Regole e linee guida per le Leghe Play! Pokémon

VERSIONE IN LINGUA ITALIANA

Ultimo aggiornamento: 24 marzo 2025

Indice

1 Guida all'uso 3
1.1 Che cos'è la Lega Pokémon? 3
1.2 Candidarsi come sede di Lega Pokémon 3
1.3 Documentazione aggiuntiva 4
2 Amministrazione 4
2.1 La pagina della lega 5
2.1.1 Portale per i rivenditori 5
2.2 Definizioni 6
2.2.1 Gestore di lega 6
2.2.2 Capolega 6
2.2.3 Stagione di lega 6
2.2.4 Ciclo di lega 7
2.3 Ricerca dei rivenditori 7
2.4 Sessioni di gioco 7
2.5 Rendiconti 7
2.5.1 Iscrizione dei giocatori 8
2.5.2 Rendiconto sulle attività della stagione corrente 8
2.6 Stato della lega 9
2.6.1 Stato "Active" ("Attiva") 9
2.6.2 Stato "Overdue" ("In ritardo") 9
2.6.3 Stato "Inactive" ("Inattiva") 9
2.6.4 Stato "Closed" ("Chiusa") 10
3 Materiale per la lega 10
3.1 Contenuto 11
3.2 Materiale rimanente 11
3.2.1 Condividere buste premio con altre sedi di lega 11
3.3 Uso improprio del materiale per le leghe 12
3.3.1 Divieto di vendita dei materiali promozionali 12
4 Norme per le singole leghe 13
4.1 Iscrizione alla lega 13
4.1.1 Quota di iscrizione 13
4.2 Scambi 13

5 Giocare nelle leghe 14
5.1 Sessioni di lega 14
5.2 Ammissibilità delle carte e dei videogiochi Pokémon 14
5.2.1 Carte contraffatte 15
6 Iniziative del programma Play! Pokémon per i rivenditori 16
6.1 Sfida di lega 16
6.1.1 Formato del GCC Pokémon per la gestione dei tornei 16
6.1.2 Formato di *Pokémon GO* per la gestione dei tornei 16
6.1.3 Formato dei videogiochi per la gestione dei tornei 17
6.2 Coppa di lega 17
6.2.1 Formato del GCC Pokémon per la gestione dei tornei 17
6.2.2 Formato di *Pokémon GO* per la gestione dei tornei 17
6.2.3 Formato dei videogiochi per la gestione dei tornei 17
6.3 Eventi prerelease 18
6.3.1 Prenotazioni 18
6.3.2 Ordini 18
6.3.3 Gestione dei tornei 18
6.3.4 Materiale per gli eventi prerelease 19
6.3.5 Premi 20
7 Provvedimenti disciplinari 20
8 Riepilogo delle modifiche 20
Appendice A 22
Distributori partecipanti al programma prerelease* 22
Appendice B 24
Risorse linguistiche locali 24
Servizio clienti 24
Informazioni sul programma Play! Pokémon per i rivenditori 24
Appendice C 25
Idoneità a Coppe e Sfide per regione 25

1 Guida all'uso

La presente guida contiene importanti informazioni che aiuteranno i professori di Pokémon e i proprietari dei negozi nella gestione della propria lega, oltre alle varie norme stabilite da Play! Pokémon per uniformare l'esperienza dei partecipanti alle leghe in giro per il mondo. È consigliabile leggerla insieme alle Norme di condotta Play! Pokémon disponibili nella sezione Regole e risorse del sito ufficiale Pokémon.

Se hai delle domande a cui non riesci a trovare risposta, contatta il team del servizio clienti Play! Pokémon. Seleziona l'opzione "Lega o negozio" nel menu a tendina "Come possiamo aiutarti?" e completa la richiesta fornendo quante più informazioni possibili. Poi clicca su Invia.

1.1 Che cos'è la Lega Pokémon?

La Lega Pokémon offre ai fan dei Pokémon una serie di fantastiche opportunità che permettono di incontrarsi facilmente e divertirsi insieme ad altri giocatori.

Questi tipi di eventi sono aperti a tutti gli Allenatori, indipendentemente da abilità e livelli. Utilizzando le proprie carte e i propri videogiochi Pokémon, i partecipanti possono giocare, fare scambi e persino vincere dei premi fantastici! E la parte migliore è che possono fare tutto questo insieme ad altri partecipanti che amano collezionare e giocare tanto quanto loro.

Gli eventi della Lega Pokémon sono un modo fantastico per cominciare a farsi le ossa nel gioco competitivo Pokémon prima di iniziare a competere nei tornei Pokémon. Di fatto, in molte sedi di Lega Pokémon hanno luogo anche competizioni del campionato Pokémon rivolte ai fan dei Pokémon che hanno appena cominciato a fare i primi passi. Ma la Lega Pokémon non è solo questo; tra le attività che puoi offrire nell'ambito della tua lega vi sono, tra le altre, sessioni per imparare a giocare, momenti di scambio ben strutturati, eventi di *Pokémon GO* e dei videogiochi Pokémon, e lotte informali con formati divertenti. Dipende tutto da quello che preferiscono i tuoi partecipanti.

Gli eventi della Lega Pokémon si tengono in Play! Pokémon Store autorizzati e sono gestiti da professori di Pokémon ufficiali.

1.2 Candidarsi come sede di Lega Pokémon

Le informazioni contenute nella presente guida sono rivolte a coloro che gestiscono o aiutano a gestire una Lega Pokémon in corso.

