



Gioco di Carte Collezionabili

Regole e formati

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 formati dei tornei del GCC Pokémon

Indice

| | | |
|--------|--|----|
| 1. | Introduzione | 4 |
| 2. | Carte | 4 |
| 2.1. | Definizione | 4 |
| 2.2. | Interpretazione | 4 |
| 2.3. | Nuove espansioni del GCC Pokémon | 4 |
| 2.4. | Ristampe | 5 |
| 2.5. | Entrata in vigore delle carte | 5 |
| 2.6. | Carte false | 5 |
| 2.7. | Carte proxy | 5 |
| 2.8. | Carte in lingue straniere | 6 |
| 2.9. | Carte autografate | 7 |
| 2.10. | Carte con dorso diverso | 7 |
| 2.11. | Carte non autorizzate | 7 |
| 3. | Bustine protettive | 7 |
| 4. | Area di gioco | 9 |
| 4.1. | Carte in gioco | 9 |
| 4.2. | Carte in mano | 9 |
| 4.3. | Carte girate | 10 |
| 4.4. | Segnalini | 10 |
| 4.5. | Monete e dadi | 10 |
| 4.5.1. | Monete | 10 |
| 4.5.2. | Dadi | 11 |
| 4.6. | Tabellone di gioco | 11 |
| 4.7. | Morra cinese | 12 |
| 5. | Registrazione del mazzo | 12 |
| 6. | Controllo del mazzo | 13 |
| 7. | Mischiare le carte | 14 |
| 8. | Limiti di tempo | 15 |
| 8.1. | Limiti di tempo prima del gioco | 15 |
| 8.2. | Limiti di tempo durante il gioco | 15 |
| 8.3. | Limiti di tempo degli incontri | 15 |

| | | |
|--------------|--|----|
| 9. | Determinazione dell'esito di un incontro | 15 |
| 9.1. | Partite di spareggio | 16 |
| 9.2. | Determinazione dell'esito di un incontro con round alla svizzera..... | 16 |
| 9.2.1. | Allo scadere del turno | 16 |
| 9.2.2. | A sfida singola | 17 |
| 9.2.3. | Al meglio delle tre partite | 17 |
| 9.3. | Determinazione dell'esito di un incontro con round a eliminazione diretta..... | 18 |
| 9.3.1. | Allo scadere del turno | 18 |
| 9.3.2. | A sfida singola | 19 |
| 9.3.3. | Al meglio delle tre partite | 20 |
| 10. | Determinare chi inizia a giocare in un incontro al meglio di tre | 21 |
| 11. | Formati standard..... | 22 |
| 11.1. | Costruito | 22 |
| 11.2. | Limitato | 22 |
| 11.2.1. | Mazzo sigillato..... | 23 |
| 11.2.2. | Estrazione busta..... | 23 |
| 12. | Regole di costruzione del mazzo | 24 |
| 13. | Formati autorizzati | 24 |
| 13.1. | Formato standard | 24 |
| 13.1.1. | Carte non autorizzate nel formato standard | 25 |
| 13.2. | Formato esteso | 25 |
| 13.2.1. | Carte non autorizzate nel formato esteso | 26 |
| 13.3. | Formato illimitato | 26 |
| Appendice A. | Aggiornamenti..... | 27 |

1. Introduzione

Questo documento contiene le regole dei tornei del Gioco di Carte Collezionabili (GCC) Pokémon. Tutti gli astanti ai tornei Play! Pokémon sono tenuti a rispettare le regole descritte nelle relative sezioni.

2. Carte

I giocatori possono usare nei loro mazzi solo carte ammesse nel formato del torneo a cui stanno prendendo parte. Durante tornei a formato limitato i giocatori possono includere solamente le carte fornite loro dall'organizzatore del torneo.

I giocatori devono assicurarsi che le carte non siano segnate in alcun modo. Una carta è considerata segnata se è in qualsiasi modo identificabile senza vederne la faccia, inclusi graffi, pieghe, scolorimento e così via. Se le carte di un giocatore sono inserite in bustine protettive, tali bustine sono considerate parte integrante della carta, quindi la carta deve essere esaminata all'interno della bustina per determinare se sia da considerarsi segnata.

Il capo arbitro è l'autorità decisiva per determinare se una carta o una bustina protettiva del mazzo di un giocatore è da considerarsi segnata.

2.1. Definizione

Una carta è definita dalla traduzione italiana della stessa.

2.2. Interpretazione

Il capo arbitro è l'autorità decisiva sulle questioni di interpretazione delle carte e delle regole del torneo. Scelte e domande relative al testo di una carta o alla sua funzionalità per le carte in lingua straniera sono fatte basandosi sulle versioni della stessa carta in inglese.

2.3. Nuove espansioni del GCC Pokémon

Le espansioni sono di solito pubblicate secondo un calendario regolare, con circa quattro nuove espansioni per anno civile. Le carte di ogni nuova espansione diventeranno valide il secondo venerdì successivo alla data di pubblicazione nel mercato statunitense. Le carte promozionali che si trovano nei set e nelle collezioni del GCC Pokémon invece diventeranno valide il primo o il terzo venerdì successivo alla pubblicazione del prodotto nel mercato statunitense. Questa data di validità torneistica è la stessa a livello mondiale e può essere

verificata visitando la pagina [Entrata in vigore delle carte promozionali del GCC Pokémon](#) aggiornata mensilmente.

2.4. Ristampe

A volte, alcune carte apparse in espansioni precedenti vengono ristampate in una nuova espansione. Se il testo di tali carte è funzionalmente identico a quello delle loro versioni precedenti, esse saranno valide. Anche le carte per le quali sono stati pubblicati degli errata-corrigé (Pozione, Caramella Rara, ecc.) sono valide.

2.5. Entrata in vigore delle carte

Di regola, le carte non possono essere usate nei tornei autorizzati fino alla data in cui la relativa espansione diventa valida per i tornei (capitolo 13.1). Le carte ristampate, tuttavia, costituiscono un'eccezione a questa regola.

Una carta che venisse ristampata in un'espansione che non è ancora valida per i tornei potrà essere usata immediatamente negli eventi autorizzati, a patto che rispetti i seguenti requisiti:

- ☉ Sia facilmente identificabile quale carta ristampata.
- ☉ Una versione precedente della stessa carta sia attualmente valida per il formato del torneo al quale si sta partecipando.

Ciò può presentare un problema in genere solo nel caso in cui la carta ristampata presenti una nuova illustrazione, anche se altri fattori possono concorrere a creare una situazione simile.

I giocatori che non sono sicuri se una data carta rientri nel caso sopra descritto devono consultare il capo arbitro prima dell'inizio del torneo.

2.6. Carte false

Negli eventi Play! Pokémon possono essere usate solo carte originali del GCC Pokémon. Carte false, riprodotte o contraffatte devono essere rimosse dai mazzi dei giocatori prima dell'inizio del torneo.

