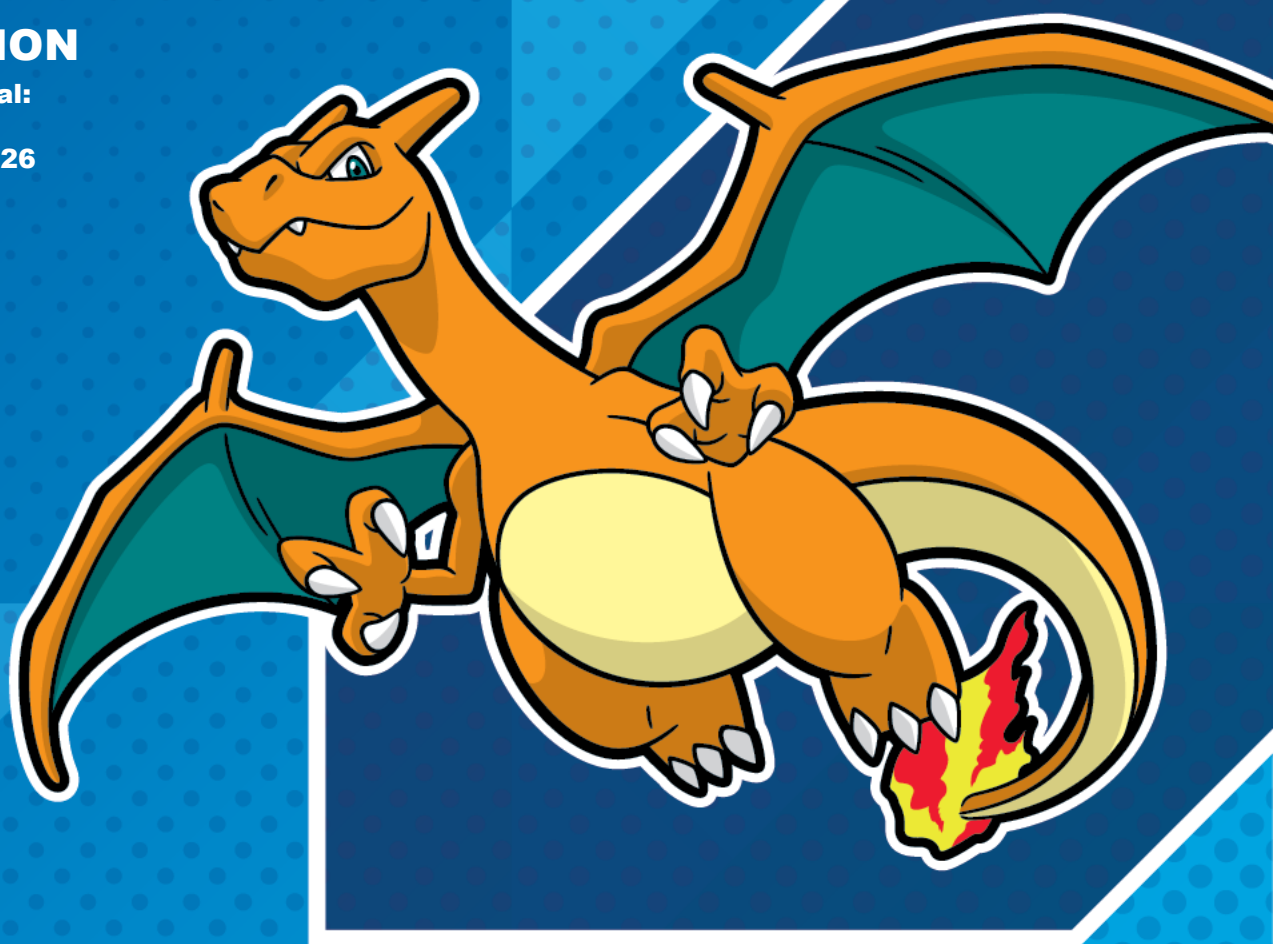


# Torneios do Pokémon Estampas Ilustradas

## BRPT VERSION

Data da versão atual:

26 de janeiro de 2026



## Sumário

1	Introdução .....	3
1.1	Documentação de apoio .....	3
1.2	Responsabilidades do competidor .....	3
2	Legalidade das cartas do Pokémon Estampas Ilustradas .....	3
2.1	Cartas não permitidas.....	4
2.2	Capas para cartas.....	4
2.3	Idiomas legais.....	5
2.3.1	Idiomas legais em Eventos da Série de Campeonatos de acordo com a zona classificatória .....	5
2.3.2	Idiomas legais adicionais para Eventos da Série de Campeonatos de acordo com região.....	5
2.3.3	Exceções .....	5
2.4	Cartas substitutas.....	6
3	Legalidade de baralhos.....	6
3.1	Registro de baralhos.....	6
3.2	Verificação de baralhos .....	7
3.3	Listas de Baralhos públicas .....	7
3.3.1	Prévia da Lista de Baralho .....	7
4	Formatos de torneio Construídos .....	8
4.1	Formato Padrão e formato Expandido .....	8
4.1.1	Expansões legais.....	8
4.1.2	Programação de lançamento e legalidade .....	10
4.1.3	Cartas reimpressas nos formatos Padrão e Expandido.....	10
4.1.4	Cartas Banidas .....	11
4.2	Formato Ilimitado.....	11
4.2.1	Programação de lançamento e legalidade .....	11
4.2.2	Cartas reimpressas no formato Ilimitado.....	11
4.2.3	Cartas Banidas .....	12
5	Formatos de torneio Limitados.....	12
5.1	Selado .....	12
5.1.1	Construção de Baralho .....	12
5.2	Seleção de Pacotes de Booster.....	12
5.2.1	Processo de Seleção .....	13