Tuttavia, è sempre possibile candidarsi come nuova sede di Lega Pokémon! Per ulteriori dettagli, clicca sui seguenti link:

- Crea una lega in Europa o Sudafrica
- Crea una lega negli Stati Uniti, in Canada, Australia o Nuova Zelanda

- Crea una lega in America Latina

1.3 Documentazione aggiuntiva

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

Per le leghe già in possesso dei requisiti per partecipare alle iniziative del programma Play! Pokémon per i rivenditori, si consiglia di consultare anche la **Guida alle regole dei tornei Play! Pokémon**, che contiene ulteriori informazioni sulle regole e le norme applicabili ai suddetti eventi.

2 Amministrazione

Perché una sede di Lega Pokémon sia considerata aperta e attiva senza provvedimenti disciplinari, è necessario adempiere ad alcune mansioni amministrative sia al momento della sua inaugurazione che durante ogni successiva stagione di lega.

In questa sezione troverai tutte le informazioni di cui hai bisogno per comprendere i vari aspetti della gestione di una lega e gli strumenti amministrativi a tua disposizione sulla pagina della tua lega. Puoi trovare i link alla pagina della tua lega in fondo all'OP Tools Dashboard (Pannello degli strumenti per il Gioco Organizzato) o alla pagina "Organizer Tools" (Strumenti per l'organizzatore).

2.1 La pagina della lega

L'amministrazione di una lega avviene principalmente tramite la pagina della lega. Questa pagina ha un layout che corrisponde grosso modo all'esempio mostrato.

In caso di riferimento a strumenti specifici, verrà indicato dove si trovano sulla pagina della lega.

Ricorda: per qualsivoglia comunicazione, materiale promozionale o altro rilasciato da Play! Pokémon si utilizzerà esclusivamente quanto indicato alle sezioni Informazioni di contatto (4) e Indirizzo della sede e di spedizione (6). Qualora sia necessario aggiornare le informazioni riportate in ambedue tali sezioni, apporta i cambiamenti del caso modificando le informazioni di contatto o inoltrando una richiesta di cambio indirizzo. Tieni presente che quando inoltri una richiesta di cambio indirizzo, un membro del team di Market Development di Play! Pokémon potrebbe contattarti per ulteriori informazioni.

2.1.1 Portale per i rivenditori

Il portale per i rivenditori è uno strumento che consente ai gestori di lega e ai capilega di avere una panoramica sulle mansioni ancora da portare a termine per essere al passo con l'invio dei rendiconti, nonché di ottenere informazioni utili sull'affluenza delle proprie leghe. Il portale fornisce altresì un quadro generale di tutte le risorse disponibili per gli organizzatori.

L'uso del portale per i rivenditori è obbligatorio per completare alcune mansioni per la lega, come l'iscrizione agli eventi prerelease e la selezione delle relative preferenze.

Puoi accedere al portale per i rivenditori solo se sei assegnato a una lega in qualità di gestore di lega o di capolega.

Per accedere al portale per i rivenditori, basta visitare questa pagina e accedere con le credenziali del tuo account del Club Allenatori. Potrai così visualizzare tutte le leghe a cui è associato il tuo account.

2.2 Definizioni

2.2.1 Gestore di lega

Le leghe sono un'estensione del negozio o del luogo che le ospita; pertanto i materiali, l'amministrazione e il cambio di gestione della lega vengono decisi dal proprietario del negozio. I proprietari dei negozi potranno designarsi gestori di lega (opzione auspicabile) presentando la domanda per la creazione della lega, oppure potranno delegare il ruolo di gestore di lega a un altro individuo facendogli inoltrare tale domanda.

Il gestore di lega è responsabile della gestione della propria lega e della sua aderenza alle regole della Lega Play! Pokémon. Il gestore di lega è il referente primario per Play! Pokémon per tutte le questioni relative alla lega, a meno che non si verifichi un vuoto di gestione: in tal caso sarà il proprietario del negozio a fungere da referente. Il gestore di lega deve essere un organizzatore.

Play! Pokémon preferisce che il gestore di lega sia il proprietario del negozio dove si tiene la lega. Così quest'ultima rimane attiva e si evita che venga interrotta qualora eventuali impiegati o volontari che abbiano avuto delle determinate responsabilità nella lega dovessero lasciare il negozio.

Una volta individuato il gestore di lega, questo ruolo non potrà essere trasferito senza l'assistenza del servizio clienti Play! Pokémon o del team di Market Development.

2.2.2 Capolega

Il capolega è un individuo responsabile e di fiducia a cui il gestore di lega ha dato facoltà di eseguire alcune mansioni amministrative per la lega, come ad esempio inviare rendiconti sulla sua attività e programmare tornei associati alla lega. Date le sue responsabilità, il capolega deve essere un organizzatore.

In caso di assenza del gestore di lega in una sessione di gioco, il capolega può sostituirlo. Se il gestore di lega è presente, il ruolo del capolega è quello di collaborare con il gestore di lega nel fare in modo che i partecipanti ricevano l'attenzione e l'ispirazione di cui hanno bisogno per godersi a pieno l'esperienza.

Ogni lega può avere fino a cinque capilega, a cui il gestore può assegnare liberamente le rispettive responsabilità. I capilega devono avere sia il ruolo di organizzatori sia il permesso di autorizzare i tornei per conto della lega utilizzando il software per i tornei Play! Pokémon.

2.2.3 Stagione di lega

Una stagione di lega è un periodo nell'arco di un mese al termine del quale qualsiasi partecipante aggiunto all'elenco dei giocatori dal gestore di lega o dai capilega sarà automaticamente incluso nel rendiconto. L'invio del rendiconto per ciascuna stagione, tramite la pagina della lega, inizia dal giorno 8 del mese interessato e termina il 7 di quello successivo.