2.7. Carte proxy

Le carte proxy fabbricate dai giocatori sono considerate carte false e devono essere sempre trattate come tali. I giocatori devono assicurarsi che tutte le carte nel proprio mazzo siano in buone condizioni prima di partecipare a un evento, in modo da evitare che una carta sia dichiarata segnata.

Se una carta viene danneggiata durante il torneo in modo da poter essere considerata segnata, un arbitro può creare una carta proxy che funga da sostituta di quella carta per tutto il resto del torneo. La carta danneggiata deve essere tenuta come riferimento mentre la carta proxy è tenuta in gioco. In alternativa, se un giocatore ha un'altra copia della stessa carta disponibile, può semplicemente sostituire la carta danneggiata con la copia intatta.

In alcuni casi, la carta può essere danneggiata a causa di un errore di produzione. I giocatori dovrebbero cercare di evitare di usare queste carte, ma a volte ciò non è possibile. Se l'arbitro ritiene che ciò crei una situazione di carta segnata, può crearne una che funga da sostituta per tutto il resto del torneo. La carta danneggiata deve essere tenuta come riferimento mentre la carta proxy è tenuta in gioco.

2.8. Carte in lingue straniere

I giocatori possono usare solo carte nelle lingue autorizzate nei paesi in cui giocano.

La lista che segue definisce quali lingue sono da considerarsi ufficiali in una determinata regione. Qualsiasi altra lingua non presente in questa lista sarà considerata straniera in quella regione.

| Area di punteggio | Paese | Lingue ufficiali |
|-------------------|-----------------------|--|
| America del Nord | Stati Uniti | Inglese |
| America del Nord | Canada | Inglese, francese |
| America Latina | Messico | Inglese, spagnolo |
| America Latina | Altri paesi | Inglese, portoghese, spagnolo |
| Europa | Tutti i paesi | Inglese, francese, tedesco, italiano, portoghese, spagnolo |
| Oceania | Tailandia | Inglese, thailandese |
| Oceania | Tutti gli altri paesi | Inglese |
| Russia | Russia | Inglese, russo |
| Sudafrica | Sudafrica | Inglese |
| — | Giappone | Giapponese |
| — | Corea | Coreano |

Ai giocatori non è consentito l'uso di carte straniere negli eventi premier, fatte le seguenti eccezioni: ai Campionati Internazionali e Mondiali del GCC Pokémon, e nei relativi eventi secondari, a prescindere dal paese ospitante, i giocatori possono sempre usare sia le carte in inglese che le carte in una qualsiasi delle lingue ufficiali del mercato di provenienza.

2.9. Carte autografate

Le carte segnate con penne, pennarelli o altro non sono ammesse negli eventi autorizzati. Ciò include anche le carte autografate.

2.10. Carte con dorso diverso

Solo carte con il dorso tipico del GCC Pokémon nella lingua del mercato di provenienza sono ammesse nei tornei Play! Pokémon e tutte le carte di un mazzo devono sempre avere lo stesso dorso. Le carte stampate con un dorso diverso non possono essere usate nei tornei Play! Pokémon, anche se inserite in bustine protettive opache.

2.11. Carte non autorizzate

Alcune carte presentano la scritta NOT TOURNAMENT LEGAL (non autorizzate nei tornei, NdR). Tali carte non sono autorizzate nei tornei Play! Pokémon.

3. Bustine protettive

Si possono usare bustine protettive nei tornei Play! Pokémon, a patto di rispettare le seguenti regole:

- 🌀 Tutte le bustine di un mazzo devono avere lo stesso colore, stato, dimensione e qualità.
- 🌀 La parte anteriore delle bustine deve essere trasparente, pulita e priva di disegni, ologrammi e segni che possano nascondere il testo sulla carta.
- 🌀 Le bustine coprono completamente la carta, senza lasciarne fuori neanche una piccola parte.
- 🌀 Le bustine non possono essere lucide al punto tale da riflettere le carte rimaste nel mazzo.

- ☉ È accettabile un certo livello di lucidità delle bustine. Ad esempio, queste sono ammesse se un giocatore riesce a identificare il tipo di carta, come per esempio distinguere tra le diverse illustrazioni delle carte Pokémon, Energia e Allenatore. In ogni caso, giocatori e arbitri dovranno prestare particolare attenzione per evitare che ciò si trasformi in un vantaggio.
- ☉ Non sono ammesse bustine con superficie a specchio che rifletta la carta sopra. Ad esempio, se un giocatore può identificare esattamente una carta usando il riflesso della bustina della carta sottostante, tali bustine non sono ammesse.
- ☉ Ogni bustina protettiva deve contenere una sola carta.
- ☉ L'uso di bustine con qualsiasi genere d'illustrazione o disegno sul retro è severamente proibito in qualsiasi evento premier, salvo che non si tratti di bustine ufficiali Pokémon, con lo stesso colore lungo tutti e quattro i lati della bustina.
- ☉ I giocatori possono usare bustine protettive all'interno o all'esterno delle consuete bustine protettive a patto che rispondano ai requisiti di queste ultime e non creino una situazione di carta segnata. L'uso di bustine protettive all'interno o all'esterno delle consuete bustine protettive non dovrà pregiudicare lo spessore del mazzo a un livello tale da rendere impossibile al giocatore rimischiare il proprio mazzo senza bisogno di aiuto.

Nota

Il capo arbitro ha l'ultima parola sulla decisione di ammettere o meno un tipo di bustina protettiva a un determinato evento. Sono severamente proibite bustine con illustrazioni inappropriate (come stabilito dal capo arbitro).

Invitiamo tutti i giocatori a usare buon senso nella selezione delle bustine protettive da usare per i propri mazzi.

Il team del Gioco Organizzato consiglia vivamente l'uso di bustine protettive dotate di retro opaco. La mancanza di bustine protettive o l'uso di bustine trasparenti può rendere chiaramente visibili eventuali imperfezioni presenti sul retro delle carte e questo può generare una situazione di carta segnata. Consulta le linee guida sulle penalità del GCC Pokémon per ulteriori informazioni sulle carte segnate e sulle penalità associate.

Nota

I giocatori devono assicurarsi che le carte non siano segnate in alcun modo. Una carta è considerata segnata se è in qualsiasi modo identificabile senza vederne la faccia, inclusi graffi, pieghe, scolorimento e così via. I giocatori devono inoltre assicurarsi che le proprie bustine rimangano accettabili per tutto il corso dell'evento, non solo durante il controllo iniziale dei mazzi.

4. Area di gioco

Nell'intento di mantenere il gioco il più trasparente possibile, il team del Gioco Organizzato Pokémon ha tracciato le seguenti regole sulla gestione dell'area di gioco.

