

Play! Pokémon Pokémon GO Tournament Handbook

BRPT VERSION

Data da última revisão: 15 de outubro de 2024

Conteúdo

1	Requisitos de elegibilidade	3
1.1	Idade de consentimento digital	3
1.2	Requisitos de conta do <i>Pokémon GO</i>	3
2	Formação de equipe	3
2.1	Preparação da Equipe de Batalha	3
2.2	Registros de equipe.....	5
3	Regras de equipamento	7
3.1	Dispositivos	7
3.2	Objetos na área de jogo	9
3.3	Uso de fones de ouvido	9
3.4	Anotações	9
4	Tipos de torneios de <i>Pokémon GO</i>	10
4.1	Eliminação Dupla.....	10
4.2	Rodada suíça + eliminação única (Desafios e Copas de <i>Pokémon GO</i>).....	11
4.3	Round Robin.....	11
5	Jogabilidade	12
5.1	Estrutura da partida	12
5.2	Começando o Jogo	12
5.3	Resolução do Jogo.....	13
5.4	Resolução das Partidas	13
5.5	Revisões de disputas devido a problemas técnicos.....	14
6	Violação de Regras e Penalidades.....	16
6.1	Introdução.....	16
6.2	Tipos de Penalidades	17
6.3	Categorias de Penalidade.....	20
6.4	Desvio de Penalidades Recomendadas.....	24
6.5	Aplicação de Penalidades.....	25
6.6	Relatório de Penalidades	26
6.7	Ação Disciplinar	27
7	Resumo das Mudanças	28

1 Requisitos de elegibilidade

1.1 Idade de consentimento digital

Os requisitos de elegibilidade descritos no Manual de torneios Play! Pokémon aplicam-se aos torneios de *Pokémon GO*. No entanto, para participar dos eventos da série de Campeonatos de *Pokémon GO* ou quaisquer eventos de *Pokémon GO* que concedam Championship Points, os competidores devem cumprir com a idade de consentimento digital em suas regiões.

A idade de consentimento digital pode variar de acordo com a região, mas nunca será inferior a 13 anos.

A região de origem de um competidor é definida como a região ou país em que ele mora, e sua conta do Clube de Treinadores de Pokémon deve refletir com precisão essa informação.

1.2 Requisitos de conta do *Pokémon GO*

Os competidores devem se certificar de que suas contas atendam aos requisitos abaixo para participarem de torneios de *Pokémon GO*:

- Os Treinadores devem estar pelo menos no nível 10 para desbloquear a lista de amigos e o recurso de pedido de batalha.
- Quando uma conta estiver associada à conta da Niantic Kids de pais ou responsáveis, a lista de amigos e os recursos de pedido de batalha devem ser ativados por meio do Niantic Kids Parent Portal.

2 Formação de equipe

2.1 Preparação da Equipe de Batalha

A equipe de um competidor deve consistir em até 6 Pokémon, com um mínimo de 3 Pokémon. Essa equipe, incluindo todos os movimentos e Pontos de Combate (PC), não poderá ser alterada no decorrer do torneio. Os competidores escolherão, então, 3 desses Pokémon para trazer a cada batalha. O competidor poderá mudar esta combinação escolhida no começo de cada novo jogo.

Os competidores devem indicar quais Pokémon estão em suas equipes dando a cada um deles uma marcação única no jogo chamada tag. A tag não poderá ser a mesma para nenhum dos outros Pokémon do competidor.

Os torneios de *Pokémon GO* usam as batalhas no formato da Grande Liga. Os Pokémon devem, portanto, atender aos requisitos da Grande Liga (PC de 1.500 ou inferior) para estarem válidos para uso em partidas.

2.1.1 Pokémon permitidos

A maioria dos Pokémon disponíveis no jogo é válida para uso em partidas, com apenas algumas exceções:

Os seguintes Pokémon não podem ser incluídos na equipe de um competidor:

- Ditto
- Shedinja

Os seguintes Pokémon também não são permitidos em partidas de eventos da série de Campeonatos de *Pokémon GO*:

- Muk com o ataque ágil *Ácido*
- Koffing com o ataque ágil *Ácido*
- Weezing com o ataque ágil *Ácido*
- Chansey com o ataque carregado *Feixe Psíquico*
- Staryu com o ataque ágil *Ataque Rápido*
- Starmie com o ataque ágil *Ataque Rápido*
- Porygon com o ataque ágil *Ataque Rápido*
- Pichu com o ataque ágil *Ataque Rápido*
- Skiddo
- Gogoat

Mudanças na legalidade de quaisquer Pokémon serão comunicadas por meio dos canais oficiais antes de qualquer torneio. É responsabilidade do competidor confirmar a legalidade de seus Pokémon escolhidos antes de cada torneio. As informações mais recentes sobre atualizações e mudanças na legalidade podem ser encontradas na [Lista de Pokémon Banidos](#). Pokémon removidos da Lista de Pokémon Banidos são imediatamente elegíveis para uso em torneios.

