



---

# Gioco di Carte Collezionabili

## Linee guida sulle penalità

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.*

# Linee guida sulle penalità dei tornei Play! Pokémon del GCC Pokémon

## Indice

<b>1. Introduzione.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Assegnazione delle penalità.....</b>	<b>3</b>
2.1. Assegnazione di penalità diverse da quelle consigliate.....	4
<b>3. Infrazioni ripetute.....</b>	<b>4</b>
<b>4. Infrazioni multiple .....</b>	<b>5</b>
<b>5. Infrazioni non segnalate .....</b>	<b>5</b>
<b>6. Segnalare le penalità al team del Gioco Organizzato Pokémon.....</b>	<b>5</b>
<b>7. Tipologie di penalità .....</b>	<b>6</b>
7.1. Avvertimento .....	6
7.2. Ammonizione.....	7
7.3. Doppia carta Premio .....	7
7.4. Quadrupla carta Premio.....	7
7.5. Sconfitta.....	8
7.6. Squalifica.....	8
<b>8. Tipologie di infrazioni .....</b>	<b>9</b>
8.1. Errore nelle meccaniche di gioco.....	9
8.1.1. Minore .....	9
8.1.2. Maggiore.....	10
8.1.3. Grave .....	11
8.2. Carte segnate.....	111
8.2.1. Minore .....	12
8.2.2. Maggiore.....	13
8.3. Problemi relativi al mazzo .....	14
8.3.1. Elenco del mazzo non valido e mazzo valido .....	14
8.3.2. Elenco del mazzo valido e mazzo non valido .....	15
8.3.3. Elenco del mazzo non valido e mazzo non valido .....	16
8.3.4. Elenco del mazzo valido e mazzo valido .....	17
8.4. Ritmo di gioco .....	17
8.4.1. Gioco lento .....	18
8.4.2. Gioco frettoloso .....	19

8.5. Errore procedurale .....	19
8.5.1. Minore .....	20
8.5.2. Maggiore.....	20
8.5.3. Grave .....	20
<b>8.6. Condotta non sportiva.....</b>	<b>21</b>
8.6.1. Minore .....	21
8.6.2. Maggiore.....	22
8.6.3. Grave .....	22
8.6.4. Barare .....	23
<b>9. Conseguenze permanenti.....</b>	<b>23</b>
<b>10. Sospensione .....</b>	<b>24</b>
<b>Appendice A.</b>	
<b>Aggiornamenti.....</b>	<b>25</b>

# 1. Introduzione

I protocolli e le procedure del programma Play! Pokémon intendono promuovere uno spirito di competizione amichevole durante tutti gli eventi Play! Pokémon. Possono però verificarsi delle situazioni in cui, intenzionalmente o meno, i giocatori compiano azioni non conformi alle regole Play! Pokémon o allo spirito del gioco. In questi casi, gli organizzatori e gli arbitri devono assegnare delle penalità ai giocatori, partendo da **avvertimenti** e da **ammonizioni** che non rappresentano azioni correttive sostanziali, fino a forme di penalità più gravi, inclusa la squalifica da un evento.

Con questo documento si intende fornire ai professori del programma Play! Pokémon delle linee guida con cui poter assegnare e segnalare le penalità in maniera equa, corretta e logica.

## 2. Assegnazione delle penalità

I professori del programma Play! Pokémon hanno il compito di creare esperienze di gioco divertenti, sicure e non stressanti per i nostri giocatori. Per questa ragione, l'applicazione delle penalità dovrebbe essere gestita nella maniera più educata e meno aggressiva possibile.

Ogni volta che viene assegnata una penalità, essa dovrebbe essere accompagnata da una spiegazione dettagliata su quale azione del giocatore non è ammessa dalle regole dei tornei Play! Pokémon, oltre che da una chiara descrizione di quali penalità risulteranno dalla ripetizione di tale infrazione.

Il team del Gioco Organizzato Pokémon ritiene che gli eventi di base siano un'occasione di apprendimento sia per i nuovi giocatori sia per i giocatori che vogliono allenarsi per gli eventi premier. Per queste ragioni, l'applicazione delle penalità deve essere gestita in modo da essere considerata in modo positivo e da permettere al giocatore di arrivare a una migliore comprensione generale delle regole. Per evitare di imbarazzare i giocatori o trasformare un incidente in uno spettacolo, i professori possono scegliere di assegnare le penalità in privato.

In alcuni casi, un giocatore potrebbe decidere di ritirarsi da un evento nel tentativo di evitare una penalità grave. Questa tattica è inaccettabile. Il capo arbitro deve comunicare al giocatore che anche se si ritira, la penalità verrà comunque valutata e riportata al team del Gioco Organizzato Pokémon.

Con l'eccezione delle penalità per condotta antisportiva, le penalità delineate in questo documento danno per scontato che tutte le violazioni delle regole non siano intenzionali. Se un arbitro ritiene che la violazione di una regola sia intenzionale, devono essere applicate le penalità previste per barare incluse nella condotta antisportiva. Il team del Gioco Organizzato Pokémon ritiene che barare sia una delle infrazioni peggiori che un giocatore possa commettere nel corso di un evento e che situazioni del genere vanno gestite con decisione.

## 2.1. Assegnazione di penalità diverse da quelle consigliate

---

Le penalità per le infrazioni sono semplici raccomandazioni, pertanto possono essere aggravate o alleggerite a seconda delle circostanze, le quali possono includere considerazioni come a che punto è stato rivelato l'errore oppure con quanta facilità sarà possibile ammendare l'azione corrispondente. I professori dovranno tenere a mente che talvolta un errore può essere dovuto alla mancanza di esperienza o all'imbarazzo dovuto alla partecipazione a un evento competitivo, per cui può essere opportuno assegnare ai giocatori più piccoli o con meno esperienza più **avvertimenti** prima di arrivare a un'**ammonizione**. Questi sono alcuni dei fattori che un professore deve prendere in considerazione prima di decidere che grado di penalità assegnare.

L'ultima decisione su quale penalità vada assegnata a un giocatore, e in quale momento, è riservata al capo arbitro dell'evento. L'organizzatore e gli altri arbitri possono assegnare penalità, ma devono sempre parlare con il capo arbitro per poter assegnare penalità più gravi di un'**ammonizione**. Tutti gli **avvertimenti** e le **ammonizioni** assegnati dagli arbitri e dall'organizzatore devono essere riferiti al capo arbitro dell'evento, che è tenuto a comunicare tutte le penalità superiori all'**avvertimento** al team del Gioco Organizzato Pokémon.