5.2.2	Construção de Baralho .....	13
5.3	Seleção Desafio Estratégico .....	13
5.3.1	Processo de Seleção .....	13
5.3.2	Construção de Baralho .....	14
6	Gerenciamento de jogo.....	14
6.1	Gerenciamento da Área de Jogo.....	14
6.1.1	A Área de Jogo .....	14
6.1.2	A Zona Perdida .....	15
6.1.3	Elementos aleatórios.....	16
6.2	Embaralhamento e a ordem aleatória dos baralhos .....	17
6.2.1	Intervenção do Juiz .....	17
6.2.2	Ordem aleatória insuficiente.....	17
6.3	Informações do jogo e comunicação .....	17
6.3.1	Informação pública .....	17
6.3.2	Informação inferida .....	18
6.3.3	Informação privada .....	18
6.3.4	Comunicação de jogo efetiva.....	18
7	Jogo de torneio .....	19
7.1	Partida.....	19
7.2	Jogo.....	19
7.3	Turno.....	20
7.4	Começando o jogo .....	20
7.4.1	Compra de uma nova mão inicial .....	20
7.4.2	Progressão imposta pelo Juiz .....	20
7.4.3	Resolução do jogo.....	21
7.4.4	Resolução da partida .....	22
7.4.5	Velocidade de jogo .....	24
7.4.6	Anotações .....	24
8	Violação de regras e penalidades .....	25
8.1	Penalidades .....	25
8.2	Aplicando penalidades.....	26
8.3	Relatórios .....	26
9	Resumo das mudanças .....	27

# 1 Introdução

---

Boas-vindas ao Manual de Torneios Play! Pokémon do Pokémon Estampas Ilustradas. Este não é um guia sobre como aprender a jogar o Pokémon Estampas Ilustradas. Este manual trata especificamente das legalidades, administração de jogo, políticas de torneio e formatos. Ao seguir todas as regras e diretrizes deste manual, você saberá tudo o que precisa para competir em todos os níveis do Pokémon Estampas Ilustradas, de eventos locais aos nossos eventos maiores da Série de Campeonatos.

Este manual é leitura obrigatória para todos os competidores e Juízes do Pokémon Estampas Ilustradas.

## 1.1 Documentação de apoio

---

Como complemento à leitura deste manual, é altamente recomendada a leitura completa do Livro de regras do Pokémon Estampas Ilustradas, que descreve os princípios básicos e mecânicas avançadas do jogo.

Cabe também a todos os Juízes e competidores se familiarizarem com o Manual de Regras de Torneio e as Normas de Conduta. Esses dois documentos apresentam as expectativas e procedimentos para jogos de torneio e comportamento em torneios Play! Pokémon.

## 1.2 Responsabilidades do competidor

---

É de responsabilidade de todos os competidores seguir as informações apresentadas neste documento e qualquer outra documentação de apoio. Essas informações são revisadas trimestralmente, portanto, encorajamos você a conferir o documento regularmente para garantir que não tenha havido alteração nas regras e diretrizes apresentadas aqui e em qualquer documentação de apoio.

É obrigação dos competidores trazer todos os implementos necessários para completar suas partidas. Dependendo do nível de jogo ou local, essas exigências podem variar (como ter que trazer uma lista de baralho ou fornecer uma através de uma plataforma on-line). Espera-se que competidores sigam instruções postadas pelos Organizadores de Torneio a respeito das exigências dos torneios nos quais competirão.

Se tiver dúvidas a respeito das expectativas em um torneio, entre em contato com o Organizador de Torneio o quanto antes para receber mais informações. Se você sentir que quaisquer das nossas regras estão sendo violadas, ou que um torneio não está sendo realizado de acordo com as normas listadas neste manual e na documentação de apoio, pedimos que abra um tíquete conosco através do nosso portal de Atendimento ao Cliente.

# 2 Legalidade das cartas do Pokémon Estampas Ilustradas

---

Apenas cartas genuínas do Pokémon Estampas Ilustradas podem ser usadas em eventos Play! Pokémon, a não ser que uma carta substituta tenha sido decretada pelo Juiz ou Organizador.

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

- Consideradas legais para o formato do torneio que estão participando;
- Usadas no idioma correto, correspondente à região em que o torneio está sendo realizado;
  - Baralhos com cartas em idiomas variados são permitidos desde que os versos das cartas sejam consistentes.
- Inalteradas e não devem possuir quaisquer tipos de marcações.

## 2.1 Cartas não permitidas

---

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

- Cartas alteradas
  - Uma carta é considerada alterada caso algum aspecto da carta torne possível identificá-la sem ver a sua face, incluindo arranhões, rasgos, descolorações, dobras, etc.
  - Para feitos desta seção, cartas japonesas são consideradas “alteradas”, já que o verso delas é diferente do verso de todas as outras cartas do Pokémon Estampas Ilustradas.
- Cartas que foram alteradas pós-produção;
  - Exemplos de alterações incluem autógrafos, artes ou qualquer outra alteração realizada no corpo da carta, com exceção de carimbos oficiais aplicados pela TPCi (como as cartas promocionais com carimbos de Liga, cartas de Staff, etc.).

## 2.2 Capas para cartas

---

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

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

Competidores pode usar capas internas ou capas externas que sigam as regras acima de forma que não atrapalhem a capacidade do competidor de embaralhar seu baralho. O oponente de um competidor também deve conseguir embaralhar de maneira razoável o baralho sem assistência, a não ser que receba instruções contrárias.

O Play! Pokémon recomenda o uso de capas com o verso opaco. Usar capas transparentes ou se recusar a usar capas pode expor imperfeições no verso da carta, fazendo com que as cartas sejam consideradas alteradas (ver seção 2.1 sobre cartas não permitidas).

