



Linee guida su formati, regole e penalità per i videogiochi

Ultimo aggiornamento: 13 agosto 2020

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

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

Indice

Indice 1

1. Costruzione della squadra.....	3
1.1. Preparazione della Squadra Lotta.....	3
1.2. Cambiamenti delle serie.....	3
1.3. Strumenti.....	3
1.4. Pokémon.....	4
2. Regole relative all'equipaggiamento.....	5
2.1. Copie di gioco.....	5
2.2. Console.....	5
2.3. Aggiornamenti di gioco e del software di sistema.....	6
2.4. Console.....	6
2.5. Uso delle cuffie.....	8
2.6. Appunti.....	8
2.7. Oggetti nell'area di gioco.....	8
2.8. Elenchi della squadra.....	8
3. Gli incontri.....	9
3.1. Il formato della Lotta in Doppio.....	9
3.2. Numero di partite.....	9
3.3. Registrazione della Squadra Lotta.....	10
3.3.1. Limiti di tempo delle partite.....	10
3.4. Determinazione dell'esito di un incontro.....	11
3.4.1. Spareggi degli incontri al meglio di tre partite in round alla svizzera.....	11
3.4.3. Spareggi degli incontri al meglio di tre partite in round a eliminazione diretta.....	12
3.4.4. Partita secca.....	14
3.4.5. Blocco di due console e/o giochi.....	14
4. Controllo della squadra.....	15
4.1. Controllo dell'Elenco della squadra.....	15
4.2. Controllo di liceità.....	15
4.2.1. Controllo elettronico della squadra.....	15
4.2.2. Controllo manuale della squadra.....	16

4.3. Pokémon modificati irregolarmente.....	16
4.4. Segnalazione di modifiche irregolari.....	16
5. Linee guida sulle penalità dei videogiochi Pokémon	16
5.1. Introduzione.....	16
5.2. Assegnazione delle penalità.....	17
5.2.1. Assegnazione di penalità diverse da quelle consigliate	17
5.2.2. Segnalare le penalità al team del Gioco Organizzato Pokémon	18
5.3. Tipologie di penalità nei videogiochi Pokémon	18
5.3.1. Avvertimento	19
5.3.2. Ammonizione	19
5.3.3. Partita persa.....	19
5.3.4. Squalifica	20
5.4. Tipologie di infrazioni.....	20
5.4.1. Errore nelle meccaniche di gioco.....	21
5.4.1.1. Minore.....	21
5.4.1.2. Maggiore	21
5.4.2. Errore di squadra.....	22
5.4.2.1. Minore.....	22
5.4.2.2. Maggiore	22
5.4.2.3. Grave	23
5.4.3. Errore procedurale.....	24
5.4.3.1. Minore.....	24
5.4.3.2. Maggiore	24
5.4.3.3. Grave	25
5.4.4. Condotta antisportiva	25
5.4.4.1. Minore.....	25
5.4.4.2. Maggiore	26
5.4.4.3. Grave	26
Appendice A. Controllo manuale della squadra.....	27
Sezione 1	27
Sezione 2	27
Appendice B. Aggiornamenti	28
Aggiornamenti e modifiche al 17 giugno 2020.....	28

1. Costruzione della squadra

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

1.1. Preparazione della Squadra Lotta

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

Le squadre devono essere formate da un numero di Pokémon compreso fra quattro e sei in base al formato dell'evento.

1.2. Cambiamenti delle serie

A ogni nuova serie di Lotte Competitive nello Stadio Lotta potrebbero essere apportati dei cambiamenti alla lista di Pokémon ammessi. Controlla i dettagli elencati di seguito.

- 🕒 Data di inizio della serie 5: 1 luglio 2020.
- 🕒 Data di inizio della serie 6: 1 settembre 2020.

Gli organizzatori devono assicurarsi di scaricare dallo Stadio Lotta i regolamenti corretti per i propri eventi.

A volte, una nuova serie potrebbe entrare in vigore durante lo svolgimento di un torneo che dura più giorni, come ad esempio i Campionati Regionali. In tal caso, il torneo continuerà a seguire le regole in vigore al suo inizio. Un evento premier della durata di un solo giorno organizzato come evento collaterale dello stesso torneo dovrà invece seguire le regole in vigore nel giorno in cui si svolge.

