



Regole e linee guida per le Leghe 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 e linee guida per le Leghe Pokémon

Indice

1.	Introduzione	3
2.	Presentare la domanda	3
2.1.	La Lega Pokémon ti dà il benvenuto	3
2.2.	Creare un account del Club Allenatori	4
2.3.	Diventare un professore	4
2.4.	Candidare una lega	5
2.5.	Capilega	5
3.	Programmare e organizzare la tua prima stagione di lega	5
3.1.	Programmare gli orari di gioco	6
3.2.	Inoltare il tuo primo ordine di materiale per la lega	7
3.3.	Pubblicizzare la tua lega	7
4.	Materiale per la lega	7
4.1.	Quantità	7
4.1.1.	Arrotondamento	8
4.1.2.	Giocatori sprovvisti di account del Club Allenatori di Pokémon attivi al 100%	8
4.2.	Contenuto del kit	8
5.	Portare traccia dei giocatori	9
5.1.	Registrazione dei giocatori	9
5.2.	Quota di iscrizione	10
6.	Giocare nelle leghe	10
6.1.	Giocare al Gioco di Carte Collezionabili Pokémon	11
6.2.	Giocare ai videogiochi Pokémon	12
7.	Premi delle stagioni precedenti	12
8.	Rendiconto delle attività della stagione e ordine per la stagione successiva	12
8.1.	Rendiconto	13
8.2.	Ordini per la stagione successiva	14
9.	Sfide di lega	14
9.1.	Criteri di qualificazione per le Sfide di lega	15
9.2.	Autorizzazione delle Sfide di lega	15
9.3.	Struttura delle Sfide di lega	16

9.4.	Premi delle Sfide di lega.....	16
10.	Coppe di lega	17
10.1.	Criteri di qualificazione per le Coppe di lega	17
10.2.	Autorizzazione delle Coppe di lega	18
10.3.	Struttura delle Coppe di lega	18
10.4.	Premi delle Coppe di lega	19
11.	Consigli sulla gestione delle Sfide di lega e delle Coppe di lega	19
11.1.	Consigli generali	19
11.2.	Arbitri	20
11.3.	Rendiconti degli eventi	20
12.	Tornei prerelease	21
12.1.	Criteri di qualificazione per i tornei prerelease	21
12.2.	Autorizzazione dei tornei prerelease.....	22
12.3.	Struttura dei tornei prerelease	23
12.4.	Premi dei tornei prerelease	23
Appendice A.		
	Aggiornamenti	245

1. Introduzione

Benvenuto al ciclo di lega 2019! Siamo molto lieti che tu abbia deciso di gestire una lega in questo nuovo ciclo. Le Leghe Pokémon offrono ai giocatori un'ottima opportunità per incontrarsi in un ambiente informale, per stringere nuove amicizie, mettere a punto i propri mazzi e aggiudicarsi fantastici premi.

Le Leghe Pokémon devono essere organizzate in luoghi pubblici, puliti e sicuri. Pur preferendo che le leghe vengano organizzate in negozi di giochi, ci rendiamo conto che questo non sia sempre possibile. Biblioteche, centri di aggregazione e centri commerciali sono tutte alternative valide. La domanda più importante da porsi al momento della scelta di una sede è: "Si troveranno bene i giocatori a giocare qui?".

2. Presentare la domanda

Se c'è bisogno di una lega nella tua zona e tu dovessi decidere di organizzarne una, ci sono alcune cose che devi sapere prima di cominciare.

2.1. La Lega Pokémon ti dà il benvenuto!

Le Leghe Pokémon offrono ai giocatori un'ottima opportunità per incontrarsi in un ambiente informale, per stringere nuove amicizie, mettere a punto i propri mazzi e aggiudicarsi fantastici premi.

Le Leghe Pokémon devono essere organizzate in luoghi pubblici, puliti e sicuri. Pur preferendo che le leghe vengano organizzate in negozi di giochi, ci rendiamo conto che questo non è sempre possibile. Pertanto, in via del tutto eccezionale, biblioteche, centri di aggregazione e centri commerciali potrebbero essere presi in considerazione come alternative. Ricorda però che, in alcune aree geografiche, una Lega deve aver luogo in un Play! Store per poter organizzare determinati eventi del programma Play! Pokémon, come i tornei Prerelease, le Sfide di lega e le Coppe di lega.

Ai fini del programma delle Leghe Pokémon, la tua struttura deve rispondere ai seguenti requisiti per essere classificata come un Play! Store:

- 🕒 Deve essere un esercizio commerciale con una vetrina, un punto vendita visibile e un orario di apertura regolare.
- 🎮 Deve vendere i prodotti del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon.
- 👤 Deve garantire l'accesso a tutti, indipendentemente dall'età.

- ☉ Deve aver spazio sufficiente per ospitare almeno otto giocatori all'interno del negozio o di un luogo immediatamente adiacente a esso.
- ☉ Per gli eventi riservati alle leghe dei Play! Store, come ad esempio i tornei prerelease, le Sfide di lega e le Coppe di lega, occorre disporre di cali puliti, sicuri e adatti allo svolgimento di tornei, all'interno o nelle immediate adiacenze del negozio. Eventuali eccezioni sono possibili a seconda dei casi, purché ne sia fatta richiesta almeno 28 giorni prima della data dell'evento.

** I criteri appena descritti sono soggetti a cambiamento.*

Se soddisfi i criteri sopradescritti e ti trovi in Europa, contattaci tramite il nostro portale del [servizio clienti](#) e metti in oggetto "Enable Store" ("Attiva negozio") per segnalarlo al nostro ufficio retail con sede in Europa.