Pokémon recém-lançados (incluindo novos Pokémon Sombrosos) e movimentos se tornam elegíveis para uso em torneios às 00:00 (UTC) na terça-feira seguinte ao seu lançamento. Um competidor só pode incluir Pokémon ou movimentos recém-lançados em sua equipe se o registro da equipe se encerrar após os Pokémon ou movimentos recém-lançados se tornarem elegíveis. Se houver menos de 24 horas entre o lançamento dos Pokémon e 00:00 (UTC) da terça-feira seguinte ao lançamento, será adicionada uma semana completa antes que os Pokémon se tornem elegíveis para uso em jogo de torneio. Em alguns casos, um movimento existente pode ser atualizado ou modificado no jogo antes ou durante um torneio. Em situações em que um movimento é atualizado e já é conhecido por um Pokémon, esse

movimento em seu novo estado estará disponível imediatamente para os Pokémon que já tinham esse movimento em seu conjunto de movimentos.

2.1.2 Restrições

As seguintes restrições adicionais se aplicam à equipe de um competidor:

- A equipe de um competidor não pode ter dois Pokémon com o mesmo número do Pokédex Nacional.
- Um competidor não pode usar um Pokémon Megaevoluído ou com a Reversão Primitiva ativada.
- A equipe de um competidor não pode conter mais do que um Pokémon beneficiado com o aumento de PC de melhor companheiro.
 - O Pokémon da equipe que estiver beneficiado com o aumento de PC de melhor companheiro deverá permanecer inalterado ao longo de todo o torneio.
 - Não há limite para o número de fitas de melhor companheiro que poderão aparecer na equipe de um competidor.

2.1.2.1 Apelidos e personalização

Ao customizar quaisquer aspectos do jogo, os competidores devem seguir as [Políticas de nome de usuário de Treinador e nome de equipe](#). Além disso, os apelidos dos Pokémon na equipe de um competidor não podem conter um Pokémon apelidado com o nome de outro Pokémon (por exemplo, um Raichu não pode ser chamado de Pikachu).

Qualquer competidor que não cumprir as políticas acima durante um evento será solicitado a modificar o aspecto problemático de seu jogo e estará sujeito a penalidades de conduta antiesportiva.

2.2 Registros de equipe

Todos os eventos Play! Pokémon requerem que os participantes registrem o conteúdo exato da equipe que desejam usar durante o torneio. Os competidores precisam fornecer uma lista de equipe legível e correta e uma lista de pré-visualização da equipe com os Pokémon que compõem a equipe. Essas listas de equipe podem ser usadas posteriormente por Organizadores e Juizes para verificar se uma equipe foi alterada depois do início de um torneio, por isso os competidores devem preencher as suas listas de equipe com informações claras e precisas. Os competidores devem registrar suas equipes para um determinado torneio até o prazo anunciado.

A lista de equipe deverá ser completada no mesmo idioma em que o aplicativo do *Pokémon GO* do competidor está configurado, a menos que o contrário seja especificado.

Algumas plataformas de inscrição de equipe podem fornecer serviços de tradução, especialmente para eventos como Campeonatos Regionais e Internacionais. Entretanto, isso não deve ser presumido, e os competidores são responsáveis pelo envio da lista de equipe no idioma correto.

2.2.1 Envio da lista após o prazo

Fica a critério do Organizador permitir que um competidor que se registre após o prazo jogue em um torneio. Se um competidor não cadastrar sua equipe dentro do prazo estipulado e o Organizador permitir que o competidor jogue no torneio, o Juiz Principal revisará e aceitará a lista de equipe se for uma equipe válida. O competidor receberá derrotas na primeira rodada em que jogar.

O envio de listas após o prazo só será permitido se os detalhes da lista de equipe não tiverem sido publicados publicamente. Uma vez que o Organizador tenha publicado o conteúdo da lista de equipe publicamente, mais nenhuma lista será aceita para que a integridade do torneio seja preservada.

2.2.2 Conteúdo da Lista de Equipe

Uma lista completa de equipe deve incluir o nome, o ano de nascimento e a ID de jogador do competidor, junto das seguintes informações sobre cada Pokémon:

1. Espécie do Pokémon, incluindo se esse Pokémon é:
 - a. Uma variante regional (ex: Rapidash de Galar)
 - b. Uma forma específica com nome próprio (ex: Rotom Lavagem)
 - c. Sombroso, Purificado ou um melhor companheiro Pokémon atualmente ativo
2. PC (para melhor companheiro Pokémon, listar o PC usado)
3. Todos os movimentos conhecidos
4. PS
5. Apelidos para cada Pokémon

Muitos eventos de grande porte exigirão que o envio da lista de equipe seja feito pelo *Team List Creator* do RK9 Labs. Nestes casos, o competidor poderá preencher sua lista de equipe em qualquer idioma que desejar, já que as traduções são disponibilizadas automaticamente para a equipe de staff. No entanto, é recomendado que seja usado o idioma ao qual o aplicativo do *Pokémon GO* do competidor esteja configurado 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 preenchidas usando o idioma ao qual o aplicativo do *Pokémon GO* do competidor esteja configurado para permitir uma fácil comparação com a equipe do jogo pelo staff que realiza as verificações de equipe.

Os competidores não devem esconder deliberadamente o conteúdo da lista, como, por exemplo, se recusar a fornecer esclarecimentos quando solicitados por um oponente ou membro do staff.

2.2.2.1 Conteúdo da lista de pré-visualização da equipe

A lista de pré-visualização da equipe de um competidor é uma versão simplificada da lista completa de equipe. Ela deve incluir as seguintes informações:

1. Espécie do Pokémon, incluindo se esse Pokémon é:
 - a. Uma variante regional (ex: Rapidash de Galar)
 - b. Uma forma específica com nome próprio (ex: Rotom Lavagem)
 - c. Sombroso, Purificado ou um melhor companheiro Pokémon atualmente ativo
2. PC (para melhor companheiro Pokémon, listar o PC usado)

3. Todos os movimentos conhecidos

A lista de pré-visualização da equipe é considerada uma peça essencial para partida de torneio. A falha em apresentar esta lista ao oponente no início de cada rodada pode resultar em penalidades de Erro de Procedimento.

