



Regole generali degli eventi Play! Pokémon

Ultimo aggiornamento: 23 ottobre 2019

NOTA: in caso di discrepanze di contenuto tra la versione in lingua inglese di questo documento e le versioni in qualsiasi altra lingua, la versione in lingua inglese ha la priorità.

Regole generali degli eventi Play! Pokémon

Indice

1.	Introduzione	3
2.	Lo spirito del gioco	3
3.	Come diventare membri	4
3.1.	Criteri di ammissione	4
3.2.	ID Giocatore	5
3.2.1.	Account del Club Allenatori di Pokémon.....	5
3.2.2.	Fusione di più ID Giocatore	5
3.3.	Nuovi giocatori	6
3.4.	Membri sospesi.....	6
4.	Categorie d'età	6
5.	Scommesse e vendite.....	7
6.	Pubblicazione di informazioni sull'evento	7
6.1.	Trasmissione di un incontro	8
7.	Responsabilità durante i tornei	8
7.1.	Responsabilità dei giocatori	9
7.2.	Responsabilità degli spettatori.....	9
7.3.	Responsabilità degli arbitri.....	10
7.3.1.	Estensione del regolare tempo di gioco.....	10
7.4.	Responsabilità del capo arbitro.....	10
7.4.1.	Appelli al capo arbitro	11
7.5.	Responsabilità dell'organizzatore	11
8.	Ritardo.....	12
9.	Prendere appunti	12
10.	Dispositivi elettronici	13
11.	Esito di un incontro	13
11.1.	Ritiro da un incontro	13
11.2.	Accordi informali.....	14
11.3.	Determinazione casuale.....	14
11.4.	Corruzione.....	14
12.	Ritiro da un torneo	14
12.1.	Abbandono dopo l'ultimo round alla svizzera	15

12.2.	Abbandono durante un torneo in formato limitato	15
13.	Materiali ammessi	15
14.	Penalità.....	15
15.	Struttura del torneo	16
15.1.	Definizione di incontro.....	16
15.2.	Comunicazione dell'esito degli incontri	16
16.	Championship Point	16
Appendice A.	Aggiornamenti.....	18

1. Introduzione

Queste regole hanno lo scopo di assicurare che tutti i tornei Play! Pokémon abbiano gli stessi standard. Questa sezione contiene regole valide per **tutti** i giochi Pokémon. Le regole specifiche per i diversi giochi Pokémon sono disponibili in documenti separati. Tutti gli astanti ai tornei Play! Pokémon sono tenuti a rispettare le regole descritte nelle relative sezioni. Ulteriori documenti relativi a sanzioni, penalità e gestione dei tornei possono essere trovati alla pagina Regole e risorse sul sito ufficiale www.pokemon.it.

Per le regole specifiche del Gioco di Carte Collezionabili (GCC), dei videogiochi (VG) o di *Pokkén Tournament*, consulta i relativi documenti contenenti le regole di ciascun gioco. Eventuali regole descritte in tali documenti che siano in conflitto con le regole presenti in questo documento hanno la precedenza su queste ultime.

2. Lo spirito del gioco

I giochi Pokémon sono apprezzati per le loro strategie complesse, i personaggi divertenti e l'atmosfera di amichevole competizione. Sebbene lo scopo di un torneo Pokémon sia di stabilire il livello di abilità dei giocatori che vi partecipano, il nostro obiettivo principale è che tutti si divertano, ed è proprio questo che il team del Gioco Organizzato Pokémon considera fondamentale nei tornei Play! Pokémon.

Indipendentemente dai premi in palio, restando fedeli allo spirito del gioco è possibile fare in modo che tutti i partecipanti, inclusi giocatori, spettatori e membri dello staff dei tornei Play! Pokémon vivano un'esperienza memorabile. Questo spirito deve guidare sia i giocatori che i professori Pokémon nell'interpretazione e nell'applicazione delle regole.

Lo spirito del gioco si basa sui seguenti principi:

- 🕒 **Divertimento:** i giochi Pokémon sono appunto dei giochi, quindi devono essere divertenti per tutti. Quando un gioco non è più divertente, i giocatori trovano altre attività cui dedicarsi.
- 🕒 **Correttezza:** un gioco non è divertente quando i giocatori infrangono le regole pur di vincere. Una sconfitta dovrebbe sempre essere preferibile a una vittoria ottenuta barando.
- 🕒 **Onestà:** chi gioca dovrebbe comportarsi sempre onestamente durante gli incontri. Se, durante una partita, un giocatore infrange una regola per errore e se ne accorge prima del proprio avversario o dell'arbitro, spetta al giocatore stesso farlo notare al proprio avversario e all'arbitro.

