



Linee guida su formati, regole e penalità per i videogiochi

Ultimo aggiornamento: 23 ottobre 2019

NOTA: in caso di discrepanze tra il contenuto della versione in lingua inglese di questo documento e quello di qualunque altra versione, fa fede la versione in lingua inglese.

Linee guida su formati, regole e penalità per i videogiochi Pokémon

Indice

1.	Costruzione della squadra	3
1.1.	Preparazione della Squadra Lotta	3
1.2.	Soprannomi	3
1.3.	Strumenti	3
1.4.	Pokémon	4
2.	Regole relative all'equipaggiamento	4
2.1.	Copie di gioco	4
2.2.	Console	4
2.3.	Aggiornamenti di gioco e del software di sistema	5
2.4.	Uso delle cuffie	5
2.5.	Appunti	6
2.6.	Oggetti nell'area di gioco	6
2.7.	Elenchi della squadra	6
3.	Gli incontri	5
3.1.	Il formato della Lotta in Doppio	5
3.2.	Eventi con registrazione elettronica tramite distribuzione locale	5
3.2.1.	Limiti di tempo delle partite	5
3.2.2.	Limiti di tempo degli incontri	6
3.2.2.1.	Definizione di turno completo	6
3.3.	Eventi con registrazione elettronica tramite QR Code	6
3.3.1.	Limiti di tempo nei tornei con registrazione elettronica tramite QR Code	7
3.4.	Determinazione dell'esito di un incontro	8
3.4.1.	Assegnazione della vittoria allo scadere del tempo	8
3.4.2.	Spareggi degli incontri al meglio di tre partite in round alla svizzera	9
3.4.3.	Spareggi degli incontri al meglio di tre partite in round a eliminazione diretta	10
3.4.4.	Partita secca	12
3.4.5.	Blocco di due console e/o giochi	12
4.	Pokémon modificati	13
4.1.	Pokémon modificati irregolarmente	13
4.2.	Controllo elettronico della squadra	13
4.3.	Controllo manuale della squadra	14

4.4. Segnalazione di modifiche irregolari.....	14
5. Linee guida sulle penalità dei videogiochi Pokémon	14
5.1. Introduzione	14
5.2. Assegnazione delle penalità.....	14
5.2.1. Assegnazione di penalità diverse da quelle consigliate	15
5.2.2. Segnalare le penalità al team del Gioco Organizzato Pokémon.....	15
5.3. Tipologie di penalità nei videogiochi Pokémon	16
5.3.1. Avvertimento.....	16
5.3.2. Ammonizione.....	16
5.3.3. Partita persa	17
5.3.4. Squalifica.....	17
5.4. Tipologie di infrazioni	18
5.4.1. Errore nelle meccaniche di gioco.....	18
5.4.1.1. Minore	18
5.4.1.2. Maggiore	19
5.4.2. Errore di squadra	19
5.4.2.1. Minore	20
5.4.2.2. Maggiore	20
5.4.2.3. Grave	21
5.4.3. Errore procedurale	22
5.4.3.1. Minore	22
5.4.3.2. Maggiore	22
5.4.3.3. Grave	23
5.4.4. Condotta antisportiva	23
5.4.4.1. Minore	23
5.4.4.2. Maggiore	24
5.4.4.3. Grave	24
Appendice A. Controllo manuale della squadra.....	26
Sezione 1	26
Sezione 2	26
Appendice B. Aggiornamenti	28
Aggiornamenti e modifiche al 23 ottobre 2019	28

1. Costruzione della squadra

È responsabilità dei giocatori assicurarsi che la propria squadra rispetti le limitazioni previste dal formato del torneo e da questo documento. Le regole e le limitazioni di seguito illustrate costituiscono il cosiddetto formato standard.

1.1. Preparazione della Squadra Lotta

Ogni giocatore deve scegliere la propria Squadra Lotta, che non può essere modificata fino alla fine dell'evento. Nota: lo staff potrebbe effettuare delle modifiche alla Squadra Lotta per applicare una penalità assegnata al giocatore.

Le squadre devono essere formate da un numero di Pokémon compreso fra quattro e sei in base al formato dell'evento (vedi "Eventi con registrazione elettronica tramite distribuzione locale" e "Eventi con registrazione elettronica tramite QR Code" nella sezione 3).

1.2. Soprannomi

A seconda del tipo di evento, i soprannomi dei Pokémon della Squadra Lotta di ciascun giocatore potrebbero essere visibili al suo avversario. In tali casi verranno applicate le regole elencate di seguito.

- 🚫 I giocatori non possono iscrivere Pokémon con lo stesso soprannome.
- 🚫 I giocatori non possono iscrivere Pokémon con soprannomi uguali ai nomi di altri Pokémon (per esempio, non è ammesso un Raichu soprannominato "Pikachu").
- 🚫 Occorre sempre evitare l'uso di parole o frasi potenzialmente inappropriate, oscene o altrimenti offensive nella creazione dei nomi degli Allenatori e dei Pokémon.

I giocatori che nel corso di un evento contravvengono alle regole descritte sopra possono essere soggetti a penalità fino alla squalifica.

1.3. Strumenti

- 🚫 A ogni Pokémon è concesso avere con sé uno strumento, ma gli strumenti dei Pokémon in squadra devono essere tutti diversi.
- 🚫 I giocatori possono utilizzare unicamente strumenti ottenuti durante le consuete attività di gioco (incluso il Pokémon Global Link e relative funzionalità dei giochi).

pubblicati da The Pokémon Company e Nintendo) oppure ricevuti tramite distribuzione o evento speciale.

