

Regolamento completo dei tornei Play! Pokémon

VERSIONE ITALIANA

Ultimo aggiornamento: 30 settembre 2021

Indice

1	Guida all'uso.....	3
1.1	Documentazione aggiuntiva	3
1.2	Sezioni consigliate e destinatari.....	3
2	Principi fondamentali di partecipazione.....	4
2.1	Introduzione.....	4
2.2	ID Giocatore	4
2.3	Chi può partecipare.....	4
2.4	Responsabilità.....	5
2.5	Definizione dei ruoli e delle responsabilità.....	6
2.6	Pubblicazione di informazioni sull'evento	9
3	Normative dei tornei.....	10
3.1	Introduzione.....	10
3.2	Programmazione degli eventi	10
3.3	Iscrizione ai tornei.....	11
3.4	Correttezza nei tornei	11
3.5	Comunicazione dell'esito del torneo	12
3.6	Streaming degli incontri.....	13
3.7	Premi.....	14
4	Gestione dei tornei e altri dettagli.....	16
4.1	Introduzione.....	16
4.2	Categorie d'età.....	16
4.3	Requisiti per i giocatori	17
4.4	Statistiche di gioco e classifica	17
4.5	Ritiro e parità deliberata	20
4.6	Tipologie dei tornei Play! Pokémon	20
4.7	Abbinamenti.....	26
4.8	Ritiro dal torneo	26
5	Regole dei tornei del Gioco di Carte Collezionabili.....	28
5.1	Introduzione.....	28
5.2	Ammissibilità delle carte.....	28
5.3	Ammissibilità dei mazzi.....	30

5.4	Torneo con formato costruito.....	31
5.5	Torneo con formato limitato	35
5.6	Gestione dell'area di gioco.....	38
5.7	Ordine delle carte casuale e regole per mischiare le carte	40
5.8	Torneo	41
6	Regole dei tornei di videogiochi.....	46
7	Violazione delle regole e sanzioni	47
7.1	Introduzione.....	47
7.2	Tipologie di penalità.....	47
7.3	Categorie di penalità	50
7.4	Assegnazione di penalità diverse da quelle consigliate	57
7.5	Assegnazione delle penalità.....	60
7.6	Registrazione delle penalità	60
7.7	Provvedimento disciplinare	61
8	Riepilogo delle modifiche.....	62

1 Guida all'uso

La presente **Guida alle regole generali dei tornei Play! Pokémon** è stata redatta allo scopo di fornire una panoramica globale e approfondita delle regole e normative degli eventi Play! Pokémon.

L'ingresso e la partecipazione a un evento Play! Pokémon comporta l'accettazione delle regole qui contenute. In caso contrario si potrebbe incorrere in sanzioni fino alla squalifica dai tornei o all'allontanamento dall'area dell'evento.

1.1 Documentazione aggiuntiva

È consigliabile leggere questa guida insieme alle **Norme di condotta Play! Pokémon**.

1.2 Sezioni consigliate e destinatari

Destinatari	Sezioni consigliate	Pagina
Professori Pokémon: <i>Arbitri</i>	Leggere attentamente l'intera guida.	–
Professori Pokémon: <i>Organizzatori e amministratori dei tornei</i>	2. Principi fondamentali di partecipazione 3. Normative dei tornei 4. Gestione dei tornei e altri dettagli 7. Violazione delle regole e sanzioni	4 10 15 43
Giocatori	2. Principi fondamentali di partecipazione 3. Normative dei tornei 5. Regole dei tornei del Gioco di Carte Collezionabili o 6. Regole dei tornei di videogiochi 7. Violazione delle regole e sanzioni	4 10 26 42 43
Genitori dei giocatori	2. Principi fondamentali di partecipazione 3. Normative dei tornei 7. Violazione delle regole e sanzioni	4 10 43
Spettatori/partecipanti	2. Principi fondamentali di partecipazione	4

2 Principi fondamentali di partecipazione

2.1 Introduzione

Tutti i partecipanti agli eventi Play! Pokémon, che siano giocatori, astanti o Professori, devono familiarizzarsi con le informazioni contenute in questa sezione, in particolar modo per quanto attiene ai seguenti argomenti:

- Chi può partecipare?
- Comportamenti e oggetti non consentiti agli eventi Play! Pokémon
- Ruoli, responsabilità e aspettative dei partecipanti

2.2 ID Giocatore

Coloro che desiderano partecipare a un torneo Play! Pokémon devono avere un proprio ID Giocatore. Creare un ID Giocatore unico e personale è facile e veloce utilizzando un account del Club Allenatori di Pokémon sul sito ufficiale Pokémon.

L'organizzatore del torneo ha la facoltà di assegnarne uno ai giocatori che ne siano sprovvisti. In questo caso, quando il giocatore accederà al proprio account del Club Allenatori di Pokémon dovrà collegare l'account all'ID Giocatore ricevuto, tramite il quale potrà tenere traccia della propria partecipazione ai tornei, oltre a ricevere i relativi premi e vantaggi.

Ogni giocatore deve utilizzare un solo ID Giocatore. Registrare intenzionalmente più di un ID Giocatore costituisce una violazione dei termini di utilizzo del sito ufficiale Pokémon, ed eventuali ID multipli potrebbero essere eliminati o uniti in un unico account senza preavviso.

2.3 Chi può partecipare

La partecipazione ai tornei Play! Pokémon è aperta a chiunque abbia un ID Giocatore, con le seguenti eccezioni.

2.3.1 Tutti i tornei Play! Pokémon

- Coloro che hanno una sospensione attiva dagli eventi Play! Pokémon a proprio carico, assegnata dal team del Gioco Organizzato Pokémon.
- I membri dello staff del torneo, compresi l'organizzatore, gli arbitri e i segnapunti.
 - Se il torneo si tiene presso un rivenditore, il proprietario del negozio non può partecipare.
- I dipendenti di The Pokémon Company International, Game Freak Inc. o Creatures Inc.

- Tra questi vi sono anche gli ex dipendenti delle aziende succitate, fino a 60 giorni dal loro ultimo giorno di impiego.
- I familiari dei dipendenti di The Pokémon Company International.
- I dipendenti di aziende responsabili delle attività e del coordinamento del programma Play! Pokémon nel proprio paese.

2.3.2 Tornei di videogiochi Play! Pokémon

- Le categorie elencate nella sezione 2.3.1.
- I dipendenti di Nintendo.
 - Tra questi vi sono anche gli ex dipendenti di Nintendo, fino a 60 giorni dal loro ultimo giorno di impiego.
- I membri del programma selezionati per recensire dei videogiochi Pokémon prima della data di pubblicazione ufficiale negli Stati Uniti. Per tali membri il divieto è limitato ai tornei Play! Pokémon di videogiochi per un periodo di 60 giorni successivi alla data di pubblicazione ufficiale dei suddetti videogiochi negli Stati Uniti.
 - Anche dopo questa data, non è consentito l'uso di videogiochi ottenuti prima della data di pubblicazione ufficiale negli Stati Uniti.

2.4 Responsabilità

Gli astanti ai tornei Play! Pokémon sono tenuti a capire e accettare le regole relative al loro ruolo delineate in questo documento e in tutti gli altri documenti collegati.

Gli spettatori sono tenuti a:

- Soddisfare i requisiti di iscrizione e/o accesso all'evento, compreso l'acquisto di un biglietto o tesserino, ove necessario.
- Non essere sotto l'influenza di alcol e/o altre sostanze psicotrope.
- Evitare linguaggio inappropriato e/o argomenti provocatori.
- Mantenere un livello socialmente accettabile di igiene personale.
- Seguire le direttive dello staff del torneo.
- Essere rispettosi e cortesi verso gli altri.

In caso di violazione, l'organizzatore deciderà se la persona che ha violato tali norme possa rimanere o meno presso la sede dell'evento.

Per ulteriori informazioni sulle aspettative di comportamento agli eventi Play! Pokémon, consulta le relative norme di condotta.

2.4.1 Divieti

Durante gli eventi Play! Pokémon è necessario preservare un clima accogliente e tranquillo per tutti i partecipanti. A questo scopo, il team del Gioco Organizzato Pokémon ha istituito i seguenti divieti:

- Vendita o consumo di bevande alcoliche e/o sostanze psicotrope.
- Scommettere sui risultati delle sfide, su parti di una sfida, sugli incontri o sul numero di incontri giocati.
- Offrire compensi di qualunque tipo con l'intento di alterare i risultati delle sfide, di parti di una sfida, di un incontro o del numero di incontri giocati; corruzione.

È inoltre vietato introdurre i seguenti oggetti agli eventi Play! Pokémon:

- Armi da fuoco, comprese quelle giocattolo che potrebbero essere facilmente confuse con armi vere.
- Indossare abbigliamento che mostri messaggi offensivi e inappropriati, nonché qualunque altro tipo di abbigliamento che l'organizzatore ritenga inappropriato per l'ambiente del torneo.

Chiunque sia sorpreso a infrangere le suddette regole sarà allontanato dal luogo di svolgimento del torneo e il team del Gioco Organizzato Pokémon deve essere informato a riguardo.

2.4.1.1 Durante il torneo

I giocatori impegnati nel torneo devono astenersi anche dai seguenti comportamenti durante gli incontri, a meno che non siano stati espressamente autorizzati dallo staff dell'evento:

- Ricevere informazioni da fonti esterne sul proprio o su altri incontri.
- Rispondere a una telefonata o usare un telefono cellulare.
- Indossare cuffie/auricolari se non per partecipare ad un torneo di videogiochi Pokémon e solo se le cuffie/auricolari sono visibilmente collegate alla propria console di gioco.

È inoltre vietata l'introduzione dei seguenti oggetti nell'area di gioco:

- Cibo e bevande.
- Appunti presi in precedenza e/o materiali di supporto.

2.5 Definizione dei ruoli e delle responsabilità

2.5.1 Giocatori

Il giocatore è un individuo che partecipa attivamente a un torneo Play! Pokémon. I giocatori che abbandonano il torneo diventano spettatori.

2.5.1.1 Responsabilità dei giocatori

I giocatori sono tenuti a:

- Presentarsi in orario agli incontri.
- Controllare i propri risultati e le classifiche al momento della pubblicazione degli abbinamenti all'inizio di ciascun round e riportare immediatamente eventuali discrepanze allo staff deputato dell'evento.

I giocatori dovranno anche avere con sé:

- Un ID Giocatore valido.
- Un mazzo o una squadra che rispetti le limitazioni di formato per quel torneo.
- Un elenco leggibile e ordinato delle carte contenute nel proprio mazzo o dei Pokémon nella propria squadra.
- L'occorrente necessario per giocare e tenere traccia delle informazioni di gioco tra cui, a titolo esemplificativo:
 - Segnalini danno;
 - Segnalini delle condizioni speciali;
 - Monete o dadi;
 - Console di gioco funzionante;
 - Scheda o copia digitale originale di gioco funzionante.

2.5.2 Spettatori

Lo spettatore è un individuo che assiste a un evento Play! Pokémon ma non partecipa attivamente al torneo. In questa categoria sono inclusi i genitori, gli accompagnatori e i giocatori che hanno abbandonato il torneo.

2.5.2.1 Responsabilità degli spettatori

Gli spettatori sono tenuti a:

- Assistere agli incontri senza interferire in alcun modo.
- Restare a una certa distanza dagli incontri in corso per evitare di distrarre i giocatori.
- Astenersi dal fare commenti sugli incontri in corso che possano essere uditi dal tavolo di gioco.

Qualora uno spettatore sia responsabile di un giocatore impegnato nel torneo e metta in atto comportamenti di disturbo, il giocatore di cui è responsabile potrebbe incorrere in penalità.

Se dovesse essere necessario allontanare uno spettatore dall'evento, sarà squalificato anche il giocatore di cui è responsabile.

2.5.3 Organizzatore

L'organizzatore di un torneo è il professore che ne ha originariamente richiesto l'autorizzazione sul sito ufficiale di Pokémon. Il suo compito è assicurare lo svolgimento del torneo secondo le regole e procedure Play! Pokémon.

2.5.3.1 Responsabilità dell'organizzatore

L'organizzatore è responsabile di tutti gli aspetti che riguardano l'autorizzazione e lo svolgimento del torneo, tra cui assicurare una sede idonea, ottenere e distribuire i premi, riportare i risultati e fornire il personale per l'evento.

L'organizzatore del torneo deve altresì comunicare per tempo ai giocatori le seguenti informazioni:

- Tipo di torneo (alla svizzera, alla svizzera più sfida al top a eliminazione diretta, ecc.)
- Formato del torneo (standard, esteso, ecc.)
- Numero di round
- Numero di minuti per ciascun round
- Formato dell'incontro (partita secca o al meglio di tre lotte)
- Sfida al top, se applicabile
- Staff del torneo, particolarmente il/i capo/i arbitro/i
- Eventuali pause durante il torneo.

Il tipo e formato del torneo vanno annunciati con largo anticipo, così che i giocatori possano prepararsi per l'evento prima dell'arrivo.

Il numero di round, la durata in minuti di ciascun round, la sfida al top, lo staff del torneo e le pause devono essere annunciati prima dell'inizio del primo round.

2.5.4 Arbitro

Gli arbitri devono prendere decisioni di gioco imparziali e aiutare l'organizzatore e il capo arbitro a gestire un torneo in modo divertente, veloce e imparziale. Il team del Gioco Organizzato Pokémon sostiene le decisioni sulle regole dei propri arbitri, sempre che siano prese in maniera imparziale e siano emesse nell'interesse dello spirito del gioco.

2.5.4.1 Responsabilità degli arbitri

Gli arbitri sono tenuti a:

- Essere imparziali.
- Dove possibile, non esercitare il proprio potere decisionale su partite che coinvolgono amici o membri della propria famiglia.
- Incoraggiare la correttezza e dare il buon esempio.

2.5.4.2 Responsabilità del capo arbitro

Al capo arbitro spetta l'ultima parola sulle decisioni degli altri arbitri e sull'interpretazione delle regole per un torneo; ha anche la responsabilità di assicurarsi che tutti i giocatori seguano le regole definite in questo documento.

Il capo arbitro è tenuto a:

- Assicurarsi che gli arbitri rimangano attivi e concentrati.
- Completare e inviare il sommario penalità del torneo.
- Completare e inviare il rapporto di squalifica ogni volta che questa sanzione viene applicata, tranne nei casi di mancata presentazione.

2.6 Pubblicazione di informazioni sull'evento

Il team del Gioco Organizzato Pokémon si riserva il diritto di pubblicare informazioni sul torneo, tra cui, a titolo esemplificativo, gli elenchi delle carte e le composizioni delle squadre, la trascrizione, la riproduzione audio o video (o qualunque altro genere di resoconto), le penalità dei giocatori, i premi o qualsiasi altra informazione riguardante il torneo.