2.2.4 Ciclo di lega

Ogni ciclo di lega corrisponde a un periodo composto da 12 stagioni di lega. Un ciclo di lega inizia di norma il 1° luglio (o intorno a tale data) e termina il luglio successivo. Giugno è l'ultimo mese di un ciclo di lega in cui si invia il rendiconto.

2.3 Ricerca dei rivenditori

L'opzione "Edit Retail Details" (Modifica i dettagli del rivenditore) può essere usata per inserire o cambiare le informazioni relative a una specifica sede di lega accessibili da un visitatore tramite la funzionalità di ricerca dei rivenditori.

Questa opzione è disponibile solamente per le leghe dei Play! Pokémon Store e consente di fornire informazioni importanti come il sito web del negozio, i contatti e le opzioni di ordinazione e spedizione. Se vuoi che il tuo negozio sia aggiunto alla funzionalità di ricerca dei rivenditori, contatta il team di Retail Development di Play! Pokémon:

- Per l'Europa e il Sudafrica: inoltra una richiesta di supporto
- Per il resto del mondo: playpokemon@pokemon.com

Nel caso queste informazioni non siano disponibili, la sede non apparirà nella ricerca effettuata tramite la funzionalità di ricerca dei rivenditori autorizzati.

2.4 Sessioni di gioco

La pagina della lega contiene un calendario per programmare e pubblicare le sessioni di gioco previste per un arco di sei mesi.

Le leghe che hanno in programma sessioni di gioco future possono essere individuate utilizzando la funzionalità di ricerca degli eventi. Le sessioni di gioco devono essere programmate non appena possibile dopo che la lega è stata approvata, cosicché i giocatori possano trovarle subito nella loro ricerca.

Contatta il nostro team del servizio clienti Play! Pokémon nel caso in cui gli orari di gioco siano stati aggiunti ma non appaiano nella ricerca degli eventi. Scegli l'opzione "Lega o negozio" dal menu "Come possiamo aiutarti?"

2.5 Rendiconti

Inviare rendiconti accurati e nei tempi previsti è necessario per aiutare il team di Play! Pokémon a determinare lo stato della tua Lega Pokémon. La quantità di materiale e di premi assegnati alla tua lega nonché l'idoneità alla maggior parte delle iniziative del programma dipendono dal numero di partecipanti riportato. È necessario non avere provvedimenti disciplinari nel programma.

Ricorda: l'invio del rendiconto per ciascuna stagione, tramite la pagina della lega, inizia dal giorno 8 del mese interessato e termina il 7 di quello successivo.

2.5.1 Iscrizione dei giocatori

Ogni volta che un nuovo partecipante prende parte a una sessione di gioco di una lega, il suo nome, almeno l'iniziale del suo cognome, l'ID Giocatore e l'anno di nascita devono essere registrati nell'elenco dei giocatori della lega utilizzando la funzionalità "Add Player" (Aggiungi giocatore).

Quel partecipante resterà nell'elenco fino al termine del ciclo di Lega Play! Pokémon in corso, quindi non è necessario reinserirlo ogni mese e viene automaticamente registrato come partecipante della stagione di lega in corso.

2.5.1.1 Come generare nuovi ID Giocatore

Il gestore di lega o il capolega possono assegnare un ID Giocatore a un partecipante che non ne ha ancora uno.

Per farlo, vai alla sezione "Organizer Information" (Info organizzatore) dell'OP Dashboard e seleziona "Print More Player IDs" (Stampa altri ID Giocatore). Poi seleziona "Crea libretto ID Giocatore". In questo modo, verrà generato un PDF stampabile con 25 ID Giocatore da distribuire ai nuovi partecipanti.

Ricorda:

È importante incoraggiare tutti i partecipanti impegnati nelle leghe ad attivare il loro account del Club Allenatori di Pokémon. I partecipanti senza un account attivato che vengono inclusi nei rendiconti di attività della lega non conteranno nel determinare l'idoneità al programma o la quantità di materiale assegnato alla lega.

2.5.1.2 Cancellazione dell'elenco dei giocatori al termine del ciclo

L'elenco dei giocatori della lega viene cancellato alla fine di ogni ciclo annuale, dopodiché i partecipanti vanno registrati nuovamente dal gestore di lega o dal capolega. Questa procedura fa sì che l'elenco venga ripulito dai nomi dei partecipanti che non prendono più parte alle sessioni di gioco della lega.

Il ciclo di lega annuale si conclude di norma il 1° luglio (o intorno a tale data).

2.5.2 Rendiconto sulle attività della stagione corrente

I gestori di lega e i capilega devono assicurarsi che tutti i partecipanti che hanno preso parte a una o più sessioni durante una stagione siano inseriti nell'elenco della lega entro la scadenza prefissata per la rendicontazione così come indicata sulla pagina della lega. Al termine del periodo utile per l'invio dei rendiconti (che si conclude il settimo giorno del mese successivo) sarà creato automaticamente un rendiconto con tutti i partecipanti riportati.

Poiché i partecipanti che hanno preso parte alle stagioni di lega precedenti restano nell'elenco fino alla fine del ciclo di lega, l'individuo che ha il compito di inviare il rendiconto deve indicare quali tra loro hanno preso parte alle sessioni nella stagione di lega corrente.

Ricorda:

La quantità di materiale promozionale a cui una lega può avere diritto per la stagione di lega successiva dipende direttamente dal numero di partecipanti indicato nel rendiconto. Per questa ragione, è importante assicurarsi che le informazioni fornite siano corrette.

