



Regras e formatos do Pokémon Estampas Ilustradas

Data da última revisão: 22 de janeiro de 2019

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

Regras e formatos do Pokémon Estampas Ilustradas de Play! Pokémon

Índice

1. Introdução	3
2. Cartas	3
2.1. Definições das cartas	3
2.2. Interpretações das cartas	3
2.3. Novas expansões do Pokémon Estampas Ilustradas.....	3
2.4. Cartas reimpressas	4
2.5. Legalidade das cartas	4
2.6. Cartas falsificadas	4
2.7. Cartas substitutas	4
2.8. Cartas em outro idioma	5
2.9. Cartas autografadas	6
2.10. Cartas com um verso alternativo	6
2.11. Cartas listadas como inválidas.....	6
3. Capas para cartas	6
4. Gerenciamento da área de jogo.....	8
4.1. Cartas em jogo	8
4.2. Posição das mãos	9
4.3. Cartas giradas	9
4.4. Contadores e marcadores	9
4.5. Elemento aleatório.....	9
4.5.1. Moedas	9
4.5.2. Dados	10
4.6. Tabuleiros de jogo.....	11
4.7. Pedra, papel e tesoura	11
5. Registro de baralhos	12
6. Verificação de baralhos.....	12
7. Embaralhar	13

8. Limites de tempo	14
8.1. Limites de tempo antes do jogo.....	14
8.2. Limite de tempo durante o jogo.....	14
8.3. Limite de tempo de uma partida.....	15
9. Resolução das partidas	15
9.1 Jogos de desempate.....	15
Resoluções de partidas durante as rodadas de sistema suíço	15
9.2.1 Resolução de uma partida após a última vez de jogar.....	15
9.2.2. Determinação do resultado de uma partida de um único jogo sem resolução	16
9.2.3. Determinação do resultado de uma partida melhor de três não resolvida	16
9.3. Resolução da partida durante rodadas de eliminação simples	17
9.3.1. Resolução da partida após última vez de jogar acabar.....	17
9.3.2. Determinação do resultado de uma partida de um único jogo sem resolução	18
9.3.3. Determinação do resultado de uma partida melhor de três não resolvida	19
10. Determinação para ver quem começa em uma partida melhor de três	20
11. Estilos do formato Padrão	20
11.1. Construído.....	21
11.2. Limitado.....	21
11.2.1. Baralho selado.....	21
11.2.2. Seleção de pacotes de booster	22
12. Regras gerais de construção de baralhos	22
13. Formatos sancionados.....	23
13.1. Formato Padrão	23
13.1.1. Cartas banidas do formato Padrão	23
13.2. Formato Expandido.....	23
13.1.1. Cartas banidas do formato Expandido.....	25
13.3. Formato Ilimitado	25
Apêndice A. Atualizações deste documento	26
Revisões feitas para a publicação mais recente (22 de janeiro de 2019)	26

1. Introdução

Esta seção contém regras específicas dos torneios do Pokémon Estampas Ilustradas. Todos os participantes deverão aderir às seções aplicáveis destas regras enquanto estiverem participando de um torneio Play! Pokémon.

2. Cartas

Os jogadores só podem usar cartas em seus baralhos que sejam válidas para o formato daquele torneio específico. Durante os torneios de formato Limitado, os jogadores só podem incluir cartas que forem dadas a eles pelo Organizador do torneio.

Os jogadores são responsáveis por assegurar que suas cartas não tenham nenhuma marca. Considera-se que uma carta está marcada quando algum aspecto seu a faz identificável sem que seja necessário ver a sua frente. Estas marcas incluem, mas não se limitam, a arranhões, rasgos, descolorações e dobradiças. Se as cartas de um jogador estiverem dentro de capas, as capas são consideradas como parte das cartas e, por isso, as cartas devem ser examinadas dentro das capas para determinar se há alguma marcação.

O Juiz Principal é a autoridade final na hora de determinar se uma carta ou capa do baralho de um jogador está marcada.

2.1. Definições das cartas

Uma carta é definida por sua tradução em inglês.

2.2. Interpretações das cartas

O Juiz Principal é a autoridade final quanto às interpretações das cartas e às regras do torneio. As decisões e as perguntas relacionadas ao texto ou à funcionalidade das cartas em outro idioma são tomadas utilizando as traduções em inglês.

2.3. Novas expansões do Pokémon Estampas Ilustradas

As expansões estão programadas para serem lançadas regularmente com uma média de quatro expansões por ano. As cartas de cada nova expansão se tornarão legais na terceira sexta-feira do mês em que a expansão for lançada nos Estados Unidos. As cartas promocionais, como as que podem ser encontradas em caixas e coleções do Pokémon Estampas Ilustradas, se tornarão legais na primeira ou terceira sexta-feira do mês após o

produto ter sido lançado. Esta data de legalidade do uso das cartas em torneios é a mesma por todo o mundo e pode ser confirmada na [página de status de legalidade de cartas promocionais do Pokémon Estampas Ilustradas](#), que é atualizada mensalmente.

2.4. Cartas reimpressas

Ocasionalmente, as cartas impressas de expansões anteriores são reimpressas em uma nova expansão. A não ser que o texto da carta antiga seja funcionalmente idêntico ao da nova versão da carta, ela não será legal. As cartas que tiveram revisões (Poção, Doce Raro, etc.) são legais.

2.5. Legalidade das cartas

Em geral, as cartas não podem ser utilizadas em torneios sancionados até a data em que o uso da expansão correspondente se torne legal em torneios (seção 13.1). No entanto, cartas reimpressas são uma exceção a esta regra.

Uma carta reimpressa que faz parte de uma expansão cujo uso em torneios ainda não é legal pode ser utilizada imediatamente em torneios sancionados, desde que se encaixe nos seguintes critérios:

- ⊕ Ela é facilmente reconhecível como uma carta reimpressa.
- ⊕ O uso de uma versão mais antiga da mesma carta é atualmente legal no formato de torneio que está sendo realizado.

Isso só costuma ser uma questão quando uma carta reimpressa recebe arte nova, mas outros fatores podem criar questões parecidas.

Os jogadores que não têm certeza se uma carta cumpre com a exceção acima devem checar com o Juiz Principal antes do começo do torneio.