4.1. Carte in gioco

Le carte in gioco devono essere sistemate in maniera tale da risultare ordinate, chiare e visibili agli avversari e agli arbitri. Ecco alcune linee guida per la sistemazione delle carte:

- ☉ Il mazzo deve essere orientato da nord a sud e con i lati corti delle carte rivolti verso i giocatori. L'apertura delle bustine protettive deve essere rivolta verso l'avversario.
- ☉ Ogni giocatore può avere una sola pila degli scarti; alcune carte nella pila degli scarti possono essere leggermente ruotate per renderle più visibili.
- ☉ Le carte Premio devono essere separate l'una dall'altra, così che i giocatori e lo staff possano vedere in qualsiasi momento con una sola occhiata quante carte Premio rimangono a ogni giocatore. Le carte Premio devono trovarsi nella parte opposta del campo di gioco rispetto a dove si trovano mazzo e pila degli scarti del giocatore.
- ☉ Le carte nell'area perduta del giocatore devono trovarsi in una pila ordinata, in modo da non interferire con le altre carte in gioco.
- ☉ Tutte le carte Energia devono essere allineate nella stessa direzione sotto i Pokémon in gioco e devono essere sempre visibili.
- ☉ I Pokémon in panchina devono essere sufficientemente distanziati l'uno dall'altro e dal Pokémon attivo, in modo che sia ben chiaro quali carte sono assegnate a ogni Pokémon.
- ☉ Le carte Oggetto Pokémon devono essere chiaramente assegnate e scartate come descritto nel testo della carta.
- ☉ Le carte Stadio devono essere messe tra i Pokémon attivi dei due giocatori, così che siano visibili da entrambi i giocatori.
- ☉ I segnalini danno devono essere sistemati sull'illustrazione della carta, in modo da non ostacolare la lettura del testo della carta.

4.2. Carte in mano

Per evitare possibili scorrettezze, i giocatori devono tenere le carte al di sopra della superficie del tavolo in ogni momento.

4.3. Carte girate

Se una carta deve essere girata come previsto dal gioco per indicare uno specifico effetto, questa va girata di 90 o 180 gradi, in base alle regole del gioco.

4.4. Segnalini

I giocatori devono avere i segnalini per segnare i danni sui Pokémon in gioco e i segnalini per indicare le condizioni speciali e altre azioni di gioco.

Un arbitro può vietare l'utilizzo di segnalini che possano causare confusione riguardo all'andamento del gioco o che siano offensivi in qualsiasi maniera.

4.5. Monete e dadi

I giocatori possono usare monete o dadi durante un incontro del GCC Pokémon. Possono anche utilizzare quelli dell'avversario.

Un capo arbitro può rifiutare l'uso di monete o dadi che non rispondano ai criteri sotto indicati.

4.5.1. Monete

Qualsiasi moneta rilasciata con i prodotti del GCC Pokémon, da *EX Rubino & Zaffiro* in poi, è da considerarsi equa e imparziale.

Qualsiasi altra moneta (come le monete della valuta locale) portata da un giocatore deve essere approvata da entrambi i giocatori. I giocatori devono considerare se la moneta in questione è abbastanza leggera da non danneggiare o segnare le carte, e se testa e croce siano facilmente distinguibili.

- ☉ Quando viene lanciata, la moneta deve essere all'altezza delle spalle e deve ruotare almeno tre volte in aria prima di cadere sul tavolo.
- ☉ La moneta deve cadere in posizione più orizzontale possibile sul tavolo. Se i giocatori non riescono ad accordarsi sul risultato del lancio, è possibile chiamare un arbitro per determinare se sia valido o se sia necessario ripetere il lancio.
- ☉ I lanci di moneta che terminano fuori dall'area di gioco (giù dal tavolo o nell'area di gioco di altri giocatori) sono considerati non validi e devono essere ripetuti.
- ☉ Quando entrambi i giocatori sono d'accordo sul risultato di un lancio, questo viene considerato definitivo e non può essere ripetuto.

- ☉ Una volta che un arbitro dichiara che il risultato è finale, non si può più ripetere il lancio.

4.5.2. Dadi

È consentito l'uso di dadi a sei facce, tale dado deve avere forma cubica e ogni faccia deve avere la stessa area delle altre.

- ☉ Il dado deve avere angoli ben arrotondati, così da poter rotolare agevolmente nell'area di gioco.
- ☉ Il dado deve essere di dimensioni tali da poter essere chiaramente letto da giocatori e arbitri. Ciò include dimensioni, lettere o numeri sul dado.
- ☉ Un lato del dado può avere incisioni personalizzate al posto dell'uno o del sei, a condizione che tutti i dadi personalizzati di un giocatore siano identici ed entrambi i giocatori approvino l'uso di tale dado.
- ☉ I numeri o puntini sulle facce opposte del dado, se sommati, devono avere come risultato sette (l'uno deve essere sulla faccia opposta del sei). Per i lati personalizzati si utilizzano i numeri sostituiti per determinare che la somma dei lati opposti dia sette.
- ☉ I dadi usati devono essere trasparenti o traslucidi.

Quando effettua un lancio, il giocatore deve agitare il dado tenendolo nella coppa aperta della mano, in modo che entrambi i giocatori possano vedere il dado rimbalzare nella mano del giocatore. Il dado deve quindi essere lanciato sul tavolo in maniera da rimbalzare più volte prima di fermarsi. In alternativa, il dado può essere lanciato in aria partendo dall'altezza della spalla, in modo da ruotare almeno tre volte prima di cadere.

I dadi usati come monete devono essere diversi per dimensione, colore o scritte dai dadi usati come segnalini danno dai giocatori.

4.6. Tabellone di gioco

Ai giocatori è consentito l'uso di un tabellone di gioco durante gli eventi Pokémon autorizzati. Tutte le illustrazioni sui tabelloni di gioco devono essere compatibili con il contesto per famiglie che caratterizza il torneo.

Nota

Il capo arbitro ha l'ultima parola sulla decisione di ammettere o meno un tipo tabellone di gioco a un determinato evento. Sono severamente proibiti tabelloni di gioco considerati

inappropriati dal capo arbitro.

4.7. Morra cinese

Alcune carte possono richiedere ai giocatori di determinare il risultato dell'azione della carta giocando a morra cinese. Per un'esperienza di gioco uniforme, i giocatori devono usare i seguenti metodi per determinare il vincitore della morra cinese:

- ⦿ I giocatori devono guardarsi negli occhi per evitare che un giocatore possa vedere in anticipo il risultato avversario.
- ⦿ Entrambi i giocatori devono chiudere la mano a pugno, tenendo l'altra mano aperta e a palmo in su. Entrambi i giocatori battono i pugni sul palmo aperto in contemporanea, quattro volte, mostrando il loro risultato tra sasso/carta/forbice alla quarta battuta.
- ⦿ Sasso batte forbice, carta batte sasso e forbice batte carta.
- ⦿ Entrambi i giocatori devono essere d'accordo sull'esito prima di muovere le mani.

In caso di pareggio, entrambi i giocatori ripetono la morra fino a quando non viene decretato un vincitore.