## 2.3 Idiomas legais

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

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

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

### 2.3.1 Idiomas legais em Eventos da Série de Campeonatos de acordo com a zona classificatória

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

### 2.3.2 Idiomas legais adicionais para Eventos da Série de Campeonatos de acordo com região

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

### 2.3.3 Exceções

Para o Campeonato Mundial do Pokémon Estampas Ilustradas, Campeonatos Internacionais, Regionais e Especiais e para os eventos secundários realizados nestes eventos, independentemente do país em que forem sediados, os competidores poderão utilizar cartas em inglês, assim como cartas em qualquer idioma que sejam válidas no país de origem do competidor.

Embora idiomas alternativos sejam permitidos em todos os Campeonatos Regionais e superiores, garantimos a presença de equipes de intérpretes somente no Campeonato Mundial Pokémon. Competidores não devem esperar recursos de tradução que não sejam traduções do idioma das cartas em nenhum outro evento da Série de Campeonatos.

Em circunstâncias excepcionais, o Juiz Principal ou Organizador de qualquer torneio também pode optar por abrir uma exceção no que diz respeito aos idiomas legais. Isso fica a seu critério exclusivo e só deve ser considerado quando não houver prejuízo operacional para o torneio.

Os competidores que acreditarem que suas circunstâncias pessoais dificultariam o cumprimento total das regras relativas aos idiomas legais das cartas devem fazer todo o possível para entrar em contato com o Organizador do evento antes do próprio evento.

## 2.4 Cartas substitutas

---

Se uma carta for danificada durante um torneio de forma que se torne alterada, o Juiz pode criar uma carta substituta para agir como a carta danificada em todos os sentidos pelo resto do torneio. Essa é a única circunstância em que uma carta Pokémon não original pode ser usada em torneios.

Se o competidor tiver outra cópia daquela carta disponível para uso, ela também poderá simplesmente substituir a carta danificada pela cópia intacta.

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

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

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

## 3 Legalidade de baralhos

---

### 3.1 Registro de baralhos

---

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

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

Dependendo do nível de jogo, é possível que competidores sejam solicitados a trazer uma lista de baralho legível, ou submeter uma lista de baralho através de uma plataforma on-line durante o cadastramento para um evento antes do início da primeira rodada. Os competidores são responsáveis por seguir qualquer informação postada a respeito das listas de baralho. Deixar de seguir os procedimentos adequados de listas de baralho para um evento pode resultar em penalidades apropriadas.

## 3.2 Verificação de baralhos

---

As verificações de baralho são necessárias em todos os eventos da Série de Campeonatos. O Play! Pokémon espera que as verificações de baralho sejam feitas em pelo menos 10% dos baralhos nos eventos. Porém, é altamente recomendado que o staff do torneio faça o possível para realizar a verificação do máximo de baralhos que puder sem que a qualidade seja comprometida ou os procedimentos do torneio sejam interrompidos.

As verificações de baralho poderão acontecer em qualquer momento durante um torneio, desde a inscrição até a rodada final. Embora possa ser solicitado que os competidores coloquem as cartas dos seus baralhos na mesma ordem em que estão na sua lista de baralho, elas não devem pressupor que este será o caso e, portanto, é necessário sempre esperar por instruções do staff do torneio antes de reorganizar o baralho.

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

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

## 3.3 Listas de Baralhos públicas

---

Listas de Baralho públicas podem ser utilizadas em determinados eventos da Série de Campeonatos realizados em Regionais e níveis superiores. O uso dessas listas será anunciado no momento da inscrição para os eventos em que forem adotadas. Durante o top cut assimétrico, os jogadores da Divisão Mestre terão tempo para revisar a Lista de Baralho do oponente (**prévia da Lista de Baralho**) enquanto se preparam no início da partida.

### 3.3.1 Prévia da Lista de Baralho

---

Os competidores receberão uma cópia impressa da própria Lista de Baralho, contendo todas as cartas presentes em seu baralho. Essa lista deve ser entregue ao oponente no início da partida. As Listas de Baralho devem ser trocadas e revisadas enquanto os jogadores embaralham seus baralhos para o primeiro jogo da partida. Essa prévia e todas as ações de preparação para o primeiro jogo devem ser concluídas dentro dos dois minutos estipulados para o início da partida, conforme descrito na seção 7.4.5 do Manual de Torneios de Pokémon Estampas Ilustradas.



Os jogadores **não** podem tomar notas enquanto revisam a Lista de Baralho do oponente. Caso um competidor não reconheça ou não entenda alguma carta na Lista de Baralho do oponente, deverá chamar um Juiz imediatamente para obter assistência.

As Listas de Baralho devem ser devolvidas ao dono de cada baralho e guardadas antes que qualquer jogador compre sua mão inicial. As Listas de Baralho só podem ser revisadas no início da partida e devem permanecer guardadas até que a partida seja concluída e o Guia da Partida seja preenchido.

## 4 Formatos de torneio Construídos

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

- O baralho deverá conter exatamente 60 cartas.
- Os baralhos não podem conter mais de 4 cópias de uma única carta, conforme definido pela tradução em inglês da carta, exceto para as cartas de Energia Básica.
- As partidas são jogadas com 6 cartas de Prêmio.