I partecipanti devono essere inclusi in un rendiconto solo se hanno preso parte a una sessione di lega valida. Quelli che hanno partecipato solo a eventi prerelease, Coppe e Sfide di lega presso la tua sede non vanno inclusi; non è consentito gonfiare il numero dei partecipanti includendo coloro che hanno preso parte a sessioni passate ma non erano presenti alle sessioni della stagione di lega corrente.

Se si scopre che una lega ha presentato rendiconti falsi potranno essere presi provvedimenti disciplinari fino a giungere alla perdita di premi, la riduzione delle assegnazioni o l'esclusione dai programmi Play! Pokémon.

2.6 Stato della lega

2.6.1 Stato "Active" ("Attiva")

Viene definita "Active" una lega che funziona normalmente ed è in regola con tutte le pratiche amministrative.

2.6.2 Stato "Overdue" ("In ritardo")

Lo stato di una lega viene definito "Overdue" quando non viene riportato nessun partecipante negli ultimi tre mesi. Una lega che viene lasciata in stato "Overdue" per tre mesi diventerà "Inactive" e rischia di essere chiusa.

2.6.2.1 Come rimuovere lo stato "Overdue"

Per rimuovere lo stato "Overdue", è necessario inviare un rendiconto delle presenze aggiungendo i partecipanti all'elenco della lega. Questo rendiconto sarà associato automaticamente alla stagione per cui era stato richiesto in origine.

2.6.3 Stato "Inactive" ("Inattiva")

Lo stato di una lega viene definito "Inactive" quando non viene aggiunto nessun partecipante all'elenco della lega.

Le leghe inattive non compaiono nelle ricerche online, dato che non vi sono informazioni da comunicare in merito agli eventi a cui poter partecipare.

Le leghe inattive non possono ricevere rifornimenti o materiale promozionale né organizzare eventi prerelease, Coppe o Sfide di lega. Ciò può comportare la perdita dell'opportunità di partecipare ad altre iniziative commerciali.

2.6.3.1 Come rimuovere lo stato "Inactive"

Per rimuovere lo stato "Inactive", il gestore di lega o il capolega deve rendicontare le presenze aggiungendo i partecipanti all'elenco della lega.

2.6.4 Stato "Closed" ("Chiusa")

Lo stato di una lega viene definito "Closed" quando la stessa non è più operativa. Queste leghe non compaiono nelle ricerche online e non è possibile presentare i loro rendiconti. Una lega con stato "Closed" non è più operativa e non può essere riattivata.

Questo stato può essere assegnato solo dal team di Play! Pokémon. Se desideri chiudere la tua lega o ritieni che la tua lega sia stata chiusa per errore, contatta il team del servizio clienti Play! Pokémon. Seleziona l'opzione "Lega o negozio" nel menu a tendina "Come possiamo aiutarti?" e completa la richiesta fornendo quante più informazioni possibili. Poi clicca su Invia.

3 Materiale per la lega

Il materiale per la Lega viene inviato con cadenza trimestrale e comprende degli articoli promozionali che solo i partecipanti agli eventi possono aggiudicarsi. Ulteriori informazioni sui cambiamenti relativi al materiale per la Lega verranno condivise non appena disponibili.

Mantieni aggiornato l'indirizzo di spedizione indicato nella pagina della lega tramite l'opzione "Edit Address" (Modifica indirizzo) quando necessario. Play! Pokémon non si assume la responsabilità per spedizioni perse o consegnate all'indirizzo sbagliato in caso sia stato fornito un recapito inesatto.

Le richieste di cambiamento di indirizzo sono esaminate da TPCi; per questo le modifiche non vengono visualizzate immediatamente sulla pagina della tua lega.

Ricorda:

Per le leghe in America Latina, l'indirizzo di spedizione deve corrispondere a quello della sede della lega stessa o a quello di un capolega nella stessa città (o comune) della lega.

3.1 Contenuto

Play! Pokémon è costantemente alla ricerca di nuovi modi per far divertire i fan. I gestori di lega sono invitati a premiare i partecipanti alle attività della lega in una modalità che promuova le leghe e lo spirito del gioco.

Ulteriori informazioni sul materiale per la lega verranno condivise con il referente primario della lega non appena disponibili.

3.2 Materiale rimanente

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

Questo materiale promozionale non può essere destinato alla vendita da parte del gestore di lega o del capolega in alcun caso.

Passati 30 giorni dalla conclusione della sessione finale della lega a cui tale materiale era destinato, quello restante può venire impiegato per altri eventi Play! Pokémon a discrezione del gestore di lega; in alternativa, deve essere distrutto.

Il team di Play! Pokémon consiglia di utilizzare il materiale in uno dei seguenti modi:

- Consentendo ai nuovi partecipanti di ottenere premi di eventi precedenti che forse non conoscono.
- Includendolo tra i premi dei tornei associati alla lega.
- Creando eventi per pubblicizzare la lega.
- Condividendolo con altre leghe su un mercato attivo che hanno più partecipanti per la stagione di lega in corso e non abbastanza materiale per tutti.

La gestione del materiale promozionale in modo non appropriato potrebbe influire negativamente sulla futura idoneità della lega a partecipare al programma Play! Pokémon.

3.2.1 Condividere buste premio con altre sedi di lega

Le Leghe Play! Pokémon possono condividere con altre sedi di lega della loro zona le buste premio avanzate. La quantità condivisa è a discrezione del negozio che la condivide. La condivisione di queste buste premio deve avere come unico obiettivo quello di incrementare il montepremi degli altri negozi della community.