- 🕒 **Rispetto:** ognuno deve trattare giocatori, spettatori e membri dello staff con lo stesso rispetto con cui desidera essere trattato.
- 🕒 **Spirito sportivo:** saper vincere o perdere con onore è fondamentale per apprezzare un gioco. Schernire o provocare gli avversari per l'esito di un incontro nuoce al desiderio di continuare a giocare.
- 🕒 **Apprendimento:** i giocatori dovrebbero cercare di aiutarsi l'un l'altro e migliorare in questo modo le proprie abilità nei giochi Pokémon. Non è responsabilità del giocatore decidere le mosse del proprio avversario. Tuttavia, discutere strategie, dare consigli o fare critiche costruttive sulle strategie di gioco al termine dell'incontro aiuta entrambi i partecipanti a diventare dei giocatori migliori.

3. Come diventare membri

I membri del programma Play! Pokémon sono persone che fanno parte delle seguenti categorie: giocatore, professore o altre categorie di membri aggiunte in futuro dal team del Gioco Organizzato Pokémon.

3.1. Criteri di ammissione

Partecipando a un torneo Play! Pokémon, tutti i membri di Play! Pokémon accettano di attenersi alle regole dei tornei delineate in questo documento.

Chiunque può partecipare a un torneo Play! Pokémon autorizzato, tranne:

- 🕒 Lo staff dell'evento, tra cui, a titolo esemplificativo, i professori che organizzano l'evento, quelli che lo arbitrano, i segnapunti, il personale addetto al controllo e alla registrazione dei punteggi e, se previsto, il gestore dei locali presso i quali l'evento verrà svolto.
- 🕒 Dipendenti e familiari di dipendenti di The Pokémon Company International.
- 🕒 Dipendenti di GAME FREAK inc. o Creatures Inc.
- 🕒 Dipendenti di Nintendo (**solo** per i tornei Play! Pokémon di videogiochi).
- 🕒 Dipendenti di aziende responsabili delle attività e del coordinamento del programma Play! Pokémon nel proprio paese.
- 🕒 Ex-dipendenti delle aziende sopra menzionate, fino a 60 giorni dal loro ultimo giorno di impiego.

- ⦿ Giocatori che il team del Gioco Organizzato Pokémon ha sospeso dal partecipare a eventi Play! Pokémon.
- ⦿ Giocatori sprovvisti dell'invito a partecipare a eventi speciali unicamente a invito, come i Campionati Mondiali Pokémon.
- ⦿ I membri della community selezionati per le recensioni di videogiochi Pokémon prima della data di pubblicazione ufficiale negli Stati Uniti. Per tali membri il divieto è limitato ai tornei Play! Pokémon di videogiochi per un periodo di 60 giorni successivi alla data di rilascio ufficiale negli Stati Uniti dei suddetti videogiochi.

3.2. ID Giocatore

Tutti i giocatori che partecipano a un torneo Play! Pokémon devono avere un ID Giocatore. È responsabilità dei giocatori che hanno già partecipato a tornei precedenti portare il proprio ID Giocatore con sé in tutti i tornei. Gli organizzatori sono autorizzati a tenere un elenco dei giocatori dei tornei precedenti e dei loro ID Giocatore, sempre che l'accesso a tali dati sia ristretto al solo organizzatore.

3.2.1. Account del Club Allenatori di Pokémon

I giocatori che non hanno inserito l'ID Giocatore nel proprio account del Club Allenatori di Pokémon e accettato i termini di utilizzo di Play! Pokémon non potranno partecipare o ricevere i premi in palio in certi eventi Play! Pokémon. I giocatori che hanno meno di 13 anni dovranno chiedere ai loro genitori o tutori di occuparsi di questo processo e di acconsentire ai [Termini di utilizzo](#).

3.2.2. Fusione di più ID Giocatore

I giocatori che hanno più di un ID Giocatore stanno violando le regole del programma Play! Pokémon. Nel momento in cui il team del Gioco Organizzato Pokémon dovesse scoprire l'esistenza di più account per una sola persona, li fonderà in un unico account. Siccome è responsabilità del giocatore assicurarsi di avere un solo ID Giocatore, il team del Gioco Organizzato Pokémon non garantisce che tutti i risultati degli incontri o i punti guadagnati vengano salvati durante questa operazione.

I membri che volessero informare il team del Gioco Organizzato Pokémon di account molteplici possono contattarci tramite il [servizio clienti](#) includendo i dettagli dei propri account.

Se un membro di Play! Pokémon crea deliberatamente nuovi account o inserisce false informazioni nel proprio account, potrebbe essere sospeso.