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

### 4.1 Formato Padrão e formato Expandido

#### 4.1.1 Expansões legais

Marcas de regulamentação legais			
Data de legalidade	Marca de regulamentação	Padrão	Expandido
14 de abril de 2023	G	✓	✓
5 de abril de 2024	H	✓	✓
11 de abril de 2025	I	✓	✓

Marcas de regulamentação do Formato Expandido			
Data de legalidade	Marca de regulamentação	Padrão	Expandido
	D		✓
	E		✓
	F		✓

Formato Expandido das expansões da série <i>Black &amp; White</i>			
Data de legalidade	Nome da expansão	Padrão	Expandido
	<i>Black &amp; White</i>		✓

<i>Poderes Emergentes</i>	✓
<i>Vitórias Nobres</i>	✓
<i>Próximos Destinos</i>	✓
<i>Exploradores da Escuridão</i>	✓
<i>Reserva de Dragões</i>	✓
<i>Dragões Enaltecidos</i>	✓
<i>Fronteiras Cruzadas</i>	✓
<i>Tempestade de Plasma</i>	✓
<i>Congelamento de Plasma</i>	✓
<i>Explosão de Plasma</i>	✓
<i>Tesouros Lendários</i>	✓

#### Formato Expandido das expansões da série XY

Data de legalidade	Nome da expansão	Padrão	Expandido
	<i>Conjunto Inicial Kalos</i>		✓
	<i>XY</i>		✓
	<i>Flash de Fogo</i>		✓
	<i>Punhos Furiosos</i>		✓
	<i>Força Fantasma</i>		✓
	<i>Conflito Primitivo</i>		✓
	<i>Crise Dupla</i>		✓
	<i>Céus Estrondosos</i>		✓
	<i>Origens Ancestrais</i>		✓
	<i>TURBOrevolução</i>		✓
	<i>TURBOcolisão</i>		✓
	<i>Gerações</i>		✓
	<i>Fusão de Destinos</i>		✓
	<i>Cerco de Vapor</i>		✓
	<i>Evoluções</i>		✓

#### Formato Expandido das expansões da série Sol e Lua

Data de legalidade	Nome da expansão	Padrão	Expandido
	<i>Sol e Lua</i>		✓
	<i>Guardiões Ascendentes</i>		✓
	<i>Sombras Ardentes</i>		✓
	<i>Lendas Luminescentes</i>		✓
	<i>Invasão Carmim</i>		✓
	<i>Ultraprisma</i>		✓
	<i>Luz Proibida</i>		✓
	<i>Tempestade Celestial</i>		✓
	<i>Trovões Perdidos</i>		✓
	<i>União de Aliados</i>		✓

<i>Dragões Soberanos</i>	✓
<i>Elos Inquebráveis</i>	✓
<i>Sintonia Mental</i>	✓
<i>Destinos Ocultos</i>	✓
<i>Eclipse Cósmico</i>	✓

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

Cartas promocionais “Estrela Preta”			
Prefixo	Numeração	Padrão	Expandido
BW	01 e superiores		✓
XY	01 e superiores		✓
SM	158 e superiores		✓

#### 4.1.2 Programação de lançamento e legalidade

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

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

#### 4.1.3 Cartas reimpressas nos formatos Padrão e Expandido

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

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

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

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

- Imitador (CES, 127) e Imitador (TRR, 83) são funcionalmente idênticas. Apesar do seu texto ter sido alterado, o efeito descrito permanece inalterado.

Energia Arco-Íris (CES, 151) e Energia Arco-Íris (TR, 17) não são funcionalmente idênticas, já que a antiga “coloca 1 contador de dano” enquanto a mais recente “causa 10 pontos de dano”. Contadores de dano e dano são duas mecânicas diferentes no Pokémon Estampas Ilustradas e não podem ser usadas de forma idêntica.

#### 4.1.4 Cartas Banidas

---

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

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

### 4.2 Formato Ilimitado

---

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

#### 4.2.1 Programação de lançamento e legalidade

---

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

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

#### 4.2.2 Cartas reimpressas no formato Ilimitado

---

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

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

### 4.2.3 Cartas Banidas

---

No momento, não existem cartas banidas no formato Ilimitado.

## 5 Formatos de torneio Limitados

---

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

- O baralho deverá conter exatamente 40 cartas.
- Não há limite para o número de cartas com o mesmo nome que podem ser incluídas, desde que não haja quaisquer restrições descritas no próprio texto da carta.
- As partidas são jogadas com 4 cartas de Prêmio.

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

### 5.1 Selado

---

Nos eventos Selados, os competidores recebem uma Coleção Desafio Estratégico ou um número determinado de pacotes de booster (normalmente entre 4 e 6) do Organizador no início do torneio.

#### 5.1.1 Construção de Baralho

---

Os competidores abrirão seus pacotes de booster quando o Organizador der o sinal e construirão um baralho de 40 cartas utilizando apenas aquelas cartas (incluindo qualquer carta da sua Coleção Desafio Estratégico) e quaisquer cartas de Energia Básica fornecidas pelo Organizador.

Os competidores têm 30 minutos para construir seus baralhos.

### 5.2 Seleção de Pacotes de Booster

---

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

### 5.2.1 Processo de Seleção

---

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

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

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

### 5.2.2 Construção de Baralho

---

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

Os competidores têm 30 minutos para construir seus baralhos.

## 5.3 Seleção Desafio Estratégico

---

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

Quando o Organizador der o sinal, inicialmente, cada competidor abre o seu baralho de Desafio Estratégico contendo 40 cartas, sem revelar o seu conteúdo aos outros competidores. Os competidores podem levar alguns minutos para verificar todas estas cartas que poderão ser usadas para construir o seu baralho. Uma vez que tenham terminado, os competidores deverão colocar estas cartas de volta na Coleção Desafio Estratégico.

