



Regras gerais dos eventos

Data da última revisão: 22 de janeiro de 2019

NOTA: caso haja uma discrepância entre o conteúdo da versão em inglês deste documento e de qualquer outra versão dele, a versão em inglês terá prioridade.

Regras gerais dos eventos Play! Pokémon

Índice

1.	Introdução.....	3
2.	Espírito esportivo	3
3.	Membros e elegibilidade.....	4
3.1.	Critérios de elegibilidade.....	4
3.2.	Número de ID de jogador.....	5
3.2.1.	Contas do Clube de Treinadores de Pokémon	5
3.2.2.	Fusão de ID de jogador	5
3.3.	Novos jogadores.....	6
3.4.	Membros suspensos.....	6
4.	Divisões etárias.....	6
5.	Apostas e vendas.....	7
6.	Publicação de informações do torneio	7
6.1	Transmissão de partida.....	8
7.	Responsabilidades durante os torneios.....	8
7.1.	Responsabilidades do jogador	9
7.2.	Responsabilidades do espectador	9
7.3.	Responsabilidades do juiz.....	10
7.3.1.	Extensões de tempo	10
7.4.	Responsabilidades do Juiz Principal.....	10
7.4.1.	Recursos ao Juiz Principal	11
7.5.	Responsabilidades do Organizador.....	11
8.	Pontualidade.....	12
9.	Anotações.....	12
10.	Aparelhos eletrônicos.....	13
11.	Resultados de partidas	13
11.1.	Ceder uma partida.....	13
11.2.	Determinação aleatória	14
11.3.	Subornos.....	14
12.	Abandonar um torneio	14
12.1.	Abandono após a última rodada de sistema suíço	14
12.2.	Abandonar um torneio de formato Limitado	15

13. Materiais permitidos	15
14. Penalidades	15
15. Estrutura dos torneios	16
15.1. Definição de uma partida	16
15.2. Reporte dos resultados das partidas	16
16. Championship Points	16
Apêndice A. Atualizações deste documento	18
Revisões feitas para a publicação mais recente (22 de janeiro de 2019)	18

1. Introdução

As regras dos torneios Play! Pokémon se destinam a assegurar que todos os torneios Play! Pokémon adiram às mesmas normas. Esta seção contém regras que se aplicam a todos os jogos apoiados por Play! Pokémon. Outras seções detalham regras específicas de cada jogo. Espera-se que todos os participantes cumpram as seções aplicáveis destas regras ao participarem de um torneio Play! Pokémon. Documentos complementares que abrangem sanção, penalidades e operações de torneio podem ser encontrados na página de regras e recursos do [website oficial da Pokémon](#).

Para as regras específicas dos torneios do Pokémon Estampas Ilustradas, videogame e *Pokkén*, dirija-se aos documentos das regras de cada tipo de jogo. Quaisquer regras nesses documentos que contradigam estas regras gerais terão prioridade sobre este documento.

2. Espírito esportivo

Pokémon é um jogo de habilidade que é apreciado por suas estratégias complexas, suas personagens divertidas e pela sua atmosfera de competição amigável. Embora o objetivo de um torneio Pokémon seja determinar o nível de habilidade de cada jogador envolvido, nossa meta principal é garantir que todos os participantes se divirtam. Esta é a atitude que o Jogo Organizado Pokémon deseja enfatizar durante os torneios Play! Pokémon.

Independente do tamanho dos prêmios sendo disputados, a aderência ao espírito esportivo ajuda a assegurar que todos os participantes, incluindo jogadores, espectadores e funcionários dos torneios Play! Pokémon tenham uma experiência divertida. Este espírito deve guiar a conduta dos jogadores e dos Professores Pokémon enquanto eles interpretam e aplicam as regras.

O espírito esportivo é composto dos seguintes princípios:

- 🕒 **Diversão:** Pokémon é um jogo e os jogos devem ser divertidos para todos os envolvidos. Quando um jogo deixa de ser divertido, os jogadores encontram outra coisa para fazer.
- 🕒 **Jogo justo:** os jogos deixam de ser divertidos quando os jogadores violam as regras para atingir a vitória. Os jogadores devem preferir perder a vencer trapaceando.
- 🕒 **Honestidade:** os jogadores de qualquer jogo devem ter como objetivo agir honestamente enquanto jogam. Caso um jogador inadvertidamente viole uma regra durante o jogo e perceba o erro antes do seu oponente ou do juiz, aquele jogador deve informar ao oponente e ao juiz que houve um erro de jogada.