Le sedi di lega non possono servirsi delle buste premio per ragioni diverse da quella sopracitata, ad esempio per la vendita, il baratto in cambio di premi di altri negozi o la richiesta di utilizzo degli spazi di tali sedi. La mancata osservanza di queste regole può comportare dei provvedimenti disciplinari, inclusa la rimozione dal programma Play! Pokémon.

Se hai intenzione di condividere delle buste premio con un'altra sede di lega, Play! Pokémon consiglia di comunicare al tuo Market Development Manager il numero di buste condivise e il nome del negozio o della sede di lega con cui desideri condividerle.

3.3 Uso improprio del materiale per le leghe

Così come per l'inosservanza della data di pubblicazione ufficiale, Play! Pokémon considera l'uso improprio del materiale per le leghe un'infrazione grave. L'uso improprio dei materiali per le leghe è definito, a titolo esemplificativo, dalla vendita di materiali promozionali con il logo della Lega Pokémon (tabelloni di gioco, carte singole delle buste premio o carte promozionali staff) durante il periodo di divieto di vendita; vendita del materiale promozionale gratuito fornito da TPCi per la partecipazione alla lega; vendita del contenuto dei set prerelease prima della data di vendita indicata o il loro uso per scopi diversi dalla distribuzione ai partecipanti agli eventi presso il negozio. È inoltre vietato l'utilizzo del materiale per la lega come incentivo alle vendite.

Per informazioni sulla vendita di materiale per gli eventi prerelease, consulta il punto 6.3.4.2 di questa guida.

Ricorda che il mancato rispetto del regolamento può comportare l'applicazione di penalità (inclusa la rimozione dal programma Play! Pokémon) che dipenderanno dal numero e dalla gravità delle violazioni.

I materiali per le leghe vengono distribuiti allo scopo di creare un ambiente divertente ed entusiasmante per i membri della community che desiderano partecipare agli eventi Pokémon. Usa tali materiali in ottemperanza a quanto indicato in questa guida.

3.3.1 Divieto di vendita dei materiali promozionali

Al fine di garantire un'adeguata immissione di nuovo materiale promozionale nel mercato e per il divertimento e la gioia di collezionisti, partecipanti e fan, qui di seguito sono riportate le tempistiche di vendita per i materiali promozionali Play! Pokémon. La mancata osservanza di queste direttive può comportare provvedimenti disciplinari come indicato al punto 3.3.

Tipologia	Vendita
Buste premio Play! Pokémon	**Non destinate alla vendita; le serie precedenti devono essere usate secondo le direttive del programma Play! Pokémon.**
Carte promozionali con logo della Lega Pokémon (antecedenti alle buste premio)	**Vendibili; queste carte promozionali hanno il logo della Lega Pokémon, non quello "Play! Pokémon".**
Carte promozionali con il logo della Lega Pokémon (dalle buste premio in poi)	**Tre anni dalla data di copyright, a partire dal 2025**
Carte promozionali prerelease per lo staff	**Tre anni dalla data di copyright**
Premi per la lega (tabelloni di gioco)	**Due anni dalla data di copyright**

Materiali di marketing	**Non destinati alla vendita; possono essere distribuiti quando il programma Play! Pokémon ne fornisce di nuovi.**
Prodotti promozionali non di lega ispirati al campionato	**Nessuna limitazione; possono essere acquistati e venduti appena disponibili.**

Tutti gli articoli promozionali hanno l'anno di copyright indicato in basso. Questa data serve a determinare se il materiale promozionale è vendibile alla scadenza del periodo di divieto.

Ricorda: come mostra la tabella, alcuni articoli non possono mai essere venduti e il mancato rispetto di tale direttiva può comportare provvedimenti disciplinari come indicato al punto 3.3.

4 Norme per le singole leghe

4.1 Iscrizione alla lega

Le sessioni di Lega Play! Pokémon e i tornei associati devono essere aperti a coloro che soddisfano i requisiti di partecipazione stabiliti da Play! Pokémon, con le seguenti eccezioni:

- A loro discrezione, i gestori di lega possono dare la priorità di iscrizione ai concorrenti che prendono parte regolarmente alle sessioni della lega.
- Se un gestore di lega ritiene che un partecipante possa costituire una minaccia per la sicurezza o il godimento pacifico di un evento da parte di altri, può vietare l'iscrizione del suddetto individuo.

4.1.1 Quota di iscrizione

La partecipazione a una sessione di lega può essere soggetta al pagamento di una quota di iscrizione.

Il team di Play! Pokémon lascia ai gestori di lega la decisione in merito; tuttavia, nella determinazione dell'eventuale quota, del suo ammontare e della sua riscossione, questi dovranno attenersi a tutte le normative locali applicabili.

4.2 Scambi

Le sedi di lega che vantano un alto numero di partecipanti e un alto tasso di fidelizzazione trovano utile applicare una politica per gli scambi tra i membri.

In questo modo, i genitori sono più propensi ad accettare di buon grado che i loro figli interagiscano con altri membri della lega potenzialmente più esperti e smaliziati; questo contribuisce anche a stabilire aspettative chiare per tutti i partecipanti che la lega offre un ambiente imparziale e divertente per tutti.

Queste norme e il modo in cui vengono applicate varia da lega a lega, ma l'elemento in comune è che gli scambi vengono revisionati da un membro dello staff della lega prima che si perfezionino. Play! Pokémon incoraggia i gestori di lega o i capilega a essere presenti durante le sessioni dedicate agli scambi e a coinvolgere i genitori nelle discussioni con i membri più giovani.