1.3. Strumenti

- 🕒 A ogni Pokémon è concesso avere con sé uno strumento, ma gli strumenti dei Pokémon in squadra devono essere tutti diversi.
- 🕒 I giocatori possono utilizzare unicamente strumenti ottenuti durante le consuete attività di gioco, inclusi (ma non limitati a questi) i premi ottenuti tramite la partecipazione alle lotte online e altre funzionalità dei giochi pubblicati da The Pokémon Company e Nintendo, oppure ricevuti tramite distribuzione o evento speciale.

1.4. Pokémon

- ⦿ Non è possibile avere in squadra due Pokémon con lo stesso numero del Pokédex di Galar.
- ⦿ I Pokémon devono possedere almeno uno dei seguenti elementi:
 - Il simbolo nero di Galar, per indicare che provengono dalla regione, nella loro pagina delle informazioni.
 - Il simbolo del regolamento delle lotte.
- ⦿ A ogni Pokémon è permesso avvalersi di qualsiasi mossa o abilità disponibile per quel Pokémon durante le normali meccaniche di gioco, incluse:
 - Abilità speciali, se disponibili.
 - Mosse e abilità ereditate da Pokémon trasferiti tramite Pokémon HOME e poi affidati all'Ostello Pokémon.
 - Mosse e abilità rese disponibili tramite un evento o promozione Pokémon ufficiale.
- ⦿ Tutti i Pokémon di livello superiore o inferiore a 50 verranno automaticamente portati al L. 50 per la durata della lotta.
- ⦿ I giocatori possono usare i Pokémon con i numeri dei Pokédex elencati di seguito, a condizione che siano stati catturati o siano nati da Uova nel gioco, o siano stati ricevuti tramite distribuzione o evento ufficiale.
 - Numeri del Pokédex di Galar: 001-397
 - Numeri del Pokédex dell'Isola dell'Armatura:
 - 001-210
 - Numeri del Pokédex Nazionale:
 - 638-640
 - 722-730
 - **Eccezioni:** nella serie 6, i 10 Pokémon che hanno lottato più spesso nella stagione 8 delle Lotte Competitive (sia nelle Lotte in Singolo che nelle Lotte in Doppio) **non** sono ammessi nei tornei. I Pokémon con i seguenti numeri del Pokédex non sono ammessi nella serie 6:

- 003, 130, 233, 248, 324, 450, 462, 468, 530, 547, 727, 778, 812, 815, 876, 887
- ⦿ Sono ammesse anche le forme regionali dei Pokémon che rispettano i requisiti sopraelencati.
- ⦿ I Pokémon possono avere il fattore Gigamax.

2. Regole relative all'equipaggiamento

2.1. Copie di gioco

- ⦿ Nei tornei Play! Pokémon si possono usare solo versioni autentiche di *Pokémon Spada* e *Pokémon Scudo*. Questo include sia le schede di gioco che le versioni scaricabili di *Pokémon Spada* e *Pokémon Scudo*.
- ⦿ È responsabilità dei giocatori assicurarsi che la propria copia di gioco, su scheda o in versione scaricabile, sia perfettamente funzionante.
- ⦿ In certi casi, lo staff dell'evento potrebbe chiedere ai giocatori di modificare la loro Card della Lega Pokémon. I giocatori dovranno rispettare le istruzioni dettate dallo staff dell'evento per partecipare al torneo e dovranno evitare di usare Card della Lega Pokémon con combinazioni potenzialmente offensive. I giocatori che nel corso di un evento contravvengono a queste regole possono essere soggetti a penalità fino alla squalifica.

2.2. Console

Durante gli incontri, i giocatori potranno utilizzare qualsiasi console della famiglia Nintendo Switch™. Fra le console ammesse sono incluse Nintendo Switch™ e Nintendo Switch Lite™. Sarà responsabilità dei giocatori munirsi di blocchi alimentatori compatibili con la propria console.

- ⦿ È responsabilità dei giocatori mantenere la propria console carica per tutta la durata del torneo.
- ⦿ Un incontro può essere trasferito all'apposita postazione di ricarica a discrezione dell'arbitro. I giocatori non possono spostarsi alla postazione di ricarica senza il permesso dell'arbitro. L'incontro può essere trasferito solo tra una partita e l'altra, e mai durante lo svolgimento di una partita.