### 5.3.1 Processo de Seleção

---

Quando todo mundo estiver pronto, o Organizador dará o sinal para que comecem o processo de seleção. Cada competidor abre um pacote de booster sem revelar o seu conteúdo aos outros competidores. Depois, cada competidor escolhe uma carta do seu pacote de booster e coloca em sua coleção, junto com a carta-código do Pokémon Estampas Ilustradas Live e uma carta de Energia Básica não laminada.

Depois que um competidor coloca uma carta em sua coleção, ela é considerada escolhida e não pode ser devolvida ao pacote para ser trocada por outra carta. Os competidores, então, passam as cartas restantes, viradas para baixo, para a pessoa à sua esquerda. As cartas escolhidas por cada competidor devem permanecer em segredo durante o processo de seleção.

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

### 5.3.2 Construção de Baralho

---

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

Os competidores têm 20 minutos para construir seus baralhos.

## 6 Gerenciamento de jogo

---

### 6.1 Gerenciamento da Área de Jogo

---

A Área de Jogo é o espaço onde os competidores ficam durante suas partidas. É responsabilidade de cada competidor manter o espaço organizado para a partida em andamento.

Desde que não haja interferências na partida, competidores podem ter amuletos de boa-sorte ou objetos no espaço de jogo, mas devem manter o espaço organizado para ambos os competidores. Comidas e bebidas não são permitidas na mesa de jogo.

#### 6.1.1 A Área de Jogo

---

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

As cartas que são colocadas na área de jogo da mão sem o efeito de outra carta, Habilidade ou efeito são consideradas jogadas quando o competidor fisicamente solta a carta de sua mão. Isso também se aplica a cartas escolhidas como parte dos efeitos de uma Habilidade, uma carta jogada anteriormente, ou outro efeito do jogo. Caso um competidor não queira jogar uma carta, ele não deve colocá-la na área de jogo. Os limites da área de jogo são definidos de acordo com a imagem no verso.



**A:** Cada baralho deve ser orientado no sentido norte-sul com os lados menores das cartas apontados para cada competidor. As aberturas das capas das cartas devem apontar para o oponente.

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

**C:** As cartas de Prêmio devem estar dispostas de modo que os dois competidores e o staff do torneio possam ver de relance quantas cartas de Prêmio cada competidor tem. As cartas de Prêmio devem estar do lado oposto da área de jogo em relação ao baralho e à pilha de descarte daquele competidor.

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

**E:** Certifique-se de que seus Pokémon no Banco estejam separados uns dos outros e do Pokémon Ativo para que seja claro quais Pokémon têm cartas ligadas a eles. Se você tiver uma carta que expanda a sua área de Pokémon no Banco, coloque as cartas sob seu Banco atual com a mesma separação.

**F:** Coloque cartas de Estádio entre os Pokémon Ativos dos competidores para que a carta fique visível para todo mundo.

### 6.1.2 A Zona Perdida

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



### 6.1.3 Elementos aleatórios

---

Os competidores podem usar dois tipos de elementos aleatórios durante uma partida do Pokémon Estampas Ilustradas: moedas ou dados. Competidores sempre podem usar o elemento aleatório dos seus oponentes.

#### 6.1.3.1 Moedas

---

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

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

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

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

#### 6.1.3.2 Dados

---

Os dados podem ser obtidos em Coleções Treinador Avançado do Pokémon Estampas Ilustradas. Qualquer dado de seis lados é permitido para uso como elemento aleatório, desde que o dado seja um cubo, em que cada lado tenha a mesma área de superfície.

Os competidores devem considerar o seguinte ao escolherem usar um dado como elemento aleatório:

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

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

## 6.2 Embaralhamento e a ordem aleatória dos baralhos

---

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

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

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

### 6.2.1 Intervenção do Juiz

---

Se um dos competidores achar que o baralho não está aleatório o suficiente imediatamente após o embaralhamento, ou se preferir não oferecer seu baralho para que o oponente proceda com a ordem aleatória, um Juiz deverá ser chamado para embaralhar o(s) baralho(s) em questão. Nenhum dos competidores pode embaralhar ou cortar após o embaralhamento do Juiz.

### 6.2.2 Ordem aleatória insuficiente

---

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

## 6.3 Informações do jogo e comunicação

---

As informações em um jogo do Pokémon Estampas Ilustradas devem ser comunicadas de maneira clara e compreendidas por todos os competidores durante o jogo. Em jogos de torneio, essa informação é avaliada em três níveis diferentes: pública, inferida e privada.

### 6.3.1 Informação pública

---

Informação pública é a informação de jogo à qual todos os competidores têm o direito de ter acesso durante a partida sem que ela seja alterada ou obstruída por seu oponente. Se um competidor tiver um pedido por

informação pública negado como especificado abaixo, deve chamar um Juiz e explicar a situação. A informação pública consiste em:

- Detalhes de ações de jogo atuais ou anteriores que ocorreram neste turno ou que ainda afetem o estado de jogo atual.
- Número de cartas da mão ou baralho de um competidor.
- Cartas reveladas para validar ações de jogo realizadas neste turno.
- O nome e texto de qualquer carta em jogo.
- O número de contadores de dano e marcadores de dano em um Pokémon específico e quaisquer Condições Especiais atualmente naquele Pokémon.
- O número de cartas de Prêmio restantes de um competidor.
- O uso de ações de jogo que só podem ocorrer uma vez por turno (ligar Energia, jogar cartas de Apoiador e Estádio, etc.) ou uma vez por jogo (ataque GX, Poder V-ASTRO, etc.).
- O estado atual (ligada a, jogada desde o último turno daquele competidor, Habilidade usada, Básico/evoluído, etc.) ou zona (pilha de descarte, Banco, Campo Ativo, Zona Perdida, etc.) de qualquer carta.
- O placar de jogo da partida atual.