- ☉ **Respeito:** os jogadores, espectadores e funcionários devem ser tratados com o mesmo respeito com o qual os jogadores esperam ser tratados.
- ☉ **Desportismo:** vencer ou perder com honra é algo vital para o aproveitamento do jogo. O desejo de continuar a jogar pode ser estragado por jogadores que repreendem seus oponentes depois de vencer ou perder uma partida.
- ☉ **Aprendizado:** os jogadores devem ter como objetivo ajudar uns aos outros a aprimorar as suas habilidades ao jogar Pokémon. Não é responsabilidade de um jogador realizar uma jogada para o seu oponente. No entanto, discutir estratégias, oferecer dicas ou criticar de maneira construtiva decisões de jogo depois da conclusão de uma partida ajuda ambos os participantes a se tornarem jogadores melhores.

3. Membros e elegibilidade

Os membros do Play! Pokémon são pessoas que se encaixam em qualquer uma destas categorias: jogador, Professor ou qualquer designação adicional de membro que possa ser incluída pelo Jogo Organizado Pokémon no futuro.

3.1. Critérios de elegibilidade

Ao participar de um torneio Play! Pokémon, todos os membros aceitam seguir as regras de torneio descritas neste documento.

Qualquer um pode participar de torneios Play! Pokémon sancionados, exceto por:

- ☉ Funcionários do torneio para aquele evento, incluindo, mas não se limitando a, o Professor organizando o evento, aos Professores atuando como juízes no evento, aos encarregados de transmitir ou marcar o placar e, quando aplicável, ao dono da loja que está sediando o evento.
- ☉ Funcionários atuais da The Pokémon Company International e seus familiares.
- ☉ Funcionários da GAME FREAK inc. ou da Creatures Inc.
- ☉ Funcionários da Nintendo (apenas em relação a torneios Play! Pokémon de videogame).
- ☉ Funcionários das empresas responsáveis por operar ou coordenar o programa Play! Pokémon em seus respectivos países.

- ⊕ Ex-funcionários de qualquer uma das empresas supracitadas, dentro de um período de 60 dias após sua data final de serviço.
- ⊕ Qualquer jogador que tenha sido suspenso de participar em eventos Play! Pokémon pelo Jogo Organizado Pokémon.
- ⊕ Jogadores que não tenham convites para jogar em torneios especiais reservados para convidados, como o Campeonato Mundial Pokémon.
- ⊕ Membros da comunidade 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.

3.2. Número de ID de jogador

Todos os jogadores que participem de torneios Play! Pokémon deverão ter um número de ID de jogador. Os jogadores que tenham participado de torneios anteriores são instruídos a trazer suas IDs de jogador a todos os torneios. É permissível que um Organizador guarde uma lista de jogadores dos torneios anteriores e as suas IDs de jogador, desde que o acesso a esta informação se restrinja ao Organizador.

3.2.1. *Contas do Clube de Treinadores de Pokémon*

Qualquer jogador que não tenha adicionado sua ID de jogador a uma conta correta do Clube de Treinadores de Pokémon e aceitado os Termos de Uso do Play! Pokémon não estará apto a participar ou receber prêmios em determinados eventos Play! Pokémon. Os jogadores menores de 13 anos precisarão que seu pai, sua mãe ou seu tutor legal complete este processo e aceite os [Termos de Uso](#).

3.2.2. *Fusão de ID de jogador*

Os jogadores que participarem com mais de uma ID de jogador estarão violando as regras do Play! Pokémon. Se o Jogo Organizado Pokémon descobrir contas duplicadas, elas poderão ser fundidas. Considerando que é responsabilidade do jogador manter uma única ID de jogador, o Jogo Organizado Pokémon não garante que os resultados das partidas ou os pontos ganhos sob IDs de jogador secundárias serão combinados ou mantidos após a fusão de diferentes contas.

Os membros que desejarem informar ao Jogo Organizado Pokémon sobre contas duplicadas devem entrar em contato conosco no nosso [portal de atendimento ao consumidor](#) com os principais detalhes sobre cada conta.

Os membros do Play! Pokémon que tenham deliberadamente criado contas duplicadas ou providenciado informações falsas na sua conta estão sujeitos a suspensão.