- ⦿ È responsabilità dei giocatori assicurarsi che la propria console sia perfettamente funzionante.
- ⦿ I giocatori devono assicurarsi che le console usate per partecipare ai tornei Play! Pokémon non siano modificate (non devono contenere software o firmware non originali e non devono aver subito modifiche tecniche). Se utilizzano console modificate possono essere soggetti a penalità fino alla squalifica.
- ⦿ I giocatori potrebbero non essere in grado di proseguire il torneo se il Filtro famiglia non consente alla loro console di effettuare azioni indispensabili per lo svolgimento del torneo.
- ⦿ Per partecipare agli eventi dei campionati di videogiochi Pokémon è necessaria un'iscrizione valida a Nintendo Switch Online (a pagamento) per permettere il controllo online della squadra.

2.3. Aggiornamenti di gioco e del software di sistema

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

2.4. Console

Esistono due modalità di comunicazione negli eventi di campionato:

- Comunicazione wireless
 - Il suo utilizzo è consigliato durante gli eventi locali ma non per quelli di dimensioni maggiori, in quanto un numero di giocatori più elevato può rendere la connessione poco stabile.
- Connessione tramite cavo LAN
 - Con questa configurazione via cavo, i giocatori sono connessi tramite una rete locale. È la modalità consigliata per tutti gli eventi di dimensioni più importanti, anche se agli organizzatori è consentito utilizzarla per tutti i tipi di eventi. Raccomandiamo la seguente attrezzatura:
 - Uno stand USB Nintendo Switch (come quello autorizzato prodotto da HORI).
 - Un adattatore USB-Ethernet.

- Un cavo Ethernet (diretto, non incrociato).
- Un hub di rete da 4-8 porte (più l'alimentatore elettrico).
- I controller Joy-Con devono rimanere collegati alla console Nintendo Switch per l'intera durata della partita.
- Ai giocatori è consentito utilizzare i propri controller con cavo autorizzati. I controller wireless non sono consentiti.

Tutti i tornei devono svolgersi secondo le relative regole della "Lotta Competitiva" disponibili nello Stadio Lotta.

Gli ID gruppo lotta vengono utilizzati per facilitare la ricerca dell'avversario giusto all'interno del gioco. Si tratta di codici a tre cifre, composti nel modo seguente:

- Le prime due cifre formano il numero della postazione e indicano la partita alla quale ci si dovrà unire. I numeri della postazione devono essere unici all'interno della rete all'inizio della partita, ma se necessario possono essere riutilizzati quando la partita è già cominciata.
- La terza cifra corrisponde al numero partecipante e indica il ruolo che si andrà a ricoprire (giocatore o spettatore). Affinché i giocatori possano essere abbinati fra loro, uno dovrà inserire "1" e l'altro dovrà inserire "2".
- Se una partita viene trasmessa in diretta, il dispositivo per lo streaming immette lo stesso numero della postazione della partita trasmessa e il numero "3" come numero partecipante. Se è in uso più di un dispositivo per lo streaming, ognuno di essi utilizza un numero partecipante in successione (ad esempio "4", "5" e così via).

Gli organizzatori sono liberi di implementare il proprio metodo, purché questo venga comunicato in maniera chiara ai giocatori. Il team del Gioco Organizzato raccomanda la seguente procedura.

- Numero della postazione: le prime due cifre dell'ID gruppo lotta corrispondono alle ultime due cifre del numero del tavolo in cui si sta svolgendo il gioco, includendo uno zero iniziale se necessario (ad esempio, i giocatori al tavolo 1 digiteranno "01" come prime due cifre).
- Numero partecipante: la terza cifra è "1" per il Giocatore 1 e "2" per il Giocatore 2, come stabilito dal foglio dei risultati. Qualora il foglio dei risultati non dovesse trovarsi sul tavolo al momento dell'inizio della partita, i giocatori dovranno accordarsi fra loro.
- Esempio: una partita che sta avendo luogo al tavolo 789 viene trasmessa da due dispositivi per lo streaming diversi. I partecipanti dovranno inserire i seguenti ID gruppo lotta.

- Giocatore 1: 891
- Giocatore 2: 892
- Dispositivo per lo streaming 1: 893
- Dispositivo per lo streaming 2: 894

2.5 Uso delle cuffie

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

2.6. Appunti

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

2.7. Oggetti nell'area di gioco

Ai giocatori è concesso avere con sé portafortuna o altri oggetti nell'area di gioco a patto che non creino disordine.