O Organizador do Torneio é responsável por esclarecer aos competidores como as listas de pré-visualização da equipe serão compartilhadas com seus oponentes. Se o organizador decidir compartilhar as listas de pré-visualização (por exemplo, imprimir as listas submetidas em 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.

Alguns torneios (particularmente eventos locais) podem exigir que os competidores tragam suas próprias cópias impressas da lista de equipe. Esta informação deverá ser comunicada aos competidores dentro de um prazo razoável antes do evento. Nesses casos, serão solicitadas duas cópias da lista: uma cópia da lista de equipe e uma da lista de pré-visualização da equipe. A versão da lista fornecida ao oponente deverá ser no idioma do local onde o evento ocorrer.

2.2.3 Verificações de equipe

As verificações de equipe são necessárias em todos os eventos que concedem Championship Points. O Play! Pokémon espera que as verificações de equipe sejam feitas em pelo menos 10% das equipes, mas recomenda que o staff do torneio faça o possível para realizar a verificação do máximo de equipes que puder. As equipes de todos os competidores que avançam para a fase Top Cut de um torneio devem ser verificadas antes do início dessas rodadas.

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

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

- As listas estão completas e legíveis;
- As equipes descritas são legais para jogar no torneio;
- A Equipe de Batalha corresponde à lista de equipe submetida;
- Se disponíveis, o conteúdo das listas de equipe refletem com precisão o que tem sido usado no jogo de acordo com gravações de tela de partida(s) anterior(es).

3 Regras de equipamento

3.1 Dispositivos

Os torneios de *Pokémon GO* são jogados usando dispositivos móveis.

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.

3.1.1 Quando os dispositivos são fornecidos

Alguns torneios requerem que os competidores usem dispositivos fornecidos no local. Isso inclui a maioria dos eventos principais, como os Campeonatos Regionais e Internacionais.

Não é permitido que os competidores usem seus próprios dispositivos pessoais nesses torneios.

As seguintes diretrizes se aplicam em eventos em que os dispositivos são fornecidos:

- Os dispositivos fornecidos devem ser usados somente durante as partidas de torneio. Não é permitido fazer uso pessoal dos dispositivos fornecidos.
- Os competidores devem estar preparados para fazer login no dispositivo fornecido com sua conta pessoal. Os competidores poderão consultar seu dispositivo pessoal para fins de autenticação ou segurança enquanto fazem login. O dispositivo pessoal deve ser removido da área de jogo quando isso for concluído.
- Os competidores devem encerrar sessão do dispositivo fornecido assim que uma partida terminar, tendo cuidado para que quaisquer informações de conta salvas tenham sido removidas naquele momento.
- Os competidores não podem tentar desconectar ou remover qualquer elemento de segurança de um dispositivo fornecido em nenhum momento.

3.1.2 Quando os dispositivos não são fornecidos

Alguns torneios requerem que os competidores usem seus próprios dispositivos. Quando isso ocorrer, deverá ser claramente comunicado a todos os competidores com antecedência.

As seguintes regras se aplicam em eventos em que os dispositivos não são fornecidos:

- Competidores são responsáveis por se certificar de que seu dispositivo esteja funcionando perfeitamente.
- Os competidores são responsáveis por se certificar de que as baterias dos seus dispositivos estejam devidamente carregadas durante todo o torneio.
- Os competidores devem se certificar de que os dispositivos e clientes do aplicativo com os quais participam de torneios Play! Pokémon não tenham sido modificados, ou seja, não contenham software e firmware personalizados.
- Os competidores devem se certificar de que têm a atualização mais recente do jogo baixada antes do início do torneio, e que o software mais atual esteja funcionando em seu dispositivo.
- O modo avião deve ser ativado enquanto o dispositivo estiver conectado a uma rede de Wi-Fi do torneio.

É recomendado que os competidores tragam uma bateria portátil compatível para torneios em que os dispositivos não são fornecidos, pois tomadas podem não estar disponíveis no local.

3.1.3 Gravação de tela

A gravação de tela é definida como o processo de captura do que aparece na tela do seu dispositivo. Essa filmagem capturada será salva como um arquivo no dispositivo e poderá ser revisada caso um competidor tenha um problema técnico ou outra preocupação durante o jogo.

Quando os dispositivos são fornecidos, os competidores devem gravar cada partida usando a funcionalidade de gravação de tela do dispositivo. As gravações de tela devem ser reproduzidas somente na presença de um membro do staff. Os competidores não devem acessar, compartilhar ou modificar as gravações feitas em um dispositivo fornecido. Todas as gravações de tela serão mantidas até o final do torneio. Depois, elas serão apagadas de cada um dos dispositivos fornecidos. Quando os dispositivos não são fornecidos, é altamente recomendável que os competidores gravem a tela dos seus dispositivos. Sem uma gravação de tela, é difícil para um competidor fornecer provas de um problema técnico, o que pode fazer com que a revisão do juiz seja negada.