3.3. Novos jogadores

Quando um novo jogador chega ao seu primeiro torneio ou Liga, o Organizador emitirá uma ID de jogador para ele. O Organizador deverá manter o nome e a data de nascimento do jogador para o seu próprio registro. As impressões dos cartões de ID de jogador devem ser completadas com o nome do jogador e mantidas pelo jogador.

Caso o jogador tenha menos de 13 anos, o pai ou a mãe do jogador também precisará acessar o [website oficial da Pokémon](#) para autorizar que a conta do menor seja ativada. Caso o pai ou a mãe não tenha uma conta, ele(a) precisará criar pelo menos uma conta básica para fornecer o consentimento parental. Um pai ou uma mãe não precisa ter uma ID de jogador para criar uma conta básica.

Caso o jogador tenha 13 anos ou mais, ele precisará apenas seguir as instruções no *link* acima para criar a sua própria conta do Clube de Treinadores de Pokémon.

3.4. Membros suspensos

O Jogo Organizado Pokémon poderá, eventualmente, suspender um membro do Play! Pokémon que tenha violado alguma regra e/ou procedimento Play! Pokémon. Além disso, o Jogo Organizado Pokémon se reserva o direito de suspender qualquer membro segundo o seu próprio critério. Enquanto estiver suspenso, um indivíduo não poderá frequentar, assistir ou participar de eventos Play! Pokémon.

4. 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.

As divisões etárias da temporada de 2019 são as seguintes:

- 🕒 Divisão Júnior: nascidos em 2008 ou depois
- 🕒 Divisão Sênior: nascidos em 2004, 2005, 2006 ou 2007
- 🕒 Divisão Master: nascidos em 2003 ou antes

5. Apostas e vendas

Apostar nos resultados de um jogo, de uma parte do jogo, de uma partida ou de uma série de partidas é estritamente proibido para qualquer um, inclusive jogadores, funcionários do torneio e espectadores. Qualquer um que tente apostar em um torneio Play! Pokémon deverá ser removido do local do torneio e o incidente deverá ser reportado ao Jogo Organizado Pokémon.

Vender qualquer mercadoria ou serviço em um espaço reservado ou alugado para um evento Pokémon sem a autorização expressa do Organizador é estritamente proibido. Qualquer pessoa que tentar vender algo em um torneio Play! Pokémon pode ser convidada a se retirar do local do torneio e o incidente deverá ser reportado ao Jogo Organizado Pokémon.

6. Publicação de informações do torneio

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

O conteúdo do baralho ou equipe de qualquer jogador poderá ser publicado pelo Organizador a qualquer momento depois do início do evento, desde que esta informação esteja acessível ao público e que a publicação destes dados tenha como objetivo oferecer valor adicional àqueles frequentando ou assistindo o evento. Por exemplo, isto inclui a transmissão ao vivo de uma partida ou a publicação de um artigo sobre o evento. Caso contrário, estes dados devem ser mantidos confidenciais durante o torneio.

As listas de baralhos e as listas de equipes devem ser mantidas pelo Organizador do evento por três meses, a menos que seja instruído a agir de outra forma pelo Jogo Organizado Pokémon.

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

O comparecimento em um evento Play! Pokémon pode resultar na imagem e semelhança da pessoa comparecente serem fotografadas e filmadas por ou em nome da The Pokémon Company International (TPCi).

Ao entrar ou permanecer nos eventos Play! Pokémon, as pessoas comparecentes 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.

6.1 Transmissão de partida

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 dos Organizadores em relação à localização 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.

Devido à natureza das partidas transmitidas, os jogadores devem estar cientes de que penalidades recebidas, mas não aplicadas durante uma partida poderão ser aplicadas após revisões subsequentes. Adicionalmente, certos tipos de penalidades, especialmente aqueles ligados ao comportamento e linguajar inaceitável, poderão ser aumentados quando aplicados a partidas transmitidas.

7. Responsabilidades durante os torneios

Espera-se que todos que comparecerem aos torneios Play! Pokémon compreendam e adiram às regras descritas neste documento, assim como em quaisquer documentos complementares que se apliquem às suas funções no torneio.

Alguns eventos poderão exigir que a pessoa comparecente compre um ingresso ou crachá para ter acesso ao salão do evento. Para participar de um evento, é possível que seja exigido que um jogador realize um cadastro online com antecedência.