3.3. Nuovi giocatori

Quando un nuovo giocatore si iscrive al suo primo torneo o lega, l'organizzatore gli assegna un ID Giocatore. L'organizzatore è tenuto a conservare il nome e la data di nascita del giocatore. Il nome del giocatore deve comparire sul cartellino con l'ID Giocatore che deve essere conservato dal giocatore.

Se il giocatore ha meno di 13 anni, un genitore dovrà visitare il [sito ufficiale Pokémon](#) per autorizzare l'attivazione dell'account del proprio figlio. Se il genitore non ha ancora un account, dovrà crearne uno per fornire il consenso. Il genitore non avrà bisogno di un ID Giocatore per creare l'account.

Se un giocatore ha compiuto 13 anni, deve semplicemente usare le istruzioni fornite sul sito per creare il proprio account del Club Allenatori di Pokémon.

3.4. Membri sospesi

A volte, il team del Gioco Organizzato Pokémon può sospendere uno dei membri del programma Play! Pokémon che non ha osservato tutte le regole e/o procedure in vigore. Il team del Gioco Organizzato Pokémon si riserva, inoltre, il diritto di sospendere un qualsiasi membro a propria discrezione. Durante la sospensione, l'individuo in questione non sarà in grado di partecipare agli eventi Play! Pokémon né come spettatore né tantomeno come giocatore.

4. Categorie d'età

Il team del Gioco Organizzato Pokémon divide i giocatori in tre categorie d'età: Junior, Senior e Master. La categoria d'età di un giocatore è definita all'inizio della stagione torneistica, basandosi sull'anno di nascita, e non cambia nel corso della stagione. Ciò permette ai giocatori di competere contro lo stesso gruppo di avversari per l'intero corso della stagione.

Le categorie d'età della stagione 2020 sono ripartite come segue:

- 🕒 Categoria Junior: nati nel 2009 o successivamente;
- 🕒 Categoria Senior: nati nel 2005, 2006, 2007 o 2008;
- 🕒 Categoria Master: nati nel 2004 o precedentemente.

5. Scommesse e vendite

È assolutamente vietato a tutti - inclusi i giocatori, lo staff dell'evento e gli spettatori - scommettere sui risultati delle sfide, su parti di una sfida, sugli incontri o sul numero di incontri giocati. Chiunque sia sorpreso a scommettere sui risultati di un torneo sarà allontanato dal luogo di svolgimento del torneo e il team del Gioco Organizzato Pokémon deve essere informato a riguardo.

È assolutamente proibita la vendita di merce o di servizi nei locali destinati o affittati per un evento Pokémon senza l'esplicita autorizzazione dell'organizzatore. Chiunque provi a effettuare una transazione di vendita durante un torneo Play! Pokémon potrebbe venire allontanato dalla sede e il team del Gioco Organizzato Pokémon deve essere informato a riguardo.

6. Pubblicazione di informazioni sull'evento

Gli organizzatori, gli arbitri, i giocatori e gli spettatori sono liberi di pubblicare dettagli di gioco, e/o i risultati di un torneo, nel rispetto delle leggi locali e nazionali.

Il contenuto del mazzo o della squadra di un giocatore può essere pubblicato dall'organizzatore in qualsiasi momento una volta iniziato l'evento a patto che queste informazioni siano accessibili al pubblico e che la pubblicazione di tali dati faccia parte di un'iniziativa rivolta a fornire valore aggiunto a coloro che partecipano o assistono all'evento. Per esempio, questo include la programmazione di un incontro via streaming dal vivo o la pubblicazione di un articolo sull'evento. In caso contrario, questi stessi dati sono da considerarsi riservati per la durata del torneo.

L'elenco delle carte e la composizione della squadra saranno conservati dall'organizzatore per tre mesi, a meno che non sia diversamente indicato dal team del Gioco Organizzato Pokémon.

Il team del Gioco Organizzato Pokémon si riserva il diritto di pubblicare informazioni sul torneo, tra cui, a titolo esemplificativo, le informazioni sopramenzionate, la trascrizione, la riproduzione audio e/o video (o qualunque altro genere di resoconto), le penalità dei giocatori, i premi o qualsiasi altra informazione riguardante il torneo.

La partecipazione a un evento Play! Pokémon implica la possibilità che l'immagine degli astanti appaia in foto o video fatti da o per conto di The Pokémon Company International (TPCi). Iscrivendosi oppure essendo presenti a un evento Play! Pokémon, gli astanti danno il permesso a TPCi, ai suoi affiliati e ai media presenti di pubblicare il loro nome, immagine, aspetto, composizione della squadra o del mazzo, metodo di gioco, nonché le dichiarazioni scritte e orali connesse a qualunque fotografia, video (in diretta o registrato), riproduzione o

trasmissione relativi all'intero evento o a parte di esso.

