

Guida alle regole dei tornei di Pokémon GO Play! Pokémon

VERSIONE IN LINGUA ITALIANA

Ultimo aggiornamento: 21 settembre 2023

Indice

1	Requisiti di idoneità	3
1.1	Età del consenso digitale	3
1.2	Requisiti per l'account di <i>Pokémon GO</i>	3
2	Costruzione della squadra.....	3
2.1	Preparazione della squadra	3
2.2	Iscrizione della squadra.....	5
3	Regole relative all'equipaggiamento	6
3.1	Dispositivi	6
3.2	Oggetti nell'area di gioco	8
3.3	Uso delle cuffie	8
3.4	Prendere appunti	8
4	Tipologie dei tornei di <i>Pokémon GO</i>	9
4.1	Doppia eliminazione (evento premier)	9
4.2	Round alla svizzera più eliminazione diretta (Sfide e Coppe di <i>Pokémon GO</i>)	10
4.3	Tutti contro tutti	10
5	Gioco	11
5.1	Anteprima delle squadre	11
5.2	Inizio della partita	11
5.3	Determinazione dell'esito di una partita	11
5.4	Determinazione dell'esito di un incontro	12
5.5	Verifiche dovute a problemi tecnici.....	12
6	Violazione delle regole e sanzioni	14
6.1	Introduzione.....	14
6.2	Tipologie di penalità.....	15
6.3	Categorie di penalità.....	17
6.4	Assegnazione di penalità diverse da quelle consigliate	22
6.5	Assegnazione delle penalità.....	22
6.6	Segnalazione delle penalità	23
6.7	Provvedimenti disciplinari.....	24
7	Riepilogo delle modifiche.....	25

1 Requisiti di idoneità

1.1 Età del consenso digitale

I requisiti di idoneità descritti nella Guida alle regole dei tornei Play! Pokémon si applicano anche ai tornei di *Pokémon GO*. Tuttavia, i giocatori devono anche soddisfare i requisiti del regolamento generale sulla protezione dei dati (RGPD) nella propria regione d'origine per partecipare agli eventi di campionato di *Pokémon GO*.

L'età del consenso digitale secondo il regolamento generale sulla protezione dei dati potrebbe variare a seconda della regione, ma è sempre di almeno 13 anni.

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.

1.2 Requisiti per l'account di *Pokémon GO*

Per partecipare ai tornei di *Pokémon GO*, i giocatori devono assicurarsi che il proprio account soddisfi i seguenti requisiti:

- Gli Allenatori devono aver raggiunto almeno il livello 10 per sbloccare le funzionalità della lista amici e delle richieste di sfida.
- Quando un account è associato a un account Niantic Kids di un genitore o tutore, la lista amici e le richieste di sfida devono essere abilitate attraverso il Niantic Kids Parent Portal.

2 Costruzione della squadra

2.1 Preparazione della squadra

Ogni giocatore deve scegliere fino a sei Pokémon per la propria squadra. La squadra, inclusi PL e mosse, deve rimanere invariata per tutta la durata del torneo. Il giocatore sceglie poi tre di questi Pokémon da mettere in gioco, con facoltà di cambiarli all'inizio di ogni nuova partita.

I Pokémon selezionati per la squadra devono essere indicati assegnando a ciascuno di essi una specifica etichetta, che non può essere riutilizzata per nessun altro Pokémon del giocatore.

I tornei di *Pokémon GO* seguono il formato Lega Mega, per cui i Pokémon devono avere un massimo di 1.500 PL per essere ammessi.

2.1.1 Pokémon ammessi

I Pokémon disponibili nel gioco sono generalmente ammessi, con poche eccezioni.

Non è possibile includere nella propria squadra i seguenti Pokémon:

- Ditto
- Shedinja

Anche i seguenti Pokémon non possono essere utilizzati negli eventi di campionato di *Pokémon GO*:

- Articuno di Galar
- Zapdos di Galar
- Moltres di Galar
- Sneasel di Hisui Ombra
- Sneasler Ombra

Qualsiasi modifica sull'ammissibilità di un Pokémon sarà comunicata con preavviso attraverso i canali ufficiali. È responsabilità del giocatore assicurarsi che i Pokémon scelti siano tra quelli ammessi prima di ogni torneo. Puoi trovare l'elenco più aggiornato con le modifiche più recenti in questa [lista dei Pokémon non ammessi](#).

I nuovi Pokémon e le nuove mosse non sono ammessi finché non sono passate 24 ore consecutive dal loro debutto nel gioco. Un giocatore può includere un Pokémon o una mossa appena introdotti in *Pokémon GO* solo se tale periodo di 24 ore si conclude prima della chiusura delle iscrizioni delle squadre a un determinato torneo.

2.1.2 Limitazioni

Alle squadre si applicano le seguenti restrizioni aggiuntive:

- Non è possibile avere in squadra due Pokémon con lo stesso numero del Pokédex Nazionale.
- Non è consentito usare un Pokémon che è al momento megaevoluto o il cui archeorisveglio è attivato.
- Una squadra non può includere più di un Pokémon miglior compagno con i PL aumentati.
 - Una volta scelto, tale Pokémon deve rimanere invariato per tutta la durata del torneo.
 - Non ci sono limiti al numero di distintivi di miglior compagno in una squadra.

