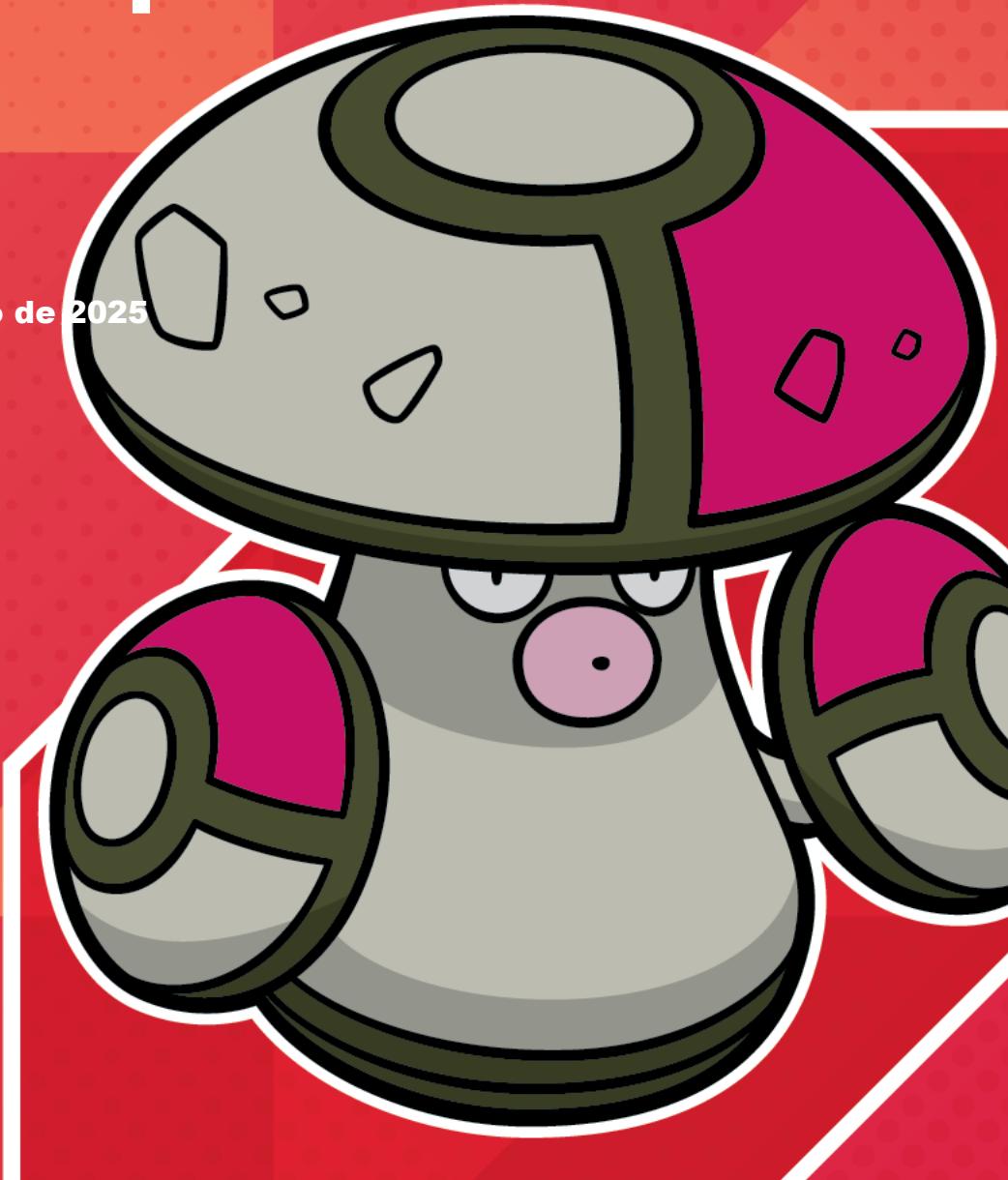




Play! Pokémon Video Game Championships Tournament Handbook

BRPT EDITION

LAST REVISION: 1 de dezembro de 2025



Sumário

1	Introdução	3
1.1	Documentação de apoio	3
1.2	Responsabilidades do competidor	3
2	Formação de equipe.....	4
2.1	Preparação da Equipe de Batalha	4
2.2	Mudanças no regulamento	4
2.2.1	Regulamentação F	4
2.3	Itens	5
2.4	Pokémon	5
2.4.1	Apelidos e personalização.....	5
2.5	Listas de Equipe.....	6
2.5.1	Conteúdos da Lista de Equipe	6
2.5.2	Idioma da Lista de Equipe.....	7
3	Regras de equipamento.....	7
3.1	Cartões de acesso	7
3.2	Dispositivos de jogo elegíveis	8
3.3	Controles.....	9
3.4	Correções de jogo, atualizações e firmware	9
3.5	Conectividade	9
3.6	Uso de fones de ouvido	10
3.7	Observações	10
3.8	Objetos na área de jogo.....	10
4	Partidas	10
4.1	Modalidade de Batalha Dupla.....	10
4.2	Número de jogos.....	11
4.3	Processos de partida.....	11
4.3.1	Limite de tempo de jogo	11
4.4	Resolução da partida	12
4.4.1	Resolução de partidas Melhor de Três em rodadas suíças	12
4.4.2	Resolução de partidas Melhor de Três em rodadas de Eliminação Única	14