3.2 Objetos na área de jogo

Os competidores poderão ter objetos da sorte na área de jogo, mas devem manter o espaço organizado. Comidas e bebidas não são permitidas na mesa. Os competidores não podem trazer ajudas informativas, como tabelas de tipos, para as partidas.

Em eventos em que dispositivos são fornecidos, os dispositivos móveis pessoais de um competidor devem ser retirados da área de jogo assim que aquele competidor tenha feito login com sucesso no dispositivo fornecido.

3.3 Uso de fones de ouvido

Os fones de ouvido só podem ser usados por competidores quando eles contêm fios e estão ligados diretamente ao dispositivo. O fio dos fones de ouvidos deve estar claramente visível. No caso em que os dispositivos são fornecidos, entre em contato com um membro do staff para solicitar a possibilidade de usar fones de ouvido com o dispositivo. Um competidor não deve desconectar um dispositivo fornecido do mecanismo de carregamento para conectar fones de ouvido sem a permissão expressa do staff do juiz. Os fones não serão fornecidos.

3.4 Anotações

Os competidores podem tomar notas por escrito durante uma partida e podem consultar essas notas a qualquer momento durante aquela partida, incluindo a pré-visualização da equipe. 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 expeditos durante suas anotações e não devem usar um aparelho que envie ou receba mensagens para tomar notas. Um competidor não pode consultar as notas tomadas durante

rodadas anteriores enquanto o torneio estiver em andamento. As notas tomadas por escrito durante uma partida não podem ser dadas a outros competidores durante o torneio.

Um Juiz pode pedir para ver as notas de um competidor e exigir uma explicação, se necessário. 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.

4 Tipos de torneios de *Pokémon GO*

4.1 Eliminação Dupla

Os eventos de *Pokémon GO*, como Campeonatos Regionais e Internacionais, usam o formato de eliminação dupla.

Este formato apresenta duas chaves, uma para competidores invictos (chave dos vencedores) e outra para competidores que perderam uma partida (chave dos perdedores). Os competidores são eliminados do torneio depois de perderem duas partidas. Ambas as chaves são jogadas até o fim. Os campeões de cada chave são então pareados juntos em uma grande final.

Um competidor deve receber sua segunda derrota do torneio na grande final para ser eliminado do torneio. Se o campeão da chave dos vencedores derrotar o campeão da chave dos perdedores na grande final, o campeão da chave dos vencedores ganha o torneio imediatamente.

No entanto, se o campeão da chave dos perdedores derrotar o campeão da chave dos vencedores, ocorrerá uma “chave de redefinição”, e o jogo continuará até que algum dos competidores receba a segunda derrota no torneio. Neste caso, o competidor com uma única derrota vence o torneio.

4.1.1 Fases de torneio

Eventos de *Pokémon GO* com um grande número de competidores deverão começar com uma fase de grupos. Nesse caso, o número total de participantes é separado em grupos e os competidores competem uns contra os outros dentro de seus grupos. Os dois melhores competidores de cada grupo passam para a fase Final, em que o vencedor do torneio é determinado.

O número de grupos é determinado da seguinte maneira:

Número de competidores	Número de grupos	Número resultante de competidores nas finais
1 – 32	1	<i>Sem fase final</i>

33 – 64	2	4
65 – 128	4	8
129 – 256	8	16
257 – 512	16	32

4.1.2 Distribuição das chaves

As chaves podem ser distribuídas a critério do Organizador do Torneio com aprovação expressa da TPCi antes de serem usadas em um torneio.

Quando aplicada, a distribuição é sempre determinada de acordo com dados quantitativos de desempenho, e não por quaisquer critérios subjetivos. A metodologia atual para distribuição utiliza dados de desempenho dos competidores das temporadas de 2024 e 2025 da série de campeonatos de *Pokémon GO*.

4.2 Rodada suíça + eliminação única (Desafios e Copas de *Pokémon GO*)

Os Desafios de Liga e Copas de Liga de *Pokémon GO* usam o formato de rodadas suíças + eliminação única.

Este formato não é exclusivo do *Pokémon GO* e está descrito em detalhes no Manual de regras dos torneios Play! Pokémon.

4.3 Round Robin

O formato Round Robin pode ser usado a critério do Organizador apenas quando houver 6 competidores ou menos no torneio para campeonatos de nível Regional e superior.

Durante um torneio no formato Round Robin, os competidores são pareados uns contra os outros, até que não seja possível haver mais pareamentos entre eles.

5 Jogabilidade

5.1 Estrutura da partida

Assim que um competidor chega à sua estação designada, devem ser feitos os preparativos apropriados para iniciar o jogo, como iniciar uma sessão no dispositivo, abrir o aplicativo do *Pokémon GO* e determinar qual método será utilizado para iniciar o jogo.

Antes de compartilharem um com os outros suas listas de pré-visualização da equipe, os competidores deverão revisar cuidadosamente suas listas para que não tenham erros. Se um competidor encontrar algum problema na sua lista de pré-visualização da equipe, este deverá contatar o juiz imediatamente.

Quando ambos os competidores tiverem chegado às suas estações designadas, os preparativos estiverem concluídos e ambos os competidores tiverem recebido o pedido de batalha, os competidores devem trocar as listas de pré-visualização da equipe. Isso inicia a fase de pré-visualização da equipe. Embora os competidores possam visualizar a lista de equipe do oponente em qualquer momento durante as batalhas, no início da partida e entre cada batalha, o tempo máximo permitido para a pré-visualização da equipe é de 2 minutos. Se algum dos competidores não entender a lista de equipe do oponente, um juiz deve ser convocado imediatamente.