Gli organizzatori, gli arbitri, i giocatori e gli spettatori sono altresì liberi di pubblicare dettagli di gioco, e/o i risultati di un torneo, nel rispetto delle leggi locali e nazionali.

La partecipazione a un evento Play! Pokémon implica la possibilità che l'immagine degli astanti appaia in foto o video fatti da o per conto di The Pokémon Company International (TPCi).

Iscrivendosi oppure essendo presenti a un evento Play! Pokémon, gli astanti danno il permesso a TPCi, ai suoi affiliati e ai media presenti di pubblicare il loro nome, immagine, aspetto, composizione della squadra o del mazzo, metodo di gioco, nonché le dichiarazioni scritte e orali connesse a qualunque fotografia, video (in diretta o registrato), riproduzione o trasmissione relativi all'intero evento o a parte di esso.

2.6.1 Pubblicazione dell'elenco delle carte o delle squadre

Il contenuto del mazzo o della squadra di un giocatore può essere pubblicato dall'organizzatore in qualsiasi momento una volta iniziato l'evento a patto che queste informazioni siano accessibili al pubblico e che la pubblicazione di tali dati faccia parte di un'iniziativa rivolta a fornire valore aggiunto a coloro che partecipano o assistono all'evento. Per esempio, questo sarebbe il caso della programmazione di un incontro via streaming dal vivo o della pubblicazione di un articolo sull'evento.

In caso contrario, questi stessi dati sono da considerarsi riservati per tutta la durata del torneo.

3 Normative dei tornei

3.1 Introduzione

Questa sezione definisce e illustra gli standard e le normative imposte agli organizzatori dal team del Gioco Organizzato Pokémon nella programmazione e nella rendicontazione dei tornei Play! Pokémon.

- Le sedi idonee per lo svolgimento dei tornei, comprese le regole e restrizioni relative alla programmazione.
- Il modo in cui comunicare i risultati dei tornei dopo la loro conclusione.

3.2 Programmazione degli eventi

3.2.1 Sedi idonee

Le sedi preferite dal team del Gioco Organizzato per gli eventi autorizzati sono i negozi di giochi. Capita spesso, però, che non sia possibile avere accesso a sedi di questo tipo. Per questo motivo, lo svolgimento dei tornei autorizzati è consentito anche in altri luoghi pubblici, come centri ricreativi, biblioteche o padiglioni per eventi in affitto.

L'organizzatore deve fare in modo che la sede scelta per lo svolgimento di un torneo:

- Sia pulita, sicura e aperta al pubblico, e rimanga tale per tutta la durata del torneo;
- Accolga tutti i partecipanti a prescindere dal credo, dal vissuto e dalle situazioni personali;
- Rispetti le leggi e i regolamenti locali applicabili.

3.2.2 Autorizzazione

Il team del Gioco Organizzato consiglia ai professori di far autorizzare i propri tornei almeno 14 giorni prima della data in cui avrà luogo l'evento in questione. In questo modo, i giocatori avranno una congrua possibilità di trovare tale torneo tramite la funzionalità di ricerca degli eventi.

3.2.2.1 Eventi premier

Gli eventi premier sono una speciale tipologia di tornei Play! Pokémon autorizzati che fanno parte del campionato Play! Pokémon e mettono in palio Championship Point in caso di alto piazzamento finale.

L'autorizzazione per alcuni eventi premier viene concessa solo se l'organizzatore ha utilizzato uno speciale strumento a cui deve avere accesso. Se il torneo viene autorizzato senza utilizzare tale strumento, sarà suscettibile ad annullamento.

Oltre a questo documento, l'organizzatore dovrebbe tenere in considerazione tutte le altre linee guida ricevute insieme all'autorizzazione a organizzare ciascun tipo di evento premier.

3.3 Iscrizione ai tornei

I tornei Play! Pokémon sono aperti a coloro che soddisfano i requisiti di partecipazione stabiliti dal team del Gioco Organizzato, con l'aggiunta delle seguenti eccezioni:

- A loro discrezione, gli organizzatori possono dare la priorità ai giocatori che partecipano regolarmente agli eventi delle Leghe Pokémon presso una sede associata.
- Qualora il comportamento di un giocatore costituisca o abbia costituito una minaccia per la sicurezza o il godimento pacifico di un evento e della sua sede da parte di altri per qualunque motivo, gli organizzatori possono impedire la sua iscrizione al torneo.

3.3.1 Quota di iscrizione

Per partecipare ai tornei potrebbe essere richiesto il pagamento di una quota di iscrizione.

Il team del Gioco Organizzato Pokémon lascia agli organizzatori la decisione della somma. Tuttavia, nella determinazione dell'eventuale quota, del suo ammontare e della sua riscossione, questi dovranno attenersi a tutte le normative locali applicabili.

3.4 Correttezza nei tornei

È assolutamente imperativo che gli eventi premier siano gestiti nel rispetto di regole inderogabili di integrità e correttezza. Le informazioni descritte in questa sezione dovrebbero essere prese in considerazione per tutti i tornei Play! Pokémon autorizzati, ma sono obbligatorie per gli eventi premier.

3.4.1 Controlli di regolarità

Durante gli eventi premier, le liste delle carte e delle squadre devono sempre essere consegnate, e controlli di regolarità devono essere effettuati ogni qualvolta il torneo passa da formato svizzero a eliminazione diretta, così come a caso durante i round del formato svizzero.

L'aspettativa del team del Gioco Organizzato Pokémon è che i controlli di regolarità da parte dello staff del torneo vengano effettuati su almeno il 10% dei mazzi e delle squadre, ma sarebbe preferibile effettuarne il più possibile.

3.4.2 Staff

3.4.2.1 Presenza dell'organizzatore

In linea generale, l'organizzatore è la persona tenuta ad assicurarsi che un torneo venga gestito seguendo le regole e le procedure descritte in questo e altri importanti documenti inerenti alle regole. Per questo motivo, l'organizzatore è solitamente tenuto a presenziare all'evento per la sua intera durata.

In circostanze eccezionali, il team del Gioco Organizzato Pokémon può autorizzare il passaggio di questa responsabilità da un organizzatore a un altro. In questo caso, l'attuale organizzatore deve inviare richiesta tramite il servizio clienti Play! Pokémon.

Le richieste saranno prese in considerazione caso per caso.

3.4.2.2 Arbitri

A tutti i tornei, e in particolar modo agli eventi premier, dovrebbero essere presenti dei professori che abbiano ottenuto la certificazione di arbitri del GCC o dei VG Pokémon. La presenza di un arbitro assicurerà che le richieste di chiarimenti vengano risolte nel miglior modo possibile e che, se sono presenti più arbitri, i giocatori non debbano aspettare periodi di tempo prolungati prima di ricevere le dovute attenzioni.

Inoltre, i controlli di regolarità possono essere effettuati più facilmente grazie all'assistenza offerta dagli arbitri dei tornei.

3.4.2.3 Compenso dello staff

Il team del Gioco Organizzato Pokémon lascia libera la determinazione sul compenso dello staff, tuttavia ricorda che il contributo di arbitri e volontari costituisce un valore aggiunto per l'esperienza durante il torneo e come tale dovrebbe essere riconosciuto.

3.4.3 Documenti cartacei

I documenti cartacei come ad esempio le classifiche, gli abbinamenti e i fogli dei risultati possono essere conservati fino al termine del torneo in quanto utili a risolvere potenziali discrepanze. dopodiché devono essere distrutti.

3.4.3.1 Fogli risultati

Il foglio risultati è un documento che riporta i risultati degli incontri. il cui uso è obbligatorio per gli eventi premier.

Al termine di ogni incontro, i giocatori devono riportarne il risultato sull'apposito foglio. e poi apporre le proprie iniziali per confermarlo.

Una volta che il foglio è stato firmato, il risultato si considera definitivo e sarà compito del vincitore riconsegnare il foglio seguendo le indicazioni dell'organizzatore.

3.5 Comunicazione dell'esito del torneo

Il team del Gioco Organizzato si aspetta di ricevere i risultati di un torneo entro sette giorni dalla sua conclusione e che questi siano riportati online tramite il sito Pokémon ufficiale.

I risultati non inoltrati entro questa scadenza saranno ritenuti irregolari e l'organizzatore potrebbe vedersi revocare l'autorizzazione a organizzare eventi premier in futuro.

3.5.1 ID Giocatore errato

Se un giocatore si accorge che il suo ID Giocatore non è stato registrato correttamente, deve rivolgersi all'organizzatore del torneo in questione. Eventuali ID Giocatore sbagliati potranno essere corretti direttamente dall'organizzatore tramite la funzione "Sostituisci ID Giocatore" fino a tre mesi dalla data di caricamento.

Gli errori scoperti dopo questo termine devono essere comunicati dall'organizzatore al servizio clienti Play! Pokémon.

3.6 Streaming degli incontri

Partecipando a un torneo Play! Pokémon, potrebbe essere richiesto ad alcuni giocatori di giocare un incontro che verrà reso pubblico o trasmesso in diretta streaming su larga scala e/o a spettatori online. I giocatori sono tenuti a osservare le indicazioni dell'organizzatore circa la sede dell'incontro.

Inoltre, questi incontri potrebbero richiedere l'uso di apparecchiature o materiali supplementari, quali nuove bustine protettive, tabelloni di gioco, accessori o l'uso di cuffie antirumore. I giocatori sono tenuti ad attenersi a queste richieste.

3.6.1 Partecipazione a incontri trasmessi in streaming

Si ricorda ai giocatori che l'ingresso o la partecipazione a un evento Play! Pokémon autorizzato comporta l'accettazione e il rispetto delle regole contenute nella sezione 2.6 del presente documento ([Pubblicazione di informazioni su un torneo](#)). I giocatori non possono rifiutare un invito a partecipare a un incontro trasmesso in streaming.

In circostanze eccezionali e a propria discrezione, l'organizzatore può decidere di non far trasmettere un incontro in streaming se ritiene che ciò sia nell'interesse di tutti. L'uso di tale facoltà è però riservato a casi estremamente rari, in cui la trasmissione può mettere a rischio la possibilità per i giocatori di partecipare indisturbati all'incontro.

Se un giocatore ritiene che una situazione personale possa costituire grave ostacolo all'uso della propria immagine durante lo streaming, deve darne comunicazione all'organizzatore prima del giorno dell'evento.

3.6.2 Infrazioni negli incontri trasmessi in streaming

Le infrazioni commesse durante gli incontri trasmessi in streaming e non immediatamente contestate possono essere identificate e le relative penalità possono essere attribuite dopo un controllo delle registrazioni.

Inoltre, alcuni tipi di penalità, nella fattispecie quelle relative a comportamento o linguaggio inaccettabile, possono aumentare di severità se relative a incontri trasmessi in streaming.

3.7 Premi

Tutti i premi forniti per ciascun torneo Play! Pokémon devono essere utilizzati come da programma laddove possibile. Se non altrimenti comunicato, gli organizzatori possono comunque integrare liberamente i premi forniti dal team del Gioco Organizzato Pokémon.

Il team del Gioco Organizzato Pokémon lascia agli organizzatori la decisione a riguardo, ma questi dovranno comunque attenersi a tutte le normative locali applicabili.

3.7.1 Ottenere i premi

Per poter ricevere determinati premi, i giocatori devono assicurarsi di aver indicato tramite il proprio account del Club Allenatori di Pokémon la propria intenzione di partecipare al programma Play! Pokémon, e di conseguenza accettato tutte le condizioni di partecipazione incluse nel presente documento. Per farlo basta andare alle “Impostazioni Play! Pokémon”, nella barra di navigazione sulla sinistra della pagina del profilo.

I giocatori che non abbiano selezionato questa opzione non possono ricevere premi quali Championship Point, inviti agli eventi o viaggi premio.

3.7.2 Effetti delle squalifiche sulla distribuzione dei premi

Se un giocatore viene squalificato da un evento Play! Pokémon non ha diritto a ricevere gli eventuali premi ottenuti.

A causa della rimozione dal piazzamento dei giocatori squalificati, quelli degli altri giocatori potrebbero subire dei cambiamenti. Di conseguenza, i premi potrebbero essere assegnati ad altri giocatori.

Se questo dovesse succedere dopo la consegna di premi fisici, i giocatori il cui piazzamento finale è stato modificato non riceveranno ulteriori premi fisici ma potranno ottenere un aumento nella quantità di Championship Point, viaggi premio ed eventuali premi non fisici assegnati dopo la fine del torneo.

3.7.3 Materiale promozionale

Il materiale promozionale destinato all'uso negli eventi Play! Pokémon, incluso quello destinato al programma delle Leghe Pokémon, deve essere distribuito secondo le istruzioni laddove possibile.

A trenta giorni dalla conclusione dell'evento o della sessione finale della lega alla quale questo materiale era destinato, l'eventuale giacenza può venire impiegata in congiunzione con altri eventi Play! Pokémon a discrezione dell'organizzatore. In caso contrario, essa dovrà essere distrutta.

Questo materiale promozionale non può essere soggetto a rivendita da parte dell'organizzatore in alcun caso.

3.7.4 Premi non riscossi

Il materiale promozionale e gli altri premi non riscossi dopo la conclusione di un torneo vengono considerati persi dal giocatore. Se un giocatore non è presente al torneo per ritirare i premi vinti, non potrà reclamarli in seguito.

4 Gestione dei tornei e altri dettagli

4.1 Introduzione

Questa sezione illustra nel dettaglio lo svolgimento dei tornei. Si consiglia la lettura se interessati a:

- Regole di base dei tornei Play! Pokémon
- Abbinamento e piazzamento dei giocatori
- Struttura dei tornei
- Piazzamento finale dei giocatori

4.1.1 Definizioni

4.1.1.1 Incontro

Un incontro è definito come una sfida o una serie di sfide giocate contro un singolo avversario all'interno di un torneo.

Molti incontri consistono di una sola sfida, ma alcuni possono essere giocati al meglio di tre. Se in qualsiasi momento di un torneo dovessero essere previsti incontri al meglio di tre, l'organizzatore deve dichiarare quando si giocheranno prima dell'inizio del primo round.

4.1.1.2 Round

Il gruppo di incontri giocati in una unica fase di un torneo è chiamato round. Il numero di round giocati dipenderà dal numero dei giocatori presenti e dalla tipologia di torneo in questione.

4.2 Categorie d'età

Il team del Gioco Organizzato Pokémon divide i giocatori in tre categorie d'età: Junior, Senior e Master.

La categoria d'età di un giocatore è definita all'inizio della stagione torneistica, basandosi sull'anno di nascita, e non cambia nel corso della stagione. Ciò permette ai giocatori di competere contro lo stesso gruppo di avversari per l'intero corso della stagione.