5 Giocare nelle leghe

5.1 Sessioni di lega

Le sessioni di Lega Pokémon possono includere qualsiasi attività relativa a Pokémon. Non è obbligatorio includere lotte del GCC, di *Pokémon GO* o dei videogiochi. I gestori di lega e i capilega possono scegliere di organizzare gli eventi della loro lega adattandoli alle preferenze della loro community. Il coordinamento degli incontri, la costruzione dei mazzi e le sessioni dedicate agli scambi sono responsabilità dei partecipanti, ma il capolega può intervenire per aiutarli a trovare un avversario con cui giocare.

Se i presenti richiedono di organizzare un evento in stile torneo (noto anche come "torneo amichevole"), questo potrà essere programmato durante le sessioni di lega su Play! Tools. I tornei amichevoli programmati in questo modo devono essere gestiti tramite il programma gestione tornei (TOM) e quindi caricati una volta terminato l'evento. Ricorda che i partecipanti dovranno comunque essere aggiunti all'elenco della tua lega su Pokemon.it.

Le sessioni di lega non possono essere organizzate in una sede diversa da quella approvata per il tuo Play! Pokémon Store. Per trovare altre attività da stampare per le tue sessioni di lega, clicca qui!

5.2 Ammissibilità delle carte e dei videogiochi Pokémon

Nelle sessioni di lega e nei tornei associati è consentito utilizzare e scambiare unicamente carte originali del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon.

Lo stesso vale per i videogiochi: è consentito utilizzare unicamente software e console regolari e scambiare e giocare con Pokémon ottenuti in modo regolare durante le consuete attività di gioco (incluso il Pokémon Global Link e relative funzionalità dei giochi pubblicati da The Pokémon Company e Nintendo) oppure ricevuti tramite distribuzione pubblica o evento speciale.

Ricorda:

I partecipanti che utilizzano intenzionalmente carte contraffatte o Pokémon ottenuti in modo irregolare perdono il diritto di reclamare i prodotti promozionali guadagnati negli eventi a cui partecipano durante questo periodo.

5.2.1 Carte contraffatte

È severamente proibito usare carte contraffatte. Tuttavia, un partecipante meno esperto potrebbe non essere consapevole che una o più carte tra quelle in suo possesso sono in realtà contraffatte.

I capilega dovrebbero saper distinguere le carte contraffatte da quelle originali, e anche coloro che involontariamente utilizzano carte contraffatte nelle attività della lega dovrebbero essere assistiti e ricevere indicazioni in questo senso.

6 Iniziative del programma Play! Pokémon per i rivenditori

Le leghe possono prendere parte ad alcune iniziative offerte dal programma Play! Pokémon per i rivenditori. Questa sezione illustra le suddette iniziative e le norme di gestione di ciascuna.

Le leghe che hanno i requisiti per organizzare gli eventi elencati qui sotto devono programmare ciascun evento tramite la piattaforma Play! Tools. Ogni evento deve essere gestito utilizzando il programma gestione tornei (TOM). Per completare il torneo, i risultati devono essere caricati su Play! Tools in formato .tdf a seguito dell'evento. Questi eventi non possono essere organizzati presso le sedi di altre leghe.

Le leghe potrebbero richiedere di tenere Sfide e Coppe di lega in una sede più grande compilando un modulo di richiesta sede alternativa. Per saperne di più sui requisiti e le restrizioni per le sedi alternative, leggi questo articolo.

I requisiti per poter partecipare a ciascuna iniziativa sono disponibili sul sito ufficiale Pokémon, nella sezione "Organizza degli eventi".

6.1 Sfida di lega

I tornei di Sfida di lega Pokémon sono pensati per offrire ai principianti eventi di piccola scala a carattere locale. Questi eventi sono utilissimi per farsi le ossa in vista degli eventi di campionato.

6.1.1 Formato del GCC Pokémon per la gestione dei tornei

Formato del GCC	Standard	Modalità TOM	Sfida di lega del GCC
Formato del torneo	Solo alla svizzera	Tipo di gioco	Gioco di Carte Collezionabili
Struttura degli incontri	Partita singola o al meglio di tre	Tipo di evento	Sfida di lega [mese]

6.1.2 Formato di *Pokémon GO* per la gestione dei tornei

Formato di GO	Standard	Modalità TOM	Eventi premier GO
Formato del torneo	Abbinamento alla svizzera più eliminazione diretta	Tipo di gioco	*Pokémon GO*
Struttura degli incontri	Al meglio di tre	Tipo di evento	Sfida/Coppa [mese]

6.1.3 Formato dei videogiochi per la gestione dei tornei

Formato dei videogiochi	Standard	Modalità TOM	Evento premier di videogiochi
Formato del torneo	Abbinamento alla svizzera più eliminazione diretta	Tipo di gioco	Videogiochi *Scarlatto* e *Violetto*
Struttura degli incontri	Partita singola o al meglio di tre	Tipo di evento	Sfida/Coppa di videogiochi [mese]

6.2 Coppa di lega

Le leghe che hanno organizzato e ospitato con successo delle Sfide di lega di recente possono ricevere un invito a organizzare una Coppa di lega ogni tre mesi. Le Coppe di lega sono il gradino successivo negli eventi del campionato Pokémon. Esse offrono ai concorrenti la possibilità di guadagnare una quantità maggiore di Championship Point rispetto alle Sfide di lega, ragion per cui la competizione può essere più dura.