Espera-se que todos que comparecerem aos torneios Play! Pokémon sejam respeitosos e cordiais uns com os outros. Isto inclui lidar com disputas de maneira calma, seguir as instruções dadas pelos funcionários do torneio, abster-se de usar termos profanos e evitar a discussão de assuntos inflamatórios ou ofensivos. Roupas que sugiram ou contenham mensagens rudes ou inapropriadas não deverão ser usadas em um torneio Play! Pokémon.

Espera-se que todos os participantes mantenham um nível socialmente aceitável de higiene pessoal, a ser determinado pelos funcionários do torneio.

Os comparecentes dos torneios Play! Pokémon poderão ser convidados a se retirar do local do evento caso não cumpram com as responsabilidades descritas nesta seção.

7.1. Responsabilidades do jogador

Ao comparecer a um torneio Play! Pokémon, espera-se que os jogadores:

- ⦿ Respeitem o espírito esportivo.
- ⦿ Compareçam a um torneio e as suas rodadas subsequentes na hora certa.
- ⦿ Confiram seus registros de vitórias/derrotas e suas posições à medida que as duplas de oponentes sejam postadas em cada rodada e informem imediatamente os funcionários apropriados do evento sobre quaisquer discrepâncias.
- ⦿ Os jogadores deverão trazer os seguintes itens para participar de um evento Play! Pokémon:
 - ⦿ Uma ID de jogador válida. Caso o jogador não tenha recebido uma ID de jogador em um torneio anterior, os funcionários do torneio fornecerão uma.
 - ⦿ Um baralho ou uma equipe que cumpra com as restrições de formato para o torneio. É responsabilidade do jogador assegurar-se de que seu baralho ou equipe cumpra as exigências do torneio durante todo o evento.
 - ⦿ Uma lista legível e correta das cartas que compõem o baralho do jogador ou dos Pokémon na equipe de um jogador.
 - ⦿ Quaisquer implementos necessários para o acompanhamento e manutenção das informações do jogo. Isto inclui, mas não se limita a itens como contadores de dano, marcadores de Condições Especiais e um elemento aleatório para um evento do Pokémon Estampas Ilustradas ou as versões apropriadas do sistema de videogame e cartão de jogo ou jogo digital em bom estado de funcionamento para um evento de videogame.

7.2. Responsabilidades do espectador

Os espectadores podem assistir uma partida, mas não podem interferir com uma partida de maneira alguma e deverão manter uma distância razoável dos jogadores (a ser determinada pelos funcionários do evento) para evitar distrações. Um espectador só poderá interagir com

um torneio através dos funcionários do evento, perguntando a um juiz, por exemplo, sobre a legalidade de uma jogada ou interagindo com pessoas que não estejam envolvidas em uma partida no momento. Os comentários e as perguntas sobre os jogos em andamento deverão ser feitos a uma distância apropriada da partida para evitar que os jogadores envolvidos em um jogo em andamento possam receber alguma vantagem devido a informações ou distrações externas.

Alguns eventos poderão exigir que um espectador compre um ingresso ou crachá para ter acesso ao salão do evento.

Quaisquer perturbações ou penalidades recebidas por parte de um espectador que não esteja participando de um torneio resultarão em penalidades para o jogador ou jogadores pelos quais o espectador é responsável. Caso seja necessário remover um espectador de um torneio, os jogadores pelos quais o espectador é responsável também serão desqualificados.

7.3. Responsabilidades do juiz

Espera-se que os juízes apliquem vereditos imparciais e auxiliem o Organizador e o Juiz Principal na realização de um evento de qualidade. Sempre que possível, os juízes deverão evitar atuar em jogos em que seus próprios familiares estejam envolvidos, já que isto cria uma impressão de impropriedade. Por motivos semelhantes, os juízes que estejam atuando como tradutores deverão se limitar a exercer apenas suas tarefas como tradutores durante a partida que estejam traduzindo e deverão permitir que outros juízes lidem com os vereditos relacionados a discussões e decisões. Os juízes devem incentivar o bom comportamento desportivo a todo momento.

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.

7.3.1. Extensões de tempo

Além do mencionado acima, os juízes também são responsáveis por garantir que os jogadores não sejam prejudicados por tempo perdido como resultado de um veredito ou penalidade. 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.

