

Guida ai tornei di *Pokémon GO*

VERSIONE ITALIANA

Ultimo aggiornamento: 10 gennaio 2022

Indice

1	Costruzione della squadra.....	4
1.1	Preparazione della Squadra Lotta.....	4
1.2	Formato.....	4
1.3	Anteprima delle squadre	4
1.4	Limitazioni	5
2	Regole relative all'equipaggiamento	5
2.1	Dispositivi forniti	5
2.2	Oggetti nell'area di gioco	5
2.3	Elenco della squadra	6
3	Struttura dell'evento.....	6
3.1	Numero di incontri.....	6
3.2	Eliminazione doppia.....	7
3.3	Fasi del torneo	7
3.4	Determinazione dell'esito di un incontro	7
4	Controllo della squadra.....	7
5	Linee guida sulle penalità nei tornei di <i>Pokémon GO</i>	8
5.1	Introduzione.....	8
5.2	Assegnazione delle penalità.....	8
5.2.1	Assegnazione di penalità diverse da quelle consigliate	9
5.2.2	Segnalare le penalità al team del Gioco Organizzato Pokémon	9
5.3	Tipologie di penalità nei tornei di <i>Pokémon GO</i>	10
5.3.1	Avvertimento	10
5.3.2	Ammonizione	10
5.3.3	Partita persa.....	11
5.3.4	Squalifica	11
5.4	Tipologie di infrazioni.....	11
5.4.1	Infrazioni di gioco.....	12
5.4.2	Infrazioni nella squadra.....	12
5.4.3	Infrazioni procedurali	14
5.4.4	Condotta antisportiva	15
6	Requisiti di partecipazione in base all'età.....	17
7	Appendice A. Aggiornamenti	17

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

Questi eventi si svolgeranno seguendo il formato “portane sei, scegline tre”. Ciò significa che ogni giocatore potrà creare una squadra composta al massimo da sei Pokémon, tra cui per ogni sfida ne verranno scelti tre.

I sei Pokémon nella squadra di ogni giocatore non potranno essere modificati per tutta la durata del torneo, quindi non solo i Pokémon scelti, ma anche le loro mosse, i PL e tutte le altre caratteristiche dovranno restare invariati. Tuttavia, i tre Pokémon scelti per ciascuna sfida possono variare. *Nota: Lo staff dell'evento potrebbe modificare una squadra in base alle penalità assegnate al giocatore.*

I giocatori dovranno creare una speciale etichetta e assegnarla solamente ai sei Pokémon della propria squadra, in modo che lo staff dell'evento possa identificarli con facilità. Non è consentito registrare Pokémon di cui non si è in possesso.

1.2 Formato

Il formato di questi eventi sarà quello della Lega Mega.

1.3 Anteprima delle squadre

All'inizio di ciascun round ci sarà una fase dedicata all'anteprima delle squadre, durante la quale ciascun giocatore potrà visualizzare i sei Pokémon della squadra avversaria con i rispettivi PL. Poi ciascun giocatore decide, senza rivelarlo, quali saranno i tre Pokémon con cui intende partecipare a ognuna delle sfide.

L'avversario potrà vedere solamente i sei Pokémon selezionati e i loro PL. Durante la fase di anteprima gli attacchi dei Pokémon avversari non saranno visibili.

1.4 Limitazioni

Ai giocatori non è permesso avere in squadra due Pokémon con lo stesso numero di Pokédex.

È consentito avere in squadra solamente un Pokémon miglior compagno con i PL aumentati per tutta la durata del torneo. Diversi Pokémon della squadra possono avere il distintivo di miglior compagno; tuttavia, se uno di essi è il Pokémon attuale del giocatore, deve restare invariato in tutte le sfide ed essere inserito nell'elenco della squadra con i PL aumentati (sezione 2.3).

Non è consentito far megaevolvere un Pokémon.

