes pode ser denominada responsável por isso).
- Remoção do cartucho no meio da partida ou acabar a bateria de um sistema de videogame.

7.3.3.2 C.2. Legalidade de equipe

Menor: Advertência	Grave: Derrota Mandatória	Gravíssima: Desqualificação
--------------------	---------------------------	-----------------------------

Infrações de legalidade de equipe incluem todos os problemas encontrados na Equipe de Batalha de um jogador. Estes problemas normalmente são causados pela divergência entre os Pokémon ou itens segurados da Equipe de Batalha e os detalhes da lista de equipe.

Em todos os casos, o conteúdo da lista de equipe tem sempre prioridade sobre o conteúdo da Equipe de Batalha. Qualquer discrepância entre as duas deverá ser corrigida modificando a Equipe de Batalha para remover os Pokémon ou itens segurados problemáticos.

Então, se o Pokémon ou item descrito na lista de equipe estiver disponível de forma imediata, o jogador deverá ter a oportunidade de adicionar o Pokémon ou item correto à sua equipe. Caso o jogador não consiga realizar isso, os espaços previamente ocupados pelo Pokémon ou itens segurados problemáticos deverão ficar vazios.

Se isto resultar em um jogador tendo menos do que quatro Pokémon disponíveis na Equipe de Batalha dele, a infração deve ser escalada.

a. Erros de equipes menores são discrepâncias entre os Pokémon ou itens segurados na Equipe de Batalha de um jogador e a lista de equipe que *não* garantem possíveis vantagens ao jogador.

Exemplos podem incluir:

- A Equipe de Batalha contém Gastrodon (Mar Ocidental), mas a lista de equipe consta como Gastrodon (Mar Oriental).
- Um Pokémon sem gênero está listado como macho ou fêmea na lista de equipe.
- Um Pokémon está listado sem informações precisas sobre a forma, mas outras informações contidas na lista de equipe deixam claro qual forma está sendo usada.
 - Exemplo 1: Rotom Calor está na Equipe de Batalha, mas a lista de equipe consta apenas como Rotom com o movimento exclusivo *Overheat* no set de movimentos.
 - Exemplo 2: a Equipe de Batalha contém Landorus Forma Therian, mas a lista de equipe consta apenas como Landorus com a Habilidade exclusiva da forma *Intimidate*.

b. Erros de equipes graves são discrepâncias entre os Pokémon ou itens segurados na Equipe de Batalha de um jogador e a lista de equipe *que* garantem uma possível vantagem ao jogador.

Exemplos podem incluir:

- Um Pokémon que pode ser de qualquer gênero é macho na Equipe de Batalha, mas está listado como fêmea na lista de equipe, ou vice-versa.
- Um Pokémon na Equipe de Batalha que sabe o movimento *Thunder Wave*, mas o movimento consta como *Thunder* na lista de equipe.

- As características de um Pokémon não estão listadas ou estão listadas incorretamente na lista de equipe.
 - Um Pokémon está listado sem informações precisas sobre a forma, e não há informações contidas na lista de equipe que deixem claro qual forma está sendo usada.
 - Exemplo 1: a Equipe de Batalha contém Rotom Lavagem, mas a lista de equipe consta apenas como Rotom e o staff do evento não consegue determinar a forma correta ao conferir o set de movimentos.
 - Exemplo 2: a Equipe de Batalha contém Landorus Forma Therian mas a lista de equipe contém apenas Landorus e o campo de Habilidades na lista de equipe foi deixado em branco ou lista *Sheer Force*.
-

c. Erros de equipes gravíssimos ocorrem quando ferramentas oficiais indicam que um Pokémon foi ilegalmente manipulado ou a equipe do jogador não contém Pokémon suficientes para continuar no torneio.

Exemplos podem incluir:

- Um jogador ter menos de quatro Pokémon disponíveis após receber penalidades.
- Qualquer indicação por via oficial de que um Pokémon foi ilegalmente manipulado, como a Equipe de Batalha de um jogador não passar na verificação eletrônica de equipe.