### 6.3.2 Informação inferida

---

Informação inferida é qualquer informação que competidores tenham o direito de acessar, mas que não de responsabilidade dos seus oponentes oferecer. A informação inferida consiste em:

- As características de todos os objetos em jogo não definidos como informação pública.
- As regras do livro de regras do Pokémon Estampas Ilustradas, as regras e políticas do Manual de Regras de Torneio e o texto localizado de qualquer carta em jogo ou revelada durante o curso de uma partida (considera-se que as cartas têm seu texto localizado nelas).

### 6.3.3 Informação privada

---

Informação privada é qualquer informação à qual apenas os competidores devem ter acesso durante o jogo. A informação privada consiste em:

- Qualquer informação não definida como pública ou inferida é considerada informação privada, como:
  - Os nomes e texto de qualquer carta não revelada na sua mão.
  - O conteúdo atual do baralho de um competidor.

### 6.3.4 Comunicação de jogo efetiva

---

Durante um jogo, espera-se que os competidores se comuniquem de maneira efetiva. Para fazer isso, eles devem:

- Comunicando qualquer ação de jogo ou mudança da informação pública à medida que elas ocorrerem durante um jogo. Se os competidores notarem um erro em qualquer informação pública comunicada, espera-se que chamem atenção a isso assim que notarem.
  - Se essa ação resultar em um erro de jogo, o Juiz deve ser chamado imediatamente (ver o Guia de Penalidades, seção 5.5.1).
- Representando informação pública e inferida corretamente.
  - Comunicar algo erroneamente de maneira intencional para confundir o oponente pode ser considerado comportamento antiesportivo e um Erro de Procedimento, o que pode resultar em uma penalidade (ver o Guia de Penalidades, seções 5.1 e 5.3).
- Respondendo perguntas colocadas para eles pelo Juiz sobre qualquer informação de maneira completa e honesta, independentemente do tipo de informação solicitada. Para proteger a informação inferida ou privada, os competidores podem pedir para responder essas perguntas longe do jogo.
  - Demorar para responder intencionalmente ou fazer mal uso da possibilidade de responder a perguntas longe de um jogo em andamento pode ser considerado uma questão de Ritmo de Jogo e um Erro de Jogo (ver o Guia de Penalidades, seções 5.6 e 5.7).

## 7 Jogo de torneio

---

### 7.1 Partida

---

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

### 7.2 Jogo

---

Um jogo de Pokémon Estampas Ilustradas começa quando é decidido quem será o primeiro competidor a jogar.

Em uma partida melhor de três, após um jogo ser completado, quem perde naquele jogo decide quem começa o próximo jogo em vez disso ser determinado jogando uma moeda. Esta decisão é tomada no mesmo ponto durante a preparação em que ocorreria a jogada da moeda.

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

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

- Se qualquer competidor perder dois jogos. Neste cenário, o seu oponente será declarado vencedor.
- Se cada competidor já tiver perdido um jogo e, depois, receber penalidades simultâneas de Derrota Mandatória:
  - No formato/rodada Suíça, esta partida será declarada como empate.
  - Em eliminações únicas ou em partidas em que é preciso que alguém vença, os competidores devem, então, jogar um jogo de desempate para determinar de quem é a vitória.

## 7.3 Turno

---

Um turno de Pokémon Estampas Ilustradas começa quando o competidor que está com a vez de jogar compra uma carta como sua primeira ação. O turno termina quando o competidor que está com a vez de jogar completa um ataque válido, indicando ao oponente que ele pode prosseguir para o turno seguinte, ou completa qualquer outra ação que estipula que o turno daquele competidor tenha acabado (por exemplo, Resolução do Steven, CES 145).

## 7.4 Começando o jogo

---

### 7.4.1 Compra de uma nova mão inicial

---

Se um dos competidores não tiver um Pokémon Básico na própria mão inicial, o competidor deverá comprar uma nova mão inicial.

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

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

### 7.4.2 Progressão imposta pelo Juiz

---

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

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

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

### 7.4.3 Resolução do jogo

---

Quando o fim do tempo é anunciado, os jogos em andamento não terminam imediatamente. Em vez disso, eles entram no processo de fim de rodada.

O processo de fim de rodada funciona da seguinte forma:

- Quando o início da rodada é anunciado, o cronômetro começa a contar regressivamente a partir do tempo comunicado até chegar a 0.
- O tempo acaba quando o cronômetro chega a 0, o que aciona o tempo extra.
- Os competidores têm 15 minutos adicionais a partir do momento em que o cronômetro chega a 0 para completar três turnos adicionais (+3 turnos).
- Quando o cronômetro atinge os 15 minutos adicionais, a rodada termina.

Um novo cronômetro não é iniciado. O período adicional começa para todos simultaneamente. Todos terão o tempo previsto para a rodada, mais um período adicional de 15 minutos que começa assim que o fim do tempo é anunciado. A rodada termina para todos quando o cronômetro atinge os 15 minutos adicionais.

Caso o tempo acabe durante o Checape Pokémon, não existe um competidor ativo. Quando o próximo competidor começar o seu turno, aquele será considerado o primeiro dos +3 turnos.

Dependendo do formato do torneio, pode ser necessário ou não que cada jogo de uma partida tenha terminado com um vencedor. Por exemplo, os torneios de eliminação única precisam de que cada jogo tenha um vencedor, pois apenas um deles prosseguirá para a próxima rodada. Porém, os torneios Suíços não têm essa exigência, e os jogos podem permanecer sem solução enquanto a partida é registrada como empate. Para mais informações sobre resoluções de partida, veja a seção 7.4.4 abaixo.