2 Regole relative all'equipaggiamento

2.1 Dispositivi forniti

In molti eventi di grandi dimensioni, ai giocatori partecipanti non sarà consentito l'uso del proprio smartphone e dovranno invece utilizzare dei dispositivi forniti sul posto. Salvo diversamente indicato, il modello fornito sarà il Samsung Galaxy A52. Se non verranno forniti dispositivi mobili ad un determinato evento, l'organizzatore sarà tenuto a specificarlo in fase di iscrizione.

A causa della struttura di questi eventi, è probabile che un giocatore acceda al proprio account di *Pokémon GO* su un dispositivo, giochi un solo round e debba poi uscire dall'account per permettere a un altro giocatore di usare quel dispositivo. È responsabilità dei giocatori assicurarsi di essere usciti dal proprio account di *Pokémon GO* e da ogni altro account associato sul dispositivo.

Ai giocatori è rigorosamente vietato provare ad accedere alla rete Wi-Fi privata del torneo, nonché l'utilizzo dei dispositivi forniti per scopi diversi dalla partecipazione al torneo tramite l'app *Pokémon GO*.

2.2 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. Non sono ammessi cibi e/o bevande sul tavolo di gioco.

2.3 Elenco della squadra

I giocatori devono fornire una lista leggibile e dettagliata dei Pokémon che compongono la loro squadra. Si consiglia di utilizzare a questo scopo il documento ufficiale Play! Pokémon dedicato all'elenco della squadra di *Pokémon GO*.

L'elenco della squadra dev'essere compilato nella stessa lingua che il giocatore ha selezionato per il gioco.

Sarà considerato valido se riporta il nome del giocatore, la categoria d'età e l'ID Giocatore insieme alle seguenti informazioni per ciascun Pokémon:

- Specie del Pokémon, specificando anche se si tratta di:
 - Una variante regionale (ad esempio Rapidash di Galar)
 - Una forma con un nome specifico (ad esempio Rotom Lavaggio)
 - Un Pokémon Ombra o un Pokémon purificato
 - Un Pokémon che è attualmente il miglior compagno del giocatore
- Tutti gli attacchi conosciuti dal Pokémon
- PL (per un Pokémon miglior compagno indica i PL con cui verrà utilizzato)

3 Struttura dell'evento

3.1 Numero di incontri

La maggior parte degli incontri sarà giocata al meglio delle tre partite. Un incontro al meglio delle tre partite si considera concluso quando si verifica uno dei seguenti casi:

- Un giocatore vince due partite
- Un giocatore perde due partite

Alcuni gironi, come le sfide al top degli eventi di qualificazione, le finali perdenti, le finali vincitori e la finalissima saranno al meglio delle cinque partite. Un incontro al meglio delle cinque partite si considera concluso quando si verifica uno dei seguenti casi:

- Un giocatore vince tre partite
- Un giocatore perde tre partite

3.2 Eliminazione doppia

Tutte le fasi di un evento seguiranno il formato dell'eliminazione doppia. I giocatori che perderanno due partite saranno eliminati dal torneo.

Se durante la finalissima di qualsiasi livello un giocatore del girone vincitori perde la prima partita, verrà disputata una partita per la riassegnazione nei vari gironi e il gioco continuerà finché un giocatore non avrà perso due partite.

3.3 Fasi del torneo

La fase iniziale di un torneo è quella dei gruppi. I giocatori iscritti verranno suddivisi in gruppi. Il vincitore di ogni gruppo accederà alla fase della sfida al top: un girone a eliminazione doppia per determinare il vincitore assoluto del torneo.

I gironi possono essere sorteggiati a discrezione dell'organizzatore del torneo.

3.4 Determinazione dell'esito di un incontro

- In via generale, un giocatore ottiene la vittoria se mette KO l'ultimo Pokémon del suo avversario.
- Se non è possibile stabilire un vincitore in base alla schermata dei risultati, la determinazione del vincitore verrà fatta in base ai diari dei giocatori, qualora sia possibile.
- Nel caso in cui non fosse possibile stabilire il vincitore di un incontro, quell'incontro verrà annullato e il gioco proseguirà finché la partita non avrà un chiaro vincitore.
- Ai giocatori non è consentito concludere una partita con una deliberata parità (DP).
- Se un giocatore termina il gioco prima che l'incontro si sia concluso, perde a tavolino.