2.6. Cartas falsificadas

Apenas cartas genuínas podem ser usadas em torneios Play! Pokémon. Cartas falsificadas, reproduzidas ou piratas devem ser removidas dos baralhos de todos os jogadores antes do início do torneio.

2.7. Cartas substitutas

As cartas substitutas criadas pelos jogadores são consideradas como cartas falsificadas e devem ser tratadas como tais em todos os aspectos. Os jogadores devem se certificar de que as cartas do seu baralho se encontram em bom estado antes de participarem de um torneio para que suas cartas não sejam consideradas marcadas.

Se uma carta for danificada durante um torneio de forma que se torne marcada, o juiz pode criar uma carta substituta que agirá como a carta danificada em todos os sentidos pelo resto do torneio. A carta danificada deve ser conservada para servir de referência enquanto se joga com a carta substituta. Alternativamente, se o jogador tiver outra cópia daquela carta que esteja disponível para uso, ele poderá simplesmente substituir a carta danificada pela cópia intacta.

Em alguns casos, uma carta é danificada por erro de produção. Os jogadores devem fazer tudo o que puderem para evitar jogar com essas cartas, embora às vezes isto não seja possível. Se o juiz acreditar que a carta pode ser considerada uma carta marcada, ele pode criar uma carta substituta que agirá como a carta danificada em todos os sentidos pelo resto do torneio. A carta danificada deve ser conservada para servir de referência enquanto se joga com a carta substituta.

2.8. Cartas em outro idioma

Os jogadores estão limitados quanto ao idioma das cartas que podem utilizar dependendo do país em que estão jogando.

A lista abaixo define quais idiomas são considerados locais em cada região. Qualquer outro idioma não listado será considerado estrangeiro naquela região.

Zona classificatória	Região	Idiomas locais
América do Norte	Estados Unidos	Inglês
América do Norte	Canadá	Francês e inglês
América Latina	México	Espanhol e inglês
América Latina	Todos os outros países	Espanhol, inglês e português
Europa	Todos os países	Alemão, espanhol, francês, inglês, italiano e português
Oceania	Todos os países	Inglês
Rússia	Rússia	Inglês e russo

África do Sul	África do Sul	Inglês
–	Japão	Japonês
–	Coreia	Coreano

Os jogadores não podem usar cartas estrangeiras nos Eventos Premier a não ser que se trate da exceção abaixo.

No Campeonato Mundial do Pokémon Estampas Ilustradas, nos Campeonatos Internacionais e nos eventos secundários nestes campeonatos, independente do país em que acontecem, os jogadores poderão utilizar cartas em inglês, assim como cartas em qualquer idioma que sejam válidas no país de origem do jogador.

2.9. Cartas autografadas

As cartas marcadas com caneta, marcador, etc. não são permitidas para uso em um torneio sancionado. Isto inclui cartas autografadas.

2.10. Cartas com um verso alternativo

Em torneios Play! Pokémon só se pode utilizar cartas com o verso do Pokémon Estampas Ilustradas no idioma local. Todas as cartas do baralho devem ter o mesmo verso. As cartas impressas com outro verso não poderão ser utilizadas em um torneio Play! Pokémon, mesmo que estejam dentro de capas opacas.

2.11. Cartas listadas como inválidas

O texto “INVÁLIDA PARA TORNEIOS” aparece em algumas cartas. Estas cartas não são válidas em torneios Play! Pokémon.

3. Capas para cartas

Capas para cartas podem ser usadas em torneios Play! Pokémon se cumprirem os seguintes requisitos:

- ☉ Todas as capas de um baralho devem ser da mesma cor, condição, tamanho e textura.

- ☉ A frente das capas deve ser transparente, estar limpa e sem arte, holograma e emblemas que possam ocultar a informação da carta.
- ☉ As capas devem cobrir as cartas completamente, sem deixar nenhuma porção para fora.
- ☉ As capas não devem refletir muito, a ponto de poderem ser usadas para determinar as próximas cartas do baralho.
- ☉ É aceitável que a capa tenha um certo acabamento brilhoso. Por exemplo, se um jogador puder diferenciar entre as cartas de Pokémon, Energia e Treinador pela borda das cartas, é permitido o uso delas. Entretanto, os jogadores e juizes devem tomar um cuidado especial para que ninguém tire vantagem deste reflexo.
- ☉ Capas que criam um efeito espelhado onde a carta acima pode ser claramente distinguida não são permitidas. Por exemplo, se o jogador puder identificar a carta exata usando o reflexo da capa abaixo, estas capas não são permitidas.
- ☉ Cada capa só deverá conter uma carta.
- ☉ É estritamente proibido o uso de capas com qualquer forma de padrão ou gráfico em seu verso em qualquer Evento Premier, a menos que se trate de uma capa oficial da Pokémon em que a cor nos quatro cantos da capa seja idêntica.
- ☉ Os jogadores podem usar capas internas ou capas externas sempre que sigam todas as regras para capas e isto não resulte em cartas marcadas. O uso de capas internas ou capas externas não deve modificar a espessura do baralho de forma que o jogador não consiga mais embaralhar sozinho.

NOTA

O Juiz Principal tem a última palavra sobre as capas de um jogador poderem ou não ser usadas em um torneio. Está estritamente proibido o uso de capas com imagens inapropriadas (como determinado pelo Juiz Principal).

Esperamos que os jogadores usem seu discernimento ao determinar quais capas vão usar no seu baralho.

O Jogo Organizado Pokémon recomenda o uso de capas com o verso opaco. Usar capas transparentes ou se recusar a usar capas pode expor imperfeições no verso da carta que poderiam levar a uma situação de carta marcada. Para obter maiores informações sobre as cartas marcadas e as penalidades relacionadas a elas, consulte as Regras de Penalidade do Pokémon Estampas Ilustradas de Play! Pokémon.

NOTA

Os jogadores são responsáveis por se certificar de que suas cartas e/ou capas não estão marcadas de jeito algum. Considera-se que uma carta está marcada quando algum aspecto seu a faz identificável sem que seja necessário ver a sua frente. Estas marcas incluem, mas não se limitam a arranhões, rasgos, descolorações e dobradiças. Os jogadores devem se certificar de que suas capas estejam válidas durante todo o evento, não somente durante as verificações iniciais de baralho.