Se un giocatore non è a proprio agio nell'uso dei gesti standard della morra cinese, questi può usare tre carte come sostituzione. Ogni carta deve indicare chiaramente sasso, carta o forbice nel testo. Ogni carta può avere un solo risultato scritto e devono essere presenti tre carte. I giocatori mostreranno la carta che hanno selezionato (sasso, carta o forbice) contemporaneamente al loro avversario.

Non ci sono altri metodi sostitutivi per i gesti della morra cinese.

5. Registrazione del mazzo

Il mazzo deve essere registrato prima del primo round del torneo. Tutti i giocatori devono seguire la stessa procedura che consiste nell'elencare l'esatto contenuto del proprio mazzo (anche le carte non usate, in caso di eventi a formato limitato). Per facilitare il compito dello staff del torneo, i giocatori sono tenuti a ordinare le carte nel mazzo esattamente come indicato nell'elenco che consegnano prima della registrazione. Tali elenchi possono essere usati in seguito dall'organizzatore del torneo e dagli arbitri per verificare che il mazzo non sia stato modificato durante il torneo, per cui i giocatori devono assicurarsi dell'accuratezza e precisione del proprio elenco. L'indicazione del numero di collezione e del nome per intero di

ogni carta sono ottimi metodi per assicurarsi che il proprio elenco sia chiaro e accurato. Ai giocatori non è permesso modificare i propri mazzi in alcun modo durante il torneo.

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

6. Controllo del mazzo

I mazzi vengono controllati in tutti gli eventi premier. Per tutti i tornei, inclusi gli eventi premier, il team del Gioco Organizzato Pokémon raccomanda che nel corso del torneo vengano compiuti controlli su almeno il 10% dei mazzi.

Sia che il controllo avvenga all'inizio del torneo, o tra un round e l'altro, ai giocatori verrà richiesto di mettere le carte del proprio mazzo nello stesso ordine dell'elenco, per velocizzare le operazioni di controllo. I giocatori sono tenuti a soddisfare tale richiesta laddove si verifichi. Durante il controllo del mazzo, lo staff del torneo deve verificare i seguenti aspetti:

- 🕒 **Leggibilità:** se l'elenco del mazzo è difficile da leggere, potrà essere chiesto al giocatore di riscriverlo. Bisogna prestare particolare attenzione alla leggibilità della data di nascita e dell'ID Giocatore. Abbreviazioni dubbie del nome di una carta devono essere chiarite riportando, per esempio, il numero di collezione nel proprio elenco.
- 🕒 **Bustine:** le bustine protettive non devono presentare alcun segno. Le bustine rovinate, con molti segni o segni ripetuti devono essere immediatamente sostituite. Se i segni vengono scoperti dopo l'inizio del torneo, i controlli verranno effettuati al momento.
- 🕒 **Numero totale di carte:** il numero di carte nel mazzo di un giocatore deve essere appropriato per il formato del torneo. Chi controlla il mazzo deve contare il numero totale di carte prima di verificare il contenuto dello stesso.
- 🕒 **Contenuto del mazzo:** chi controlla il mazzo deve verificare che corrisponda alle carte nell'elenco. Il titolo della carta deve corrispondere all'elenco, sia l'abbreviazione del titolo dell'espansione che il numero di collezione delle carte Pokémon devono essere correttamente elencati.

- ☉ Carte di riferimento: se un giocatore usa una carta proxy approvata dal capo arbitro, chi controlla il mazzo deve chiedere al giocatore di mostrare le relative carte di riferimento. Se il giocatore non è in grado di presentare tali riferimenti, potrà vedersi negato il diritto di partecipare al torneo (se il controllo avviene prima dell'inizio del primo round) oppure riceverà la penalità appropriata.

I giocatori devono mischiare accuratamente il proprio mazzo per garantire che le carte del loro mazzo abbiano un ordine casuale a seguito del controllo mazzo.

7. Mischiare le carte

L'ordine delle carte del mazzo di ogni giocatore deve essere totalmente casuale all'inizio di ogni partita e, se richiesto dall'effetto di una carta, durante il gioco. Per raggiungere un'effettiva casualità, ai giocatori è permesso tagliare, impilare o mischiare in qualsiasi maniera i propri mazzi, fino a quando non siano sicuri che l'ordine delle carte del proprio mazzo sia totalmente casuale. Ciò va compiuto in presenza dell'avversario e in tempi ragionevoli. Bisogna assicurarsi che le carte del mazzo non vengano danneggiate o scoperte mentre vengono mischiate.

Dopo aver mischiato, il mazzo deve essere offerto all'avversario per essere tagliato una volta. Per tagliare il mazzo s'intende creare due differenti pile di carte rimuovendo una parte delle carte dalla cima del mazzo e mettendola sotto la parte rimanente. I giocatori devono fare attenzione a non scoprire nessuna carta dell'avversario quando tagliano il mazzo. Tagliare in più di due pile è considerato mischiare.

Anziché tagliare, l'avversario può scegliere di mischiare il mazzo. La mischiata deve essere veloce e al termine il proprietario del mazzo può tagliarlo una volta come descritto sopra. I giocatori devono prestare attenzione quando mischiano il mazzo dell'avversario, poiché tali carte non sono di loro proprietà. A questo punto, l'ordine delle carte dovrebbe essere casuale a sufficienza per entrambi i giocatori.

Se un giocatore ritiene che l'ordine di uno dei mazzi non sia abbastanza casuale o se non vuole offrire il suo mazzo all'avversario per mischiarlo, deve essere chiamato un arbitro per mischiare il mazzo (o i mazzi) in questione. Nessun giocatore può mischiare o tagliare un mazzo dopo l'arbitro.

Qualsiasi azione, differente dalle azioni di gioco richieste dalle carte giocate, atta a disporre una carta in uno specifico ordine o a rivelare la posizione di una specifica carta nel mazzo compromette la definizione di ordine casuale. Ai giocatori che usano questi metodi di mischiare può essere applicata una penalità per condotta antisportiva come indicato dalle [linee guida sulle penalità](#) del Gioco Organizzato Pokémon.

I giocatori dovrebbero sempre mischiare il mazzo dell'avversario in un evento premier.

8. Limiti di tempo

Lo staff del torneo ha la responsabilità di assicurarsi che l'evento stesso si svolga secondo le tempistiche previste. In quest'ottica, il team del Gioco Organizzato Pokémon ha previsto delle linee guida per i limiti di tempo nei diversi momenti dell'evento.

8.1. Limiti di tempo prima del gioco

Prima di ogni partita, i giocatori hanno due minuti per mischiare il proprio mazzo e presentarlo all'avversario per un'ulteriore mischiata o taglio. Il limite di due minuti comprende anche l'azione di cambiare la propria mano nel caso uno qualsiasi dei due giocatori non abbia Pokémon Base nella mano d'apertura (chiamata anche mano perdente; *take a mulligan* in inglese, NdR). Il round non deve iniziare prima del termine di questi due minuti di tempo a disposizione.