2.8. Elenchi della squadra

I giocatori sono tenuti a fornire una lista leggibile e corretta dei Pokémon che compongono la propria squadra. A questo scopo si consiglia di usare il documento ufficiale "Pokémon Video Game Team List" disponibile in inglese.

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

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

- ⦿ Specie del Pokémon, specificando se è una forma regionale (ad esempio la Forma di Galar) o una forma con un nome specifico (ad esempio Rotom Lavaggio invece di Rotom).
 - Il nome di una forma è necessario quando questa comporta differenze a livello di statistiche, tipo, abilità, mosse che il Pokémon può apprendere, peso e altre

variabili che influenzano la lotta. Esempi di Pokémon per cui va specificata la forma: Gourgeist, Oricorio e Toxtricity.

- Se il sesso di un Pokémon influenza le variabili di lotta, deve essere specificato come se fosse una forma. Esempi di Pokémon per cui va specificato il sesso: Meowstic e Indeedee. Il sesso di Nidoran ♀ e Nidoran ♂ fa parte nel nome della specie e deve essere inserito.
- Il nome di una forma *non* è necessario quando questa comporta solo differenze a livello estetico o è dettata da altri elementi inseriti nell'Elenco di squadra. Ad esempio, non è necessario specificare le forme di Gastrodon, Sawsbuck e Alcremie.
- In caso di dubbio, consigliamo caldamente di specificare comunque il nome della forma, poiché potrebbero essere assegnate delle penalità se manca quando è necessario.

- ⊕ Abilità
- ⊕ Strumento
- ⊕ Livello (quello effettivo del Pokémon come visualizzato nel Box all'interno del gioco)
- ⊕ Tutte le mosse conosciute
- ⊕ Tutte le statistiche (Punti Salute, Attacco, Difesa, Attacco Speciale, Difesa Speciale, Velocità), riportate al livello effettivo del Pokémon
- ⊕ Se il Pokémon possiede il fattore Gigamax (contrassegnato da un simbolo rosso simile a una X nelle info del Pokémon, accanto al suo nome)

3. Gli incontri

3.1. Il formato della Lotta in Doppio

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

3.2. Numero di partite

Gli incontri giocati durante i round alla svizzera possono essere al meglio di una partita o al meglio di tre partite a discrezione dell'organizzatore del torneo, anche se è caldamente consigliato utilizzare il sistema al meglio di tre partite per eventi di importanza maggiore (dai Campionati Regionali in su). Gli incontri della sfida al top devono essere sempre al meglio di tre partite, a prescindere dal tipo di evento.

Non sono previsti limiti di tempo per i round negli eventi dei campionati di videogiochi. È previsto che tutti gli incontri possano includere fino a tre partite. Nessuna partita dovrebbe essere interrotta o conclusa prima del suo termine naturale, a meno che non si verifichino circostanze eccezionali (come la partita secca).

Per evitare di superare il numero massimo di partite consentite dal regolamento, ai giocatori non è permesso utilizzare la funzione "Gara in Diretta" per giocare partite amichevoli durante un torneo.

3.3. Registrazione della Squadra Lotta

- ⦿ Ogni squadra deve essere composta da almeno quattro Pokémon per poter partecipare a questi eventi.
- ⦿ Selezionare **Abbandona la gara** e poi annullare l'iscrizione alla gara una volta che la Squadra Lotta è stata bloccata verrà interpretato come la scelta da parte del giocatore di ritirarsi dalla competizione.
- ⦿ I giocatori devono consegnare a inizio torneo un foglio con la composizione della propria squadra che corrisponda ai Pokémon come appaiono nella Squadra Lotta.
- ⦿ I giocatori devono usare questa squadra per l'intera durata del torneo.

3.3.1. Limiti di tempo delle partite

Ai giocatori è consentito sfruttare tutto il tempo concesso durante ogni turno. Nei tornei di campionato saranno applicati automaticamente i seguenti limiti di tempo.