4.4.3	Morte Súbita	15
4.4.4	Jogo congelado em ambos os consoles	15
5	Verificações de equipe	16
5.1	Verificações da lista de equipe	16
5.2	Verificações de legalidade.....	16
5.2.1	Verificações eletrônicas de equipe	16
5.2.2	Verificações manuais de equipe	17
5.2.3	Verificações de IDs de <i>Rental Team</i>	17
5.3	Pokémon manipulados ilegalmente.....	17
5.4	Reportando modificação ilegal	17
6	Competições Online.....	17
7	Violação de regras e penalidades.....	18
7.1	Penalidades.....	18
7.2	Aplicando penalidades.....	19
7.3	Relatórios	19
8	Resumo das mudanças	20

1 Introdução

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

Este manual é leitura obrigatória para todos os competidores e Juízes do Campeonato de Jogos de Videogame de Pokémon.

1.1 Documentação de apoio

Cabe a todos os Juízes e competidores se familiarizarem com o Manual de Regras dos Torneios Play! Pokémon e as Normas de Conduta do Play! Pokémon. Esses dois documentos apresentam as expectativas e procedimentos para jogos competitivos e comportamento em competições do 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 consultar atualizações nas regras e diretrizes apresentadas nele 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 fornecer uma lista de equipe). Espera-se que competidores sigam as 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 Formação de equipe

Os competidores são responsáveis por se certificar de que sua equipe está aderindo a quaisquer restrições estabelecidas pelo formato do torneio e por este documento. As regras e restrições correspondem ao formato Padrão.

2.1 Preparação da Equipe de Batalha

Um competidor deve registrar os Pokémons que usará na competição em uma Equipe de Batalha e manter essa equipe inalterada do início ao fim do torneio. Todas as outras Equipes de Batalha desbloqueadas devem permanecer vazias. Vale lembrar que um Juiz pode alterar uma Equipe de Batalha para aplicar uma penalidade recebida pelo competidor.

As equipes devem ter entre quatro e seis Pokémons, dependendo do formato do torneio.

2.2 Mudanças no regulamento

A cada novo conjunto de regras das Batalhas Ranqueadas no Estadio de Batalha, ajustes podem ser feitos na lista de Pokémons permitidos nas competições do Campeonato de Jogos de Videogame de Pokémons. Em alguns casos, a regulamentação usada nas competições de Campeonatos de Jogos de Videogame pode ser diferente daquele utilizado nas Batalhas Ranqueadas do Estadio de Batalha. Veja abaixo para obter mais detalhes.

- A Regulamentação F estará em vigor até 31 de março de 2026, às 23h59 (UTC).

Às vezes, uma nova regulamentação pode entrar em vigor durante uma competição que se estende por vários dias (por exemplo, um Campeonato Regional). Se isso acontecer, a competição continuará com o formato com o qual começou até o fim. Eventos secundários de um único dia realizados nesses locais devem seguir o formato vigente do dia em que ocorrerem.

2.2.1 Regulamentação F

Durante esta série de partidas, as seguintes restrições adicionais serão aplicadas aos Pokémons usados nas batalhas.

- *Paldea Pokédex No. 001–398, Kitakami Pokédex No. 001–200 e Blueberry Pokédex No. 001–239, 241 e 242*, assim como alguns outros Pokémons estão elegíveis para participar.
 - Somente Pokémons obtidos nos jogos *Pokémon Scarlet* ou *Pokémon Violet*, incluindo aqueles encontrados na DLC *The Hidden Treasure of Area Zero*, ou Pokémons transferidos do *Pokémon HOME*, são elegíveis.
 - Consulte o *Pokémon HOME* ou o *Poké Portal* no jogo para ver listas detalhadas de Pokémons elegíveis e restritos.
- Terastalarizar é permitido.

2.3 Itens

- Cada Pokémon pode segurar um item, mas nenhum outro Pokémon poderá segurar o mesmo item.
- Competidores só podem usar itens que possam ser obtidos jogando o jogo normalmente, incluindo (mas não limitadas a), recompensas recebidas por participar de batalhas online e outras funções dos jogos lançados pela The Pokémon Company e pela Nintendo, ou itens que tenham sido recebidos como parte de uma distribuição ou de um evento especial.

2.4 Pokémon

- Competidores podem utilizar os seguintes Pokémon:
 - Pokémon obtidos nos jogos *Pokémon Scarlet* ou *Pokémon Violet*
 - Pokémon transferidos do *Pokémon HOME*
 - Pokémon recebidos como parte de uma distribuição ou de um evento oficial
- A equipe de um competidor não pode ter mais de um Pokémon com o mesmo número do Pokédex Nacional.
- Pokémon podem usar qualquer movimento ou Habilidade disponível para eles durante a jogabilidade normal. Isso inclui, mas não se limita ao seguinte:
 - Habilidades ocultas, se disponíveis
 - Movimentos e Habilidades que ficaram disponíveis por meio de uma promoção ou evento oficial da Pokémon
 - Exceção: Pokémon não podem ter a Habilidade Laços de Batalha (*Battle Bond*)
- Pokémon de todos os níveis são permitidos, mas passarão a ser de Nv. 50 automaticamente durante as batalhas.
- Todas as formas regionais de Pokémon que atendam aos critérios e regulamentos acima podem ser usadas.