## 3. Infrazioni ripetute

Nel caso in cui un giocatore ripeta un'infrazione o non corregga il suo comportamento dopo aver ricevuto una penalità, l'arbitro o l'organizzatore dovrebbe aumentare il livello di penalità per ogni infrazione successiva, per ribadire ulteriormente al giocatore in errore la necessità di giocare secondo le regole. Ciò porta all'assegnazione di una penalità maggiore di quella suggerita per una certa infrazione.

In generale, è sufficiente aumentare la penalità di un grado per ogni ripetizione di un'infrazione. Ciò significa che alla quarta penalità, un errore originariamente penalizzato con un **avvertimento** riceverà una **partita persa**. In alcuni casi, è appropriato aumentare la penalità di più gradi. Nei casi di gioco lento, per esempio, può essere consigliabile aumentare la penalità prima che in altri casi.

Gli arbitri e gli organizzatori devono capire che un torneo non è un evento a sé stante. Se un giocatore ha già compiuto lo stesso tipo di infrazione molte volte durante vari tornei, è giusto partire da una penalità più alta di quella raccomandata in questo documento. Per esempio, un giocatore che è stato punito molte volte con una penalità minore di condotta antisportiva negli ultimi eventi dovrebbe ricevere come prima penalità - anziché un **avvertimento** -

un'**ammonizione** o una penalità di **doppia carta Premio**.

## 4. Infrazioni multiple

I giocatori che commettono più tipi di infrazioni durante il corso di un evento di solito sono semplicemente disinformati: gli eventi competitivi possono intimorire, c'è molto da imparare sulle procedure, l'etichetta di comportamento e il fair play. Per molti dei nostri giocatori di giovane età può anche diventare snervante competere per i premi, pertanto dovrebbe essere sempre data loro occasione di apprendere più informazioni sul gioco e sul programma Play! Pokémon.

Detto ciò, è anche importante riconoscere che alcuni giocatori tentano di ottenere vantaggi aggiuntivi nei tornei commettendo diversi errori *senza farlo apposta*. Questi giocatori dovrebbero essere dissuasi dal proseguire con questo genere di comportamento.

In poche parole, la decisione se aumentare la penalità assegnata a un giocatore che ha commesso in precedenza una diversa infrazione viene lasciata al professore. Per i giocatori più piccoli o con meno esperienza è necessaria maggiore attenzione e al primo errore solo in rari casi dovrebbe essere assegnata una **partita persa**, anche se il giocatore ha commesso altre infrazioni durante l'evento.

## 5. Infrazioni non segnalate

È responsabilità di ciascun giocatore assicurarsi che sia lui che il suo avversario stiano giocando secondo le regole del gioco e del torneo. Se un giocatore commette un errore di gioco, un errore procedurale o di altro tipo ed entrambi i giocatori non si accorgono dell'errore, l'arbitro e l'organizzatore non possono essere ritenuti responsabili per le decisioni di gioco prese dopo l'errore o cambiare il risultato della partita.

## 6. Segnalare le penalità al team del Gioco Organizzato Pokémon

Non è necessario segnalare semplici **avvertimenti** al team del Gioco Organizzato Pokémon, a cui dovranno invece essere comunicate le penalità dall'**ammonizione** in su. Il team del Gioco Organizzato Pokémon tiene traccia di tutte le penalità commesse da ciascun giocatore, per distinguere la ripetizione intenzionale di infrazioni da azioni non intenzionali e per determinare se sia necessario prendere delle decisioni a lungo termine.

Qualsiasi penalità da comunicare deve essere riportata entro sette giorni dalla data dell'evento a questo indirizzo: [playercoordinator@pokemon.com](mailto:playercoordinator@pokemon.com). Il modulo necessario

(*Clipboard Penalty Sheet*, al momento in inglese) si trova nella sezione regole e risorse sul sito Pokémon ufficiale.

Se il modulo non dovesse essere disponibile, bisogna inviare all'indirizzo [playercoordinator@pokemon.com](mailto:playercoordinator@pokemon.com) le seguenti informazioni:

- ④ Numero autorizzazione del torneo;
- ④ ID Giocatore e nomi dei relativi giocatori;
- ④ ID Giocatore e nome dell'arbitro che ha assegnato la penalità;
- ④ Una descrizione dettagliata degli avvenimenti principali dell'evento, fino alle infrazioni commesse, il responso degli arbitri e dell'organizzatore dell'evento, oltre che l'eventuale reazione dei giocatori coinvolti.

In caso di squalifica, è inoltre responsabilità del capo arbitro consegnare al team del Gioco Organizzato Pokémon 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. Tipologie di penalità

Il seguente elenco descrive dettagliatamente i vari livelli di penalità in ordine di gravità. Solo il team del Gioco Organizzato Pokémon è autorizzato ad aggiungere o modificare le penalità di seguito riportate.

Va fatto notare che le azioni intraprese da un arbitro nel tentativo di correggere l'andamento di una partita sono qualcosa di distinto da qualsiasi forma di penalità.

Gli organizzatori e gli arbitri non possono assegnare penalità diverse da quelle riportate qui sotto.

### 7.1. Avvertimento

---

L'**avvertimento** è la penalità più semplice. In pratica, l'arbitro o l'organizzatore che assegna l'**avvertimento** sta semplicemente indicando al giocatore che ha commesso un'azione errata. L'**avvertimento** dovrebbe essere seguito da una spiegazione al giocatore della procedura corretta e questi deve essere avvertito che la ripetizione di tale infrazione porterà a penalità maggiori.

## 7.2. Ammonizione

---

L'**ammonizione** è simile all'**avvertimento** poiché sono entrambe penalità minori. La differenza sta nel fatto che le **ammonizioni** devono essere riportate al team del Gioco Organizzato Pokémon dal capo arbitro o dall'organizzatore dell'evento nel corso del quale sono state commesse le infrazioni. Se giocatori giovani o con poca esperienza commettono di nuovo un'infrazione penalizzata la prima volta con un **avvertimento**, un secondo **avvertimento** è la penalità più indicata, ma al terzo errore dovrebbe essere assegnata un'**ammonizione**. Gli arbitri devono sempre usare buon senso nell'aumentare una penalità nella categoria Junior, poiché spesso questo gruppo è ancora in fase di apprendimento del gioco.