2.1.2.1 Soprannome e personalizzazione

Nel personalizzare qualsiasi elemento del proprio gioco, i giocatori devono attenersi alle regole sul nome utente degli Allenatori e sui nomi delle squadre.

A qualsiasi giocatore che viola le suddette regole durante un evento verrà richiesto di modificare gli elementi problematici del gioco e lo stesso potrebbe essere soggetto a sanzioni per condotta antisportiva.

2.2 Iscrizione della squadra

Per tutti gli eventi Play! Pokémon, i partecipanti devono compilare un elenco con l'esatta composizione della squadra che intendono utilizzare durante il torneo. Tali elenchi possono essere usati in seguito dall'organizzatore del torneo e dagli arbitri per verificare che la squadra non sia stata modificata durante il torneo, per cui i giocatori devono assicurarsi dell'accuratezza e precisione del proprio elenco. I giocatori sono tenuti a iscrivere la propria squadra a un determinato torneo entro la scadenza comunicata. Se un giocatore effettua l'iscrizione in ritardo, la sua ammissione al torneo è a discrezione dell'organizzatore.

L'elenco della squadra deve essere compilato nella stessa lingua che il giocatore ha impostato nell'app di *Pokémon GO*.

Alcune piattaforme dedicate possono offrire servizi di traduzione, soprattutto per gli eventi premier come i Campionati Regionali e Internazionali. Tuttavia, poiché la disponibilità di tale servizio non è garantita, è comunque responsabilità del giocatore assicurarsi che l'elenco della squadra presentato sia nella lingua corretta.

2.2.1 Contenuto dell'elenco della squadra

Dal 17 novembre 2023, ogni elenco della squadra deve includere il nome del giocatore e il suo ID Giocatore, oltre alle seguenti informazioni per ciascun Pokémon:

1. La specie del Pokémon, nello specifico se si tratta di:
 - a. Una variante regionale (ad esempio Rapidash di Galar)
 - b. Una forma con un nome specifico (ad esempio Rotom Lavaggio)
 - c. Un Pokémon Ombra, purificato, o un Pokémon miglior compagno con i PL al momento aumentati
2. PL (per un Pokémon miglior compagno indica i PL con cui verrà utilizzato)
3. **Tutte le mosse che conosce**
4. PS

L'elenco della squadra deve essere compilato nella stessa lingua che il giocatore ha impostato nell'app di *Pokémon GO*. I giocatori non possono nascondere deliberatamente i contenuti di questo elenco, ad esempio rifiutandosi di fornire chiarimenti se richiesti da un avversario o da un membro dello staff.

Questo elenco è considerato un elemento essenziale per lo svolgimento dei tornei. Qualora un giocatore non presenti il suo elenco all'avversario all'inizio di un round, può incorrere in penalità per infrazione procedurale.

2.2.2 Controlli di regolarità

Le squadre vengono controllate in tutti gli eventi premier. L'aspettativa del team del Gioco Organizzato Pokémon è che tali controlli da parte dello staff del torneo vengano effettuati su almeno il 10% delle squadre, ma sarebbe preferibile effettuarne il più possibile.

Il controllo delle squadre durante un torneo può avvenire in qualunque momento, dall'iscrizione all'ultimo round.

Lo staff del torneo verificherà i seguenti aspetti:

- Che l'elenco sia completo e leggibile;
- Che la squadra descritta sia valida per i tornei;
- Se disponibile, che l'elenco della squadra rifletta esattamente quella utilizzata nel gioco in base alle registrazioni dello schermo dell'incontro o incontri precedenti.

3 Regole relative all'equipaggiamento

3.1 Dispositivi

I tornei di *Pokémon GO* vengono disputati utilizzando dispositivi mobili.

A discrezione dell'arbitro, un incontro può essere spostato a una nuova postazione. I giocatori non possono spostare l'incontro senza il permesso di un arbitro. Un incontro può essere spostato solo tra una partita e l'altra, mai durante una partita in corso.

3.1.1 Eventi con fornitura dei dispositivi

In alcuni tornei, i giocatori sono tenuti a utilizzare i dispositivi forniti in loco. Tra questi vi sono la maggior parte degli eventi premier, come i Campionati Regionali e Internazionali.

Non è consentito utilizzare il proprio dispositivo personale in questo tipo di eventi.

Agli eventi con fornitura dei dispositivi si applicano le regole seguenti:

- I dispositivi forniti devono essere utilizzati soltanto durante il torneo. L'utilizzo personale di tali dispositivi non è consentito.
- I giocatori devono essere pronti ad effettuare l'accesso al proprio account personale nel dispositivo ricevuto. È permesso riferirsi al proprio dispositivo personale per l'autenticazione e altri motivi di sicurezza mentre si effettua l'accesso. Una volta completato questo passaggio, il dispositivo personale deve essere rimosso dall'area di gioco.
- Al termine di ogni incontro, i giocatori devono disconnettersi dal dispositivo fornito, avendo cura di eliminare qualsiasi informazione dell'account che è rimasta salvata.

- Non è consentito disconnettere o rimuovere qualsiasi elemento di sicurezza dal dispositivo fornito.