7.4. Responsabilidades do Juiz Principal

O Juiz Principal é o árbitro final de todos os vereditos e interpretações de regras de um torneio. O Juiz Principal é escolhido pelo Organizador antes do torneio e é diretamente responsável por garantir que todos os participantes sigam as regras estabelecidas neste documento. O Juiz Principal também é responsável por reportar todas as penalidades mais graves do que uma Precaução para o Jogo Organizado Pokémon.

No caso de uma desqualificação, também é de responsabilidade do Juiz Principal submeter um relatório completo e preciso sobre o incidente para o Jogo Organizado Pokémon. Este relatório deve detalhar todos os fatores que contribuíram para a decisão de emitir essa penalidade, assim como os nomes e ID de jogador de todos os Professores que estavam presentes no momento do incidente.

7.4.1. Recursos ao Juiz Principal

Um jogador pode recorrer de qualquer veredito de um juiz ao Juiz Principal do torneio. Caso um jogador recorra do veredito, o Juiz Principal deve ouvir todas as partes envolvidas, incluindo os dois jogadores e o juiz que deu o veredito original, antes de dar o veredito final. O Juiz Principal é a autoridade máxima sobre todos os vereditos e as interpretações das regras do torneio.

7.5. Responsabilidades do Organizador

O Organizador de um torneio é o Professor que originalmente o sancionou no website oficial da Pokémon e é o centro do torneio. O Organizador é responsável por todos os detalhes do torneio, como garantir o local, realizar a divulgação, selecionar o formato do torneio, estabelecer a estrutura do torneio, reportar os resultados do torneio e muito mais. Com tantas logísticas do evento para resolver, o Organizador não deve estar disponível para os recursos dos jogadores a não ser que também seja o Juiz Principal.

O Organizador é obrigado a passar as seguintes informações aos jogadores:

- ☉ Tipo do torneio (sistema suíço, sistema suíço com eliminação única dos melhores classificados, etc.)
- ☉ Formato do torneio (Padrão, Expandido, etc.)
- ☉ Número de rodadas
- ☉ Número de minutos por rodada
- ☉ Rodadas dos melhores classificados (se aplicável)
- ☉ Funcionários do torneio (Juiz Principal, juízes, marcador de placar, etc.)

🕒 Quaisquer intervalos durante o torneio

Estas informações devem ser apresentadas em um momento apropriado. O formato e o tipo do torneio devem ser anunciados com antecedência o suficiente para que os jogadores possam se preparar antes de chegar no torneio. O número de rodadas, os minutos por rodada, as rodadas dos melhores classificados, os funcionários do torneio e os intervalos devem ser anunciados antes do começo da primeira rodada.

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 este estiver acontecendo.

8. Pontualidade

Espera-se que os jogadores estejam presentes para o início do torneio e para todas as suas rodadas e partidas. Quando um jogador chegar mais de 5 minutos atrasado para qualquer rodada, será considerado que cedeu o primeiro jogo. Em partidas melhor de três, quando um jogador chegar mais de 10 minutos atrasado para qualquer rodada, será considerado que cedeu a partida inteira. Os jogadores que ainda não estiverem presentes até o final da rodada deverão ser retirados do torneio.

9. Anotações

Os jogadores podem tomar notas por escrito durante uma partida e podem consultar estas notas a qualquer momento durante aquela partida. Os 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 os funcionários do torneio. Caso o juiz exija um esclarecimento ou a tradução das notas tomadas em outro

idioma que não seja o dos funcionários do torneio, o jogador deverá fornecê-los.

10. Aparelhos eletrônicos

Fora os aparelhos necessários para a participação no evento, aparelhos eletrônicos, como telefones celulares, aparelhos de MP3 ou aparelhos de envio de mensagens de texto, não podem ser usados durante uma partida. Em algumas situações especiais, um aparelho eletrônico poderá ser permitido pelo Organizador.

11. Resultados de partidas

Resultados de partidas devem sempre representar o resultado da experiência de jogo, exceto nos casos de partidas cedidas, empates intencionais ou penalidades. Os resultados das partidas determinados por meios aleatórios, através do uso de subornos ou coerção ou via qualquer outro método de escolha ou jogo vão contra o espírito esportivo e não são tolerados pelo Jogo Organizado Pokémon. É de responsabilidade de cada jogador compreender os resultados de qualquer partida cedida ou empate intencional. Uma vez registrados, estes resultados não serão alterados pelos funcionários do evento.