6.1. Trasmissione di un incontro

Partecipando a un torneo Play! Pokémon, potrebbe essere richiesto ad alcuni giocatori di giocare un incontro che verrà reso pubblico su larga scala e/o a spettatori online. I giocatori sono tenuti a osservare le indicazioni dell'organizzatore circa la sede dell'incontro. Inoltre, questi incontri potrebbero richiedere l'uso di apparecchiature o materiali supplementari, quali nuove bustine protettive, tabelloni di gioco, accessori o l'uso di cuffie antirumore. I giocatori sono tenuti ad attenersi a queste richieste.

A causa della natura pubblica di questi incontri, i giocatori devono essere consapevoli che penalità ottenute ma non attribuite durante una partita potrebbero essere applicate in seguito a riesame. Inoltre, alcuni tipi di penalità, nella fattispecie quelle relative a comportamento o linguaggio inaccettabile, possono aumentare di severità se relative a incontri trasmessi.

7. Responsabilità durante i tornei

Gli astanti ai tornei Play! Pokémon sono tenuti a capire e accettare le regole delineate in questo documento e in tutti gli altri documenti collegati relative al ruolo da tenere nel torneo.

Alcuni eventi possono richiedere ai giocatori l'acquisto di un biglietto o di un tesserino per accedere al padiglione dell'evento stesso. Per partecipare a un evento può anche essere richiesto ai giocatori di registrarsi online in anticipo.

La partecipazione agli eventi Play! Pokémon è aperta a tutti senza distinzione di età, quindi mantenere un ambiente adatto alle famiglie è di fondamentale importanza. Pertanto, gli astanti non possono essere sotto l'influenza di alcol o droghe a scopo ricreativo, pena la rimozione dall'evento e dall'area del torneo. In caso di reiterata violazione, si potrà ricorrere a sanzioni disciplinari.

Inoltre, tutti gli astanti ai tornei Play! Pokémon sono tenuti a essere rispettosi e cortesi verso gli altri. Ciò significa discutere pacatamente, seguire le istruzioni dello staff del torneo, evitare turpiloqui e argomenti fastidiosi e provocatori. Nei tornei Play! Pokémon è vietato indossare abbigliamento provocante o che trasmetta messaggi offensivi o inappropriati. Non sono ammessi neanche accessori (tabelloni di gioco, bustine protettive, ecc.) inappropriati. Tutti i partecipanti devono mantenere un livello socialmente accettabile di igiene personale, come determinato dallo staff del torneo.

Agli astanti ai tornei Play! Pokémon può essere chiesto di lasciare l'area del torneo se non dovessero adempiere alle responsabilità elencate in questa sezione.

7.1. Responsabilità dei giocatori

I giocatori che partecipando a un torneo Play! Pokémon sono tenuti a:

- 🕒 Rispettare i principi dello spirito del gioco.
- 🕒 Presentarsi in orario al torneo e ai vari round di gioco.
- 🕒 Controllare i propri risultati (numero di vittorie e sconfitte) e le classifiche al momento della pubblicazione degli abbinamenti all'inizio di ciascun turno e riportare immediatamente eventuali discrepanze allo staff deputato dell'evento.

Per poter partecipare a un torneo Play! Pokémon i giocatori dovranno avere con sé:

- 🕒 Un ID Giocatore valido. Se al giocatore non è stato assegnato un ID Giocatore in un torneo precedente, lo staff del torneo gliene fornirà uno.
- 🕒 Un mazzo o una squadra che rispetti le limitazioni di formato per quel torneo. È responsabilità del giocatore assicurarsi che il mazzo o la squadra rispettino i requisiti del torneo per tutta la durata dell'evento.
- 🕒 Un elenco leggibile e ordinato delle carte contenute nel mazzo o dei Pokémon in squadra.
- 🕒 L'occorrente necessario per tenere traccia delle informazioni di gioco, tra cui, a titolo esemplificativo, segnalini danno, segnalini delle condizioni speciali e una moneta o dado per gli eventi del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon, oppure la console di gioco appropriata e la scheda o copia digitale di gioco funzionante per un evento di videogiochi.

I giocatori dovranno inoltre essere presenti per ritirare i premi vinti. In caso di assenza, potrebbero perdere il diritto di reclamarli. La proprietà dei premi non riscossi passa automaticamente all'organizzatore, che può riutilizzarli in conformità con la politica sui prodotti promozionali del programma Play! Pokémon.