6.2.1 Formato del GCC Pokémon per la gestione dei tornei

Formato del GCC	Standard	Modalità TOM	Coppa di lega del GCC
Formato del torneo	Abbinamento alla svizzera più eliminazione diretta	Tipo di gioco	Gioco di Carte Collezionabili
Struttura degli incontri	Partita singola o al meglio di tre	Tipo di evento	Coppa di lega [trimestre]

6.2.2 Formato di *Pokémon GO* per la gestione dei tornei

Formato di GO	Standard	Modalità TOM	Eventi premier GO
Formato del torneo	Abbinamento alla svizzera più eliminazione diretta	Tipo di gioco	*Pokémon GO*
Struttura degli incontri	Al meglio di tre	Tipo di evento	Sfida/Coppa [trimestre]

6.2.3 Formato dei videogiochi per la gestione dei tornei

Formato dei videogiochi	Standard	Modalità TOM	Evento premier di videogiochi
Formato del torneo	Abbinamento alla svizzera più eliminazione diretta	Tipo di gioco	Videogiochi *Scarlatto* e *Violetto*
Struttura degli incontri	Partita singola o al meglio di tre	Tipo di evento	Sfida/Coppa di videogiochi [trimestre]

6.3 Eventi prerelease

I tornei prerelease del GCC Pokémon offrono ai partecipanti la possibilità di vedere in azione la nuovissima espansione prima della sua pubblicazione ufficiale.

Ricorda:

Gli eventi prerelease funzionano in modo completamente diverso rispetto alle Sfide e alle Coppe di lega. I passaggi indicati qui sotto devono essere completati nella loro interezza ed entro un periodo di tempo specifico. In caso contrario, l'organizzatore non potrà ospitare l'evento prerelease in questione.

6.3.1 Prenotazioni

Il materiale per gli eventi prerelease deve essere prenotato ogni volta che si inoltra la richiesta per partecipare al prossimo evento prerelease. La prenotazione si effettua tramite un apposito modulo da inviare sul portale per i rivenditori. Può essere effettuata una nuova prenotazione, ma andrà a sostituire qualsiasi prenotazione per il prossimo evento prerelease effettuata precedentemente; solo le leghe idonee verranno contattate per completare la prenotazione per l'evento prerelease.

Per impostazione predefinita, Play! Pokémon non accetta richieste di prenotazione in ritardo. Le eccezioni sono possibili (ma non garantite) in caso di fattori attenuanti, a sola discrezione di Play! Pokémon.

6.3.2 Ordini

Una volta effettuata la prenotazione e dopo che questa è stata approvata, gli organizzatori devono inoltrare l'ordine di materiale presso il proprio distributore del GCC Pokémon che partecipa all'iniziativa.

Play! Pokémon comunicherà con il distributore per confermare che venga ordinato solo il quantitativo assegnato a ciascun organizzatore. Prezzi, termini e dettagli di spedizione saranno a sola discrezione del distributore.

L'Appendice A contiene una lista dei distributori aderenti.

Le nuove leghe con i requisiti necessari per gli eventi prerelease avranno un'assegnazione iniziale "fissa", ma le assegnazioni successive possono aumentare in base ai rendiconti degli eventi prerelease precedenti.

6.3.3 Gestione dei tornei

Formato del GCC	Mazzo sigillato o kit Sfida Strategica con estrazione	Modalità TOM	Prerelease o Selezione del GCC

Formato del torneo	Alla svizzera o alla svizzera più eliminazione diretta	Tipo di gioco	Gioco di Carte Collezionabili
Struttura degli incontri	Partita singola o al meglio di tre	Tipo di evento	Evento prerelease [expansion name]

6.3.4 Materiale per gli eventi prerelease

6.3.4.1 Contenuto del set prerelease

Ogni set prerelease contiene:

- Un espositore con 10 kit Sfida Strategica* del GCC Pokémon;
- Un espositore con 36 buste di espansione del GCC Pokémon da usare come premi e come riconoscimento per gli arbitri;

* Ciascun kit Sfida Strategica include:

- Un mazzo da 40 carte pronto per giocare che include un'esclusiva carta promozionale con illustrazione speciale a caso su quattro;
- Quattro buste di espansione del GCC Pokémon;
- Un inserto con i consigli per la costruzione del mazzo.

6.3.4.2 Materiale rimanente e programma vendita anticipata

I set prerelease che avanzano al termine dell'evento originariamente programmato si possono utilizzare per ospitare altri eventi prerelease che possono essere organizzati liberamente durante il periodo utile per gli eventi prerelease. Ciononostante, Play! Pokémon raccomanda di programmare tali eventi il prima possibile per dare l'opportunità ai partecipanti di trovarli.

Gli organizzatori saranno liberi di procedere alla vendita a partire dalla data di pubblicazione dell'espansione. Prima di tale data, questo materiale può essere venduto solo per la partecipazione a un evento prerelease autorizzato.

Le carte promozionali con la stampa "STAFF" che non vengono distribuite agli arbitri o ai membri dello staff possono essere distribuite ad arbitri o ai membri dello staff durante eventi futuri; in alternativa, devono essere distrutte.

Qualsiasi modifica alle date o alle condizioni dell'evento prerelease verrà comunicata alle leghe approvate per e-mail.

Organizzatori in Nord America, America Latina (tranne il Brasile), nell'Area Economica Europea e nei territori del Regno Unito: *gli organizzatori di questi mercati sono idonei al programma vendita anticipata Play! Pokémon, e come tali sono liberi di rivendere il materiale rimanente a partire dal lunedì prima della data di pubblicazione dell'espansione negli Stati Uniti. Se queste regole sono valide per il tuo mercato, verrai avvisato nelle comunicazioni relative alle prenotazioni e in quella di approvazione.*

6.3.5 Premi

Consigliamo di dare a tutti i partecipanti che portano a termine l'evento tre buste di espansione come premio di partecipazione.