8.2. Limiti di tempo durante il gioco

Qualsiasi azione durante il gioco, come ricercare nel mazzo e mischiare, deve essere portata a termine in un tempo ragionevole. Se un arbitro ritiene che il tempo di ricerca o di mischiata di un giocatore sia ingiustificato, il giocatore sarà soggetto alle decisioni previste nel capitolo riguardante il ritmo di gioco delle [linee guida sulle penalità](#) del Gioco Organizzato Pokémon. Un arbitro può estendere la durata di un incontro nel caso in cui un giocatore stia giocando in maniera particolarmente lenta. Il tempo aggiuntivo concesso deve essere comunicato chiaramente a entrambi i giocatori e registrato immediatamente dall'arbitro.

8.3. Limiti di tempo degli incontri

Ogni incontro a partita singola ha normalmente un tempo minimo di 30 minuti più tre turni negli eventi a formato costruito o di 20 minuti più tre turni nei tornei a formato limitato.

Gli incontri al meglio di tre devono avere un tempo minimo di 50 minuti più tre turni, senza limite di tempo massimo. Il tempo limite specifico per gli incontri di ogni round verrà annunciato dall'organizzatore all'apertura dell'evento.

9. Determinazione dell'esito di un incontro

Nello scenario ottimale, si avrà un vincitore prima della conclusione dell'ultimo turno previsto per l'incontro. Al termine dell'ultimo turno, deve essere comunque determinato un vincitore

senza ritardare eccessivamente lo svolgimento del torneo.

9.1. Partite di spareggio

Se entrambi i giocatori prendono la loro ultima carta Premio (oppure se mandano KO l'ultimo Pokémon del loro avversario) allo stesso tempo e, nel caso in cui nessuna altra condizione di vittoria sia riscontrabile, dovranno allora determinare il vincitore dell'incontro con una partita di spareggio. L'allestimento della partita dovrà avvenire come di consueto, per cui, per esempio, andranno disposte sei carte Premio e occorrerà lanciare la moneta per determinare chi inizierà per primo. Tuttavia, il vincitore della partita di spareggio sarà il primo giocatore a soddisfare una condizione di vittoria e, in una partita di spareggio, essere il primo giocatore ad avere meno carte Premio rispetto all'avversario è considerata una condizione di vittoria.

9.2. Determinazione dell'esito di un incontro con round alla svizzera

9.2.1. Allo scadere del turno

Se il tempo è scaduto durante il turno di un giocatore, quel giocatore può portare a termine il proprio turno. Le azioni tra un turno e l'altro vengono risolte e il successivo turno verrà considerato il turno uno di tre a essere giocato dopo lo scadere del tempo. Se il terzo turno viene completato e c'è un chiaro vincitore, la partita è finita e non si risolvono le altre azioni tra un turno e l'altro.

Se il tempo è scaduto tra un turno e l'altro, tutte le azioni tra un turno e l'altro vengono risolte e il nuovo turno viene considerato il turno uno di tre a essere giocato dopo lo scadere del tempo. Se il terzo turno viene completato e c'è un chiaro vincitore, la partita è finita e non si risolvono le altre azioni tra un turno e l'altro.

Negli incontri al meglio di tre, una partita è considerata iniziata quando è stato determinato il giocatore che inizia per primo. Questa decisione viene presa nella fase di allestimento, quando dovrebbe avvenire il lancio della moneta.

Se un giocatore vince una partita dopo che è stato annunciato lo scadere del tempo, non ne viene iniziata una aggiuntiva, inclusa una partita di spareggio, al fine di completare gli eventuali turni rimasti. Se il tempo è scaduto tra la fine di una partita e l'inizio della prossima, utilizzare le regole del capitolo 9.2.3 per determinare il corso d'azione appropriato.

9.2.2. A sfida singola

Per determinare l'esito di una partita non ancora conclusa al termine del turno finale, vanno utilizzati i seguenti criteri. Appena viene soddisfatto uno dei criteri, viene decretato il vincitore.

1. Se un giocatore è arrivato in ritardo o si è assentato dall'incontro senza il permesso dell'arbitro, per un qualsiasi periodo di tempo durante il round, perde l'incontro. L'arbitro deve essere stato informato di tale assenza prima del termine dell'incontro. Se entrambi i giocatori rientrano in questo caso, questo criterio va ignorato.
2. Se entrambi i giocatori sono arrivati in tempo e non si sono assentati dall'incontro per un qualsiasi periodo di tempo, il risultato sarà un pareggio per entrambi i giocatori.

9.2.3. Al meglio delle tre partite

Per determinare l'esito di un incontro non ancora concluso al termine del turno finale, vanno utilizzati i seguenti criteri. Appena viene soddisfatto uno dei criteri, viene decretato il vincitore.

1. Se un giocatore è arrivato in ritardo o si è assentato dall'incontro senza il permesso dell'arbitro, per un qualsiasi periodo di tempo durante il round, perde l'incontro. L'arbitro deve essere stato informato di tale assenza prima del termine dell'incontro. Se entrambi i giocatori rientrano in questo caso, questo criterio va ignorato.
2. Se entrambi i giocatori sono arrivati in tempo all'incontro e non si sono assentati dalla partita per un qualsiasi periodo di tempo, l'arbitro determina il vincitore della sfida corrente nel seguente modo:

Prima partita:

- ⌚ Se l'ultimo turno termina durante la 1ª partita, il risultato sarà un pareggio.
- ⌚ Se il tempo è scaduto dopo che è stato dichiarato il vincitore della 1ª partita, ma prima che sia stato deciso chi inizierà la 2ª partita, il vincitore della 1ª partita vincerà l'incontro.

Seconda partita:

- ⌚ Se l'ultimo turno termina durante la 2ª partita, il vincitore della 1ª partita vince l'incontro.
- ⌚ Se il tempo è scaduto dopo che il risultato della 2ª partita è stato deciso ma prima che sia stato deciso chi inizia la 3ª partita, il risultato sarà un pareggio.

Terza partita:

- ☉ Se l'ultimo turno termina durante la 3ª partita, il risultato sarà un pareggio.
- ☉ Se il tempo è scaduto dopo che il risultato della 3ª partita è stato deciso ma prima che sia stato deciso chi inizia in una partita di spareggio, il risultato sarà un pareggio.

9.3. Determinazione dell'esito di un incontro con round a eliminazione diretta

9.3.1. Allo scadere del turno

Se il tempo è scaduto durante il turno di un giocatore, quel giocatore può portare a termine il proprio turno. Le azioni tra un turno e l'altro vengono risolte e il successivo turno verrà considerato il turno uno di tre a essere giocato dopo lo scadere del tempo. Se il terzo turno viene completato e c'è un chiaro vincitore, la partita è finita e non si risolvono le altre azioni tra un turno e l'altro.

