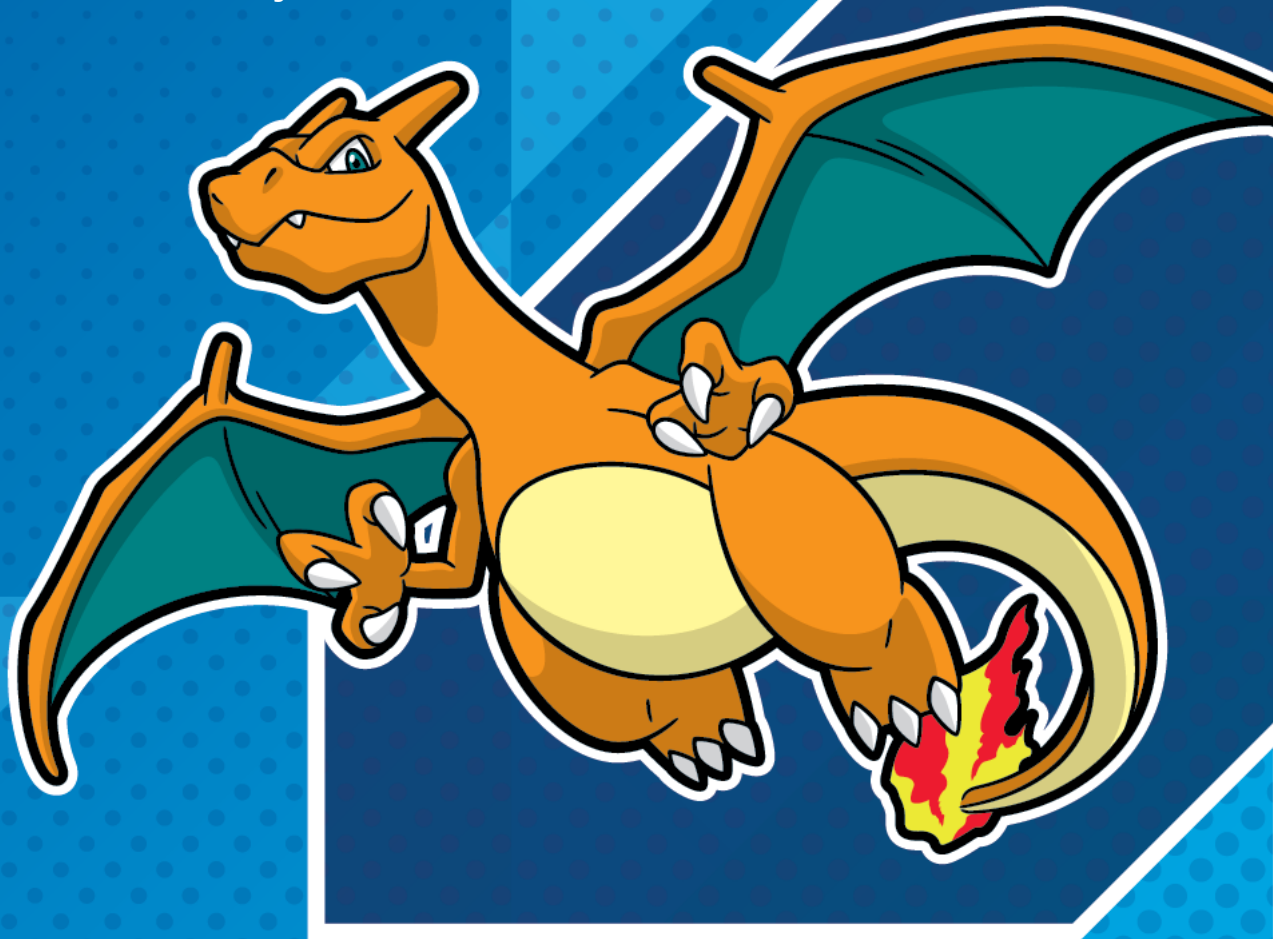


# Manual de reglas de los torneos de JCC Pokémon

**VERSIÓN EN ESPAÑOL**

Fecha de la última revisión: 21 de mayo de 2026



# Índice

1	Introducción .....	4
1.1	Documentación de apoyo .....	4
1.2	Responsabilidades de los competidores .....	4
2	Legalidad de las cartas .....	4
2.1	Cartas no permitidas .....	5
2.2	Fundas para cartas .....	5
2.3	Idiomas permitidos .....	6
2.3.1	Idiomas permitidos en eventos de la Serie de Campeonatos según la zona clasificatoria .....	6
2.3.2	Idiomas adicionales permitidos en eventos de la Serie de Campeonatos según el país o región .....	6
2.3.3	Excepciones .....	6
2.4	Cartas de representación .....	7
3	Legalidad de la baraja .....	7
3.1	Registro de barajas .....	7
3.2	Comprobaciones de barajas .....	8
3.3	Listas de baraja abiertas .....	8
3.3.1	Vista previa de la lista de baraja .....	8
4	Eventos de formato Construido .....	9
4.1	Formato Estándar y formato Expandido .....	9
4.1.1	Expansiones legales .....	9
4.1.2	Calendario de lanzamientos y legalidad .....	11
4.1.3	Cartas reimpresas en los formatos Estándar y Expandido .....	12
4.1.4	Cartas prohibidas .....	12
4.2	Formato Sin límites .....	12
4.2.1	Calendario de lanzamientos y legalidad .....	13
4.2.2	Cartas reimpresas en el formato Sin límites .....	13
4.2.3	Cartas prohibidas .....	13
5	Torneos de formatos Limitados .....	13
5.1	Formato Baraja sellada .....	13
5.1.1	Creación de barajas .....	14
5.2	Selección de mejoras .....	14
5.2.1	Proceso de selección .....	14
5.2.2	Creación de barajas .....	14

5.3	Selección de Combina y Combate .....	14
5.3.1	Proceso de selección .....	15
5.3.2	Creación de barajas .....	15
6	Gestión del juego .....	15
6.1	Gestión del área de juego .....	15
6.1.1	El área de juego .....	16
6.1.2	La Zona Perdida .....	17
6.1.3	Métodos de toma de decisiones aleatorias .....	17
6.2	Barajar y orden aleatorio de la baraja .....	18
6.2.1	Intervención del juez .....	18
6.2.2	Distribución aleatoria insuficiente .....	18
6.3	Información del juego y comunicación .....	19
6.3.1	Información pública .....	19
6.3.2	Información inferida .....	19
6.3.3	Información privada .....	19
6.3.4	Comunicación eficaz en el juego .....	20
7	El juego en los torneos .....	20
7.1	Encuentro .....	20
7.2	Partida .....	20
7.3	Turno .....	21
7.4	Comienzo de la partida .....	21
7.4.1	<i>Mulligans</i> .....	21
7.4.2	Progresión ejecutada por un juez .....	21
7.4.3	Resolución de la partida .....	22
7.4.4	Resolución de combates .....	24
7.4.5	Ritmo del juego .....	25
7.4.6	Toma de notas .....	25
8	Infracciones y penalizaciones .....	26
8.1	Penalizaciones .....	26
8.2	Comunicación de las penalizaciones .....	27
8.3	Resumen para Play! Pokémon .....	28
9	Resumen de los cambios .....	29

# 1 Introducción

---

Te presentamos el *Manual de reglas de los torneos de JCC Pokémon*. No se trata de una guía para aprender a jugar a JCC Pokémon, sino de un manual dedicado específicamente a las cuestiones de legalidad, la gestión del juego, las normas de los torneos y los formatos. Si sigues todas las reglas y directrices de este manual, podrás competir en todos los niveles de JCC Pokémon, desde eventos locales hasta nuestros eventos de la Serie de Campeonatos de mayor envergadura.

Este manual es de lectura obligatoria para todos los competidores y jueces de JCC Pokémon.

## 1.1 Documentación de apoyo

---

Para utilizar este manual, recomendamos encarecidamente que leas íntegramente el libro de reglas de JCC Pokémon, que describe los fundamentos y las mecánicas avanzadas del juego.