Dopo aver assegnato un'**ammonizione**, il professore dovrebbe assicurarsi che il giocatore sia a conoscenza delle regole e delle procedure appropriate, come indicato nelle regole dei tornei Play! Pokémon. Il giocatore dovrebbe essere avvisato che un errore ripetuto può portare a una penalità **doppia carta Premio** o **partita persa**.

## 7.3. Doppia carta Premio

---

La penalità **doppia carta Premio** viene utilizzata quando è stato commesso un errore che influenza significativamente l'andamento di gioco e non c'è un modo chiaro di risolvere il problema oppure quando è stata già assegnata un'**ammonizione** e una penalità **quadrupla carta Premio** risulterebbe troppo dura. Quando viene assegnata una penalità **doppia carta Premio**, l'arbitro informa il giocatore che non ha commesso l'errore che, per vincere la partita, questi dovrà prendere due carte in meno rispetto al numero totale di carte Premio previste dal formato di gioco (ad esempio la partita viene vinta con due carte Premio rimanenti).

Se, al momento dell'assegnazione della penalità, il giocatore che non ha commesso l'errore ha soltanto una o due carte Premio rimanenti, la partita è terminata e questi vince la partita. Il giocatore che ha commesso l'errore non può rifiutare di attenersi alle regole della penalità.

## 7.4. Quadrupla carta Premio

---

La penalità **quadrupla carta Premio** viene utilizzata quando viene compiuto un errore che ha un forte impatto sull'andamento di gioco e non c'è un modo chiaro di risolvere il problema, ma la penalità **partita persa** sarebbe un provvedimento troppo duro. Quando viene assegnata una penalità **quadrupla carta Premio**, un arbitro informa il giocatore che non ha commesso l'errore che, per vincere la partita, questi dovrà prendere quattro carte in meno rispetto al numero totale di carte Premio previste dal formato di gioco (ad esempio la partita viene vinta con quattro carte Premio rimanenti).



Se, al momento dell'assegnazione della penalità, il giocatore che non ha commesso l'errore ha soltanto quattro o meno carte Premio rimanenti, la partita è terminata e questi vince la partita. Il giocatore che ha commesso l'errore non può rifiutare di attenersi alle regole della penalità.

## Nota

---

*In seguito all'assegnazione di una penalità doppia o quadrupla carta Premio, i professori dovranno fornire una nota scritta (foglio di penalità carta Premio) per ricordare ai giocatori di seguire le direttive della penalità durante tutto il corso della partita. Il foglio di penalità carta Premio dovrà essere firmato e riconsegnato insieme ai fogli risultati alla conclusione dell'incontro.*

## 7.5. Sconfitta

---

La penalità **partita persa** viene generalmente usata quando viene compiuto un errore che ha un forte impatto sull'andamento di gioco, al punto che il gioco è irrimediabilmente compromesso e non è possibile proseguire. Questa penalità viene anche usata per altri errori procedurali maggiori o altri problemi.

Quando viene assegnata la penalità **partita persa** durante una sfida in corso, la partita viene registrata come persa per il giocatore che riceve la penalità. In casi estremi in cui ci siano stati errori significativi da parte di entrambi i giocatori, la penalità di **partita persa** può essere assegnata contemporaneamente a entrambi i giocatori. Una partita terminata in questo modo non viene considerata un pareggio, ma registrata come partita senza vincitori.

Se questa penalità viene assegnata tra un round e l'altro, verrà applicata alla partita successiva di quel giocatore.

## 7.6. Squalifica

---

La **squalifica** rappresenta la penalità più grave assegnabile in un torneo, pertanto dovrebbe essere utilizzata solo in casi estremi, quando le azioni di un giocatore (intenzionali o meno) hanno un impatto significativo e decisamente negativo sull'integrità delle operazioni dell'intero evento. I giocatori che subiscono questa penalità vengono eliminati dal torneo e non possono ricevere premi. È importante che l'espulsione dal torneo sia effettuata in maniera tale da non attirare l'attenzione, da non esacerbare gli animi o prolungarsi più del necessario.

Le tempistiche di squalifica di un giocatore hanno queste conseguenze sullo svolgimento del torneo:

- ⦿ Se un giocatore viene squalificato dopo la presentazione degli abbinamenti o durante un incontro in corso, al giocatore viene assegnata una sconfitta per quel round, dopodiché viene rimosso dall'evento.
- ⦿ Se un giocatore viene squalificato dopo il termine di un suo incontro ma prima della presentazione degli abbinamenti per il turno successivo, il giocatore viene semplicemente rimosso dall'evento.
- ⦿ Se un giocatore viene squalificato durante la sfida al top della fase a eliminazione diretta, il giocatore viene rimosso dall'evento e il suo avversario riceve una vittoria a tavolino per quel round.

Se il comportamento del giocatore lo rende necessario, gli si può richiedere di abbandonare anche il luogo del torneo. Al giocatore che riceve la penalità deve essere dato il tempo di recuperare tutte le sue cose e di accordarsi con gli altri giocatori con cui ha viaggiato.

## 8. Tipologie di infrazioni

Ci sono vari generi di infrazioni e ognuna dovrebbe essere considerata differentemente in base all'età e al livello di esperienza dei giocatori coinvolti.

Per ogni infrazione sono elencate due penalità. La penalità di livello 1 è la prima penalità da assegnare a un giocatore che commetta una delle infrazioni sottoelencate in un evento come una Sfida di lega, una Coppa di lega o un evento prerelease o in un normale torneo in un negozio. La penalità di livello 2 dovrebbe essere assegnata a eventi come i Campionati Regionali, gli eventi speciali, i Campionati Internazionali e i Campionati Mondiali, poiché i giocatori in tali eventi devono essere a un livello di gioco superiore.

### 8.1. Errore nelle meccaniche di gioco

---

Questa infrazione include errori di gioco generici compiuti nel corso della partita. Questi errori hanno uno scarso impatto sul gioco o possono portare a un'interruzione improvvisa. Identifichiamo tre livelli di errori e le penalità appropriate per ciascuno di essi.

#### 8.1.1. Minore

---

Penalità di partenza consigliata: **Ammonizione**

Questi errori hanno scarsi effetti sul gioco e possono spesso essere risolti senza particolare sforzo. Nella maggior parte dei casi, dovrebbero essere assegnate più penalità di partenza

prima di aumentarne la gravità e la penalità massima da assegnare dovrebbe essere una penalità **doppia carta Premio**.