7.4 Desvio de penalidades recomendadas

O Jogo Organizado Pokémon reconhece que existem muitos fatores que podem pesar sobre vereditos individuais e pede aos Professores que avaliem cada situação de acordo com o seu potencial de criar vantagens ou confundir o estado do jogo. Para garantir isso, o programa Play! Pokémon adota um *guia de normas* e não *regras* quando se trata de penalidades.

As penalidades por infrações são simplesmente recomendações e podem ser aumentadas ou diminuídas em gravidade de acordo com as circunstâncias individuais da situação, que podem incluir o ponto em que o erro foi percebido e a facilidade com a qual a ação correspondente possa ser revertida.

7.4.1 Reversão

Por exemplo, considere o ato errôneo de jogar duas cartas de Apoiador em um único turno. Em muitos casos como este, não será possível mitigar o impacto causado sem avaliar uma penalidade que diminua qualquer potencial vantagem recebida, como o cenário abaixo ilustra.

Situação: Bernardo joga Lílian (UPR, 125). Mais adiante, no mesmo turno, Bernardo também joga Marte (UPR, 128) e compra duas cartas. Ele também descarta uma carta aleatória da mão do seu oponente. Bernardo então percebe o seu erro e chama um juiz.

Correção de estado do jogo: o Juiz, Professor Elm, consegue colocar de volta a carta correta na mão do oponente, já que esta carta é conhecida por ambos os jogadores. Porém, o oponente não consegue verificar quais cartas na mão de Bernardo foram compradas pela ação de Marte. Portanto, Professor Elm deve escolher duas cartas aleatórias para colocar de volta no baralho. Após o estado do jogo ter sido restaurado o máximo possível, Marte volta à mão de Bernardo.

Avaliação de penalidade: Bernardo recebe uma penalidade de Carta de Prêmio Dupla, para diminuir a vantagem potencial ao acessar duas cartas novas do seu baralho, além de ter conhecimento de uma das cartas na mão do seu oponente.

Porém, se a ação do jogo puder ser revertida a um ponto em que a segunda carta de Apoiador nunca foi jogada, isto pode levar o juiz a reavaliar a penalidade (diminuir a severidade).

Situação: Bernardo joga Lílian (UPR, 125). Mais adiante, no mesmo turno, Bernardo também joga Guzma (BUS, 115) e troca o Pokémon Ativo do seu oponente com um Pokémon do Banco dele. Em seguida, ele também troca o seu Pokémon Ativo por um Pokémon no seu Banco. Porém, Bernardo percebe o seu erro e chama um juiz.

Correção de estado do jogo: O juiz, Professor Elm, consegue determinar quais Pokémon estavam no Campo Ativo antes de Guzma ter sido jogado e os retorna ao jogo. Após o estado do jogo ter sido restaurado, Guzma volta à mão de Bernardo.

Avaliação de penalidade: Bernardo recebe uma Advertência para lembrá-lo da necessidade de controlar o seu jogo e registrar o incidente no relatório de penalidade do torneio.

Finalmente, se a ação resultar em um estado de jogo que é irreparável, o curso mais apropriado será aplicar uma penalidade maior (aumentar a severidade).

Situação: Bernardo joga Lílian (UPR, 125). Mais adiante, no mesmo turno, Bernardo também joga Cíntia (UPR 119) e embaralha a sua mão no seu baralho. Bernardo então percebe o seu erro e chama um juiz.

Correção de estado do jogo: o Juiz, Professor Elm, não consegue determinar quais cartas estavam na mão de Bernardo antes de Cíntia ter sido jogada. Nenhuma ação corretiva pode ser tomada.

Avaliação de penalidade: Bernardo recebe uma Derrota Mandatória. Nenhuma outra penalidade consegue mitigar adequadamente o dano feito ao estado do jogo quando Bernardo jogou uma segunda carta de Apoiador e embaralhou cartas de sua mão.