Asimismo, es responsabilidad de todos los jueces y competidores familiarizarse con el *Manual de reglas de los torneos* y las *Normas de conducta*. Estos dos documentos detallan lo que se espera de todos, así como los procedimientos en lo que respecta al juego y comportamientos en los torneos de Play! Pokémon.

## 1.2 Responsabilidades de los competidores

---

Es responsabilidad de todos los competidores seguir las indicaciones de este documento y de cualquier documentación de apoyo. Esta información se revisa trimestralmente, por lo que te animamos a consultarla regularmente para asegurarte de que no se haya realizado ninguna modificación de las reglas y directrices contenidas en este documento y en cualquier documentación de apoyo.

Los competidores deben llevar todos los artículos necesarios para completar su encuentro. Dependiendo del nivel de juego y de la ubicación, los requisitos pueden variar (por ejemplo, tener que llevar una lista de baraja o proporcionarla a través de una plataforma en línea). Se espera que los competidores sigan las instrucciones publicadas por los organizadores del torneo en lo que se refiere a los requisitos del torneo en el que participen.

Si tienes alguna pregunta acerca de las expectativas de un torneo, ponte en contacto con el organizador del torneo lo antes posible para obtener más información. Si observas alguna infracción de nuestras reglas o si un torneo no se celebra conforme a los estándares estipulados en este manual y en la documentación de apoyo, te instamos a enviar una consulta a través de nuestro portal de atención al cliente.

# 2 Legalidad de las cartas

---

En los eventos de Play! Pokémon solo se pueden utilizar cartas auténticas de JCC Pokémon, salvo en los casos en los que un juez u organizador entregue al competidor una carta de representación.

Los competidores deben asegurarse de que todas las cartas que deseen usar durante cada torneo:

- Sean legales para el formato del torneo.

- Estén en el idioma correcto según la región en la que se juegue el torneo.
  - Se permiten barajas en varios idiomas, siempre que los reversos sean uniformes.
- No tengan marcas o algún tipo de modificación.

## 2.1 Cartas no permitidas

---

Las cartas deberían estar en un estado similar al estado en el que se consiguieron originalmente como producto de JCC Pokémon. Cierta grado de desgaste es admisible. Sin embargo, los siguientes tipos de cartas no podrán jugarse en los torneos de Play! Pokémon:

- Cartas marcadas
  - Una carta se considera marcada si algún aspecto de la carta permite identificarla sin ver su cara, incluidos rasguños, roturas, pérdida del color, pliegues, etc.
  - Las cartas japonesas se consideran *marcadas* para los fines de esta sección, ya que sus reversos son diferentes de los de todas las demás cartas coleccionables Pokémon.
- Cartas que han sido modificadas tras su fabricación
  - Algunos ejemplos de modificaciones son los autógrafos, dibujos o cualquier cambio en la superficie de la carta, sin contar sellos oficiales añadidos por TPCi (como cartas de promoción con el sello de la Liga, cartas con la palabra STAFF, etc.).

## 2.2 Fundas para cartas

---

Las fundas para cartas siguen el mismo criterio que las cartas per se respecto a las marcas y el desgaste. Además, para ser legales en torneos, todas las fundas para cartas en la baraja de cada competidor deben:

- Cubrir completamente una sola carta.
- Tener todas el mismo diseño, color, tamaño, textura y estar en el mismo estado.
- Tener todos los bordes de un mismo color uniforme (las ilustraciones de la funda no deben extenderse hasta el borde de la funda).
- Ser de un solo color uniforme o tener un diseño oficial de Pokémon.
  - **Nota:** No se permiten los diseños de Pokémon con licencia oficial que no tengan los bordes de un mismo color uniforme.
- No ser reflectante hasta el punto de que sea posible identificar las cartas con solo mirar su superficie.

Los competidores pueden usar fundas interiores o exteriores siempre que respeten las reglas de las fundas, y esto no impida que el competidor pueda barajar las cartas. Además, el rival del competidor debe poder barajar la baraja de manera razonable sin asistencia, salvo que se solicite lo contrario.

Play! Pokémon recomienda encarecidamente usar fundas con la parte trasera opaca. Usar fundas transparentes o directamente rechazar el uso de fundas puede mostrar imperfecciones en el reverso de la carta, lo que podría conllevar que las cartas se consideraran marcadas (véase la sección 2.1 sobre cartas no permitidas).

## 2.3 Idiomas permitidos

---

Las cartas del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon están disponibles en diversos idiomas en todo el mundo.

Con objeto de reducir la complejidad lingüística de las interacciones en los torneos, Play! Pokémon limita la cantidad de idiomas permitidos para jugar en eventos de la Serie de Campeonatos en función del país en el que se jueguen.

Para todos los otros torneos y sesiones de Liga, la decisión respecto a qué idiomas se permiten para jugar queda a discreción del organizador o el personal de la Liga.

### 2.3.1 Idiomas permitidos en eventos de la Serie de Campeonatos según la zona clasificatoria

---

Zona clasificatoria	Idiomas permitidos
Estados Unidos y Canadá	Inglés
Latinoamérica	Español, inglés
Europa	Alemán, español, francés, inglés, italiano, portugués
Oceanía	Inglés
Rusia	Inglés, ruso
Oriente Medio y Sudáfrica	Inglés

### 2.3.2 Idiomas adicionales permitidos en eventos de la Serie de Campeonatos según el país o región

---

Región	Idiomas adicionales permitidos
Canadá	Francés
Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, Panamá, Paraguay, Perú	Portugués
Puerto Rico	Español, inglés

### 2.3.3 Excepciones

---

En el Campeonato Mundial de JCC Pokémon, en los Campeonatos Internacionales, Regionales y Especiales, y en los eventos secundarios celebrados en estos eventos, independientemente del país en que se celebren, los competidores podrán utilizar cartas en inglés, así como cartas en cualquier idioma que sean válidas en el país de origen del competidor.

Aunque se permiten otros idiomas en los Campeonatos Regionales y los torneos de nivel superior, únicamente se garantiza la presencia de equipos de interpretación en el Campeonato Mundial Pokémon. En ningún caso los competidores deben asumir que se proporcionarán recursos de interpretación aparte de las traducciones de las cartas en cualquier otro evento de la Serie de Campeonatos.

En circunstancias excepcionales, el juez principal o el organizador del torneo pueden decidir también hacer una excepción a las reglas sobre los idiomas permitidos. Esto queda a su entera discreción, y solo debería considerarse si no representa un obstáculo para el buen funcionamiento del torneo.

Aquellos competidores que consideren que por sus circunstancias personales no puedan cumplir íntegramente con las reglas referentes a los idiomas permitidos de las cartas deberán hacer todo lo posible para contactar con el organizador del evento antes de su celebración.

## 2.4 Cartas de representación

---

Si una carta se daña en un torneo de tal forma que se pueda considerar marcada, el juez puede crear una carta de representación de esa carta que actúe como la dañada en todos los aspectos durante el resto del torneo. Esta es la única situación en la que se puede utilizar una carta "no auténtica" de Pokémon para jugar en los torneos.

Como alternativa, si el competidor dispone de otra copia de esa carta que puede utilizar, simplemente puede reemplazar la carta dañada por la copia intacta.

En algunos casos, una carta se daña por un error de producción. Los competidores deben hacer todo lo que esté en sus manos para evitar jugar con estas cartas, aunque a veces no sea posible. Si el juez principal cree que la carta se puede considerar marcada, el juez puede crear una carta de representación de esa carta que actúe como la dañada en todos los aspectos durante el resto del torneo.

En todos los casos, se debe conservar la carta dañada para utilizarla como referencia cuando se juegue con la carta de representación.

No está permitido usar cartas de representación en torneos de Play! Pokémon por ningún otro motivo y, en caso de descubrirse, deberán considerarse cartas falsificadas.

## 3 Legalidad de la baraja

---

### 3.1 Registro de barajas

---

Todos los eventos de la Serie de Campeonatos de Play! Pokémon requieren que los participantes elaboren una lista del contenido exacto de la baraja que desean utilizar durante el torneo.