Per ulteriori dettagli sui criteri di idoneità dei Play! Store, consulta i seguenti link:

Europa e Sud Africa

<https://www.pokemon.com/it/play-store/>

Stati Uniti, Canada e Argentina

<https://www.pokemon.com/it/play-pokemon/organizza/crea-una-lega/>

2.2. Creare un account del Club Allenatori

Il primo passo per partecipare al programma Play! Pokémon è naturalmente creare un account del Club Allenatori di Pokémon. Farlo è molto semplice: basta visitare www.pokemon.it, cliccare su "Iscriviti" in alto a sinistra e seguire le istruzioni successive. Se hai bisogno di un ID Giocatore, segui queste istruzioni:

- ☉ Accedi al tuo account del Club Allenatori di Pokémon
- ☉ Seleziona "Impostazioni Play! Pokémon" nel menu a sinistra
- ☉ Seleziona "Desidero ricevere un nuovo ID Giocatore"

2.3. Diventare un professore

Il secondo passo sarà diventare un professore e ottenere la relativa certificazione per poter quindi indire leghe e tornei. Clicca [qui](#) per scoprire come fare a diventare un professore. Quando te la sentirai, visita [questo link](#) per iniziare!

Suggerimento

Le migliori domande per diventare professori contengono dettagli su quali attività il richiedente intende svolgere in qualità di Professore Pokémon. È qui che hai la possibilità di fare bella figura per le tue abilità comunicative e organizzative, metticela tutta!

2.4. Candidare una lega

La domanda in sé è forse la parte più facile dell'intero processo!

Clicca [qui](#) per accedere alle procedure per fare domanda per organizzare una lega.

Se la tua lega si trova negli Stati Uniti, in Canada o in Argentina, tieni presente quanto segue:

Se nella domanda hai indicato che nella tua sede sono in vendita i prodotti del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon, sarai invitato a partecipare alle iniziative del programma Play! Pokémon per rivenditori.

È importante che le informazioni fornite siano corrette e aggiornate, in quanto verranno utilizzate per informarti sulle iniziative di rilievo per la tua lega, ad esempio gli eventi esclusivi o altre informazioni utili.

2.5. Capilega

In qualità di gestore di lega, scoprirai che non puoi sempre essere presente a tutte le sessioni delle tue leghe oppure che hai troppi giocatori da seguire tutto da solo. Per questo motivo, potrai nominare tre persone di cui ti fidi come capilega. Può trattarsi del personale del negozio, di altri professori a livello locale, di giocatori cui piace dare una mano o di genitori interessati, e il loro ruolo sarà di lavorare al tuo fianco per fare in modo che i tuoi giocatori abbiano la migliore esperienza possibile nella tua lega.

Se il tuo capolega è un volontario, non dimenticare di ringraziarlo per i suoi sforzi in modo che si senta apprezzato per il fatto di essersi assunto responsabilità aggiuntive!

3. Programmare e organizzare la tua prima stagione di lega

Quando la tua domanda di lega verrà approvata, riceverai una notifica all'indirizzo di posta elettronica fornito al momento della creazione del tuo account del Club Allenatori di Pokémon. A quel punto, potrai cliccare su "OP Tools Dashboard" ("Pannello degli strumenti per il Gioco Organizzato") per raggiungere la pagina della tua lega.

Suggerimento

Troverai il pulsante “OP Tools Dashboard” nello stesso menu che hai usato per inoltrare la tua domanda di lega. Nel corso della gestione della tua lega, utilizzerai spesso questa sezione, per cui non dimenticare di aggiungerla ai tuoi preferiti in modo da potervi accedere in modo facile e veloce successivamente.

Nella pagina della tua lega, vedrai le opzioni relative a data e orari degli incontri e potrai inoltrare il tuo primo ordine.

Nota

È importante ricordare che finché non avrai portato a termine questi due passaggi, nessuno sarà in grado di trovare la tua lega usando la funzionalità di ricerca degli eventi. Lo stesso vale per le leghe le cui sessioni non siano state programmate. Infatti, anche in questo caso la lega in questione non apparirà tra i risultati, per cui ricordati di tenere aggiornato il programma della tua lega.

Finché non avrai portato a termine i due passaggi descritti, la tua lega sarà classificata come “inattiva” e questo attributo indicherà al team del Gioco Organizzato Pokémon che al momento nessun evento sta avendo luogo presso la tua lega.

3.1. Programmare gli orari di gioco

Scegliere date e orari opportuni è fondamentale. È importante, infatti, fare in modo che le sessioni della tua lega siano accessibili al maggior numero di giocatori possibile. Le sere dei giorni feriali o i fine settimana sono ideali per svolgere gli incontri della tua lega. È consigliabile dare luogo ad almeno una sessione da due a quattro ore a settimana.

Se nei dintorni si sta svolgendo un'altra Lega Pokémon, è consigliabile contattarne il gestore o il capolega per assicurarti che le sessioni delle due leghe non avvengano contemporaneamente. Ricorda: l'idea generale è di fornire a tutti i giocatori un luogo divertente dove incontrarsi per gettare le basi di una comunità con gli stessi interessi, non di competere con altre leghe.

Infatti, il programma Play! Pokémon incoraggia i giocatori a partecipare a leghe differenti in modo da aggiudicarsi più premi divertendosi con i giochi Pokémon. E non si sa mai: collaborare con le altre leghe nei tuoi dintorni può anche tradursi in più affluenza per la tua lega. Alcune delle nostre community più grandi e con giocatori più entusiasti vivono in aree dove hanno luogo più leghe che insieme promuovono i giochi Pokémon!

3.2. Inoltrare il tuo primo ordine di materiale per la lega

Se questa è la tua prima stagione, il tuo kit conterrà materiale necessario per al massimo **dieci** giocatori.

Assicurati che l'indirizzo di spedizione fornito includa tutte le informazioni necessarie per la consegna. Ricorda che l'indirizzo di spedizione non deve necessariamente essere lo stesso di quello della struttura. Se questo è il caso, puoi aggiungere tale indirizzo di spedizione ai tuoi indirizzi preferiti.

Siamo consapevoli che alcune leghe possono crescere velocemente anche se sono alla loro prima stagione. Se non hai materiale sufficiente per tutti i tuoi giocatori, non dimenticare di aggiungerli alla tua lista, così potremo assistere alla crescita della tua lega.

Il rendiconto delle attività e l'ordine per la stagione successiva sono disponibili unicamente nel corso dell'ultima settimana della stagione: non ti sarà permesso presentare il rendiconto di una stagione di lega per la quale non sia stato ancora inoltrato un ordine.