4 Controllo della squadra

A tutti gli eventi premier, lo staff dell'evento è tenuto a effettuare un controllo delle squadre. Il team del Gioco Organizzato Pokémon consiglia allo staff dell'evento di effettuare un controllo di almeno il 10% delle squadre nel corso del torneo. Le squadre dei giocatori che accederanno alla fase della sfida al top del torneo vanno controllate una volta che la fase dei gruppi si sarà conclusa. Lo staff deve verificare che la Squadra Lotta di ogni giocatore corrisponda a quella riportata nell'elenco della squadra che ha presentato.

5 Linee guida sulle penalità nei tornei di *Pokémon GO*

5.1 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 compiono azioni non conformi alle regole Play! Pokémon o allo spirito del gioco. In questi casi, gli organizzatori e gli arbitri possono assegnare delle penalità ai giocatori partendo da **avvertimenti** e **ammonizioni**, che non rappresentano azioni correttive sostanziali, fino a forme di penalità più gravi, inclusa la **squalifica** da un evento.

Con questa sezione 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 del programma Play! Pokémon hanno il compito di creare un'esperienza di gioco divertente, sicura e non stressante per i giocatori. Per questa ragione, l'applicazione delle penalità dovrebbe essere gestita nella maniera più educata e meno aggressiva possibile.

Ogni volta che viene assegnata una penalità, essa dovrebbe essere accompagnata da una spiegazione dettagliata su quale azione del giocatore non è ammessa dalle regole dei tornei Play! Pokémon, oltre che da una chiara descrizione di quale penalità risulterà dalla ripetizione di tale infrazione. L'applicazione delle penalità deve quindi essere gestita in modo positivo e permettere al giocatore di arrivare a una migliore comprensione generale delle regole. Per evitare di puntare il dito contro un giocatore o di spettacolarizzare eccessivamente una situazione, 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. Se questo dovesse verificarsi, il capo arbitro deve comunicare al giocatore che, anche se si ritira, la penalità verrà comunque valutata e segnalata al team del Gioco Organizzato Pokémon.

5.2.1 Assegnazione di penalità diverse da quelle consigliate

Le penalità per le infrazioni sono semplici raccomandazioni, pertanto possono essere aggravate o alleggerite a seconda della circostanza. Come regola generale, i giudici sono tenuti ad avere un atteggiamento più permissivo con i giocatori più piccoli, essendo portati a compiere errori dovuti alla mancanza di esperienza o all'imbarazzo dovuto alla partecipazione a un evento competitivo. 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 dovuti a questo. A seconda della gravità delle infrazioni, a questi giocatori potrebbe essere concesso un numero maggiore di **avvertimenti** prima di ricevere un'**ammonizione**.

Il capo arbitro dell'evento ha sempre l'ultima parola sulle modalità di assegnazione delle penalità ai giocatori. L'organizzatore del torneo e gli altri arbitri possono assegnare penalità, ma devono sempre parlare con il capo arbitro per poter assegnare penalità più gravi di un'**ammonizione**. Tutti gli **avvertimenti** e le **ammonizioni** assegnati dagli arbitri e dall'organizzatore del torneo devono essere segnalati al capo arbitro dell'evento. Il capo arbitro 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

Tutte le penalità di livello pari o superiore all'**ammonizione** devono essere segnalate al team del Gioco Organizzato Pokémon. 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 applicare delle sanzioni a lungo termine.

Le penalità da segnalare devono essere inviate entro sette giorni dalla data dell'evento all'indirizzo e-mail playercoordinator@pokemon.com. Il modulo necessario (*Clipboard Penalty Sheet*, al momento in inglese) si trova nella sezione Regole e risorse del sito www.pokemon.com.