Estas listas de baraja pueden ser utilizadas posteriormente por los organizadores y los jueces para comprobar si se ha modificado una baraja desde el principio del torneo, por lo que los competidores deben asegurarse de que sus listas de baraja son claras y precisas.

En función del nivel de juego, es posible que se exija a los competidores que lleven una lista de baraja o que envíen la lista de baraja a través de una plataforma en línea al inscribirse en un evento antes del comienzo de la primera ronda. Los competidores son responsables de seguir cualquier información publicada en relación con las listas de baraja. El incumplimiento de los procedimientos pertinentes para las listas de baraja en un evento puede acarrear las penalizaciones correspondientes.

## 3.2 Comprobaciones de barajas

---

En todos los eventos de la Serie de Campeonatos hay que realizar comprobaciones de las barajas. Play! Pokémon espera que se realicen comprobaciones por lo menos al 10 % de las barajas, pero recomienda que el personal del torneo intente completar tantos controles como sea posible sin afectar a la calidad ni al desarrollo del torneo.

Las comprobaciones de barajas pueden suceder en cualquier momento durante el torneo, desde el registro hasta la ronda final. Aunque se puede pedir a los competidores que coloquen las cartas de sus barajas en el mismo orden en el que aparecen en sus listas de baraja, esto no debería presuponerse, por lo que siempre es mejor esperar a las indicaciones del personal del torneo antes de reorganizar la baraja.

Durante las comprobaciones de barajas, el personal del torneo debe fijarse en lo siguiente:

- Que la lista esté completa y sea legible.
- Que la baraja descrita sea legal para jugar en torneos
- Que el contenido de la baraja se corresponda exactamente con el de la lista.
- Que las cartas y las fundas no tengan ninguna característica que las pueda clasificar como marcadas.

## 3.3 Listas de baraja abiertas

---

Es posible usar listas de baraja abiertas para determinados eventos de la Serie de Campeonatos celebrados a nivel de Campeonato Regional y superior. Las listas de baraja abiertas se anunciarán en el momento de la inscripción para los eventos en los que vayan a utilizarse. En los encuentros asimétricos de mejores clasificados, los jugadores de la categoría Máster dispondrán de tiempo para revisar la lista de baraja de sus rivales (**vista previa de la lista de baraja**) durante la preparación al comienzo del encuentro.

### 3.3.1 Vista previa de la lista de baraja

---

Los competidores recibirán una copia impresa de su propia lista de baraja. Esta lista, que incluye todas las cartas incluidas en su baraja, debe entregarse al rival al comienzo del encuentro. Las listas de baraja deben intercambiarse y revisarse mientras los jugadores se aseguran de que sus barajas estén dispuestas al azar para la primera partida del encuentro. Esta vista previa, así como todas las acciones realizadas para preparar la primera partida, deben completarse en el plazo de tres minutos estipulado para el inicio de la partida en la sección 7.4.5 de este manual.

Los jugadores **no** pueden tomar notas al revisar la lista de baraja de sus rivales. Si un competidor no comprende o no identifica una carta de la lista de baraja de su contrincante, debe llamar inmediatamente a un juez para solicitar asistencia.

Las listas de baraja deben devolverse al propietario de cada baraja y guardarse antes de que ninguno de los jugadores robe su mano inicial. Las listas de baraja solo se pueden revisar al comienzo del encuentro. Deben permanecer guardadas hasta que el encuentro finalice y la hoja de combate se rellene.

## 4 Eventos de formato Construido

Las reglas de construcción de barajas en formato Construido son las siguientes:

- La baraja debe contener exactamente 60 cartas.
- Las barajas no pueden contener más de 4 copias de una carta en particular, tal y como se define en el nombre de la versión en inglés de esa carta, con la excepción de las cartas de Energía Básica.
- Estos encuentros se juegan con 6 cartas de Premio.

Play! Pokémon permite el uso de tres formatos Construidos para sus torneos oficiales, los cuales se detallan a continuación:

### 4.1 Formato Estándar y formato Expandido

#### 4.1.1 Expansiones legales

Marcas de regulación legales			
Fecha de legalidad	Marca de regulación	Estándar	Expandido
14 de abril de 2023	G		✓
5 de abril de 2024	H	✓	✓
11 de abril de 2025	I	✓	✓
6 de marzo de 2026	J	✓	✓

Marcas de regulación del formato Expandido			
Fecha de legalidad	Marca de regulación	Estándar	Expandido
	D		✓
	E		✓
	F		✓

Expansiones de formato Expandido de la serie <i>Negro y Blanco</i>			
Fecha de legalidad	Nombre de la expansión	Estándar	Expandido

<i>Negro y Blanco</i>	✓
<i>Fuerzas Emergentes</i>	✓
<i>Nobles Victorias</i>	✓
<i>Próximos Destinos</i>	✓
<i>Oscuros Exploradores</i>	✓
<i>Tesoro de Dragones</i>	✓
<i>Dragones Majestuosos</i>	✓
<i>Fronteras Cruzadas</i>	✓
<i>Tormenta Plasma</i>	✓
<i>Glaciación Plasma</i>	✓
<i>Explosión Plasma</i>	✓
<i>Tesoros Legendarios</i>	✓

Expansiones de formato Expandido de la serie XY			
Fecha de legalidad	Nombre de la expansión	Estándar	Expandido
	<i>Bienvenidos a Kalos</i>		✓
	<i>XY</i>		✓
	<i>Destellos de Fuego</i>		✓
	<i>Puños Furiosos</i>		✓
	<i>Fuerzas Fantasmales</i>		✓
	<i>Duelos Primigenios</i>		✓
	<i>Doble Crisis</i>		✓
	<i>Cielos Rugientes</i>		✓
	<i>Antiguos Orígenes</i>		✓
	<i>TURBOimpulso</i>		✓
	<i>TURBOLímite</i>		✓
	<i>Generaciones</i>		✓
	<i>Destinos Enfrentados</i>		✓
	<i>Asedio de Vapor</i>		✓
	<i>Evoluciones</i>		✓

Expansiones de formato Expandido de la serie Sol y Luna			
Fecha de legalidad	Nombre de la expansión	Estándar	Expandido
	<i>Sol y Luna</i>		✓
	<i>Albor de Guardianes</i>		✓
	<i>Sombras Ardientes</i>		✓
	<i>Leyendas Luminosas</i>		✓
	<i>Invasión Carmesí</i>		✓
	<i>Ultraprisma</i>		✓
	<i>Luz Prohibida</i>		✓
	<i>Tormenta Celestial</i>		✓
	<i>Truenos Perdidos</i>		✓

<i>Unión de Aliados</i>	✓
<i>Majestad de Dragones</i>	✓
<i>Vínculos Indestructibles</i>	✓
<i>Mentes Unidas</i>	✓
<i>Destinos Ocultos</i>	✓
<i>Eclipse Cósmico</i>	✓

Otros lanzamientos de productos adicionales		
Nombre del producto	Estándar	Expandido
Colección de McDonald's 2011-2021		✓
Kit de Entrenador <i>Negro y Blanco</i>		✓
Kit de Entrenador <i>XY</i>		✓
Kit de Entrenador <i>XY-Bisharp y Wigglytuff</i>		✓
Kit de Entrenador <i>XY-Latias y Latios</i>		✓
Kit de Entrenador <i>XY-Pikachu Enmascarada y Suicune</i>		✓
Kit de Entrenador <i>Sol y Luna-Lycanroc y Raichu de Alola</i>		✓
Kit de Entrenador <i>Sol y Luna-Sandslash de Alola y Ninetales de Alola</i>		✓
<i>Detective Pikachu</i>		✓

Cartas de promoción con el símbolo de la estrella negra			
Prefijo	Numeración	Estándar	Expandido
BW	01 y posteriores		✓
XY	01 y posteriores		✓
SM	158 y posteriores		✓

## 4.1.2 Calendario de lanzamientos y legalidad

Está programado que se publiquen nuevas expansiones de manera regular, con una media de seis expansiones por año. Las nuevas cartas que salgan al mercado se convertirán en legales el segundo viernes después de la fecha en la que ese producto o expansión salga al mercado en Estados Unidos.