3.1.2 Eventi senza fornitura dei dispositivi

In altri tornei, i giocatori sono tenuti a utilizzare i propri dispositivi. In questo caso, tale disposizione deve essere comunicata in modo chiaro ai giocatori con il dovuto anticipo.

Agli eventi senza fornitura dei dispositivi si applicano le regole seguenti:

- È responsabilità dei giocatori assicurarsi che il proprio dispositivo sia completamente funzionante.
- È responsabilità dei giocatori mantenere il proprio dispositivo carico per tutta la durata del torneo.
- I giocatori devono assicurarsi che i dispositivi e i client delle applicazioni utilizzati per accedere ai tornei Play! Pokémon siano inalterati, ovvero senza software né firmware personalizzati.
- I giocatori devono assicurarsi di avere installato la versione più recente del gioco prima dell'inizio del torneo e che sul proprio dispositivo sia stato eseguito l'aggiornamento più recente del software.
- La modalità aereo deve essere attivata quando il dispositivo è connesso a una rete WiFi del torneo.

Per tutti i tornei in cui i dispositivi non sono forniti, si consiglia di portare con sé un caricatore portatile compatibile, in quanto le prese elettriche potrebbero non essere disponibili in loco.

3.1.3 Registrazione dello schermo

Per registrazione dello schermo si intende il processo di acquisizione di ciò che appare sullo schermo del dispositivo. Le immagini acquisite vengono salvate come file sul dispositivo e possono essere esaminate nel caso in cui un giocatore abbia un malfunzionamento tecnico o un altro problema durante il gioco.

Agli eventi con fornitura dei dispositivi, i giocatori sono tenuti a registrare ogni incontro utilizzando la funzionalità di registrazione dello schermo del dispositivo. Le registrazioni dello schermo devono essere riprodotte solo in presenza di un membro dello staff. Ai giocatori non è consentito accedere in nessun altro caso alle registrazioni effettuate su un dispositivo fornito, né è loro consentito condividerle o modificarle.

In eventi senza fornitura dei dispositivi, si raccomanda vivamente ai giocatori di essere in grado di registrare lo schermo del proprio dispositivo. Senza una registrazione dello schermo, è difficile per un giocatore fornire la prova di un problema tecnico, che potrebbe comportare il rifiuto di una verifica da parte dell'arbitro.

Tutte le registrazioni dello schermo vengono conservate fino alla fine del torneo; in seguito vengono cancellate dallo staff su tutti i dispositivi.

3.2 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. Durante gli incontri non sono consentiti materiali con funzione di supporto, come le tabelle del rapporto tra i tipi.

Negli eventi con fornitura dei dispositivi, quelli personali devono essere rimossi dall'area di gioco dopo che i giocatori hanno effettuato l'accesso sul dispositivo ricevuto.

3.3 Uso delle cuffie

Ai giocatori è concesso utilizzare cuffie solo se collegate direttamente al dispositivo tramite cavo. I cavi delle cuffie devono essere chiaramente visibili. Agli eventi con fornitura dei dispositivi, rivolgiti a un membro dello staff per richiedere di utilizzare le cuffie con tale dispositivo. I giocatori non possono scollegare il dispositivo fornito dal caricatore per collegare le cuffie senza esplicito consenso dell'arbitro.

3.4 Prendere appunti

Ai giocatori è consentito prendere appunti durante un incontro, da utilizzare in qualunque momento dell'incontro stesso, compresa l'anteprima delle squadre. I giocatori possono scegliere di non condividere gli appunti con altri giocatori, tuttavia gli arbitri sono autorizzati a controllarli e a richiedere spiegazioni se necessario.

All'inizio di ogni incontro, il foglio per gli appunti deve essere assolutamente privo di testo, sia scritto a mano che in altro modo.

I giocatori devono essere rapidi nel prendere appunti e non possono usare dispositivi elettronici di messaggistica. Inoltre, non possono fare riferimento agli appunti presi durante i round precedenti mentre il torneo è ancora in corso. Gli appunti presi durante un incontro non possono essere forniti ad altri giocatori nel corso del torneo.

Poiché un arbitro potrebbe richiedere di controllare gli appunti di un giocatore mentre è in corso un incontro, è proibito l'uso di codici, abbreviazioni o qualsiasi altro metodo atto a occultare il significato delle informazioni. Inoltre, gli appunti di un giocatore non possono contenere informazioni non corrette, volte a confondere lo staff del torneo. I giocatori sono tenuti a soddisfare eventuali richieste di chiarimenti da parte degli arbitri o di traduzione degli appunti scritti in una lingua non parlata dallo staff dell'evento.

4 Tipologie dei tornei di *Pokémon GO*

4.1 Doppia eliminazione (evento premier)

Gli eventi premier di *Pokémon GO*, come i Campionati Regionali e Internazionali, utilizzano il formato della doppia eliminazione.

Questo formato prevede due gironi, uno per i giocatori imbattuti (girone dei vincitori) e uno per i giocatori che hanno perso un incontro (girone dei perdenti). I giocatori vengono eliminati dal torneo dopo aver perso due incontri. Entrambi i gironi vengono giocati fino alla loro conclusione. I campioni di ogni girone vengono poi abbinati e si scontreranno in una finalissima.