Se il capo arbitro non ha accesso al modulo per la segnalazione delle penalità, è tenuto a inviare le seguenti informazioni via e-mail all'indirizzo playercoordinator@pokemon.com:

- Numero autorizzazione del torneo;
- ID Giocatore e nomi dei relativi giocatori;
- ID Giocatore e nome dell'arbitro che ha assegnato la penalità;

- Descrizione dettagliata dei fatti principali accaduti, compresa l'infrazione commessa, il responso degli arbitri e dell'organizzatore del torneo, oltre alle eventuali reazioni dei giocatori coinvolti.

In caso di **squalifica**, è inoltre responsabilità del capo arbitro consegnare al team del Gioco Organizzato 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, nonché i nomi e ID Giocatore di tutti i professori presenti al momento del fatto.

5.3 Tipologie di penalità nei tornei di *Pokémon GO*

Il seguente elenco descrive dettagliatamente i vari livelli di penalità in ordine di gravità. Solo il team del Gioco Organizzato Pokémon è autorizzato ad aggiungere delle penalità o modificare quelle di seguito riportate. Gli organizzatori e gli arbitri non possono assegnare penalità diverse da quelle riportate qui sotto. Oltre ad assegnare le seguenti penalità, l'arbitro o l'organizzatore potrebbero dover ricorrere ad altre azioni correttive come rimuovere dalla squadra di un giocatore un Pokémon non ammesso.

5.3.1 Avvertimento

L'**avvertimento** è la penalità più semplice. In pratica, l'arbitro o l'organizzatore 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 informato che la ripetizione di tale infrazione comporterà una penalità più grave.

5.3.2 Ammonizione

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

Dopo aver assegnato un'**ammonizione**, il capo arbitro o l'organizzatore del torneo devono assicurarsi che il giocatore sia a conoscenza delle regole e delle procedure corrette, indicate in questo documento. Il giocatore deve essere avvisato che se l'infrazione viene ripetuta, questo comporterà una penalità maggiore.

5.3.3 Partita persa

La penalità **partita persa** viene generalmente assegnata quando viene compiuto un errore che ha un forte impatto sull'andamento del gioco, al punto che la partita è irrimediabilmente compromessa e non è possibile proseguire. Questa penalità viene utilizzata anche per altri errori o problemi procedurali gravi.

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

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

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 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. È importante che l'espulsione dal torneo sia effettuata senza attirare troppa attenzione o creare situazioni di disagio eccessive.

Quando un giocatore viene squalificato da un girone a eliminazione doppia, perde automaticamente la partita corrente (se ne sta giocando una) e tutte quelle a cui avrebbe dovuto partecipare. Il giocatore viene poi rimosso dall'evento.

Se il comportamento del giocatore lo rende necessario, lo staff potrebbe richiedere che questi abbandoni la sede del torneo. Al giocatore che riceve la penalità deve essere dato il tempo di recuperare tutte le sue cose e di accordarsi con gli altri giocatori con cui ha viaggiato.

5.4 Tipologie di infrazioni

Ci sono vari generi di infrazioni.

5.4.1 Infrazioni di gioco

Queste infrazioni includono errori di gioco generici compiuti nel corso della partita. Tali errori possono avere scarso impatto sul gioco o anche portare a un'interruzione improvvisa. Identifichiamo i livelli degli errori e le penalità idonee per ciascuno di essi.

5.4.1.1 Minore

Penalità consigliate: **ammonizione** (prima infrazione); **partita persa** (seconda infrazione)

Esempio di **infrazione di gioco minore**:

- Ritardare l'inizio di un incontro per la necessità di trovare un caricabatterie

5.4.1.2 Maggiore

Penalità consigliata: **partita persa**

Esempi di **infrazione di gioco maggiore**:

- Chiudere l'app di *Pokémon GO* nel bel mezzo di una partita
- Causare intenzionalmente un blocco irrisolvibile nel gioco

5.4.2 Infrazioni nella squadra

Questo tipo di infrazione comprende tutti i problemi relativi alla Squadra Lotta di un giocatore.