Se il tempo è scaduto tra un turno e l'altro, tutte le azioni tra un turno e l'altro vengono risolte e il nuovo turno viene considerato il turno uno di tre a essere giocato dopo lo scadere del tempo. Se il terzo turno viene completato e c'è un chiaro vincitore, la partita è finita e non si risolvono le altre azioni tra un turno e l'altro.

Negli incontri al meglio di tre, una partita è considerata iniziata quando è stato determinato il giocatore che inizia per primo. Questa decisione viene presa nella fase di allestimento, quando dovrebbe avvenire il lancio della moneta.

Se un giocatore vince una partita dopo che è stato annunciato lo scadere del tempo, non viene iniziata alcuna partita aggiuntiva, al fine di completare gli eventuali turni rimasti. Se il tempo è scaduto tra la fine di una partita e l'inizio della prossima, utilizzare le regole del capitolo 9.3.3 per determinare il corso d'azione appropriato.

9.3.1.1 Determinare l'esito di una partita nell'impossibilità di raggiungere un risultato

In casi molto rari, i giocatori potrebbero trovarsi in una situazione che non consente la naturale conclusione di una partita senza un intervento esterno, ad esempio quando nessuno dei due mazzi permette di prendere ulteriori carte Premio.

Le partite incomplete non sono valide ai fini della determinazione dei punteggi nei round alla svizzera, ma in quelli a eliminazione diretta deve essere sempre possibile determinare un

vincitore. Solo nei round a eliminazione diretta, si può quindi ricorrere alla seguente soluzione:

1. Il tempo deve essere scaduto, tre turni supplementari devono essere stati completati e il capo arbitro deve aver raggiunto la conclusione che:
 - a. La sequenza innescata è infinita e non può essere interrotta da nessuno dei due giocatori;
 - b. L'intenzione di entrambi i giocatori è di evitare la sconfitta e non quella di prolungare la partita trattenendola in una fase di stallo;
 - c. Se nessuno dei due giocatori abbandona, la partita risulta infinita.
2. Presa la decisione, il capo arbitro mette al corrente i giocatori delle proprie osservazioni. Si giocano ulteriori tre turni e il turno in corso sarà il "turno 0".
3. Se la partita rimane senza un vincitore, i giocatori devono disputare una partita di spareggio. *
4. Se durante la partita di spareggio il capo arbitro constata il ripetersi della situazione, l'esito viene determinato nel modo seguente.
 - a. Presa la decisione, il capo arbitro mette al corrente i giocatori delle proprie osservazioni. Si giocano ulteriori tre turni e il turno in corso sarà il "turno 0".
 - b. A questo punto, il giocatore con il miglior piazzamento nei round alla svizzera verrà dichiarato vincitore della partita e quindi dell'incontro.

** Se il capo arbitro ritiene che la situazione di stallo si ripeterebbe inevitabilmente al punto che giocare una partita di spareggio risulterebbe inutile, è consigliabile saltare questo passaggio e passare direttamente al punto 4b.*

9.3.2. A sfida singola

Per determinare l'esito di una partita non ancora conclusa al termine del turno finale, vanno utilizzati i seguenti criteri. Appena viene soddisfatto uno dei criteri, viene decretato il vincitore.

1. Se un giocatore è arrivato in ritardo o si è assentato dall'incontro senza il permesso dell'arbitro, per un qualsiasi periodo di tempo durante il round, perde l'incontro. L'arbitro deve essere stato informato di tale assenza prima del termine dell'incontro. Se entrambi i giocatori rientrano in questo caso, questo criterio va ignorato.
2. Se entrambi i giocatori sono arrivati in tempo e non si sono assentati dall'incontro per un qualsiasi periodo di tempo, l'arbitro determina il vincitore basandosi sul numero di

carte Premio rimaste a ogni giocatore. Il giocatore con meno carte Premio rimaste vince l'incontro.

3. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di carte Premio rimaste, la partita in corso continua, cominciando da qualsiasi azione tra un turno e l'altro che ha luogo al completamento dell'ultimo turno, se necessario, fino a quando un giocatore avrà meno carte Premio rimaste rispetto all'avversario oppure soddisferà qualsiasi altra condizione di vittoria che risulti nella vittoria indiscutibile della partita in questione.

9.3.3. Al meglio delle tre partite

Per determinare l'esito di un incontro non ancora concluso al termine del turno finale, vanno utilizzati i seguenti criteri. Appena viene soddisfatto uno dei criteri, viene decretato il vincitore.

1. Se un giocatore è arrivato in ritardo o si è assentato dall'incontro senza il permesso dell'arbitro, per un qualsiasi periodo di tempo durante il round, perde l'incontro. L'arbitro deve essere stato informato di tale assenza prima del termine dell'incontro. Se entrambi i giocatori rientrano in questo caso, questo criterio va ignorato.
2. Se entrambi i giocatori sono arrivati in tempo all'incontro e non si sono assentati dalla partita per un qualsiasi periodo di tempo, l'arbitro determina il vincitore della sfida corrente nel seguente modo:

Prima partita:

- ☉ Se l'ultimo turno termina durante la 1ª partita, il giocatore con il minor numero di carte Premio rimaste vince la 1ª partita e l'incontro.
- ☉ Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di carte Premio rimaste, la sfida in corso continua, fino a quando un giocatore ha meno carte Premio rimaste rispetto all'avversario. Il giocatore con il minor numero di carte Premio rimaste è considerato il vincitore della 1ª partita e l'incontro ha quindi termine.
 - Se entrambi i giocatori hanno preso la loro ultima carta Premio (o messo KO l'ultimo Pokémon dell'avversario) contemporaneamente, dovranno allora determinare il vincitore dell'incontro con una partita di spareggio. Il vincitore della partita di spareggio, e di conseguenza della 1ª partita, sarà il primo giocatore a soddisfare una condizione di vittoria e, in una partita di spareggio, essere il primo giocatore ad avere meno carte Premio rispetto all'avversario è considerata una condizione di vittoria.

- ⦿ Se il tempo è scaduto dopo che è stato dichiarato il vincitore della 1ª partita, ma prima che sia stato deciso chi inizierà la 2ª partita, il vincitore della 1ª partita vincerà l'incontro.

Seconda partita:

- ⦿ Se l'ultimo turno termina durante la 2ª partita, il vincitore della 1ª partita vince l'incontro.
- ⦿ Se il tempo è scaduto dopo che è stato dichiarato il vincitore della 2ª partita, ma prima che sia stato deciso chi inizierà la 3ª partita, i giocatori dovranno allora determinare il vincitore dell'incontro con una partita di spareggio.

