

Regole e formati dei tornei Play! Pokémon del Gioco di Carte Collezionabili

Aggiornamento: 1 settembre 2013

Indice

REGOLE DEI TORNEI DEL GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI POKÉMON.....	4
1. Carte.....	4
1.1. Denominazione.....	4
1.2. Interpretazione.....	4
1.3. Nuove espansioni.....	4
1.4. Ristampe.....	4
1.5. Carte inedite.....	5
1.6. Carte false.....	5
1.7. Carte proxy.....	5
1.8. Carte in lingue straniere.....	5
1.9. Carte autografate.....	6
1.10. Carte con dorso diverso.....	6
1.11. Carte non autorizzate.....	6
2. Bustine protettive.....	6
3. Area di gioco.....	7
3.1. Carte in gioco.....	7
3.2. Carte in mano.....	8
3.3. Carte girate.....	8
3.4. Segnalini.....	8
3.5. Monete e dadi.....	8

3.5.1.	Monete	8
3.5.2.	Dadi	9
3.6.	Morra cinese	9
4.	Registrazione del mazzo	10
5.	Controllo del mazzo	10
6.	Mischiare le carte	11
7.	Limiti di tempo	11
7.1.	Prima del gioco	11
7.2.	Durante il gioco	12
7.3.	Limiti di tempo di un incontro	12
8.	Determinazione dell'esito di un incontro con round alla svizzera	12
8.1.	Allo scadere del turno	12
8.2.	A sfida singola	12
8.3.	Al meglio di tre	13
9.	Determinazione dell'esito di un incontro con round a eliminazione diretta	14
9.1.	Allo scadere del turno	14
9.2.	A sfida singola	14
9.3.	Al meglio di tre	15
10.	Determinare chi inizia a giocare in un incontro al meglio di tre	16
	FORMATI DEI TORNEI DEL GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI POKÉMON	17
11.	Formati standard	17
11.1.	Costruito	17
11.2.	Limitato	17
11.2.1.	Mazzo sigillato	17
11.2.2.	Estrazione busta	18

11.2.3.	Estrazione alla Rochester.....	18
1.2.4.	Estrazione alla Solomon.....	19
12.	Regole di costruzione del mazzo.....	20
13.	Formati autorizzati.....	20
13.1.	Formato standard.....	20
13.1.1.	Costruito.....	21
13.1.2.	Limitato.....	21
13.2.	Formato illimitato.....	21
13.2.1.	Costruito.....	22
13.2.2.	Limitato.....	22
13.3.	Nuovo formato.....	22
14.	Formati non autorizzati.....	22
14.1.	Lotta due contro due.....	22
14.1.1.	Costruito.....	23
14.1.2.	Limitato.....	23
14.2.	30 carte.....	23
14.2.1.	Costruito.....	23
14.2.2.	Limitato.....	23
14.3.	Lotta a squadre.....	23
14.3.1.	Costruito.....	25
14.3.2.	Limitato.....	25

REGOLE DEI TORNEI DEL GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI POKÉMON

Questo documento contiene le regole dei tornei del Gioco di Carte Collezionabili (GCC) Pokémon. Tutti i partecipanti sono tenuti ad attenersi a queste norme in vigore nei tornei Play! Pokémon.

1. Carte

I giocatori possono usare nei loro mazzi solo carte ammesse nel formato del torneo. Durante tornei a formato limitato i giocatori possono includere solamente le carte fornite loro dall'organizzatore del torneo per quell'evento.

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.

1.1. Denominazione

Una carta è denominata dalla traduzione italiana del nome della carta.

1.2. Interpretazione

Il capo arbitro è l'autorità decisiva sulle questioni di interpretazione delle carte e delle regole del torneo. Le decisioni su carte in lingua straniera saranno prese basandosi sulle traduzioni in inglese.

1.3. Nuove espansioni

Le espansioni del GCC Pokémon sono di solito pubblicate secondo un calendario regolare, con circa quattro nuove espansioni per anno civile. Le carte delle nuove espansioni sono utilizzabili dal primo giorno di vendita nei negozi del paese dove ha luogo il torneo, e non prima, con l'unica eccezione dei tornei prerelease.

1.4. Ristampe

A volte, alcune carte apparse in espansioni precedenti vengono ristampate in una nuova espansione. Nella maggior parte dei casi, la meccanica di gioco non cambia, anche se il testo può essere leggermente diverso per maggior chiarezza. Solo in rari casi, il testo che appare sulla carta viene modificato in maniera significativa. Nel caso un giocatore scegliesse di usare una carta di una vecchia espansione con testo considerevolmente modificato, deve avere una copia della carta al di fuori dal proprio mazzo che riporti il testo della versione più recente nella lingua locale, da usare come riferimento.