1.4. Pokémon

- ⊕ Non è possibile avere in squadra due Pokémon con lo stesso numero del Pokédex Nazionale.
- ⊕ Ai Pokémon in squadra è concesso utilizzare esclusivamente mosse apprese tramite le normali attività di gioco oppure tramite altri eventi o promozioni Pokémon ufficiali.
- ⊕ I Pokémon in squadra possono avere abilità speciali.
- ⊕ Nella pagina delle informazioni di ciascun Pokémon dovrà apparire un fiore nero.
- ⊕ Tutti i Pokémon di livello superiore o inferiore a 50 verranno automaticamente portati al L. 50 per la durata della lotta.
- ⊕ I giocatori possono usare i Pokémon del Pokédex Nazionale con i numeri elencati di seguito, a condizione che siano stati catturati o siano nati da Uova nel gioco, o siano stati ricevuti tramite distribuzione o evento ufficiale:

○ 001-149	○ 485-486	○ 650-715
○ 152-248	○ 488	○ 722-788
○ 252-381	○ 495-642	○ 793-799
○ 387-482	○ 645	○ 803-806
- ⊕ Inoltre, i giocatori possono usare un massimo di due Pokémon del Pokédex Nazionale con i numeri elencati di seguito, a condizione che siano stati catturati o siano nati da Uova nel gioco, o siano stati ricevuti tramite distribuzione o evento ufficiale:

○ 150 Mewtwo	○ 484 Palkia	○ 718 Zygarde
○ 249 Lugia	○ 487 Giratina	○ 789 Cosmog
○ 250 Ho-Oh	○ 643 Reshiram	○ 790 Cosmoem
○ 382 Kyogre	○ 644 Zekrom	○ 791 Solgaleo
○ 383 Groudon	○ 646 Kyurem	○ 792 Lunala
○ 384 Rayquaza	○ 716 Xerneas	○ 800 Necrozma
○ 483 Dialga	○ 717 Yveltal	

- ⦿ Greninja Forma Ash non è ammesso.
- ⦿ Se un Pokémon ha una forma regionale, sono ammesse entrambe le forme, ma non contemporaneamente.

2. Regole relative all'equipaggiamento

2.1. Copie di gioco

- ⦿ Nei tornei Play! Pokémon si possono usare solo versioni autentiche di *Pokémon Ultrasole* e *Pokémon Ultraluna*. Questo include sia le schede di gioco che le versioni scaricabili di *Pokémon Ultrasole* e *Pokémon Ultraluna*.
- ⦿ È responsabilità dei giocatori assicurarsi che la propria copia di gioco, su scheda o in versione scaricabile, sia perfettamente funzionante.
- ⦿ Inoltre, in base al paese in cui ha luogo il torneo, ci saranno restrizioni riguardo alla regione di provenienza delle copie di gioco:
 - I giocatori degli eventi europei possono utilizzare solo copie di gioco europee.
 - I giocatori degli eventi nordamericani possono utilizzare solo copie di gioco nordamericane.
 - I giocatori degli eventi nelle zone di punteggio Oceania, America Latina, Sud Africa e Russia possono usare solo copie di gioco distribuite nel proprio mercato di provenienza.
 - I giocatori dei Campionati Mondiali o Internazionali possono usare copie di gioco provenienti da qualunque regione o mercato.

2.2. Console

Durante gli incontri, i giocatori potranno utilizzare qualsiasi console della famiglia Nintendo 3DS™. Fra le console ammesse sono incluse New Nintendo 3DS™, New Nintendo 3DS XL™, Nintendo 3DS™, Nintendo 3DS XL™, New Nintendo 2DS XL™ e Nintendo 2DS™. Sarà responsabilità dei giocatori munirsi di blocchi alimentatori compatibili con le loro console ed eventuali adattatori.

- ⦿ È responsabilità dei giocatori mantenere la propria console carica per tutta la durata del torneo.

- 🕒 Un incontro può essere trasferito all'apposita postazione di ricarica a discrezione dell'arbitro. I giocatori non possono spostarsi alla postazione di ricarica senza il permesso dell'arbitro. L'incontro può essere trasferito solo tra una partita e l'altra, e mai durante lo svolgimento di una partita.
- 🕒 È responsabilità dei giocatori assicurarsi che la propria console sia perfettamente funzionante.
 - 🕒 I giocatori degli eventi europei possono utilizzare solo console europee della famiglia Nintendo 3DS™.
 - 🕒 I giocatori degli eventi nordamericani possono utilizzare solo console nordamericane della famiglia Nintendo 3DS™.
 - 🕒 I giocatori degli eventi nelle zone di punteggio Oceania, America Latina, Sud Africa e Russia possono usare solo console distribuite nel proprio mercato di provenienza.
 - 🕒 I giocatori dei Campionati Mondiali o Internazionali possono usare console provenienti da qualunque regione o mercato.
- 🕒 I giocatori devono assicurarsi che le console usate per partecipare ai tornei Play! Pokémon non siano modificate (non devono contenere software o firmware non originali e non devono aver subito modifiche tecniche). Se utilizzano console modificate possono essere soggetti a squalifica e ad altre azioni disciplinari.

2.3. Aggiornamenti di gioco e del software di sistema

Prima dell'inizio del torneo, è responsabilità dei giocatori accertarsi di aver scaricato e installato l'ultimo aggiornamento disponibile per *Pokémon Ultrasole* o *Pokémon Ultraluna* e per la propria console. I giocatori che non avessero installato l'ultimo aggiornamento disponibile, o la cui console non fosse aggiornata all'ultimo software di sistema disponibile, potranno essere soggetti a penalità fino alla squalifica.

Il regolamento del torneo è legato alla scheda di gioco registrata dal giocatore, non alla console. Se un giocatore decide di inserire la scheda in una nuova console, è sua responsabilità assicurarsi che anche la nuova console risponda ai requisiti di cui sopra.

2.4. Uso delle cuffie

Ai giocatori è concesso utilizzare cuffie solo se collegate direttamente alla loro console tramite cavo. I cavi delle cuffie devono essere chiaramente visibili.

2.5. Appunti

Ai giocatori è consentito prendere appunti durante l'intera durata dell'incontro, ma devono iniziare ogni incontro con un foglio bianco. Tale foglio può essere anche a righe o a quadretti. Infine, nell'area di gioco non è concesso tenere materiali scritti a mano o stampati a funzione di supporto, incluse le tabelle del rapporto tra i tipi.

2.6. Oggetti nell'area di gioco

Ai giocatori è concesso avere con sé portafortuna o altri oggetti nell'area di gioco a patto che non creino disordine. Si devono, tuttavia, evitare oggetti in grado di ostacolare la comunicazione a infrarossi tra console di gioco.

2.7. Elenchi della squadra

I giocatori sono tenuti a fornire una lista leggibile e accurata dei Pokémon che compongono la propria squadra. A questo scopo si consiglia di usare il documento ufficiale "Squadra videogiochi Pokémon".