Nota

Non utilizzare la funzionalità "Add Report" finché l'ultima sessione della stagione di lega sarà terminata e tu sarai pronto a comunicarne i risultati finali.

3.3. Pubblicizzare la tua lega

Ricordati di pubblicare data e orari di ciascuna sessione della tua lega in modo che i giocatori sappiano quando arrivare. Se la tua lega si svolge in una struttura che non consente l'affissione di volantini o adesivi, puoi trovare una versione scaricabile del volantino lega (in inglese) nella sezione delle [risorse per arbitri e organizzatori](#) sul sito ufficiale Pokémon. È consigliabile fare delle copie di questo volantino e, con il permesso della struttura, lasciarle dove potenziali membri della lega possano trovarli.

Molte leghe hanno anche siti Web e gruppi sui social network per coordinarsi con i giocatori e tenerli aggiornati con le ultime notizie riguardanti le leghe. Usa la fantasia e assicurati di mantenere aperti tutti i canali di comunicazione con i tuoi giocatori in modo da gestire una lega fiorente in crescita.

4. Materiale per la lega

4.1. Quantità

Ogni mese diventa disponibile nuovo materiale per le leghe. Se hai già organizzato una lega in passato, sarà il numero di giocatori con un account del Club Allenatori di Pokémon attivo al

100% presenti in quell'evento a determinare per quante persone al massimo potrai ordinare il kit. Se hai inoltrato un ordine nella stagione precedente ma non ne hai ancora comunicato i dati relativi, non ti sarà permesso inoltrare un nuovo ordine fino a quando non avrai confermato i dati di partecipazione di quella stagione e solo se a quel punto è ancora possibile inoltrare ordini. È nell'interesse di ogni lega comunicare rapidamente i risultati di una stagione in quanto si corre il rischio di non poter ordinare altro materiale.

Ogni lega riceverà sempre materiale sufficiente al numero di giocatori con account del Club Allenatori di Pokémon attivi al 100%, ma ci sono altri due fattori che possono influenzare la quantità di materiale che una lega riceve.

4.1.1. Arrotondamento

Quando calcoliamo la quantità di materiale da mandare per una lega, arrotondiamo sempre per eccesso per coprire il numero di giocatori con account del Club Allenatori di Pokémon attivi al 100%. Dato che le forniture per ogni lega vengono spedite in incrementi di 10, se una lega ha un totale di 11 giocatori con account del Club Allenatori di Pokémon attivi al 100%, la quantità di materiale che quella lega riceverà sarà sufficiente per 20 giocatori.

4.1.2. Giocatori sprovvisti di account del Club Allenatori di Pokémon attivi al 100%

Siamo consapevoli che non sempre i giocatori partecipanti a una lega avranno i loro account attivi in tempo per consentirci di determinare la quantità di materiale necessario. Nel tentativo di stare al passo con una comunità di giocatori sempre in crescita, ti spediremo fino al 50% di materiale in più (dopo l'arrotondamento) che se contassimo unicamente gli account del Club Allenatori di Pokémon attivi al 100%. Ricorda però che queste forniture supplementari non ti consentiranno mai di ricevere più materiale di quello necessario per coprire il numero totale di giocatori che hai comunicato.

Questo significa che se ci hai comunicato che parteciperanno 70 giocatori e alla fine della prima stagione, solo 32 di quei giocatori hanno account del Club Allenatori di Pokémon attivi al 100%, ti spediremo forniture sufficienti per 50 giocatori.

Significa anche che se ci hai comunicato che parteciperanno 80 giocatori e alla fine della prima stagione, 70 di quei giocatori hanno account del Club Allenatori di Pokémon attivi al 100%, ti spediremo forniture sufficienti solo per 80 giocatori.

4.2. Contenuto del kit

Apri il kit e familiarizza con tutto il materiale che hai ricevuto. In questo modo, il resto di questo documento sarà più facile da capire.

In ogni stagione, gli oggetti contenuti nel tuo kit avranno un tema particolare. Alcuni di questi oggetti servono a fini pubblicitari mentre altri sono premi per i tuoi giocatori. Per la maggior parte delle aree di punteggio (a eccezione della Russia), gli oggetti in questione sono:

- 🎫 Carte codice del GCC Pokémon Online (una per giocatore, in buste da dieci)
- 🎫 Carte promozionali del GCC Pokémon (quattro per giocatore, in buste da 40)

** La disponibilità del contenuto del kit è soggetta a cambiamento.*

In ogni stagione, i giocatori avranno la possibilità di ottenere una delle quattro carte promozionali o una carta codice del GCC Pokémon Online presentandosi per giocare ogni settimana. Se il programma non può essere settimanale, i gestori di lega sono invitati a premiare i giocatori che partecipano alla lega in una modalità che promuova le leghe e lo spirito del gioco. È possibile inoltre trovare un prestampato per l'elenco dei giocatori (in inglese) nella sezione delle [risorse per arbitri e organizzatori](#) sul sito ufficiale Pokémon. Questo PDF scaricabile ti aiuterà a portare traccia dei tuoi giocatori nel corso di una stagione ed è un supporto molto utile per comunicare i tuoi risultati al team del Gioco Organizzato.

Nota

Questi kit sono offerti liberamente e vanno usati seguendo le istruzioni fornite. I gestori di lega e i capilega che li utilizzeranno in modo improprio perderanno la facoltà di ospitare eventi Play! Pokémon futuri e potranno essere sospesi a tempo indeterminato dal programma Play! Pokémon.

Le carte promozionali destinate all'uso negli eventi Play! Pokémon, inclusi quelli del programma delle Leghe Pokémon, devono essere distribuite secondo le istruzioni laddove possibile. Questo materiale promozionale non può essere soggetto a rivendita da parte dell'organizzatore in alcun caso.

Trenta giorni dalla conclusione dell'evento o dalla sessione finale della lega alla quale erano destinate queste carte, l'eventuale giacenza può venire impiegata in congiunzione con altri eventi Play! Pokémon a discrezione dell'organizzatore. In caso contrario, vanno distrutte.