Esempi di errore minore nelle meccaniche di gioco:

- ⦿ Prendere una carta e aggiungerla alla tua mano senza mostrarla all'avversario quando la carta richiede di farlo.
- ⦿ Non disporre le carte Premio all'inizio del gioco e scoprirlo dopo tre o più ricerche nel mazzo.
- ⦿ Dimenticare di mettere una carta Aiuto nella pila degli scarti dopo che è stata giocata.
- ⦿ Annunciare un attacco senza avere il giusto quantitativo di Energia assegnata.
- ⦿ Dimenticare di lanciare la moneta per un Pokémon bruciato tra un turno e l'altro.
- ⦿ Scoprire inavvertitamente la carta in cima al proprio mazzo o una delle proprie carte Premio.

### 8.1.2. Maggiore

---

Penalità di partenza consigliate: **Ammonizione** (livello 1)/**Doppia carta Premio** (livello 2)

Quando lo stato di gioco è stato irreversibilmente confuso a causa di errori di gioco, è appropriato assegnare una penalità di livello maggiore. Le penalità per errori maggiori nelle meccaniche di gioco sono anche indicate per errori minori nelle meccaniche di gioco che hanno lasciato il gioco troppo confuso per essere corretto.

In aggiunta alla penalità assegnata al giocatore in errore, può essere assegnato un **avvertimento** all'avversario del giocatore per non aver seguito con attenzione l'andamento del gioco e le regole.

Esempi di errore maggiore nelle meccaniche di gioco:

- ⦿ Giocare più di una carta Energia in un turno senza l'uso di un effetto che lo permetta.
- ⦿ Pescare una carta in più.\*
- ⦿ Mischiare il proprio mazzo durante il gioco senza l'uso dell'effetto di una carta.
- ⦿ Non mischiare a sufficienza il proprio mazzo.
- ⦿ Non disporre le carte Premio all'inizio del gioco e scoprirlo dopo una ricerca nel mazzo.\*\*
- ⦿ Prendere una carta Premio senza aver messo KO un Pokémon.

- ⦿ Prendere troppe carte Premio dopo aver messo KO un Pokémon.
- ⦿ Dimenticare di mettere i segnalini danno su un Pokémon dovuti a effetti obbligatori, come l'avvelenamento.
- ⦿ Usare un'abilità quando una carta ne impedisce l'utilizzo.

*\* Il modo consigliato per risolvere questo errore è di svelare la carta (o le carte) in questione così che l'avversario possa vederla e rimischiarla nel mazzo. Se viene pescata più di una carta, può essere opportuno aumentare la penalità.*

*\*\* Se sono già state fatte due ricerche, la penalità iniziale può essere aumentata di un grado.*

### 8.1.3. Grave

---

Penalità di partenza consigliata: **Partita persa**

In alcuni casi, può verificarsi un errore di gioco che rovina irrimediabilmente l'andamento del gioco. In questi casi, non c'è modo per giocatori o arbitri di ritornare al punto del gioco in cui si è verificato l'errore.

In aggiunta alla penalità assegnata al giocatore in errore, può essere assegnata un'**ammonizione** all'avversario del giocatore per non aver seguito con attenzione l'andamento del gioco e le regole.

Esempi di errore grave nelle meccaniche di gioco:

- ⦿ Non disporre le carte Premio all'inizio del gioco e scoprirlo dopo tre o più ricerche nel mazzo.
- ⦿ Mischiare la propria mano nel mazzo senza l'uso dell'effetto di una carta.
- ⦿ Mischiare le proprie carte Premio nel mazzo senza l'uso dell'effetto di una carta.
- ⦿ Mischiare la propria pila degli scarti nel mazzo senza l'uso dell'effetto di una carta.
- ⦿ Rimuovere le proprie carte prima che entrambi i giocatori siano d'accordo sul vincitore.

## 8.2. Carte segnate

---

Le carte del mazzo di un giocatore chiaramente distinguibili dalle altre sono considerate "segnate". Una carta può essere considerata segnata a causa di una moltitudine di condizioni.

Poiché le carte segnate possono permettere al giocatore di sapere quale sarà la prossima carta a essere pescata, il contenuto del proprio mazzo o la posizione di una certa carta nel mazzo, le carte segnate non possono essere ammesse nei mazzi dei giocatori di un evento autorizzato del GCC Pokémon. Se il problema viene rilevato durante un controllo mazzi precedente all'inizio dell'evento, questi errori possono essere corretti senza assegnare delle penalità.

Pur considerando la gravità delle penalità da assegnare in base al vantaggio, lo staff del torneo dovrebbe prendere in considerazione sia i segni su carte o bustine protettive, sia la tipologia di carte su cui sono presenti i segni. Ad esempio, in presenza di cinque carte diverse nel mazzo di un giocatore segnate a causa della lunghezza delle buste, è ragionevole assumere che sia stato ottenuto un vantaggio non particolarmente importante, poiché la conoscenza di quali carte sono presenti in quelle buste fornisce un vantaggio limitato. Tuttavia, se nello stesso esempio tutte le carte hanno una meccanica simile, ad esempio permettono al giocatore di individuare un Pokémon nel proprio mazzo, è possibile che sia stato tratto un vantaggio significativo, per cui va assegnata una penalità maggiore.

Se viene richiesto a un giocatore di sostituire le bustine protettive del proprio mazzo a causa di problemi dello stesso, il giocatore dovrebbe rimischiare accuratamente il proprio mazzo prima di sostituire le bustine protettive. In presenza di un problema con le nuove bustine passato inosservato, rimischiare bene il mazzo ridurrà comunque il rischio di individuare sistematicità nell'ordine delle carte. I giocatori sono sempre responsabili della condizione delle carte e delle bustine protettive del proprio mazzo, anche in presenza di problemi non individuati precedentemente durante i controlli dei mazzi da parte dello staff dell'evento.

### 8.2.1. Minore

---

Penalità di partenza consigliate: **Avvertimento** (livello 1)/**Ammonizione** (livello 2)

Questa penalità deve essere applicata in presenza di carte segnate, ma solo nel caso in cui non sia possibile riscontrare un approccio sistematico. Se dovesse esserci sistematicità nelle carte segnate, è appropriato passare alla penalità di livello superiore.

In genere, per risolvere il problema, basta mettere le carte segnate in bustine protettive o sostituire le bustine protettive segnate. Carte e bustine protettive segnate dovranno essere sostituite senza interrompere il gioco.