4. Gerenciamento da área de jogo

Com o intuito de tornar o jogo o mais claro possível, o Jogo Organizado Pokémon estabeleceu as seguintes regras sobre o gerenciamento da superfície de jogo.

4.1. Cartas em jogo

As cartas em jogo devem estar organizadas e bem colocadas de forma que os oponentes e os juízes consigam interpretá-las facilmente. Estas são algumas regras para organizar as cartas:

- ☉ Cada baralho deve ser orientado no sentido norte-sul com os lados mais curtos das cartas voltados uns para os outros. A abertura das capas deve apontar para o oponente.
- ☉ Cada jogador só pode ter uma pilha de descarte. Certas cartas na pilha de descarte podem ser rodadas um pouco para ficarem mais visíveis.
- ☉ As cartas de Prêmio devem estar separadas entre si para assegurar que os dois jogadores e os funcionários do torneio possam ver de relance quantas cartas de Prêmio cada jogador tem. As cartas de Prêmio devem estar do lado oposto da área de jogo em relação ao baralho e à pilha de descarte do jogador.
- ☉ A Zona Perdida de um jogador deve estar localizada diretamente acima das cartas de Prêmio dele e as cartas nela devem estar em uma pilha organizada para que não interfiram com outras cartas em jogo.
- ☉ Mantenha todas as cartas de Energia alinhadas na mesma direção debaixo do Pokémon em jogo e se certifique de que todas as cartas estejam sempre visíveis.
- ☉ Certifique-se de que seus Pokémon no Banco estejam bem separados uns dos outros e do Pokémon Ativo para que seja claro quais Pokémon têm cartas ligadas a eles.
- ☉ Ligue cartas de Ferramenta Pokémon ao Pokémon com o qual está jogando e as descarte de acordo com o que estiver indicado no texto delas.

- ☉ Coloque cartas de Estádio entre os Pokémon Ativos dos jogadores para que a carta esteja visível aos dois.
- ☉ Coloque os contadores de dano principalmente sobre a imagem da carta para não obstruir o texto dela.

4.2. Posição das mãos

Para evitar suspeitas, os jogadores devem sempre manter ambas as mãos em cima da superfície de jogo.

4.3. Cartas giradas

Se tiver que girar uma carta como parte das regras do jogo para indicar um efeito específico, a carta deve ser girada em 90º ou 180º, o que for mais apropriado segundo as regras.

4.4. Contadores e marcadores

Os jogadores devem levar seus próprios contadores para marcar o dano nos Pokémon em jogo e marcadores para representar Condições Especiais e outros efeitos do jogo.

Um juiz pode não autorizar o uso de marcadores que causem confusão ao estado do jogo ou que sejam, de alguma forma, ofensivos.

4.5. Elemento aleatório

Os jogadores podem usar dois tipos de elementos aleatórios durante uma partida do Pokémon Estampas Ilustradas: moedas ou dados. Os jogadores sempre podem usar o elemento aleatório do seu oponente.

Um Juiz Principal pode decidir não autorizar um elemento aleatório se houver alguma razão para acreditar que ele é inadequado de acordo com os critérios abaixo.

4.5.1. Moedas

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

Qualquer outra moeda, como moeda local, que um jogador trouxe para utilizar como elemento aleatório deve ser aprovada por ambos os jogadores. Eles devem estudar se a

moeda em questão é leve o suficiente para não causar danos ou marcas nas cartas e se é possível determinar se saiu cara ou coroa apenas olhando de relance.

- ☉ Ao jogar uma moeda, ela deve ser segurada na altura do ombro e deve girar completamente pelo menos três vezes antes de cair na mesa.
- ☉ As moedas devem cair de maneira mais plana possível sobre a mesa. Se os jogadores não concordarem em um resultado, um juiz pode ser chamado para determinar se o resultado é conclusivo ou se a moeda deve ser jogada novamente.
- ☉ Jogar moedas fora da área de jogo (fora da mesa ou em outra área de jogo) será considerado inválido e a moeda deverá ser jogada novamente.
- ☉ Uma vez que os jogadores concordarem no resultado da jogada de moeda, ela não poderá ser jogada de novo.
- ☉ Uma vez que um juiz determinar que o resultado é conclusivo, a moeda não poderá ser jogada de novo.

4.5.2. *Dados*

Dados de 6 lados são permitidos para uso como elementos aleatórios desde que cada dado seja um cubo onde cada lado tenha a mesma área de superfície.

- ☉ Os dados devem ter cantos arredondados para que rolem na superfície de jogo.
- ☉ Dados devem ter um tamanho apropriado para que o resultado possa ser facilmente entendido pelos jogadores e juízes. Isto inclui o tamanho e as letras ou os números no dado.
- ☉ Um dos lados do dado pode ter uma gravação personalizada no lugar do 1 ou do 6 desde que todos os dados personalizados sendo usados pelo jogador tenham o mesmo lado personalizado e que os dois jogadores aprovelem o uso do dado.
- ☉ Os números ou pontos nos lados opostos do dado devem somar 7, como por exemplo, o 1 deve estar do lado oposto do 6. Para determinar se os lados opostos de um dado com lado personalizado somam 7, usa-se o número que foi substituído no lado personalizado.
- ☉ Os dados usados como elementos aleatórios devem ser transparentes ou translúcidos.

Ao rolar um dado, o jogador deve agitar o dado na palma da sua mão entreaberta para que ambos os jogadores possam ver o dado quicando na mão do jogador. O dado deve então ser rolando pela mesa de forma que o force a quicar várias vezes antes de parar.

Alternativamente, o dado deve ser jogado no ar da altura do ombro para que gire pelo menos três vezes antes de cair.

Os dados usados como elementos aleatórios devem ser claramente distintos em tamanho, cor ou marcação dos dados usados como contadores de dano por qualquer um dos jogadores.

4.6. Tabuleiros de jogo

Os jogadores podem usar tabuleiros durante eventos Pokémon sancionados. Qualquer imagem no tabuleiro deve ser apropriada para o ambiente familiar dos torneios.

NOTA

O Juiz Principal tem a última palavra sobre um tabuleiro poder ser usado em um torneio. Imagens inapropriadas em um tabuleiro, como determinado pelo Juiz Principal, são estritamente proibidas.