Se un giocatore perde il suo secondo incontro del torneo nella finalissima, viene eliminato. Se il campione del girone dei vincitori sconfigge il campione del girone dei perdenti nella finalissima, il primo vince il torneo immediatamente.

Se invece il campione del girone dei perdenti sconfigge il campione del girone dei vincitori, si verifica un “azzerramento dei gironi”, e il gioco continua fino a quando uno dei due giocatori perde il suo secondo incontro del torneo. Il giocatore che ha perso un solo incontro vince il torneo.

4.1.1 Fasi degli eventi premier

Gli eventi premier di *Pokémon GO* con un alto numero di giocatori possono iniziare con una fase a gruppi. In questo caso, il numero totale dei partecipanti viene suddiviso in diversi gruppi e i giocatori di uno stesso gruppo si scontrano tra di loro. I due migliori giocatori di ciascun gruppo passano poi alle finali, dove viene determinato il vincitore del torneo.

Il numero di gruppi viene stabilito in base a quanto segue:

Numero di giocatori	Numero di gruppi	Numero di giocatori alle finali
1-32	1	<i>Non inclusi nelle finali</i>
33-64	2	4
65-128	4	8
129-256	8	16
257-512	16	32

4.1.2 Sorteggio con teste di serie dei gironi

A discrezione dell'organizzatore, i gironi possono essere sorteggiati indicando delle teste di serie, la cui determinazione deve avvenire in base a dati quantitativi sulle prestazioni e non a criteri soggettivi.

I sorteggi con teste di serie devono comunque ricevere formale approvazione da parte di TPCi prima dell'utilizzo in un torneo.

4.1.3 Struttura degli incontri

La maggior parte degli incontri agli eventi premier di *Pokémon GO* viene disputata al meglio di tre. La finale vincitori, la finale perdenti e la finalissima sono al meglio di cinque.

Un incontro al meglio di tre si conclude quando un giocatore vince o perde due partite, mentre un incontro al meglio di cinque si conclude quando un giocatore vince o perde tre partite.

4.2 Round alla svizzera più eliminazione diretta (Sfide e Coppe di *Pokémon GO*)

Le Sfide di *Pokémon GO* utilizzano il formato di round alla svizzera più eliminazione diretta.

Questo formato non è usato solo per *Pokémon GO* ed è descritto in dettaglio nella Guida alle regole dei tornei Play! Pokémon.

4.3 Tutti contro tutti

Il formato tutti contro tutti può essere utilizzato a discrezione dell'organizzatore solo nel caso ci siano sei o meno giocatori nel torneo.

Durante un torneo tutti contro tutti, ogni giocatore viene abbinato a un altro finché non vi sono più abbinamenti possibili da giocare.

5 Gioco

5.1 Anteprima delle squadre

Prima dell'inizio di un incontro, ciascun giocatore può vedere l'elenco della squadra del proprio avversario.

Il tempo massimo consentito per l'anteprima delle squadre è di due minuti.

5.2 Inizio della partita

Una volta pronti per cominciare, i giocatori devono utilizzare uno dei metodi seguenti per iniziare il gioco:

- Un giocatore può scansionare il codice di sfida QR dell'avversario. Questa funzionalità è disponibile nella sezione "Lotta nei dintorni" del menu Lotta.
- I giocatori possono aggiungersi alle rispettive liste amici e uno di loro invia all'altro una richiesta di sfida dal suo profilo nella lista amici.

È consentito l'utilizzo di entrambi i metodi e la scelta può variare ogni volta che ci si connette per una nuova partita.

5.3 Determinazione dell'esito di una partita

Un giocatore vince la partita se mette KO l'ultimo Pokémon del suo avversario.

Il vincitore deve essere chiaramente indicato da un'immagine all'interno del gioco alla fine di ogni partita. Tuttavia, se per qualsiasi motivo l'immagine non è visualizzabile, il vincitore può essere confermato tramite il diario all'interno del gioco di uno dei due giocatori.

Se i giocatori non sono d'accordo sul risultato di una partita e non è possibile verificarlo tramite il diario di uno dei due giocatori, questa partita deve essere dichiarata nulla da parte di un arbitro e ne deve essere giocata un'altra.

5.3.1 Ritiro

Un giocatore può decidere di ritirarsi per qualunque motivo. Un giocatore che abbandona una lotta prima che venga determinato il vincitore consente all'avversario di vincere a tavolino.

Ai giocatori non è consentito:

- Concludere una partita o un incontro con una deliberata parità.
- Chiedere all'avversario di ritirarsi.

- 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.
- Decidere l'esito di un incontro con un metodo casuale (per esempio con il lancio di una moneta) o qualunque altro metodo che implichi una scelta.

Una volta che il risultato di un incontro è stato registrato su un foglio risultati firmato o segnalandolo a un arbitro, il risultato si considera definitivo e non può essere cambiato.

5.4 Determinazione dell'esito di un incontro

La maggior parte degli incontri agli eventi premier di *Pokémon GO* viene disputata al meglio di tre. La finale vincitori, la finale perdenti, la finalissima e qualsiasi altro incontro della sfida al top dopo i round alla svizzera sono al meglio di cinque.