O *Pokémon GO* tem um tempo máximo de batalha de 270 segundos (4 minutos e 30 segundos).

Entre cada jogo em uma partida, os competidores terão a oportunidade de selecionar um novo conjunto de 3 Pokémon para batalhar, se assim desejarem. O tempo entre cada batalha não deve exceder 2 minutos. Se ocorrerem dificuldades técnicas entre os jogos, os competidores devem convocar um juiz.

Uma vez que a partida termina, os competidores devem reportar seus resultados imediatamente. Para eventos usando o Challenge, os competidores devem convocar um juiz para reportar os resultados. Para eventos usando o TOM, os competidores devem preencher com precisão a guia de partida e entregá-la ao marcador de placar.

5.2 Começando o Jogo

Assim que estiverem prontos para começar, os competidores devem usar um dos seguintes métodos para iniciar o jogo:

- Um competidor pode escanear o Código QR de Batalha do oponente. Este recurso está disponível na seção "Por perto", no menu de Batalhas.
- Os competidores podem adicionar um ao outro em suas Listas de amigos, então um competidor pode fazer um pedido de batalha para seu oponente pelo seu perfil na Lista de amigos.

Os competidores podem usar qualquer um dos métodos e podem variar o método usado para se conectar a cada novo jogo.

5.3 Resolução do Jogo

Geralmente, um jogo termina quando um competidor Nocauteia o último Pokémon do seu oponente. Ocasionalmente, um jogo termina porque a batalha atingiu o tempo máximo permitido pelo *Pokémon GO* (4 minutos). Uma imagem de jogo informará aos competidores que o tempo expirou.

Um jogo também pode terminar se um competidor optar por sair da batalha. Nesse caso, os procedimentos na seção 5.3.1 sobre concessões devem ser seguidos.

O vencedor deve ser claramente indicado por uma imagem de jogo no final de cada jogo. No entanto, se esta imagem não estiver visível por qualquer motivo, o vencedor pode ser confirmado visualizando o Diário de jogo de qualquer um dos competidores. Se nenhum dos competidores chegar a um acordo sobre o resultado de um jogo e o resultado não puder ser verificado visualizando o Diário do competidor por um juiz, este jogo será considerado nulo e uma nova partida deverá ser disputada.

Se o registro do Diário indicar um empate, o jogo será considerado nulo e uma nova partida deverá ser disputada.

5.3.1 Concessões

Um competidor pode decidir conceder uma partida por qualquer motivo. Um competidor que desiste de uma batalha antes que um vencedor seja determinado está optando por conceder aquele jogo.

Os competidores não podem:

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

5.4 Resolução das Partidas

A maioria das partidas em eventos do *Pokémon GO* são no formato melhor de três. A final dos vencedores, a final dos perdedores e a grande final em torneios de eliminação dupla são no formato melhor de cinco.

As partidas melhor de três terminam quando um dos competidores vence ou perde dois jogos. Partidas melhor de cinco terminam quando um dos competidores vence ou perde três jogos.

Em eventos usando o estilo de torneio de eliminação dupla, os competidores devem convocar um juiz para reportar os resultados finais da partida. Eventos usando o estilo de torneio de rodadas suíças e eliminação única devem usar guias de partida para reportar os resultados finais da partida. Uma vez que

o resultado da partida tenha sido registrado na guia de partida que foi assinada pelos jogadores ou reportado para um juiz, ele é considerado final e não poderá ser mudado.

5.5 Revisões de disputas devido a problemas técnicos

Em algumas circunstâncias, pode ocorrer um problema técnico durante o jogo que cause desvantagem a um competidor sem culpa alguma. Os competidores que encontrarem tais problemas podem iniciar uma revisão por um juiz.

Quando uma revisão é iniciada, a gravação do jogo é examinada por um juiz. O juiz então identificará o problema e determinará qualquer possível impacto que o problema teve no resultado do jogo. Sem uma gravação da tela inteira de toda a batalha, os juízes podem não conseguir fazer uma determinação razoável sobre o impacto do problema técnico no resultado do jogo. Nesse caso, os resultados do jogo serão mantidos.

5.5.1 Resolução da revisão

Os juízes devem usar o conhecimento e os recursos disponíveis para determinar se um competidor recebeu uma vantagem ou desvantagem como resultado do(s) problema(s) técnico(s). Se houver um impacto significativo no resultado do jogo, o jogo será considerado nulo e um novo jogo deverá ser jogado.

Os juízes devem comunicar claramente a ambos os competidores o(s) problema(s) identificado(s), e a vantagem ou desvantagem resultante.

5.5.2 Reportando revisões

O Play! Pokémon rastreia o histórico de revisões para monitorar o estado do jogo e determinar se uma ação de longo prazo deverá ser tomada. Portanto, é importante que as revisões sejam relatadas sempre que ocorrerem.

Um Relatório de Resumo da Revisão do Torneio deve conter as seguintes informações:

- ID sancionada de torneio (se aplicável)
- Link do Challonge (se aplicável)
- Nomes e IDs de jogador dos competidores envolvidos
- Nomes e IDs de jogador de quaisquer juízes que participaram da revisão
- Uma explicação detalhada dos acontecimentos relevantes do evento, a resposta dos juízes e do Organizador, assim como a reação dos competidores envolvidos, quando isto se aplicar.
- Gravação da partida em questão (como arquivo ou link, se disponível)
- Resultado da revisão

O Relatório de Resumo da Revisão do Torneio contém todos os detalhes de todas as solicitações de revisão durante qualquer torneio.