7.2. Responsabilità degli spettatori

Gli spettatori possono assistere agli incontri, ma senza interferire in alcun modo. Gli spettatori devono restare a una certa distanza dagli incontri in corso, come indicato dallo staff dell'evento, per evitare di distrarre i giocatori. Agli spettatori è ammesso rivolgersi allo staff dell'evento (per esempio appellandosi a un arbitro per chiedere se una specifica azione

di gioco sia valida o meno) oppure interagire con altri astanti quando non impegnati in un incontro. Commenti e domande riguardanti le sfide in corso devono essere fatti a una certa distanza per evitare che i giocatori che stanno disputando l'incontro possano trarre vantaggio da tali informazioni o si distraggano.

Alcuni eventi possono richiedere agli spettatori l'acquisto di un biglietto o di un tesserino per accedere al padiglione dell'evento stesso.

Qualsiasi atto di disturbo o penalità dovuti ad azioni di uno spettatore che non partecipa al torneo porterà delle penalità al giocatore (o giocatori) di cui lo spettatore è responsabile. Se dovesse essere necessario allontanare uno spettatore dall'evento, saranno squalificati anche i giocatori di cui lo spettatore è responsabile.

7.3. Responsabilità degli arbitri

Gli arbitri devono prendere decisioni di gioco imparziali e aiutare l'organizzatore e il capo arbitro a gestire un torneo di qualità. Dove possibile, gli arbitri dovranno evitare di intervenire con decisioni su partite che coinvolgono membri della propria famiglia, poiché ciò potrebbe apparire non corretto. Per lo stesso motivo, gli arbitri che fungono anche da interpreti devono limitarsi a tradurre durante gli incontri e consentire ad altri arbitri di gestire discussioni e decisioni relative al loro svolgimento. Gli arbitri devono incoraggiare la correttezza e l'onestà in ogni momento.

Il team del Gioco Organizzato Pokémon sostiene le decisioni sulle regole dei propri arbitri, sempre che siano prese in maniera imparziale e siano emesse nell'interesse dello spirito del gioco.

7.3.1. Estensione del regolare tempo di gioco

Oltre alle responsabilità di cui sopra, gli arbitri sono responsabili di garantire che i giocatori non siano messi in posizione di svantaggio a causa del tempo perso come risultato di una decisione arbitrale o dell'assegnazione di una penalità. In tal caso, gli arbitri possono garantire estensioni temporali di una durata commisurata al tempo necessario per risolvere il problema in questione. Il tempo aggiuntivo concesso deve essere comunicato chiaramente a entrambi i giocatori e registrato immediatamente dall'arbitro.

7.4. Responsabilità del capo arbitro

Il capo arbitro è l'autorità massima cui rivolgersi per tutte le regole e le interpretazioni delle regole per un determinato torneo. Il capo arbitro è scelto dall'organizzatore prima dell'evento e ha la responsabilità di assicurarsi che tutti i giocatori seguano le regole definite

in questo documento. Il capo arbitro ha anche la responsabilità di riportare al team del Gioco Organizzato Pokémon tutte le penalità più serie di un avvertimento.

In caso di squalifica, è inoltre responsabilità del capo arbitro consegnare al team del Gioco Organizzato un rapporto dettagliato ed esaustivo dell'accaduto. Il rapporto dovrà contenere indicazione di tutti i fattori che hanno contribuito alla decisione di applicare la penalità e i nomi e ID Giocatore di tutti i professori presenti al momento dell'incidente.

7.4.1. Appelli al capo arbitro

Se un giocatore non è d'accordo con una decisione presa da un arbitro, può appellarsi al capo arbitro. Se il giocatore si appella, il capo arbitro deve ascoltare la versione di tutte le persone coinvolte, compresi i due giocatori e l'arbitro che ha preso la decisione, e solo dopo può prendere la decisione finale. Il capo arbitro è l'autorità massima per le regole e l'interpretazione delle regole in ogni torneo.

Al termine di un torneo, qualora un giocatore non sia soddisfatto di una decisione o dell'interpretazione di una regola, può segnalare il problema contattando il team del Gioco Organizzato Pokémon tramite il portale del servizio clienti.

7.5. Responsabilità dell'organizzatore

L'organizzatore di un torneo è il professore che ne ha originariamente richiesto l'autorizzazione sul sito ufficiale di Pokémon e di questo è la colonna portante. È responsabile di tutti i dettagli del torneo, come assicurare una sede, promuovere l'evento, scegliere il formato, stabilire la struttura del torneo, riportare i risultati e molto altro ancora. Considerate tutte le problematiche logistiche di un evento, l'organizzatore di un torneo non sarà disponibile in caso di appello da parte di un giocatore, a meno che l'organizzatore non sia anche capo arbitro.