Un incontro al meglio di tre si conclude quando un giocatore vince o perde due partite, mentre un incontro al meglio di cinque si conclude quando un giocatore vince o perde tre partite.

5.5 Verifiche dovute a problemi tecnici

In alcune circostanze, può verificarsi un problema tecnico durante il gioco che svantaggia un giocatore senza che questi ne sia responsabile. In questi casi, il giocatore in questione può chiedere una verifica da parte di un arbitro che,

avviata la verifica, esamina la registrazione del gioco. L'arbitro quindi identificherà il problema e ne determinerà l'impatto che ha avuto sull'esito della partita. Senza la registrazione dello schermo, l'arbitro potrebbe non essere in grado di determinare in modo ragionevole l'impatto del problema tecnico sul risultato della partita. In questo caso, il risultato della partita rimarrà inalterato.

5.5.1 Responso della verifica

Gli arbitri devono utilizzare le loro conoscenze e le risorse disponibili per accertare se uno dei giocatori è stato avvantaggiato o svantaggiato in seguito al problema tecnico. Nel caso si riscontrasse un impatto significativo sul risultato della partita, questa verrà considerata nulla e ne deve essere giocata un'altra.

Gli arbitri devono comunicare chiaramente a entrambi i giocatori il problema identificato e il vantaggio o svantaggio che ne è risultato.

5.5.2 Rendicontazione delle verifiche

Il team del Gioco Organizzato Pokémon tiene traccia cronologicamente di tutte le verifiche per tenere sotto controllo l'andamento del gioco e determinare se sia necessario adottare dei provvedimenti a lungo termine. È quindi importante che le verifiche arbitrali vengano segnalate immediatamente.

Per ciascuna verifica effettuata durante un torneo, il relativo rendiconto deve includere le seguenti informazioni:

- ID Torneo autorizzato (se applicabile);
- Link a Challenge (se applicabile);
- ID Giocatore e nomi dei relativi giocatori;
- ID Giocatore e nomi degli arbitri che hanno eseguito la verifica;
- Una descrizione dettagliata degli avvenimenti principali dell'evento, il responso degli arbitri e dell'organizzatore, oltre che l'eventuale reazione dei giocatori coinvolti;
- La registrazione dell'incontro in questione (come file o link se disponibile);
- Esito della verifica.

I rendiconti delle verifiche devono essere inviati a playercoordinator@pokemon.com entro sette giorni dalla conclusione del torneo.

5.5.3 Problemi tecnici noti

Di seguito è riportato l'elenco dei problemi tecnici noti che sono stati osservati durante il gioco.

5.5.3.1 Problemi minori

Problemi minori che di solito non influiscono sull'esito di una partita:

Ritardo nell'ultima azione della lotta	Le animazioni associate all'ultima azione effettuata in una lotta sono in ritardo, ma l'azione si verifica normalmente.
Errore nella fase degli abbinamenti (ma la partita inizia normalmente)	I giocatori ricevono un messaggio di errore mentre si connettono, ma la lotta inizia normalmente.
Grafica errata (problemi minori)	Alcune immagini non vengono visualizzate correttamente durante la lotta. Scaricare delle risorse nel dispositivo potrebbe prevenire il problema in futuro.
Problema relativo allo scudo protettivo	L'animazione relativa allo scudo protettivo viene erroneamente visualizzata quando non viene utilizzato alcuno scudo protettivo.
Problemi di sincronizzazione del gioco	Un giocatore sembra iniziare il suo turno più tardi rispetto all'avversario anche se lo ha iniziato nello stesso momento.
Ritardo delle immagini	Alcune immagini vengono visualizzate in ritardo durante la lotta, anche se associate ad azioni che si svolgono normalmente.

5.5.3.2 Problemi gravi

I problemi gravi danno a un giocatore un vantaggio o uno svantaggio ingiustificato e solitamente influenzano il risultato di una partita. Per questo motivo, tali partite vengono di solito considerate nulle.

L'attacco veloce previene l'attacco caricato	Il Pokémon di un giocatore che utilizza un attacco caricato (mentre l'altro usa un attacco veloce) mette KO il Pokémon dell'avversario erroneamente.
---	--

Scambio forzato e turno mancato	Si verifica un ritardo quando l'unico Pokémon rimasto a un giocatore viene messo in gioco. Questo problema si presenta in diversi modi, tra cui ritardi relativi ai danni e all'animazione o l'impossibilità temporanea di selezionare un attacco caricato.
Il giocatore vede la schermata della lotta durante una partita annullata	Un giocatore che annulla una richiesta di sfida abbandonando la schermata della ricerca degli incontri può visualizzare un'immagine errata dell'arena di lotta, con il primo Pokémon scelto dal suo avversario. Per la natura dell'informazione, questo può comportare un rischio di abuso. Gli arbitri devono prestare attenzione e appurare se questo particolare problema sia causato intenzionalmente da un giocatore.
Grafica errata (problemi gravi)	Alcune immagini non vengono visualizzate correttamente durante la lotta. Di conseguenza, a un giocatore mancano informazioni cruciali. Scaricare delle risorse nel dispositivo potrebbe prevenire il problema in futuro.
Lag generale	Si verifica un ritardo tra l'azione di un giocatore e il suo svolgimento nel gioco. Questo problema potrebbe essere accompagnato da una notifica di "connessione instabile".
Problemi e blocchi dell'applicazione	In casi rari, l'applicazione potrebbe riscontrare errori, bloccarsi o chiudersi senza preavviso.