4.7. Pedra, papel e tesoura

Em algumas cartas, os jogadores têm que determinar os resultados da ação da carta jogando pedra, papel e tesoura. Para que o método seja uniforme, os jogadores devem utilizar o seguinte sistema para determinar o vencedor de pedra, papel e tesoura:

- 🕒 Os jogadores devem olhar nos olhos um do outro para reduzir a chance de que o resultado possa ser visto antes da hora pelo oponente.
- 🕒 Os dois jogadores devem fazer um punho e manter a outra mão aberta com a palma para cima. Os jogadores batem seus punhos em suas próprias mãos abertas na mesma hora, quatro vezes e mostram sua escolha entre pedra, papel e tesoura na quarta batida.
- 🕒 Pedra ganha de tesoura, papel ganha de pedra e tesoura ganha de papel.
- 🕒 Os jogadores devem concordar com o resultado dos movimentos das mãos antes de retirá-las.

Em caso de empate, os jogadores devem repetir este processo até que haja um vencedor.

Se um jogador não se sentir confortável usando os movimentos de mão normais de pedra, papel e tesoura, este jogador poderá utilizar três cartas em seu lugar. Cada carta deve estar claramente marcada com as palavras pedra, papel ou tesoura. Cada carta só pode estar marcada com um resultado e os três resultados devem estar presentes. Os jogadores que

utilizarem cartas devem selecionar pedra, papel ou tesoura e mostrar a carta na mesma hora que o oponente mostra a escolha dele.

Não há nenhuma outra alternativa aceitável dos movimentos de mão para pedra, papel e tesoura.

5. Registro de baralhos

O registro dos baralhos deve ser realizado antes da primeira rodada do torneio. Este processo consiste de cada jogador elaborar uma lista do conteúdo exato do seu baralho (e das cartas que não utiliza no caso dos torneios de formato Limitado). Para facilitar o registro dos baralhos, antes de registrar, os jogadores devem organizar seus baralhos na mesma ordem em que estão listados na sua lista de baralho. As listas de baralho podem ser utilizadas depois pelos Organizadores e juízes para verificar que um baralho não foi alterado desde o início do torneio, por isso os jogadores devem se certificar de que suas listas de baralho estão claras e precisas. Uma maneira de se certificar de que estão é incluir o número da carta colecionável e o nome completo da carta. Os jogadores não podem trocar seus baralhos em nenhum momento durante o torneio.

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

6. Verificação de baralhos

Os baralhos devem ser verificados em todos os Eventos Premier. Em todos os torneios, incluindo Eventos Premier, o Jogo Organizado Pokémon recomenda que se verifique pelo menos 10 por cento dos baralhos durante o torneio.

Independente de se verificar um baralho no início do torneio ou entre as rodadas, os jogadores devem colocar as cartas em seus baralhos na mesma ordem em que estão na sua lista de baralho para acelerar o processo. Os jogadores devem cumprir com este requisito se forem solicitados. Durante a verificação de baralho, os funcionários do torneio devem ficar atentos ao seguinte:

- 🕒 Legibilidade: se a lista de baralho for difícil de ler, o jogador deverá ser solicitado a preencher uma nova lista de baralho. Deve-se prestar atenção especialmente para a legibilidade da ID de jogador e data de nascimento. Abreviações que não sejam claras

para cartas devem ser clarificadas usando algo como o número de colecionador da carta na lista de baralho.

- ☉ Capas: as capas para cartas dos jogadores não devem ter nenhuma marcação consistente. As capas que estão bastante desgastadas ou que tenham marcas consistentes devem ser trocadas imediatamente. Se isto for descoberto após o início do torneio, pode ser necessário realizar uma investigação adicional.
- ☉ Número total de cartas: o número de cartas no baralho de um jogador deve corresponder ao formato do torneio. O responsável por verificar os baralhos deve contar o número total de cartas no baralho antes de verificar o conteúdo do baralho para ter certeza de que o baralho contém o número correto de cartas.
- ☉ Conteúdo do baralho: o responsável por verificar os baralhos deve verificar que o conteúdo do baralho de um jogador corresponde às cartas na lista de baralho. O nome da carta deve corresponder à carta indicada na lista e a abreviação da expansão e o número de colecionador de cada Pokémon devem estar corretamente indicados.
- ☉ Referências das cartas: se um jogador utilizar uma carta substituta aprovada pelo Juiz Principal, o responsável por verificar os baralhos deve exigir que o jogador apresente suas cartas de referência caso necessário. Se o jogador não puder apresentar os materiais de referência, sua participação no torneio será negada (se o baralho for verificado no início da primeira rodada) ou ele receberá a penalidade adequada.

Os jogadores devem ser encorajados a embaralhar muito bem seus baralhos após uma verificação de baralho para ter certeza de que as cartas estão em ordem aleatória.

7. Embaralhar

Espera-se que o baralho de cada jogador seja totalmente aleatório no início de cada jogo e durante o jogo, de acordo com os requisitos dos efeitos das cartas. Para isto, os jogadores devem embaralhar em cascata, empilhar ou embaralhar de outra forma até que estejam satisfeitos. Este processo deve ser realizado na presença do oponente e por um período de tempo razoável. Assegure-se de que as cartas não sejam danificadas ou reveladas enquanto as embaralha.

Após embaralhar as cartas, o baralho deve ser oferecido ao oponente para que ele corte o baralho uma vez. Cortar um baralho consiste em criar duas pilhas de cartas separadas extraíndo uma parte delas da parte superior do baralho e colocando-a debaixo da outra parte. Os jogadores não devem expor nenhuma das cartas do seu oponente ao cortar o baralho. Se o corte for realizado em mais de duas pilhas, considera-se que o baralho foi embaralhado.

No lugar de realizar este corte, o oponente pode optar por embaralhar o baralho. Esta ação deve ser breve e, quando terminar, o dono do baralho tem permissão de cortar o baralho uma vez, como descrito acima. Os jogadores devem ter cuidado ao embaralhar o baralho de um oponente, já que essas cartas não são de sua propriedade. A esta altura, as cartas devem estar aleatórias o suficiente para satisfazer os dois jogadores.

Se um dos jogadores achar que um baralho ainda não está suficientemente embaralhado ou se um jogador preferir não oferecer seu baralho ao oponente para que o processo se realize, um juiz deve ser chamado para que embaralhe o(s) baralho(s) em questão. Nenhum jogador tem permissão de embaralhar ou cortar depois do juiz ter embaralhado.