5.4.2.1 Minore

Penalità consigliata: **ammonizione**

Esempi di **infrazione minore nella squadra**:

- Un Pokémon compare nell'elenco della squadra senza indicazione della forma, ma altre informazioni nell'elenco della squadra rendono evidente quale forma sarà utilizzata.
 - Esempio: un Castform Forma Sole nella Squadra Lotta viene indicato nell'elenco della squadra solo come "Castform", tuttavia la mossa Braciere, esclusiva di questa forma, è indicata correttamente nel suo set di mosse nell'elenco della squadra.

5.4.2.2 Maggiore

Penalità consigliata: **partita persa**

Esempi di **infrazione maggiore nella squadra**:

- Un Pokémon nella Squadra Lotta di un giocatore non corrisponde a quelli indicati nell'elenco della squadra, creando così un potenziale vantaggio nella competizione. Esempi:
 - Un Pokémon compare nell'elenco della squadra senza una precisa indicazione della forma e non vi sono altre informazioni nell'elenco della squadra che rendano evidente quale forma sarà utilizzata.
 - Esempio: un Castform Forma Sole nella Squadra Lotta viene indicato come "Castform" nell'elenco della squadra e lo staff dell'evento non riesce a identificare la forma corretta in base al suo set di mosse.
 - Un Pokémon compare nell'elenco della squadra con una mossa sbagliata.
 - Esempio: una mossa viene indicata come "Tuono" nell'elenco della squadra mentre la mossa conosciuta dal Pokémon è Fulmine.
 - I PL di un Pokémon non sono riportati o non sono indicati correttamente nell'elenco della squadra.
- Un Pokémon nella squadra di un giocatore ha un soprannome o altre caratteristiche che intenzionalmente fanno riferimento ad argomenti in opposizione con lo spirito del gioco.

In ogni caso vanno applicate le penalità previste. Tuttavia, una penalità potrebbe essere modificata come segue:

- Se il Pokémon indicato nell'elenco della squadra è immediatamente disponibile senza causare ritardi allo svolgimento del torneo, al giocatore dovrà essere concessa la possibilità di aggiungere quel Pokémon alla propria squadra.
- In caso contrario, il Pokémon che ha causato l'infrazione deve essere escluso dal gioco e gli avversari del giocatore ne dovranno essere informati ad ogni round. Se a causa di questa penalità il giocatore rimane con meno di tre Pokémon utilizzabili nella propria squadra, l'infrazione dovrà essere considerata un'**infrazione grave nella squadra**.

5.4.2.3 Grave

Penalità consigliata: **squalifica**

Esempi di **infrazioni gravi nella squadra**:

- Dopo aver ricevuto diverse penalità, un giocatore ha in squadra meno Pokémon utilizzabili del numero minimo consentito.
- Il giocatore ha utilizzato un client modificato di *Pokémon GO* o altre applicazioni di terzi che possono avere ripercussioni sull'andamento del torneo.

5.4.3 Infrazioni procedurali

Se un giocatore causa un errore nello svolgimento di un evento, ad esempio comunica un risultato sbagliato, gioca contro l'avversario sbagliato, non avvisa un arbitro o l'organizzatore del torneo che sta abbandonando l'evento o commette altri errori simili, è necessario ricordargli le regole procedurali degli eventi Play! Pokémon. Come per le infrazioni di gioco e le altre infrazioni accidentali, questa notifica comporta in genere un **avvertimento**. Ripetere la stessa infrazione porta all'aumento della penalità.

5.4.3.1 Minore

Penalità consigliata: **avvertimento**

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

Esempi di **infrazioni procedurali minori**:

- Abbandonare una partita prima che i dispositivi di entrambi i giocatori abbiano registrato l'esito dell'ultima sfida
- Dimenticare di firmare il foglio dei risultati
- Entrare in aree segnalate come riservate allo staff
- Interrompere lo staff durante gli annunci ai giocatori o durante una decisione di gioco

5.4.3.2 Maggiore

Penalità consigliata: **ammonizione**

Talvolta gli errori possono avere un impatto notevole 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, la penalità può essere aggravata a **partita persa** anche alla prima infrazione.