6 Violazione delle regole e sanzioni

6.1 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 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 che modificano le circostanze della partita in corso o quella successiva per bilanciare il vantaggio guadagnato o il disturbo causato dalla 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.

6.2 Tipologie di penalità

Le modalità di assegnazione delle penalità variano a seconda del tipo di evento che è in corso, 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 assegnare penalità diverse da quelle di seguito riportate né possono modificare queste ultime in alcun modo.

6.2.1 Avvertimento (Av)

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

6.2.2 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 la decisione finale sulla penalità da assegnare a un giocatore e sul momento in cui questa verrà assegnata spetta sempre al capo arbitro dell'evento. L'organizzatore e gli altri arbitri possono assegnare penalità ma, se intendono assegnare penalità più gravi di un'**ammonizione**, devono sempre consultare il capo arbitro. Inoltre, tutti gli **avvertimenti** e le **ammonizioni** assegnate dagli arbitri o dall'organizzatore devono essere comunicati al capo arbitro dell'evento.

6.2.3 Partita persa (Pp)

6.2.3.1 Definizione

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

6.2.3.2 Applicazione (a doppia eliminazione e a eliminazione diretta)

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. In un girone a doppia eliminazione o a eliminazione diretta, deve essere dichiarato un vincitore dell'incontro. Se un incontro termina senza vincitore, deve essere giocata un'ulteriore partita per determinarne il vincitore, ma la penalità deve essere comunque registrata.

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

6.2.3.3 Applicazione (round alla svizzera)

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. Un incontro a partita singola terminata in questo modo non viene considerato un pareggio, ma registrato come incontro senza vincitori.

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

6.2.4 **Sconfitta (Sc)**

6.2.4.1 Definizione

La penalità sconfitta può essere utilizzata quando un giocatore commette un'infrazione delle regole di condotta che compromette irrimediabilmente l'integrità dell'intero incontro, invece che di una singola partita.

In queste circostanze, solitamente un giocatore non è più in grado di partecipare all'incontro a causa di un forte disagio causato dal comportamento del suo avversario.

6.2.4.2 Applicazione

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

Se questa penalità viene assegnata tra un round e l'altro, verrà applicata all'incontro successivo di quel giocatore.

6.2.5 **Squalifica (Sq)**

6.2.5.1 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 (volontarie o meno) hanno un significativo impatto negativo sull'integrità delle operazioni dell'intero evento.

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

6.2.5.2 Applicazione (doppia eliminazione)

Durante i round a doppia eliminazione, al giocatore che riceve una squalifica sarà anche assegnata la penalità partita persa per tutte le partite del suo incontro a doppia eliminazione più recente. Nel caso si tratti della sua prima sconfitta del torneo, gli viene anche assegnata la penalità partita persa per tutte le partite del suo incontro successivo.

Se un giocatore viene squalificato mentre sta disputando un incontro a doppia eliminazione, le sanzioni si applicano al round corrente e, ove previsto, al round successivo.

Se la squalifica avviene durante i round a doppia eliminazione ma non durante un incontro in corso, le sanzioni vengono applicate all'ultimo round completato e, ove previsto, al round successivo.

6.2.5.3 Applicazione (eliminazione diretta)

Durante i round a eliminazione diretta, al giocatore che riceve una squalifica sarà anche assegnata la penalità partita persa per tutte le partite del suo ultimo incontro a eliminazione diretta.

Se un giocatore viene squalificato durante un incontro a eliminazione diretta ancora in corso, le partite perse saranno assegnate al round in corso.

Se la squalifica avviene durante i round a eliminazione diretta ma non durante un incontro in corso, le partite perse vengono assegnate all'ultimo round completato e sarà l'avversario ad avanzare nel torneo, qualora questi ne abbia diritto.

6.2.5.4 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 la squalifica avviene durante i round alla svizzera ma non durante un incontro in corso, la penalità di squalifica viene applicata immediatamente.

6.3 Categorie di penalità

6.3.1 Condotta del giocatore (categoria A)

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

6.3.1.1 A.1. Infrazioni procedurali

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 o non comunica il risultato dell'incontro prima di uscire dall'area di gioco ma viene richiamato subito da un membro dello staff.

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

Ecco alcuni esempi:

- Il giocatore si presenta in ritardo all'incontro (meno di 5 minuti).
- Il giocatore si dimentica di firmare il foglio risultati o non comunica il risultato dell'incontro prima di lasciare l'area di gioco, causando così un ritardo all'andamento del torneo in quanto lo staff è impegnato a cercarlo.
- Dopo aver visto l'anteprima della squadra avversaria, il giocatore impiega troppo tempo per scegliere i tre Pokémon con cui lottare.

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 (più 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 o non comunica il risultato dell'incontro prima di lasciare l'area di gioco e lo staff non riesce a ritrovarlo prima dell'inizio del round successivo.