L'organizzatore del torneo deve comunicare ai giocatori le seguenti informazioni:

- 🕒 Tipo di torneo (alla svizzera, alla svizzera più sfida al top a eliminazione diretta, ecc.)
- 🕒 Formato del torneo (standard, esteso, ecc.)
- 🕒 Numero di round
- 🕒 Numero di minuti per ciascun round
- 🕒 Sfida al top, se applicabile
- 🕒 Staff del torneo (capo arbitro, arbitri, addetti al punteggio, ecc.)
- 🕒 Eventuali pause durante il torneo.

Queste informazioni devono essere comunicate per tempo. Il tipo e formato del torneo vanno annunciati con largo anticipo, così che i giocatori possano prepararsi per l'evento prima dell'arrivo. Il numero di round, la durata in minuti di ciascun round, la sfida al top, lo staff del torneo e le pause devono essere annunciati prima dell'inizio del primo round.

In linea generale, l'organizzatore è la persona responsabile tenuta ad assicurarsi che un torneo venga gestito seguendo le regole e le procedure descritte in questo e altri importanti documenti inerenti alle regole. Per questo motivo, l'organizzatore è tenuto a presenziare all'evento per l'intera sua durata.

8. Ritardo

I giocatori devono essere presenti all'inizio di un torneo, di ciascun round e di ciascun incontro. Se un giocatore tarda più di cinque minuti dall'inizio del round, si presume che abbia rinunciato alla prima sfida. Negli incontri al meglio di tre, il ritardo di più di 10 minuti per qualsiasi round sarà considerato come una rinuncia all'intero incontro. I giocatori che non saranno presenti neanche alla fine del round saranno espulsi dal torneo.

9. Prendere appunti

I giocatori possono prendere appunti sulle azioni di gioco e sono liberi di usare tali appunti nel corso dell'incontro. I giocatori possono scegliere di non condividere gli appunti con altri giocatori, tuttavia gli arbitri sono autorizzati a controllarli e a richiedere spiegazioni se necessario. All'inizio di ogni incontro, il foglio utilizzato da un giocatore per prendere appunti dovrà essere completamente privo di qualsiasi segno grafico, sia esso scritto a mano o in qualsiasi altro modo.

I giocatori devono essere rapidi nel prendere appunti e non possono usare dispositivi elettronici di messaggistica. Inoltre, non possono fare riferimento agli appunti presi durante i round precedenti mentre il torneo è ancora in corso. Gli appunti presi durante un incontro non possono essere forniti ad altri giocatori nel corso del torneo.

Poiché un arbitro potrebbe richiedere di controllare gli appunti di un giocatore mentre è in corso un incontro, è proibito l'uso di codici, abbreviazioni o qualsiasi altro metodo atto a occultare il significato delle informazioni. Inoltre, gli appunti di un giocatore non possono contenere informazioni non corrette, volte a confondere lo staff del torneo. I giocatori sono tenuti a soddisfare eventuali richieste di chiarimenti da parte degli arbitri o di traduzione degli appunti scritti in una lingua non parlata dallo staff dell'evento.

10. Dispositivi elettronici

Ad eccezione dei dispositivi necessari per partecipare a un evento, durante un incontro è vietato l'utilizzo di dispositivi elettronici, come cellulari, lettori MP3 o dispositivi di messaggistica. L'organizzatore del torneo può ammettere alcuni dispositivi elettronici solo in casi particolari.

11. Esito di un incontro

Gli esiti degli incontri devono essere sempre fedeli al risultato del gioco effettivo, ad eccezione dei casi di ritiro, di deliberata parità o di penalità. Gli esiti degli incontri determinati con metodi casuali, tramite corruzione o coercizione, o ogni altro metodo che mini lo spirito del gioco, non sono tollerati dal team del Gioco Organizzato Pokémon. È responsabilità di ciascun giocatore capire i risultati di ogni ritiro o di ogni deliberata parità. Una volta registrati, questi risultati non saranno cambiati dallo staff dell'evento.

11.1. Ritiro da un incontro

Se lo desiderano, i giocatori possono offrire una volta di ritirarsi da un incontro e concedere la vittoria all'avversario oppure proporre una deliberata parità (DP). Gli arbitri devono offrire ai giocatori la possibilità di ritirarsi allo scadere del tempo a incontro non ancora terminato, sempre che avvenga prima della firma del foglio risultati da parte dei giocatori. Un giocatore non può chiedere al proprio avversario di ritirarsi. Ripetute richieste di questo tipo potranno essere considerate coercizione e punite come tali.

In questo contesto, il termine "ritiro" si riferisce a un accordo secondo il quale un giocatore offre di registrare il risultato della partita come vittoria per l'avversario.