Para criar um Relatório de Resumo da Revisão do Torneio, uma planilha no formato .csv com os seguintes cabeçalhos deverá ser criada:

ID de torneio	Rodada em que o problema ocorreu (Round of Issue)	ID de jogador do Juiz (Judge Player ID)	ID de jogador do solicitante (Requestor Player ID)	Nome de Treinador do solicitante	ID de jogador do Oponente (Opponent Player ID)	Nome de Treinador do oponente	Descrição do problema	Resultado da revisão	Juiz de Recurso (se houver)	Resultado do Recurso (se houver)
XX-XX-XXXXXX	1	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX

Cada revisão solicitada deve ser completada em uma nova linha.

Os relatórios de revisão devem ser submetidos para playercoordinator@pokemon.com dentro de sete dias após a conclusão do torneio.

5.5.3 Problemas técnicos conhecidos

Abaixo está uma lista de problemas técnicos conhecidos que já foram observados durante o jogo.

5.5.3.1 Problemas menores

Problemas menores que geralmente não afetam o resultado de um jogo:

Atraso na ação do final da batalha	As animações associadas à última ação que acontece em uma batalha estão atrasadas, mas a ação ocorre normalmente.
Erro de pareamento, mas a partida inicia	Os competidores recebem uma mensagem de erro enquanto estão se conectando, mas a batalha começa normalmente.
Efeitos visuais incorretos (menores)	Alguns gráficos são exibidos incorretamente durante a batalha. Baixar os arquivos de jogo para o dispositivo pode impedir isso no futuro.
Problema com escudo protetor	A animação do escudo protetor é exibida incorretamente, mesmo quando nenhum escudo protetor é usado.
Problema de sincronização de jogo	Um competidor parece começar o turno dele depois que o oponente apesar das entradas ocorrerem ao mesmo tempo.
Atraso visual	Alguns gráficos aparecem com atraso durante a batalha, embora suas ações associadas ocorram normalmente.

5.5.3.2 Problemas graves

Os problemas graves dão a um competidor uma vantagem ou desvantagem injusta e geralmente afetam o resultado de um jogo. Os jogos afetados geralmente são considerados inválidos.

Ataque ágil impede ataque carregado	Um competidor usando um ataque carregado enquanto seu oponente usa um ataque ágil Nocauteia o Pokémon do competidor incorretamente.
Turno perdido por troca forçada	O único Pokémon restante de um competidor sofre um atraso quando é trocado para batalha. Esse problema se apresenta de várias maneiras, incluindo atrasos de dano, atrasos de animação ou uma incapacidade temporária de selecionar um ataque carregado.
O competidor visualiza a tela de batalha durante o jogo cancelado	Um competidor que cancela um pedido de batalha saindo da tela de pareamento poderá encontrar um visual incorreto da arena de batalha, incluindo o primeiro Pokémon escolhido do oponente. Existe potencial para abuso devido às informações privadas reveladas. Os juízes devem tomar cuidado especial para determinar que este problema em particular não foi induzido intencionalmente por um competidor.
Visuais incorretos (grave)	Alguns gráficos são exibidos incorretamente durante a batalha. Como resultado, informações importantes não ficam disponíveis para um competidor. Baixar os arquivos de jogo para o dispositivo pode impedir isso no futuro.
Atraso em geral	Um competidor encontra um atraso entre sua entrada e a ação de jogo associada ocorrendo. Uma notificação de “conexão fraca” pode acompanhar esse problema.
Travamento e falhas no aplicativo	Em ocasiões raras, o aplicativo pode falhar, travar ou fechar inesperadamente.

Outros fatores além dos descritos acima podem ocorrer e fica ao critério dos Juízes determinar durante uma revisão se esses fatores impactaram o resultado de um jogo.

6 Violação de Regras e Penalidades

6.1 Introdução

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

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

Os competidores devem sempre acatar as condições de uma penalidade imposta sobre o oponente. Por exemplo, um competidor não pode optar por ceder um jogo para um oponente que recebeu a penalidade de Derrota Mandatória naquele jogo.

6.2 Tipos de Penalidades

Apesar das maneiras em que as penalidades possam ser impostas sejam diferentes dependendo do tipo de evento que está sendo jogado, as definições e aplicações destas penalidades serão as mesmas em ambas as modalidades.

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

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

6.2.1 Precaução (C)

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

6.2.2 Advertência (W)

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

Atenção: a decisão final sobre quais penalidades devem ser emitidas aos competidores e quando é do Juiz Principal do evento. Embora o Organizador e outros juízes possam emitir penalidades, eles devem sempre conferir com o Juiz Principal antes de emitir uma penalidade mais severa do que uma **Advertência**. Além disso, todas as **Precauções** e **Advertências** emitidas por qualquer juiz ou pelo Organizador devem ser reportadas ao Juiz Principal do evento.

6.2.3 Derrota Mandatória (GL)

6.2.3.1 Definição

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

6.2.3.2 Aplicação (eliminação dupla e única)

Ao emitir uma penalidade Derrota Mandatória durante um jogo ativo, ele é marcado como uma derrota para o competidor que recebeu a penalidade. Se uma penalidade for aplicada imediatamente após o término de um jogo, mas antes que o próximo jogo prossiga ou os resultados da partida sejam finalizados, a penalidade deverá ser aplicada ao jogo ativo mais recente.