Outros fatores que podem influenciar a decisão de aumentar ou diminuir uma penalidade incluem o ponto em que um erro foi identificado. Se a ação ainda não tiver sido completada inteiramente, por exemplo, existem mais oportunidades de reverter qualquer impacto causado.

7.4.2 Infrações repetidas

Um dos propósitos das penalidades é educar cada jogador sobre seu erro e lembrá-lo de tomar mais cuidado ao completar ações do jogo e interagir com outros em torneios. Porém, caso as infrações se repitam, pode ser apropriado aumentar a penalidade para cada infração subsequente para reforçar a necessidade de aderir às regras de torneios Play! Pokémon.

7.4.3 Idade e experiência

Considere a idade, experiência e classificação atual do jogador. Apesar de não serem fatores relevantes na maioria dos casos, os Professores devem sempre estar cientes de que erros podem ser realizados por falta de experiência ou pela intimidação de jogar em um ambiente competitivo.

Os jogadores que cometem mais de um tipo de infração durante um evento muitas vezes estão genuinamente desinformados: os torneios competitivos podem ser intimidadores e há muito o que aprender sobre procedimentos, etiqueta e lealdade no jogo. Também pode ser angustiante competir por prêmios na idade que alguns dos nossos jogadores têm e eles devem receber todas as chances de aprender sobre o jogo e sobre o sistema Play! Pokémon.

7.5 Aplicação de penalidades

Os Professores Play! Pokémon tentam criar experiências divertidas, seguras e sem estresse para nossos jogadores. Por isso, devem lidar com a emissão de penalidades da forma mais discreta e educada possível.

Quando uma penalidade é avaliada e aplicada, a aplicação deve incluir sempre o seguinte:

- Uma explicação do motivo das ações do jogador não serem permitidas;
- Como a penalidade irá impactar o jogador no torneio;
- Um lembrete que o jogador poderá sempre apelar esta ou qualquer outra penalidade com o Juiz Principal.

7.5.1 Discutindo penalidades

Devido à natureza de algumas infrações, em alguns casos, é inevitável que grande parte da comunidade de jogadores tome conhecimento de penalidades aplicadas em certas circunstâncias. Porém, é importante que os Professores Pokémon tratem informações de penalidades com sensibilidade para prevenir qualquer inconveniente aos envolvidos.

Penalidades discutidas publicamente para fins de treinamento deverão sempre permanecer anônimas e o histórico de penalidade de jogadores específicos só deve ser compartilhado entre Professores quando isto for relevante.

Os juízes também devem abster-se de compartilhar uma opinião pública sobre decisões e penalidades que aconteceram e que não presenciaram. Os muitos e variados fatores que um juiz deve considerar ao aplicar uma penalidade são facilmente negligenciados ou deturpados ou distorcidos em um fórum social. Não fornecer comentários evita o compartilhamento de um ponto de vista sem todas as informações que possa acidentalmente enfraquecer outro juiz.

7.6 Relatório de penalidades

O Jogo Organizado Pokémon mantém um registro do histórico de penalidades de cada jogador para diferenciar as repetições intencionais de infrações das ocorrências não intencionais e para determinar se uma medida a longo prazo deve ser tomada.

Para que isto aconteça de maneira adequada, a seguinte documentação deverá ser enviada ao Jogo Organizado Pokémon através do serviço de atendimento ao cliente da Play! Pokémon após o final do torneio.

7.6.1 Relatório de penalidades de torneio

O relatório de penalidades de torneio contém todos os detalhes de todas as penalidades avaliadas durante qualquer torneio.

Para criar um relatório de penalidades de torneio, uma planilha no formato .csv com os seguintes cabeçalhos deverá ser criada:

ID de torneio	Rodada em que o problema ocorreu (<i>Round of Issue</i>)	ID de jogador do juiz (<i>Judge Player ID</i>)	ID de jogador do jogador (<i>Player Player ID</i>)	Categoria	Severidade (<i>Severity</i>)	Penalidades (<i>Penalty</i>)	Notas
XX-XX-XXXXXX	1	XXXXXX	XXXXXX	A	Menor	Aviso	

Cada penalidade relatada deve ser completada em uma nova linha.