Categorie d'età per la stagione di campionato 2021

Categoria Junior	Giocatori nati dal 2010 in poi
Categoria Senior	Giocatori nati dal 2006 al 2009 compreso
Categoria Master	Giocatori nati nel 2005 o prima

4.3 Requisiti per i giocatori

4.3.1.1 Numero minimo di giocatori

Un torneo Play! Pokémon autorizzato deve avere almeno quattro giocatori partecipanti. Di questi, almeno quattro devono completare due o più round.

Se meno di quattro giocatori parteciperanno all'evento, sarà responsabilità del professore che lo organizza riportare l'evento come annullato.

4.3.1.2 Ritardi

Se l'organizzatore ritiene che l'aggiunta del giocatore in ritardo possa minacciare l'integrità dell'evento, questi può decidere di non consentire l'accesso di tale giocatore al torneo in questione. In caso contrario, il giocatore può essere aggiunto al torneo e verrà abbinato nel round successivo. A tale giocatore verrà assegnata una sconfitta per il round in corso e per tutti gli altri che siano già stati completati.

Il piazzamento dei giocatori aggiunti a un torneo dopo che gli abbinamenti per il primo round sono stati effettuati sarà sempre inferiore rispetto a quello di tutti gli altri giocatori con le stesse statistiche di gioco arrivati in orario. Nella documentazione del torneo, al nome del giocatore ritardatario verrà affiancato un asterisco (*).

I giocatori aggiunti al torneo dopo che gli abbinamenti per il primo round sono stati effettuati non conterranno per il numero di round previsti nel torneo.

4.3.1.3 Ritardi agli eventi premier

Se il terzo round di un evento premier è già stato completato, non è consentito aggiungere altri giocatori.

4.4 Statistiche di gioco e classifica

4.4.1 Statistiche di gioco

Le statistiche di gioco di un giocatore rappresentano il numero di vittorie, sconfitte o pareggi ottenuti nel corso di un torneo, indicate come frazione nel formato "W/L/T" (Win, Loss, Tie). Ad esempio, le statistiche di un giocatore che ha totalizzato 4 vittorie, 3 sconfitte e 1 pareggio verranno indicate da 4/3/1.

Le statistiche di gioco vengono stampate ad ogni round e sono visibili insieme al nome del giocatore sui piazzamenti e sui fogli risultati; i giocatori devono premurarsi di controllarne l'esattezza non appena disponibili.

4.4.1.1 Errori nelle statistiche di gioco

Sarà a discrezione dell'organizzatore rideterminare l'abbinamento di un round se le statistiche di gioco di un giocatore risultano errate.

In questo caso, l'organizzatore può correggere l'errore prima dell'inizio del round e ripetere l'abbinamento pur preservando il numero minimo di giocatori perché l'abbinamento sia valido, oppure aspettare fino a che il round abbia inizio prima di correggere il resoconto dell'incontro. In ogni caso, l'abbinamento del giocatore nel round successivo sarà corretto.

Le statistiche di gioco non possono essere modificate ad abbinamento effettuato per il secondo round successivo. Per esempio: le statistiche di un incontro riguardanti il primo round non possono essere modificate dopo l'avvenuto abbinamento per il terzo round.

Modificare le statistiche di un incontro un round dopo che si è verificato un errore influenza l'andamento di un torneo allo stesso modo di un abbinamento casuale con un giocatore con un record migliore o peggiore. Invece, cambiare le statistiche di gioco di un incontro parecchi round più tardi avrà sicuramente un effetto maggiore sul torneo e potrebbe tradursi nell'abbinamento di un giocatore con avversari con record peggiori per gran parte della durata del torneo prima che un cambiamento nelle sue stesse statistiche lo sposti in cima alla classifica.

4.4.2 Punti incontro

I punti incontro vengono accumulati man mano che i giocatori avanzano nel torneo. Il numero di punti incontro di un giocatore è determinato dai suoi risultati.

Distribuzione dei punti incontro	
Vittorie	3 punti incontro
Sconfitta	0 punti incontro
Pareggio	1 punto incontro

Per ogni vittoria i giocatori ricevono tre punti incontro, un punto incontro per ogni pareggio e per ogni sconfitta nessun punto, per cui se le statistiche di gioco di un giocatore sono 4/3/1, quel giocatore avrà 13 punti incontro, lo stesso numero di un altro giocatore le cui statistiche sono 3/1/4.

I punti incontro vengono riportati in ogni round e sono visibili sia sulla lista degli abbinamenti che sul foglio risultati, accanto alle statistiche di gioco del giocatore. Essi vengono espressi in numero tra parentesi, in questo caso (13).

4.4.3 La percentuale di vittorie degli avversari

La percentuale di vittorie dell'avversario (abbreviata in % Vitt Avv sui documenti dei tornei) è la media delle percentuali delle vittorie di tutti gli avversari che un giocatore ha incontrato durante una tornata di round.

4.4.3.1 Calcolo della percentuale di vittorie

Se un avversario porta a termine o abbandona un evento prima della sua conclusione, questo potrebbe influenzare il calcolo della percentuale di vittorie.

Se un giocatore porta a termine il torneo, la sua percentuale di vittorie corrisponderà al numero di vittorie diviso per il numero totale di round, con una percentuale di vittorie minima del 25% e massima del 100%. Guarda la tabella qui sotto:

Il giocatore ha portato a termine il torneo		
Percentuale minima di vittorie: 25%		Percentuale massima di vittorie: 100%
Esempi		
Numero totale di vittorie	Numero totale di round	% di vittorie
1	5	25%
3	5	60%
5	5	100%

Se un giocatore, invece, abbandona l'evento prima della sua conclusione, la sua percentuale di vittorie corrisponderà al numero di vittorie diviso per il numero di round cui ha partecipato, con una percentuale di vittorie minima del 25% e massima del 75%. Guarda la tabella qui sotto:

Il giocatore abbandona il torneo prima della conclusione		
Percentuale minima di vittorie: 25%		Percentuale massima di vittorie: 75%
Esempi		
Numero totale di vittorie	Numero di round completati	% di vittorie
1	5	25%
3	5	60%
5	5	75%

Quando viene calcolata la percentuale di vittorie degli avversari, ne viene fatta una media il cui risultato è quello riportato.

4.4.3.2 Percentuale di vittorie e bye casuali

Nel calcolare la percentuale di vittorie degli avversari, i round per i quali un giocatore ha ricevuto un bye casuale non vengono conteggiati come una vittoria per quel giocatore. Piuttosto, i round in questione non vengono considerati affatto al fine del conteggio in questione.

4.5 Ritiro e parità deliberata

Il risultato di un incontro dovrebbe essere sempre determinato sul campo. Tuttavia, ai giocatori è consentito di ritirarsi concedendo la vittoria all'avversario oppure, solo nel caso dei tornei del GCC, di proporre una sola volta una deliberata parità.

Un giocatore può decidere di ritirarsi per qualunque motivo. Tuttavia, il team del Gioco Organizzato Pokémon non consente che i giocatori si mettano d'accordo tra loro sul risultato di un incontro prima che il foglio risultati sia stato firmato. I giocatori devono essere consapevoli che tali accordi non saranno applicati dallo staff del torneo.

Una volta che il foglio è stato firmato, il risultato si considera definitivo e non può essere cambiato.

Ai giocatori non è consentito:

- Chiedere all'avversario di ritirarsi.
- Chiedere nuovamente una parità deliberata se l'avversario ha già espresso parere contrario.
- Corrompere, obbligare o fare pressione in alcun modo sull'avversario per ottenere un determinato risultato.
- Consultare le classifiche del torneo o attendere la conclusione di altri incontri in corso prima di decidere di ritirarsi o pareggiare.
- Decidere l'esito di una partita con un metodo casuale o qualunque altro metodo.

4.6 Tipologie dei tornei Play! Pokémon

I tornei autorizzati dei videogiochi e del GCC Pokémon sono tornei alla svizzera, a eliminazione diretta oppure alla svizzera più eliminazione diretta.

Qualunque altra tipologia di torneo può essere utilizzata solo previa autorizzazione scritta del team del Gioco Organizzato Pokémon.

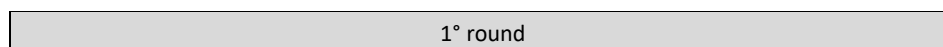
4.6.1 Abbinamento alla svizzera

La maggior parte degli eventi premier usano questa tipologia, da sola o abbinata a dei round a eliminazione diretta.

L'obiettivo dell'abbinamento alla svizzera è di determinare un singolo vincitore abbinando giocatori con le stesse statistiche di gioco o simili che si affronteranno finché emergerà un unico giocatore non sconfitto.

I tornei con metodo di abbinamento alla svizzera consentono a tutti i giocatori partecipanti di giocare in ogni round a prescindere dalla loro performance nel corso dell'evento stesso.

Ecco come si svolge un torneo alla svizzera:



I giocatori vengono abbinati in modo casuale per il primo round. Se il numero di partecipanti è dispari, il giocatore senza avversario si aggiudica un bye che conta come vittoria ma non viene incluso nel calcolo degli spareggi.
2° round
I giocatori che hanno una vittoria e zero sconfitte vengono abbinati in un girone 1-0 mentre quelli che hanno zero vittorie e una sconfitta vengono abbinati nel girone 0-1. Se il numero di giocatori è dispari, si prende uno dei giocatori a caso del girone 1-0 per abbinarlo a uno di quelli nel girone 0-1 (a patto che non si siano già sfidati nel round precedente). Se questo lascia il girone 0-1 con un numero dispari di giocatori, un giocatore di questo round si aggiudica un bye come descritto sopra.
Round successivi
I giocatori continuano a venire abbinati in modo casuale in base alle statistiche di gioco fino alla fine del numero di round previsto. Il giocatore in cima alla classifica viene proclamato vincitore del torneo. Se il numero dei giocatori è dispari, gli abbinamenti continuano come al 2° round, abbinando un giocatore dal primo girone (con più vittorie) a uno dal secondo girone (con più sconfitte) e assegnando un bye a caso a uno dei giocatori nel secondo.

4.6.1.1 Piazzamento finale per i tornei alla svizzera

Al termine del round finale di un torneo alla svizzera, sarà l'unico giocatore non ancora sconfitto (oppure quello con le migliori statistiche di gioco e di spareggi) a vincere il torneo. Tutti gli altri giocatori, invece, saranno classificati in base alle loro statistiche di gioco finali all'evento.

Dato che capita spesso che giocatori abbiano lo stesso numero di punti incontro, il team del Gioco Organizzato Pokémon usa il meccanismo degli spareggi per determinare il piazzamento finale di ogni singolo giocatore. Una volta classificati i giocatori in base ai rispettivi punti incontro finali, vengono assegnati spareggi secondo l'ordine qui sotto.

Quando un criterio di spareggio è sufficiente, non è necessario applicarne altri.

Primo spareggio	Ritardo
Ai giocatori che arrivano tardi a un torneo viene assegnato un piazzamento in classifica inferiore ai giocatori che sono arrivati in orario.	
Secondo spareggio	Percentuale di vittorie degli avversari
I giocatori con gli stessi piazzamenti finali vengono classificati secondo la % Vitt Avv, dal valore più alto a scendere.	
Terzo spareggio	Percentuale di vittorie degli avversari degli avversari

<p>I giocatori con gli stessi piazzamenti finali vengono classificati secondo la % Vitt Avv, dal valore più alto a scendere.</p> <p>La percentuale di vittorie degli avversari degli avversari (% Vitt Avv Avv) è la media delle % Vitt Avv di tutti gli avversari che un giocatore ha incontrato.</p>	
Spareggio finale	Testa a testa
<p>Se sono rimasti soltanto due giocatori che hanno lo stesso piazzamento finale e si sono sfidati nel corso del torneo, al vincitore di quell'incontro verrà assegnato un piazzamento più alto in classifica.</p> <p>Se sono rimasti soltanto due giocatori che hanno lo stesso piazzamento finale ma <u>non si sono sfidati</u> nel corso del torneo, il loro piazzamento in classifica avverrà in modo casuale.</p> <p>Se sono rimasti più di due giocatori che hanno lo stesso piazzamento finale, il loro piazzamento in classifica avverrà in modo casuale.</p>	

4.6.2 Eliminazione diretta

Nei tornei a eliminazione diretta, il vincitore viene determinato rimuovendo dal torneo tutti i giocatori che hanno perso un incontro. Di conseguenza, il numero di giocatori in ogni round corrisponderà alla metà dei giocatori del round precedente, con la possibile eccezione del primo round.

Il torneo ha termine se resta un unico giocatore che non ha perso nessun incontro. Quel giocatore viene proclamato vincitore del torneo.

Ecco come si svolge un torneo a eliminazione diretta:

1° round
<p>I giocatori vengono selezionati a caso e quindi abbinati in base ai gironi standard dei tornei a eliminazione diretta. Il vincitore di ciascun incontro avanza al round successivo mentre il giocatore sconfitto viene eliminato dal torneo.</p>
Round successivi
<p>I giocatori continuano a essere abbinati in ogni girone, il vincitore di ogni incontro avanza al round successivo e lo sconfitto viene eliminato dal torneo.</p> <p>Alla fine, resteranno solo due giocatori. Il vincitore di questo ultimo incontro sarà decretato vincitore dell'intero torneo.</p>

4.6.2.1 Gironi a eliminazione diretta

Se il numero di giocatori in uno di questi eventi non è una potenza di 2 (es. 8, 16, 32, 64, 128, 256, ecc.), allora i giocatori testa di serie ricevono un bye. Il numero di giocatori che riceveranno un bye dipende

dalla differenza tra il numero di partecipanti e il numero esponente di 2 immediatamente maggiore del numero di partecipanti.

Per esempio, se il numero di partecipanti è 53, l'esponente di 2 immediatamente maggiore di 53 è 64. La differenza tra 64 e 53 è 11, il che vuol dire che i primi 11 giocatori selezionati (a caso) riceveranno un bye per il primo round.

4.6.2.2 Piazzamento finale per i tornei a eliminazione diretta

Dopo il round finale di un torneo a eliminazione diretta, l'unico giocatore restante diventa il vincitore del torneo. Tutti gli altri giocatori, invece, saranno classificati in base alle statistiche finali di gioco dell'avversario che li ha eliminati dall'evento.

Per esempio, a un giocatore eliminato nel primo round dal vincitore del torneo verrà assegnato un piazzamento migliore di qualsiasi altro giocatore eliminato nel primo round.

4.6.2.3 Piazzamento per i playoff

L'organizzatore può decidere se disputare un round di eliminatorie tra i quattro finalisti per decidere il 3° e il 4° classificato invece di usare il sistema degli spareggi per determinare il 3° e il 4° piazzamento finale. In tal caso, i giocatori andranno avvertiti prima dell'inizio del torneo.