Em casos extremos onde os dois competidores cometeram erros graves em um jogo, uma penalidade Derrota Mandatória poderá ser emitida a ambos simultaneamente. Em uma chave de eliminação dupla ou única, um vencedor da partida deve ser declarado. Se uma partida for encerrada sem vencedor, um jogo adicional deverá ser jogado para determinar o vencedor, mas a penalidade ainda deverá ser registrada.

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

6.2.3.3 Aplicação (Suíço)

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

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

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

6.2.4 **Derrota na Partida (DP)**

6.2.4.1 Definição

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

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

6.2.4.2 Aplicação

Ao emitir uma Derrota na Partida durante um jogo ativo, ele é marcado como uma derrota para o competidor que recebeu a penalidade. Se uma penalidade for aplicada imediatamente após o término de uma partida e antes que os resultados da partida sejam finalizados, a penalidade deve ser aplicada à partida ativa mais recente.

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

6.2.5 Desqualificação (DQ)

6.2.5.1 Definição

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

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

6.2.5.2 Aplicação (eliminação dupla)

Durante rodadas de eliminação dupla, competidores que tenham sido desqualificados também receberão Derrota Mandatória para todos os jogos na sua partida de eliminação dupla mais recente. Se isso resultar em sua primeira derrota no torneio, o jogador também receberá uma Derrota Mandatória para todos os jogos em sua próxima partida.

Se um competidor for desqualificado enquanto uma partida de eliminação dupla estiver em andamento, as derrotas serão aplicadas à rodada atual e, se aplicável, à rodada seguinte.

Se o competidor for desqualificado durante rodadas de eliminação dupla e não estiver participando de uma partida em andamento, as derrotas serão aplicadas à rodada concluída mais recente e, se aplicável, à rodada seguinte.

6.2.5.3 Aplicação (Eliminação Única)

Durante rodadas de eliminação única, competidores que tenham sido desqualificados também receberão Derrota Mandatória para todos os jogos na sua partida de eliminação única mais recente.

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

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

6.2.5.4 Aplicação (Suíço)

Se um competidor for desqualificado em rodadas de sistema suíço enquanto a partida estiver em andamento, aquele competidor também receberá uma Derrota Mandatória para todos os jogos que ainda tenha que completar naquela partida. Em seguida, a desqualificação será aplicada.

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

6.2.6 Penalidades Coincidentes

Nos casos em que ambos os competidores recebem penalidades que resultem em nenhum vencedor quando o jogo exige um, deverá ocorrer o seguinte procedimento:

- 1) Para determinar um vencedor, os competidores deverão completar um jogo de desempate melhor de um a critério do Juiz Principal desde que faltem pelo menos 10 minutos para o início da próxima rodada.
- 2) Se um jogo de desempate não puder ser jogado, o competidor com a melhor classificação avançará como vencedor da partida atual.

Em ambas as circunstâncias, a derrota será aplicada na próxima partida para o jogador que avançou como vencedor.

6.3 Categorias de Penalidade

6.3.1 Conduta do jogador (Categoria A)

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

6.3.1.1 A.1. Erro de procedimento

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

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

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

Exemplos podem incluir:

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

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

Exemplos podem incluir:

- Um competidor chega atrasado para uma partida (menos de 5 minutos).

- Um competidor se esquece de assinar a guia da partida ou deixa de reportar seus resultados ao deixar a área de jogo, causando um atraso ao prosseguimento do torneio enquanto o staff busca pelo jogador.
- Depois da pré-visualização da equipe, o competidor é excessivamente lento para escolher quais três Pokémon irá trazer para batalha.

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

Exemplos podem incluir:

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

6.3.1.2 A.2. Conduta Antiesportiva

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

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

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

Exemplos podem incluir:

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

b. Erros de Conduta Antiesportiva Graves são caracterizados por comportamentos que demonstram falta de respeito ou consideração ao jogo justo ou ao aproveitamento do evento por outros participantes.

Exemplos podem incluir:

- Um competidor tenta distrair ou intimidar o seu oponente levando-o a uma jogada errada.
- Violações involuntárias da [Política de Inclusão do Play! Pokémon](#) que possam causar incômodo ou estresse a outros jogadores.

- Um competidor se recusa a cooperar com as regras do torneio, como assinar a guia da partida.

c. Erros de Conduta Antiesportiva Gravíssimos são caracterizados pela total falta de cumprimento às Normas de Conduta Play! Pokémon e contribuem ativamente à perturbação de um ambiente seguro e familiar.

Exemplos podem incluir:

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

6.3.1.3 A.3. Trapaça

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

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

Exemplos podem incluir:

- Cometer uma infração com a intenção de obter uma vantagem desleal sobre outros jogadores do evento.
- Solicitar ou conseguir informações privadas de jogo de uma fonte externa durante o progresso de um jogo.

6.3.2 Guia de penalidades de *Pokémon GO* (categoria D)

6.3.2.1 D.1. Erro de jogo

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

Erros de jogo são infrações cometidas durante uma partida em andamento. Estas infrações normalmente são causadas pelo manuseio incorreto do dispositivo ao jogar um jogo.

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

Exemplos podem incluir:

- Atrasar o início de uma partida pois o jogador precisa encontrar um carregador.