Terza partita:

- ⦿ Se l'ultimo turno si è concluso durante la 3ª partita, il giocatore con il minor numero di carte Premio rimaste vince la 3ª partita e l'incontro.
- ⦿ Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di carte Premio rimaste, la sfida in corso continua, fino a quando un giocatore ha meno carte Premio rimaste rispetto all'avversario oppure soddisfi qualsiasi altra condizione di vittoria che risulti nella vittoria indiscutibile della partita in questione. In questo caso, sarà quel giocatore a vincere la partita.
 - Se entrambi i giocatori hanno preso la loro ultima carta Premio (o messo KO l'ultimo Pokémon dell'avversario) contemporaneamente, dovranno allora determinare il vincitore dell'incontro con una partita di spareggio. Il vincitore della partita di spareggio, e di conseguenza della 3ª partita, sarà il primo giocatore a prendere una carta Premio.

10. Determinare chi inizia a giocare in un incontro al meglio di tre

Negli incontri al meglio di tre, dopo che una partita è stata completata, chi ha perso stabilisce chi inizierà nella successiva, anziché ricorrere al lancio di una moneta. Questa decisione viene presa nella fase di allestimento, quando dovrebbe avvenire il lancio della moneta.

Formati dei tornei del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon

Il Gioco Organizzato Pokémon supporta una vasta gamma di formati di tornei per gli eventi autorizzati del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon (GCC). Questo capitolo presenta tutti i formati autorizzati e le relative varianti. I tornei che non utilizzano uno di questi formati non sono da considerarsi autorizzati.

11. Formati standard

Tutti i tornei autorizzati del GCC Pokémon usano uno dei seguenti formati: costruito o limitato. Questa sezione descrive le differenze tra i due formati e le possibili varianti.

11.1. Costruito

In un evento a formato costruito, i giocatori si presentano al torneo con un mazzo da 60 carte valide nel formato standard, esteso oppure illimitato (a seconda da quanto annunciato dall'organizzatore al momento della richiesta di approvazione del proprio evento; consulta il punto 13). Le carte utilizzate per costruire il mazzo provengono dalla collezione personale di ogni giocatore.

I mazzi non possono contenere più di quattro copie della stessa carta (fa fede il nome della carta in inglese), con l'eccezione delle carte Energia base. Alcune carte potranno avere delle restrizioni aggiuntive e vengono trattate come eccezioni alla regola delle quattro copie. Gli incontri vengono giocati con sei carte Premio.

11.2. Limitato

In un evento a formato limitato, i giocatori costruiscono i propri mazzi usando solo carte fornite dall'organizzatore. Il mazzo di ciascun giocatore deve contenere sempre esattamente 40 carte. A differenza del formato costruito, in quello limitato i mazzi possono contenere più di quattro copie della stessa carta (fa fede il nome della carta in inglese) con l'eccezione delle carte con particolari limitazioni che appaiono nel testo.

L'organizzatore informerà prima dell'inizio dell'evento se intende fornire ai giocatori carte Energia base.

Gli incontri vengono giocati con quattro carte Premio.

11.2.1. Mazzo sigillato

In un evento con mazzo sigillato, i giocatori ricevono un kit Sfida Strategica o un numero di buste di espansione prestabilito (in genere compreso tra quattro e sei) dall'organizzatore all'inizio dell'evento. Ogni giocatore apre le proprie buste di espansione al segnale dell'organizzatore e costruisce un mazzo di 40 carte, utilizzando solamente quelle carte (incluse quelle contenute nel loro kit Sfida Strategica) e un qualsiasi numero di carte Energia base fornite dall'organizzatore. I giocatori hanno 30 minuti per costruire i loro mazzi.

I giocatori non possono scambiare le carte provenienti dalle loro buste di espansione con gli altri giocatori fino alla fine del torneo. L'organizzatore può richiedere ai giocatori di compilare elenchi dei mazzi, includendo le carte nei loro mazzi e qualsiasi carta non usata. Dopo l'inizio del primo round del torneo, i giocatori non possono modificare il contenuto dei mazzi.

Le buste di espansione fornite in un torneo con mazzo sigillato dovrebbero provenire dalla stessa espansione per assicurare le catene evolutive che potrebbero non essere presenti in altre espansioni.

11.2.2. Estrazione busta

In un evento con estrazione busta, i giocatori ricevono delle buste di espansione dall'organizzatore all'inizio dell'evento (si consigliano da quattro a sei buste per giocatore). I giocatori si dividono in gruppi con lo stesso numero di componenti, senza superare il numero di otto persone per gruppo, e si siedono in cerchio.

Al segnale dell'organizzatore, ogni giocatore apre una busta di espansione senza rivelarne il contenuto agli altri giocatori. Ogni giocatore sceglie quindi una carta dalla propria busta di espansione e la pone di fronte a sé a faccia in giù. Dal momento in cui la carta è stata posta nella pila del giocatore, è considerata scelta e non può essere più sostituita con un'altra carta della busta. I giocatori passano quindi le carte rimanenti, a faccia in giù, alla persona alla propria sinistra. Le carte scelte da ogni giocatore non devono essere rivelate durante il momento di scelta. Ogni giocatore continua a selezionare una carta da quelle che gli sono state passate, fino a che tutte le carte sono state scelte.

Questa procedura va ripetuta per ogni busta di espansione, con il verso di passaggio che si alterna da sinistra a destra ogni volta che viene aperta una nuova busta. Dopo che tutte le buste di espansione sono state aperte e sono state scelte tutte le carte, ogni giocatore costruisce un mazzo di 40 carte, utilizzando solamente quelle carte e un qualsiasi numero di carte Energia base fornite dall'organizzatore. I giocatori hanno 30 minuti per costruire i loro mazzi.

I giocatori non possono scambiare le carte scelte con gli altri giocatori fino alla fine del torneo. L'organizzatore può richiedere ai giocatori di compilare elenchi dei mazzi, includendo

le carte nei loro mazzi e qualsiasi carta non usata. Dopo l'inizio del primo round del torneo, i giocatori non possono modificare il contenuto dei mazzi.

Le buste di espansione fornite in un torneo a formato limitato con estrazione busta dovrebbero provenire dalla stessa espansione per assicurare le catene evolutive che potrebbero non essere presenti in altre espansioni.

12. Regole di costruzione del mazzo

Tutte le carte del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon con il dorso standard del GCC Pokémon rilasciate negli Stati Uniti, incluse le carte promozionali, sono autorizzate nei tornei, salvo diversamente indicato. Le carte dei set da collezione, come i mazzi dei Campionati Mondiali Pokémon, e le carte con la scritta NOT TOURNAMENT LEGAL (non autorizzate nei tornei, NdR) stampata su di esse, non sono ammesse nei tornei. Alcuni eventi specifici possono avere regole restrittive aggiuntive sulle espansioni ammesse.

13. Formati autorizzati

Il programma Play! Pokémon supporta tre formati di gioco autorizzato: standard, esteso e illimitato. Gli eventi autorizzati sono elencati nel sito ufficiale Pokémon e i risultati sono riportati al team del Gioco Organizzato Pokémon al termine degli eventi.

13.1. Formato standard

Questo è il formato di solito usato nei tornei degli eventi Play! Pokémon. Questo formato sarà utilizzato in tutti gli eventi premier, a meno che non venga specificato altrimenti.