I giocatori sono tenuti a compilare l'Elenco della squadra nella stessa lingua impostata nel proprio gioco.

L'elenco sarà accettato purché vi compaiano il nome del giocatore, la data di nascita e l'ID Giocatore, nonché le informazioni seguenti per ogni Pokémon.

- ☉ Specie del Pokémon, specificando:
 - ☉ Se è una forma regionale, ad esempio la Forma di Alola.
 - ☉ Se è una forma particolare, ovvero con un nome, ad esempio Landorus Forma Totem anziché solo Landorus, o Rotom Lavaggio anziché Rotom.
 - ☉ Se è un Pokémon delle dimensioni di un Pokémon dominante.
- ☉ Sesso
- ☉ Strumento
- ☉ Tutte le mosse conosciute
- ☉ Natura
- ☉ Livello
- ☉ Abilità
- ☉ Se una delle mosse è Introforza, deve esserne specificato il tipo.
- ☉ Tutte le statistiche (PS, Attacco, Difesa, Attacco Speciale, Difesa Speciale, Velocità)

Le statistiche devono essere riportate al livello effettivo del Pokémon, cioè il livello visualizzato nel PC all'interno del gioco.

3. Gli incontri

3.1. Il formato della Lotta in Doppio

Ciascun giocatore seleziona quattro Pokémon dalla propria Squadra Lotta per lottare. A inizio lotta, i giocatori mandano in campo i primi due Pokémon della loro squadra, in modo che in campo ci siano quattro Pokémon in totale. La sfida continua fino a quando uno dei giocatori non riesce a mandare KO tutti e quattro i Pokémon dell'avversario, oppure un giocatore raggiunge il tempo limite o scade il tempo del round.

3.2. Eventi con registrazione elettronica tramite distribuzione locale

Negli eventi con registrazione elettronica tramite distribuzione locale, le Squadre Lotta dei giocatori vengono bloccate elettronicamente tramite la distribuzione via infrarossi del regolamento del torneo.

- 🔒 Ogni squadra deve essere composta da almeno quattro Pokémon per poter partecipare a questi eventi.
- 🔒 Selezionare "Abbandona la gara" una volta che la Squadra Lotta è stata bloccata potrà risultare in una squalifica.
- 🔒 I giocatori devono consegnare a inizio torneo un foglio con la composizione della propria squadra che corrisponda esattamente ai Pokémon, agli strumenti e alle mosse come appaiono nella Squadra Lotta.
- 🔒 I giocatori devono usare questa squadra per l'intera durata del torneo.

Se richiesto, i giocatori devono permettere agli arbitri di rivedere il loro ultimo incontro tramite la funzione "Rivedi la lotta precedente" nel menu della Gara in Diretta.

3.2.1. Limiti di tempo delle partite

Nei tornei con registrazione elettronica tramite distribuzione locale saranno applicati automaticamente i seguenti limiti di tempo.

- 🔒 Anteprima della squadra: 90 secondi

- ⌚ Scelta della mossa: 45 secondi
- ⌚ Tempo giocatore (Tuo tempo): 7 minuti

Al fine di garantire un'esperienza di gioco piacevole durante i tornei, il team del Gioco Organizzato Pokémon si riserva il diritto di modificare quest'ultimo limite di tempo nel corso della stagione in base al feedback ricevuto dagli organizzatori.

- ⌚ Ai giocatori è consentito prendere appunti durante un turno e durante l'anteprima della squadra.
- ⌚ Ai giocatori è consentito sfruttare tutto il tempo concesso durante ogni turno.

3.2.2. Limiti di tempo degli incontri

Gli incontri al meglio di tre partite hanno una durata massima di 50 minuti mentre quelli a partita singola possono durare al massimo 20 minuti. Allo scadere del tempo, i giocatori avranno tre turni supplementari completi per portare a termine la partita in corso.

3.2.2.1. Definizione di turno completo

Un turno inizia quando il menu Lotta/Fuga viene visualizzato da entrambi i giocatori e dura finché tutte le animazioni di lotta si concludono e il menu Lotta/Fuga viene nuovamente visualizzato.

Se il tempo scade in un qualunque momento del turno in corso che non sia il momento in cui il menu Lotta/Fuga viene visualizzato da entrambi i giocatori, il turno non è da considerarsi completo.

In questi casi il turno in corso deve essere portato a termine, e i tre turni supplementari completi inizieranno quando il menu Lotta/Fuga verrà nuovamente visualizzato da entrambi i giocatori.

3.3. Eventi con registrazione elettronica tramite QR Code

Negli eventi con registrazione elettronica tramite QR Code, le Squadre Lotta dei giocatori vengono bloccate elettronicamente attraverso l'uso di un QR Code generato dall'organizzatore.

Tutti gli eventi premier devono tassativamente essere con registrazione elettronica tramite QR Code, a meno che non siano gestiti da o in collaborazione con The Pokémon Company

International. In eventi gestiti da o con TPCi la registrazione elettronica potrà avvenire tramite distribuzione locale, a condizione che questo metodo sia disponibile.

- ⦿ Ogni Squadra Lotta deve essere composta da sei Pokémon per poter partecipare a questi eventi.
- ⦿ Selezionare "Abbandona la gara" una volta che la Squadra Lotta è stata bloccata potrà risultare in una squalifica.
- ⦿ I giocatori devono consegnare a inizio torneo un foglio con la composizione della propria squadra che corrisponda esattamente ai Pokémon, agli strumenti e alle mosse come appaiono nella Squadra Lotta.
- ⦿ I giocatori devono usare questa Squadra Lotta per l'intera durata del torneo.
- ⦿ Dopo un incontro i giocatori devono selezionare l'opzione per salvare il video dell'ultima lotta.

Ai giocatori non è consentito usare la funzione di Gara in Diretta per giocare partite amichevoli tra un round e l'altro. Se un giocatore esaurisce le 30 partite a disposizione in un torneo con registrazione elettronica tramite QR Code, non potrà continuare a giocare nell'evento.

3.3.1. Limiti di tempo nei tornei con registrazione elettronica tramite QR Code

Nei tornei con registrazione elettronica tramite QR Code saranno applicati automaticamente i seguenti limiti di tempo.