- ⦿ Anteprema della squadra: 90 secondi
- ⦿ Scelta della mossa: 45 secondi
- ⦿ Tempo giocatore (Tuo tempo): 7 minuti
- ⦿ Tempo partita:
 - Durante gli eventi in cui la Squadra Lotta viene bloccata dalla schermata "Gara in Diretta", il tempo partita sarà di 15 minuti. La maggior parte degli eventi rientra in questa categoria, comprese tutte le Sfide premier e i Midseason Showdown tenuti a livello locale e la maggior parte dei Campionati Regionali o

degli eventi speciali tenuti fuori dall'America del Nord, dall'Europa e dall'Australia.

- Durante gli eventi in cui la Squadra Lotta viene bloccata da console di distribuzione speciale, il tempo partita sarà di 20 minuti. Pochi eventi rientrano in questa categoria, tra cui i Campionati Regionali tenuti in America del Nord, Europa e Australia, tutti i Campionati Internazionali e i Campionati Mondiali.
- In caso di dubbio sui limiti di tempo durante un evento, i giocatori devono rivolgersi all'organizzatore del torneo.

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

3.4. Determinazione dell'esito di un incontro

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

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

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

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

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

Vedi la sezione 3.4.4. per la definizione di partita secca e il protocollo da seguire in quei casi.

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

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

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

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

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

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

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

3.4.4. Partita secca

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

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

3.4.5. Blocco di due console e/o giochi

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

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

Pokémon rimasti in squadra	Esito della partita
4-4 (compresa l'anteprima della squadra)	Partita nulla, si ricomincia dall'inizio.
4-3	Parità

4-2	Parità
4-1	Vince il giocatore con più Pokémon rimasti.
3-3	Parità
3-2	Parità
3-1	Vince il giocatore con più Pokémon rimasti.
2-2	Parità
2-1	Parità
1-1	Parità

4. Controllo della squadra

Il controllo della squadra deve essere effettuato in tutti gli eventi premier. Il team del Gioco Organizzato Pokémon consiglia di effettuare il controllo per almeno il 10% delle squadre durante l'intero svolgimento del torneo. Le squadre di tutti i giocatori ammessi alla fase a eliminazione diretta di un torneo devono essere controllate dopo la fine dei round alla svizzera. Il controllo della squadra è composto da due parti: il controllo dell'Elenco della squadra e il controllo di liceità.

4.1. Controllo dell'Elenco della squadra

Lo staff deve verificare che la Squadra Lotta del giocatore corrisponda a quanto indicato nell'Elenco della squadra.

4.2. Controllo di liceità

Lo staff deve verificare che la Squadra Lotta del giocatore è lecita per la partecipazione al torneo, sia seguendo i parametri dettati dal formato del torneo sia controllando l'eventuale presenza di modifiche irregolari. Quest'ultimo passaggio prevede un controllo elettronico e un controllo manuale.

4.2.1. Controllo elettronico della squadra

La Squadra Lotta di un giocatore viene verificata tramite lo Stadio Lotta seguendo questi passaggi.

1. Accedi allo Stadio Lotta e inizia a organizzare una Lotta Amichevole. Quando viene richiesto di selezionare una Squadra Lotta, usa l'opzione "Registra Pokémon" per

copiare la squadra del giocatore in una Squadra Lotta nuova, dopodiché seleziona quella squadra.

2. Quando compare il messaggio "Ricerca di un avversario in corso...", premi il pulsante POWER per far entrare la console in modalità riposo e interrompere la ricerca. A questo punto, la squadra ha passato il controllo. Se, invece, compare un messaggio che dice che alcuni Pokémon non possono partecipare, potrebbe essere necessario applicare delle penalità adeguate.

4.2.2. *Controllo manuale della squadra*

Alcuni parametri non vengono rilevati dal controllo elettronico della squadra. La squadra deve essere visualizzata nel gioco e controllata seguendo le istruzioni contenute nella sezione "Appendice A: Controllo manuale della squadra".

4.3. Pokémon modificati irregolarmente

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

4.4. Segnalazione di modifiche irregolari

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

5. Linee guida sulle penalità dei videogiochi Pokémon

5.1. Introduzione

I protocolli e le procedure di Play! Pokémon intendono promuovere uno spirito di competizione amichevole durante tutti gli eventi. Possono però verificarsi delle situazioni in cui i giocatori compiano, intenzionalmente o meno, azioni non conformi alle regole Play! Pokémon o allo spirito del gioco. In questi casi, ai giocatori verranno assegnate delle penalità,

partendo da **avvertimenti** e da **ammonizioni**, che non rappresentano azioni correttive sostanziali, fino a forme di penalità più gravi, inclusa la **squalifica** da un evento.