5. Portare traccia dei giocatori

5.1. Registrazione dei giocatori

Quando un giocatore si presenta alla tua lega per la prima volta, chiedigli il permesso di registrare il suo nome, il suo ID Giocatore e il suo anno di nascita per riferimento. Se il giocatore non ha mai avuto un ID Giocatore da aggiungere al suo account del Club Allenatori di Pokémon, forniscigli una tessera ID Giocatore (disponibile per il download dal menu

“Organizer Information” (“Informazioni per l’organizzatore”) della pagina OP Tools Dashboard (“Pannello degli strumenti per il Gioco Organizzato”) selezionando l’opzione “Print More Player IDs” (“Stampa altri ID Giocatore”). Scrivi il nome del giocatore sulla tessera ID Giocatore, staccala e dalla al giocatore.

Se il giocatore ha meno di 13 anni, i suoi genitori devono fornire il consenso a rendere disponibili questi dati e seguire il collegamento sulla tessera ID Giocatore prima che l’account del giocatore sia attivo al 100%.

Se il giocatore ha almeno 13 anni, i suoi genitori sono tenuti a seguire il collegamento sulla tessera ID Giocatore per creare un account del Club Allenatori di Pokémon online.

Suggerimento

Se non hai altre tessere ID Giocatore da distribuire ai nuovi giocatori, cerca la voce “Order More Player IDs” (“Ordina altri ID Giocatore”) nel menu informazioni dell’organizzatore.

Se lo desideri, puoi partecipare tu stesso alla Lega Pokémon che hai organizzato. Se lo fai, le tue responsabilità di organizzatore avranno la priorità sul tuo ruolo di giocatore.

Una volta iscritto nella tua lista e dopo aver scelto un nome a piacere per le classifiche, il giocatore è pronto a giocare!

È consigliabile aggiungere i giocatori alla tua lista lega online tramite la funzionalità “Add Players” (“Aggiungi giocatori”) sulla pagina della tua lega per risparmiare tempo in seguito.

5.2. Quota di iscrizione

In alcuni casi è necessario far pagare ai tuoi giocatori una piccola quota di iscrizione. Dipende da te se desideri ricevere il pagamento settimanalmente o in anticipo; ricorda, però, di rispettare gli eventuali requisiti legali che si applicano nel tuo paese. Questa quota va utilizzata per coprire il costo della struttura e eventuali premi aggiuntivi che desideri elargire nella tua lega. Dato che queste quote variano a seconda del posto, è consigliabile informare i giocatori su come le spenderai in modo da scoraggiare eventuali lamentele.

6. Giocare nelle leghe

Una Lega Pokémon non va necessariamente gestita come un torneo autorizzato. In genere, infatti, sono gli stessi giocatori a dover trovare qualcuno contro cui giocare e gli abbinamenti non vengono determinati dalla persona che gestisce l’evento.

🕒 Inoltre, non ci sono round come nei tornei.

- 🕒 I giocatori possono decidere liberamente quanti incontri disputare, anche se una lega può limitare con quanta facilità i suoi giocatori saranno in grado di aggiudicarsi i suoi premi.
- 🕒 Se una lega ha un numero sufficiente di partecipanti, è meglio evitare che un giocatore si trovi di fronte lo stesso avversario due volte di seguito.
- 🕒 I premi si basano sul numero di partite giocate, non il numero di partite vinte.

Se i tuoi giocatori ti chiedono di organizzare un evento a livello torneistico, puoi fartene autorizzare uno durante le sessioni della tua lega su www.pokemon.it e gestirlo con la versione più recente del programma gestione tornei TOM. In questo modo potrai automatizzare gli abbinamenti dei round alla svizzera senza alcuno sforzo. Anche se i risultati di questi tornei vanno comunicati al team del Gioco Organizzato, questo requisito non si sostituisce a quello di comunicare le attività della tua lega stagione dopo stagione come descritto al punto 8.

6.1. Giocare al Gioco di Carte Collezionabili Pokémon

Per le stagioni delle tue leghe, puoi usare qualunque formato tu desideri, ma i mazzi dei tuoi giocatori dovranno rispettare le normali regole di costruzione dei mazzi.

Prima di decidere che formato usare, potrebbe essere una buona idea fare una piccola indagine tra i tuoi giocatori, per sapere se hanno una preferenza.

È sempre meglio scegliere un formato che desta l'interesse dei tuoi giocatori. Se i tuoi giocatori sono per lo più alle prime armi, il formato della tua lega dovrebbe essere il formato standard che permette di avere nei mazzi solo carte delle espansioni del GCC Pokémon più recenti.

Per ulteriori informazioni sui diversi formati, consulta il documento su [regole e formati dei tornei del GCC Pokémon](#) nella sezione Informazioni generali della pagina dedicata a regole e risorse per gli eventi del programma Play! Pokémon.

Nota

L'uso di carte contraffatte è severamente proibito durante le Leghe Pokémon. Le carte contraffatte non sono ammesse in alcun evento Play! Pokémon. Se scopri che un giocatore sta usando carte contraffatte durante una sessione di lega, i risultati delle partite che tale giocatore ha riportato con tali carte non hanno valore.

Suggerimento

In molti casi, i giocatori alle prime armi possono non rendersi conto che stanno usando carte contraffatte e bisogna evitare che tali giocatori pensino che saranno perseguiti se si

presentano con carte contraffatte a una lega. Prendi il tempo necessario per spiegare che le carte contraffatte non sono ammesse negli eventi ufficiali e aiutali a capire come identificare e quindi evitare le carte contraffatte in futuro.

6.2. Giocare ai videogiochi Pokémon

Nelle Leghe Pokémon anche i giocatori di videogiochi come *Pokémon Ultrasole* o *Pokémon Ultraluna* trovano un modo di portare traccia degli incontri che hanno sostenuto contro altri giocatori.

Quando si affrontano sfide con i videogiochi Pokémon, è bene che i giocatori si mettano d'accordo in anticipo su quali regole seguire.

Le lotte individuali nei videogiochi non sono premiate nelle leghe, contano solo le lotte contro altri giocatori.

Nota

I giocatori che vengono scoperti a usare Pokémon soggetti ad hack in una lega, si vedranno annullare tutti i risultati degli incontri effettuati con tali Pokémon.