- ⦿ Anteprima della squadra: 90 secondi
- ⦿ Scelta della mossa: 45 secondi
- ⦿ Tempo giocatore (Tuo tempo): 7 minuti

Ai fine di garantire un'esperienza di gioco piacevole durante i tornei, il team del Gioco Organizzato Pokémon si riserva il diritto di modificare quest'ultimo limite di tempo nel corso della stagione in base al feedback ricevuto dagli organizzatori.

- ⦿ Ai giocatori è consentito prendere appunti durante un turno e durante l'anteprima della squadra.
- ⦿ Ai giocatori è consentito sfruttare tutto il tempo concesso durante ogni turno.

3.4. Determinazione dell'esito di un incontro

- 🕒 In via generale, un giocatore ottiene la vittoria se mette KO l'ultimo Pokémon del suo avversario.
- 🕒 Se i Pokémon di entrambi i giocatori finiscono KO durante l'ultimo turno di una partita, vince il giocatore il cui Pokémon va KO per ultimo.
- 🕒 I giocatori non possono concludere una partita con una deliberata parità.
- 🕒 Un giocatore che seleziona l'opzione Fuga sta scegliendo di abbandonare la partita. Se entrambi i giocatori selezionano Fuga nello stesso turno, la partita verrà registrata come partita senza vincitori.

3.4.1. Assegnazione della vittoria allo scadere del tempo

Il conteggio del tempo rimasto a ciascun giocatore (Tuo tempo) avviene in modo automatico nel gioco.

Un giocatore che esaurisce il tempo (Tuo tempo) perderà al termine del turno.

Se il tempo (Tuo tempo) scade per entrambi i giocatori durante lo stesso turno, la vittoria verrà assegnata automaticamente dal gioco in base ai seguenti criteri applicati in modo gerarchico. Tali criteri dovranno essere usati anche dallo staff del torneo per qualsiasi partita non ancora conclusasi allo scadere del tempo previsto per l'incontro e al termine del turno finale:

1. Vince chiunque abbia il maggior numero di Pokémon rimasti.
2. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Pokémon rimasti, vince il giocatore con il rapporto più elevato tra PS totali dei Pokémon rimanenti e PS massimi totali di tutti i Pokémon in squadra.

Il rapporto è dato dalla seguente equazione: $(\text{PS attuali dei Pokémon rimanenti}) / (\text{PS massimi di tutti i Pokémon presenti in squadra})$. Se un professore esegue i calcoli manualmente, dovrà arrotondare il risultato alla terza cifra decimale.

3. Nel caso non dovesse risultare un chiaro vincitore in base alle condizioni 1 e 2, vince il giocatore con il totale più alto di PS dei Pokémon rimanenti.

Se ancora non dovesse risultare un chiaro vincitore, la partita finirà in parità.

3.4.2. Spareggi degli incontri al meglio di tre partite in round alla svizzera

Verranno seguiti i seguenti criteri per determinare il vincitore di una partita che non ha ancora un esito definito al termine dell'ultimo turno. Appena viene soddisfatto uno dei criteri, viene decretato il vincitore.

1. Un giocatore che si presenti all'incontro in ritardo, o che si assenti dall'incontro senza il permesso dell'arbitro per un qualunque lasso di tempo nel corso del round, perderà l'incontro. Per evitare una sconfitta automatica, il giocatore che ha necessità di assentarsi deve comunicarlo all'arbitro prima del termine dell'incontro.
2. Consulta le tabelle seguenti per determinare a che punto è possibile assegnare la vittoria di un incontro nel caso in cui entrambi i giocatori siano stati puntuali e presenti per l'intera durata dello stesso.

Esempio	Giocatore	Risultato partita 1	Risultato partita 2	Risultato partita 3	Partita secca	Risultato incontro
A	Giocatore 1	Vittoria	Vittoria	Non necessario	Non necessario	Vince il giocatore e 1
	Giocatore 2	Sconfitta	Sconfitta			
B	Giocatore 1	Vittoria	Sconfitta	Vittoria	Non necessario	Vince il giocatore e 1
	Giocatore 2	Sconfitta	Vittoria	Sconfitta		
C	Giocatore 1	Vittoria	Parità	Vittoria	Non necessario	Vince il giocatore e 1
	Giocatore 2	Sconfitta		Sconfitta		
D	Giocatore 1	Parità	Vittoria	Parità	Non necessario	Vince il giocatore e 1
	Giocatore 2		Sconfitta			
E	Giocatore 1	Parità	Vittoria	Vittoria	Non necessario	Vince il giocatore e 1
	Giocatore 2		Sconfitta	Sconfitta		
F	Giocatore 1	Parità	Parità	Parità	Vittoria	

	Giocatore 2				Sconfitta	Vince il giocatore e 1
G	Giocatore 1	Parità	Vittoria	Sconfitta	Vittoria	Vince il giocatore e 1
	Giocatore 2		Sconfitta	Vittoria	Sconfitta	

Se il tempo del round scade e in base all'esito della partita 2 i giocatori hanno vinto una partita ciascuno, si procederà a una partita secca. In questi casi è opportuno adottare la soluzione seguente:

Esempio	Giocatore	Risultato partita 1	Risultato partita 2	Risultato partita 3	Partita secca	Risultato incontro
H	Giocatore 1	Vittoria	Sconfitta	Non necessario	Vittoria	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2	Sconfitta	Vittoria		Sconfitta	

Se una partita secca si conclude in parità durante i round alla svizzera, il risultato dell'incontro sarà anch'esso un pareggio.

3.4.3. Spareggi degli incontri al meglio di tre partite in round a eliminazione diretta

Verranno seguiti i seguenti criteri per determinare il vincitore di una partita che non ha ancora un esito definito al termine dell'ultimo turno. Appena viene soddisfatto uno dei criteri, viene decretato il vincitore.

1. Un giocatore che si presenti all'incontro in ritardo, o che si assenti dall'incontro senza il permesso dell'arbitro per un qualunque lasso di tempo nel corso del round, perderà l'incontro. Per evitare una sconfitta automatica, il giocatore che ha necessità di assentarsi deve comunicarlo all'arbitro prima del termine dell'incontro.
2. Consulta le tabelle seguenti per determinare a che punto è possibile assegnare la vittoria di un incontro nel caso in cui entrambi i giocatori siano stati puntuali e presenti per l'intera durata dello stesso.