Visita la sezione dedicata a [regole e risorse](#) sul sito ufficiale Pokémon per un elenco delle carte ristampate e valide per il formato standard.

1.5. Carte inedite

A volte, i giocatori possono entrare in possesso di carte di una nuova espansione prima della sua regolare data di pubblicazione, solitamente attraverso un'anteprima di pubblicazione. Queste carte non possono essere usate nei tornei autorizzati fino alla data di regolare pubblicazione di quell'espansione, come definito nel capitolo 13.1, con un'unica eccezione: le carte già ammesse ai tornei che sono state ristampate in un'espansione non ancora in vendita possono essere usate, a patto che siano facilmente riconoscibili come tali. Ciò può presentare un problema nel caso in cui la carta ristampata presenti una nuova illustrazione, anche se altri fattori possono concorrere a creare una situazione simile. Queste carte devono essere sempre giocate facendo riferimento al testo di gioco più recente della versione autorizzata dal torneo delle stesse.

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

1.6. 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. Le carte non rimosse saranno confiscate dall'organizzatore del torneo.

1.7. 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 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.

1.8. Carte in lingue straniere

L'uso di carte in lingua straniera è solito creare ritardi e confusione negli eventi premier ad alto livello, dove ci sono in palio premi importanti. Tuttavia, poiché il GCC Pokémon è un gioco internazionale, sono previste delle eccezioni per venire incontro ai mercati in cui si utilizzano più lingue. I giocatori possono usare solo carte nelle lingue autorizzate nei paesi in cui giocano. La lista di paesi e regioni che segue definisce quali lingue sono da considerarsi ufficiali. Ogni altra lingua è considerata straniera in questi paesi e/o regioni.

Canada

Lingue ufficiali: inglese e francese

Europa

Lingue ufficiali: inglese, francese, tedesco, italiano, spagnolo e portoghese

Messico

Lingue ufficiali: inglese e spagnolo

America del Sud

Lingue ufficiali: inglese, spagnolo e portoghese

Stati Uniti, Asia Pacifico e Sud Africa

Lingue ufficiali: inglese

Ai giocatori non è consentito l'uso di carte straniere negli eventi premier.

Per i Campionati Mondiali del GCC Pokémon e le qualificazioni dell'ultima chance, i giocatori possono solo utilizzare carte valide nei propri paesi di origine. Non sono richieste carte di riferimento per questi due eventi.

1.9. Carte autografate

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

1.10. Carte con dorso diverso

Solo carte con il dorso tipico del GCC Pokémon sono ammesse nei tornei Play! Pokémon. Le carte stampate con un dorso diverso non possono essere usate nei tornei Play! Pokémon, anche se inserite in bustine protettive opache.

1.11. 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.

2. Bustine protettive

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

- Tutte le bustine per uno stesso 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.
- Il capo arbitro di un evento non premier ha l'ultima parola sulla decisione di ammettere o meno una bustina con illustrazione sul dorso all'evento. Sono severamente proibite bustine con illustrazioni inappropriate (come stabilito dal capo arbitro).

Il capo arbitro ha l'ultima parola sulla decisione di ammettere o meno una bustina protettiva a un determinato evento.

I giocatori devono ricordare che le bustine protettive per le carte non sono obbligatorie per eventi o tornei Play! Pokémon. Quando un arbitro decide che le bustine protettive di un giocatore non possono essere utilizzate nell'evento, quel giocatore può scegliere di sostituirle con bustine appropriate o di giocare senza.

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.

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.

Le carte con dorso diverso o con taglio diverso dalle altre carte di un mazzo non sono considerate carte segnate, sempre che l'intero mazzo sia inserito in bustine protettive non segnate e dal dorso totalmente opaco.

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.

3. 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.

3.1. 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.
- 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.

- L'Area Perduta del giocatore deve trovarsi subito sopra le proprie carte Premio e le carte devono trovarsi in una pila ordinata, in modo da non interferire con le altre carte in gioco.
- Qualsiasi carta di riferimento deve essere impilata sopra l'Area Perduta di ogni giocatore.
- 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.

3.2. Carte in mano

Per evitare possibili scorrettezze, i giocatori devono tenere le carte al di sopra della superficie del tavolo in ogni momento. Durante un incontro, nessuna carta deve finire sotto l'area di gioco.

3.3. Carte girate

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

3.4. 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.

3.5. 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.

3.5.1. 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.

3.5.2. 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 segni, 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.

3.6. 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 di sasso/carta/forbice, questi può usare tre carte come sostituzione. Ogni carta deve indicare chiaramente sasso/carta/forbice nel testo. Ogni carta può avere un solo risultato scritto e devono essere presenti tre carte. Non ci sono altri metodi sostitutivi per i gesti di sasso/carta/forbice.

4. 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. Ai giocatori non è permesso modificare i propri mazzi in alcun modo durante il torneo.