Qualquer ação, exceto aquelas do jogo requeridas por cartas jogadas, que consista em colocar cartas em uma ordem específica que revele a posição de qualquer carta dentro do baralho invalida de forma imediata toda a aleatoriedade prévia. Os jogadores que utilizarem qualquer destes ou outros métodos para embaralhar que sejam questionáveis poderão ser submetidos às regras da seção "Conduta antiesportiva " das [Regras de penalidade](#).

É recomendado aos jogadores que embaralhem os baralhos dos seus oponentes em Eventos Premier.

8. Limites de tempo

Os funcionários dos torneios trabalham para que os horários estabelecidos sejam cumpridos durante o evento. Para isto, o Jogo Organizado Pokémon estabeleceu diretrizes para os limites de tempo durante as diversas partes do evento:

8.1. Limites de tempo antes do jogo

Antes de cada jogo, os jogadores têm dois minutos para embaralhar seus baralhos e apresentá-los ao seu oponente para que seja embaralhado novamente ou cortado. Estes dois minutos incluem resoluções de novas compradas de mão. A rodada não deve começar até estes dois minutos terem expirado.

8.2. Limite de tempo durante o jogo

Qualquer efeito que se realize no meio do jogo, como efeitos de procurar por cartas ou embaralhá-las, deve ser feito em um período de tempo razoável. Se um juiz achar que o tempo que um jogador leva procurando por cartas ou embaralhando não é justificado, o jogador será submetido às regras da seção "Ritmo de jogo" das [Regras de penalidade Play! Pokémon do Pokémon Estampas Ilustradas](#). Um juiz pode aumentar o tempo de uma partida

na qual um jogador está jogando muito lentamente. O tempo adicional dado em uma partida deve ser comunicado com clareza a ambos os jogadores e ser registrado imediatamente pelo juiz.

8.3. Limite de tempo de uma partida

Para as partidas de apenas um jogo, deve-se programar pelo menos 30 minutos mais 3 vezes de jogar para os torneios de formato Construído ou 20 minutos mais 3 vezes de jogar para os torneios de formato Limitado.

Para as partidas melhor de três, deve-se programar pelo menos 50 minutos mais 3 vezes de jogar, sem limite máximo de tempo. O limite de tempo específico para as partidas de cada rodada deve ser anunciado pelo Organizador no início do torneio.

9. Resolução das partidas

Na melhor das hipóteses, um vencedor será determinado antes da última vez de jogar da partida ter terminado. Entretanto, uma vez que a última vez de jogar termina, um vencedor deve ser determinado sem atrasar demais o torneio.

9.1 Jogos de desempate

Se ambos os jogadores pegarem suas próprias cartas de Prêmio (ou Nocautearem o último Pokémon do seu oponente) ao mesmo tempo e não houver nenhuma outra condição a ser cumprida, os jogadores determinarão o vencedor jogando um jogo de desempate. Os jogadores deverão se preparar como se estivessem jogando um jogo normal, incluindo as 6 cartas de Prêmio e a jogada de moeda para decidir quem joga primeiro. O vencedor do jogo de desempate será aquele que atingir uma condição de vitória primeiro. Em um jogo de desempate, tornar-se o primeiro jogador a ter menos cartas de Prêmio restantes do que o oponente conta como uma condição de vitória.

Resoluções de partidas durante as rodadas de sistema suíço

9.2.1 *Resolução de uma partida após a última vez de jogar*

Se o tempo terminar durante a vez de jogar de um jogador, ele deverá terminar sua vez de jogar. Os efeitos entre as vezes de jogar serão resolvidos e a próxima vez de jogar será considerada a vez 1 de 3 após o limite de tempo expirar. Se a terceira vez de jogar for

completada e houver um vencedor claro, o jogo acabará e nenhum efeito entre as vezes de jogar será resolvido.

Se o tempo acabar entre as vezes de jogar, todos os efeitos entre as vezes de jogar se resolverão e a nova vez de jogar será considerada a vez 1 de 3 após o limite de tempo expirar. Se a terceira vez de jogar for completada e houver um vencedor claro, o jogo acabará e nenhum efeito entre as vezes de jogar será resolvido.

Para uma partida melhor de três, considera-se que cada jogo tenha começado quando o jogador a ir primeiro tiver sido determinado. Esta decisão é tomada na mesma hora em que uma moeda seria jogada durante a etapa de preparação.

Se um jogador vencer um jogo após o tempo acabar, nenhum jogo adicional, incluindo jogos de desempate, será iniciado para as vezes de jogar que faltam serem jogadas. Se o tempo acabar entre o término de um jogo e o início do próximo, use as regras da seção 9.2.3 para determinar a ação apropriada a ser tomada.

9.2.2. Determinação do resultado de uma partida de um único jogo sem resolução

Use os seguintes critérios, em ordem, para determinar o resultado de um jogo não resolvido após a última vez de jogar ter acabado. Quando um dos critérios for cumprido, nenhum outro critério será aplicado.

1. Se um jogador 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 jogador perderá a partida. O juiz deverá ser avisado da ausência do jogador antes do final da partida. Se ambos os jogadores cumprirem estes critérios, este critério de desempate será desconsiderado.
2. Se ambos os jogadores tiverem chegado na hora para a partida e não se ausentado dela em nenhum momento, os jogadores receberão um empate pela partida.

9.2.3. Determinação do resultado de uma partida melhor de três não resolvida

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 jogador 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

jogador perderá a partida. O juiz deverá ser avisado da ausência do jogador antes do final da partida. Se ambos os jogadores cumprirem este critério, esta regra de desempate será desconsiderada.

2. Se ambos os jogadores tiverem chegado a tempo para a partida e não se ausentado dela em nenhum momento, o juiz determinará o vencedor do jogo atual da seguinte forma:

Jogo 1

- ☉ Se a última vez de jogar acabar durante o jogo 1, o resultado da partida será um empate.
- ☉ Se o tempo terminar depois do vencedor ter sido determinado para o jogo 1, mas antes de se determinar quem iniciará o jogo 2, o vencedor do jogo 1 vencerá a partida.