Esempio	Giocatore	Risultato partita 1	Risultato partita 2	Risultato partita 3	Partita secca	Risultato incontro
A	Giocatore 1	Vittoria	Vittoria	<i>Non necessario</i>	<i>Non necessario</i>	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2	Sconfitta	Sconfitta			
B	Giocatore 1	Vittoria	Sconfitta	Vittoria	<i>Non necessario</i>	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2	Sconfitta	Vittoria	Sconfitta		
C	Giocatore 1	Vittoria	Parità	Vittoria	<i>Non necessario</i>	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2	Sconfitta		Sconfitta		
D	Giocatore 1	Parità	Vittoria	Parità	<i>Non necessario</i>	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2		Sconfitta			
E	Giocatore 1	Parità	Vittoria	Vittoria	<i>Non necessario</i>	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2		Sconfitta	Sconfitta		
F	Giocatore 1	Parità	Parità	Parità	Vittoria	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2				Sconfitta	
G	Giocatore 1	Parità	Vittoria	Sconfitta	Vittoria	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2		Sconfitta	Vittoria	Sconfitta	

Se il tempo del round scade e in base all'esito della partita 2 oppure della partita 3 i giocatori hanno vinto una partita ciascuno, si procederà a una partita secca.

Esempio	Giocatore	Risultato partita 1	Risultato partita 2	Risultato partita 3	Partita secca	Risultato incontro
H	Giocatore 1	Vittoria	Sconfitta	<i>Non necessario</i>	Vittoria	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2	Sconfitta	Vittoria		Sconfitta	
I	Giocatore 1	Vittoria	Parità	Sconfitta	Vittoria	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2	Sconfitta		Vittoria	Sconfitta	

Se una partita secca si conclude in parità durante un round a eliminazione diretta, si giocherà una seconda partita secca.

3.4.4. Partita secca

Durante una partita secca, i giocatori iniziano una nuova partita. Ai giocatori è richiesto di ottenere un vantaggio numerico in termini di Pokémon rimasti. Alla fine di ogni turno, lo staff del torneo determinerà il numero di Pokémon rimanenti di ciascun giocatore per decretare se tale vantaggio sia stato ottenuto.

- ☉ Se, alla fine di un turno, entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Pokémon, la partita continuerà per un altro turno.
- ☉ Se uno dei giocatori ha più Pokémon dell'avversario alla fine di un turno, quel giocatore verrà decretato vincitore.
- ☉ Se gli ultimi Pokémon di entrambi i giocatori vanno KO nello stesso turno, la partita si concluderà e l'esito sarà determinato automaticamente dal gioco.

3.4.5. Blocco di due console e/o giochi

In alcune rare occasioni, potrebbe verificarsi che le console e/o i giochi di entrambi i giocatori si blocchino e non sia possibile stabilire quale dei due giocatori abbia causato il blocco. In questi casi, la partita non può proseguire normalmente e l'esito deve essere determinato secondo lo schema riportato di seguito.

Il momento della partita in cui avviene il blocco influenza il modo in cui l'esito viene determinato.

Pokémon rimasti in squadra	Esito della partita
4-4 (compresa l'anteprima della squadra)	Partita nulla, si ricomincia dall'inizio.
4-3	Parità
4-2	Parità
4-1	Vince il giocatore con più Pokémon rimasti.
3-3	Parità
3-2	Parità
3-1	Vince il giocatore con più Pokémon rimasti.
2-2	Parità
2-1	Parità
1-1	Parità

4. Pokémon modificati

4.1. Pokémon modificati irregolarmente

È espressamente proibito l'uso di dispositivi esterni, come applicazioni per cellulari, per modificare o creare strumenti o Pokémon per la Squadra Lotta di un giocatore. I giocatori trovati in possesso di Pokémon o strumenti contraffatti potranno ricevere una squalifica, indipendentemente dal fatto che siano stati essi stessi autori dell'illecito o che stiano semplicemente usando Pokémon o strumenti ottenuti tramite uno scambio.

4.2. Controllo elettronico della squadra

La Squadra Lotta di ogni giocatore può essere controllata in qualsiasi momento tramite un controllo elettronico per verificare che non contenga Pokémon illeciti. Se un giocatore non è in grado di connettersi a Internet a causa di un errore sulla console o è presente nella lista nera della funzionalità online del gioco, tale giocatore non potrà partecipare all'evento. Nel caso in cui durante un evento lo staff si ritrovi impossibilitato a portare a termine il controllo della squadra per queste ragioni, il giocatore potrebbe ricevere una squalifica.

4.3. Controllo manuale della squadra

La Squadra Lotta di ogni giocatore può essere controllata manualmente da un organizzatore o da un arbitro per verificare l'eventuale presenza di modifiche irregolari come descritto nell'appendice "Controllo manuale della squadra". Solo gli esempi descritti in tale appendice o riscontrati durante il controllo elettronico della squadra sono soggetti a penalità.

4.4. Segnalazione di modifiche irregolari

Qualunque partecipante a un evento Play! Pokémon che ritenga di avere scoperto un nuovo metodo di modifica illegale della squadra di qualsiasi tipologia è tenuto a segnalarlo allo staff del Gioco Organizzato Pokémon attraverso il [sito del servizio clienti](#).

5. Linee guida sulle penalità dei videogiochi Pokémon

5.1. Introduzione

I protocolli e le procedure di Play! Pokémon intendono promuovere uno spirito di competizione amichevole durante tutti gli eventi. 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, ai giocatori verranno assegnate delle penalità, 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 questa sezione del documento si intende fornire agli organizzatori e agli arbitri delle linee guida con cui poter assegnare e segnalare le penalità in maniera equa, corretta e logica.