7. Premi delle stagioni precedenti

Man mano che nuovi giocatori si aggiungono alla tua lega, è bene dare anche a loro la possibilità di ottenere premi delle stagioni precedenti, in caso tu ne abbia rimanenti. Inoltre, anche tutti i tuoi giocatori regolari che non sono ancora riusciti a guadagnarsi tutti i premi delle stagioni precedenti dovrebbero avere l'opportunità di farlo. Assicurati di conservare i premi delle passate stagioni in un luogo sicuro in modo da poterli dare in premio ai nuovi giocatori che se li sono guadagnati.

I premi delle stagioni precedenti vanno distribuiti ai giocatori che se li sono guadagnati in ordine di arrivo.

8. Rendiconto delle attività della stagione e ordine per la stagione successiva

Per offrire un rendiconto della stagione in corso e ordinare materiale per la prossima stagione della tua lega, avrai a disposizione una finestra di tempo che si estende da circa una settimana prima della fine della stagione in corso a circa una settimana dopo l'inizio della nuova.

Nota

Se il tuo rendiconto e il tuo ordine non arriveranno in tempo, potresti non avere un'ulteriore possibilità.

8.1. Rendiconto

Se nel corso della stagione hai aggiunto diligentemente i nuovi giocatori alla lista della tua lega, inoltrare il rendiconto equivarrà semplicemente a controllare tale lista e a usare la funzionalità “Add Report” per confermare che le attività della tua lega sono aggiornate. Evita di inserire l'intera lista dei giocatori la notte prima della scadenza del rendiconto: la funzionalità “Add Player” è davvero utile!

Suggerimento

I giocatori che sono stati aggiunti alla tua lista in passato appariranno in una lista di giocatori del passato che potrai ordinare in una colonna. Se vuoi aggiungerli alla lista della stagione in corso, non devi far altro che selezionarli e aggiornare la tua lista. Ogni anno, all'inizio di un nuovo ciclo, la lista si azzerava automaticamente; questo vuol dire che dovrai inserire i dati dei tuoi giocatori regolari solo una volta l'anno.

Il team del Gioco Organizzato è sempre alla ricerca di nuovi modi per migliorare i suoi programmi. È per questo motivo che richiediamo i rendiconti alla fine di ogni stagione. Le uniche informazioni obbligatorie sono l'ID Giocatore, il nome e l'anno di nascita forniti da ogni giocatore partecipante alla lega, oltre ovviamente a quali leghe tale giocatore ha preso parte.

I rendiconti vanno inoltrati online tramite la pagina della lega. Non potrai ordinare il kit per la stagione successiva fino a quando non avrai inoltrato il rendiconto dei risultati della stagione in corso. Questo vuol dire che dovrai inoltrare il rendiconto dei risultati di ciascuna stagione una settimana prima della fine della stessa se desideri ricevere il tuo kit in tempo per l'inizio di quella successiva.

Come illustrato precedentemente, la quantità di materiale che ti spediremo si basa prevalentemente sul numero di giocatori che hanno account del Club Allenatori di Pokémon attivi al 100%. Per fare in modo di avere forniture sufficienti per i partecipanti della tua lega, accertati di inoltrare i dati dei risultati corretti per ogni stagione e che il maggior numero possibile dei tuoi giocatori abbia un account del Club Allenatori di Pokémon attivo al 100%.

Nota

Ricorda che Sfide di lega, Coppe di lega, eventi prerelease ed eventi premier, non contano come sessioni di lega e i giocatori che partecipano a questi eventi non vanno riportati nell'elenco dei giocatori della tua lega a meno che non abbiano partecipato a una sessione di lega. Cerca di non dimenticarlo quando sarà il momento di riportare il numero di partecipanti alla tua lega ogni stagione: solo i giocatori che hanno partecipato a una sessione di lega durante quel mese vanno iscritti nell'elenco.

8.2. Ordini per la stagione successiva

Gli ordini di ogni nuova stagione verranno accettati a partire da una settimana prima del suo inizio. Per fare in modo di ricevere il tuo kit in tempo per la nuova stagione, accertati di usare la funzionalità “Enter Order” (“Inserisci Ordine”) al più presto possibile.

La funzionalità “Enter Order” rimane accessibile anche dopo aver effettuato un ordine, perciò potrai effettuarne immediatamente un altro anche per la stagione successiva.

Ti consigliamo di inoltrare il rendiconto della stagione in corso prima di effettuare un nuovo ordine poiché la quantità di materiale per la tua lega viene stabilita in base alle informazioni fornite nel rendiconto. Se questo non è disponibile, ti verrà assegnata una quantità di materiale corrispondente a un minimo di 10 giocatori.

Nota

Se non riporterai i risultati delle stagioni precedenti, corri il rischio che gli ordini per le tue stagioni successive non vengano accettati.

9. Sfide di lega

I tornei di Sfida di lega del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon sono pensati per offrire ai giocatori principianti eventi di scala minore a carattere locale. Questi eventi sono un modo utilissimo per farsi le ossa in vista degli eventi premier e sono disponibili solamente per le leghe dei Play! Store.

Nei tornei Sfida di lega, i giocatori di ciascuna categoria d'età possono tentare di vincere dei Championship Point il cui conteggio finale determina la possibilità di aggiudicarsi un invito ai Campionati Mondiali Pokémon.

9.1. Criteri di qualificazione per le Sfide di lega

Se desideri fare domanda per ospitare una Sfida di lega, ricorda che dovrai soddisfare i seguenti criteri:

- 🕒 Dovrai aver ospitato una Lega Pokémon per almeno tre mesi.
- 🕒 Dovrai aver inoltrato rendiconti accurati per le ultime tre stagioni di lega consecutive.
- 🕒 Dovrai aver ordinato materiale per la lega per la stagione in corso.

Se la tua lega soddisfa questi requisiti, inoltra una [richiesta di supporto](#) sul sito del servizio clienti affinché venga presa in esame. Per chiarezza, inserisci “Enable League Challenge” come titolo della richiesta.