11.1. Ceder uma partida

Caso optem por isto, os jogadores poderão fazer uma única oferta de cessão de partida aos seus oponentes ou propor um empate intencional. Os juízes devem permitir que os jogadores tenham a oportunidade de oferecer esta cessão caso o limite de tempo seja anunciado para uma partida incompleta, mas antes dos jogadores assinarem suas guias da partida. Não é permitido aos jogadores pedir que seus oponentes cedam uma partida. Os pedidos repetidos desta natureza podem ser considerados coerção e penalizados como tal.

Caso um jogador escolha ceder uma partida ao seu oponente ou caso os jogadores concordem com um empate intencional (ID, como sua sigla em inglês), um juiz ou funcionário encarregado de transmitir a pontuação deve ser chamado imediatamente e notificado para que o resultado seja registrado de maneira apropriada. Uma vez que a guia da partida tiver sido assinada por ambos os jogadores, o resultado da partida não poderá ser alterado.

NOTA

A opção de empate intencional é exclusiva para os torneios do Pokémon Estampas Ilustradas. Os competidores dos torneios de videogame não podem optar por um empate intencional.

Uma vez que a partida tenha começado, os jogadores não poderão consultar as classificações do torneio ou esperar que outras partidas em andamento se encerrem antes de decidir se cederão ou concordarão com um empate intencional.

11.2. Determinação aleatória

Os jogadores não podem determinar o resultado de uma partida através de meios aleatórios (lançando uma moeda, usando um dado, etc.). Outros modos de escolha ou jogos, como "pedra, papel e tesoura", que podem ou não incluir algum grau de habilidade, são tratados da mesma forma que uma determinação aleatória quando usados diretamente para determinar o resultado de uma partida.

11.3. Subornos

Qualquer forma de compensação oferecida com a intenção de alterar o resultado de uma partida ou persuadir um jogador a ceder a qualquer momento durante a partida é considerada um suborno e será penalizada como tal. O Jogo Organizado Pokémon acredita que os resultados de todas as partidas em um torneio devem ser decididos sem qualquer influência externa.

12. Abandonar um torneio

Os jogadores podem abandonar um torneio por qualquer motivo antes que ele se encerre. Os jogadores devem seguir as instruções fornecidas pelo Organizador no início do evento a respeito de abandonar o evento. Caso essas instruções não tenham sido fornecidas, os jogadores devem informar pessoalmente o Juiz Principal, o Organizador ou o marcador de placar (caso haja algum) do evento que estão abandonando o torneio. Informes verbais sobre abandono de torneio não devem ser aceitos de outros jogadores. Os funcionários do torneio devem confirmar com o jogador que está abandonando o torneio sempre que possível. Os jogadores que desejarem abandonar um torneio devem fazê-lo antes que a seleção de oponentes da rodada seguinte seja anunciada. Os jogadores que escolherem abandonar um torneio depois da seleção de oponentes ter sido anunciada, mas antes de jogar aquela rodada, receberão uma derrota para aquela partida e depois serão retirados do torneio.

12.1. Abandono após a última rodada de sistema suíço

Os jogadores podem escolher abandonar um torneio depois da última rodada de sistema suíço em um torneio de sistema suíço com eliminação única ao invés de participar das

rodadas de eliminação única. Caso um jogador escolha abandonar o torneio durante a última rodada de sistema suíço, deverá fazê-lo antes que as classificações finais para aquela rodada sejam anunciadas. Os jogadores que não abandonarem antes deste ponto serão selecionados como oponentes na porção de eliminação única do torneio e estarão sujeitos às regras de atraso descritas na seção 7, caso não compareçam à partida.

12.2. Abandonar um torneio de formato Limitado

O número mínimo de rodadas das quais um jogador deve participar em um torneio de formato Limitado para ser elegível aos prêmios por participação é determinado pelo Organizador. Caso um jogador abandone o torneio antes de alcançar este limite, poderá ter o recebimento dos prêmios por participação negado.

13. Materiais permitidos

Os jogadores podem manter materiais necessários para a execução do jogo na superfície de jogo, como contadores de dano, marcadores de Condições Especiais e cartas de referência para partidas do Pokémon Estampas Ilustradas. As tabelas de tipos dos Pokémon para videogames não são permitidas. Um número pequeno de objetos pessoais e “amuletos da sorte” são permitidos na superfície de jogo, mas devem ser mantidos organizados e não devem atrapalhar a execução do jogo. Quaisquer outros itens devem ser mantidos fora da superfície de jogo para reduzir as distrações e confusão. Os jogadores podem sempre solicitar que materiais desnecessários sejam removidos da área de jogo caso estes estejam distraindo os jogadores ou obstruindo de alguma maneira o jogo.