5.2. Assegnazione delle penalità

I professori nei tornei 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, dovrebbe essere spiegato chiaramente al giocatore in che modo le sue azioni contravvengono alle regole dei tornei Play! Pokémon e quali sono le penalità in cui potrebbe incorrere ripetendo la stessa infrazione. L'applicazione delle penalità deve essere gestita in modo che abbia un impatto positivo sul giocatore e gli permetta di arrivare a una migliore comprensione generale delle regole. Per evitare di

puntare il dito contro un giocatore o di spettacolarizzare eccessivamente un incidente, gli organizzatori e gli arbitri 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 far presente al giocatore che la penalità verrà assegnata comunque e segnalata al team del Gioco Organizzato Pokémon come da prassi.

5.2.1. Assegnazione di penalità diverse da quelle consigliate

Le penalità suggerite per le infrazioni sono semplici raccomandazioni, pertanto possono essere aggravate o alleggerite a seconda della circostanza. In generale, gli arbitri devono mantenere un atteggiamento più indulgente per quanto concerne la categoria Junior. I giocatori più piccoli sono spesso portati a compiere errori dovuti alla mancanza di esperienza o all'imbarazzo dovuto alla partecipazione a un evento competitivo. Il team del Gioco Organizzato Pokémon raccomanda di partire con un **avvertimento** per la maggior parte delle penalità applicate a giocatori della categoria Junior. Ai giocatori più piccoli o con meno esperienza dovrebbe essere sempre dato il beneficio del dubbio, perché spesso stanno ancora imparando a giocare e molti degli errori che compiono sono involontari. Nel caso di questi giocatori, è possibile assegnare più **avvertimenti** prima di arrivare a un'**ammonizione**.

L'ultima decisione su quale penalità vada assegnata a un giocatore, e in quale momento, è riservata al capo arbitro dell'evento. Il professore che ha organizzato il torneo 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.

5.2.2. 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 deve tenere 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. L'apposito modulo può essere scaricato nella sezione "Regole e risorse" ("Tournament Rules & Resources") del sito ufficiale (in lingua inglese).

Se il modulo non dovesse essere disponibile, bisogna inviare un'e-mail all'indirizzo 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, includendo le infrazioni commesse, il responso degli arbitri e dell'organizzatore, oltre all'eventuale reazione dei giocatori coinvolti.

Nel caso di una squalifica, è anche responsabilità del capo arbitro inviare al team del Gioco Organizzato Pokémon una relazione completa e dettagliata di quanto avvenuto. La relazione deve descrivere in dettaglio tutti i fattori che hanno contribuito alla decisione di assegnare tale penalità, unitamente ai nomi e agli ID Giocatore di tutti i professori presenti al momento dell'avvenimento.

5.3. Tipologie di penalità nei videogiochi Pokémon

Il seguente elenco descrive dettagliatamente i vari livelli di penalità in ordine di gravità. Solo il team del Gioco Organizzato Pokémon è autorizzato a modificare le penalità di seguito riportate o aggiungere dei contenuti. Gli organizzatori e gli arbitri non possono assegnare penalità diverse da quelle riportate qui sotto. In aggiunta alle penalità descritte di seguito, l'arbitro o l'organizzatore potrebbero dover prendere ulteriori provvedimenti, come la rimozione di un Pokémon illecito dalla squadra di un giocatore.

5.3.1. Avvertimento

L'**avvertimento** è la penalità più semplice. In pratica, l'arbitro o l'organizzatore del torneo 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.

5.3.2. Ammonizione

L'**ammonizione** è simile all'**avvertimento** poiché sono entrambe penalità minori. La differenza sta nel fatto che l'**ammonizione** deve essere riportata al team del Gioco Organizzato Pokémon dal capo arbitro o dall'organizzatore dell'evento nel corso del quale è stata commessa

l'infrazione. 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'assegnare penalità più gravi nella categoria Junior, poiché spesso questo gruppo è ancora in fase di apprendimento del gioco.

Dopo aver assegnato un'**ammonizione**, l'organizzatore del torneo o l'arbitro dovrebbero assicurarsi che il giocatore sia a conoscenza delle regole e delle procedure appropriate, indicate nel documento "Linee guida su formati, regole e penalità per i videogiochi Pokémon". Il giocatore dovrebbe essere avvisato che un errore ripetuto può portare a una penalità più grave.

5.3.3. *Partita persa*

La penalità **partita persa** viene generalmente usata quando viene compiuto un errore che ha un forte impatto sull'andamento della partita, al punto che la partita è irrimediabilmente compromessa 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 partita in corso, questa viene registrata come persa per il giocatore che riceve la penalità. In casi estremi in cui ci sono 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 la **penalità partita persa** viene assegnata tra un round e l'altro, verrà applicata alla partita successiva del giocatore che la riceve.

5.3.4. *Squalifica*

La **squalifica** rappresenta la penalità più grave assegnabile in un torneo, pertanto dovrebbe essere utilizzata solo in casi estremi, quando le azioni (intenzionali o meno) di un giocatore hanno un impatto significativo e decisamente negativo sull'integrità o sullo svolgimento 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, gli 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 round successivo, viene semplicemente rimosso dall'evento.

Se un giocatore viene squalificato durante una fase a eliminazione diretta, 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 eventuali altri giocatori con cui ha viaggiato.

5.4. Tipologie di infrazioni

Ci sono vari generi di infrazioni e ognuna dovrebbe essere considerata differently 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 premier o un Midseason Showdown.

La penalità di livello 2 dovrebbe essere assegnata a eventi come i Campionati Regionali, gli eventi speciali del campionato Pokémon, i Campionati Internazionali e i Campionati Mondiali, poiché i giocatori in tali eventi dovrebbero adottare una condotta di gioco più scrupolosa.

5.4.1. *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, oppure possono portare a un'interruzione improvvisa. Identifichiamo tre livelli di errori e le penalità appropriate per ciascuno di essi.

5.4.1.1. *Minore*

Penalità consigliate

Livello 1: **avvertimento** (prima infrazione), **ammonizione** (seconda infrazione), **partita persa** (terza infrazione)

Livello 2: **ammonizione** (prima infrazione), **partita persa** (seconda infrazione)

Esempi di **errore minore nelle meccaniche di gioco**:

- ⊖ Il giocatore tiene o muove la console in modo da provocare un ritardo dovuto al blocco temporaneo del gioco.