5. 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. 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.
- **Bustine:** le bustine protettive non devono presentare alcun segno. Le bustine 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 dei Pokémon devono essere correttamente elencati.
- **Carte di riferimento:** se un giocatore usa carte ristampate con variazioni significative del testo, 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, riceverà la penalità appropriata o potrà vedersi negato il diritto di partecipare al torneo.

I giocatori devono mischiare accuratamente il proprio mazzo per ridurre la possibilità che delle carte rimangano raggruppate a seguito del controllo mazzo.

6. Mischiare le carte

L'ordine delle carte del mazzo di ogni giocatore deve essere totalmente casuale all'inizio di ogni sfida 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 mescolate.

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 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.

7. Limiti di tempo

Lo staff del torneo ha la responsabilità di svolgere l'evento nei giusti tempi. Per agevolare questo intento, il team del Gioco Organizzato Pokémon ha definito delle linee guida riguardo ai limiti di tempo delle varie fasi di un evento.

7.1. Prima del gioco

Prima di ogni incontro, 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.

7.2. 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 nella sezione 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 particolarmente lentamente. Il tempo aggiuntivo concesso deve essere comunicato chiaramente a entrambi i giocatori e registrato immediatamente dall'arbitro.

7.3. Limiti di tempo di un incontro

Ogni incontro a partita singola ha normalmente un tempo limite 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 possono avere un tempo limite tra i 45 e i 60 minuti, più tre turni senza limite di tempo massimo. Il tempo limite specifico per gli incontri di ogni round verrà annunciato dall'organizzatore del torneo all'apertura dell'evento.

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

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.

8.1. Allo scadere del turno

Se il termine di un incontro viene annunciato durante il turno di un giocatore, quel giocatore può terminare 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 lo scadere del tempo viene annunciato 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 sfida è considerata iniziata quando è stato determinato il giocatore che inizia per primo. Questo viene deciso all'inizio con il lancio della moneta.

Se un giocatore vince una sfida dopo che è stato annunciato lo scadere del tempo, non viene iniziata alcuna sfida aggiuntiva, inclusa una partita secca, al fine di completare gli eventuali turni rimasti. Se il termine del tempo viene annunciato tra la fine di una sfida e l'inizio della prossima, utilizzare le regole del capitolo 8.3 per determinare il corso d'azione appropriato.

8.2. 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 di questi criteri, viene decretato il vincitore.

1) Se un giocatore è arrivato in ritardo o si è assentato dalla partita, 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, il risultato sarà un pareggio per entrambi i giocatori.

8.3. Al meglio di tre

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

1) Se un giocatore è arrivato in ritardo o si è assentato dalla partita, 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 sfida

- Se l'ultimo turno termina durante la prima sfida, il risultato sarà un pareggio.
- Se lo scadere del tempo viene annunciato dopo che il risultato della prima sfida è stato deciso ma prima che sia stato deciso chi inizia in una partita secca, il risultato sarà un pareggio.
- Se lo scadere del tempo viene annunciato dopo che il risultato della prima sfida è stato deciso ma prima che sia stato deciso chi inizia la seconda sfida, il vincitore della prima sfida vince la partita.

Seconda sfida

- Se l'ultimo turno termina durante la seconda sfida, il vincitore della prima sfida vince la partita.
- Se lo scadere del tempo viene annunciato dopo che il risultato della seconda sfida è stato deciso ma prima che sia stato deciso chi inizia in una partita secca, il vincitore della prima sfida vince la partita.
- Se lo scadere del tempo viene annunciato dopo che il risultato della seconda sfida è stato deciso ma prima che sia stato deciso chi inizia la terza sfida, il risultato sarà un pareggio.

Terza sfida

- Se l'ultimo turno termina durante la terza sfida, il risultato sarà un pareggio.
- Se lo scadere del tempo viene annunciato dopo che il risultato della terza sfida è stato deciso ma prima che sia stato deciso chi inizia in una partita secca, il risultato sarà un pareggio.

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

Nello scenario ottimale, il vincitore verrà determinato 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. Allo scadere del turno

Se il termine di un incontro viene annunciato durante il turno di un giocatore, quel giocatore può terminare 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 lo scadere del tempo viene annunciato 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 sfida è considerata iniziata quando è stato determinato il giocatore che inizia per primo. Questo viene deciso all'inizio con il lancio della moneta.

Se un giocatore vince una sfida dopo che è stato annunciato lo scadere del tempo, non viene iniziata alcuna sfida aggiuntiva, al fine di completare gli eventuali turni rimasti. Se il termine del tempo viene annunciato tra la fine di una sfida e l'inizio della prossima, utilizzare le regole del capitolo 9.3 per determinare il corso d'azione appropriato.

9.2. 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 di questi criteri, viene decretato il vincitore.