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

Exemplos podem incluir:

- Fechar o aplicativo do *Pokémon GO* durante um jogo em andamento.
- Comportamento que induz diretamente a um problema técnico grave.

6.3.2.2 D.2. Legalidade de equipe

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

Infrações de legalidade de equipe incluem todos os problemas encontrados na equipe de um competidor. Estes problemas normalmente são causados pela divergência entre os Pokémon da equipe e os detalhes das listas de equipe.

Em todos os casos, o conteúdo das listas de equipe tem sempre prioridade sobre o conteúdo da equipe. Qualquer discrepância entre os dois deverá ser corrigida modificando a equipe para remover os Pokémon problemáticos.

Depois, se o Pokémon descrito em uma lista de equipe estiver disponível imediatamente, o competidor deve ter a oportunidade de adicionar o Pokémon correto à equipe dele. Caso o competidor não consiga realizar isso, o Pokémon problemático deverá permanecer na equipe, mas será proibido de jogar. O competidor deverá informar cada oponente que este Pokémon não será usado durante a pré-visualização da equipe. Se isto resultar em um competidor tendo menos do que três Pokémon disponíveis em sua equipe, a infração deve ser escalada.

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

Exemplos podem incluir:

- Um Pokémon está listado sem informações precisas sobre a forma, mas outras informações contidas na lista de equipe deixam claro qual forma está sendo usada.
 - Exemplo: a equipe contém Castform Forma Ensolarada, mas a lista de equipe descreve apenas “Forma Ensolarada”. No entanto, a forma em questão pode ser identificada devido ao movimento Brasa exclusivo da forma registrado na lista de equipe.

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

Se um competidor concede o jogo após identificar um erro de equipe grave com seus Pokémon, qualquer penalidade Derrota Mandatória obtida como resultado da infração deve ser registrada como de costume, mas não aplicada à partida. No entanto, os competidores não podem conceder uma vez que uma penalidade Derrota Mandatória tenha sido aplicada.

Exemplos podem incluir:

- Um Pokémon não incluído na lista de equipe é incorretamente selecionado para a batalha.
- Um Pokémon na equipe sabe o movimento Soco Trovoada, mas o movimento consta como “Trovoada” na lista de equipe.
- O PC de um Pokémon não está listado (ou está listado incorretamente) na lista de equipe.
- Um Pokémon está listado sem informações precisas sobre a forma, e não há informações contidas na lista de equipe que deixem claro qual forma está sendo usada.
 - Exemplo: a equipe contém Castform Forma Ensolarada, mas a lista de equipe descreve apenas “Castform”. A forma em questão não pode ser identificada pelas informações contidas na lista de equipe.

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

Exemplos podem incluir:

- Um competidor ter menos de três Pokémon disponíveis após receber penalidades.
- Uso de um cliente modificado do *Pokémon GO* ou qualquer outro aplicativo de terceiros que possa afetar a integridade do torneio.

6.4 Desvio de Penalidades Recomendadas

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

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

6.4.1 Infrações Repetidas

Um dos propósitos das penalidades é educar cada competidor sobre seu erro e lembrá-lo de tomar mais cuidado ao completar ações do jogo e interagir com outros em torneios. Porém, caso as infrações se

repitam, pode ser apropriado aumentar a penalidade para cada infração subsequente para reforçar a necessidade de aderir às regras de torneios Play! Pokémon.

6.4.2 Idade e Experiência

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

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

6.5 Aplicação de Penalidades

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

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

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

6.5.1 Discutindo Penalidades

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

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

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

6.6 Relatório de Penalidades

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

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

6.6.1 Relatório de Penalidades de Torneio

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

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

ID de torneio	Rodada em que o problema ocorreu	ID de jogador do Juiz	ID de jogador do competidor	Categoria	Severidade	Penalidades	Notas
XX-XX-XXXXXX	1	XXXXXX	XXXXXX	A	Menor	Aviso	

Cada penalidade relatada deve ser completada em uma nova linha.

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

6.6.2 Relatórios de Desqualificação

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

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

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

6.7 Ação Disciplinar

Caso um padrão recorrente de penalidades seja observado em diferentes torneios, o Play! Pokémon recomenda que ações disciplinares contra o competidor responsável sejam tomadas. Tais ações podem incluir a suspensão do competidor em questão do programa. Nestes casos, os competidores serão notificados e os seus nomes e IDs de jogador serão fornecidos aos Organizadores.

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

7 Resumo das Mudanças

Data da versão anterior: 5 de agosto de 2024

Data da versão atual: 15 de outubro de 2024

1 Requisitos de elegibilidade		
Seção	Pág. #	Mudança

2 Formação de equipe		
Seção	Pág. #	Mudança
2.1.1	4	Clareza sobre a elegibilidade de Pokémon removidos da Lista de Pokémon Banidos
2.2.3	7	Substituição de “Jogo Organizado Pokémon” por “Play! Pokémon” em todo o documento

3 Regras de equipamento		
Seção	Pág. #	Mudança

4 Tipos de torneios		
Seção	Pág. #	Mudança

5 Jogabilidade		
Seção	Pág. #	Mudança
5.5.2	14	Cabeçalhos do Relatório de Resumo da Revisão do Torneio foram adicionados para maior clareza nos relatórios

6 Violação de Regras e Penalidades		
Seção	Pág. #	Mudança

--	--	--