4.6.3 **Abbinamento alla svizzera più eliminazione diretta**

L'obiettivo di questa tipologia di torneo è di svolgere un numero di round alla svizzera appropriato al numero di partecipanti per poi selezionare i giocatori meglio piazzati in classifica per dei gironi a eliminazione diretta fino alla determinazione del giocatore vincitore. Quel giocatore viene proclamato vincitore del torneo.

La maggior parte degli eventi premier utilizza una variazione di questa tipologia di torneo. Le seguenti sezioni illustrano le varianti utilizzate da ciascun evento premier, le caratteristiche di ciascuna variante e le differenze tra loro.

I giocatori che vengono aggiunti a un torneo dopo che gli abbinamenti del primo round sono stati effettuati non verranno contati ai fini della determinazione del numero di round previsti per il torneo.

4.6.3.1 Struttura degli eventi premier

Struttura degli eventi premier			
Gioco	Evento premier	Modalità di torneo TOM	Struttura del torneo
VG	Sfida premier		
VG	Midseason Showdown	Evento premier VGC	Variante 1: VG singola giornata
VG	Campionati Regionali		
VG	Campionati Internazionali	TCG Two Day Championship	Variante 3: VG e GCC due giornate

GCC	Coppa di lega	TCG One Day Championship	Variante 2: GCC singola giornata
GCC	Campionati Regionali	TCG Two Day Championship	Variante 3: VG e GCC due giornate
GCC	Campionati Internazionali		

4.6.3.2 Struttura dei tornei (singola giornata)

Esiste un rapporto diretto tra il numero dei giocatori che partecipano a un torneo e il numero di round alla svizzera e a eliminazione diretta che verranno giocati. Tale rapporto è illustrato dalla tabella qui sotto:

Variante 1: VG singola giornata			
Giocatori per categoria d'età	Round alla svizzera	Round a eliminazione diretta	Durata (in round)
4-7	3	0	3
8	3	1	4
9-16	4	2	6
17-32	5	3	8
33-64	6	3	9
65-128	7	3	10
129-226	8	3	11
227-256	8	4	12
257-409	9	4	13
410-512	9	5	14
da 513	10	5	15

Variante 2: GCC singola giornata			
Giocatori per categoria d'età	Round alla svizzera	Round a eliminazione diretta	Durata (in round)
4-8	3	0	3
9-12	4	2	6
13-20	5	2	7
21-32	5	3	8
33-64	6	3	9
65-128	7	3	10

129-226	8	3	11
227-409	9	3	12
da 410	10	3	13

4.6.3.3 Struttura dei tornei (due giornate)

Alcuni eventi premier più prestigiosi possono svolgersi nell'arco di due giorni, dove una parte dei giocatori meglio piazzati avanzano alla seconda tornata di round alla svizzera nella seconda giornata.

In questo caso, tutti i giocatori con almeno 19 punti incontro oppure i migliori 32 in classifica, qualunque numero sia maggiore, avanzano alla seconda giornata di round alla svizzera.

Nella tabella qui sotto, la linea rossa indica il punto in cui si richiede l'aggiunta di una seconda giornata di round alla svizzera.

Variante 3: VG e GCC due giornate				
Giocatori per categoria d'età	Round alla svizzera (prima giornata)	Round alla svizzera (seconda giornata)	Round a eliminazione diretta	Durata (in round)
4-8	3	0	0	3
9-12	4	0	2	6
13-20	5	0	2	7
21-32	5	0	3	8
33-64	6	0	3	9
65-128	7	0	3	10
129-226	8	0	3	11
227-799	9	5	3	17
da 800	9	6	3	18

4.6.3.4 Piazzamento finale per i tornei con abbinamento alla svizzera più eliminazione diretta

Successivamente all'ultimo round alla svizzera, i giocatori vengono classificati in base alla loro performance nell'evento e agli spareggi. I giocatori con il miglior piazzamento vengono selezionati per i gironi a eliminazione diretta, in numero equivalente ai posti disponibili in ogni girone.

Successivamente alla formazione dei gironi, gli incontri si svolgono secondo il metodo dell'[eliminazione diretta](#), ovvero il vincitore di ogni incontro avanza al girone successivo e il giocatore sconfitto viene eliminato. Alla fine, resterà un unico giocatore imbattuto. Quel giocatore verrà proclamato vincitore del torneo.

Il meccanismo di spareggio per determinare il piazzamento finale dei giocatori nella fase a eliminazione diretta del torneo corrisponde semplicemente al piazzamento finale di ciascun giocatore nella classifica della fase con abbinamento alla svizzera.

Successivamente a ciascun round di eliminazione diretta, i giocatori eliminati vengono classificati in base al loro piazzamento finale della fase alla svizzera, mentre il giocatore testa di serie migliore riceve il miglior piazzamento possibile in quel girone, seguito dal secondo giocatore testa di serie e così via.

4.7 Abbinamenti

Al completamento di ogni round di un torneo, l'organizzatore è tenuto a determinare gli abbinamenti per il round successivo e a pubblicarli. Ai giocatori va dato un lasso di tempo ragionevole per comunicare eventuali errori nel proprio piazzamento in classifica e per trovare il proprio posto prima che un segnapunti clicchi il pulsante "Start Round" nel programma gestione tornei.

Una volta iniziato un round, non sarà più possibile modificare gli abbinamenti.

4.7.1 Bye casuali

Nel corso di un torneo, alcuni giocatori potrebbero vedersi assegnare un bye. Questo succede quando il numero dei partecipanti è dispari.

Un bye conta come una vittoria ai fini delle statistiche di gioco del giocatore che lo riceve, ma non conta come round giocato nel calcolo della percentuale di vittorie.

Se l'assegnazione di un bye è inevitabile, questo sarà assegnato ove possibile al giocatore con le statistiche peggiori. Non è consentito assegnare ad alcun giocatore più di un bye nel corso dello stesso torneo.

4.8 Ritiro dal torneo

Se durante un torneo un giocatore non desidera più continuare a giocare, deve annunciare il proprio ritiro. I giocatori possono ritirarsi da un torneo per qualunque motivo, ma non possono ritirarsi da una partita in corso senza prima concedere la vittoria all'avversario o aver completato la partita in questione.

L'organizzatore potrebbe richiedere la compilazione di un modulo o di un foglio a conferma dell'intenzione di ritirarsi oppure la semplice comunicazione a un determinato membro dello staff. Questo può cambiare da evento a evento, ma le seguenti informazioni restano valide per tutti i tornei Play! Pokémon.

4.8.1 Partite incomplete

Se un giocatore decide di abbandonare il torneo prima di aver completato una partita in corso, gli verrà assegnata una sconfitta per ogni partita rimasta incompleta. Per evitarlo, il giocatore deve prima completare la partita in corso e assicurarsi che il risultato sia stato registrato per poi seguire la procedura per il ritiro.

Una volta completato il round in corso, il giocatore verrà rimosso dal torneo e non verrà abbinato nei round successivi.

4.8.2 Piazzamento finale in caso di ritiro

Se un giocatore si ritira prima della fine di un torneo, il suo nome verrà comunque inserito nella classifica finale.

4.8.3 Piazzamento finale in caso di squalifica

Se un giocatore viene squalificato da un torneo, il suo nome verrà rimosso dalla classifica e perderà il diritto al ritiro dei premi eventualmente vinti grazie alle proprie statistiche di gioco.

5 Regole dei tornei del Gioco di Carte Collezionabili

5.1 Introduzione

Questa sezione definisce e illustra le regole specifiche dei tornei del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon. Si consiglia la lettura se interessati a:

- Regole di base valide per tutti i tornei Play! Pokémon del GCC.
- Carte, monete e dadi ammessi e non ammessi.
- Esiti di un incontro e spareggi negli incontri del GCC.

Per una migliore comprensione del contenuto di questa sezione, si consiglia la lettura del regolamento del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon.

5.2 Ammissibilità delle carte

Negli eventi Play! Pokémon possono essere usate solo carte originali del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon.

Il giocatore deve assicurarsi che tutte le carte che intende usare in ciascun torneo siano:

- Valide per il formato del torneo;
- Nella lingua giusta per la regione in cui si svolge il torneo;
- Non segnate o alterate in alcun modo.

5.2.1 Carte non ammesse

Ogni carta deve aver mantenuto le stesse caratteristiche che aveva al momento dell'acquisto del prodotto originale del GCC Pokémon da cui proviene, anche se un minimo di usura è accettabile. I seguenti tipi di carte non sono ammessi ai tornei Play! Pokémon:

- Carte segnate;
 - Una carta è considerata segnata se è in qualsiasi modo identificabile senza vederne la faccia, inclusi graffi, pieghe, scolorimento, ecc.
- Carte alterate dopo la pubblicazione;
 - Esempi di alterazione includono autografi, disegni o altre simili modifiche sulla superficie della carta, ad esclusione dei timbri ufficiali applicati da TPCi.

5.2.2 Bustine protettive

Per quanto riguarda i segni e l'usura, anche le bustine protettive devono rispettare le stesse regole valide per le carte. Inoltre, per essere ammesse ai tornei, tutte le bustine protettive utilizzate dai giocatori devono:

- Coprire completamente la carta;
- Avere lo stesso colore/grafica, stato, dimensione e qualità;
- Avere tutti i lati dello stesso unico colore (le illustrazioni non devono coprire l'intera superficie della bustina protettiva);
- Essere di un solo colore o avere una grafica ufficiale Pokémon;
- Essere non troppo lucide, cioè tali da consentire la chiara identificazione di una carta.

I giocatori possono usare bustine protettive all'interno o all'esterno delle consuete bustine protettive a patto che rispondano ai requisiti sopra esposti e che non impediscano di mischiare il mazzo.

Il team del Gioco Organizzato Pokémon consiglia vivamente l'uso di bustine protettive dotate di retro opaco. L'uso di bustine trasparenti o la mancanza di bustine protettive può rendere chiaramente visibili eventuali imperfezioni presenti sul retro delle carte.

5.2.3 Lingue ammesse

Le carte del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon sono disponibili in tutto il mondo e in diverse lingue.

Per limitare la complessità linguistica della comunicazione durante i tornei, il team del Gioco Organizzato Pokémon definisce quali sono le lingue ammesse agli eventi premier a seconda dell'area di punteggio in cui si svolge l'evento premier in questione.

Per tutti gli altri tornei e sessioni di lega, la decisione in merito alle lingue ammesse è a discrezione dell'organizzatore o dello staff di lega.

5.2.3.1 Lingue ammesse agli eventi premier per area di punteggio

Area di punteggio	Lingue ammesse
America del Nord	Inglese
America Latina	Inglese, spagnolo
Europa	Inglese, francese, tedesco, italiano, portoghese, spagnolo
Oceania	Inglese
Russia	Inglese, russo
Sudafrica	Inglese

5.2.3.2 Altre lingue ammesse agli eventi premier per paese

Paese	Altra lingua ammessa
Canada	Francese
Argentina, Brasile, Cile, Colombia, Ecuador, Panama, Paraguay, Perù	Portoghese

5.2.3.3 Eccezioni

Ai Campionati Internazionali e Mondiali del GCC Pokémon, e nei relativi eventi secondari, a prescindere dal paese ospitante, i giocatori possono sempre usare sia le carte in inglese che le carte in una qualsiasi delle lingue ufficiali del mercato di provenienza.

In circostanze eccezionali, e a loro sola discrezione, il capo arbitro o l'organizzatore del torneo possono fare un'eccezione. Questa scelta non deve tuttavia interferire con il normale svolgimento del torneo.

Se un giocatore ritiene che la propria situazione personale renderebbe difficile il rispetto delle regole sulle lingue ammesse, deve darne comunicazione all'organizzatore prima dell'evento.

5.2.4 Carte proxy

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.

In alternativa, se un giocatore ha un'altra copia della stessa carta disponibile, può semplicemente sostituire la carta danneggiata con la copia intatta.

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

In ogni caso, la carta danneggiata deve essere tenuta come riferimento mentre la carta proxy è tenuta in gioco.

Non è consentito l'uso di carte proxy ai tornei Play! Pokémon per nessun altro motivo. In caso contrario, esse verranno considerate al pari delle carte contraffatte.

5.3 Ammissibilità dei mazzi

5.3.1 Registrazione del mazzo

Per tutti gli eventi premier Play! Pokémon, i partecipanti devono compilare un elenco che includa l'esatto contenuto del mazzo che intendono utilizzare.

Tali elenchi possono essere usati in seguito dall'organizzatore del torneo e dagli arbitri per verificare che il mazzo non sia stato modificato durante il torneo, per cui i giocatori devono assicurarsi dell'accuratezza e precisione del proprio elenco.

5.3.2 Controllo del mazzo

I mazzi vengono controllati in tutti gli eventi premier. L'aspettativa del team del Gioco Organizzato Pokémon è che i controlli sui mazzi da parte dello staff del torneo vengano effettuati su almeno il 10% dei mazzi, ma sarebbe preferibile effettuarne il più possibile.

Il controllo del mazzo durante un torneo può avvenire in qualunque momento, dalla registrazione all'ultimo round.

Ai giocatori può essere richiesto di ordinare le carte come indicato nel proprio elenco, tuttavia questo non è sempre scontato. Prima di riordinare il proprio mazzo, è quindi consigliabile attendere indicazioni da parte dello staff del torneo.

Durante il controllo del mazzo, lo staff del torneo verificherà i seguenti aspetti:

- Che l'elenco sia completo e leggibile;
- Che il mazzo descritto sia valido per i tornei;
- Che il contenuto del mazzo corrisponda esattamente all'elenco;
- Che le carte e le bustine protettive non presentino alcuna caratteristica che le faccia considerare come segnate.

5.4 Torneo con formato costruito

Le regole di costruzione del mazzo per i formati costruiti sono le seguenti:

- il mazzo deve contenere esattamente **60 carte**.
- 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.
- Gli incontri vengono giocati con **sei carte Premio**.

Per i tornei autorizzati, Play! Pokémon consente l'utilizzo di tre formati costruiti, indicati di seguito.