Jogo 2

- ☉ Se a última vez de jogar acabar durante o jogo 2, o vencedor do jogo 1 vencerá a partida.
- ☉ Se o tempo acabar após o vencedor do jogo 2 ter sido determinado, mas antes de se determinar quem iniciará o jogo 3, o resultado da partida será um empate.

Jogo 3

- ☉ Se a última vez de jogar acabar durante o jogo 3, o resultado da partida será um empate.
- ☉ Se o tempo terminar após o jogo 3 ter sido resolvido, mas antes de se determinar quem iniciará um jogo de desempate, o resultado da partida será um empate.

9.3. Resolução da partida durante rodadas de eliminação simples

Na melhor das hipóteses, um vencedor será determinado antes da última vez de jogar da partida ter terminado. Entretanto, uma vez que a última vez de jogar termina, um vencedor deve ser determinado sem atrasar demais o torneio.

9.3.1. Resolução da partida após última vez de jogar acabar

Se o tempo terminar durante a vez de jogar de um jogador, ele deverá terminar sua vez de jogar. Os efeitos entre as vezes de jogar serão resolvidos e a próxima vez de jogar será considerada a vez 1 de 3 após o limite de tempo expirar. Se a terceira vez de jogar for completada e houver um vencedor claro, o jogo acabará e nenhum efeito entre as vezes de jogar será resolvido.

Se o tempo acabar entre as vezes de jogar, todos os efeitos entre as vezes de jogar se resolverão e a nova vez de jogar será considerada a vez 1 de 3 após o limite de tempo expirar. Se a terceira vez de jogar for completada e houver um vencedor claro, o jogo acabará e nenhum efeito entre as vezes de jogar será resolvido.

Para uma partida melhor de três, considera-se que cada jogo tenha começado quando o jogador a ir primeiro tiver sido determinado. Esta decisão é tomada na mesma hora em que uma moeda seria jogada durante a etapa de preparação.

Se um jogador vencer um jogo após o tempo ter acabado, nenhum jogo adicional será iniciado para as vezes de jogar que faltam serem jogadas. Se o tempo acabar entre o término de um jogo e o início do próximo, use as regras da seção 9.3.3 para determinar a ação apropriada a ser tomada.

9.3.2. Determinação do resultado de uma partida de um único jogo sem resolução

Use os seguintes critérios, em ordem, para determinar o resultado de um jogo não resolvido após a última vez de jogar ter acabado. Quando um dos critérios for cumprido, nenhum outro critério será aplicado.

1. Se um jogador 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 jogador perderá a partida. O juiz deverá ser avisado da ausência do jogador antes do final da partida. Se ambos os jogadores cumprirem estes critérios, este critério de desempate será desconsiderado.
2. Se ambos os jogadores tiverem chegado na hora para a partida e não se ausentado dela em nenhum momento, o juiz determinará o vencedor baseando-se no número de cartas de Prêmio restantes de cada jogador. O jogador com menos cartas de Prêmio restantes vencerá a partida.
3. Se ambos os jogadores tiverem o mesmo número de cartas de Prêmio restantes, o jogo atual continuará, começando por qualquer efeito entre as vezes de jogar que ocorreram após a última vez de jogar completa, se necessário, até que um dos jogadores tenha menos cartas de Prêmio que o outro ou até que um dos jogadores cumpra com qualquer outra condição que o permita vencer o jogo imediatamente.

9.3.3. *Determinação do resultado de uma partida melhor de três não resolvida*

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 jogador 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 jogador perderá a partida. O juiz deverá ser avisado da ausência do jogador antes do final da partida. Se ambos os jogadores cumprirem este critério, esta regra de desempate será desconsiderada.
2. Se ambos os jogadores tiverem chegado a tempo para a partida e não se ausentado dela em nenhum momento, o juiz determinará o vencedor do jogo atual da seguinte forma:

Jogo 1

- ☉ Se a última vez de jogar acabar durante o jogo 1, o jogador com menos cartas de Prêmio restantes vencerá o jogo 1 e a partida.
- ☉ Se ambos os jogadores tiverem o mesmo número de cartas de Prêmio, o jogo continuará até que um dos jogadores tenha menos cartas de Prêmio que o outro. O jogador com menos cartas de Prêmio será considerado o vencedor do jogo 1 e a partida acabará.
 - Se ambos os jogadores pegarem suas próprias cartas de Prêmio (ou Nocautearem o último Pokémon do seu oponente) ao mesmo tempo, os jogadores determinarão o vencedor jogando um jogo de desempate. O vencedor do jogo de desempate, e conseqüentemente do jogo 1, será aquele que atingir uma condição de vitória primeiro. Em um jogo de desempate, tornar-se o primeiro jogador a ter menos cartas de Prêmio restantes do que o oponente conta como uma condição de vitória.
- ☉ Se o tempo terminar depois do vencedor ter sido determinado para o jogo 1, mas antes de se determinar quem iniciará o jogo 2, o vencedor do jogo 1 vencerá a partida.

Jogo 2

- ☉ Se a última vez de jogar acabar durante o jogo 2, o vencedor do jogo 1 vencerá a partida.

- ☉ Se o tempo acabar após o vencedor do jogo 2 ter sido determinado, mas antes de se determinar quem iniciará o jogo 3, os jogadores deverão determinar o vencedor jogando um jogo de desempate.

Jogo 3

- ☉ Se a última vez de jogar acabar durante o jogo 3, o jogador com menos cartas de Prêmio restantes vencerá o jogo 3 e a partida.
- ☉ Se ambos os jogadores tiverem o mesmo número de cartas de Prêmio, o jogo continuará até que um dos jogadores tenha menos cartas de Prêmio que o outro ou até que um dos jogadores cumpra com qualquer outra condição que o permita vencer o jogo imediatamente. O jogador vencerá a partida.
 - Se ambos os jogadores pegarem suas próprias cartas de Prêmio (ou Nocautearem o último Pokémon do seu oponente) ao mesmo tempo, os jogadores determinarão o vencedor jogando um jogo de desempate. O vencedor do jogo de desempate, e conseqüentemente do jogo 3, será aquele que pegar uma carta de Prêmio primeiro.

10. Determinação para ver quem começa em uma partida melhor de três

Em uma partida melhor de três, após um jogo ter completado, o perdedor daquele jogo decide quem começa o próximo jogo ao invés disso ser determinado jogando uma moeda. Esta decisão é tomada na mesma hora em que uma moeda seria jogada durante a etapa de preparação.