- 1) Se un giocatore è arrivato in ritardo o si è assentato dalla partita, 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 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. Il giocatore con il minor numero di carte Premio rimaste è il vincitore dell'incontro.

9.3. Al meglio di tre

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

1) Se un giocatore è arrivato in ritardo o si è assentato dalla partita, 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 sfida

Se l'ultimo turno termina durante la prima sfida, il giocatore con il minor numero di carte Premio rimaste vince la prima sfida e l'incontro.

Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di carte Premio rimaste, la partita in corso continua, fino a quando un giocatore avrà meno carte Premio rimaste rispetto all'avversario. Il giocatore con il minor numero di carte Premio rimaste è considerato il vincitore della prima sfida e l'incontro ha quindi termine.

Se entrambi i giocatori hanno pescato la propria ultima carta Premio (o messo KO l'ultimo Pokémon dell'avversario) contemporaneamente, fare riferimento alla sezione del regolamento del Gioco Organizzato Pokémon che tratta specificatamente della questione di vittoria simultanea. Se necessario, seguire le regole della partita secca con una sola carta Premio, descritte nel regolamento del GCC Pokémon, incluso un nuovo lancio di moneta per decidere che inizia. Il vincitore della partita secca vince la prima sfida e l'incontro.

Se il tempo è scaduto dopo che è stato dichiarato il vincitore della prima sfida, ma prima che sia stato deciso chi inizierà la seconda sfida, il vincitore della prima sfida vincerà l'incontro.

Seconda sfida

Se l'ultimo turno termina durante la seconda sfida, il giocatore conclude il suo turno. Se uno dei giocatori ha meno del 50% delle carte Premio (due nel formato costruito oppure una nel formato limitato), il giocatore con il minor numero di carte Premio rimaste vince la sfida. Altrimenti questa sfida non conta nel conteggio finale e il vincitore della prima sfida vince 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 seconda sfida.

Se entrambi i giocatori hanno pescato la propria ultima carta Premio (o messo KO l'ultimo Pokémon dell'avversario) contemporaneamente, fare riferimento alla sezione del regolamento del Gioco Organizzato Pokémon che tratta specificatamente della questione di vittoria simultanea. Se necessario, seguire le regole della partita secca con una sola carta Premio, descritte nel regolamento del GCC Pokémon, incluso un nuovo lancio di moneta per decidere che inizia. Il vincitore della partita secca vince la seconda sfida.

Se ciò porta ad avere un giocatore con due vittorie nell'incontro, tale giocatore vince l'incontro.

Se ciò porta ad avere entrambi i giocatori con una vittoria nell'incontro, seguire le regole della partita secca con una sola carta Premio descritte nel regolamento del GCC Pokémon, incluso un nuovo lancio di moneta per decidere che inizia. Il vincitore della partita secca vince l'incontro.

Se entrambi i giocatori hanno vinto una sfida, ma non è stato ancora deciso chi inizierà la terza sfida, seguire le regole della partita secca con una sola carta Premio descritte nel regolamento del GCC Pokémon, incluso un nuovo lancio di moneta per decidere che inizia. Il vincitore della partita secca vince l'incontro.

Terza sfida

Se l'ultimo turno si è concluso durante la terza sfida, il giocatore con il minor numero di carte Premio rimaste vince la terza sfida 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 vince la terza sfida e l'incontro.

Se entrambi i giocatori hanno pescato la loro ultima carta Premio (o messo KO l'ultimo Pokémon dell'avversario) contemporaneamente, fare riferimento alla sezione del regolamento del Gioco Organizzato Pokémon che tratta specificatamente della questione di vittoria simultanea. Se necessario, seguire le regole della partita secca con una sola carta Premio, descritte nel regolamento del GCC Pokémon, incluso un nuovo lancio di moneta per decidere che inizia. Il vincitore della partita secca con una sola carta Premio vince la terza sfida e l'incontro.

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

Negli incontri al meglio di tre, dopo che una sfida è stata completata, chi ha perso stabilisce chi inizierà nella sfida successiva, anziché ricorrere al lancio di una moneta. Questa decisione viene presa nella fase di preparazione di una partita, 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. 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. 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 del torneo. Il mazzo di ciascun giocatore deve contenere sempre esattamente 40 carte. 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 del torneo 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 delle buste di espansione dall'organizzatore del torneo all'inizio dell'evento. Ogni giocatore apre le proprie buste di espansione al segnale dell'organizzatore del torneo e costruisce un mazzo di 40 carte, utilizzando solamente quelle carte e un qualsiasi numero di carte Energia base fornite dall'organizzatore del torneo. 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 del torneo può richiedere a ogni giocatore di compilare l'elenco del proprio mazzo, includendo le carte usate e quelle non usate. 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 del torneo all'inizio dell'evento. 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 del torneo, 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 del torneo. 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 del torneo può richiedere ai giocatori di compilare elenchi dei mazzi, includendo le carte dei loro mazzi e qualsiasi carta non usata. Dopo l'inizio del primo round del torneo, i giocatori non possono modificare il contenuto dei loro 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.