2.4.1 Apelidos e personalização

Ao personalizar quaisquer aspectos em seus jogos, competidores não devem usar terminologias potencialmente inapropriadas, obscenas ou de alguma forma ofensivas, ou que se refiram deliberadamente a assuntos que vão contra o espírito esportivo.

Os apelidos dos Pokémon na Equipe de Batalha de um competidor podem estar visíveis para o oponente. Nestes casos, as seguintes regras se aplicam:

- A equipe de um competidor não pode conter dois Pokémons com o mesmo apelido.
- A equipe de um competidor não pode conter um Pokémon apelidado com o nome de outro Pokémon (por exemplo, um Raichu que se chame Pikachu).

Qualquer competidor que violar as regras acima durante uma competição do Campeonato de Jogos de Videogame de Pokémons poderá ser solicitado a modificar o aspecto problemático do jogo ou estar sujeito a penalidades, incluindo Desqualificação, ou ambas as medidas podem ser aplicadas.

2.5 Listas de Equipe

A temporada de Campeonato de Jogos de Videogame de Pokémons 2026 utilizará o formato de **listas de equipe aberta**. Os competidores deverão fornecer uma lista precisa e elegível dos Pokémons que compõem sua equipe antes do prazo informado pelo Organizador do Torneio.

As listas de equipe serão consideradas uma referência oficial para o que o competidor pretende usar em sua equipe. Caso a equipe apresentada no jogo não corresponda à lista enviada, o competidor poderá sofrer penalidades.

Todas as informações sobre Pokémons fornecidas na lista de equipe serão disponibilizadas ao oponente, exceto os atributos (como Velocidade) e a Natureza.

2.5.1 Conteúdos da Lista de Equipe

A lista de equipe de um competidor será aceita desde que contenha o nome do competidor, o nome do Treinador do perfil no jogo com o qual ele participará, a ID de Jogador e a data de nascimento, além das seguintes informações para cada Pokémon:

- Espécie do Pokémon, incluindo se o Pokémon é uma forma regional (como, por exemplo, forma de Paldea) ou uma forma com nome específico (como Rotom Lavagem em vez de apenas Rotom).
 - O nome da forma é obrigatório nos casos em que houver alterações nos atributos, tipos, Habilidade, conjunto de movimentos, peso ou qualquer outro dado relacionado à batalhas. Exemplos incluem as formas de Oricorio, Toxtricity e Dudunsparce.
 - Se o gênero do Pokémon afetar qualquer estatística relacionada à batalha, o gênero deve ser listado como uma forma. Exemplos incluem Meowstic e Indeedee.
 - O nome da forma *não* é necessário no caso de formas que sejam puramente estéticas ou inteiramente determinadas por outros critérios já listados na ficha da equipe. Exemplos incluem as formas de Gastrodon, Sawsbuck e Alcremie.
- Habilidade
- Item de Segurar

- Todos os movimentos conhecidos
- *Tera Type*
- Nível (deve ser o nível real em que o Pokémon aparece quando visualizado na equipe ou na Caixa do oponente dentro do jogo)
- Todos os atributos (PS / Ataque / Defesa / Atq. Esp. / Def. Esp. / Velocidade), registrados no nível real do Pokémon

2.5.2 Idioma da Lista de Equipe

Competições do Campeonato de Jogos de Videogame de Pokémon podem exigir que o envio da lista de equipe seja feito pelo *Team List Creator* da RK9 Labs. Nesses casos, o competidor poderá preencher sua lista de equipe no idioma que desejar, já que as traduções são disponibilizadas automaticamente para a equipe do Juiz. No entanto, é recomendado que seja usado o mesmo idioma que é utilizado no jogo do competidor para minimizar o risco de erro. Se as listas de equipe forem enviadas por uma plataforma que não oferece tradução automática, as listas deverão ser completadas usando o idioma utilizado no jogo do competidor para permitir uma fácil comparação com a equipe do jogo pelos Juízes que realizam as verificações de equipe.

O Organizador do Torneio é responsável por esclarecer aos competidores como as listas de equipe serão compartilhadas com seus oponentes. Por exemplo, se o Organizador decidir compartilhar as listas de equipe, por exemplo, ao imprimir as listas enviadas por uma plataforma digital como o RK9 Labs, elas deverão ser fornecidas, pelo menos, no idioma do local em que o evento acontecer. Nos Campeonatos Internacionais, as listas também deverão ser fornecidas aos competidores em inglês.