5.4.1 Formato standard o formato esteso

5.4.1.1 Espansioni autorizzate

Serie Nero e Bianco (formato esteso)			
Data di validità	Nome dell'espansione	Standard	esteso
	<i>Nero e Bianco</i>		✓
	<i>Nero e Bianco - Nuove Forze</i>		✓
	<i>Nero e Bianco - Vittorie Regali</i>		✓

	<i>Nero e Bianco - Destini Futuri</i>		✓
	<i>Nero e Bianco - Esploratori delle Tenebre</i>		✓
	<i>Tesoro dei Draghi</i>		✓
	<i>Nero e Bianco - Stirpe dei Draghi</i>		✓
	<i>Nero e Bianco - Confini Varcati</i>		✓
	<i>Nero e Bianco - Uragano Plasma</i>		✓
	<i>Nero e Bianco - Glaciazione Plasma</i>		✓
	<i>Nero e Bianco - Esplosione Plasma</i>		✓
	<i>Nero e Bianco - Tesori Leggendari</i>		✓

Serie XY (formato esteso)

Data di validità	Nome dell'espansione	Standard	esteso
	<i>XY - Benvenuti a Kalos</i>		✓
	<i>XY</i>		✓
	<i>XY - Fuoco Infernale</i>		✓
	<i>XY - Colpi Furiosi</i>		✓
	<i>XY - Forze Spettrali</i>		✓
	<i>XY - Scontro Primordiale</i>		✓
	<i>Doppio Scontro</i>		✓
	<i>XY - Furie Volanti</i>		✓
	<i>XY - Antiche Origini</i>		✓
	<i>XY - Turboblitz</i>		✓
	<i>XY - Turbocrash</i>		✓
	<i>Generazioni</i>		✓
	<i>XY - Destini Incrociati</i>		✓
	<i>XY - Vapori Accesi</i>		✓
	<i>XY - Evoluzioni</i>		✓

Serie Sole e Luna (formato esteso)

Data di validità	Nome dell'espansione	Standard	esteso
	<i>Sole e Luna</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Guardiani Nascenti</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Ombre Infuocate</i>		✓
	<i>Leggende Iridescenti</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Invasione Scarlatta</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Ultraprisma</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Apocalisse di Luce</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Tempesta Astrale</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Tuoni Perduti</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Gioco di Squadra</i>		✓
	<i>Trionfo dei Draghi</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Legami Inossidabili</i>		✓

	<i>Sole e Luna - Sintonia Mentale</i>		✓
	<i>Destino Sfuggente</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Eclissi Cosmica</i>		✓

Simboli di regolamento indicanti validità			
Data di validità	Simbolo di regolamento	standard	esteso
10 settembre 2021	<i>D</i>	✓	✓
10 settembre 2021	<i>E</i>	✓	✓

Pubblicazioni aggiuntive			
Nome del prodotto		standard	esteso
Collezione McDonald's 2011-2021			✓
Trainer kit <i>Nero e Bianco</i>			✓
Trainer kit <i>XY</i>			✓
Trainer kit <i>XY - Bisharp e Wigglytuff</i>			✓
Trainer kit <i>XY - Latias e Latios</i>			✓
Trainer kit <i>XY - Pikachu wrestler e Suicune</i>			✓
Trainer kit <i>Sole e Luna - Lycanroc e Raichu di Alola</i>			✓
Trainer kit <i>Sole e Luna - Sandslash di Alola e Ninetales di Alola</i>			✓
<i>Detective Pikachu</i>			✓

Promo stella nera			
Prefisso	Numerazione	standard	esteso
BW	01 o maggiore		✓
XY	01 o maggiore		✓
SM	158 o maggiore		✓
SWSH	001 o maggiore	✓	✓

5.4.1.2 Tempistica della pubblicazione e dell'entrata in vigore

Le espansioni sono di solito pubblicate secondo un calendario regolare, con circa quattro nuove espansioni per anno civile. Le carte di una nuova espansione verranno autorizzate nel formato il secondo venerdì successivo alla data di rilascio sul mercato americano.

Le carte promozionali che si trovano nei set e nelle collezioni del GCC Pokémon invece diventeranno valide il primo o il terzo venerdì successivo alla pubblicazione dell'espansione sul mercato americano. Questa data di validità torneistica è la stessa a livello mondiale e può essere verificata nel documento relativo all'entrata in vigore del Gioco di Carte Collezionabili, che viene aggiornato mensilmente.

5.4.1.3 Ristampe nei formati standard ed esteso

Talvolta, le carte già apparse precedentemente nel formato vengono ristampate in nuove espansioni. In questi casi, la vecchia versione della carta è ammessa se:

- il nome della nuova carta è identico a quello della precedente;
- il testo della nuova carta è funzionalmente identico a quello della precedente.

Per determinare se due carte sono funzionalmente identiche, prendi in considerazione gli esempi seguenti:

- Copia (CES, 127) e copia (TRR, 83) sono funzionalmente identiche. Nonostante il testo sia stato modificato, l'effetto descritto rimane invariato.
- Energia Arcobaleno (CES, 151) ed Energia Arcobaleno (TR,17) invece non sono *funzionalmente* identiche in quanto il testo della vecchia carta "metti 1 segnalino danno" è stato sostituito con "infligge 10 danni". Segnalini danno e danni sono due meccaniche di gioco diverse nel GCC Pokémon e pertanto non sono intercambiabili.

5.4.1.4 Carte non ammesse

Per l'elenco delle carte non ammesse nei tornei, clicca [qui](#).

I risultati dei tornei e i suggerimenti della community continueranno a essere analizzati per garantire un ambiente di gioco sano. Il formato esteso sarà monitorato in modo più approfondito dato il numero considerevole di carte e di combinazioni possibili a disposizione.

Field Code Changed

5.4.2 **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.

5.4.2.1 Tempistica della pubblicazione e dell'entrata in vigore

Le carte di una nuova espansione verranno autorizzate nel formato il secondo venerdì successivo alla data di rilascio sul mercato americano. Le espansioni sono di solito pubblicate secondo un calendario regolare, con circa quattro nuove espansioni per anno civile.

Le carte promozionali che si trovano nei set e nelle collezioni del GCC Pokémon invece diventeranno valide il primo o il terzo venerdì successivo alla pubblicazione dell'espansione sul mercato americano. Questa data di validità torneistica è la stessa a livello mondiale e può essere verificata nel documento relativo all'entrata in vigore del Gioco di Carte Collezionabili che viene aggiornato mensilmente.

5.4.2.2 Carte ristampate nel formato illimitato

Dal momento che non ci sono restrizioni sul numero delle espansioni ammesse nel formato illimitato, i giocatori talvolta trovano carte Allenatore di vecchie espansioni che hanno lo stesso nome di carte più recenti ma con effetti totalmente diversi.

I giocatori possono includere nei loro mazzi le vecchie versioni di quella carta, a patto che venga sempre utilizzato il testo della versione più recente.

5.4.2.3 Carte non ammesse

Al momento non ci sono carte non ammesse nel formato illimitato.

5.5 Torneo con formato limitato

Le regole di costruzione del mazzo per i formati costruiti sono le seguenti:

- il mazzo deve contenere esattamente **40 carte**.
- **Non c'è limite** al numero di carte con lo stesso nome che possono essere incluse, purché non vi siano restrizioni nel testo della carta stessa.
- Gli incontri vengono giocati con **quattro carte Premio**.

Per i tornei autorizzati, Play! Pokémon consente l'utilizzo di tre formati limitati, indicati di seguito.

5.5.1 **Mazzo sigillato**

In un evento con mazzo sigillato, i giocatori ricevono un kit Sfida Strategica o un numero di buste di espansione prestabilito (in genere compreso tra quattro e sei) dall'organizzatore all'inizio dell'evento.

5.5.1.1 Costruzione mazzi

Ogni giocatore apre le proprie buste di espansione al segnale dell'organizzatore e costruisce un mazzo di 40 carte, utilizzando solamente quelle carte (incluse quelle contenute nel loro kit Sfida Strategica) e un qualsiasi numero di carte Energia base fornite dall'organizzatore.

I giocatori hanno 30 minuti per costruire i loro mazzi.

5.5.2 **Estrazione busta**

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

5.5.2.1 Processo di estrazione

Al segnale dell'organizzatore, ogni giocatore apre una busta di espansione senza rivelarne il contenuto agli altri giocatori. Ogni giocatore sceglie quindi una carta dalla propria busta di espansione e la pone di fronte a sé a faccia in giù.

Dal momento in cui la carta è stata posta nella pila del giocatore, è considerata scelta e non può essere più sostituita con un'altra carta della busta. I giocatori passano quindi le carte rimanenti, a faccia in giù,

alla persona alla propria sinistra. Le carte scelte da ogni giocatore non devono essere rivelate durante il momento di scelta.

Ogni giocatore continua a selezionare una carta da quelle che gli sono state passate, fino a che tutte le carte sono state scelte. Questa procedura va ripetuta per ogni busta di espansione, con il verso di passaggio che si alterna da sinistra a destra ogni volta che viene aperta una nuova busta.

5.5.2.2 Costruzione mazzi

Dopo che tutte le buste di espansione sono state aperte e sono state scelte tutte le carte, ogni giocatore costruisce un mazzo di 40 carte, utilizzando solamente quelle carte e un qualsiasi numero di carte Energia base fornite dall'organizzatore.

I giocatori hanno 30 minuti per costruire i loro mazzi.

5.5.3 **Evento kit Sfida Strategica con estrazione**

In un evento kit Sfida Strategica con estrazione, i giocatori ricevono un kit Sfida Strategica dall'organizzatore all'inizio dell'evento. I giocatori si dividono in gruppi di quattro persone e si siedono in cerchio.

Al segnale dell'organizzatore, ogni giocatore apre una busta evoluzione da 23 carte senza rivelarne il contenuto agli altri giocatori. I giocatori hanno alcuni minuti a disposizione per guardare queste carte, che successivamente potranno utilizzare per costruire il proprio mazzo. Dopo averle viste, dovranno rimetterle nel proprio kit Sfida Strategica.

5.5.3.1 Processo di estrazione

Quando tutti saranno pronti, al segnale dell'organizzatore, i giocatori iniziano l'estrazione. Ogni giocatore apre una busta di espansione senza rivelarne il contenuto agli altri giocatori. Ogni giocatore sceglie una carta dalla propria busta di espansione e la mette nel proprio kit, insieme alla carta codice del GCC Pokémon Online e alla carta Energia base non olografica.

Dal momento in cui una carta è stata posta nel kit, 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. Una volta esaurite le carte di una busta di espansione, i giocatori avranno un minuto a disposizione per scorrere le proprie carte. 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.

5.5.3.2 Costruzione mazzi

Dopo che tutte le buste di espansione sono state aperte e sono state scelte tutte le carte, ogni giocatore costruisce un mazzo di 40 carte, utilizzando solamente quelle carte e un qualsiasi numero di carte Energia base fornite dall'organizzatore.

I giocatori hanno 20 minuti per costruire i loro mazzi.

5.5.4 – Evento kit Sfida Strategica con estrazione dedicato a Ditto

In un evento kit Sfida Strategica con estrazione dedicato a Ditto, i giocatori ricevono un kit Sfida Strategica DITTO DELUXE dall'organizzatore all'inizio dell'evento. I giocatori si dividono in gruppi di quattro persone e si siedono in cerchio.

Al segnale dell'organizzatore, ogni giocatore apre una busta evoluzione da 23 carte senza rivelarne il contenuto agli altri giocatori. Metti da parte qualsiasi Pokémon che trovi nella busta evoluzione in quanto non verranno utilizzati per la costruzione del mazzo. Puoi usare solo le carte Energia e le carte Allenatore nella busta evoluzione, oltre alle carte di Ditto incluse. I giocatori hanno alcuni minuti a disposizione per guardare queste carte, che successivamente potranno utilizzare per costruire il proprio mazzo. Dopo averle viste, dovranno rimetterle nel proprio kit Sfida Strategica.

5.5.4.1 – Processo di estrazione

Quando tutti saranno pronti, al segnale dell'organizzatore, i giocatori iniziano l'estrazione. Ogni giocatore apre una busta di espansione senza rivelarne il contenuto agli altri giocatori. Ogni giocatore sceglie una carta dalla propria busta di espansione e la mette nel proprio kit, insieme alla carta codice del GCC Pokémon Online e alla carta Energia base non olografica.

Dal momento in cui una carta è stata posta nel kit, 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. Una volta esaurite le carte di una busta di espansione, i giocatori avranno un minuto a disposizione per scorrere le proprie carte. 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.

5.5.4.2 – Costruzione mazzi

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 le carte nel proprio kit, le carte di Ditto, le carte Energia e le carte Allenatore (ma non i Pokémon) incluse nella busta evoluzione e le carte Energia base fornite dall'organizzatore.

I giocatori hanno 20 minuti per costruire i loro mazzi.

5.6 Gestione dell'area di gioco

5.6.1 Area di gioco

Le carte in gioco devono essere sistemate in maniera tale da risultare ordinate, chiare e visibili agli avversari e agli arbitri.

Le carte che vengono messe nell'area di gioco dalla propria mano senza l'effetto di un'altra carta, di un'abilità o di un qualsiasi altro effetto sono considerate in gioco dal momento in cui il giocatore rilascia fisicamente la carta dalla propria mano. Il giocatore non deve mettere una carta nell'area di gioco, se non desidera giocarla.

I confini dell'area di gioco sono definiti in base all'immagine sul retro.



Immagine A: Area di gioco del GCC Pokémon

A: il mazzo deve essere orientato in direzione nord-sud con i lati corti delle carte rivolti verso i giocatori. L'apertura delle bustine protettive deve essere rivolta verso l'avversario.

B: ogni giocatore può avere una sola pila degli scarti; alcune carte nella pila degli scarti possono essere leggermente ruotate per renderle più visibili.

C: 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.

D: tutte le carte Energia devono essere allineate nella stessa direzione sotto i Pokémon in gioco e devono essere sempre visibili.

E: 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.

F: le carte Stadio devono essere messe tra i Pokémon attivi dei due giocatori, così che siano visibili da entrambi i giocatori.

5.6.1.1 Area perduta

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.

5.6.2 Monete e dadi

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

5.6.2.1 Monete

Le monete possono essere ottenute con i mazzi tematici precostruiti, i trainer Kit e altri prodotti speciali del GCC Pokémon.

Se decidono di utilizzare una moneta, i giocatori devono considerare i seguenti fattori:

- 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.
 - Una volta che un arbitro dichiara che il risultato è finale, non si può più ripetere il lancio.
- I lanci di moneta che terminano fuori dall'area di gioco sono considerati non validi e devono essere ripetuti.
 - La tua area di gioco consiste in tutto ciò che è contenuto all'interno del tabellone blu e bianco mostrato nell'immagine A.

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

5.6.2.2 Dadi

I dadi possono essere ottenuti con i set Allenatore Fuoriclasse del GCC Pokémon. È consentito l'uso di qualsiasi dado a sei facce, tale dado deve avere forma cubica e ogni faccia deve avere la stessa area delle altre.

Se decidono di utilizzare un dado, i giocatori devono considerare i seguenti fattori:

- I dadi usati devono essere trasparenti o traslucidi.

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

5.7 Ordine delle carte casuale e regole per mischiare le carte

L'ordine delle carte del mazzo di ogni giocatore deve essere totalmente casuale all'inizio di ogni partita e, se richiesto dall'effetto di una carta, durante il gioco. Ciò va compiuto in presenza dell'avversario e in tempi ragionevoli. Bisogna anche assicurarsi che le carte del mazzo non vengano danneggiate o scoperte mentre vengono mischiate.