Esempi di **infrazioni procedurali maggiori**:

- Compilare in maniera errata il foglio dei risultati
- Presentarsi in ritardo a un incontro (ritardo inferiore a cinque minuti)

5.4.3.3 Grave

Penalità consigliata: **partita persa**

Questa categoria è solitamente riservata a infrazioni che hanno un impatto significativo sull'evento o sono il risultato di una violazione del protocollo di un evento.

Esempi di **infrazioni procedurali gravi**:

- Comunicare il risultato sbagliato per un incontro
- Presentarsi in ritardo a un incontro (ritardo superiore a cinque minuti)
- Non comunicare la decisione di abbandonare l'evento prima di lasciare la sede di gioco (questa penalità deve essere assegnata a prescindere dalla presenza o meno del giocatore)
- 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 improprie che un giocatore o uno spettatore può compiere durante un evento. Si presume che le azioni siano intenzionali. Un giocatore non deve essere necessariamente coinvolto in un incontro per ricevere una penalità per condotta antisportiva. È chiaro che giocatori e spettatori devono divertirsi durante un torneo, ma devono anche ricordare che il loro comportamento può avere un impatto negativo sugli altri partecipanti.

5.4.4.1 Minore

Penalità consigliata: **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 ricordare il comportamento corretto tramite l'assegnazione di una penalità. Le infrazioni di questa categoria non hanno alcun 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
- Comportarsi in modo scalmanato
- Disturbare un incontro in corso

5.4.4.2 Maggiore

Penalità consigliata: **partita persa**

Le infrazioni di questa categoria hanno un impatto diretto sullo svolgimento di un evento o causano un certo grado di stress emotivo nei presenti.

Esempi di **condotta antisportiva maggiore**:

- Lasciare grandi quantità di rifiuti nell'area del torneo
- Non seguire le istruzioni dello staff dell'evento
- Tentare di alterare l'esito un incontro tramite intimidazione o distrazione
- Rifiutarsi di firmare il foglio dei risultati

5.4.4.3 Grave

Penalità consigliata: **squalifica**

Le infrazioni di questa categoria hanno un impatto grave sullo svolgimento di un evento o sulla sua integrità, causano un forte stress emotivo nei presenti o portano a scontri fisici.

Esempi di **condotta antisportiva grave**:

- Danni all'area del torneo
- Determinare il risultato di un incontro con metodi casuali, corruzione o coercizione, o altri metodi non descritti 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

5.4.4.4 Barare

Negli eventi Play! Pokémon non è assolutamente ammesso barare. Pertanto, qualsiasi azione commessa intenzionalmente allo scopo di barare è considerata grave e porta alla squalifica immediata.

Penalità consigliata: **squalifica**

Esempi:

- Compiere intenzionalmente azioni, comprese quelle che in altre circostanze potrebbero comportare penalità minori, allo scopo di ottenere un vantaggio ingiustificato o alterare il risultato di un incontro.

6 Requisiti di partecipazione in base all'età

Per partecipare agli eventi del campionato di *Pokémon GO*, oltre ai [requisiti generali del programma](#), i giocatori devono avere raggiunto almeno l'età per esprimere il consenso digitale nella propria regione d'origine.

La regione d'origine è la regione o il paese in cui un giocatore vive; tali informazioni devono corrispondere a quelle del suo account del Club Allenatori di Pokémon.

Alla pubblicazione di questo documento, l'età del consenso digitale varia ma è di almeno 13 anni in tutti gli stati membri dell'UE, quindi tutti i giocatori idonei faranno parte delle categorie d'età Senior e Master. Non è prevista una categoria Junior per il campionato di *Pokémon GO*.

7 Appendice A. Aggiornamenti

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

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