Algumas competições (especialmente competições locais) podem exigir que os competidores tragam suas próprias cópias impressas da lista de equipe, e essa informação deverá ser comunicada aos competidores dentro de um prazo razoável antes da competição. Nesses casos, serão solicitadas duas cópias da lista: uma para os Juízes e outra para os oponentes. A versão da lista fornecida ao oponente deverá ser no idioma do local em que a competição será realizada.

É estritamente contra o espírito esportivo ocultar deliberadamente informações nas listas de equipe ou apresentá-las intencionalmente de forma que dificulte a compreensão por parte dos oponentes ou Juízes.

3 Regras de equipamento

3.1 Cartões de acesso

- Apenas versões legítimas de *Pokémon Scarlet* ou *Pokémon Violet* podem ser usadas em competições do Campeonato de Jogos de Videogame de Pokémon. Isso inclui os cartões de acesso e as versões digitais desses jogos.
- Competidores são responsáveis por se certificar de que seu cartão de acesso ou versão digital do jogo esteja funcionando perfeitamente.

3.2 Dispositivos de jogo elegíveis

- Competidores podem usar os consoles Nintendo Switch™, Nintendo Switch™ Lite, Nintendo Switch™ – Modelo OLED ou Nintendo Switch™ 2 durante a competição. Os competidores são responsáveis por trazer um carregador compatível com seu sistema e por manter o sistema carregado durante toda a competição.
- Uma partida poderá ser movida para uma nova estação a critério de um Juiz. Os competidores não devem mover suas partidas de lugar sem a permissão de um Juiz. Uma partida só poderá ser movida entre jogos e nunca enquanto um jogo estiver em andamento.
- Competidores são responsáveis por se certificar de que seu console esteja funcionando perfeitamente.
- Os participantes devem se certificar de que os consoles que usam em competições do Campeonato de Jogos de Videogame de Pokémon não tenham sido modificados, ou seja, não contenham software e firmware personalizados, além de qualquer modificação tecnológica física ao próprio console. Se for descoberto que um competidor está usando um console modificado, ele poderá estar sujeito a penalidades, incluindo Desqualificação.
- Competidores podem ficar impossibilitados de continuar na competição se os Controles dos pais impedirem que seu sistema execute ações necessárias para o jogo competitivo.
- Pode ser necessário ter uma assinatura ativa do Nintendo Switch Online (paga) para participar de competições do Campeonato de Jogos de Videogame de Pokémon, e o dispositivo do competidor pode precisar se conectar à internet por meio de uma rede fornecida pelo Organizador.
- Competidores devem ajustar as suas configurações de internet com fio para automático.
- Em competições presenciais jogadas com conexão de internet (seja por cabo ou Wi-Fi), o dispositivo do competidor deve estar no modo avião durante as partidas.
- Competidores podem ser solicitados por um Juiz ou pelo Organizador do Torneio a registrar suas Equipes de Batalha como *Rental Teams* e fornecer as respectivas IDs da *Rental Team*. *Rental Teams* podem ser usadas para fins de registro ou verificação de equipe, e podem ser utilizadas em equipamentos fornecidos pelo Organizador do Torneio para partidas transmitidas, especialmente se os competidores estiverem usando um sistema Nintendo Switch™ Lite para participar da competição. Os competidores não podem alterar nem excluir suas *Rental Teams*.

durante toda a competição, além de qualquer período adicional especificado posteriormente conforme instruções de um Juiz.

3.3 Controles

Competidores podem trazer seus próprios controles com fio oficialmente licenciados, a critério do Organizador do Torneio. Os controles devem ser conectados diretamente aos dispositivos dos competidores ou ao equipamento fornecido pelo Organizador do Torneio. Controles como os Joy-Con devem permanecer acoplados ao sistema Nintendo Switch™ durante toda a partida. Controles sem fio que não estejam conectados conforme descrito acima não são permitidos.

3.4 Correções de jogo, atualizações e firmware

Competidores são responsáveis por garantir que tenham baixado a atualização mais recente do jogo antes do início da competição e que seu console tenha a atualização de sistema mais recente antes do início do torneio. Competidores podem receber penalidades, incluindo Desqualificação, caso seja constatado que o jogo não possui a atualização mais recente ou que o sistema não esteja operando com o firmware mais recente em qualquer momento da competição.

3.5 Conectividade

Diversos estilos de comunicação entre sistemas de jogo são utilizados nas competições de Jogos de Videogame de Pokémon:

- Comunicação local sem fio
 - Recomendado para competições locais com até oito competidores. Devido ao risco de instabilidade na comunicação com um número maior de participantes, não é recomendado para competições com nove ou mais competidores.
- Internet
 - Neste formato, os competidores se conectam e jogam pela internet por meio de uma rede fornecida pelo Organizador. É recomendado para todas as competições com nove ou mais competidores, embora os Organizadores possam utilizá-la em competições de qualquer tamanho.

Em todos os casos, competidores podem se conectar entre si usando a função *Link Battle* no menu X.

- *Link Codes* são utilizados para facilitar que os competidores encontrem os oponentes corretos dentro do jogo. Competidores podem escolher seus próprios *Link Codes*, mas é recomendado selecionar um número incomum para evitar emparelhamentos incorretos; por exemplo, deve-se evitar o código “1111 1111”. Assim que um oponente for encontrado, cada competidor deve verificar se está emparelhado com o oponente correto.