11.2.3. Estrazione alla Rochester

In un evento con estrazione alla Rochester (scelta di una carta alla volta estratta da buste il cui contenuto è noto agli altri giocatori, *NdR*), i giocatori ricevono delle buste di espansione dall'organizzatore del torneo all'inizio dell'evento. I giocatori si dividono in gruppi con lo stesso numero di componenti, senza superare il numero di otto giocatori per gruppo, e si siedono in cerchio.

Al segnale dell'organizzatore del torneo, il giocatore designato come giocatore n° 1 apre due delle sue buste di espansione e dispone le carte a faccia in su sul tavolo, in modo che siano chiaramente visibili a tutti i giocatori. A partire dal giocatore n° 1 e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie una carta e la dispone di fronte a sé a faccia in su. L'ultimo giocatore sceglie due carte, dopodiché la scelta procede in senso antiorario. Quando si torna al giocatore n° 1, questi seleziona due carte, dopodiché la scelta procede nuovamente in senso orario fino all'ultima carta. Quando viene scelta l'ultima carta, i giocatori possono risistemare le carte scelte nella maniera che preferiscono.

Dopo che tutte le carte delle prime due buste sono state scelte, il giocatore n° 2 (alla sinistra del giocatore n° 1) apre due buste di espansione e dispone le carte a faccia in su sul tavolo, in modo che siano chiaramente visibili a tutti i giocatori. A partire dal giocatore n° 2 e andando avanti in senso orario, ogni giocatore sceglie una carta dalla busta aperta, e la aggiunge al proprio gruppo di carte, in base al sistema descritto precedentemente. Quando le carte dalle buste aperte sono terminate, il giocatore alla sinistra del giocatore n° 2 apre due buste e i giocatori si susseguono nello scegliere una carta, partendo dal giocatore che ha aperto la busta.

Questa procedura va ripetuta fino a 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 le carte scelte e il numero di carte Energia base fornite dall'organizzatore del torneo. I giocatori hanno 30 minuti per costruire i loro mazzi.

I giocatori non possono scambiare le carte selezionate con gli altri giocatori fino alla fine del torneo. L'organizzatore del torneo 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 loro mazzi.

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

1.2.4. Estrazione alla Solomon

In un evento con estrazione alla Solomon, i giocatori ricevono delle buste di espansione dall'organizzatore del torneo all'inizio dell'evento. I giocatori vengono divisi casualmente in coppie e si siedono al tavolo l'uno di fronte all'altro.

Al segnale dell'organizzatore del torneo, entrambi i giocatori aprono tutte le buste ricevute e scorrono rapidamente le carte che hanno ricevuto. Tutte le carte vengono poi mescolate insieme in un'unica pila di carte che viene messa a faccia in giù.

I giocatori lanciano quindi una moneta per decidere chi inizia per primo. Il vincitore del lancio sarà il giocatore n° 1, mentre l'altro giocatore sarà il giocatore n° 2.

Il giocatore n° 1 prende le prime quattro carte dalla pila e le mette a faccia in su sul tavolo. Il giocatore n° 1 sceglie una carta e la mette a faccia in giù nella sua pila. Il giocatore n° 2 sceglie due carte e le mette a faccia in giù nella sua pila. Il giocatore n° 1 sceglie la carta finale e la mette a faccia in giù nella sua pila.

Il giocatore n° 2 prende le prime quattro carte dalla pila e le mette a faccia in su sul tavolo. Il giocatore n° 2 sceglie una carta e la mette a faccia in giù nella sua pila. Il giocatore n° 1 sceglie due carte e le mette a faccia in giù nella sua pila. Il giocatore n° 2 sceglie la carta finale e la mette a faccia in giù nella sua pila.

I giocatori continuano ad alternarsi fino a esaurire delle carte. I giocatori non possono guardare le carte scelte fino all'esaurimento della pila. L'organizzatore del torneo può permettere ai giocatori di scegliere le carte se entrambi i giocatori sono d'accordo all'inizio.

Ogni giocatore costruisce un mazzo di 40 carte, utilizzando solamente le carte scelte e il numero di carte Energia base fornite dall'organizzatore del torneo. I giocatori hanno 30 minuti per costruire i loro mazzi.

L'organizzatore del torneo può decidere di far scegliere nuovamente le carte ai giocatori nei round successivi contro avversari diversi. Se tale procedura è prevista in qualsiasi fase del torneo, l'organizzatore dovrà annunciarlo prima dell'inizio dello stesso. Se viene effettuata una nuova scelta durante il torneo, i giocatori devono conservare tutte le carte scelte per l'intera durata dell'evento.