6.3.1.2 A.2. Condotta antisportiva

Minore: ammonizione	Maggiore: sconfitta	Grave: squalifica
---------------------	---------------------	-------------------

Le infrazioni per condotta antisportiva si verificano quando la cattiva condotta di uno dei partecipanti ha un impatto negativo sull'esperienza altrui.

a. La **condotta antisportiva minore** è un'infrazione dovuta a 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 dovuta a 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.
- Violazioni involontarie della [Policy sulla parità, equità, diversità e inclusione del programma Play! Pokémon](#) che provocano comunque disagio ad altri.
- Il giocatore si rifiuta di rispettare le regole del torneo, come ad esempio firmare un foglio risultati.

c. La **condotta antisportiva grave** consiste in una chiara mancanza di rispetto verso le norme di condotta del programma Play! Pokémon, con un impatto diretto e negativo su un ambiente che dovrebbe essere sicuro e aperto a tutti.

Ecco alcuni esempi:

- Ricorso a turpiloquio, offese, minacce fisiche o insulti verso gli altri partecipanti.
- Violazioni deliberate della [Policy sulla parità, equità, diversità e inclusione del programma Play! Pokémon](#) con l'intento di provocare disagio e stress ad altri.
- Aggressione fisica, furto e altre attività criminali.
- Mentire deliberatamente ai membri dello staff, ad esempio durante un'indagine.
- Corruzione o coercizione di altri giocatori.
- Determinare il risultato di un incontro con metodi casuali o altri metodi non ammessi.

6.3.1.3 A.3. Barare

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

Negli eventi Play! Pokémon non c'è spazio per i giocatori che decidono di barare per guadagnare un vantaggio sugli avversari. Per questo motivo, qualsiasi azione commessa intenzionalmente con l'intento di barare è considerata grave e porta alla squalifica immediata.

Ecco alcuni esempi:

- Commettere un'infrazione deliberatamente con l'intento di ottenere un vantaggio ingiustificato su un avversario.
- Richiedere e utilizzare informazioni di gioco private ricevute da una fonte esterna durante una partita in corso.

6.3.2 Linee guida sulle penalità di *Pokémon GO* (categoria D)

6.3.2.1 D.1 Infrazioni di gioco

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

Gli errori nelle meccaniche di gioco sono infrazioni commesse nel corso della partita. Queste infrazioni sono quasi sempre causate da un giocatore che gestisce impropriamente il proprio dispositivo durante il gioco.

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

Ecco alcuni esempi:

- Ritardare l'inizio di un incontro a causa della necessità di procurarsi un caricabatterie.
-

b. Gli **errori gravi nelle meccaniche di gioco** di solito portano alla perdita irrecuperabile di una partita in corso.

Ecco alcuni esempi:

- Chiudere l'applicazione di *Pokémon GO* durante una partita in corso.
 - Un comportamento che causa direttamente un errore tecnico grave.
-

6.3.2.2 D.2 Validità della squadra

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

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

L'elenco della squadra ha sempre priorità rispetto al contenuto della squadra stessa. Qualsiasi discrepanza tra i due deve quindi essere immediatamente risolta rimuovendo dalla squadra il Pokémon in questione.

Successivamente, se il Pokémon descritto nell'elenco della squadra è immediatamente disponibile, il giocatore potrà aggiungerlo alla sua squadra. Se il giocatore non è in grado di soddisfare la richiesta, il Pokémon non conforme all'elenco rimane nella squadra ma non può essere messo in gioco. Il giocatore deve informare ogni avversario che quel Pokémon non sarà utilizzato durante l'anteprima delle squadre. Se il giocatore rimane con meno di tre Pokémon utilizzabili nella propria squadra, l'infrazione aumenta di gravità.

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

Ecco alcuni esempi:

- Un Pokémon è indicato senza informazioni precise sulla sua forma, ma altre informazioni nell'elenco della squadra permettono di sapere quale forma è utilizzata.
 - Per esempio, la squadra include Castform Forma Sole, ma nell'elenco della squadra appare solo "Castform". Tuttavia, la forma scelta può essere identificata in quanto nell'elenco è registrata la mossa Braciere, esclusiva di questa forma.

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

Se un giocatore si ritira dalla partita dopo aver individuato un'infrazione maggiore nella validità della propria squadra, qualsiasi penalità partita persa assegnata a causa dell'infrazione deve essere registrata come di consueto ma non applicata all'incontro. Tuttavia, il giocatore non può ritirarsi una volta che è stata assegnata tale penalità.

Ecco alcuni esempi:

- Un Pokémon non incluso nell'elenco della squadra viene selezionato erroneamente per la lotta.
- Un Pokémon della squadra conosce la mossa Tuonopugno, ma quella mossa è indicata come "Tuono" nell'elenco della squadra.
- I PL di un Pokémon non sono riportati o non sono indicati correttamente nell'elenco della squadra.
- Un Pokémon compare nell'elenco della squadra senza una precisa indicazione della forma e non vi sono altre informazioni che permettano di sapere quale forma viene utilizzata.
 - Per esempio, la squadra include Castform Forma Sole, ma nell'elenco della squadra appare solo "Castform". La forma scelta non può essere individuata sulla base delle informazioni registrate nell'elenco.

c. Le **infrazioni gravi nella validità della squadra** si verificano quando gli strumenti ufficiali indicano che un Pokémon è stato modificato in modo non regolare o la squadra di un giocatore non contiene abbastanza Pokémon per proseguire nel torneo.