Formatos dos torneios do Pokémon Estampas Ilustradas

Play! Pokémon admite uma variedade de formatos para torneios sancionados do Pokémon Estampas Ilustradas (TCG). Este documento descreve cada um dos formatos oficiais e suas variações. Os torneios que não usam um dos formatos abaixo não podem ser sancionados.

11. Estilos do formato Padrão

Todos os torneios sancionados do Pokémon Estampas Ilustradas pertencem a uma de duas categorias: Construído ou Limitado. Esta seção descreve as diferenças entre as duas categorias como também qualquer subcategoria que possa existir.

11.1. Construído

Nos eventos de formato Construído, os jogadores chegam ao torneio com um baralho de 60 cartas que contenha cartas para os formatos Padrão, Expandido ou Ilimitado (consulte a seção 13). O formato será anunciado pelo Organizador ao sancionar o evento. As cartas utilizadas para construir um baralho vêm da coleção pessoal de cada jogador.

Os baralhos não podem conter mais de 4 cópias de uma carta, como definido pelo nome da carta em inglês, com a exceção das cartas de Energia básica. Algumas cartas podem ter restrições de construção adicionais, que são tratadas como exceção da regra de 4 cartas. Partidas são jogadas com 6 cartas de Prêmio.

11.2. Limitado

Nos eventos de formato Limitado, os jogadores constroem seus baralhos usando somente cartas fornecidas pelo Organizador no evento. O baralho de cada jogador deve conter exatamente 40 cartas. Diferentemente dos baralhos do formato Construído, os baralhos do formato Limitado podem conter mais de 4 cópias de uma única carta, como definido pelo nome da carta em inglês, com a exceção das cartas que estiverem limitadas a uma por baralho de acordo com o texto da carta.

Um Organizador deve anunciar se irá fornecer cartas de Energia básica aos jogadores antes do dia do evento e no próprio evento antes dele começar.

As partidas são jogadas com 4 cartas de Prêmio.

11.2.1. Baralho selado

Nos eventos de baralho selado, o Organizador entrega aos jogadores uma caixa Build & Battle ou um número predeterminado de pacotes de booster (normalmente entre 4 e 6) no início do evento. Os jogadores abrirão seus pacotes de booster quando o Organizador der o sinal e construirão um baralho de 40 cartas utilizando apenas essas cartas (incluindo qualquer carta de sua caixa Build & Battle) e as cartas de Energia básica que forem fornecidas pelo Organizador. Os jogadores têm 30 minutos para construírem seus baralhos.

Os jogadores não devem trocar as cartas dos seus pacotes de booster com outros jogadores até o torneio acabar. É possível que o Organizador peça aos jogadores que preenham suas

listas de baralho, incluindo as cartas dos seus baralhos e as cartas que não utilizarem. Uma vez que a primeira rodada do torneio tiver começado, os jogadores não deverão alterar o conteúdo dos seus baralhos.

Os pacotes de booster usados para um torneio de baralho selado devem vir da mesma expansão, para preservar as cadeias de Evolução que podem não existir fora dessa expansão.

11.2.2. Seleção de pacotes de booster

Nos eventos de seleção de pacotes de booster, o Organizador entrega aos jogadores pacotes de booster no início do evento (recomenda-se de 4 a 6 pacotes de booster por jogador). Os jogadores se dividem em grupos do mesmo tamanho, que não devem exceder 8 jogadores, e se sentam em um círculo.

Quando o Organizador der o sinal, cada jogador abre um pacote de booster sem mostrar seu conteúdo aos outros jogadores. Cada jogador então seleciona uma carta do seu pacote de booster e coloca-a virada para baixo na sua frente. Uma vez que uma carta for colocada na pilha de um jogador, será considerada selecionada e não poderá ser devolvida ao pacote para ser trocada por outra carta. Os jogadores então passam as cartas restantes, viradas para baixo, para a pessoa à direita deles. As cartas selecionadas por cada jogador devem permanecer em privado durante o processo de seleção. Cada jogador continua selecionando uma carta entre as cartas dadas a eles até que todas as cartas tenham sido selecionadas.

Este processo se repete para cada pacote de booster restante e o padrão se alterna da esquerda para a direita com cada novo pacote que é aberto. Após todos os pacotes de booster serem abertos e todas as cartas terem sido selecionadas, cada jogador constrói um baralho de 40 cartas usando somente as cartas que selecionou e quaisquer cartas de Energia básica fornecidas pelo Organizador. Os jogadores têm 30 minutos para construir seus baralhos.

Os jogadores não devem trocar as cartas selecionadas durante o processo de seleção até o torneio acabar. É possível que o Organizador peça aos jogadores que preencham suas listas de baralho, incluindo as cartas dos seus baralhos e as cartas que não utilizarem. Uma vez que a primeira rodada do torneio tiver começado, os jogadores não deverão alterar o conteúdo dos seus baralhos.

Os pacotes de booster usados para um torneio de seleção de pacotes de booster devem vir da mesma expansão, para preservar as cadeias de Evolução que podem não existir fora dessa expansão.

12. Regras gerais de construção de baralhos

Todas as cartas das expansões do Pokémon Estampas Ilustradas com um verso padrão do Pokémon Estampas Ilustradas lançadas nos Estados Unidos, incluindo as cartas promocionais, são válidas para jogar em torneios, a menos que o contrário seja dito. As cartas de kits de colecionador, como os baralhos do Campeonato Mundial Pokémon e as cartas com o texto “INVÁLIDA PARA TORNEIOS” nelas não são permitidas em torneios. Formatos específicos podem incluir regras adicionais restringindo quais expansões são permitidas.

13. Formatos sancionados

Play! Pokémon atualmente admite três formatos para os torneios sancionados: Padrão, Expandido e Ilimitado. Os eventos sancionados aparecem no website de Play! Pokémon e os resultados são enviados ao departamento de Jogo Organizado Pokémon uma vez que o evento tiver se encerrado.

13.1. Formato Padrão

O formato Padrão é o formato de torneio padrão para os eventos Play! Pokémon. Este formato é utilizado em todos os Eventos Premier, a menos que o contrário seja especificado.