La fecha del lanzamiento y la fecha en la que las cartas de promoción podrán usarse legalmente en los torneos puede confirmarse en la [página del estatus de legalidad de las cartas de promoción de JCC Pokémon](#), que se actualiza mensualmente.

### 4.1.2.1 Calendario de legalidad para los lanzamientos escalonados

En caso de que una nueva expansión tenga un lanzamiento escalonado, en el que los productos salgan al mercado en diferentes momentos en lugar de todos a la vez, los siguientes criterios determinarán la legalidad de ese set:

Los productos de JCC Pokémon son legales para jugar en torneos oficiales dos semanas después de la fecha de lanzamiento del expositor de sobres de mejora, lote de sobres de mejora o sobres de mejora en funda (lo que ocurra primero) de una expansión.

Los sets que no incluyan sobres de mejora en funda seguirán el mismo ciclo de dos semanas, basándose en la fecha de lanzamiento de la Caja de Entrenador Élite o el lote de sobres de mejora de la expansión (lo que ocurra primero).

### 4.1.3 Cartas reimpresas en los formatos Estándar y Expandido

---

Ocasionalmente, las cartas impresas en expansiones anteriores se reimprimen en una nueva expansión. En estos casos, cualquier versión de la carta se podrá jugar si:

- el nombre de la nueva carta es idéntico al de la carta antigua;
- todo el texto impreso de la nueva carta es funcionalmente idéntico al de la carta antigua.

Además, siempre que cumpla con los criterios anteriores, una versión más reciente de una carta que ya se pueda jugar en los formatos Estándar o Expandido se podrá jugar de inmediato en ese formato desde el momento de su lanzamiento. Del mismo modo, las cartas reimpresas que se obtengan durante el periodo de Prelanzamiento de una nueva expansión también se podrán jugar de inmediato en el formato en el que ya estén aceptadas.

Ten en cuenta los siguientes ejemplos al determinar si dos cartas son funcionalmente idénticas:

- Copiona (CES, 127) y Copiona (TRR, 83) son funcionalmente idénticas. Aunque está redactado diferente, el efecto descrito es el mismo.

Energía Arcoíris (CES, 151) y Rainbow Energy (TR, 17, carta en inglés) no son funcionalmente idénticas, ya que el texto "pon[e] 1 contador de daño" en la primera difiere del texto "hace 10 puntos de daño" de la segunda. Los contadores de daño y el daño son mecánicas diferentes en JCC Pokémon, y no se pueden utilizar indistintamente.

### 4.1.4 Cartas prohibidas

---

Puedes encontrar la lista de cartas prohibidas en torneos [aquí](#).

Se seguirán analizando los resultados de los torneos y los comentarios de la comunidad con el objetivo de mantener un buen entorno de juego. En particular, el formato Expandido será monitorizado de cerca, ya que existen muchas cartas y posibles combinaciones que se pueden usar.

## 4.2 Formato Sin límites

---

Las barajas de formato Sin límites pueden contener cartas de todas las expansiones del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon y todo tipo de cartas promocionales que se hayan publicado en Estados Unidos.

### 4.2.1 Calendario de lanzamientos y legalidad

---

Las cartas de cada nueva expansión serán legales para jugar el segundo viernes después de la salida de la expansión al mercado en Estados Unidos. Está programado que se publiquen nuevas expansiones de manera regular, con una media de seis nuevas expansiones por año.

Las cartas de promoción, como puedan ser aquellas que aparecen en las cajas y colecciones de JCC Pokémon, serán legales el primer o tercer viernes después de que haya salido al mercado el producto en Estados Unidos. Esta fecha válida para el uso de las cartas en los torneos es igual en todo el mundo y puede confirmarse en la página del estatus de legalidad de las cartas de promoción de JCC Pokémon, que se actualiza mensualmente.

### 4.2.2 Cartas reimpresas en el formato Sin límites

---

Puesto que no hay ninguna restricción en el número de expansiones legales para jugar en el formato Sin límites, en ocasiones los competidores se encontrarán con cartas de Entrenador de expansiones anteriores que tienen el mismo nombre que las cartas nuevas pero con efectos completamente diferentes.

Los competidores podrán incluir en sus barajas las versiones antiguas de las cartas siempre que se utilice el texto de la versión más reciente.

### 4.2.3 Cartas prohibidas

---

Actualmente no hay cartas prohibidas en el formato Sin límites.

## 5 Torneos de formatos Limitados

---

Las reglas de construcción de barajas en los formatos Limitados son las siguientes:

- La baraja debe contener exactamente 40 cartas.
- No hay límite en el número de cartas con el mismo nombre que se pueden incluir siempre que no haya una restricción en el texto de la carta en sí.
- Estos encuentros se juegan con 4 cartas de Premio.

Play! Pokémon permite el uso de tres formatos Limitados para sus torneos oficiales, los cuales se detallan a continuación:

### 5.1 Formato Baraja sellada

---

En los eventos de Baraja sellada, el organizador entrega a los competidores o bien una caja de Combina y Combate o un número predeterminado de sobres de mejora (normalmente entre 4 y 6) al principio del evento.

### 5.1.1 Creación de barajas

---

Los competidores abren sus sobres de mejora cuando el organizador da la señal y construyen una baraja de 40 cartas utilizando únicamente esas cartas (incluyendo cualquier carta de sus cajas de Combina y Combate) y las cartas de Energía Básica que les ha proporcionado el organizador.

Los competidores tienen 30 minutos para construir sus barajas.

## 5.2 Selección de mejoras

---

En los eventos de Selección de mejoras, el organizador entrega a los competidores sobres de mejora al principio del evento (se recomienda entregar de 4 a 6 sobres de mejora por competidor). Los competidores se dividen en grupos del mismo tamaño, cada uno de los cuales no debe superar los 8 competidores, y se sientan en un círculo.

### 5.2.1 Proceso de selección

---

Tras la señal del organizador, cada competidor abre un sobre de mejora sin revelar su contenido a los demás competidores. A continuación, cada competidor elige una carta de su sobre de mejora y la coloca boca abajo enfrente de él o ella.

Una vez que una carta se coloca en la pila de un competidor, se considera seleccionada y no se puede cambiar por otra carta del sobre. Luego, los competidores pasan las cartas restantes boca abajo a la persona que se encuentra a su izquierda. Las cartas que selecciona cada competidor deben permanecer en secreto durante todo el proceso.

Cada competidor continúa seleccionando una carta de entre las que le han pasado hasta que todas las cartas han sido seleccionadas. Este proceso se repite para cada sobre de mejora y el patrón de pases se alterna de izquierda a derecha con cada nuevo sobre que se abre.

### 5.2.2 Creación de barajas

---

Una vez que se hayan abierto todos los sobres de mejora y se hayan elegido todas las cartas, cada competidor construye una baraja de 40 cartas utilizando únicamente las cartas que ha seleccionado y las cartas de Energía Básica que le ha proporcionado el organizador.

Los competidores tienen 30 minutos para construir sus barajas.

## 5.3 Selección de Combina y Combate

---

En un evento de Selección de Combina y Combate, cada competidor recibe una caja de Combina y Combate del organizador al inicio del evento. Los competidores se dividen en grupos de cuatro y se sientan en un círculo.

Tras la señal del organizador, cada competidor abre su baraja de Combina y Combate de 40 cartas sin revelar su contenido a los demás competidores. Los competidores se pueden tomar unos minutos para mirar las cartas, las cuales podrán utilizar al final para crear su baraja. Cuando acaban, los competidores ponen las cartas de vuelta en su caja de Combina y Combate.

### 5.3.1 Proceso de selección

---

Una vez que todo el mundo está preparado, el organizador hace una señal a los competidores para empezar la selección. Cada competidor abre un sobre de mejora sin revelar su contenido a los demás competidores. A continuación, cada competidor elige una carta de su sobre de mejora y la coloca en su caja junto con la carta con código de *JCC Pokémon Live* y la carta de Energía Básica no holográfica.