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

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. Tagliare in più di due pile è considerato mischiare.

5.7.1 Intervento dell'arbitro

Se subito dopo aver mischiato le carte, 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, dovrà intervenire un arbitro per mischiare il mazzo (o i mazzi) in questione. Nessun giocatore può mischiare o tagliare un mazzo dopo l'arbitro.

5.7.2 Ordine delle carte non sufficientemente casuale

Un mazzo il cui ordine non è sufficientemente casuale costituisce una violazione delle regole e può prevedere una sanzione. È pertanto nell'interesse di entrambi i giocatori ricorrere a una tecnica veloce e collaudata per mischiare le proprie carte.

5.8 Torneo

5.8.1 Definizioni

5.8.1.1 Incontro

Un incontro del GCC Pokémon inizia nel momento in cui comincia il conto alla rovescia del tempo assegnato. L'incontro termina quando entrambi i giocatori sono d'accordo sul risultato e firmano il foglio risultati.

5.8.1.2 Partita

Una partita del GCC Pokémon inizia nel momento in cui viene determinato il giocatore che inizia per primo.

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

La partita termina quando uno dei giocatori soddisfa le condizioni di vittoria necessarie per essere dichiarato vincitore.

Negli incontri al meglio di tre, un incontro può terminare anche se:

- Un giocatore perde due partite. In questo caso, il vincitore sarà l'avversario.
- Se i due giocatori hanno già perso una partita ciascuno e ricevono nello stesso momento una penalità partita persa:
 - Nei formati/round alla svizzera, questo incontro termina in un pareggio.
 - Nel caso di eliminazione diretta o di un incontro che richiede un vincitore, i giocatori devono giocare una partita di spareggio per determinare il vincitore.

5.8.1.3 Turno

Un turno nel GCC Pokémon inizia quando, come prima azione, il giocatore attivo pesca una carta e la aggiunge alle carte che ha in mano. Il turno termina quando il giocatore attivo completa un attacco valido, azione che indica che l'avversario può procedere al prossimo turno, o completa qualsiasi altra azione che prevede l'immediata fine del turno di quel giocatore (es. Grinta di Rocco, CES 145).

5.8.2 Inizio della partita

5.8.2.1 Mano perdente

Se uno qualsiasi dei due giocatori non ha nessun Pokémon Base nella mano d'apertura, si dice che quel giocatore ha una "mano perdente".

Il giocatore può pescare una carta per ogni mano perdente dell'avversario. Per esempio, se a entrambi i giocatori sono toccate due mani perdenti e poi il giocatore 1 si ritrova con un'ennesima mano perdente,

il giocatore 2 può pescare fino a tre carte aggiuntive. Queste carte possono essere pescate solo dopo che il giocatore 1 ha messo in gioco un Pokémon attivo. Inoltre, il giocatore 2 deve annunciare in anticipo quante carte pescherà.

Qualsiasi Pokémon Base pescato in questo modo può essere disposto immediatamente in panchina. Il Pokémon attivo non può essere sostituito.

5.8.2.2 Processo imposto dall'arbitro

In rarissime occasioni, potrebbe succedere che un giocatore non riesca a pescare un Pokémon Base anche dopo una lunga serie di mani perdenti. Questa situazione può verificarsi quando quel giocatore ha un numero molto basso di Pokémon Base nel suo mazzo.

Nell'interesse di mantenere un ritmo di gioco moderato e vivace, se dopo otto mani perdenti un giocatore non è riuscito a pescare un Pokémon Base, il capo arbitro può dare avvio al seguente processo:

1. mischia le carte del mazzo del giocatore.
2. Scopre le carte dalla cima del mazzo del giocatore finché non trova un Pokémon Base;
 - a. mette quel Pokémon Base da parte.
3. Mischia le carte del mazzo del giocatore un'altra volta.
4. Poi il giocatore pesca sei carte dalla cima del suo mazzo;
 - a. aggiunge il Pokémon Base appena scoperto per avere una mano di sette carte.
5. Conferma che la partita può ora procedere regolarmente;
 - a. estende la durata della partita per recuperare il tempo impiegato a completare questo processo.

5.8.3 **Determinazione dell'esito di una partita**

Allo scadere del tempo, le partite ancora in corso non terminano immediatamente. Il giocatore attivo deve completare il suo turno. Successivamente, i giocatori devono giocare tre turni completi (tre turni supplementari).

Se il tempo scade durante il controllo Pokémon, non essendoci un giocatore attivo, il turno successivo sarà il primo turno dei tre supplementari.

In base al formato del torneo, potrebbe non essere necessario determinare l'esito di ogni partita di un incontro con un vincitore. Ad esempio, i tornei a eliminazione diretta richiedono che per ogni partita venga determinato un vincitore, in quanto solo un giocatore può avanzare al round successivo. Tuttavia, per i tornei alla svizzera non si applica questo requisito; l'esito delle partite non deve essere determinato e l'incontro può terminare in un pareggio.

Le seguenti pratiche sono utilizzate per determinare l'esito delle partite non ancora concluse allo scadere del tempo, dopo che i tre turni supplementari sono terminati e nel caso in cui il formato del torneo richieda che venga dichiarato un vincitore.

5.8.3.1 Partite di spareggio

Allo scadere del tempo, se la partita non è conclusa e richiede la proclamazione di un vincitore, se entrambi i giocatori prendono la loro ultima carta Premio (oppure se mandano KO l'ultimo Pokémon dell'avversario) allo stesso tempo o entrambi i giocatori ricevono contemporaneamente la loro seconda penalità partita persa e, nel caso in cui nessuna altra condizione di vittoria sia riscontrabile, i giocatori dovranno allora determinare il vincitore con una partita di spareggio.

L'allestimento della partita dovrà avvenire come di consueto, per cui andranno disposte sei carte Premio e occorrerà lanciare una moneta per decidere chi va per primo. Il vincitore della partita di spareggio sarà il primo giocatore ad avere meno carte Premio rispetto all'avversario o a vincere la partita direttamente in qualsiasi altro modo.

Allo scadere del tempo, la partita di spareggio dovrebbe terminare dopo i tre turni supplementari. Se dopo questa fase non è ancora conclusa, a questo punto la partita (uno, due, tre dell'incontro) rimane incompleta.

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

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

In questi casi, il capo arbitro può avviare il seguente processo:

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

- b. A questo punto, il giocatore con il miglior piazzamento nei round alla svizzera verrà dichiarato vincitore di quella partita.

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

5.8.4 Determinazione dell'esito di un incontro

5.8.4.1 Regola relativa ai ritardi

Per evitare ritardi nel torneo, i giocatori sono tenuti a presentarsi in orario agli incontri. La regola relativa ai ritardi serve da spareggio principale per qualsiasi incontro che allo scadere del tempo non ha un vincitore ed è applicato insieme alle eventuali penalità ottenute da un giocatore in caso di assenza a un incontro in corso.

Se un giocatore è arrivato in ritardo o si è assentato dall'incontro senza il permesso dell'arbitro, per un qualsiasi periodo di tempo durante il round, perde l'incontro subito dopo lo scadere del tempo e il termine dei tre turni supplementari.

5.8.4.2 Torneo alla svizzera

Questi risultati devono essere applicati solo nel caso in cui nessun giocatore violi la regola relativa ai ritardi.

Tipo di torneo: round alla svizzera	Tipo di incontro: partita singola
Scadere del tempo	Risultato dell'incontro
Durante la prima partita	Spareggio

Tipo di torneo: round alla svizzera	Tipo di incontro: al meglio di tre
Scadere del tempo	Risultato dell'incontro
Durante la prima partita	Spareggio
Tra la prima e la seconda partita	Il vincitore della prima partita vince l'incontro
Durante la seconda partita	Il vincitore della prima partita vince l'incontro
Tra la seconda e la terza partita	Spareggio
Durante la terza partita	Spareggio

5.8.4.3 Round a eliminazione diretta

Gli incontri durante i tornei a eliminazione diretta potrebbero non finire in uno spareggio, per cui per determinare l'esito di un incontro vengono presi in considerazione dei criteri aggiuntivi.

Se nessun giocatore soddisfa tali criteri ed entrambi hanno lo stesso numero di carte Premio rimanenti, la partita continua finché uno dei giocatori non soddisfa uno di questi criteri o vince la partita direttamente, qualsiasi condizioni si verifichi per prima.

Questi risultati devono essere applicati solo nel caso in cui nessun giocatore violi la regola relativa ai ritardi.

Tipo di torneo: eliminazione diretta	Tipo di incontro: partita singola
Scadere del tempo	Risultato dell'incontro
Durante la prima partita	Il giocatore con meno carte Premio rimanenti vince l'incontro.

Tipo di torneo: eliminazione diretta	Tipo di incontro: al meglio di tre
Scadere del tempo	Risultato dell'incontro
Durante la prima partita	Il giocatore con meno carte Premio rimanenti vince l'incontro.
Tra la prima e la seconda partita	Il vincitore della prima partita vince l'incontro
Durante la seconda partita	Il vincitore della prima partita vince l'incontro
Tra la seconda e la terza partita	Il vincitore della partita di spareggio vince l'incontro
Durante la terza partita	Il giocatore con meno carte Premio rimanenti vince l'incontro.

5.8.5 Ritmo di gioco

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

Per stabilire se un'azione è completata in un lasso di tempo ragionevole, il team del Gioco Organizzato ha determinato le seguenti linee guida:

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

I tempi indicati sono solo linee guida e dovrebbero essere considerate nel contesto di una normale esperienza di gioco.

I giocatori che cercano di sfruttare nel turno ogni secondo ammesso da questa tempistica per compiere le azioni sopra descritte saranno soggetti a penalità a causa del rallentamento del gioco.

5.8.6 Estensioni temporali

Gli arbitri possono garantire estensioni temporali di una durata commisurata al tempo necessario per risolvere un eventuale problema. Il tempo aggiuntivo concesso deve essere comunicato chiaramente a entrambi i giocatori e registrato immediatamente dall'arbitro.

6 Regole dei tornei di videogiochi

I documenti relativi alle linee guida su regole, formati e penalità per i videogiochi degli eventi Play! Pokémon sono contenute in un documento a parte disponibile nella sezione Regole e Risorse del sito Pokémon ufficiale.

7 Violazione delle regole e sanzioni

7.1 Introduzione

I protocolli e le procedure del programma Play! Pokémon intendono promuovere uno spirito di competizione amichevole durante tutti gli eventi Play! Pokémon. Possono però verificarsi delle situazioni in cui, intenzionalmente o meno, i giocatori compiano azioni non conformi alle regole dei tornei o alle norme di condotta. In caso di mancata osservanza di una di queste regole, il giocatore potrebbe incorrere in penalità.

Le penalità sono azioni determinate in base alle circostanze della partita in corso o della partita successiva per bilanciare il vantaggio guadagnato o il ritardo causato tramite la violazione delle regole da parte di un giocatore.

I giocatori non possono rifiutare di attenersi alle regole della penalità assegnata all'avversario. Ad esempio, non possono decidere di lasciare vincere un avversario che ha ricevuto la penalità partita persa per quella partita.

7.2 Tipologie di penalità

Le modalità di assegnazione delle penalità variano a seconda che si tratti del Gioco di Carte Collezionabili o dei videogiochi, ma la loro definizione e applicazione sono le stesse.

L'elenco seguente descrive le penalità in ordine di gravità, dall'avvertimento alla squalifica.

Queste sono le penalità che possono essere applicate durante i tornei Play! Pokémon; gli arbitri non possono aggiungere o modificare le penalità di seguito riportate in alcun modo.

7.2.1 Avvertimento (Av)

L'avvertimento è un richiamo verbale al giocatore che ha commesso una violazione delle regole.

7.2.2 Ammonizione (Am)

L'ammonizione prevede un richiamo verbale al giocatore che ha commesso una violazione delle regole e una nota scritta che riporta tale azione errata.

Ricorda che l'ultima decisione su quale penalità vada assegnata a un giocatore, e in quale momento, è riservata al capo arbitro dell'evento. L'organizzatore e gli altri arbitri possono assegnare penalità, ma devono sempre parlare con il capo arbitro per poter assegnare penalità più gravi di un'**ammonizione**. Inoltre, tutti gli avvertimenti e le ammonizioni assegnate dagli arbitri o dall'organizzatore devono essere comunicati al capo arbitro dell'evento.

7.2.3 Doppia carta Premio (DcP)

7.2.3.1 Definizione

La penalità doppia carta Premio viene utilizzata solo nel Gioco di Carte Collezionabili Pokémon e viene utilizzata quando è stato commesso un errore che influenza significativamente l'andamento del gioco e non c'è un modo chiaro di risolvere il problema oppure quando è stata già assegnata un'ammonizione e una penalità quadrupla carta Premio risulterebbe troppo dura.

7.2.3.2 Applicazione

Quando viene assegnata una penalità doppia carta Premio, l'arbitro informa il giocatore che non ha commesso l'errore che, per vincere la partita, questi dovrà prendere due carte in meno rispetto al numero totale di carte Premio previste dal formato di gioco (ad esempio la partita viene vinta con due carte Premio rimanenti).

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

7.2.4 Quadrupla carta Premio (QcP)

7.2.4.1 Definizione

La penalità quadrupla carta Premio viene utilizzata quando viene compiuto un errore che ha un forte impatto sull'andamento di gioco e non c'è un modo chiaro di risolvere il problema, ma la penalità partita persa sarebbe un provvedimento troppo duro.

7.2.4.2 Applicazione

Quando viene assegnata una penalità quadrupla carta Premio, un arbitro informa il giocatore che non ha commesso l'errore che, per vincere la partita, questi dovrà prendere quattro carte in meno rispetto al numero totale di carte Premio previste dal formato di gioco (ad esempio la partita viene vinta con quattro carte Premio rimanenti).

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

7.2.5 Sconfitta (Sc)

7.2.5.1 Definizione

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

7.2.5.2 Applicazione

Quando viene assegnata la penalità partita persa durante una sfida in corso, la partita viene registrata come persa per il giocatore che riceve la penalità.

In casi estremi in cui ci siano stati errori significativi da parte di entrambi i giocatori, la penalità di partita persa può essere assegnata contemporaneamente a entrambi i giocatori. Un incontro a partita singola terminata in questo modo non viene considerata un pareggio, ma registrata come partita senza vincitori.

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

7.2.6 Squalifica (Sq)

7.2.6.1 Definizione

La squalifica rappresenta la penalità più grave assegnabile in un torneo, pertanto dovrebbe essere utilizzata solo in casi estremi, quando le azioni di un giocatore (intenzionali o meno) hanno un impatto significativo e decisamente negativo sull'integrità delle operazioni dell'intero evento.