O formato Padrão para a temporada 2019 inclui atualmente as seguintes expansões:

- ☉ *Sol e Lua*
- ☉ *Sol e Lua — Guardiões Ascendentes*
- ☉ *Sol e Lua — Sombras Ardentes*
- ☉ *Lendas Luminescentes*
- ☉ *Sol e Lua — Invasão Carmim*
- ☉ *Sol e Lua — Ultraprisma*
- ☉ *Sol e Lua — Luz Proibida*
- ☉ *Sol e Lua — Tempestade Celestial*
- ☉ *Sol e Lua — Trovões Perdidos*

A expansão *Sol e Lua — União de Aliados* se tornará válida para uso em partidas de formato Padrão em 15 de fevereiro de 2019.

Lançamentos adicionais:

- ☉ Kit do Treinador — Lycanroc e Raichu de Alola da série *Sol e Lua*
- ☉ Kit do Treinador — Sandslash de Alola e Ninetales de Alola da série *Sol e Lua*
- ☉ Coleção do McDonald's de 2016
- ☉ Cartas promocionais estrela preta a partir de SM01

As novas expansões se tornarão legais de acordo com a seção 2.3 deste documento.

Com a exceção das cartas de Energia básica e cartas anteriormente impressas que apareçam em expansões válidas do formato Padrão, os jogadores não poderão utilizar cartas de expansões do Pokémon Estampas Ilustradas anteriores a *Sol e Lua*. Os jogadores que usarem cartas anteriormente impressas que apareçam em expansões válidas para o formato Padrão podem jogar com essas cartas desde que o efeito descrito seja funcionalmente idêntico ao da carta impressa mais recente.

13.1.1. Cartas banidas do formato Padrão

[Clique neste link](#) para obter maiores informações sobre as cartas banidas do formato Padrão.

13.2. Formato Expandido

Este formato será usado em vários Eventos Premier, então certifique-se de olhar o formato listado para os eventos à medida que forem anunciados.

O formato Expandido para a temporada 2019 inclui atualmente as seguintes expansões:

- ⊕ *Black & White*
- ⊕ *Black & White — Tesouros Lendários*
- ⊕ *Black & White — Poderes Emergentes*
- ⊕ *XY — Conjunto Inicial Kalos*
- ⊕ *Black & White — Vitórias Nobres*
- ⊕ *XY*
- ⊕ *Black & White — Próximos Destinos*
- ⊕ *XY — Flash de Fogo*
- ⊕ *Black & White — Exploradores da Escuridão*
- ⊕ *XY — Punhos Furiosos*
- ⊕ *Reserva de Dragões*
- ⊕ *XY — Força Fantasma*
- ⊕ *Black & White — Dragões Enaltecidos*
- ⊕ *XY — Conflito Primitivo*
- ⊕ *Black & White — Fronteiras Cruzadas*
- ⊕ *Crise Dupla*
- ⊕ *Black & White — Tempestade de Plasma*
- ⊕ *XY — Céus Estrondosos*
- ⊕ *Black & White — Congelamento de Plasma*
- ⊕ *XY — Origens Ancestrais*
- ⊕ *Black & White—Explosão de Plasma*
- ⊕ *XY — TURBOrevolução*
- ⊕ *XY — TURBOcolisão*
- ⊕ *Gerações*
- ⊕ *XY — Fusão de Destinos*

- ☉ XY — *Cerco de Vapor*
- ☉ XY — *Evoluções*
- ☉ Sol e Lua
- ☉ Sol e Lua — *Guardiões Ascendentes*
- ☉ Sol e Lua — *Sombras Ardentes*
- ☉ *Lendas Luminescentes*
- ☉ Sol e Lua — *Invasão Carmim*
- ☉ Sol e Lua — *Ultraprisma*
- ☉ Sol e Lua — *Luz Proibida*
- ☉ Sol e Lua — *Tempestade Celestial*
- ☉ Sol e Lua — *Trovões Perdidos*

A expansão *Sol e Lua — União de Aliados* se tornará válida para uso em partidas de formato Expandido em 15 de fevereiro de 2019.

Lançamentos adicionais:

- ☉ Coleção do McDonald's de 2011
- ☉ Coleção do McDonald's de 2012
- ☉ Coleção do McDonald's de 2013
- ☉ Coleção do McDonald's de 2014
- ☉ Coleção do McDonald's de 2015
- ☉ Coleção do McDonald's de 2016
- ☉ Kit do Treinador *Black & White*
- ☉ Kit do Treinador XY
- ☉ Kit do Treinador XY — Bisharp e Wigglytuff
- ☉ Kit do Treinador XY — Latias e Latios
- ☉ Kit do Treinador XY — Pikachu Mascarado e Suicune
- ☉ Kit do Treinador — Lycanroc e Raichu de Alola da série *Sol e Lua*
- ☉ Kit do Treinador — Sandslash de Alola e Ninetales de Alola da série *Sol e Lua*
- ☉ Cartas promocionais estrela preta a partir de BW01, XY01 e SM01

As novas expansões se tornarão legais de acordo com a seção 2.3 deste documento.

Com a exceção das cartas de Energia básica e cartas anteriormente impressas que apareçam em expansões válidas do formato Expandido, os jogadores não poderão utilizar cartas de expansões do Pokémon Estampas Ilustradas anteriores a *Black & White*. Os jogadores que

usarem cartas anteriormente impressas que apareçam em expansões válidas para o formato Expandido podem jogar com essas cartas desde que o efeito descrito seja funcionalmente idêntico ao da carta impressa mais recente.

13.1.1. Cartas banidas do formato Expandido

[Clique neste link](#) para obter maiores informações sobre as cartas banidas do formato Expandido.

13.3. Formato Ilimitado

Os baralhos de formato Ilimitado podem conter cartas de todas as expansões do Pokémon Estampas Ilustradas e todas as cartas promocionais que tiverem sido lançadas nos Estados Unidos. Os jogadores que usarem cartas que foram reimpressas em uma expansão posterior devem jogar com aquelas cartas que usem o texto da impressão mais recente. As novas expansões podem ser utilizadas em todas as zonas de pontuação na terceira sexta-feira após seu lançamento nos Estados Unidos.

Apêndice A. Atualizações deste documento

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

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

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

Seção	Revisão	Detalhes
13.1 e 13.2	Atualização da lista de expansões válidas	–