Esempi di carte segnate che richiedono una penalità minore:

- ☉ Due Energie base, un Pikachu, una Caramella Rara e una Pozione riportano l'impronta di un dito sull'estremità inferiore della bustina protettiva. La combinazione delle carte in questione non crea una sistematicità in grado di donare un vantaggio significativo al giocatore.

- 🕒 Le bustine protettive di un giocatore sono consumate e usurate in punti e modalità diverse, il che potrebbe aiutare il giocatore a capire di quali carte si tratta con un'occhiata veloce.
- 🕒 Svariate carte del giocatore sono versioni olografiche parallele, il che porta le carte a essere leggermente piegate nell'area centrale. Anche se le carte sono distinguibili in quanto olografiche parallele, c'è abbastanza varietà nelle carte piegate da non rilevare alcuna sistematicità.

## 8.2.2. Maggiore

---

Penalità di partenza consigliate: **Quadrupla carta Premio** (livello 1)/**Partita persa**(livello 2)

Questa penalità va applicata a un giocatore che ha carte o bustine segnate ed è evidente una premeditazione chiara e riconoscibile. Poiché la possibilità che un giocatore tragga vantaggio da questa situazione è molto alta, le penalità associate a questa categoria sono più severe.

Per accertarsi dell'intenzionalità dei segni o dell'utilizzo di segni accidentali per trarne vantaggio intenzionalmente nel gioco, può essere necessaria un'analisi approfondita. Se dovesse verificarsi una di queste due condizioni, la penalità può essere aggravata alle penalità previste per barare incluse nella condotta antisportiva.

In genere, per risolvere il problema, basta mettere le carte segnate in bustine protettive o sostituire le bustine protettive segnate. Carte e bustine protettive segnate dovranno essere sostituite senza interrompere il gioco.

Esempi di carte segnate che richiedono una penalità maggiore:

- 🕒 Tutti i Pokémon Base del mazzo di un giocatore sono versioni olografiche parallele, il che porta le carte a essere leggermente piegate nell'area centrale. Ciò crea una sistematicità che permette al giocatore di individuare un Pokémon Base quando le carte sono a faccia in giù.
- 🕒 Una carta nel mazzo di un giocatore è danneggiata in modo tale da creare un segno visibile sulla sua bustina, permettendo così al giocatore di identificarla facilmente mentre è a faccia in giù.
- 🕒 Le bustine protettive contenenti tutte le carte Energia speciale nel mazzo di un giocatore sono leggermente più lunghe rispetto al resto delle bustine protettive.

## 8.3. Problemi relativi al mazzo

---

Questa sezione serve da riferimento per tutti i problemi relativi agli elenchi dei mazzi e ai mazzi stessi non validi scoperti durante un torneo. L'elenco del mazzo di un giocatore è la mappa del suo mazzo. È importante che il mazzo di ogni giocatore corrisponda al relativo elenco in qualsiasi momento del torneo. Ci sono quattro categorie generali di problemi relativi al mazzo, come descritto qui di seguito.

Quali penalità assegnare in tali casi può dipendere da quando l'infrazione viene scoperta.

Per esempio, se il problema del mazzo, o dell'elenco, viene rilevato durante un controllo mazzi precedente all'inizio dell'evento, questi errori possono essere corretti senza assegnare delle penalità. A quel punto, infatti, il mazzo e l'elenco non sono ancora stati registrati e il giocatore può apportare tutte le modifiche che desidera per renderli validi.

Se il problema nel mazzo o nell'elenco viene scoperto durante un incontro, deve essere assegnata una penalità di **partita persa**. Le modifiche che il giocatore può apportare sono limitate, come descritto di seguito.

Se nell'elenco delle carte non è chiaro il contenuto del mazzo (usando un'abbreviazione non chiara senza numero di collezione, per esempio), allora verrà assegnata la penalità descritta qui di seguito, una volta che gli arbitri hanno determinato quali carte sarebbero dovute essere elencate. Se questo viene scoperto durante una partita, saranno applicate le regole relative alla tempistica sopra indicate.

In tutti i casi, è importante che il mazzo o l'elenco non validi siano corretti appena possibile. Al giocatore va spiegato perché il mazzo o l'elenco non sono validi e deve essere il giocatore stesso a cambiare le carte del proprio mazzo. Tali modifiche devono essere verificate dal capo arbitro o dall'organizzatore di quell'evento.

I giocatori sono sempre responsabili della verifica della validità del contenuto del mazzo e dell'elenco, anche se allo staff dell'evento dovessero essere sfuggiti dei problemi durante i controlli precedenti.

I punti dal 8.3.1 al 8.3.4 danno per scontato che i problemi del mazzo vengano scoperti dopo l'inizio dell'evento.

### 8.3.1. Elenco del mazzo non valido e mazzo valido

---

Penalità di partenza consigliata: **Partita persa**

Se il mazzo di un giocatore risponde alle limitazioni del formato e alle regole di costruzione, ma non l'elenco del mazzo, esso dovrà essere reso valido sostituendo le carte non valide con carte Energia base a scelta del giocatore, se necessario. Il mazzo deve essere corretto di conseguenza.

Prima di assegnare una penalità, l'arbitro deve sempre considerare attentamente il vantaggio creato dall'errore in questione. Ad esempio, se l'abbreviazione del set o il numero di collezione mancano o non sono chiari, la penalità di partenza può diminuire qualora sia possibile riconoscere la carta in questione dalle altre informazioni presenti nell'elenco del mazzo, come nel caso in cui manchi il numero di collezione per la carta Raichu di *Sole e Luna - Legami Inossidabili* ed è noto che in quella espansione ci sia solo una carta con quel nome.

Esempi di problemi relativi al mazzo (elenco del mazzo non valido e mazzo valido):

- ⦿ L'elenco del mazzo contiene cinque copie dell'Energia Plasma, mentre il mazzo ne contiene quattro. La quinta copia dell'Energia Plasma nell'elenco del mazzo sarà sostituita da una carta Energia base. Il mazzo sarà poi modificato per farlo corrispondere all'elenco.
- ⦿ L'elenco del mazzo contiene più o di 60 carte, mentre il mazzo contiene esattamente 60 carte. In questo caso, ogni carta non inclusa nell'elenco deve essere rimossa dal mazzo.
- ⦿ L'elenco del mazzo contiene meno di 60 carte, ma il mazzo contiene esattamente 60 carte. In questo caso, verranno inserite delle carte Energia base nell'elenco del mazzo fino a raggiungere 60 carte. Il mazzo sarà poi modificato per farlo corrispondere all'elenco.