Con questa sezione del documento si intende fornire agli organizzatori e agli arbitri delle linee guida con cui poter assegnare e segnalare le penalità in maniera equa, corretta e logica.

5.2. Assegnazione delle penalità

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

Ogni volta che viene assegnata una penalità, dovrebbe essere spiegato chiaramente al giocatore in che modo le sue azioni contravvengono alle regole dei tornei Play! Pokémon e quali sono le penalità in cui potrebbe incorrere ripetendo la stessa infrazione. L'applicazione delle penalità deve essere gestita in modo che abbia un impatto positivo sul giocatore e gli permetta di arrivare a una migliore comprensione generale delle regole. Per evitare di puntare il dito contro un giocatore o di spettacolarizzare eccessivamente un incidente, gli organizzatori e gli arbitri possono scegliere di assegnare le penalità in privato.

In alcuni casi, un giocatore potrebbe decidere di ritirarsi da un evento nel tentativo di evitare una penalità grave. Questa tattica è inaccettabile. Il capo arbitro deve far presente al giocatore che la penalità verrà assegnata comunque e segnalata al team del Gioco Organizzato Pokémon come da prassi.

5.2.1. Assegnazione di penalità diverse da quelle consigliate

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

L'ultima parola su quale penalità vada assegnata a un giocatore, e in quale momento, è riservata al capo arbitro dell'evento. Il professore che ha organizzato il torneo e gli altri arbitri possono assegnare penalità, ma dovrebbero sempre consultarsi con il capo arbitro prima di assegnare penalità più gravi di un'**ammonizione**. Tutti gli **avvertimenti** e le **ammonizioni**

assegnati dagli arbitri e dall'organizzatore devono essere riferiti al capo arbitro dell'evento, che è tenuto a comunicare tutte le penalità superiori all'**avvertimento** al team del Gioco Organizzato Pokémon.

5.2.2. *Segnalare le penalità al team del Gioco Organizzato Pokémon*

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

Qualsiasi penalità da comunicare deve essere riportata entro sette giorni dalla data dell'evento a questo indirizzo: playercoordinator@pokemon.com. L'apposito modulo può essere scaricato nella sezione "Rules & Resources" del sito ufficiale in lingua inglese.

Se il modulo non dovesse essere disponibile, bisogna inviare all'indirizzo playercoordinator@pokemon.com le seguenti informazioni.

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

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

5.3. Tipologie di penalità nei videogiochi Pokémon

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

rimozione di un Pokémon illecito dalla squadra di un giocatore.

5.3.1. *Avvertimento*

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

5.3.2. *Ammonizione*

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

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

5.3.3. *Partita persa*

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

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

Se la penalità **partita persa** viene assegnata tra un round e l'altro, verrà applicata alla partita successiva del giocatore che la riceve.

5.3.4. Squalifica

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

Le tempistiche di squalifica di un giocatore hanno determinate conseguenze sullo svolgimento del torneo.

Se un giocatore viene squalificato dopo la presentazione degli abbinamenti o durante un incontro in corso, gli viene assegnata una sconfitta per quel round, dopodiché viene rimosso dall'evento.

Se un giocatore viene squalificato dopo il termine di un suo incontro ma prima della presentazione degli abbinamenti per il round successivo, viene semplicemente rimosso dall'evento.

Se un giocatore viene squalificato durante una fase a eliminazione diretta, viene rimosso dall'evento e il suo avversario riceve una vittoria a tavolino per quel round.

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

5.4. Tipologie di infrazioni

Ci sono varie categorie di infrazione e ognuna dovrebbe essere considerata in modo leggermente diverso in base all'età e al livello di esperienza dei giocatori coinvolti. Per ogni infrazione sono elencate due penalità.

La penalità di livello 1 è la prima penalità da assegnare a un giocatore che commetta una delle infrazioni sottoelencate in un evento come una Sfida premier o un Midseason Showdown.

La penalità di livello 2 dovrebbe essere assegnata a eventi come i Campionati Regionali, gli eventi speciali di campionato, i Campionati Internazionali e i Campionati Mondiali, poiché i

giocatori in tali eventi dovrebbero adottare una condotta di gioco più scrupolosa.