Em eventos de nível Campeonato Regional e superiores, os competidores devem formar ou entrar em um grupo com seus oponentes via internet usando o recurso *Union Circle* dentro do *Poké Portal* no menu X, o que exige uma assinatura do Nintendo Switch Online (paga). Competidores sem essa assinatura podem ficar impossibilitados de participar da competição.

3.6 Uso de fones de ouvido

Os fones de ouvido só podem ser usados por competidores quando eles contêm fios e estão ligados diretamente aos seus consoles. O fio dos fones de ouvidos deve estar claramente visível.

3.7 Observações

Embora não sejam permitidos na área de jogo materiais auxiliares impressos ou escritos previamente, incluindo tabelas de tipos, os competidores podem fazer anotações a qualquer momento durante suas partidas, inclusive durante a pré-visualização das equipes, mas devem iniciar cada rodada com uma folha em branco. É permitido o uso de papel pautado, quadriculado ou com linhas.

Competidores podem usar folhas com estrutura pré-definida para anotações, que devem estar em branco no início da partida e conter apenas linhas e formas simples (sem palavras ou símbolos). O uso de material com estrutura pré-definida é de critério do Organizador do Torneio, e os competidores devem seguir todas as instruções pertinentes para anotações.

Se estiver levando um caderno ou outro material de papel para a partida, as folhas devem estar em branco, e o competidor não deve usar anotações antigas de uma partida anterior na partida atual.

3.8 Objetos na área de jogo

Competidores poderão ter objetos da sorte na área de jogo, mas devem manter o espaço organizado. Comidas e bebidas não são permitidas na mesa.

4 Partidas

4.1 Modalidade de Batalha Dupla

As partidas são compostas por um número predeterminado de batalhas, chamadas de “jogos”. No início de cada jogo, cada competidor seleciona quatro Pokémons de sua Equipe de Batalha para batalhar, sendo que a ordem escolhida determina quais Pokémons serão enviados inicialmente ao campo de batalha. No começo do jogo, os competidores

enviam os dois primeiros Pokémons de sua equipe, totalizando quatro Pokémons em campo. A partida continua até que um competidor faça os quatro Pokémons do oponente desmaiarem ou até que o limite de tempo do jogo expire.

4.2 Número de jogos

As partidas disputadas durante as rodadas suíças podem ser em Melhor de Um ou Melhor de Três jogos, a critério do Organizador do Torneio, embora o formato Melhor de Três seja fortemente recomendado para competições no nível de Campeonatos Regionais e acima. Qualquer fase Top Cut da competição deve ser realizada em formato Melhor de Três.

Não há tempo de rodada para competições do Campeonato de Jogos de Videogame de Pokémons. A expectativa é que todas as partidas sejam permitidas a seguir seu curso completo de até três jogos. Nenhum jogo deve ser interrompido ou encerrado antes do fim natural, a menos que ocorram circunstâncias excepcionais (como Morte Súbita — ver seção 4.4.3).

4.3 Processos de partida

- No início de cada rodada, os competidores se sentam frente a frente com seus oponentes. Enquanto aguardam os anúncios para o início da rodada, devem realizar as preparações apropriadas, como conectar seus dispositivos ao hardware fornecido pelo Organizador do Torneio (quando aplicável) e combinar um *Union Circle Link Code*.
- Assim que o anúncio de início da rodada for feito, os competidores devem se conectar prontamente aos seus oponentes e iniciar as batalhas sem demora.
- Uma vez que ambos os competidores estiverem conectados via *Union Circle* e tenham selecionado **Preparations Complete**, devem então trocar as listas de equipe. As listas podem ser consultadas a qualquer momento durante a partida. Se algum competidor não entender a lista de equipe do oponente nesse momento, deve informar imediatamente a um Juiz.
- Competidores não devem atrasar entre os jogos dentro de uma partida.
- Após o término da partida, o placar deve ser reportado prontamente aos Marcadores de Resultados.
- Para certas competições do Campeonato de Jogos de Videogame de Pokémons, como Campeonatos Regionais, Internacionais ou Mundial, os competidores podem ser obrigados a usar um método diferente do *Union Circle* para emparelhamento. Nesses casos, instruções específicas serão fornecidas pelo Organizador do Torneio.

4.3.1 Limite de tempo de jogo

Competidores podem usar todo o tempo permitido em cada turno. As competições da Série de Campeonatos aplicarão automaticamente os seguintes limites de tempo:

- Pré-visualização da equipe: 90 segundos

- Escolha de movimento: 45 segundos
- Tempo total do jogador (seu tempo): 7 minutos
- Tempo de jogo: 20 minutos

Com o propósito de preservar um ambiente de torneio do qual todos possam desfrutar, o Play! Pokémon poderá modificar este limite durante a temporada de acordo com as informações dos Organizadores.