I giocatori che subiscono questa penalità vengono eliminati dal torneo e non possono ricevere premi.

7.2.6.2 Applicazione (round alla svizzera)

Se un giocatore viene squalificato durante i round alla svizzera in un incontro ancora in corso, a quel giocatore viene assegnata la penalità partita persa per tutte le partite di quell'incontro che deve ancora completare. In seguito, viene applicata la squalifica.

Se un giocatore viene squalificato durante i round alla svizzera ma *non* sta partecipando a un incontro in corso, la penalità di squalifica viene applicata immediatamente.

7.2.6.3 Applicazione (eliminazione diretta)

Durante i round a eliminazione diretta, ai giocatori che ricevono una squalifica saranno anche assegnate sconfitte in tutti gli incontri più recenti a eliminazione diretta.

Se un giocatore viene squalificato durante un incontro a eliminazione diretta ancora in corso, le sconfitte saranno applicate al round in corso.

Se la squalifica non avviene durante un incontro a eliminazione diretta, le sconfitte vengono inflitte per l'ultimo round completato e sarà l'avversario ad avanzare nel torneo, qualora questi ne abbia diritto.

7.3 Categorie di penalità

7.3.1 Condotta del giocatore (categoria A)

Le infrazioni che rientrano nella categoria “Condotta del giocatore” includono quelle che violano le regole di partecipazione al torneo nel modo più profondo.

7.3.1.1 A.1. Errore procedurale

Minore: avvertimento	Maggiore: ammonizione	Grave: partita persa
----------------------	-----------------------	----------------------

Gli errori procedurali hanno un impatto sullo svolgimento regolare e ininterrotto del torneo, non solo per il giocatore o i giocatori coinvolti, ma anche per lo staff e gli altri partecipanti.

a. Gli **errori procedurali minori** non causano gravi ritardi o problemi all’andamento del torneo e possono essere corretti quasi immediatamente.

Ecco alcuni esempi:

- Il giocatore entra per sbaglio in aree riservate allo staff.
 - Il giocatore si dimentica di firmare il foglio risultati prima di lasciare l’area di gioco ma viene subito richiamato da un membro dello staff.
-

b. Gli **errori procedurali maggiori** possono causare forti ritardi nella tempistica del torneo o, mentre vengono corretti, possono causare inconvenienti ai giocatori delle aree circostanti.

Ecco alcuni esempi:

- Il giocatore si presenta in ritardo all’incontro (meno di 5 minuti).
 - Il giocatore non ha i segnalini danno per le condizioni speciali per gli effetti delle carte nel suo mazzo.
 - Il giocatore si dimentica di firmare il foglio risultati prima di lasciare l’area di gioco, causando così un ritardo all’andamento del torneo in quanto lo staff è impegnato a cercarlo.
-

c. Gli **errori procedurali gravi** non solo hanno un impatto significativo sul torneo ma possono anche influenzare negativamente l’esperienza di altri.

Ecco alcuni esempi:

- Il giocatore si presenta in ritardo all’incontro (meno di 5 minuti).
- Il giocatore si siede al tavolo sbagliato e gioca contro l’avversario sbagliato.

- Il giocatore si dimentica di firmare il foglio risultati prima di lasciare l'area di gioco e lo staff non riesce a ritrovarlo prima dell'inizio del round successivo.

7.3.1.2 A.2. Condotta antisportiva

Minore: ammonizione	Maggiore: partita persa	Grave: squalifica
---------------------	-------------------------	-------------------

Le infrazioni commesse a causa di una condotta antisportiva, ovvero una cattiva condotta di uno dei partecipanti, hanno un impatto molto negativo sull'esperienza degli altri giocatori.

a. La **condotta antisportiva minore** è un'infrazione commessa a causa di una piccola mancanza di giudizio che può causare un lieve incidente o arrecare disturbo a un piccolo gruppo di partecipanti.

Ecco alcuni esempi:

- Il giocatore usa un linguaggio offensivo perché è infastidito, o durante una conversazione con un amico.
- Il giocatore disturba un incontro in corso.
- Il giocatore lascia sacchetti di cibo o altri rifiuti nell'area di gioco dopo la fine dell'incontro.

b. La **condotta antisportiva maggiore** è un'infrazione commessa a causa di un comportamento irrispettoso nei confronti degli altri partecipanti o non orientato al fair play.

Ecco alcuni esempi:

- Il giocatore cerca di alterare l'esito di un incontro distraendo o intimidendo l'avversario.
- Il giocatore si rifiuta di rispettare le regole del torneo, come ad esempio firmare un foglio risultati.
- Durante un incontro, un giocatore effettua azioni valide ma senza alcun effetto sulla partita in corso o gioca troppo lentamente per alterare il tempo restante (GCC).
- Il giocatore cerca di vedere lo schermo dell'avversario in modo da ottenere un vantaggio (VG).

c. La **condotta antisportiva grave** dimostra una grossa mancanza di rispetto verso le norme di condotta del programma Play! Pokémon e ha un'influenza molto negativa su un ambiente aperto a tutti e sicuro.

Ecco alcuni esempi:

- Ricorso a turpiloquio, offese, minacce fisiche o insulti verso gli altri partecipanti.
- Aggressione fisica, furto e altre attività criminali.
- Mentire intenzionalmente ai membri dello staff, ad esempio durante un'indagine.

- Determinare il risultato di un incontro con metodi casuali tramite corruzione o coercizione, o altri metodi non ammessi.

7.3.1.3 A.3. Barare

		Grave: squalifica
--	--	-------------------

I giocatori che decidono di barare per guadagnare un vantaggio su un avversario non sono assolutamente ammessi negli eventi di Play! Pokémon. Per questo motivo, qualsiasi azione commessa intenzionalmente con l'intento di barare è considerata grave e porta alla squalifica immediata.

Ecco alcuni esempi:

- Pescare carte extra o prendere carte dalla pila degli scarti ad aggiungerle a quelle del mazzo o a quelle in mano intenzionalmente (GCC).
- Modificare arbitrariamente il numero di segnalini danno o le condizioni speciali presenti su un qualsiasi Pokémon in gioco.
- Tagliare o non mischiare le carte del mazzo sufficientemente in modo volontario per avere un maggior accesso a una carta o alle carte (GCC).
- Utilizzare una console con custom firmware (videogiochi).

7.3.2 **Penalità di gioco del Gioco di Carte Collezionabili (categoria B)**

7.3.2.1 B.1. Errore nelle meccaniche di gioco

Minore: ammonizione	Maggiore: doppia carta Premio	Grave: partita persa
---------------------	-------------------------------	----------------------

Gli errori nelle meccaniche di gioco del GCC sono infrazioni compiute nel corso della partita, spesso dovute a meccaniche di gioco non attivate o utilizzate in modo errato.

a. Gli **errori minori nelle meccaniche di gioco** non hanno un impatto o influenzano minimamente il gioco e possono essere corretti o risolti senza difficoltà. All'inizio, molti degli errori commessi involontariamente durante gli incontri del GCC sono considerati errori minori nelle meccaniche di gioco che possono però successivamente diventare di tipo maggiore se non vengono rilevati o risolti immediatamente.

Ecco alcuni esempi:

- Prendere una carta e aggiungerla a quelle che hai in mano senza mostrarla all'avversario quando la carta richiede di farlo.
- Annunciare un attacco senza avere il giusto quantitativo di Energia assegnata.
- Non disporre le carte Premio all'inizio della partita.

b. Gli **errori maggiori nelle meccaniche di gioco** alterano irreversibilmente l'andamento del gioco e non possono essere completamente risolti o controbilanciati tramite azioni correttive. Gli errori, grazie ai quali un giocatore può avere accesso a determinate informazioni o carte, che richiedono il radicale intervento dell'arbitro affinché possano essere corretti o che sono passati inosservati influenzando così l'andamento del gioco, possono essere classificati come errori maggiori.

Ecco alcuni esempi:

- Pescare una carta in più.
- Prendere una carta Premio senza aver messo KO un Pokémon o prendere carte Premio extra dopo aver mandato al tappeto un Pokémon.
- Usare o completare tutti gli effetti di un'abilità quando la carta non lo permette.
- Giocare più di una carta Energia durante un turno senza l'uso di un effetto che lo permetta.
- Non disporre le carte Premio all'inizio della partita dando al giocatore la possibilità di accedere a sei carte Premio aggiuntive durante una o due ricerche nel mazzo.

c. Gli **errori gravi nelle meccaniche di gioco** rovinano irrimediabilmente l'andamento del gioco. In questi casi, non c'è modo per l'arbitro di tornare a un punto in cui il gioco possa continuare senza compromettere l'integrità di quella partita in misura inaccettabile.

Ecco alcuni esempi:

- Mischiare le carte che si hanno in mano, le carte Premio o la pila degli scarti e aggiungerle al proprio mazzo senza l'uso dell'effetto di una carta.
- Rimuovere o mettere via le carte di una partita in corso prima che venga firmato il foglio risultati e prima che entrambi i giocatori siano d'accordo sul vincitore.
- Non disporre le carte Premio all'inizio della partita dando al giocatore la possibilità di accedere a sei carte Premio aggiuntive durante tre o più ricerche nel mazzo.

7.3.2.2 B.2. Validità del mazzo

Minore: ammonizione		Grave: partita persa
---------------------	--	----------------------

Le infrazioni che rientrano nella categoria della validità del mazzo includono tutti quei problemi causati da carte non valide nel torneo per limitazioni di condizioni, lingua o formato. Oltre alla penalità prevista, la carta o le carte in questione devono essere sostituite in ogni caso.

I problemi potrebbero riguardare le carte stesse, le bustine protettive o l'elenco delle carte. In quest'ultimo caso, il contenuto dell'elenco delle carte del mazzo ha sempre priorità rispetto a quello del mazzo stesso. Qualsiasi discrepanza tra i due deve quindi essere immediatamente risolta modificando il mazzo fisico.

Se l'elenco delle carte contiene meno di 60 carte, carte non ammesse al torneo o carte che non possono essere identificate in base alle informazioni fornite, l'elenco delle carte deve essere reso valido aggiungendo il numero appropriato di carte Energia base a scelta del giocatore. Il mazzo fisico deve essere modificato di conseguenza.

a. Le **infrazioni minori della validità** del mazzo sono classificate tali in quanto offrono al giocatore scarse probabilità di guadagnare un vantaggio nel gioco.

Ecco alcuni esempi:

- Le bustine protettive di un giocatore sono consumate e usurate e potrebbero avere dei graffi o dei segni distintivi rispetto alle altre carte del mazzo.
- Alcune carte di un mazzo del giocatore hanno dei difetti di fabbrica sul retro delle bustine protettive. La combinazione delle carte in questione non crea una sistematicità in grado di donare un vantaggio significativo al giocatore.
- Il mazzo contiene quattro carte di Pikachu ma non include il numero di collezione. Nell'espansione è presente però solo una carta con il nome Pikachu quindi la carta in questione non è identificabile.

b. Le infrazioni **gravi della validità del mazzo** permettono al giocatore di guadagnare un vantaggio nel gioco, di solito attraverso ambiguità o discrepanze cause dalle differenze tra l'elenco delle carte e il mazzo in sé o per via di carte segnate.

Ecco alcuni esempi:

- Il mazzo e/o l'elenco non contengono 60 carte.
- Il mazzo di un giocatore contiene tre Ultra Ball e due Elisir Max, mentre l'elenco del mazzo contiene due Ultra Ball e tre Elisir Max.
- Le bustine protettive contenenti le carte Energia speciale nel mazzo di un giocatore sono leggermente più lunghe rispetto al resto delle bustine protettive.
- Nelle partite del formato standard, il mazzo e/o l'elenco delle carte contengono cinque copie di Energia Incolore doppia.
- L'elenco del mazzo contiene due copie dell'Electivire dell'espansione *Sole e Luna – Tuoni Perduti* (72/214), mentre il mazzo contiene due copie dell'Electivire dell'espansione *XY - Colpi Furiosi* (30/111).
- Una carta nel mazzo di un giocatore è danneggiata in modo tale da creare un segno visibile sulla sua bustina, permettendo così al giocatore di identificarla facilmente mentre è a faccia in giù.

7.3.2.3 B.3. Ritmo di gioco

Minore: ammonizione		Grave: doppia carta Premio
---------------------	--	----------------------------

I giocatori devono giocare in maniera tale da mantenere un certo ritmo di gioco, a prescindere dalla

complessità della situazione. Le infrazioni del ritmo di gioco avvengono quando le azioni o le mancate azioni di un giocatore influenzano il gioco in maniera tale da sfavorire l'avversario. In aggiunta alle penalità consigliate, l'arbitro può assegnare un'estensione di tempo per bilanciare lo svantaggio.

Consulta le linee guida nella [Sezione 5.8.5](#) per determinare in fattori in base ai quali un periodo di tempo viene considerato ragionevole per completare un'azione di gioco.

a. Le **infrazioni minori del ritmo di gioco** sono errori isolati che possono venire commessi a causa di processi decisionali lenti o scenari di gioco tesi e complessi.

Ecco alcuni esempi:

- Continuare a cercare nel mazzo, tra le carte in mano o nella pila degli scarti mentre viene applicato l'effetto di una carta.
- Contare o cercare nel mazzo o pila degli scarti propria o dell'avversario più di una volta in poco tempo.
- Impiegare un eccessivo lasso di tempo per decidere a quale Pokémon assegnare una carta Energia.
- Accelerare l'attacco dell'avversario, mettendo i segnalini danno sul proprio Pokémon prima che l'avversario annunci l'attacco che vuole usare.

b. Le **infrazioni gravi del ritmo di gioco** possono essere definite come tali quando si verifica un effetto negativo prolungato o ripetuto sul ritmo di uno o più incontri successivi.

Ecco alcuni esempi:

- Lentezza abituale nella scelta dei bersagli per ricevere o risolvere degli effetti e/o danni.
- Scarso ritmo di gioco che non migliora a seguito di una penalità precedente.

7.3.3 Linee guida sulle penalità dei videogiochi (Categoria C)

7.3.3.1 C.1. Errore nelle meccaniche di gioco

Minore: ammonizione		Grave: partita persa
---------------------	--	----------------------

Gli errori nelle meccaniche di gioco dei videogiochi sono infrazioni commesse nel corso della partita. Queste infrazioni sono quasi sempre causate da un giocatore che gestisce impropriamente la propria console (o altre apparecchiature) durante il gioco.

a. Gli **errori minori nelle meccaniche di gioco** hanno un impatto **sullo svolgimento del gioco minimo e reversibile**.