5.4.1.2. *Maggiore*

Penalità consigliate: **partita persa**

Esempi di **errore maggiore nelle meccaniche di gioco**:

- ⊖ Il giocatore rimuove la scheda di gioco durante la partita.
- ⊖ Il giocatore lascia che la batteria della console si scarichi.
- ⊖ Il giocatore tiene o muove la console in modo da provocare un blocco non risolvibile del gioco.*
- ⊖ Il giocatore rifiuta di selezionare "Rivedi la lotta precedente" quando richiesto dall'arbitro.
- ⊖ Il giocatore cerca di vedere lo schermo dell'avversario in modo da ottenere un vantaggio competitivo.**

** Se entrambi i giocatori risentono di un blocco non risolvibile del gioco e non è chiaro chi ne sia responsabile, il problema dovrebbe essere risolto come descritto nella sezione 3.4.5 "Blocco di due console e/o giochi".*

*** La penalità di partenza consigliata è la **partita persa** alla prima infrazione. Se viene accertato che il giocatore ha ripetuto l'infrazione una seconda volta, la penalità dovrebbe essere portata a una **squalifica**.*

5.4.2. *Errore di squadra*

Questa infrazione riguarda i problemi relativi alla Squadra Lotta di un giocatore. In tutti i casi, oltre all'assegnazione della penalità più appropriata, deve essere vietato l'uso del Pokémon o dello strumento illecito. Se a causa di ciò il giocatore rimane con meno di quattro Pokémon utilizzabili in squadra, l'infrazione diventa un **errore di squadra grave**. Se il Pokémon o lo strumento descritto nell'Elenco di Squadra dovesse essere disponibile immediatamente, al giocatore dovrebbe essere data la possibilità di metterlo in squadra.

Negli eventi con registrazione elettronica tramite distribuzione locale

Se il giocatore non dovesse avere a disposizione il Pokémon o lo strumento corretto, il Pokémon o lo strumento illecito dovrà essere rimosso e non sostituito.

Negli eventi con registrazione elettronica tramite QR Code

Se il giocatore non dovesse avere a disposizione lo strumento corretto, lo strumento illecito dovrà essere rimosso e non sostituito.

Se il giocatore non dovesse avere a disposizione il Pokémon corretto, il Pokémon illecito non viene rimosso ma deve esserne vietato l'uso per il resto del torneo. All'inizio di ogni round, gli avversari del giocatore dovrebbero essere informati sul Pokémon di cui è stato vietato l'uso. Inoltre, un arbitro dovrebbe controllare a intervalli regolari che i giocatori che ricevono una penalità di questo tipo non stiano utilizzando il Pokémon illecito.

5.4.2.1. Minore

Penalità consigliate: **ammonizione**

Esempi di **errore di squadra minore**:

- ⊕ Un Pokémon o uno strumento nella Squadra Lotta del giocatore non corrisponde all'Elenco della squadra, senza che questo comporti un possibile vantaggio competitivo. Esempi in cui non sussiste un possibile vantaggio competitivo:
 - Nell'elenco c'è Gastrodon Mare Est, ma la Squadra Lotta contiene Gastrodon Mare Ovest.
 - Nell'elenco c'è un Pokémon maschio o femmina, mentre il sesso di quello in Squadra Lotta è sconosciuto.
 - Il Pokémon nell'elenco non ha un'indicazione precisa della forma, ma altre informazioni contenute nell'elenco della squadra rendono palese di che forma si tratti.
 - Esempio 1: nell'Elenco della squadra compare "Rotom" mentre nella Squadra Lotta è presente Rotom Calore, ma Vampata, la mossa esclusiva di Rotom Calore, è correttamente riportata nella lista di mosse dell'elenco.
 - Esempio 2: nell'Elenco della squadra compare solo "Landorus" mentre nella Squadra Lotta è presente Landorus Forma Totem, ma Prepotenza, l'abilità esclusiva di Landorus Forma Totem, è correttamente riportata nell'elenco.

5.4.2.2. Maggiore

Penalità consigliate: **partita persa**

Se viene individuato un errore dopo il completamento di un incontro ma prima che gli abbinamenti del round successivo siano presentati, la penalità **partita persa** assegnata di conseguenza si applica retroattivamente alla partita appena completata.

Esempi di **errore di squadra maggiore**:

- ⊕ Un Pokémon o uno strumento nella Squadra Lotta del giocatore non corrisponde all'Elenco della squadra, e questo comporta un possibile vantaggio competitivo.

Esempi in cui sussiste un possibile vantaggio competitivo:

- Il Pokémon nell'elenco non ha un'indicazione precisa della forma e nessuna informazione contenuta nell'elenco della squadra rende palese di che forma si tratti.
 - Esempio 1: nell'Elenco della squadra compare "Rotom" mentre nella Squadra Lotta è presente Rotom Lavaggio e, nonostante un ragionevole esame delle mosse indicate, lo staff dell'evento non può associare chiaramente il primo al secondo.
 - Esempio 2: nell'Elenco della squadra compare solo "Landorus" mentre nella Squadra Lotta è presente Landorus Forma Totem e non c'è indicazione dell'abilità nell'elenco o l'abilità indicata è Forzabruta.
- Un Pokémon che può essere sia maschio che femmina è indicato come maschio nella Squadra Lotta ma nell'elenco compare come femmina, o viceversa.
- Nell'elenco compare la mossa "Tuono" mentre la mossa conosciuta dal Pokémon nella Squadra Lotta è Tuononda.
- Una delle statistiche del Pokémon non è presente nell'elenco, o è presente ma non è corretta.
- ⊕ Un Pokémon nella Squadra Lotta del giocatore ha un soprannome inappropriato.*
- ⊕ Un Pokémon nella squadra del giocatore è presente anche nella sezione 1 dell'appendice "Controllo manuale della squadra".

** Se il soprannome in questione è stato scelto appositamente per offendere, potrebbe essere necessario riclassificare l'infrazione come **condotta antisportiva grave**.*

5.4.2.3. Grave

Penalità consigliate: **squalifica**

Esempi di **errore di squadra grave**:

- ⊕ Il giocatore ha meno di quattro Pokémon utilizzabili residui dopo aver ricevuto penalità precedenti.
- ⊕ Un Pokémon nella squadra del giocatore è presente anche nella sezione 2 dell'appendice "Controllo manuale della squadra".
- ⊕ Qualunque indicazione tramite strumenti ufficiali che un Pokémon sia stato modificato irregolarmente, ad esempio se la squadra di un giocatore non supera il controllo elettronico della squadra.