Se un giocatore desidera ritirarsi oppure se i giocatori si accordano per una deliberata parità, si deve chiamare immediatamente un arbitro o un addetto al punteggio e comunicare la decisione, in modo tale che il risultato venga registrato correttamente. Dopo che entrambi i giocatori hanno firmato il foglio risultati, non è infatti possibile modificare l'esito di un incontro.

NOTA

L'opzione della deliberata parità (DP) è possibile solo nei tornei del GCC Pokémon. I giocatori dei videogiochi non possono mettersi d'accordo su una DP.

Una volta iniziato un incontro, i giocatori non possono consultare la classifica del torneo o aspettare l'esito di altri incontri prima di decidere se ritirarsi o se acconsentire a una

deliberata parità.

11.2. Accordi informali

I giocatori possono decidere di ritirarsi o di stabilire una parità per qualsiasi motivo, tuttavia il Gioco Organizzato Pokémon non riconosce e non imporrà il rispetto di accordi informali tra i giocatori sul risultato di una partita prima che sia stato firmato il foglio risultati.

11.3. Determinazione casuale

I giocatori non possono mai determinare l'esito di una partita con un metodo casuale (lanciando una moneta, tirando un dado, ecc.). Altri metodi o giochi come la morra cinese, che richiedono una certa abilità strategica, sono considerati metodi di determinazione casuale se usati esplicitamente per determinare l'esito dell'incontro.

11.4. Corruzione

Qualsiasi forma di ricompensa offerta per alterare l'esito di un incontro o per persuadere un giocatore a ritirarsi dall'incontro in qualsiasi momento, prima o durante lo stesso, sarà considerata un tentativo di corruzione e sarà punita come tale. Il team del Gioco Organizzato Pokémon ritiene che l'esito di ogni incontro durante un torneo vada determinato senza alcun genere di influenza esterna.

12. Ritiro da un torneo

Ai giocatori è permesso ritirarsi da un torneo prima che l'evento si concluda, per qualsiasi motivo. I giocatori dovranno seguire le istruzioni sui ritiri dai tornei fornite dall'organizzatore all'inizio del torneo in questione. Se non sono state fornite istruzioni, i giocatori devono informare personalmente il capo arbitro, l'organizzatore o l'addetto al punteggio (se presente) della propria intenzione di abbandonare il torneo. Ritiri in forma verbale non vanno accettati da parte di altri giocatori. Se possibile, lo staff dell'evento è tenuto a contattare il giocatore che si sta ritirando per assicurarsi che tutto sia in ordine. I giocatori che vogliono abbandonare un torneo devono farlo prima che vengano estratti i nuovi abbinamenti per il round successivo. Ai giocatori che abbandonano dopo la pubblicazione degli abbinamenti, ma prima di giocare in quel round, verrà assegnata una sconfitta, dopodiché verrà registrato l'abbandono del torneo.

12.1. Abbandono dopo l'ultimo round alla svizzera

I giocatori possono scegliere di abbandonare un torneo dopo l'ultimo round alla svizzera di un torneo alla svizzera più eliminazione diretta, rinunciando così a partecipare all'eliminazione diretta. Se un giocatore vuole abbandonare dopo l'ultimo round alla svizzera, deve farlo prima che vengano pubblicate le classifiche finali di quel round. I giocatori che non abbandonano prima di questo punto, e non si presentano all'incontro, verranno abbinati per la parte a eliminazione diretta del torneo e saranno soggetti alle regole per il ritardo, come indicato al punto 8.

12.2. Abbandono durante un torneo in formato limitato

In un torneo a formato limitato, l'organizzatore stabilisce il numero minimo di round cui un giocatore deve partecipare per avere diritto ai premi di partecipazione. Se un giocatore abbandona un torneo prima di aver raggiunto tale soglia, potrebbe non ricevere alcun premio di partecipazione.

13. Materiali ammessi

Ai giocatori è consentito tenere il materiale necessario per l'incontro nell'area di gioco, come segnalini danno, segnalini delle condizioni speciali, carte di riferimento per gli incontri del GCC Pokémon. Non è permesso tenere una tabella di compatibilità dei tipi per i videogiochi. È consentito tenere nell'area di gioco una piccola quantità di portafortuna, ma devono essere ordinati e mantenuti fuori dall'area di svolgimento del gioco. Tutti gli altri oggetti devono essere tenuti fuori dall'area di gioco per ridurre la distrazione e la confusione. I giocatori possono sempre richiedere la rimozione di materiali non necessari se procurano distrazione oppure se ostruiscono lo svolgimento del gioco.

Cibi e bevande non sono ammessi nell'area di gioco. Un organizzatore può comunque ammettere cibi e/o bevande nell'area del torneo, sempre che non vengano tenuti nell'area di gioco.