I giocatori non possono scambiare le carte scelte con gli altri giocatori fino alla fine del torneo. L'organizzatore del torneo 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 loro mazzi.

Le buste di espansione fornite in un torneo con estrazione alla Solomon 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 delle espansioni 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 Gioco Organizzato Pokémon supporta due formati di gioco autorizzato: standard (in precedenza chiamato modificato) 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 standard dei tornei negli eventi Play! Pokémon. Questo formato viene utilizzato in tutti gli eventi premier, fatto salvo quando diversamente indicato. Il formato standard per la stagione 2014 contiene le seguenti espansioni:



Nero e Bianco - Destini Futuri



Nero e Bianco - Esploratori delle Tenebre



Nero e Bianco - Stirpe dei Draghi



Tesoro dei Draghi



Nero e Bianco - Confini Varcati



Nero e Bianco - Uragano Plasma



Nero e Bianco - Glaciazione Plasma



Nero e Bianco - Esplosione Plasma



Collezione McDonald's



Promo stella nera numerate a partire da BW33 in poi.

Le pubblicazioni future del GCC Pokémon da parte di The Pokémon Company International diventeranno legali al momento del loro rilascio, in base alle regole dei tornei Play! Pokémon.

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 Pokémon precedenti a *Nero e Bianco*. I giocatori che giocano carte stampate in passato presenti nelle espansioni autorizzate per il formato standard devono giocarele usando il testo della più recente versione stampata di quella carta. Le nuove espansioni sono ammesse dal momento in cui il prodotto viene rilasciato nel paese e/o regione di punteggio. Per eventi che includono diverse zone di punteggio, come i Campionati Mondiali del GCC Pokémon, il formato usato è quello valido negli Stati Uniti.

Al momento non ci sono carte bandite nel formato standard.

13.1.1. Costruito

Gli eventi a formato standard costruito utilizzano le regole standard per il formato costruito, illustrate nella sezione 11.1, in aggiunta alle regole del formato standard, illustrate nella sezione 13.1.

13.1.2. Limitato

Gli eventi a formato standard limitato utilizzano le regole standard per il formato limitato, illustrate nella sezione 11.2, in aggiunta alle regole del formato standard, illustrate nella sezione 13.1. I formati con mazzo sigillato, con estrazione busta, con estrazione alla Rochester e con estrazione alla Solomon, illustrati nella sezione 11.2, sono tutti formati appropriati per un evento a formato standard limitato.

13.2. 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 dal momento in cui il prodotto viene rilasciato.

Al momento non ci sono carte bandite nel formato illimitato.

13.2.1. Costruito

Gli eventi a formato illimitato-costruito utilizzano le regole standard per il formato costruito, illustrate nella sezione 11.1, in aggiunta alle regole del formato illimitato, illustrate nella sezione 13.2.

13.2.2. Limitato

Gli eventi a formato illimitato-limitato utilizzano le regole standard per il formato limitato, illustrate nella sezione 11.2, in aggiunta alle regole del formato illimitato, illustrate nella sezione 13.2. I formati con mazzo sigillato, con estrazione busta e con estrazione alla Rochester, illustrati nella sezione 11.2, sono tutti formati appropriati per eventi a formato illimitato-limitato.

13.3. Nuovo formato

A partire dal 2014 verrà aggiunto un nuovo formato ai formati standard del Gioco di Carte Collezionabili, come opzione accettata per gli eventi autorizzati Pokémon di tutte le dimensioni. Siccome questo formato permetterà ai giocatori di usare tutte le espansioni della serie *Bianco e Nero*, i giocatori avranno ancora più scelta nella costruzione dei propri mazzi!

Ulteriori dettagli saranno forniti alla fine della stagione torneistica 2013.

14. Formati non autorizzati

I formati non autorizzati, elencati qui di seguito, sono pensati per introdurre un po' di varietà nel Gioco di Carte Collezionabili Pokémon, ma non sono riconosciuti in eventi autorizzati. Questi formati sono perfetti per leghe, incontri casuali o eventi collaterali. Abbiamo incluso le regole ufficiali di questi formati per aiutare organizzatori di tornei e capi lega a organizzare eventi non autorizzati con le stesse regole.

14.1. Lotta due contro due

Il formato lotta due contro due permette ai giocatori di avere due Pokémon attivi alla volta in campo.

Queste sfide sono giocate esattamente come una normale sfida, ad eccezione di alcune differenze.