Ecco alcuni esempi:

- Il giocatore tiene o muove la console in modo da provocare un blocco risolvibile del gioco (con conseguente ritardo dell'incontro).
- Ritardare l'inizio di un incontro a causa della necessità di procurarsi un caricabatterie.

a. Gli **errori gravi nelle meccaniche di gioco** di solito portano alla perdita irrecuperabile di un incontro in corso.

Ecco alcuni esempi:

- Il giocatore tiene o muove la console in modo da provocare un blocco irrisolvibile del gioco (e per il quale una parte può essere ritenuta responsabile).
- Rimuovere la scheda di gioco dalla propria console nel bel mezzo dell'incontro o lo scaricamento della batteria.

7.3.3.2 C.2. Validità della squadra

Minore: ammonizione	Maggiore: partita persa	Grave: squalifica
---------------------	-------------------------	-------------------

Le infrazioni nella validità della squadra includono tutti i problemi relativi alla Squadra Lotta di un giocatore. Tali problemi sono generalmente causati da una discrepanza tra i Pokémon o gli strumenti nella Squadra Lotta e quelli riportati sull'elenco della squadra.

In tutti i casi, il contenuto dell'elenco delle carte del mazzo ha sempre priorità rispetto a quello del mazzo stesso. Qualsiasi discrepanza tra i due deve quindi essere immediatamente risolta modificando la squadra lotta per rimuovere i Pokémon o gli strumenti in questione dal gioco.

Successivamente, se i Pokémon o gli strumenti descritti nell'elenco della squadra sono immediatamente disponibili, allora il giocatore potrà aggiungere quelli corretti alla sua squadra. Se il giocatore non è in grado di conformarsi, i posti occupati precedentemente dai Pokémon o strumenti in questione dovranno rimanere vacanti.

Se questo comporta che un giocatore rimanga con meno di quattro Pokémon utilizzabili nella propria Squadra Lotta, l'infrazione dovrà essere intensificata.

a. Le **infrazioni minori nella validità della squadra** sono discrepanze tra i Pokémon o gli strumenti nella Squadra Lotta e quelli riportati sull'elenco della squadra, che *non* danno al giocatore un potenziale vantaggio.

Ecco alcuni esempi:

- La Squadra Lotta include Gastrodon Mare Ovest, ma l'elenco della squadra ha "Gastrodon Mare Est".
- Un Pokémon senza identità di genere è indicato nella lista come maschio o femmina.

- Un Pokémon è indicato senza informazioni precise sulla sua forma, ma altre informazioni nell'elenco della squadra rendono evidente quale forma è utilizzata.
 - Esempio N°1: la Squadra Lotta include Rotom Calore ma l'elenco della squadra riporta solo "Rotom" con la mossa della forma Vampata indicata nel suo set di mosse.
 - Esempio N°2: la Squadra Lotta include Landorus Forma Totem, ma l'elenco della squadra riporta solo "Landorus" con l'abilità della forma Prepotenza.

b. Le **infrazioni maggiori nella validità della squadra** sono discrepanze tra i Pokémon o gli strumenti nella Squadra Lotta e quelli riportati sull'elenco della squadra, che *danno* al giocatore un potenziale vantaggio.

Ecco alcuni esempi:

- Un Pokémon che può appartenere a entrambi i sessi, è maschio nella Squadra Lotta ma viene riportato come femmina nell'elenco della squadra (o viceversa).
- Un Pokémon della Squadra Lotta conosce la mossa Tuononda ma quella mossa è indicata come Tuono nell'elenco della squadra.
- Le statistiche di un Pokémon non sono riportate (o sono errate) nell'elenco della squadra.
- Un Pokémon è riportato senza informazioni corrette sulla forma e non ci sono altre informazioni sull'elenco della squadra che rendono evidente quale forma è utilizzata.
 - Esempio N°1: la Squadra Lotta include Rotom Lavaggio, ma solo "Rotom" è riportato nell'elenco della squadra, quindi lo staff dell'evento non può determinare la forma corretta osservando il set di mosse.
 - Esempio N°2: la Squadra Lotta include Landorus Forma Totem, ma solo "Landorus" è riportato nell'elenco della squadra e il campo dell'abilità nell'elenco della squadra non è stato compilato o riporta "Forzabruta".

c. Le **infrazioni gravi nella validità della squadra** si verificano quando uno degli strumenti ufficiali indica che un Pokémon è stato modificato irregolarmente o la squadra di un giocatore contiene troppi pochi Pokémon per continuare nel torneo.

Ecco alcuni esempi:

- Un giocatore possiede meno di quattro Pokémon utilizzabili rimasti in seguito a penalità ricevute precedentemente.
- Qualsiasi segnalazione degli strumenti ufficiali in merito a Pokémon modificati irregolarmente, come per esempio il mancato superamento di una verifica elettronica della Squadra Lotta.

7.4 Assegnazione di penalità diverse da quelle consigliate

Il team del Gioco Organizzato Pokémon è consapevole che ogni singola decisione è influenzata da molti fattori, per cui viene richiesto ai professori di valutare ogni situazione in base a quanto alte sono le

probabilità che possa offrire un vantaggio o alterare l'andamento del gioco. A questo scopo, il team del Gioco Organizzato Pokémon ha adottato delle linee guida piuttosto che delle regole per l'assegnazione delle penalità.

Le penalità per le infrazioni sono semplici raccomandazioni, pertanto possono essere aggravate o alleggerite a seconda delle circostanze. Possono includere considerazioni come a che punto è stato rivelato l'errore oppure con quanta facilità sarà possibile ammendare l'azione corrispondente.

7.4.1 Reversibilità

A titolo di esempio, considera la situazione in cui per sbaglio vengono giocate due carte Aiuto in un solo turno. In molti di questi casi, potrebbe essere impossibile minimizzare l'impatto senza assegnare una penalità che controbilanci un eventuale vantaggio guadagnato, come descritto nel seguente scenario.

Situazione: Luca gioca Lylia (UPR, 125). Successivamente nello stesso turno, Luca gioca Martes (UPR, 128) e pesca due carte. Scarta inoltre una carta a caso dalla mano del suo avversario. Luca poi si accorge del suo errore e chiama l'arbitro.

Correzione dell'andamento del gioco: l'arbitro, il Professor Elm, è in grado di riprendere la carta esatta e di aggiungerla alla mano dell'avversario in quanto questa carta è stata vista da entrambi i giocatori. Tuttavia, l'avversario non può verificare quali sono le carte che Luca ha in mano e che ha pescato mettendo in gioco Martes. Per questo motivo, il Professor Elm deve scegliere due carte a caso da rimettere nel mazzo. Dopo che l'andamento del gioco è stato ripristinato nel miglior modo possibile, Luca riprende in mano Martes.

Penalità assegnata: Luca riceve una penalità doppia carta Premio per controbilanciare il possibile vantaggio guadagnato dopo aver avuto accesso a due nuove carte del suo mazzo e aver visto una delle carte in mano all'avversario.

Tuttavia, se l'azione può essere ammendata in modo che l'andamento del gioco sia uguale a quello di una partita in cui la seconda carta Aiuto non è mai stata giocata, il livello della penalità potrebbe essere diminuito.

Situazione: Luca gioca Lylia (UPR, 125). Successivamente nello stesso turno, Luca gioca anche Guzman (BUS, 115) e scambia il Pokémon attivo dell'avversario con uno dei suoi Pokémon in panchina. Poi Luca fa la stessa cosa. Luca poi si accorge del suo errore e chiama l'arbitro.

Correzione dell'andamento del gioco: l'arbitro, il Professor Elm, è in grado di determinare quali Pokémon erano in posizione attiva prima che Luca giocasse Guzman e li rimette al loro posto. Dopo che l'andamento del gioco è stato ripristinato, Luca riprende in mano Guzman.

Penalità assegnata: Luca riceve un'ammonizione per ricordargli di seguire attentamente le regole del gioco e riportare l'accaduto nel registro delle penalità del torneo.

Infine, se l'azione rovina irrimediabilmente l'andamento del gioco, il provvedimento più appropriato sarà quello di aumentare il livello della penalità.

Situazione: Luca gioca Lylia (UPR, 125). Successivamente nello stesso turno, Luca gioca Camilla (UPR, 119) e rimischia le carte che ha in mano nel suo mazzo. Luca poi si accorge del suo errore e chiama l'arbitro.

Correzione dell'andamento del gioco: l'arbitro, il Professor Elm, non è in grado di determinare quali carte aveva in mano Luca prima di giocare Camilla. Non è possibile eseguire alcuna azione correttiva.

Penalità assegnata: Luca riceve una partita persa. Nessun'altra penalità può controbilanciare efficacemente i danni all'andamento del gioco causati dopo che Luca ha giocato la seconda carta Aiuto e ha rimischiato le carte nel suo mazzo.

Tra i fattori che possono influenzare la decisione di aumentare o diminuire il livello della penalità rientra anche il punto in cui è stato rivelato l'errore. Se l'azione non è stata ancora completata, ad esempio, ci sono più probabilità che qualsiasi impatto negativo sul gioco possa essere controbilanciato.

7.4.2 Infrazioni ripetute

Uno degli scopi delle penalità è di istruire i giocatori sui loro errori e di ricordargli di fare molta attenzione quando effettuano un'azione di gioco o interagiscono con altri durante il torneo. Tuttavia, se le infrazioni vengono ripetute, è consigliabile aumentare il grado di penalità per ogni infrazione successiva per ribadire al giocatore la necessità di rispettare le regole dei tornei Play! Pokémon.

7.4.3 Età ed esperienza

L'età, l'esperienza e l'attuale piazzamento del giocatore devono essere presi in considerazione. Anche se non sono sempre fattori rilevanti, i professori devono essere consapevoli che alcuni errori potrebbero essere commessi per la mancanza di esperienza o l'imbarazzo di giocare in un evento competitivo.

I giocatori che commettono più tipi di infrazioni durante il torneo di solito sono semplicemente disinformati: gli eventi competitivi possono intimorire, c'è molto da imparare sulle procedure, l'etichetta

di comportamento e il fair play. Per molti dei nostri giocatori di giovane età può anche diventare snervante competere per i premi, pertanto dovrebbe essere sempre data loro occasione di apprendere più informazioni sul gioco e sul programma Play! Pokémon.

7.5 Assegnazione delle penalità

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

Ogni volta che viene decisa e assegnata una penalità, l'assegnazione dovrebbe avvenire nel modo seguente:

- dovrebbe essere accompagnata da una spiegazione del perché quelle azioni non sono ammesse;
- dovrebbe essere fornita una descrizione di come la penalità assegnata influenzerà il torneo del giocatore;
- dovrebbe essere ricordato al giocatore che può appellarsi al capo arbitro se non è d'accordo con questa o qualsiasi altra penalità.

7.5.1 Discussione delle penalità

A causa della natura di alcune infrazioni, spesso è inevitabile che la community dei giocatori scopra quali penalità sono state assegnate in determinate circostanze. È importante però che i professori trattino le informazioni relative alle penalità con delicatezza per evitare l'eccessivo imbarazzo delle persone coinvolte.

Le penalità che vengono discusse pubblicamente perché utili ai fini della formazione devono essere anonime e le penalità dei singoli giocatori possono essere condivise tra i professori solo quando è necessario.

7.6 Registrazione delle penalità

Il team del Gioco Organizzato Pokémon tiene traccia di tutte le penalità commesse da ciascun giocatore, per distinguere la ripetizione intenzionale di infrazioni da azioni non intenzionali e per determinare se sia necessario prendere dei provvedimenti disciplinari.

In quest'ottica, la seguente documentazione deve essere inviata al team del Gioco Organizzato tramite il servizio clienti Play! Pokémon al termine del torneo.

7.6.1 Registro delle penalità del torneo

Il registro delle penalità del torneo contiene i dettagli di tutte le penalità assegnate in qualsiasi torneo.

Per crearne uno, deve essere utilizzato un foglio di calcolo in formato .csv e le seguenti intestazioni:

ID del torneo	Round di assegnazione	ID Giocatore dell'arbitro	ID Giocatore del giocatore	Categoria	Gravità	Penalità	Note
XX-XX-XXXXXX	1	XXXXXX	XXXXXX	A	Minori	Ammonizione	

Per ogni penalità assegnata deve essere completata una nuova riga.

Una volta che il documento è completato, deve essere allegato e inviato tramite lo strumento di segnalazione del servizio clienti Play! Pokémon Seleziona "Registro delle penalità" dal menu a tendina.

7.6.2 Rapporti sulle squalifiche

In caso di squalifica, è responsabilità del capo arbitro consegnare al team del Gioco Organizzato Pokémon un rapporto dettagliato ed esaustivo dell'accaduto. Il rapporto dovrà contenere indicazione di tutti i fattori che hanno contribuito alla decisione di applicare la penalità e i nomi e ID Giocatore di tutti i professori presenti al momento dell'incidente.

Il rapporto può essere inviato tramite un file in formato .doc o .pdf.

Una volta completato, deve essere allegato e inviato tramite lo strumento di segnalazione del servizio clienti Play! Pokémon Seleziona "Rapporto sulle squalifiche" dal menu a tendina.

7.7 Provvedimento disciplinare

Nel caso venga individuato uno schema ricorrente di infrazioni in più tornei, il team del Gioco Organizzato Pokémon può decidere di prendere un provvedimento disciplinare verso quel giocatore. Tale provvedimento potrebbe includere una sospensione dal programma. In questi casi, i giocatori verranno avvertiti e i loro nomi e ID Giocatore verranno comunicati agli organizzatori.

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

8 Riepilogo delle modifiche

Data della versione precedente: 16 aprile 2021

Data della versione attuale: 30 settembre 2021

1 Guida all'uso

Sezione	Pagina n.	Modifica
---------	-----------	----------

2 Principi fondamentali di partecipazione

Sezione	Pagina n.	Modifica
---------	-----------	----------

3 Normative dei tornei

Sezione	Pagina n.	Modifica
---------	-----------	----------

4 Gestione dei tornei e altri dettagli

Sezione	Pagina n.	Modifica
---------	-----------	----------

5 Regole dei tornei del Gioco di Carte Collezionabili

Sezione	Pagina n.	Modifica
5.4.1	32	Aggiunti simboli di regolamento indicanti validità alla lista delle espansioni autorizzate.
5.8.1	39	Aggiunto nuovo testo su come terminare gli incontri al meglio di tre.
5.5.4	35	Aggiunte regole per il formato con estrazione dedicato a DITTO.

6 Regole dei tornei di videogiochi

Sezione	Pagina n.	Modifica
---------	-----------	----------

7 Violazione delle regole e sanzioni

Sezione	Pagina n.	Modifica
7.2.2	44	È stata ripristinata la regola che prevede la necessità per gli arbitri di chiedere l'autorizzazione del capo arbitro prima di assegnare penalità più gravi di un'ammonizione.