4.4 Resolução da partida

- Um competidor vencerá ao fazer com que o último Pokémon do oponente desmaie.
- Se os Pokémon de ambos os competidores desmaiarem no último turno da partida, o software do jogo decidirá automaticamente o vencedor com base em um conjunto de regras codificadas (como, por exemplo, qual Pokémon desmaiou primeiro ou quais movimentos foram usados no último turno, entre outras condições).
- Competidores não têm permissão para resolver uma partida com um empate intencional, nem podem tentar manipular o jogo para forçar um empate.
- Um competidor que selecionar a opção “Run” no software do jogo estará optando por desistir da partida. Usar a opção “Run” é a única forma aceitável de desistir de uma partida. Usar qualquer outro método pode resultar em penalidades. Se ambos os competidores selecionarem “Run” no mesmo turno, a partida será registrada como sem vencedor.

4.4.1 Resolução de partidas Melhor de Três em rodadas suíças

Os seguintes critérios devem ser usados para determinar o resultado de uma partida que não foi resolvida após a última vez de jogar ter acabado. Quando um dos critérios for cumprido, nenhum outro critério será aplicado.

1. Se um competidor chegar atrasado para a partida ou estiver ausente da partida sem a permissão de um Juiz por qualquer período de tempo durante a rodada, aquele competidor perderá a partida. Para evitar uma derrota automática, o competidor ausente deve ter notificado o Juiz de sua ausência antes do final da partida.
2. Se ambos os competidores chegarem a tempo para a partida e não se ausentarem em nenhum momento, é possível utilizar a tabela abaixo para determinar quando o vencedor da partida poderá ser decidido.

Exemplo	Competidor	Resultado Jogo 1	Resultado Jogo 2	Resultado Jogo 3	Morte Súbita	Resultados da partida
---------	------------	------------------	------------------	------------------	--------------	-----------------------

A	Competidor 1	Vitória	Vitória	Não necessário	Não necessário	Competidor 1 vence
	Competidor 2	Derrota	Derrota			
B	Competidor 1	Vitória	Derrota	Vitória	Não necessário	Competidor 1 vence
	Competidor 2	Derrota	Vitória	Derrota		
C	Competidor 1	Vitória	Empate	Vitória	Não necessário	Competidor 1 vence
	Competidor 2	Derrota		Derrota		
D	Competidor 1	Empate	Vitória	Empate	Não necessário	Competidor 1 vence
	Competidor 2		Derrota			
E	Competidor 1	Empate	Vitória	Vitória	Não necessário	Competidor 1 vence
	Competidor 2		Derrota	Derrota		
F	Competidor 1	Empate	Empate	Empate	Vitória	Competidor 1 vence
	Competidor 2				Derrota	
G	Competidor 1	Empate	Vitória	Derrota	Vitória	Competidor 1 vence
	Competidor 2		Derrota	Vitória	Derrota	

Veja a seção 4.4.3 para a definição e o protocolo dos jogos de Morte Súbita.

Se a partida de Morte Súbita acabar em empate durante as Rodadas Suíças, o resultado final será empate.

4.4.2 Resolução de partidas Melhor de Três em rodadas de Eliminação Única

Os seguintes critérios devem ser usados para determinar o resultado de uma partida que não foi resolvida após o último turno ter acabado. Quando um dos critérios for cumprido, nenhum outro critério será aplicado.

1. Se um competidor chegar atrasado para a partida ou estiver ausente da partida sem a permissão de um Juiz por qualquer período de tempo durante a rodada, aquele competidor perderá a partida. Para evitar uma derrota automática, o competidor ausente deve ter notificado o Juiz de sua ausência antes do final da partida.
2. Se ambos os competidores chegarem a tempo para a partida e não se ausentarem em nenhum momento, é possível utilizar a tabela abaixo para determinar quando o vencedor da partida poderá ser decidido.

Exemplo	Competidor	Resultado Jogo 1	Resultado Jogo 2	Resultado Jogo 3	Morte Súbita	Resultados da partida
A	Competidor 1	Vitória	Vitória	Não necessário	Não necessário	Competidor 1 vence
	Competidor 2	Derrota	Derrota			
B	Competidor 1	Vitória	Derrota	Vitória	Não necessário	Competidor 1 vence
	Competidor 2	Derrota	Vitória	Derrota		
C	Competidor 1	Vitória	Empate	Vitória	Não necessário	Competidor 1 vence
	Competidor 2	Derrota		Derrota		
D	Competidor 1	Empate	Vitória	Empate	Não aplicável	Competidor 1 vence
	Competidor 2		Derrota			
E	Competidor 1	Empate	Vitória	Vitória	Não necessário	Competidor 1 vence
	Competidor 2		Derrota	Derrota		
F	Competidor 1	Empate	Empate	Empate	Vitória	Competidor 1 vence
	Competidor 2				Derrota	
G	Competidor 1	Empate	Vitória	Derrota	Vitória	Competidor 1 vence
	Competidor 2		Derrota	Vitória	Derrota	

Se a partida de Morte Súbita terminar em empate durante as rodadas de Eliminação Única, uma segunda partida de Morte Súbita será jogada.