Dopo la tua prima Sfida di lega, per mantenere l’idoneità è necessario rispettare i seguenti requisiti:

- 🕒 La tua stagione di lega deve essere attiva.
- 🕒 Dovrai aver inoltrato con successo un rendiconto della Sfida di lega più recente.
- 🕒 Dovrai aver inoltrato rendiconti accurati per almeno due delle tre stagioni di lega consecutive più recenti.
- 🕒 Dovrai aver ordinato materiale per la lega per la stagione in corso.

9.2. Autorizzazione delle Sfide di lega

Tutti i gestori di lega che sono collegati a una lega autorizzata troveranno nella pagina della propria lega il pulsante “Create League Challenge” (“Crea Sfida di lega”) per ciascuna stagione. In ogni lega ci può essere un solo evento Sfida di lega per ciascuna stagione di lega.

Se sei un gestore di lega o un capolega di una lega selezionata, e hai anche la certificazione di organizzatore, decidi insieme all’altro chi sarà a farsi approvare la Sfida di lega in ogni stagione. Una lega che ospiti più di una Sfida di lega nel corso della stessa stagione può vedersi revocare l’abilità di ospitare eventi simili in futuro. Chiunque cerchi di organizzare Sfide di lega per una lega che non ha l’autorizzazione per ospitare tali eventi può vedersi revocare l’abilità di organizzare eventi Pokémon in futuro.

NOTA

In qualità di gestore della lega, se desideri che i tuoi capilega possano autorizzare le Sfide o le Coppe di lega a tuo nome, dovrai dare loro formalmente tale permesso usando l’opzione “Edit Leaders” nella pagina delle informazioni della tua lega.

Se la pagina della tua lega ha il pulsante “Create League Challenge” (“Crea Sfida di lega”) e tu sei il gestore di lega o il capolega e hai una certificazione valida come organizzatore e l’autorizzazione di organizzare eventi, puoi semplicemente cliccare su tale pulsante e riempire i campi richiesti. Ricorda che se non hai ancora inoltrato l’ordine per la stagione in corso, la tua lega non potrà ospitare una Sfida di lega.

9.3. Struttura delle Sfide di lega

Questi tornei utilizzano il formato standard o esteso con abbinamenti alla svizzera modificati per età. Consulta il documento delle [regole e formati dei tornei Play! Pokémon del GCC Pokémon](#) per saperne di più sul formato standard e sul formato esteso.

- 🕒 Il numero di round alla svizzera sarà determinato dal numero totale di partecipanti all’evento.
- 🕒 Sarà l’organizzatore a determinare se i round di questi eventi saranno costituiti da una singola partita o saranno svolti al meglio di tre partite. Nell’uno o nell’altro caso, tale determinazione andrà comunicata in anticipo ai giocatori di modo che abbiano il tempo necessario per prepararsi.
- 🕒 Il limite di tempo minimo per i round da una sola partita è di 30 minuti.
- 🕒 Il limite di tempo minimo per i round al meglio di tre partite è di 45 minuti.
- 🕒 I tornei Sfida di lega non prevedono fasi a eliminazione diretta; il piazzamento nella classifica di questi eventi è determinato dai risultati finali dei round alla svizzera.
- 🕒 Fai sempre in modo di scegliere un nome accurato e rispettoso per il tuo evento.

9.4. Premi delle Sfide di lega

Oltre ai Play! Point e ai Championship Point, nella maggior parte delle aree di punteggio (a eccezione della Russia), gli eventi Sfida di lega offrono in premio anche delle speciali carte promozionali ai giocatori che si piazzano dal 1° al 4° posto in ciascuna categoria d’età. Tali carte promozionali verranno spedite insieme al materiale per la lega della stagione in questione.

Nota

Ricorda che le regole riguardanti l’uso del kit descritte al punto 4.2 si applicano anche alle Sfide di lega in quanto eventi premier.

10. Coppe di lega

Le Coppe di lega sono il gradino successivo negli eventi del campionato del GCC Pokémon. Esse offrono ai loro partecipanti la possibilità di guadagnare una quantità maggiore di Championship Point rispetto alle Sfide di lega, ragion per cui la competizione può essere più dura.

Come illustrato qui di seguito, le Coppe di lega vengono offerte trimestralmente e le leghe che si qualificano possono ospitare al massimo una Coppa di lega a stagione.

- 🕒 **Serie invernale:** da novembre a gennaio
- 🕒 **Serie primaverile:** da febbraio ad aprile
- 🕒 **Serie estiva:** da maggio a giugno
- 🕒 **Serie autunnale:** da luglio a ottobre

La specifica data di inizio di ciascuna serie corrisponde alla data di validità torneistica della più recente espansione del GCC Pokémon.

10.1. Criteri di qualificazione per le Coppe di lega

Le Coppe di lega sono disponibili solo presso le [leghe dei Play! Store](#). Per determinare quali di queste [leghe dei Play! Store](#) vadano autorizzate a questo scopo, il team del Gioco Organizzato prende in esame svariati fattori: il tenore, la consistenza e l'accuratezza dei rendiconti e il successo di eventuali precedenti Sfide di lega e tornei prerelease.

Se desideri fare domanda per ospitare una Coppa di lega, dovrai rispettare i seguenti requisiti:

- 🕒 Dovrai aver ospitato la Lega Pokémon per almeno sei mesi.
- 🕒 Dovrai aver inoltrato rendiconti accurati per le ultime tre stagioni di lega consecutive.
- 🕒 Dovrai aver inoltrato con successo i rendiconti delle tue ultime tre Sfide di lega consecutive.
- 🕒 Dovrai aver ordinato materiale per la lega per la stagione in corso.

Europa e Sud Africa

Se la tua lega soddisfa questi requisiti, inoltra una [richiesta di supporto](#) sul sito del servizio clienti affinché venga presa in esame. Per chiarezza, inserisci "Enable League Cup" come titolo della richiesta.

Stati Uniti, Canada e Argentina

In queste regioni non è possibile fare domanda per le Coppe di Lega. Le leghe che soddisfano i requisiti sopra descritti verranno contattate dopo le opportune verifiche.