Una vez que una carta se coloca en la pila de un competidor, se considera seleccionada y no se puede cambiar por otra carta del sobre. Luego, los competidores pasan las cartas restantes boca abajo a la persona que se encuentra a su izquierda. Las cartas que selecciona cada competidor deben permanecer en secreto durante todo el proceso.

Cada competidor continúa seleccionando una carta de entre las que le han pasado hasta que todas las cartas han sido seleccionadas. Cuando se terminan todas las cartas de un sobre de mejora, los competidores disponen de un minuto para revisar las cartas que tienen hasta el momento. Este proceso se repite para cada sobre de mejora y el patrón de pases se alterna de izquierda a derecha con cada nuevo sobre que se abre.

### 5.3.2 Creación de barajas

---

Una vez que se hayan abierto todos los sobres de mejora y se hayan elegido todas las cartas, cada competidor construye una baraja de 40 cartas utilizando únicamente las cartas que ha seleccionado y las cartas de Energía Básica que le ha proporcionado el organizador.

Los competidores tienen 20 minutos para construir sus barajas.

## 6 Gestión del juego

---

### 6.1 Gestión del área de juego

---

El área de juego es el espacio que utilizan los competidores durante la partida. Es responsabilidad de cada competidor mantener dicho espacio organizado y fácilmente accesible para la partida en curso.

Siempre que no supongan un obstáculo para la partida, los competidores pueden tener amuletos u objetos de buena suerte en el área de juego, pero deben mantener el espacio organizado para ambos competidores. No se permiten alimentos ni bebidas en la mesa de juego.

### 6.1.1 El área de juego

Las cartas en juego deben estar organizadas y bien colocadas, de forma que a los rivales y a los jueces les resulte fácil interpretarlas.

Las cartas colocadas en el área de juego desde la mano sin que medie el efecto de otra carta, habilidad o efecto se consideran cartas en juego desde el momento en que el competidor las suelta físicamente de su mano. Esto también se aplica a las cartas escogidas como parte de los efectos de una habilidad, una carta jugada previamente u otro efecto del juego. Si un competidor no quiere jugar una carta, no debe ponerla en el área de juego. Las fronteras del área de juego se definen según la siguiente imagen.



**A:** Cada baraja debe estar orientada en sentido norte-sur, con los lados más estrechos de las cartas apuntando hacia cada competidor. La apertura de las fundas de cartas debe apuntar hacia el rival.

**B:** Cada competidor solo puede tener una pila de descartes, aunque algunas cartas de esta pila se pueden girar ligeramente para que sean más visibles.

**C:** Las cartas de Premio se deben separar entre sí para asegurar que ambos competidores y el personal del torneo puedan comprobar de un vistazo cuántas cartas de Premio le quedan a cada competidor. Las cartas de Premio deben estar situadas en el lado opuesto del espacio de juego de la baraja y la pila de descartes de ese competidor.

**D:** Hay que mantener alineadas todas las cartas de Energía en la misma dirección bajo los Pokémon en juego y asegurarse de que todas las cartas sean siempre visibles.

**E:** Hay que asegurarse de que los Pokémon en Banca están bien separados entre sí y del Pokémon Activo para que quede claro qué Pokémon tienen cartas unidas. Si tienes una carta que amplía el área de los Pokémon en Banca, coloca las cartas debajo de tu Banca actual, guardando la misma separación.

**F:** Hay que colocar las cartas de Estadio entre los Pokémon Activos de ambos competidores para que la carta sea visible para todos.

## 6.1.2 La Zona Perdida

---

La Zona Perdida de un competidor debe situarse justo encima de sus cartas de Premio y debe estar bien apilada para que no interfiera con ninguna otra carta en juego.

## 6.1.3 Métodos de toma de decisiones aleatorias.

---

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

### 6.1.3.1 Monedas

---

Las monedas se pueden conseguir en barajas temáticas preconstruidas, Kits de Entrenador y otros productos especiales de JCC Pokémon.

Los competidores deben tener en cuenta lo siguiente al decidir si usar o no una moneda como método de toma de decisión aleatoria:

- Al lanzar la moneda, hay que sujetarla a la altura de los hombros y debe girar por completo al menos tres veces antes de caer en la mesa.
- Las monedas deben caer en la mesa de la forma más plana posible.
- Si ambos competidores no se pueden poner de acuerdo sobre el resultado de la moneda, se puede llamar a un juez para que determine si el resultado es definitivo o si hay que volver a lanzar la moneda.
  - Una vez que un juez haya determinado que el resultado del lanzamiento es definitivo, no se puede volver a realizar dicho lanzamiento.
- Las monedas que caigan fuera del área de juego se consideran no válidas y hay que volverlas a lanzar.
  - Todo lo que figura dentro del tapete azul y blanco que se muestra en la Imagen A es el área de juego de tu partida.

Cualquier moneda vendida con cualquier producto oficial de Pokémon a partir de *EX Rubí y Zafiro* en adelante se considera justa e imparcial.

### 6.1.3.2 Dados

---

Los dados se pueden conseguir en las Cajas de Entrenador Élite de JCC Pokémon. Se permite el uso de dados de 6 caras como método de toma de decisiones aleatorias siempre y cuando el dado sea un cubo cuyos lados tengan la misma superficie.

Los competidores deben tener en cuenta lo siguiente al decidir si usar o no un dado como método de toma de decisión aleatoria:

- Los dados que se utilicen como métodos de toma de decisiones aleatorias deben ser transparentes o translúcidos.
- Los dados deben tener esquinas bien redondeadas para que puedan rodar por la superficie de juego.
- Los dados deben ser del tamaño adecuado, de forma que los jueces y los competidores puedan ver fácilmente el resultado.
  - Este punto se refiere tanto al tamaño de los dados como al de las letras o números del dado.
- Una de las caras del dado —la correspondiente al 1 o al 6— puede ser personalizada con grabados, siempre y cuando todos los dados personalizados de este modo que utilice ese competidor tengan el mismo lado personalizado, y ambos competidores estén de acuerdo en el uso de dicho dado.
- Los números o los puntos en las caras opuestas del dado deben sumar 7 (es decir, el 1 debe estar en el lado opuesto al 6). Si se personaliza de alguna manera una de las caras del dado, el número correspondiente a esa cara seguirá siendo el necesario para sumar 7 con su cara opuesta.
- Los números pares en los dados (2, 4 y 6) deben usarse como la cara de una moneda. Los números impares (1, 3 y 5) deben usarse como la cruz.

## 6.2 Barajar y orden aleatorio de la baraja

---

Se espera que la baraja de cada competidor sea totalmente aleatoria al principio de cada partida y durante la partida, tal como se requiere por los efectos de las cartas. Se debe barajar en presencia del rival del competidor y en un período de tiempo razonable. Hay que asegurarse de que las cartas de la baraja no se dañan ni quedan expuestas al ser barajadas.

Una vez que se barajan las cartas, hay que ofrecer la baraja al rival del competidor para que la corte una vez. Cortar la baraja consiste en dividirla en dos pilas de cartas separadas, colocando la parte superior debajo de la inferior. Los competidores deben procurar no exponer ninguna de las cartas de su rival al cortar.

En lugar de realizar este corte, el rival puede optar por barajar la baraja. Esta acción debe ser breve y, cuando termine, el dueño de la baraja tiene permiso para cortar la baraja una vez de la forma que se ha descrito arriba. Si el corte se realiza en más de dos pilas, se considera que se ha barajado.

### 6.2.1 Intervención del juez

---

Si alguno de los competidores cree que una baraja no es lo suficientemente aleatoria, o si un competidor prefiere no ofrecer su baraja a un rival para que realice el proceso, se debe llamar a un juez para que baraje la(s) baraja(s) en cuestión. Ningún competidor tiene permiso para barajar o cortar después de hacerlo el juez.