5.4.3. *Errore procedurale*

Se un giocatore 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 del torneo che sta abbandonando l'evento o altri errori simili, gli devono essere notificate le regole procedurali degli eventi Play! Pokémon. Come per gli errori nelle meccaniche di gioco o per altre infrazioni accidentali, questa notifica comporta in genere un **avvertimento**. Se la stessa infrazione viene ripetuta, potrebbe essere assegnata una penalità maggiore.

5.4.3.1. *Minore*

Penalità consigliate: **avvertimento**

Questa categoria copre errori marginali che non hanno un grosso impatto sullo svolgimento dell'evento. Se la situazione può essere corretta prima di aver causato ritardi o interruzioni, 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 aver causato ritardi o interruzioni, la prima penalità dovrebbe essere un'**ammonizione**.

Esempi di **errore procedurale minore**:

- ⊕ Abbandonare un incontro prima che le console di entrambi i giocatori abbiano registrato l'esito dell'ultima partita.
- ⊕ 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.

5.4.3.2. *Maggiore*

Penalità consigliate: **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, questo tipo di errori può essere punito con la penalità **partita persa** già alla prima infrazione.

Esempi di **errore procedurale maggiore**:

- ⚙️ Compilare in maniera errata il foglio dei risultati.
- ⚙️ Presentarsi all'incontro con un ritardo di meno di 5 minuti.

5.4.3.3. *Grave*

Penalità consigliate: **partita persa**

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

Esempi di **errore procedurale grave**:

- ⚙️ Comunicare in maniera errata il risultato di un incontro.
- ⚙️ Presentarsi all'incontro con un ritardo di 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).

5.4.4. *Condotta antisportiva*

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. Giocatori e spettatori hanno il diritto di divertirsi durante un torneo, ma devono anche ricordare che le loro azioni possono avere un impatto negativo sugli altri partecipanti.

5.4.4.1. *Minore*

Penalità consigliate: **ammonizione**

Dai giocatori ci si aspetta un comportamento rispettoso verso tutti i partecipanti e tutto lo staff di un evento Pokémon. Ai giocatori che non si comportano correttamente è necessario

farlo presente 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.
- ⚙ Essere scalmanati.
- ⚙ Disturbare un incontro in corso.

5.4.4.2. *Maggiore*

Penalità consigliate: **partita persa**

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 o mentire allo staff dell'evento.
- ⚙ Tentare di alterare un incontro tramite intimidazione o distrazione.
- ⚙ Rifiutarsi di firmare il foglio dei risultati.

5.4.4.3. *Grave*

Penalità consigliate: **squalifica**

Le infrazioni di questa categoria hanno un impatto grave sullo svolgimento o sull'integrità di un evento, 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 con qualunque altro metodo non indicato in queste linee guida.
- ⚙ Aggressione fisica.
- ⚙ Ricorso a imprecazioni o minacce fisiche allo staff dell'evento.

- 🕒 Furto.
- 🕒 Ricorso a insulti.

Appendice A. Controllo manuale della squadra

Questa sezione descrive modifiche irregolari che il controllo elettronico della squadra non è attualmente in grado di individuare.

Qualora lo staff dell'evento si trovi in disaccordo sulla conformità o non conformità del Pokémon di un giocatore ai criteri descritti qui di seguito, al capo arbitro spetterà l'ultima parola.

Sezione 1

I giocatori che hanno uno dei Pokémon descritti di seguito nella propria Squadra Lotta hanno commesso un'infrazione di tipo **errore di squadra minore** e devono essere penalizzati adeguatamente come descritto nelle "Linee guida sulle penalità dei videogiochi Pokémon".

I Pokémon non ammessi dovranno anche essere rimossi dalla Squadra Lotta del giocatore o soggetti a un divieto d'uso, a seconda del tipo di torneo. Se in seguito a ciò il giocatore rimanesse con meno di quattro Pokémon nella Squadra Lotta, perderebbe i requisiti minimi per la partecipazione al torneo e riceverebbe anche una **squalifica** dall'evento.

- ☞ Qualsiasi Pokémon contenuto in una Poké Ball in cui non possa trovarsi tramite le normali attività di gioco o promozioni ufficiali, fra cui i seguenti:
 - Qualsiasi Pokémon la cui pagina delle informazioni indichi "Provenienza: Ostello Pokémon" e che sia contenuto in una Master Ball o Pregio Ball.
- ☞ Uno dei seguenti Pokémon (con il fiore nero):
 - 248 il cui livello reale nel gioco è inferiore al L. 55
 - 628 il cui livello reale nel gioco è inferiore al L. 54
 - 630 il cui livello reale nel gioco è inferiore al L. 54
 - 635 il cui livello reale nel gioco è inferiore al L. 64

Sezione 2

I giocatori che hanno uno dei Pokémon descritti di seguito nella propria Squadra Lotta hanno commesso un'infrazione di tipo **errore di squadra maggiore** e devono essere penalizzati adeguatamente come descritto nelle "Linee guida sulle penalità dei videogiochi Pokémon".

- ☞ Qualsiasi Pokémon con una mossa, un'abilità, una natura o altre caratteristiche che non possono essere ottenute durante le normali attività di gioco o tramite promozioni ufficiali.

☛ Uno dei seguenti Pokémon (con il fiore nero) che abbia Introforza come mossa di tipo Lotta:

- 144-146
- 150
- 243-245
- 249-250
- 377-384
- 480-488
- 638-646
- 716-718
- 772-773
- 785-800
- 803-806

Appendice B. Aggiornamenti

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

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

Aggiornamenti e modifiche al 23 ottobre 2019

Sezione	Tipo di modifica	Contenuto
2.2.	Chiarimento	Si considerano modificate le console che contengono software o firmware non originali o che hanno subito modifiche tecniche.
5.4.2.	Regola modificata	La sezione sulle infrazioni relative agli errori di squadra è stata ampliata e include ora maggiori indicazioni per gli arbitri su come giudicare le penalità derivanti da discrepanze tra elenco della squadra e Squadra Lotta.