5.4.1. *Errore nelle meccaniche di gioco*

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

5.4.1.1. *Minore*

Penalità consigliate

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

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

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

- ⊖ Provocare un ritardo dovuto al blocco temporaneo del gioco.

5.4.1.2. *Maggiore*

Penalità consigliate: **partita persa**

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

- ⊖ Far gigamaxizzare un Pokémon non presente nella lista della sezione 1.4.
- ⊖ Rimuovere la scheda di gioco durante la partita.
- ⊖ Lasciare che la batteria della console si scarichi.
- ⊖ Provocare un blocco non risolvibile del gioco.*
- ⊖ Cercare di vedere lo schermo dell'avversario in modo da ottenere un vantaggio competitivo.**

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

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

5.4.2. Errore di squadra

Questa infrazione riguarda i problemi relativi alla Squadra Lotta di un giocatore.

5.4.2.1. Minore

Penalità consigliate: **ammonizione**

Esempi di **errore di squadra minore**:

- ☉ Un Pokémon o uno strumento nella Squadra Lotta del giocatore non corrisponde all'Elenco della squadra, senza che questo comporti un possibile vantaggio competitivo. Esempi in cui non sussiste un possibile vantaggio competitivo:
 - Il Pokémon nell'elenco non ha un'indicazione precisa della forma, ma altre informazioni contenute nell'Elenco della squadra rendono palese di che forma si tratti.
 - Esempio 1: nell'Elenco della squadra compare "Rotom" mentre nella Squadra Lotta è presente Rotom Calore, ma Vampata, la mossa esclusiva di Rotom Calore, è correttamente riportata nella lista di mosse dell'elenco.
 - Esempio 2: nell'Elenco della squadra compare solo "Mr. Mime" mentre nella Squadra Lotta è presente Mr. Mime di Galar, ma Annullabarriera, l'abilità esclusiva di Mr. Mime di Galar, è correttamente riportata nell'elenco.
 - Nell'elenco c'è un Pokémon che ha con sé della Carbonella ma nella Squadra Lotta ha con sé una Lastrarogo e non conosce la mossa Lancio.

5.4.2.2. Maggiore

Penalità consigliate: **partita persa**

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

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

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

Esempi di **errore di squadra maggiore**:

- ⊕ Un Pokémon o uno strumento nella Squadra Lotta del giocatore non corrisponde all'Elenco della squadra, e questo comporta un possibile vantaggio competitivo.
Esempi in cui sussiste un possibile vantaggio competitivo:
 - Il Pokémon nell'elenco non ha un'indicazione precisa della forma e nessuna informazione contenuta nell'Elenco della squadra rende palese di che forma si tratti.
 - Esempio 1: nell'Elenco della squadra compare "Rotom" mentre nella Squadra Lotta è presente Rotom Lavaggio e, nonostante un ragionevole esame delle mosse indicate, lo staff dell'evento non può associare chiaramente il primo al secondo.
 - Esempio 2: nell'Elenco della squadra compare solo "Mr. Mime" mentre nella Squadra Lotta è presente Mr. Mime di Galar e non c'è indicazione dell'abilità nell'elenco.
 - Nell'elenco compare la mossa "Tuono" mentre la mossa conosciuta dal Pokémon nella Squadra Lotta è Tuononda.
 - Una delle statistiche del Pokémon non è presente nell'elenco, o è presente ma non è corretta.
- ⊕ Un Pokémon nella squadra del giocatore è presente anche nella sezione 1 dell'appendice "Controllo manuale della squadra".

5.4.2.3. *Grave*

Penalità consigliate: **squalifica**

Esempi di **errore di squadra grave**:

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

controllo elettronico della squadra.

5.4.3. *Errore procedurale*

Se un giocatore compie un errore nello svolgimento di un evento, come comunicare un risultato sbagliato, giocare contro l'avversario sbagliato, non avvisare un arbitro o l'organizzatore del torneo che sta abbandonando l'evento o altri errori simili, gli devono essere notificate le regole procedurali degli eventi Play! Pokémon. Come per gli errori nelle meccaniche di gioco o per altre infrazioni accidentali, questa notifica comporta in genere un **avvertimento**. Se la stessa infrazione venisse ripetuta, potrebbe essere assegnata una penalità maggiore.