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

#### 7.4.3.1 Jogos de desempate

---

Se o tempo acabar em um jogo que precisa de um vencedor, se ambos os competidores pegarem suas próprias cartas de Prêmio (ou Nocautearem o último Pokémon do oponente) ao mesmo tempo, ou se ambos os competidores receberem uma segunda Derrota Mandatória em uma partida de eliminação única e nenhuma outra condição de vitória for cumprida, os competidores determinarão quem vence jogando um jogo de desempate.

Os competidores deverão se preparar como se estivessem jogando um jogo normal, incluindo as 6 cartas de Prêmio e a jogada de moeda para decidir quem joga primeiro. O vencedor do jogo de desempate é o primeiro a obter uma vantagem de carta de Prêmio sobre o oponente ou a vencer o jogo por qualquer outro método.

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

#### 7.4.3.2 Resolvendo um jogo que não poderá terminar organicamente

---

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

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

1. O tempo da partida deverá ter sido excedido, +3 turnos foram completados, e o Juiz Principal deverá considerar:
  - a. Que se trata de um ciclo sem fim e impossível de ser quebrado por qualquer competidor;
  - b. Que as intenções de ambos os competidores seja apenas evitar sua própria derrota e não simplesmente prolongar o jogo sem avançar o estado de jogo;
  - c. Que a continuação do jogo sem a concessão de qualquer competidor resultaria em um jogo interminável.
2. A partir do momento que a decisão for tomada, o Juiz Principal informará aos dois competidores sobre as suas observações. Em seguida, será jogado mais +1 turno, sendo o turno atual o Turno 0.
3. Se o jogo continuar sem solução após esse ponto, os competidores deverão jogar um jogo de desempate para determinar quem é o vencedor desse jogo sem solução.\*
4. Se o Juiz Principal observar que a situação irá se repetir durante o jogo de desempate, então, o jogo será resolvido da seguinte maneira.
  - a. A partir do momento que a decisão for tomada, o Juiz Principal informará aos dois competidores sobre as suas observações. Em seguida, será jogado mais +1 turno, sendo o turno atual o Turno 0.
  - b. Após esse momento, o competidor com melhor colocação nas rodadas Suíças será declarado o vencedor daquele jogo.

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

#### 7.4.4 Resolução da partida

---

##### 7.4.4.1 Cláusula de Pontualidade

---

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

Se um competidor chegou atrasado para a partida ou estava fora da partida sem a permissão de um Juiz por qualquer período de tempo durante a rodada, aquele competidor perde a partida após acabar o tempo e após os +3 turnos permitidos terem terminado.

#### 7.4.4.2 Rodadas de torneios Suíços

Estes resultados deverão ser aplicados somente se nenhum competidor satisfizer a Cláusula de Pontualidade.

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

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

#### 7.4.4.3 Torneio de rodadas de eliminação única

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

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

Estes resultados deverão ser aplicados somente se nenhum competidor satisfizer a Cláusula de Pontualidade.

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

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



Durante o jogo 3

O competidor com menos cartas de Prêmio restantes vencerá a partida

### 7.4.5 Velocidade de jogo

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

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

Ação de jogo	Duração razoável sugerida
Embaralhar, montar e começar o jogo	2 min
Embaralhar e procurar no baralho pela primeira vez no jogo	45 seg
Embaralhar e procurar no baralho no meio do jogo	15 seg
Realizar as ações de um ataque na carta	15 seg
Considerar a posição do jogo antes de jogar uma carta	10 seg
Começar o turno depois que o oponente anunciou o final do turno dele	5 seg

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

### 7.4.6 Anotações

Os competidores podem tomar notas por escrito durante uma partida e podem consultar essas notas a qualquer momento durante aquela partida. Os competidores podem escolher não compartilhar essas notas com os demais competidores, mas um Juiz pode pedir para ver as notas de um competidor e exigir uma explicação sempre que necessário.

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

Os competidores devem ser pontuais em suas anotações e não podem usar um dispositivo que possa enviar ou receber mensagens como um dispositivo de anotações. Um competidor não pode consultar as anotações feitas em rodadas anteriores enquanto o torneio ainda estiver em andamento. As notas tomadas por escrito durante uma partida não podem ser dadas a outros competidores durante o torneio.

Já que um Juiz pode pedir para ver as notas de um competidor 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 competidor não podem conter informações falsas cuja intenção seja enganar o staff do torneio. Caso o Juiz exija um esclarecimento ou a tradução das notas tomadas em outro idioma que não seja o do staff do torneio, o competidor deverá fornecê-los.

#### 7.4.6.1 Monitoramento de turnos

Observe que os monitoramentos de turnos não são considerados um auxílio pré-escrito (Manual de Regras dos Torneios 3.2.1) e podem ser usados durante os jogos de torneio. Entretanto, competidores são responsáveis pelo uso do monitoramento de turno, e quaisquer infrações de erro de jogo que ocorram devido ao uso indevido podem resultar em uma penalidade correspondente.

## 8 Violação de regras e penalidades

Sejam intencionais ou não, erros e infrações são cometidos durante um torneio. Embora a gente não goste de aplicar uma penalidade, é responsabilidade de todos proteger a integridade de cada jogo, partida e torneio. Pode ser exigido que membros do staff do torneio (Juizes e Organizadores) tomem medidas corretivas em relação a infrações base e seus efeitos no estado de jogo de uma partida.

Para informações detalhadas sobre penalidades, aplicações e desvios das penalidades padrão, confira o Guia de Penalidades do Play! Pokémon.

As informações contidas aqui são apenas um resumo breve, e as informações no Guia de Penalidades têm precedência sobre as informações contidas neste manual.