Após ter sido preenchido, o arquivo deverá ser anexado e enviado através da ferramenta de Relatório de Torneio do portal de atendimento ao cliente do Play! Pokémon dentro de sete (7) dias após a conclusão de um evento. Selecione “Súmula de Penalidades” (*Penalty Summary*) no menu. O assunto do seu envio deve ser “Relatório de penalidades: XX-XX-XXXXXX”, onde XX-XX-XXXXXX é a ID do torneio.

7.6.2 Relatórios de desqualificação

Em caso de desqualificação, é de responsabilidade do Juiz Principal enviar um relatório completo do incidente ao Jogo Organizado Pokémon. Este relatório deve detalhar os fatores que contribuíram para a decisão de emitir a penalidade e os nomes e ID de jogador de todos os Professores que estavam presentes no momento do incidente.

Após ter sido preenchido, o arquivo deverá ser anexado e enviado através da ferramenta de Relatório de Torneio do portal de atendimento ao cliente da Play! Pokémon dentro de sete (7) dias após a conclusão de um evento. Selecione “Relatório de Desqualificação” (*Disqualification Report*) no menu.

Um relatório de desqualificação deve ser enviado após qualquer desqualificação emitida em um evento da série de Campeonatos. O não envio repetido de um relatório completo pode resultar em ação disciplinar, incluindo a inelegibilidade para ocupar cargos de liderança em eventos futuros.

7.7 Ação disciplinar

O Jogo Organizado Pokémon se reserva o direito de tomar medidas disciplinares contra qualquer jogador por infrações de regras. A ação disciplinar é determinada pela gravidade e ocorrência. Tais ações podem incluir a suspensão do jogador em questão do programa. Nestes casos, os jogadores serão notificados e os seus nomes e IDs de jogador serão fornecidos aos Organizadores.

Um jogador suspenso deve ser proibido de participar ou comparecer a eventos Play! Pokémon como espectador, jogador, juiz, ou em qualquer outra função. Se um jogador suspenso atrapalhar um evento ao tentar participar e se recusar a ir embora, o incidente deverá ser reportado ao Jogo Organizado Pokémon e poderá resultar em uma extensão da suspensão já existente.

8 Resumo das mudanças

Data da versão anterior: 6 de outubro de 2023

Data da versão atual: 13 de fevereiro de 2024

1 Como usar este manual		
Seção	Pág. #	Mudança

2 Princípios básicos de participação		
Seção	Pág. #	Mudança
2.2	4	Link adicionado por adicionar uma ID de jogador à conta do Clube de Treinadores de Pokémon de alguém
2.4.1.1	7	Esclarecimento sobre o uso de fones de ouvido e fones de ouvido com microfone acoplado
2.5.1	7–8	“Os jogadores que abandonam <i>ou são eliminados</i> do torneio se tornam espectadores.”
2.5.4.1	9	“Evitar julgar uma partida em que poderá haver possíveis conflitos de interesse (ex: partidas envolvendo familiares, amigos próximos, companheiros de equipe ou de trabalho), sempre que possível.”
2.5.5	9–10	Nova seção sobre a elegibilidade de jogadores e Professores

3 Políticas de torneio		
Seção	Pág. #	Mudança
3.4.1	12	“Em eventos da série de Campeonatos, as listas de baralhos ou as listas de equipes devem sempre ser recolhidas, e as verificações de legalidade podem ser realizadas a qualquer momento durante qualquer fase do torneio.”

4 Operações de torneios e especificidades		
Seção	Pág. #	Mudança

5 Regras de torneio do Pokémon Estampas Ilustradas		
--	--	--

Seção	Pág. #	Mudança
--------------	---------------	----------------

6 Regras do torneio para outros produtos		
Seção	Pág. #	Mudança

7 Violação de regras e penalidades		
Seção	Pág. #	Mudança
7.3.1.3	50	Compartilhamento de conta, manipulação de GPS, contas múltiplas