Dopo la tua prima Coppa di lega, per mantenere l'idoneità è necessario rispettare i seguenti requisiti:

- 🕒 La tua stagione di lega deve essere attiva.
- 🕒 Dovrai aver inoltrato con successo i rendiconti delle tue ultime due Sfide di lega consecutive.
- 🕒 Dovrai aver inoltrato rendiconti accurati per le ultime tre Sfide di lega consecutive.
- 🕒 Dovrai aver ordinato materiale per la lega per la stagione in corso.*

**Questo requisito vale solo per le leghe che si trovano in Europa e Sud Africa.*

10.2. Autorizzazione delle Coppe di lega

La procedura per autorizzare una Coppa di lega è identica a quella delle Sfide di lega: tutti i gestori di lega che sono collegati a una lega autorizzata troveranno nella pagina della propria lega il pulsante “Create League Challenge” (“Crea Sfida di lega”) per ciascuna stagione.

Consulta il punto 9.2 per maggiori informazioni.

10.3. Struttura delle Coppe di lega

Questi tornei utilizzano il formato standard o esteso con abbinamenti alla svizzera modificati per età. Consulta il documento delle [regole e formati dei tornei Play! Pokémon del GCC Pokémon](#) per saperne di più sul formato standard e sul formato esteso.

- 🕒 Il numero di round alla svizzera sarà determinato dal numero totale di partecipanti all'evento.
- 🕒 Sarà l'organizzatore a determinare se i round di questi eventi saranno costituiti da una singola partita o saranno svolti al meglio di tre partite. Nell'uno o nell'altro caso, tale determinazione andrà comunicata in anticipo ai giocatori di modo che abbiano il tempo necessario per prepararsi.
- 🕒 Il limite di tempo minimo per i round da una sola partita è di 30 minuti.
- 🕒 Il limite di tempo minimo per i round al meglio di tre partite è di 45 minuti.

- 🕒 I tornei Coppa di lega **devono necessariamente** includere una sfida al top con eliminazione diretta. Inoltre, i round della sfida al top **devono** essere svolti con il formato al meglio di tre partite.
- 🕒 Fai sempre in modo di scegliere un nome accurato e rispettoso per il tuo evento.

10.4. Premi delle Coppe di lega

Nella maggior parte delle aree di punteggio (a eccezione della Russia), le Coppe di lega offrono in premio delle carte promozionali a tutti i giocatori partecipanti, oltre a delle versioni con la stampa “STAFF” che vanno usate per ringraziare i professori e gli altri membri dello staff che hanno dedicato il loro tempo per aiutarti a gestire un torneo senza intoppi. In aggiunta, il campione di ciascuna categoria d’età riceverà un esclusivo tabellone di gioco.

Tali premi verranno aggiunti automaticamente al tuo primo ordine di materiale per la lega inoltrato nel trimestre di riferimento.

Nota

Ricorda che le regole riguardanti l’uso del kit descritte al punto 4.2 si applicano anche alle Coppe di lega in quanto eventi premier.

11. Consigli sulla gestione delle Sfide di lega e delle Coppe di lega

Per informazioni più dettagliate sulla gestione degli eventi premier, consulta i documenti relativi alle [regole generali degli eventi](#) e alle [procedure per la gestione dei tornei](#).

11.1. Consigli generali

Ognuno di questi tornei va svolto fino alla fine. Terminare un evento in anticipo e comunicare informazioni false riguardanti i round, come per esempio tre round di pareggi per tutti i giocatori, invaliderà il torneo in questione.

Nota

Dato che questi tornei sono eventi premier che offrono Championship Point, non sarà possibile caricare manualmente una Sfida di lega o una Coppa di lega.

Il nostro software è stato creato appositamente per calcolare automaticamente gli abbinamenti sulla base degli iscritti. Se una categoria d'età ha meno giocatori, il torneo può essere trasformato in un torneo modificato per età, il che vuol dire che giocatori di diverse età giocheranno insieme; questa scelta è intenzionale. Anche in questo caso, i premi andranno assegnati ai campioni di ciascuna categoria d'età (uno per la categoria Junior, uno per quella Senior e uno per quella Master).

11.2. Arbitri

Dato che Sfide di lega e Coppe di lega sono parte dei campionati del programma Play! Pokémon, ti consigliamo caldamente di farti aiutare da professori che abbiano ottenuto la certificazione di arbitri del GCC Pokémon in modo da far vivere ai giocatori dei tuoi eventi la migliore esperienza possibile. La presenza di un arbitro assicurerà che le regole del GCC Pokémon siano rispettate, che le richieste di chiarimenti relative alle carte vengano risolte nel miglior modo possibile e che, se sono presenti più arbitri, i giocatori non debbano aspettare periodi di tempo prolungati prima di ricevere le dovute attenzioni.

Ricorda che puoi usare liberamente i [forum](#) per reclutare arbitri per i tuoi eventi.

11.3. Rendiconti degli eventi

I risultati degli eventi Sfida di lega e Coppa di lega vanno comunicati entro sette giorni dalla data di svolgimento del torneo.

Ricorda che a causa dell'elevato numero di questi eventi, il team del Gioco Organizzato non ha molto tempo a disposizione per cercare di correggere i file del programma gestione tornei che presentano dei problemi; in caso di problemi con il caricamento di tali file, inoltra una richiesta di supporto sul [sito del servizio clienti](#).

In caso risulti impossibile caricare correttamente i risultati di un evento, sarà tua responsabilità spiegare ai giocatori che non riceveranno Championship Point per il tuo evento.

Nota

Ricorda che Sfide di lega, Coppe di lega, eventi prerelease ed eventi premier, non contano come sessioni di lega e i giocatori che partecipano a questi eventi non vanno riportati nell'elenco dei giocatori della tua lega a meno che non abbiano partecipato a una sessione di lega. Cerca di non dimenticarlo quando sarà il momento di riportare il numero di partecipanti alla tua lega ogni stagione: solo i giocatori che hanno partecipato a una sessione di lega durante quel mese vanno iscritti nell'elenco.

12. Tornei prerelease

Gli eventi prerelease offrono ai negozi una grande opportunità per organizzare tornei a livello amichevole, rivolti a giocatori e potenziali nuovi giocatori.