5.4.3.1. *Minore*

Penalità consigliate: **avvertimento**

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

Esempi di **errore procedurale minore**:

- ⊖ Abbandonare un incontro prima che le console di entrambi i giocatori abbiano registrato l'esito dell'ultima partita.
- ⊖ Dimenticare di firmare il foglio dei risultati.
- ⊖ Entrare in aree riservate allo staff.
- ⊖ Interrompere lo staff durante gli annunci ai giocatori o durante una decisione di gioco.

5.4.3.2. *Maggiore*

Penalità consigliate: **ammonizione**

Talvolta, gli errori possono avere un forte impatto sullo svolgimento di un torneo. Alcuni possono causare forti ritardi nella tempistica di un evento, altri possono causare inconvenienti agli altri giocatori. In casi estremi, questo tipo di errori può essere punito con la penalità **partita persa** già alla prima infrazione.

Esempi di **errore procedurale maggiore**:

- ⊖ Compilare in maniera errata il foglio dei risultati.

- ⊖ Presentarsi in ritardo all'incontro (meno di 5 minuti).

5.4.3.3. *Grave*

Penalità consigliate: **partita persa**

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

Esempi di **errore procedurale grave**:

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

5.4.4. *Condotta antisportiva*

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

5.4.4.1. *Minore*

Penalità consigliate: **ammonizione**

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

Esempi di **condotta antisportiva minore**:

- ⊖ Usare un linguaggio offensivo nell'area del torneo.
- ⊖ Lasciare piccole quantità di rifiuti nell'area del torneo.

- ⊕ Essere scalmanati.
- ⊕ Disturbare un incontro in corso.

5.4.4.2. *Maggiore*

Penalità consigliate: **partita persa**

Le infrazioni di questa categoria hanno un impatto diretto sullo svolgimento di un evento o causano un certo livello di stress emotivo nelle altre persone.

Esempi di **condotta antisportiva maggiore**:

- ⊕ Lasciare grandi quantità di rifiuti nell'area del torneo.
- ⊕ Non rispettare le istruzioni dettate dallo staff dell'evento.
- ⊕ Tentare di alterare un incontro tramite intimidazione o distrazione.
- ⊕ Rifiutarsi di firmare il foglio dei risultati.

5.4.4.3. *Grave*

Penalità consigliate: **squalifica**

Le infrazioni in questa categoria hanno un impatto grave sullo svolgimento o sull'integrità di un evento, causano forte stress emotivo nelle altre persone o portano a scontri fisici.

Esempi di **condotta antisportiva grave**:

- ⊕ Danni all'area del torneo.
- ⊕ Determinare il risultato di un incontro con metodi casuali, tramite corruzione o coercizione, o con qualunque altro metodo non indicato in queste linee guida.
- ⊕ Aggressione fisica.
- ⊕ Ricorso a imprecazioni o minacce fisiche allo staff dell'evento.
- ⊕ Furto.
- ⊕ Ricorso a insulti.
- ⊕ Mentire allo staff dell'evento.

Appendice A. Controllo manuale della squadra

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

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

Sezione 1

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

I Pokémon non ammessi dovranno anche essere rimossi dalla Squadra Lotta del giocatore. Se in seguito a ciò il giocatore rimanesse con un numero insufficiente di Pokémon nella Squadra Lotta, perderebbe i requisiti minimi per la partecipazione al torneo e riceverebbe anche una **squalifica** dall'evento.

- ⊗ Qualsiasi Pokémon contenuto in una Poké Ball in cui non possa trovarsi tramite le normali attività di gioco o promozioni ufficiali. Ad esempio:
 - Qualsiasi Pokémon la cui pagina delle informazioni indichi "Provenienza: Ostello Pokémon" e che sia contenuto in una Master Ball o Pregio Ball.
- ⊗ Qualsiasi Pokémon cromatico la cui variante cromatica non possa trovarsi tramite le normali attività di gioco o promozioni ufficiali.

Sezione 2

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

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

Appendice B. Aggiornamenti

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

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

Aggiornamenti e modifiche al 13 agosto 2020

Sezione	Tipo di modifica	Contenuto
1	Serie 6	Le regole sono state aggiornate per la serie 6.