### 8.3.2. Elenco del mazzo valido e mazzo non valido

---

Penalità di partenza consigliata: **Partita persa**

Se l'elenco del mazzo di un giocatore adempie alle limitazioni del formato e alle regole di costruzione, mentre il mazzo no, le carte non valide devono essere tolte dal mazzo, che deve essere modificato per poter corrispondere all'elenco. Il capo arbitro deve considerare attentamente quali vantaggi, se ce ne sono, sono stati tratti dal mazzo non valido. Se il capo arbitro ritiene che il vantaggio sia stato considerevole, può essere necessario aumentare la penalità.

Può essere fatta un'eccezione nel caso in cui le carte siano state semplicemente smarrite. Può accadere, per esempio, che un giocatore e il suo avversario nella partita precedente stessero usando bustine protettive simili o identiche, e questo abbia creato confusione, o che delle carte siano rimaste incastrate nel portamazzo del giocatore, o che delle carte siano cadute a terra. Se le carte vengono ritrovate, o se il giocatore può fornire una carta identica a quella mancante per sostituirla, il giocatore può continuare a giocare senza modificare mazzo o elenco. Se non si riesce a trovare e il giocatore non riesce a fornire una carta identica, la carta mancante deve essere sostituita con una carta Energia base a scelta del giocatore,



mentre l'elenco del mazzo deve essere modificato di conseguenza. In ogni caso, va assegnata la penalità.

Esempi di problemi relativi al mazzo (elenco del mazzo valido e mazzo non valido):

- ☉ L'elenco del mazzo contiene 60 carte, incluse quattro copie di Professor Kukui, mentre il mazzo contiene 59 carte e solo tre copie di Professor Kukui. In questo caso, il giocatore può aggiungere una copia di Professor Kukui al suo mazzo. Se il giocatore non ne ha uno, deve aggiungere una carta Energia base. L'elenco del mazzo deve quindi essere modificato di conseguenza.
- ☉ In un evento standard, l'elenco del mazzo contiene due copie dell'Electivire dell'espansione *Sole e Luna – Tuoni Perduti* (72/214), mentre il mazzo contiene due copie dell'Electivire dell'espansione *XY - Colpi Furiosi* (30/111). In questo caso, le carte non valide vanno tolte dal mazzo e il mazzo va modificato in modo da corrispondere all'elenco delle carte. Se il giocatore non ha le carte valide, deve aggiungere carte Energia base. L'elenco del mazzo deve quindi essere modificato di conseguenza.
- ☉ Il mazzo del giocatore contiene carte straniere come delineato nelle regole dei tornei Pokémon. In questo caso, qualsiasi carta straniera va sostituita con una versione in lingua locale, se possibile. Se ciò non è possibile, le carte vanno tolte dal mazzo e sostituite con carte Energia base. L'elenco del mazzo deve quindi essere modificato di conseguenza.

### 8.3.3. Elenco del mazzo non valido e mazzo non valido

---

Penalità di partenza consigliata: **Partita persa**

Occasionalmente, un giocatore può presentarsi con mazzo ed elenco non validi, poiché non adempiono alle limitazioni di formato o alle regole di costruzione del mazzo. In tali casi, sia il mazzo che l'elenco devono essere modificati per rendere il mazzo valido per l'evento. Tutte le carte non valide devono essere sostituite con carte Energia base a scelta del giocatore e l'elenco deve essere aggiornato di conseguenza.

Come per il caso precedente, il capo arbitro deve considerare attentamente quali vantaggi, se ce ne sono, sono stati tratti dal mazzo non valido. Se il capo arbitro ritiene che il vantaggio sia stato considerevole o che l'errore non possa essere risolto durante l'incontro, può essere necessario aumentare la penalità.

Esempi di problemi relativi al mazzo (elenco del mazzo non valido e mazzo non valido):

- ☉ Sia il mazzo sia l'elenco contengono cinque copie di Energia Incolore doppia, in violazione del limite di quattro copie.
- ☉ Sia il mazzo sia l'elenco contengono più o meno di 60 carte.

- ☹ In un evento standard, sia l'elenco sia il mazzo contengono quattro Dark Ampharos (*EX Team Rocket Returns*, 2/109) (in inglese).

### 8.3.4. Elenco del mazzo valido e mazzo valido

---

Penalità di partenza consigliata: **Doppia carta Premio**

Occasionalmente, un giocatore può presentarsi con mazzo ed elenco validi per limitazioni di formato o per regole di costruzione del mazzo, ma i due non coincidono. Poiché il contenuto dell'elenco del mazzo ha sempre priorità sul mazzo stesso, il giocatore deve modificare il proprio mazzo per farlo coincidere con l'elenco. Se il giocatore non può fornire le carte contenute nell'elenco del mazzo, le carte mancanti devono essere sostituite con carte Energia base a scelta del giocatore, mentre l'elenco del mazzo deve essere modificato di conseguenza.

Come per le categorie precedenti, il capo arbitro deve considerare attentamente quali vantaggi, se ce ne sono, sono stati tratti da questo errore. Se il capo arbitro ritiene che il vantaggio sia stato considerevole o che l'errore non possa essere risolto durante l'incontro, può essere necessario aumentare la penalità.

Esempi di problemi relativi al mazzo (elenco del mazzo valido e mazzo valido):

- ☹ Il mazzo di un giocatore contiene quattro carte Energia Lotta, mentre l'elenco del mazzo contiene quattro carte Energia Vigore.
- ☹ Il mazzo di un giocatore contiene quattro Snorlax dell'espansione *XY - Destini Incrociati* (77/124), mentre l'elenco del mazzo contiene due Snorlax dell'espansione *XY - Destini Incrociati* (77/124) e due Snorlax dell'espansione *Generazioni* (58/83).
- ☹ Il mazzo di un giocatore contiene tre Ultra Ball e due Elisir Max, mentre l'elenco del mazzo contiene due Ultra Ball e tre Elisir Max.
- ☹ In un evento illimitato, l'elenco del mazzo contiene quattro copie di Torchic dell'espansione *EX Rubino & Zaffiro* (73/109), mentre il mazzo contiene quattro copie dello stesso Pokémon, nella stessa espansione, ma con un numero diverso (74/109).