### 8.1 Penalidades

Atualmente, o Play! Pokémon usa as seguintes penalidades em todos os nossos torneios:

1. **Precaução:** a penalidade mais básica; uma precaução verbal que não é reportada ao Play! Pokémon.
2. **Aviso:** uma penalidade reportada que indica uma penalidade leve; parecida com uma Precaução.
3. **Penalidade de Carta de Prêmio Dupla (apenas no Pokémon Estampas Ilustradas):** um competidor precisa pegar duas cartas de Prêmio a menos para vencer a partida.
4. **Penalidade de Carta de Prêmio Quádrupla (apenas no Pokémon Estampas Ilustradas):** um competidor precisa pegar quatro cartas de Prêmio a menos para vencer a partida.
5. **Derrota Mandatória:** aplicada quando um erro impacte gravemente a integridade do estado de jogo. O jogo é marcado com uma derrota para competidor que receber a penalidade. Em casos extremos, quando erros significativos tiverem sido cometidos por ambos os competidores, uma penalidade Derrota Mandatória pode ser aplicada aos dois simultaneamente.
6. **Derrota na Partida:** mais severa do que uma Derrota Mandatória, aplicada quando uma ação impacta a integridade de uma partida inteira. A partida termina imediatamente e é registrada como uma derrota para o competidor ofensor. Em casos extremos onde os dois competidores cometeram erros graves em uma partida, uma penalidade Derrota na Partida poderá ser emitida a ambos simultaneamente.
7. **Desqualificação:** a penalidade mais grave, aplicada quando as ações de um competidor tenham um impacto negativo significativo na integridade ou operação de todo o evento. A partida do competidor ofensor termina imediatamente, ele é removido da classificação do torneio e se torna inelegível para receber premiações. Isso pode resultar na sua remoção do evento.

## 8.2 Aplicando penalidades

---

Sempre que uma penalidade for avaliada e aplicada, a aplicação deverá incluir o seguinte:

- Uma explicação de como as ações do competidor não são permitidas.
- Uma explicação da infração base e da gravidade daquela infração para o competidor.
  - o Cite a seção ou categoria específica da infração base.
- Como a penalidade impactará o competidor no torneio.
- Um lembrete de que o competidor poderá sempre solicitar recurso sobre a penalidade em questão ou qualquer outra penalidade com o Juiz Principal.

Os Juízes também devem tratar informações de penalidades com sensibilidade para prevenir qualquer inconveniente aos competidores envolvidos. Por isso, e porque Juízes podem não ter todas as informações sobre penalidades com as quais não estão envolvidos, os Juízes devem evitar comentar publicamente sobre penalidades com as quais não estavam diretamente envolvidos.

Se um Juiz usar uma situação específica para fins de treinamento, a questão deverá ser suficientemente anônima.

## 8.3 Relatórios

---

O Play! Pokémon mantém um registro do histórico de penalidades de cada competidor para diferenciar a repetição intencional de infrações de ocorrências não intencionais e para determinar se é necessária uma ação disciplinar.

É de responsabilidade do Organizador providenciar Relatórios de Penalidades de Torneio ao programa Play! Pokémon dentro de sete (7) dias após a conclusão do evento. Um exemplo do documento pode ser encontrado no final do Guia de Penalidades do Play! Pokémon.

Para qualquer desqualificação, o Juiz Principal é responsável por providenciar um Relatório de Desqualificação. Esses relatórios devem ser providenciados ao programa Play! Pokémon dentro de sete (7) dias após a conclusão do evento. Selecione a opção de Relatório de Desqualificação no menu suspenso do portal de atendimento ao consumidor do Play! Pokémon.

## 9 Resumo das mudanças

Data da versão anterior: 20 de novembro de 2025

Data da versão atual: 26º de janeiro de 2026

1. Introdução		
Seção	Pág. #	Mudança

2 Legalidade das cartas		
Seção	Pág. #	Mudança

3 Legalidade de Baralhos		
Seção	Pág. #	Mudança

4 Formatos de torneio Construídos		
Seção	Pág. #	Mudança

5 Formatos de torneio Limitados		
Seção	Pág. #	Mudança

6 Gerenciamento de jogo		
Seção	Pág. #	Mudança

7 Jogo de torneio		
Seção	Pág. #	Mudança
7.4.3	19 - 20	Processo de fim de rodada esclarecido
7.4.3	19-20	Atualizado para estrutura de fim de rodada de +3 turnos
7.4.3.1	20	Alterado para constar: <i>Se o tempo acabar em um jogo que precisa de um vencedor, se ambos os competidores pegarem suas últimas cartas de Prêmio (ou Nocautearem o último Pokémon do oponente) ao mesmo tempo, ou se ambos os competidores receberem uma segunda</i>

		<b><i>Derrota Mandatória em uma partida de eliminação única</i></b> , e não houver nenhuma outra condição a ser cumprida, os competidores determinarão quem vence esse jogo jogando um jogo de desempate.
7.4.3.1	20	Atualizado para estrutura de fim de rodada de +3 turnos
7.4.3.2	21	Atualizado para estrutura de fim de rodada de +3 turnos
7.4.4.1	22	Atualizado para estrutura de fim de rodada de +3 turnos
7.4.5	23	Adicionado: <i>Embaralhar e procurar no baralho pela primeira vez no jogo – 45 s à tabela de Velocidade de jogo</i>
7.4.6.1	23	Nova seção: <i>Observe que os monitoramentos de turnos não são considerados um auxílio pré-escrito (Manual de Regras dos Torneios 3.2.1) e podem ser usados durante os jogos de torneio. Entretanto, competidores são responsáveis pelo uso do monitoramento de turno, e quaisquer infrações de erro de jogo que ocorram devido ao uso indevido podem resultar em uma penalidade correspondente.</i>

8 Violação de regras e penalidades		
Seção	Pág. #	Mudança