- A inizio sfida i giocatori possono mettere in gioco fino a due Pokémon Base, a faccia in giù.
- Nessun giocatore può avere più di sei Pokémon in gioco in qualsiasi momento. Un giocatore deve avere sempre due Pokémon attivi alla volta, se possibile.
- Solo un Pokémon può attaccare per ogni turno. Durante il proprio turno, un giocatore può scegliere un solo Pokémon difensore da attaccare, salvo che il testo dell'attacco di un Pokémon non si riferisca a "ogni Pokémon difensore".
- Quando entrambi i Pokémon di un giocatore sono addormentati, bruciati, confusi o avvelenati, il giocatore può tentare di curare il danno in qualsiasi ordine preferisca. Quando uno dei Pokémon attivi di un giocatore è paralizzato, non può attaccare nel suo turno successivo, mentre l'altro suo Pokémon può ancora attaccare se non è influenzato da una condizione speciale che gli impedisca di farlo.
- Se una carta Allenatore ha effetto su un Pokémon attivo, il giocatore sceglie solo un Pokémon attivo per l'effetto di quella carta, salvo che tale carta non specifichi che influenza più di un Pokémon.
- Quando il Pokémon di un giocatore usa un attacco su un Pokémon Base dell'avversario che richiede il lancio di una moneta, quel giocatore deve lanciare una moneta. Tuttavia, se uno dei Pokémon difensori dell'avversario è un Pokémon Base che richieda un lancio di moneta e l'altro Pokémon non lo è, il giocatore che attacca non deve lanciare la moneta se sceglie di attaccare il Pokémon non Base.

14.1.1. Costruito

Gli eventi a formato costruito a modalità lotta due contro due utilizzano le regole standard per il formato costruito, come illustrate nella sezione 11.1, in aggiunta alle regole del formato lotta due contro due illustrate nella sezione 14.1.

14.1.2. Limitato

Gli eventi a formato limitato a modalità lotta due contro due utilizzano le regole standard per il formato limitato, come illustrate nella sezione 11.2, in aggiunta alle regole della modalità lotta due contro due illustrate nella sezione 14.1. I formati con mazzo sigillato, con estrazione busta e con estrazione alla Rochester, illustrati nella sezione 11.2, sono tutti formati appropriati per eventi a formato limitato a modalità lotta due contro due.

14.2. 30 carte

Il formato a modalità 30 carte permette ai giocatori di costruire mazzi composti dalla metà delle carte di un mazzo normale. In questo modo i tempi di gioco vengono ridotti significativamente e i giocatori possono giocare più partite in un breve periodo di tempo.

14.2.1. Costruito

In un evento a formato costruito a modalità 30 carte, i giocatori si presentano al torneo con un mazzo da 30 carte. Le carte utilizzate per costruire il mazzo provengono dalla collezione personale di ogni giocatore. I mazzi non possono contenere più di due copie della stessa carta (fa voce il nome della carta) ad eccezione delle carte limitate a una per mazzo dal testo corrispondente e delle carte Energia base. Gli incontri vengono giocati con tre carte Premio.

14.2.2. Limitato

In un evento a formato limitato a modalità 30 carte, i giocatori costruiscono i propri mazzi usando solo carte fornite dall'organizzatore del torneo durante l'evento. Il mazzo di ciascun giocatore deve contenere sempre esattamente 30 carte. I mazzi possono contenere più di due copie della stessa carta, come indicato dal nome della stessa, con l'eccezione delle carte limitate a una per mazzo dal testo corrispondente. L'organizzatore del torneo deve informare i giocatori prima dell'evento se saranno fornite carte Energia base. Gli incontri vengono giocati con tre carte Premio.

Oltre alle regole di costruzione del mazzo qui elencate, per gli eventi a formato limitato a modalità 30 carte valgono le regole standard del formato limitato, definite nella sezione 11.2.

14.3. Lotta a squadre

Il formato a modalità lotta a squadre permette a due giocatori di giocare insieme e ogni giocatore ha un Pokémon attivo. Queste sfide devono essere giocate come una normale lotta di Pokémon, ad eccezione di alcune regole differenti.

Preparazione:

- I giocatori si siedono ai lati opposti del tavolo, con le squadre poste diagonalmente; ogni giocatore si trova quindi di fronte un membro della squadra opposta.

- Un componente di ogni squadra partecipa al lancio della moneta per decidere quale squadra inizierà. La squadra vincente sceglie quale dei suoi giocatori inizierà. La sequenza dei turni inizia con il giocatore scelto, quindi procede in senso orario intorno al tavolo, così che i turni si susseguono da una squadra all'altra.
- Ogni giocatore pesca sette carte. Ogni giocatore mette un Pokémon attivo e fino a quattro Pokémon in panchina. I giocatori mettono la metà delle carte Premio che avrebbero messo in una partita singola, in base al formato utilizzato e definito nel capitolo 11.
- Qualsiasi giocatore che non abbia un Pokémon Base nella mano d'apertura mostra le carte che ha in mano agli altri giocatori e le rimischia nel mazzo (chiamata anche mano perdente; *take a mulligan* in inglese, *NdR*). Il giocatore di fronte (che fa parte della squadra avversaria) pesca quindi una carta dal suo mazzo, dopo che entrambi i giocatori hanno sistemato le loro carte Premio. Se sia il giocatore con la mano perdente che l'avversario di fronte a lui hanno una mano perdente, entrambi rimischiano le carte nel mazzo e i loro compagni di squadra non pescano una carta.
- Il giocatore che inizia per primo in ogni squadra non può giocare carte Allenatore, Aiuto o Stadio durante il suo primo turno di gioco.