## 8.4. Ritmo di gioco

---

Il ritmo di una partita del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon dovrebbe essere moderato e vivace e a ogni giocatore dovrebbe essere concessa circa la metà del tempo a disposizione

per un incontro. Nel caso in cui un giocatore modifichi il proprio ritmo di gioco a causa della pressione sostenuta, gli arbitri dovrebbero verificare le variazioni del ritmo dei turni e applicare delle correzioni dove necessario.

In generale, sono appropriati i seguenti limiti di tempo per le varie azioni di gioco.

I tempi indicati sono solo delle linee guida generali; i giocatori che cercano di sfruttare nel turno ogni secondo ammesso da questa tempistica stanno quasi certamente cercando di rallentare il gioco, pertanto dovrebbero essere soggetti alle penalità di condotta antisportiva.

- ⌚ Compiere le azioni di una carta o di un attacco: 15 secondi
- ⌚ Mischiare e disporre le carte, inizio incontro: 2 minuti
- ⌚ Mischiare e cercare nel mazzo, durante l'incontro: 15 secondi
- ⌚ Iniziare il turno dopo l'annuncio di "fine del turno" dell'avversario: 5 secondi
- ⌚ Considerare la posizione di gioco prima di giocare una carta: 10 secondi

I tempi sopraindicati comprendono anche il tempo dedicato a prendere appunti; per esempio, se un giocatore vuole prendere nota su una ricerca mazzo durante l'incontro, deve farlo nei 15 secondi previsti per questa azione.

### 8.4.1. Gioco lento

---

Penalità di partenza consigliata: **Ammonizione**

I giocatori devono giocare in maniera tale da mantenere un certo ritmo di gioco, a prescindere dalla complessità della situazione. Un giocatore che impiega troppo tempo per prendere decisioni di gioco corre il rischio di porre il suo avversario in svantaggio a causa dei limiti di tempo di un round. In aggiunta alle penalità consigliate, l'arbitro può assegnare un'estensione di tempo per bilanciare lo svantaggio.

Le penalità da gioco lento devono aumentare a penalità di **doppia carta Premio** dopo il primo avvertimento, ma non dovrebbero mai andare oltre una penalità di **doppia carta Premio**.

Esempi di ritmo di gioco lento:

- ⌚ Impiegare troppo tempo nel decidere a quale Pokémon assegnare una carta Energia.
- ⌚ Impiegare troppo tempo nel decidere quale Pokémon Base prendere dal mazzo in conseguenza dell'uso di una carta Poké Ball.
- ⌚ Contare o cercare nel mazzo o pila degli scarti propria o dell'avversario più di una volta in poco tempo.

- ☹ Continuare a cercare nel proprio mazzo, mano o pila degli scarti durante lo svolgimento dell'effetto di una carta.
- ☹ Provare a partecipare in conversazioni che interferiscano con i tempi di gioco.

## 8.4.2. Gioco frettoloso

---

Penalità di partenza consigliata: **Ammonizione**

Per gioco frettoloso si intende un giocatore che cerca di far giocare l'avversario più velocemente. Ciò può causare la perdita di concentrazione dell'avversario e facilita la possibilità di compiere errori. Il gioco frettoloso è spesso la conseguenza del gioco lento dell'avversario, ma può anche verificarsi quando un giocatore vuole giocare prima possibile il suo turno successivo. Fare continuamente in modo che l'avversario giochi in modo frettoloso può essere considerato condotta antisportiva se l'arbitro decide che un giocatore sta usando questo metodo per intimidire o distrarre il proprio avversario.

Esempi di ritmo di gioco frettoloso:

- ☹ Durante il turno dell'avversario, mettere la mano vicino al proprio mazzo a indicare che si è pronti a pescare una carta e iniziare il proprio turno.
- ☹ Mettere la mano sopra o vicino al proprio Pokémon attivo preparandosi a scartarlo prima che l'avversario abbia avuto modo di annunciare l'attacco che lo manderà KO.
- ☹ Brontolare o commentare nervosamente le azioni dell'avversario.
- ☹ Accelerare l'attacco dell'avversario, mettendo i segnalini danno sul proprio Pokémon prima che l'avversario annunci l'attacco che vuole usare o l'ammontare totale del danno inflitto al proprio Pokémon.

## 8.5. Errore procedurale

---

Un giocatore che compie un errore nello svolgimento di un evento, come comunicare un risultato sbagliato, giocare contro l'avversario sbagliato, non avvisare un arbitro o l'organizzatore che sta abbandonando l'evento o altri errori simili, deve essere notificato delle regole procedurali degli eventi Play! Pokémon. Come per gli errori nelle meccaniche di gioco o altre infrazioni accidentali, questa notifica comporta in genere un avvertimento. Ripetere la stessa infrazione porta all'aumento della penalità.

### 8.5.1. Minore

---

Penalità di partenza consigliata: **Avvertimento**

Questa categoria copre errori marginali che non hanno un grosso impatto sullo svolgimento dell'evento. Se la situazione può essere corretta prima di qualsiasi ritardo o interruzione, la correzione deve essere sempre effettuata e non può essere assegnata una penalità superiore a un **avvertimento** la prima volta. Se la situazione non viene segnalata prima di ritardi o distorsioni, la prima penalità dovrebbe essere un'**ammonizione**.

Esempi di errore procedurale minore:

- ⦿ Dimenticare di firmare il foglio dei risultati.
- ⦿ Entrare in aree riservate allo staff.
- ⦿ Interrompere lo staff durante gli annunci ai giocatori o durante una decisione di gioco.

### 8.5.2. Maggiore

---

Penalità di partenza consigliata: **Ammonizione**

Talvolta, gli errori possono avere un forte impatto sullo svolgimento di un torneo. Alcuni possono causare forti ritardi nella tempistica di un evento, altri possono causare inconvenienti agli altri giocatori. In casi estremi, la penalità per questo tipo di infrazioni può essere aggravata a **partita persa** per la prima volta.

Esempi di errore procedurale maggiore:

- ⦿ Compilare in maniera errata il foglio dei risultati.
- ⦿ Presentarsi in ritardo all'incontro (meno di 5 minuti).
- ⦿ Non avere segnalini per le condizioni speciali, se il proprio mazzo infligge tali condizioni.
- ⦿ Non avere segnalini danno per tenere traccia del danno sui propri Pokémon.

### 8.5.3. Grave

---

Penalità di partenza consigliata: **Partita persa**

Questa categoria è solitamente riservata a infrazioni con un impatto significativo sull'evento, oppure che risultano nella violazione del protocollo di un evento.