Il formato standard per la stagione 2020 conterrà le seguenti espansioni:

- | | |
|---|--|
| ☞ <i>Sole e Luna - Ultraprisma</i> | ☞ <i>Trionfo dei Draghi</i> |
| ☞ <i>Sole e Luna - Apocalisse di Luce</i> | ☞ <i>Sole e Luna - Legami Inossidabili</i> |
| ☞ <i>Sole e Luna - Tempesta Astrale</i> | ☞ <i>Sole e Luna – Sintonia Mentale</i> |
| ☞ <i>Sole e Luna - Tuoni Perduti</i> | ☞ <i>Destino Sfuggente</i> |
| ☞ <i>Sole e Luna - Gioco di Squadra</i> | |

Sole e Luna – Eclissi Cosmica verrà ammessa ai tornei a formato standard il 15 novembre 2019.

Pubblicazioni aggiuntive

- ☉ Carte promozionali stella nera da SM94 in poi
- ☉ *Detective Pikachu*

Ulteriori espansioni diventeranno valide secondo le modalità descritte al punto 2.3 di questo documento.

Con l'eccezione delle carte Energia base e le carte stampate in passato presenti nelle espansioni autorizzate per il formato standard, i giocatori non possono utilizzare carte provenienti dalle espansioni del GCC Pokémon precedenti a *Sole e Luna*. I giocatori che giocano con carte stampate in passato presenti nelle espansioni autorizzate per il formato standard possono utilizzare tali carte a patto che l'effetto descritto sia funzionalmente identico a quello della più recente versione stampata di quelle carte.

13.1.1. Carte non autorizzate nel formato standard

[Visita questo link](#) per informazioni sulle carte non autorizzate nel formato standard.

13.2. Formato esteso

Questo formato sarà utilizzato in vari eventi premier, per cui bisogna assicurarsi di controllare il formato annunciato per ogni evento.

Il formato esteso per la stagione 2019 conterrà le seguenti espansioni:

- | | |
|--|---|
| ☉ <i>Nero e Bianco</i> | ☉ <i>Nero e Bianco - Tesori Leggendarie</i> |
| ☉ <i>Nero e Bianco - Nuove Forze</i> | ☉ <i>XY - Benvenuti a Kalos</i> |
| ☉ <i>Nero e Bianco - Vittorie Regali</i> | ☉ <i>XY</i> |
| ☉ <i>Nero e Bianco - Destini Futuri</i> | ☉ <i>XY - Fuoco Infernale</i> |
| ☉ <i>Nero e Bianco - Esploratori delle Tenebre</i> | ☉ <i>XY - Colpi Furiosi</i> |
| ☉ <i>Tesoro dei Draghi</i> | ☉ <i>XY - Forze Spettrali</i> |
| ☉ <i>Nero e Bianco - Stirpe dei Draghi</i> | ☉ <i>XY - Scontro Primordiale</i> |
| ☉ <i>Nero e Bianco - Confini Varcati</i> | ☉ <i>Doppio Scontro</i> |
| ☉ <i>Nero e Bianco - Uragano Plasma</i> | ☉ <i>XY - Furie Volanti</i> |
| ☉ <i>Nero e Bianco - Glaciazione Plasma</i> | ☉ <i>XY - Antiche Origini</i> |
| ☉ <i>Nero e Bianco - Esplosione Plasma</i> | ☉ <i>XY - Turboblitz</i> |
| | ☉ <i>XY - Turbocrash</i> |

- ☉ *Generazioni*
- ☉ *XY - Destini Incrociati*
- ☉ *XY - Vapori Accesi*
- ☉ *XY - Evoluzioni*
- ☉ *Sole e Luna*
- ☉ *Sole e Luna - Guardiani Nascenti*
- ☉ *Sole e Luna - Ombre Infuocate*
- ☉ *Leggende Iridescenti*
- ☉ *Sole e Luna - Invasione Scarlatta*
- ☉ *Sole e Luna - Ultraprisma*
- ☉ *Sole e Luna - Apocalisse di Luce*
- ☉ *Sole e Luna - Tempesta Astrale*
- ☉ *Sole e Luna - Tuoni Perduti*
- ☉ *Sole e Luna - Gioco di Squadra*
- ☉ *Trionfo dei Draghi*
- ☉ *Sole e Luna - Legami Inossidabili*
- ☉ *Sole e Luna – Sintonia Mentale*
- ☉ *Destino Sfuggente*

Sole e Luna -Eclissi Cosmica verrà ammessa ai tornei a formato esteso il 15 novembre 2019.

Pubblicazioni aggiuntive

- ☉ Collezione McDonald's 2011
- ☉ Collezione McDonald's 2012
- ☉ Collezione McDonald's 2013
- ☉ Collezione McDonald's 2014
- ☉ Collezione McDonald's 2015
- ☉ Collezione McDonald's 2016
- ☉ Trainer kit *Nero e Bianco*
- ☉ Trainer kit *XY*
- ☉ Trainer kit *XY - Bisharp e Wigglytuff*
- ☉ Trainer kit *XY - Latias e Latios*
- ☉ Trainer kit *XY - Pikachu wrestler e Suicune*
- ☉ Trainer kit *Sole e Luna - Lycanroc e Raichu di Alola*
- ☉ Trainer kit *Sole e Luna - Sandslash di Alola e Ninetales di Alola*
- ☉ Carte promozionali stella nera a partire da BW01, da XY01 e da SM01 in su.

Ulteriori espansioni diventeranno valide secondo le modalità descritte al punto 2.3 di questo documento.

Con l'eccezione delle carte Energia base e le carte stampate in passato presenti nelle espansioni autorizzate per il formato standard, i giocatori non possono utilizzare carte provenienti dalle espansioni del GCC Pokémon precedenti a *Nero e Bianco*. I giocatori che giocano con carte stampate in passato presenti nelle espansioni autorizzate per il formato esteso possono utilizzare tali carte a patto che l'effetto descritto sia funzionalmente identico a quello della più recente versione stampata di quelle carte.

13.2.1. Carte non autorizzate nel formato esteso

[Visita questo link](#) per informazioni sulle carte non autorizzate nel formato esteso.

13.3. Formato illimitato

I mazzi per eventi a formato illimitato possono contenere carte da qualsiasi espansione del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon e carte promozionali rilasciate negli Stati Uniti. I giocatori che usano carte ristampate in espansioni successive devono giocare seguendo il testo della versione più recente di quella carta. Le nuove espansioni sono ammesse nelle zone di punteggio due venerdì dopo la data di pubblicazione negli Stati Uniti.

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 |
|----------------|---|--|
| 13.1 e 13.2 | Aggiornamento della lista delle espansioni valide | — |
| Vari | Precisazione | Le carte di ogni nuova espansione diventeranno valide il secondo venerdì successivo alla data di pubblicazione nel mercato statunitense. |