12.1. Criteri di qualificazione per i tornei prerelease

Se desideri fare domanda per ospitare un torneo prerelease per la prima volta, ricorda che dovrai soddisfare i seguenti criteri:

Europa e Sud Africa

- ☉ La tua stagione di lega deve essere attiva.
- ☉ Dovrai aver ordinato materiale per la lega per la stagione in corso.

Se la tua lega soddisfa questi requisiti, inoltra una [richiesta di supporto](#) sul sito del servizio clienti affinché venga presa in esame. Per chiarezza, inserisci “Enable Prerelease” come titolo della richiesta.

Stati Uniti, Canada e Argentina

- ☉ Devi essere gestore di una lega Pokémon in corso.
- ☉ Dovrai aver inoltrato con successo un rendiconto sulle attività della tua lega per almeno una stagione nell’ultimo trimestre.

-oppure-

- ☉ La tua lega deve essere di nuova apertura e non devi aver mai fatto domanda per ospitare un torneo prerelease Pokémon.

Nella domanda è importante indicare che i prodotti del Gioco di carte Collezionabili sono in vendita in sede, nonché accertarsi che le informazioni per la spedizione e quelle di contatto siano sempre aggiornate. I rivenditori verranno contattati direttamente e avvisati della disponibilità degli eventi prerelease.

Suggerimento

Per verificare la registrazione della sede della tua lega come punto vendita dei prodotti del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon, inoltra una richiesta di supporto e il nostro staff sarà lieto di confermare il tuo stato o darti indicazioni su come aggiornare il tuo profilo.

Nota

Ricorda che ricevere un avviso di disponibilità di un evento prerelease non garantisce l'approvazione della propria domanda. Le richieste verranno valutate caso per caso.

Dopo il tuo primo torneo prerelease, per mantenere l'idoneità è necessario rispettare i seguenti requisiti:

- ⦿ La tua stagione di lega deve essere attiva.
- ⦿ Dovrai aver inoltrato con successo un rendiconto dell'evento prerelease più recente.
- ⦿ Dovrai aver inoltrato rendiconti accurati per almeno due delle tre stagioni di lega consecutive più recenti.
- ⦿ Dovrai aver ordinato materiale per la lega per la stagione in corso.

12.2. Autorizzazione dei tornei prerelease

Tutti i gestori di lega che sono collegati a una lega autorizzata troveranno nella pagina della propria lega il pulsante "Create Prerelease" ("Crea torneo prerelease") per ciascuna stagione. In ogni lega ci può essere un solo evento prerelease per ciascuna stagione di lega.

Se sei un gestore di lega o un capolega, e la tua lega ha anche un organizzatore in possesso di certificazione, decidete insieme chi sarà a farsi approvare il torneo prerelease in ogni stagione. Una lega che ospiti più di una Sfida di lega nel corso della stessa stagione può vedersi revocare l'abilità di ospitare eventi simili in futuro. Chiunque cerchi di organizzare tornei prerelease per una lega che non ha l'autorizzazione per ospitare tali eventi può vedersi revocare l'abilità di organizzare eventi Pokémon in futuro.

NOTE

In qualità di gestore della lega, se desideri che i tuoi capilega possano autorizzare i tornei prerelease a tuo nome, dovrai dare loro formalmente tale permesso usando l'opzione "Edit Leaders" nella pagina delle informazioni della tua lega.

Se la pagina della tua lega ha il pulsante "Create Prerelease" ("Crea torneo prerelease") e tu sei il gestore di lega o il capolega e hai una certificazione valida come organizzatore e l'autorizzazione di organizzare eventi, puoi semplicemente cliccare su tale pulsante e riempire i campi richiesti. Ricorda che se non hai ancora inoltrato l'ordine di materiale per la lega per la stagione in corso, la tua lega non potrà ospitare un torneo prerelease.

12.3. Struttura dei tornei prerelease

Gli eventi prerelease sono brevi e divertenti, meno competitivi rispetto ad altri tipi di evento; tuttavia necessitano di rendiconti e di conseguenza la loro organizzazione deve essere in forma di torneo.

- 🕒 I tornei Pokémon devono avere un minimo di quattro partecipanti.
- 🕒 Consegna a ciascun giocatore un kit Sfida Strategica e 20-30 minuti per la costruzione del mazzo. Tale tempo può essere ridotto nel caso in cui i giocatori terminino prima della scadenza.
- 🕒 I tornei prerelease in genere durano tre o quattro round: il minimo sono tre round e il massimo è un round alla svizzera più un round aggiuntivo. Ogni round dura di solito 20 minuti più tre turni.
- 🕒 Ti consigliamo di strutturare il tuo torneo con partite singole piuttosto che al meglio di tre partite, a meno che i tuoi giocatori non preferiscano questa formula, che è comunque consentita.
- 🕒 In ogni partita, le carte Premio saranno quattro invece delle consuete sei.
- 🕒 Le carte Energia base saranno incluse nei set prerelease e saranno gli organizzatori a distribuirle ai giocatori.
- 🕒 L'uso del programma gestione tornei ("TOM") è obbligatorio.

12.4. Premi dei tornei prerelease

Alla conclusione del torneo, come premio di partecipazione, ti consigliamo di distribuire tre buste di espansione aggiuntive a tutti i giocatori che portano a termine l'evento prerelease. Puoi modificare la composizione dei premi a seconda delle circostanze: per esempio, se tu e i tuoi giocatori aspirate a un torneo più competitivo, potresti decidere di strutturarlo in quattro round, dove ciascun giocatore ottiene una busta di espansione per aver partecipato e una busta aggiuntiva per ogni vittoria. È possibile strutturare i premi in molti modi diversi, ma ricorda che i tornei prerelease spesso durano pochi round e non sempre è possibile dichiarare un vincitore. Non ridurre il numero di buste di espansione in palio a meno di tre per ogni giocatore.

Eventuali premi aggiuntivi oltre alle buste di espansione fornite dal team del Gioco Organizzato sono a completa discrezione dell'organizzatore o del negozio ospitante.

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
Intero documento	-	Aggiornamenti generali alla struttura e al linguaggio per una maggiore coerenza e/o chiarezza.