4.4.3 Morte Súbita

Durante a Morte Súbita, os competidores começam uma nova partida. Eles terão que conseguir uma vantagem sobre seu oponente tendo mais Pokémons restantes que o outro competidor. Após cada turno ter sido completado, o Juiz determinará o número de Pokémons que cada competidor tem para definir se algum deles tem a vantagem.

- Se ambos os competidores tiverem o mesmo número de Pokémons no final do turno, o jogo continua para um próximo turno.
- Se um dos competidores tiver mais Pokémons restantes que o seu oponente no final do turno, aquele competidor vencerá a o jogo.
- Se o último Pokémon de ambos os competidores desmaiá no mesmo turno, a partida se encerrará naturalmente. Nesse caso, o próprio sistema de batalha do jogo determinará o resultado automaticamente.

4.4.4 Jogo congelado em ambos os consoles

Em algumas circunstâncias raras, os competidores podem enfrentar uma situação em que ambos os jogos congelam, e não está claro qual competidor é o responsável ou está claro que nenhum dos dois é culpado. Na maioria desses casos, o jogo deve ser resolvido conforme indicado na tabela abaixo, já que não pode continuar de forma orgânica e os cronogramas das competições geralmente exigem uma resolução rápida. O Juiz Principal reserva-se o direito de substituir a resolução de um jogo congelado em ambos os consoles em situações excepcionais, optando por anular o jogo a seu critério. No entanto, ele deve discutir e aprovar qualquer impacto potencial no cronograma com o Organizador do Torneio.

O momento do jogo em que os jogos congelam influenciará na resolução.

Pokémon restantes na equipe	Resolução do jogo
4 - 4 (também durante a Pré-visualização de Equipe)	Jogo inválido, deve ser reiniciado
4 - 3	Empate
4 - 2	Empate
4 - 1	Vitória para o competidor com mais Pokémons restantes
3 - 3	Empate
3 - 2	Empate

3 - 1	Vitória para o competidor com mais Pokémons restantes
2 - 2	Empate
2 - 1	Empate
1 - 1	Empate

5 Verificações de equipe

Em todas as competições de nível de Campeonato, verificações de equipe devem ser realizadas. Recomenda-se que pelo menos 10% das equipes sejam verificadas ao longo da competição. As equipes de todos os competidores que avançarem para a fase de Eliminação Única devem ser verificadas após o término das Rodadas Suíças. A verificação de equipe consiste em duas partes: verificação da lista de equipe e verificação de legalidade.

5.1 Verificações da lista de equipe

Juízes devem verificar se a Equipe de Batalha do competidor corresponde à lista de equipe que ele submeteu.

5.2 Verificações de legalidade

Os juízes devem verificar se a Equipe de Batalha do competidor está legalmente apta para o jogo competitivo, tanto em relação aos parâmetros especificados pelo formato do torneio quanto na verificação de sinais de manipulação ilegal. Esse processo é dividido em procedimentos eletrônicos e manuais.

5.2.1 Verificações eletrônicas de equipe

Isso envolve passar a Equipe de Batalha do competidor pela verificação do *Battle Stadium*. Para isso, siga os passos abaixo.

1. Acesse o *Battle Stadium* e comece a configurar uma Batalha Casual. Quando for solicitado a escolher uma Equipe de Batalha, selecione a equipe que está sendo usada para a batalha.
2. Quando aparecer a mensagem “*Searching for an opposing Trainer*”, pressione o botão *POWER* para colocar o dispositivo do competidor em modo de repouso e interromper a busca. Nesse momento, a equipe será considerada aprovada. Se, em vez disso, aparecer uma mensagem informando que alguns Pokémons não podem participar, penalidades poderão ser aplicadas conforme apropriado.

5.2.2 Verificações manuais de equipe

Alguns poucos critérios não são detectados pela verificação eletrônica da equipe. A equipe deve ser visualizada dentro do jogo e verificada utilizando o Apêndice A do Guia de Penalidades do Play! Pokémon.

5.2.3 Verificações de IDs de *Rental Team*

Certas competições podem exigir que cada competidor envie uma ID de *Rental Team* que contenha uma Equipe de Batalha que corresponda à lista de equipe registrada. É responsabilidade do competidor garantir que a ID de *Rental Team* esteja correta.

5.3 Pokémon manipulados ilegalmente

Está expressamente proibido o uso de dispositivos externos, como aplicativo móvel, para modificar ou criar itens ou Pokémon na Equipe de Batalha de um competidor. Competidores que forem pegos com Pokémon ou itens alterados podem ser desqualificados, independente dos Pokémon ou itens pertencerem àquele competidor ou terem sido obtidos através de uma troca.

5.4 Reportando modificação ilegal

Qualquer pessoa que acredite ter descoberto um novo método ilegal de modificação de equipe, por qualquer meio, deve reportar isso através do [portal de Atendimento ao Cliente](#).

6 Competições Online

Competições online do Campeonato de Jogos de Videogame de Pokémon, como o Desafio Global ou o Grande Desafio, podem ser organizadas pela The Pokémon Company International (TPCi). Essas competições ocorrem inteiramente no software do jogo e podem seguir um formato de torneio diferente das demais competições do Campeonato de Jogos de Videogame de Pokémon.