### 6.2.2 Distribución aleatoria insuficiente

---

No barajar las cartas lo suficiente es una infracción de las reglas que puede penalizarse. Por lo tanto, es conveniente que cada competidor se sienta cómodo con una técnica de mezcla que sea rápida y minuciosa.

## 6.3 Información del juego y comunicación

---

La información de una partida de JCC Pokémon debe comunicarse claramente, de forma que la comprendan todos sus competidores. En el juego en torneos, la información se divide en tres tipos: pública, inferida y privada.

### 6.3.1 Información pública

---

La información pública es información del juego que todos los competidores tienen derecho a conocer durante el encuentro, sin que su rival la manipule ni oculte. Si un competidor se niega a proporcionar información pública a su rival (tal y como se describe a continuación), este debe llamar a un juez y explicar la situación. La información pública incluye lo siguiente:

- Detalles de las acciones del juego presentes o pasadas que se han producido en el turno actual o que siguen afectando al estado del juego.
- Número de cartas en la mano o la baraja de un competidor.
- Cartas mostradas para validar acciones del juego realizadas en el turno actual.
- El nombre y el texto de cualquier carta en juego.
- El número de contadores de daño y marcadores de condición situados sobre un Pokémon determinado, así como cualquier Condición Especial que afecte al Pokémon.
- El número de cartas de Premio que le quedan a un competidor.
- El uso de las acciones que solo se pueden realizar una vez por turno (unir Energía, jugar una carta de Partidario, de Estadio, etc.) o una vez por partida (usar un ataque GX, un Poder V-ASTRO, etc.).
- El estado actual de cualquier carta (a qué carta está unida, si está en juego desde el último turno del competidor, si ha usado su habilidad, si es Básico/evolucionado, etc.) o la zona en que se encuentra (pila de descartes, Banca, Puesto Activo, Zona Perdida, etc.).
- La puntuación del encuentro actual.

### 6.3.2 Información inferida

---

La información inferida es cualquier información que los competidores tienen derecho a conocer, pero que su rival no es responsable de proporcionar. La información inferida incluye lo siguiente:

- Características de todos los objetos en juego no definidas como información pública.
- Reglas del libro de reglas de JCC Pokémon, reglas y normas del *Manual de reglas de los torneos*, y texto traducido de cualquier carta en juego o mostrada durante el transcurso de un encuentro (se considera que las cartas tienen el texto traducido en ellas).

### 6.3.3 Información privada

---

La información privada es cualquier información que solo puede conocer el competidor durante una partida. La información privada incluye lo siguiente:

- Cualquier información no definida como información pública o información inferida se considera información privada, por ejemplo:
  - El nombre o el texto de cualquier carta no mostrada en la mano.
  - El contenido actual de la baraja de un competidor.

### 6.3.4 Comunicación eficaz en el juego

---

Durante una partida, se espera que los competidores se comuniquen de forma eficaz. Para ello, deben seguir estas directrices:

- Comunicar cualquier acción del juego o cambio en la información pública a medida que se produzca durante la partida. Si los competidores observan un error en alguna información pública que se comunique, se espera que lo indiquen lo antes posible.
  - Si esta acción provoca un error de juego, debe llamarse inmediatamente a un juez (véase la sección 5.5.1 de la Normativa sobre penalizaciones).
- Trasladar la información pública e inferida correctamente.
  - Comunicar información errónea deliberadamente para confundir al rival puede considerarse comportamiento antideportivo y error de procedimiento, lo que acarrearía una penalización (véanse las secciones 5.1 y 5.3 de la Normativa sobre penalizaciones).
- Responder a las preguntas formuladas por un juez acerca de cualquier información de manera íntegra y honesta, independientemente del tipo de información solicitada. Con objeto de proteger la información inferida o privada, los competidores pueden solicitar responder a estas preguntas lejos de la partida.
  - Demorar las respuestas deliberadamente o usar indebidamente la posibilidad de responder a las preguntas lejos de una partida en curso pueden considerarse una infracción de ritmo de juego y un error de juego (véanse las secciones 5.6 y 5.7 de la Normativa sobre penalizaciones).

## 7 El juego en los torneos

---

### 7.1 Encuentro

---

Un encuentro de JCC Pokémon comienza cuando el tiempo asignado para jugar se pone en marcha. El encuentro termina cuando ambos competidores se ponen de acuerdo sobre el resultado y firman la hoja de combate.

### 7.2 Partida

---

Una partida de JCC Pokémon comienza en el momento que se determina qué competidor tendrá el primer turno.

En los encuentros al mejor de tres, una vez finalizada una partida, el perdedor decide quién empieza la siguiente partida, en lugar de determinarlo lanzando una moneda. Esta decisión se toma en el mismo momento en el que se lanzaría la moneda durante la etapa de preparación.

En las partidas de eliminación directa, el jugador con mejor clasificación en el cuadro de eliminación directa puede elegir si quiere jugar primero o segundo en la partida 1 de su encuentro. Esta decisión se toma en el mismo momento de la preparación en el que se lanzaría la moneda.

La partida termina cuando un único competidor consiga el número de condiciones de victoria necesarias para ser declarado ganador.

En los encuentros al mejor de tres, un encuentro también puede acabar si se dan las siguientes circunstancias:

- Si un competidor pierde dos partidas (en este caso, se declarará ganador a su rival).
- Si cada competidor ya ha perdido una partida y recibe también una penalización de Partida perdida:
  - En los formatos suizos o de rondas suizas, este encuentro quedará registrado como un empate.
  - En un encuentro de eliminación directa o en un encuentro que requiera un ganador, los competidores deben jugar una partida de desempate para determinar al ganador.

## 7.3 Turno

---

Un turno en JCC Pokémon empieza cuando el competidor en activo roba la primera carta y la coloca en su mano. El turno termina cuando el competidor en activo completa un ataque válido, indica a su rival que puede comenzar con el siguiente turno, o completa cualquier otra acción que conlleve que el turno de ese competidor debe terminar inmediatamente (por ejemplo, Decisión de Máximo CES 145).

## 7.4 Comienzo de la partida

---

### 7.4.1 Mulligans

---

Si alguno de los competidores no tiene ningún Pokémon Básico en su mano al comienzo de la partida, ese competidor declara un *mulligan*, o una segunda oportunidad.

El competidor rival puede robar una carta por cada vez que su oponente declare un *mulligan* adicional. Por ejemplo, si ambos competidores declararon 2 *mulligans* y el competidor A declaró 3 *mulligans* más, el competidor B puede robar hasta 3 cartas. Estas cartas se pueden robar solo cuando el competidor A haya puesto un Pokémon Activo, y el competidor B debe anunciar cuántas cartas va a robar antes de hacer lo mismo.

Si cualquiera de esas cartas son Pokémon Básico, se pueden poner en la Banca. El Pokémon Activo no se puede cambiar.

### 7.4.2 Progresión ejecutada por un juez

---

En situaciones muy poco frecuentes, puede ocurrir que un competidor sea incapaz de sacar un Pokémon Básico pese a haber declarado un número excepcional de *mulligans*. Por ejemplo, esto puede ocurrir si el competidor tiene un reducido número de Pokémon Básicos en su baraja.

Con el fin de preservar un buen ritmo de juego, el siguiente procedimiento puede ser iniciado por el juez principal una vez que alguno de los competidores haya completado ocho *mulligans* sin robar una carta de Pokémon Básico:

1. Barajar la baraja del competidor.
2. Mostrar las cartas de la parte superior de la baraja del competidor hasta que se encuentre un Pokémon Básico.
  - a. Apartar ese Pokémon Básico.
3. Barajar la baraja una vez más.
4. A continuación, el competidor roba 6 cartas de la parte superior de su baraja.
  - a. Añadir el Pokémon Básico revelado anteriormente para crear una mano de 7 cartas.
5. Indicar que la partida puede continuar con normalidad.
  - a. Se debe conceder una extensión de tiempo para compensar el tiempo empleado en completar este procedimiento.