14. Penalità

Qualora si verificasse un problema durante un torneo Play! Pokémon, i giocatori e gli spettatori saranno soggetti alle linee guida sulle penalità del Gioco Organizzato Pokémon. Tutte le penalità sopra al livello di avvertimento devono essere riportate al team del Gioco Organizzato Pokémon per un'ulteriore verifica. Le penalità assegnate agli spettatori, se sufficientemente gravi, devono essere assegnate al giocatore o ai giocatori alla cui partita lo spettatore stava assistendo. Il capo arbitro ha l'ultima parola su tutte le decisioni relative alle

penalità assegnate durante un torneo. I giocatori che partecipano a incontri trasmessi online possono essere soggetti a penalità più elevate.

Durante i round a eliminazione diretta, ai giocatori che ricevono una squalifica saranno anche assegnate sconfitte in tutti gli incontri più recenti a eliminazione diretta. Se un giocatore viene squalificato durante un incontro, le sconfitte saranno applicate al round in corso. Se la squalifica non avviene durante un incontro, le sconfitte vengono inflitte per l'ultimo round completato e sarà l'avversario ad avanzare nel torneo, qualora questi ne abbia diritto.

15. Struttura del torneo

I tornei Play! Pokémon sono organizzati utilizzando il sistema a eliminazione diretta o alla svizzera. A seconda del numero di partecipanti all'evento, un torneo può svolgersi con round alla svizzera modificati per età. A discrezione dell'organizzatore, in tornei ad alta competizione, al termine dei round alla svizzera possono seguire dei round a eliminazione diretta.

15.1. Definizione di incontro

Un incontro è definito come una sfida o una serie di sfide giocate contro un singolo avversario all'interno di un torneo. Il gruppo di incontri giocati in una unica fase di un torneo è chiamato round.

Molti incontri consistono di una sola sfida, ma alcuni possono essere giocati al meglio di tre. Se in qualsiasi momento di un torneo dovessero essere previsti incontri al meglio di tre, l'organizzatore deve dichiarare all'inizio del torneo quando si giocheranno.

15.2. Comunicazione dell'esito degli incontri

È responsabilità del vincitore di ogni incontro riportare l'esito all'organizzatore o all'addetto al punteggio (se presente). All'inizio del torneo, l'organizzatore informa i giocatori sulla adeguata modalità di comunicazione degli esiti degli incontri.

16. Championship Point

I finalisti negli eventi premier Play! Pokémon hanno l'opportunità di guadagnare Championship Point, a patto che i tornei vengano riportati correttamente e in toto. Gli eventi premier che non seguono le regole previste dal team del Gioco Organizzato Pokémon potrebbero perdere la denominazione premier e, di conseguenza, i giocatori che hanno partecipato a tale evento perderebbero i Championship Point e i Play! Point ottenuti.

Nel Gioco Organizzato Pokémon i paesi sono divisi in diverse aree di punteggio. Queste aree normalmente includono un singolo continente o regione. Le aree di punteggio attualmente supportate sono Europa, America Latina, America del Nord, Oceania, Russia e Sudafrica.

I giocatori sono tenuti a verificare la correttezza della cronologia dei tornei. In caso di problema, il giocatore è tenuto ad avvertire l'organizzatore, che collaborerà con il team del Gioco Organizzato Pokémon per risolvere il problema in tempi accettabili.

Il team del Gioco Organizzato Pokémon continuerà a mantenere i punteggi e le classifiche basate sul sistema ELO che verranno usate in caso di parità e nel caso un giocatore voglia confrontare il proprio piazzamento con quelli degli amici. Tali punteggi e classifiche possono anche essere usati in casi eccezionali per risolvere casi di parità di Championship Point; per esempio nel caso in cui il team del Gioco Organizzato stia cercando di prendere una decisione su un viaggio premio. Altrimenti questo sistema non verrà più utilizzato. Maggiori informazioni sono disponibili nel documento esplicativo dei punteggi, delle classifiche e del valore K che si possono trovare sul [sito ufficiale Pokémon](#).

Appendice A. Aggiornamenti

Il team del Gioco Organizzato Pokémon si riserva il diritto di modificare, interpretare, cambiare, chiarire o pubblicare modifiche ufficiali a queste regole con o senza preavviso.

Gli aggiornamenti di questo documento saranno disponibili sul [sito ufficiale Pokémon](#).

Modifiche apportate con l'ultimo aggiornamento (23 ottobre 2019)

Capitolo	Revisione	Dettagli
7.1	Regola modificata	I giocatori non presenti fisicamente per ritirare i premi potrebbero perdere il diritto di reclamarli in quanto la proprietà dei premi in questione passa automaticamente all'organizzatore.