Fase di gioco:

- I giocatori non possono mostrare al compagno di squadra o alla squadra avversaria le carte che hanno in mano, salvo che una regola di gioco non lo richieda.
- Solo il giocatore di cui è in corso il turno può iniziare una conversazione con il suo compagno di squadra. Le conversazioni dovrebbero limitarsi a domande le cui risposte siano sì o no. Non è ammesso discutere di mosse o strategie generali.
- Se un attacco o l'azione su un giocatore mette KO il Pokémon avversario, il giocatore di cui è il turno pesca il numero appropriato di carte Premio. Se il giocatore non ha abbastanza carte Premio a disposizione, a pescare sarà il compagno di squadra di quel giocatore.
- Se viene messo KO l'ultimo Pokémon di un giocatore, ma il suo compagno di squadra ha ancora almeno un Pokémon in gioco, quel giocatore non viene eliminato dal gioco e può ancora giocare carte Allenatore, Aiuto e Stadio durante il proprio turno. Se quel giocatore pesca un Pokémon Base, deve giocarlo in posizione di Pokémon attivo alla prima occasione. Se nessuno dei due giocatori di una squadra ha Pokémon rimasti in gioco, la squadra avversaria vince la partita.
- Se un giocatore non può pescare una carta all'inizio del suo turno, quel giocatore deve lasciare il gioco. Il compagno di squadra di quel giocatore mette un numero di carte Premio dal fondo del proprio mazzo pari alle carte Premio rimaste al giocatore eliminato.

Riferimenti delle carte

- Le carte con indicato in inglese *you* o *your* (e che in italiano sottintendono "tu" e/o "i tuoi" o "il tuo") si riferiscono al giocatore attivo o al compagno di squadra, a discrezione del giocatore.
- Le carte con indicato in inglese *your opponent's Pokémon* ("il/i Pokémon del tuo avversario") si riferiscono all'avversario che è stato attaccato, se il giocatore sta attaccando oppure, se non si è in fase di attacco, a un giocatore a scelta di chi gioca la carta.
- Le carte il cui testo è adattabile alla modalità sfida due contro due, si riferiscono a entrambi i giocatori di una squadra. Ad esempio, le carte che si riferiscono a "ogni Pokémon difensore" influenzano entrambi i Pokémon difensori dei compagni di squadra.
- Le azioni e gli attacchi che si riferiscono a "tutti i Pokémon in gioco" influenzano tutti i Pokémon in gioco di entrambe le squadre.

Tra un turno e l'altro

- Le azioni tra un turno e l'altro si svolgono prima e dopo il turno del giocatore che possiede la carta influenzata.
- Gli effetti delle condizioni speciali si controllano prima e dopo il turno del giocatore influenzato.

14.3.1. Costruito

Gli eventi a formato costruito a modalità lotta a squadre usano le regole standard del formato costruito, come definite nella sezione 11.1, con l'aggiunta delle regole della modalità lotta a squadre, incluso il numero di carte Premio, come definite nella sezione 14.3.

14.3.2. Limitato

Gli eventi a formato limitato a modalità lotta a squadre usano le regole standard del formato limitato, come definite nella sezione 11.2, con l'eccezione del numero di carte Premio e con l'aggiunta delle regole della modalità lotta a squadre, come definite nella sezione 14.3. Le modalità Sealed Deck, definite nella sezione 11.2.1, rappresentano un buon formato per gli eventi a formato limitato a modalità lotta a squadre, dato che ai giocatori di una stessa squadra è consentito scambiarsi le carte durante la fase di costruzione del mazzo.

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 saranno disponibili sul sito www.pokemon.it.

Modifiche del 1° settembre 2013

- Modifiche alle informazioni generali e alla formattazione.
- Il formato modificato è stato cambiato in formato standard.
- Aggiornamento del capitolo 1.3: precisazione sui negozi del paese dove ha luogo il torneo.
- Aggiornamento del capitolo 6: precisazioni su come mischiare (e non) per garantire un ordine casuale delle carte nel mazzo.
- Aggiornamento del capitolo 8: cambiato titolo per specificare round alla svizzera.
- Aggiornamento dei sottocapitoli 8.2 e 8.3: regole sulla parità.
- Aggiornamento del capitolo 9: cambiato titolo per includere per specificare round a eliminazione diretta.
- Aggiornamento della numerazione dei capitoli da 9 a 14.3.2.