### 7.4.3 Resolución de la partida

---

Una vez que se anuncia que se ha acabado el tiempo, las partidas en curso no terminan inmediatamente. Primero, se aplica el proceso de finalización de la ronda.

El proceso de finalización de la ronda funciona de la siguiente manera:

- Cuando se anuncia el comienzo de la ronda, el cronómetro empieza una cuenta atrás desde el tiempo asignado hasta llegar a 0.
- Se anuncia que el tiempo se ha agotado cuando el cronómetro llega a 0, lo que activa una prórroga.
- Los competidores disponen de 15 minutos adicionales desde que el cronómetro llega a 0 para completar tres turnos extra (+3 turnos).
- Cuando se cumplan los 15 minutos adicionales según el cronómetro, acaba la prórroga y la ronda finaliza.

No se pone en marcha un nuevo cronómetro. La prórroga comienza para todo el mundo simultáneamente. Todos los competidores dispondrán del tiempo asignado para la ronda, más un periodo adicional de 15 minutos que empieza en cuanto se anuncie que el tiempo se ha agotado. La ronda concluye para todo el mundo cuando el cronómetro llega a los 15 minutos adicionales.

Si se anuncia que el tiempo se ha agotado durante el Chequeo Pokémon, eso significa que no hay un competidor en activo. Cuando el siguiente competidor comienza su turno, este se considerará el primero de los tres adicionales (+3 turnos).

Dependiendo del formato del torneo, puede que no sea necesario que cada partida dentro de un encuentro se resuelva con la proclamación de un ganador. Por ejemplo, los torneos de eliminación directa requieren que cada partida tenga un ganador, ya que solo un competidor de cada encuentro puede avanzar a la siguiente ronda. Sin embargo, en los torneos de rondas suizas no existe esta condición: las partidas pueden quedar sin resolver y el encuentro se registra como un empate. Para obtener más información sobre las resoluciones de los encuentros, consulta la sección 7.4.4 a continuación.

Se utilizan los siguientes métodos para ayudar a resolver partidas que no hayan terminado antes de que se acabe el tiempo, hayan finalizado los tres turnos adicionales y el formato del torneo exija que se declare un ganador.

#### 7.4.3.1 Partidas de desempate

---

Si una partida que requiere un ganador no se completa antes de agotarse el tiempo, si ambos competidores cogen su última carta de Premio (o dejan Fuera de Combate al último Pokémon de su rival) al mismo tiempo, o si ambos competidores reciben al mismo tiempo su segunda penalización de Partida perdida en un encuentro de eliminación directa y no se han cumplido otras condiciones para ganar, los competidores deben determinar quién es el ganador de esa partida con una partida de desempate.

Los competidores deben prepararse como si estuvieran jugando una partida normal, incluyendo la colocación de las 6 cartas de Premio y el lanzamiento de una moneda para decidir quién sale primero. El ganador del desempate será el primer competidor que gane una carta de Premio más que su rival o que cumpla con cualquier otra condición que le permita ganar el encuentro.

Si se termina el tiempo, la partida de desempate debe concluir después de tres turnos adicionales. Si una partida de desempate no está resuelta para entonces, la partida (la 1.<sup>a</sup>, 2.<sup>a</sup> o 3.<sup>a</sup> del encuentro) quedará sin resolver.

#### 7.4.3.2 Resolución de una partida para la que, de otra manera, no se puede alcanzar una conclusión natural

---

En ocasiones extremadamente raras, los competidores pueden encontrarse en una situación en la que es imposible que la partida llegue a una conclusión natural sin ayuda externa; por ejemplo, cuando es imposible poder coger alguna carta de Premio adicional de la baraja de cualquiera de los competidores.

En estos casos, el juez principal puede implementar el siguiente procedimiento:

1. El tiempo del encuentro debe haber concluido, los 3 turnos adicionales se deben haber completado, y el juez principal debe constatar que:
  - a. El bucle en el que se está es infinito e irresoluble por parte de cualquiera de los competidores.
  - b. La intención de ambos competidores es evitar su propia derrota y no simplemente prolongar la partida sin hacer ningún avance.
  - c. La continuación de la partida sin una concesión por cualquiera de los competidores derivaría en una partida sin final.
2. Desde el momento en que se toma esta decisión, el juez principal informa a ambos competidores de su supervisión. A continuación, se jugará otro nuevo turno adicional, siendo el turno actual el turno 0.
3. Si la partida sigue sin resolverse después de este punto, los competidores deben jugar una partida de desempate para determinar el ganador de esa partida sin resolver. \*
4. Si el juez principal observa que la situación se repite durante la partida de desempate, la partida se resuelve de la siguiente manera:
  - a. Desde el momento en que se toma esta decisión, el juez principal informa a ambos competidores de su supervisión. A continuación, se jugará otro nuevo turno adicional, siendo el turno actual el turno 0.
  - b. Después de este punto, el competidor que estaba posicionado en un puesto más alto en las rondas suizas será declarado el ganador de la partida y, por ello, del encuentro.

*\* Si el juez principal determina que, inevitablemente, el bucle ocurrirá de nuevo durante cualquier partida de desempate jugada, se debería saltar este paso y proceder inmediatamente al paso 4b.*

## 7.4.4 Resolución de combates

---

### 7.4.4.1 Cláusula de impuntualidad

---

Para evitar retrasos en el torneo, se espera que los competidores lleguen a tiempo a sus partidas. La cláusula de impuntualidad sirve como primer factor de desempate para cualquier encuentro que haya quedado sin resolver después de que el tiempo asignado haya terminado, y se aplica junto a cualquier otra penalización que tenga el competidor por estar ausente durante un encuentro en curso.

Si uno de los competidores llega tarde al encuentro o se ausenta del encuentro sin permiso del juez durante cualquier periodo de tiempo durante la ronda, ese competidor pierde el encuentro inmediatamente una vez se acabe el tiempo y concluyan las tres rondas adicionales.

### 7.4.4.2 Torneo de rondas suizas

---

Estos resultados solo deben aplicarse si ningún competidor cumple con la cláusula de impuntualidad.

Tipo de torneo: rondas suizas	Tipo de encuentro: una sola partida
El tiempo se acaba	Resultado del encuentro
Durante la 1. <sup>a</sup> partida	Empate

---

Tipo de torneo: rondas suizas	Tipo de encuentro: al mejor de tres
El tiempo se acaba	Resultado del encuentro
Durante la 1. <sup>a</sup> partida	Empate
Entre la 1. <sup>a</sup> y la 2. <sup>a</sup> partida	El ganador de la 1. <sup>a</sup> partida gana el encuentro
Durante la 2. <sup>a</sup> partida	El ganador de la 1. <sup>a</sup> partida gana el encuentro
Entre la 2. <sup>a</sup> y la 3. <sup>a</sup> partida	Empate
Durante la 3. <sup>a</sup> partida	Empate

---

### 7.4.4.3 Torneo de rondas de eliminación directa

---

Los encuentros en torneos de eliminación directa no pueden acabar en empate, por lo que se emplean criterios de desempate adicionales para establecer el resultado.

Si ninguno de los competidores cumple con el criterio de desempate —por ejemplo, si a ambos competidores les queda el mismo número de cartas de Premio—, la partida actual debe continuar hasta que uno de los dos consiga el desempate o logre ganar la partida directamente, lo que ocurra primero.

Estos resultados solo deben aplicarse si ningún competidor cumple con la cláusula de impuntualidad.

Tipo de torneo: eliminación directa	Tipo de encuentro: una sola partida
El tiempo se acaba	Resultado del encuentro
Durante la 1. <sup>a</sup> partida	El competidor al que le queden menos cartas de Premio gana el encuentro

Tipo de torneo: eliminación directa	Tipo de encuentro: al mejor de tres
El tiempo se acaba	Resultado del encuentro
Durante la 1. <sup>a</sup> partida	El competidor al que le queden menos cartas de Premio gana el encuentro
Entre la 1. <sup>a</sup> y la 2. <sup>a</sup> partida	El ganador de la 1. <sup>a</sup> partida gana el encuentro
Durante la 2. <sup>a</sup> partida	El ganador de la 1. <sup>a</sup> partida gana el encuentro
Entre la 2. <sup>a</sup> y la 3. <sup>a</sup> partida	El competidor de la partida de desempate gana el encuentro
Durante la 3. <sup>a</sup> partida	El competidor al que le queden menos cartas de Premio gana el encuentro

#### 7.4.5 Ritmo del juego

El ritmo de una partida de JCC Pokémon debe ser ágil, aunque no demasiado rápido, y cada competidor debe recibir aproximadamente la mitad del tiempo asignado para el juego.