Comidas e bebidas não são permitidas na superfície de jogo. Um Organizador pode permitir comidas e/ou bebidas na área do torneio, mas estas nunca poderão ser mantidas na superfície de jogo.

14. Penalidades

Caso um problema ocorra em um torneio Play! Pokémon, os jogadores e os espectadores estarão sujeitos às regras de penalidade Play! Pokémon. Todas as penalidades acima de Precaução devem ser reportadas para que o Jogo Organizado Pokémon possa avaliá-las a fundo. As penalidades emitidas a espectadores poderão ser atribuídas ao jogador ou jogadores pelos quais o espectador é responsável, caso sejam severas o suficiente para tal. O Juiz Principal tem a palavra final sobre quaisquer penalidades emitidas durante um torneio. Os jogadores que estejam competindo em partidas transmitidas podem estar sujeitos a

penalidades mais duras.

15. Estrutura dos torneios

Os torneios Play! Pokémon são organizados usando um sistema de eliminação única ou o método suíço de seleção de oponentes. Dependendo do tamanho do evento, um torneio pode ser organizado como um evento de sistema suíço com divisão etária modificada. Em torneios muito competitivos, o Organizador poderá decidir realizar rodadas de eliminação única depois das rodadas de sistema suíço.

15.1. Definição de uma partida

Uma partida é definida como um jogo ou série de jogos contra um único oponente dentro de um torneio. Um grupo de partidas sendo jogadas ao mesmo tempo durante um torneio é definido como uma rodada.

Muitas partidas consistem de um único jogo, mas algumas podem ser jogadas em um formato melhor de três. Caso partidas melhor de três forem ocorrer a qualquer momento durante o torneio, o Organizador deverá anunciar quando elas ocorrerão antes do início do torneio.

15.2. Reporte dos resultados das partidas

O vencedor de cada partida é responsável por reportar seus resultados para o Organizador ou marcador de placar (caso um esteja presente) de um torneio. No início do torneio, o Organizador deve informar aos jogadores qual é a forma apropriada para reportar seus resultados.

16. Championship Points

Os primeiros colocados em Eventos Premier Play! Pokémon têm a oportunidade de receber Championship Points, desde que os torneios sejam reportados de maneira correta e completa. Os Eventos Premier que não sigam a estrutura estabelecida pelo Jogo Organizado Pokémon podem perder seu status Premier e os jogadores participando nestes torneios perderão quaisquer Championship Points e Play! Points recebidos naquele torneio.

O Jogo Organizado Pokémon divide os países em diferentes zonas classificatórias. Estas zonas geralmente cobrem um único continente ou região. As zonas classificatórias atualmente

incluídas no programa são Europa, América Latina, América do Norte, Oceania, Rússia e África do Sul.

Os jogadores são responsáveis por conferir que seus históricos nos torneios estejam corretos. Se houver um problema com o histórico de um jogador em um torneio, aquele jogador deverá notificar o Organizador do torneio. O Organizador é responsável por trabalhar com o Jogo Organizado Pokémon para resolver o problema o mais rápido possível.

O Jogo Organizado Pokémon continuará monitorando as pontuações e classificações baseadas no sistema Elo como uma ferramenta de desempate, assim como para permitir que os jogadores possam comparar seus resultados e classificações com seus amigos. Estas pontuações e classificações também poderão ser usadas em casos excepcionais para desempatar Championship Points (por exemplo, quando o Jogo Organizado Pokémon está decidindo quem receberá auxílio viagem). Caso contrário, estas estatísticas não são usadas. Para maiores informações sobre isto, veja o documento sobre pontuações e classificações e o documento sobre o fator K, que estão no [website oficial da Pokémon](#).

Apêndice A. Atualizações deste documento

O Jogo Organizado Pokémon se reserva o direito de alterar estas regras, assim como o direito de interpretar, modificar, esclarecer ou emitir outras alterações oficiais destas regras, com ou sem aviso prévio.

Atualizações deste documento estarão disponíveis no [website oficial da Pokémon](#).

Revisões feitas para a publicação mais recente (22 de janeiro de 2019)

Seção	Revisão	Detalhes