Esempi di errore procedurale grave:

- ⚙ Comunicare in maniera errata il risultato di un incontro.
- ⚙ Presentarsi in ritardo all'incontro (5 minuti o più).
- ⚙ Non comunicare la decisione di abbandonare l'evento prima di lasciare la sede di gioco (questa penalità deve essere assegnata comunque, che il giocatore sia presente per riceverla o meno).
- ⚙ Giocare contro l'avversario sbagliato (in questo caso, riceve la penalità il giocatore seduto al tavolo sbagliato).

## 8.6. Condotta non sportiva

Questa categoria di penalità include le azioni non appropriate che un giocatore o uno spettatore può compiere durante un evento. Si presume che le azioni siano intenzionali. Un giocatore non deve essere necessariamente coinvolto in un incontro per ricevere una penalità per condotta antisportiva. È chiaro che giocatori e spettatori devono divertirsi durante un torneo, ma devono anche ricordare che le loro azioni possono avere un impatto negativo sugli altri partecipanti.

### 8.6.1. Minore

---

Penalità di partenza consigliata: **Ammonizione**

Dai giocatori ci si aspetta un comportamento rispettoso verso tutti gli astanti e tutto lo staff di un evento Pokémon. Ai giocatori che non si comportano correttamente è necessario ricordare il comportamento corretto tramite l'assegnazione di una penalità. Le infrazioni di questa categoria non hanno un impatto sullo svolgimento di un evento.

Esempi di condotta antisportiva minore:

- ⚙ Usare un linguaggio offensivo nell'area del torneo.
- ⚙ Lasciare piccole quantità di rifiuti nell'area del torneo.
- ⚙ Fare gli scalmanati.
- ⚙ Toccare o spostare continuamente le carte dell'avversario senza permesso.
- ⚙ Disturbare un incontro in corso.

### 8.6.2. Maggiore

---

Penalità di partenza consigliata: **Partita persa**

Dai giocatori ci si aspetta un comportamento rispettoso verso tutti gli astanti e tutto lo staff di un evento Pokémon. Ai giocatori che non si comportano correttamente è necessario ricordare il comportamento corretto tramite l'assegnazione di una penalità. Le infrazioni di questa categoria hanno un impatto diretto sullo svolgimento di un evento o causano un certo grado di stress emotivo nelle altre persone.

Esempi di condotta antisportiva maggiore:

- ⊗ Lasciare grandi quantità di rifiuti nell'area del torneo.
- ⊗ Non rispettare le istruzioni dettate dallo staff dell'evento.
- ⊗ Cercare di vincere con metodi poco ortodossi o dettare delle regole.
- ⊗ Tentare di alterare un incontro tramite intimidazione o distrazione.
- ⊗ Rifiutarsi di firmare il foglio dei risultati.
- ⊗ Effettuare azioni valide ma senza effetto alcuno sull'incontro in corso per alterare il tempo restante dell'incontro.
- ⊗ Giocare lentamente per alterare il tempo restante dell'incontro.

### 8.6.3. Grave

---

Penalità di partenza consigliata: **Squalifica**

Dai giocatori ci si aspetta un comportamento rispettoso verso tutti gli astanti e tutto lo staff di un evento Pokémon. Ai giocatori che non si comportano correttamente è necessario ricordare il comportamento corretto tramite l'assegnazione di una penalità. Le infrazioni di questa categoria hanno un impatto grave sullo svolgimento di un evento o sull'integrità, causano un forte grado di stress emotivo nelle altre persone o portano a scontri fisici.

Esempi di condotta antisportiva grave:

- ⊗ Danni all'area del torneo.
- ⊗ Determinare il risultato di un incontro con metodi casuali tramite corruzione o coercizione, o altri metodi o giochi di sorteggio.
- ⊗ Aggressione fisica.
- ⊗ Ricorso a imprecazioni o minacce fisiche allo staff dell'evento.

- 🚫 Furto.
- 🚫 Ricorso a insulti.

#### 8.6.4. Barare

---

Penalità di partenza consigliata: **Squalifica**

I giocatori che commettono intenzionalmente delle infrazioni desiderano ottenere un vantaggio ingiustificato sugli altri giocatori. Il capo arbitro deve considerare attentamente se un'infrazione è stata o meno intenzionale prima di applicare questa penalità. Se il capo arbitro ritiene che un'infrazione non sia stata intenzionale, questa penalità non va applicata.

Esempi di condotta antisportiva con tentativo di barare:

- 🚫 Pescare una carta in più.
- 🚫 Prendere carte dalla pila degli scarti e aggiungerle a quelle in mano o nel mazzo.
- 🚫 Offrire compensi all'avversario per vincere l'incontro.
- 🚫 Alterare i risultati di un incontro dopo la sua conclusione.
- 🚫 Giocare con carte segnate.
- 🚫 Mentire allo staff dell'evento.
- 🚫 Modificare arbitrariamente il numero di segnalini danno o le condizioni speciali presenti su un qualsiasi Pokémon in gioco.
- 🚫 Utilizzare azioni di gioco non valide per portare l'avversario a compiere errori.
- 🚫 Provare a manipolare un risultato casuale.
- 🚫 Ordinare le carte all'interno del proprio mazzo.

## 9. Conseguenze permanenti

I giocatori che commettono continuamente determinate infrazioni in una serie di eventi o commettono un numero tale di infrazioni in un singolo evento da essere squalificati, riceveranno una penalità permanente.

Il team del Gioco Organizzato Pokémon, l'unica autorità autorizzata ad assegnare ai giocatori penalità che si estendano su più eventi, richiede che vengano comunicate tutte le penalità assegnate a partire dal livello di **ammonizione**, così da assicurarsi che le penalità permanenti



vengano assegnate equamente e solo quando necessario.

## 10. Sospensione

Il team del Gioco Organizzato Pokémon può sospendere i giocatori che disturbano continuamente gli altri giocatori o gli eventi a cui partecipano. In questi casi, i giocatori verranno avvertiti e i loro nomi e ID Giocatore verranno comunicati agli organizzatori.

I giocatori sospesi non possono partecipare a nessun evento Play! Pokémon in veste di spettatori, giocatori, arbitri, organizzatori o volontari. Se un giocatore sospeso tenta di disturbare un evento provando a parteciparvi e rifiutandosi di abbandonare l'evento, l'avvenimento deve essere comunicato al team del Gioco Organizzato Pokémon e può portare all'estensione della sospensione in corso.

## 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 Pokémon ufficiale](#).

### 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.