Play! Pokémon establece las siguientes directrices para valorar si las diversas acciones del juego se completan en un tiempo adecuado:

Acción del juego	Tiempo razonable sugerido
Barajar y preparar la partida al comienzo de la partida	3 min
Barajar y buscar en la baraja por primera vez en la partida	45 s
Barajar y buscar en la baraja en mitad de la partida	15 s
Realizar las acciones del ataque de una carta	15 s
Pensar en la situación de la partida antes de utilizar una carta	10 s
Iniciar el turno después de que el rival haya anunciado que ha finalizado el suyo	5 s

Los competidores que intenten estructurar su turno con el fin de utilizar constantemente cada segundo del tiempo permitido para estas acciones recibirán penalizaciones por ralentizar el juego.

#### 7.4.6 Toma de notas

Los competidores tienen permitido tomar notas escritas durante un encuentro y consultarlas en cualquier momento durante ese encuentro. No tendrán que compartirlas con otros competidores, pero un juez podría solicitar verlas y pedir explicaciones si fuera necesario.

Al comienzo de cada encuentro, la hoja de notas de cada competidor deberá estar libre de todo tipo de texto, ya sea escrito a mano o de cualquier otra manera.

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

Dado que un juez podría solicitar ver las notas de un competidor, no se permite el uso de códigos, mensajes cifrados, abreviaturas o cualquier otro método que dificulte la comprensión del significado de la información. Asimismo, las notas que haya tomado un competidor no podrán contener información falsa con el fin de engañar al personal del torneo. Si un juez solicitara una aclaración o traducción de notas que estén escritas en un idioma que no hable el personal del torneo, el competidor deberá cooperar al respecto.

#### 7.4.6.1 Notas de seguimiento de los turnos

---

*Recuerda que las notas de seguimiento de los turnos no se consideran apuntes de ayuda (sección 3.2.1 del Manual de reglas de los torneos) y se pueden emplear durante el torneo; no obstante, los competidores son responsables del uso de las notas de seguimiento de los turnos, y cualquier infracción en el juego producida como consecuencia del uso inadecuado de dichas notas puede conllevar la penalización correspondiente.*

## 8 Infracciones y penalizaciones

---

Ya sea de forma intencionada o no, durante un torneo se producen errores e infracciones. Aunque en ningún caso nos agrada imponer una penalización, es responsabilidad de todos salvaguardar la integridad de cada partida, encuentro y torneo. Es posible que los miembros del personal del torneo (jueces y organizadores) se vean obligados a tomar medidas correctivas en relación con infracciones básicas y sus efectos en el estado de juego de un encuentro.

Para obtener información detallada sobre las penalizaciones, su imposición y las posibles variaciones con respecto a las penalizaciones estándar, consulta la Normativa sobre penalizaciones de Play! Pokémon.

La información contenida en este documento ofrece una descripción general breve. La información de la Normativa sobre penalizaciones tiene prioridad sobre la información de este manual.

### 8.1 Penalizaciones

---

Actualmente, Play! Pokémon utiliza las siguientes penalizaciones en todos los torneos:

1. **Aviso:** La penalización más básica; se trata de un aviso verbal y no se comunica a Play! Pokémon.
2. **Advertencia:** Una penalización que se registra e indica una infracción leve; es similar al Aviso.

3. **Penalización de Doble carta de Premio (solo en JCC Pokémon):** Un competidor tendrá que coger dos cartas de Premio menos para ganar la partida.
4. **Penalización de Cuádruple carta de Premio (solo en JCC Pokémon):** Un competidor tendrá que coger cuatro cartas de Premio menos para ganar la partida.
5. **Partida perdida:** Se impone cuando un error afecta de forma grave a la integridad del estado del juego. La partida se registra como una derrota para el competidor que recibe la penalización. En casos extremos en los que los dos competidores han cometido errores importantes en una partida, es posible imponer una penalización de Partida perdida a ambos competidores simultáneamente.
6. **Encuentro perdido:** La penalización de Encuentro perdido, más grave que la de Partida perdida, se impone cuando una acción afecta a la integridad de todo el encuentro. El encuentro finaliza inmediatamente y se registra como una derrota para el competidor responsable de la infracción. En casos extremos en los que los dos competidores han cometido errores importantes en un encuentro, es posible imponer una penalización de Encuentro perdido a ambos competidores simultáneamente.
7. **Descalificación:** Se trata de la penalización más importante y se impone cuando las acciones de un competidor afectan de forma considerable y negativa a la integridad de todo el evento. El encuentro del competidor responsable de la infracción se dará por terminado inmediatamente, y a este se le eliminará de la clasificación del torneo y no tendrá posibilidad de recibir premios. También puede conllevar la expulsión del evento.

## 8.2 Comunicación de las penalizaciones

---

Cada vez que se determina y comunica una penalización, esta debe ir acompañada de lo siguiente:

- Una explicación que indique de manera específica por qué las acciones del competidor no están permitidas.
- Una explicación de la infracción básica y de la gravedad de dicha infracción al competidor.
  - La sección o categoría específicas correspondientes a la infracción básica.
- Una descripción clara del efecto de la penalización en la participación del competidor en el torneo.
- Un recordatorio de que el competidor puede apelar cualquier penalización al juez principal.

Además, los jueces deben tratar con cuidado la información relativa a las penalizaciones a fin de evitar posibles situaciones embarazosas para los competidores involucrados. Por este motivo, y porque es posible que los jueces desconozcan toda la información relativa a las penalizaciones en cuya decisión no hayan participado, los jueces deben evitar realizar comentarios en público sobre penalizaciones en cuya decisión no han participado directamente.

Si un juez emplea una situación específica con fines formativos, la situación debe anonimizarse de manera adecuada.

## 8.3 Resumen para Play! Pokémon

---

Play! Pokémon hace un seguimiento del historial de penalizaciones de cada competidor para diferenciar la repetición intencionada de infracciones de los casos no intencionados, así como para determinar si es necesario tomar medidas disciplinarias.

Es responsabilidad del organizador proporcionar el resumen de las penalizaciones del torneo al programa de Play! Pokémon en un plazo de siete (7) días tras la conclusión del evento. Puedes consultar un documento de ejemplo al final de la Normativa sobre penalizaciones de Play! Pokémon.

En cualquier descalificación, el juez principal es responsable de proporcionar un informe de descalificaciones. Estos informes deben suministrarse al programa de Play! Pokémon en un plazo de siete (7) días tras la conclusión del evento. Selecciona "Informes de descalificaciones" en el menú desplegable correspondiente del portal de atención al cliente de Play! Pokémon.

## 9 Resumen de los cambios

**Fecha de la publicación anterior:** 7 de abril de 2026

**Fecha de la publicación actual:** 21 de mayo de 2026

1 Introducción		
Sección	N.º página	Modificación

2 Legalidad de las cartas		
Sección	N.º página	Modificación

3 Legalidad de la baraja		
Sección	N.º página	Modificación

4 Eventos de formato Construido		
Sección	N.º página	Modificación
4.1.3		<i>Se ha añadido una aclaración sobre las cartas reimpresas obtenidas durante el periodo de Prolanzamiento.</i>

5 Torneos de formato Limitado		
Sección	N.º página	Modificación

6 Gestión del juego		
Sección	N.º página	Modificación

7 El juego en los torneos		
Sección	N.º página	Modificación
7.4.6		<i>Lenguaje actualizado para tomar notas.</i>

8 Infracciones y penalizaciones		
Sección	N.º página	Modificación