Ecco alcuni esempi:

- Un giocatore possiede meno di tre Pokémon utilizzabili rimasti in seguito a penalità ricevute precedentemente.
- L'utilizzo di un client modificato di *Pokémon GO* o altre applicazioni di terzi che possono influire sull'andamento del torneo.

6.4 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 alla probabilità che possa offrire un vantaggio o alterare l'andamento del gioco. A questo scopo, il team del Gioco Organizzato Pokémon propone 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, ad esempio il momento in cui l'errore è stato rilevato o la difficoltà di un'eventuale correzione.

6.4.1 Infrazioni ripetute

Le penalità hanno, tra gli altri, l'obiettivo di informare i giocatori sugli errori commessi, ricordando loro di fare molta attenzione quando effettuano un'azione di gioco o interagiscono con altri partecipanti 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.

6.4.2 Età ed esperienza

L'età, l'esperienza e l'attuale piazzamento del giocatore devono essere presi in considerazione. Anche se non sempre sono fattori rilevanti, i professori devono tenere presente che alcuni errori potrebbero essere commessi per inesperienza o per l'emozione dovuta alla partecipazione ad 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. Tra i giocatori più giovani, molti subiscono lo stress della competizione che mette in palio dei premi, pertanto dovrebbe essere concessa loro l'opportunità di apprendere sempre di più sul gioco e sul programma Play! Pokémon.

6.5 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 deve essere gestita nella maniera più educata e meno aggressiva possibile.

Ogni volta che viene decisa e assegnata una penalità, tale assegnazione deve includere quanto segue:

- La spiegazione del motivo per cui le azioni del giocatore non sono ammesse;
- La descrizione di come la penalità assegnata influenzerà il torneo del giocatore;
- La comunicazione del diritto ad appellarsi al capo arbitro se il giocatore non è d'accordo con una qualsiasi penalità.

6.5.1 Commenti sulle penalità

A causa della natura di alcune infrazioni, spesso è inevitabile che la community dei giocatori venga a sapere 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 a fini formativi devono essere anonime e le penalità dei singoli giocatori possono essere condivise tra i professori solo quando è necessario.

Gli arbitri dovrebbero anche astenersi dal fornire pubblicamente un'opinione su decisioni e sanzioni prese in loro assenza. Quando applica una sanzione, un arbitro deve prendere in considerazione tanti fattori facilmente sottovalutabili o travisabili in un forum social. Astenersi dal fornire commenti significa evitare di condividere un punto di vista non sufficientemente informato che potrebbe involontariamente danneggiare un collega arbitro.

6.6 Segnalazione delle penalità

Il team del Gioco Organizzato Pokémon tiene traccia di tutte le penalità commesse da ciascun giocatore per distinguere la ripetizione deliberata di infrazioni dalle 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.

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

A ogni penalità assegnata deve corrispondere una 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. L'oggetto deve essere "Penalty Report: XX-XX-XXXXXX", ove XX-XX-XXXXXX sta per l'ID del torneo.

6.6.2 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, nonché i nomi e ID Giocatore di tutti i professori presenti al momento del fatto.

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

È necessario inviare il rapporto sulle squalifiche ogni volta che questa sanzione viene applicata a un evento di campionato. Il ripetuto inadempimento può comportare un'azione disciplinare, tra cui l'impossibilità di ricoprire ruoli di leadership in eventi futuri.

6.7 Provvedimenti disciplinari

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, fino alla 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, né in veste di spettatori, giocatori o arbitri, né in quelle di organizzatori o in alcun altro ruolo. Se un giocatore sospeso tenta di disturbare un evento provando a parteciparvi e rifiutandosi di abbandonare l'area di gioco, il fatto deve essere comunicato al team del Gioco Organizzato Pokémon. Potrebbe essere applicata un'estensione della sospensione in corso.

7 Riepilogo delle modifiche

Data della versione precedente: 13 giugno 2023

Data della versione attuale: 21 settembre 2023

1 Requisiti di idoneità		
Sezione	Pagina	Modifica

2 Costruzione della squadra		
Sezione	Pagina	Modifica
2.1.1	4	Dove trovare l'elenco dei Pokémon non ammessi e relativi aggiornamenti
2.1.2.1	4	Regole relative al soprannome degli Allenatori
2.2	5-6	Rimuovere l'anteprima dell'elenco della squadra, scegliere la lingua dell'elenco della squadra

3 Regole relative all'equipaggiamento		
Sezione	Pagina	Modifica
3.1.3	8	Che cosa si intende per registrazione dello schermo Delineate le procedure di registrazione dello schermo per i tornei con dispositivi non forniti
3.3	9	Procedure per utilizzo di cuffie con dispositivi forniti

4 Tipologie dei tornei		
Sezione	Pagina	Modifica

5 Gioco		
Sezione	Pagina	Modifica
5.4	13	Che cosa si intende per esito di un incontro
5.5	13	Modifica di terminologia: controversia → verifica

6 Violazione delle regole e sanzioni		
Sezione	Pagina	Modifica
6.2.5	15	Come gestire la penalità partita persa durante i round a doppia eliminazione