Competidores podem ser obrigados a vincular contas externas, como uma Conta Nintendo, à sua conta da Central de Treinadores de Pokémon para receber quaisquer recompensas de participação associadas.

Competidores podem se registrar para uma competição online usando qualquer console e cartões de acesso legais para torneios que estejam disponíveis, mas só podem se registrar uma vez por competição. Registrar-se com múltiplos consoles ou cartões de acesso é considerado uso de múltiplas contas (*multi-accounting*). Competidores que utilizarem múltiplas contas serão removidos do torneio e não receberão prêmios por qualquer colocação que tenham alcançado. Penalidades adicionais podem ser aplicadas conforme descrito no Guia de Penalidades do Play! Pokémon (seção 5.4).

Competidores também são responsáveis por selecionar corretamente a divisão etária e a zona classificatória ao ingressar no torneio dentro do jogo. Selecionar incorretamente a divisão etária ou a zona classificatória pode resultar na perda dos prêmios correspondentes à colocação obtida durante a competição online. Esses campos não podem ser alterados após a seleção, por isso, é essencial garantir que as escolhas estejam corretas no início da competição.

Competidores devem participar de pelo menos três batalhas para serem incluídos nos rankings globais da competição online para a qual se registraram. Caso um competidor não participe de pelo menos três batalhas, perderá qualquer colocação no ranking e os prêmios associados a essa colocação.

Termos e restrições adicionais podem ser aplicados. Competidores interessados em participar devem ler atentamente as Notas e Termos de Uso de cada Competição Online.

7 Violação de regras e penalidades

Intencionais ou não, erros e infrações podem ocorrer durante um torneio. Embora não seja muito agradável termos que aplicar uma penalidade, é responsabilidade de todos proteger a integridade de cada jogo, partida e torneio. Pode ser necessário que Juízes ou Organizadores do Torneio tomem medidas corretivas em relação às 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, e as informações no Guia de Penalidades têm precedência sobre as informações contidas neste manual.

7.1 Penalidades

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

Precaução:

A penalidade mais básica. Precauções são verbais e não são reportadas ao Play! Pokémon.

Aviso:

Uma penalidade reportada que denota uma penalidade leve; semelhante a Precaução.

Derrota Mandatória:

Aplicada quando um erro afeta gravemente a integridade do Estado de Jogo. O jogo é registrado como uma Derrota para o competidor que recebeu a penalidade. Em casos extremos, em que erros significativos foram cometidos por ambos os competidores em um jogo, uma penalidade de Derrota Mandatória pode ser emitida para ambos os competidores simultaneamente.

Derrota na Partida:

Mais grave do que a Derrota Mandatória, a Derrota na Partida é aplicada quando uma ação afeta a integridade de toda a partida. A partida termina imediatamente e é registrada como uma Derrota para o competidor infrator. Em casos extremos em que erros significativos tenham sido cometidos por ambos os competidores em uma partida, uma penalidade de Derrota na Partida pode ser aplicada a ambos os competidores simultaneamente.

Desqualificação:

A penalidade mais grave, aplicada quando as ações de um competidor afetam significativa e negativamente a integridade de toda a competição. A partida do competidor infrator termina imediatamente, ele é removido da classificação da competição e se torna inelegível para receber prêmios. Isso também pode resultar na remoção da pessoa do local do evento.

7.2 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 dessa infração para o competidor.
 - Citar a seção ou categoria específica da infração base.

7.3 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 fornecer um Relatório de Desqualificação. Esses relatórios devem ser fornecidos ao programa Play! Pokémon dentro de sete dias após a conclusão de uma competição. Selecione “Disqualification Report” (Relatório de Desqualificação) no menu suspenso pertinente no portal do Atendimento ao Cliente Play! Pokémon.

8 Resumo das mudanças

Data da versão anterior: 1º de setembro de 2025

Data da versão atual: 1º de dezembro de 2025

A The Pokémon Company International (TPCi) se reserva o direito de alterar essas regras, assim como o direito de interpretar, modificar, esclarecer ou emitir outras alterações oficiais destas regras, com ou sem aviso prévio.

Atualizações desse documento estarão disponíveis no [site oficial da Pokémon](#).

Revisões feitas para a publicação mais recente (1º de dezembro de 2025)

1. Introdução		
Seção	Pág. #	Mudança

2 Formação de equipe		
Seção	Pág. #	Mudança
2.2	5	A regulamentação F foi reintegrada como a regulamentação atual.

3 Regras de equipamento		
Seção	Pág. #	Mudança

4 Partidas		
Seção	Pág. #	Mudança

5 Verificação de equipe		
Seção	Pág. #	Mudança

6 Competições online		
Seção	Pág. #	Mudança
6	16	Foi adicionado um parágrafo sobre o uso de múltiplas contas.

6	17	Foi adicionado um parágrafo sobre a seleção correta da divisão etária e da região durante o processo de inscrição.
6	17	Foi adicionado um parágrafo sobre o número mínimo de partidas exigidas para que o competidor seja elegível a possíveis recompensas.

7 Violação de regras e penalidades

Seção	Pág. #	Mudança