È comunque possibile modificare la composizione dei premi a seconda della situazione. Ad esempio, se tu e i tuoi partecipanti preferite un torneo più competitivo, potresti decidere di strutturarlo in quattro round, dove ciascun concorrente ottiene una busta di espansione per aver partecipato e una busta aggiuntiva per ogni vittoria.

I premi si possono strutturare in molti modi diversi, ma ricorda che i tornei prerelease spesso durano pochi round e non sempre è possibile dichiarare un vincitore.

Ricorda:

- *I premi devono essere distribuiti ai partecipanti come consigliato da Play! Pokémon subito dopo la conclusione dell'evento o quando un partecipante ha abbandonato o è stato eliminato e il suo piazzamento è definitivo.*
- *Eventuali premi aggiuntivi oltre alle buste di espansione fornite da Play! Pokémon sono a completa discrezione dell'organizzatore o del negozio ospitante.*
- *È possibile offrire come premio un credito presso il negozio, ma i prodotti della concorrenza non possono essere distribuiti come premi per gli eventi Play! Pokémon.*

7 Provvedimenti disciplinari

In caso di infrazione delle regole, Play! Pokémon si riserva il diritto di prendere provvedimenti disciplinari contro qualsiasi partecipante, professore o sede di lega. I provvedimenti disciplinari vengono determinati in base alla gravità e alla frequenza dell'infrazione. Tali provvedimenti possono includere a titolo esemplificativo: (a) perdita dell'idoneità a tornei prerelease, coppe e sfide, e (b) sospensione dal programma. In quei casi, il partecipante, il professore o la sede di lega riceverà una comunicazione di provvedimento disciplinare.

Il mancato rispetto delle indicazioni fornite nella comunicazione possono comportare penalità ancora più gravi.

8 Riepilogo delle modifiche

Data della versione precedente: 5 dicembre 2024

Data della versione attuale: 24 marzo 2025

1. Guida all'uso		
Sezione	**Pagina n.**	**Modifica**

2. Amministrazione		
Sezione	**Pagina n.**	**Modifica**

3. Materiale per la lega		
Sezione	**Pagina n.**	**Modifica**

4. Norme per le singole leghe		
Sezione	**Pagina n.**	**Modifica**

5. Giocare nelle leghe		
Sezione	**Pagina n.**	**Modifica**

6. Iniziative del programma Play! Pokémon per i rivenditori		
Sezione	**Pagina n.**	**Modifica**
6	**16**	Le leghe potrebbero richiedere di tenere Sfide e Coppe di lega in una sede più grande compilando un modulo di richiesta sede alternativa. Per saperne di più sui requisiti e le restrizioni per le sedi alternative, leggi questo articolo.

7. Provvedimenti disciplinari		
Sezione	**Pagina n.**	**Modifica**

Appendice A

Distributori partecipanti al programma prerelease*

Stati Uniti	
Distributore	Lingue disponibili
ACD	Inglese
Alliance	Inglese
All Sports Mktg.	Inglese
Gold River Distribution	Inglese
GTS Distribution	Inglese
HAMPS Distribution	Inglese
Mad Al Distribution	Inglese
Magazine Exchange Inc.	Inglese
Peachstate Hobby Distribution	Inglese
Southern Hobby	Inglese
Sweet Deal Distribution	Inglese

Canada	
Distributore	Lingue disponibili
Grosnor Distribution	Inglese
Prince Distribution	Inglese
Universal Distribution	Inglese

America Latina	
Distributore	Lingue disponibili
Asmodee (solo Cile)	Spagnolo
Big Bang COPAG (solo Cile)	Spagnolo
Coqui Hobby Distribution	Spagnolo
Devir Americas	Spagnolo
Devir Mexico (solo Messico)	Spagnolo
Devir Chile (solo Cile)	Spagnolo
Gamesmart (solo Messico)	Spagnolo
Devir Americas e Coqui (Trinidad e Tobago)	Solo inglese

Europa	
Distributore	Lingue disponibili
AMIGO	Tedesco
Asmodee Belgium	Inglese, francese
Asmodee France	Francese
Asmodee Nordics	Inglese
Asmodee The Netherlands	Inglese
Asmodee UK	Inglese
Bandai España	Spagnolo
Blackfire Entertainment CZ	Inglese
Carletto AG	Inglese, francese e tedesco
Creative Toys	Inglese
Game Vision	Italiano
Kaissa S/A	Inglese
Rebel Poland	Inglese

Sudafrica	
Distributore	Lingue disponibili
Solarpop	Inglese

Australia e Nuova Zelanda	
Distributore	Lingue disponibili
Banter	Inglese

*Soggetto a cambiamenti.

Appendice B

Risorse linguistiche locali

Servizio clienti

Lingua	Portale del servizio clienti
Inglese	https://support.pokemon.com/hc/en-us
Francese (Français)	https://support.pokemon.com/hc/fr
Tedesco (Deutsch)	https://support.pokemon.com/hc/de
Italiano	https://support.pokemon.com/hc/it
Spagnolo (Español)	https://support.pokemon.com/hc/es
Polacco	https://support.pokemon.com/hc/pl

Informazioni sul programma Play! Pokémon per i rivenditori

Lingua	Portale del servizio clienti
Inglese (UK)	www.pokemon.co.uk/play-store
Inglese (USA)	https://www.pokemon.com/us/play-pokemon/organize/host-playpokemon-events/
Francese (Français)	www.pokemon.fr/play-store
Tedesco (Deutsch)	www.pokemon.de/play-store
Italiano	www.pokemon.it/play-store
Spagnolo (Español)	www.pokemon.es/play-store

Appendice C

Idoneità a Coppe e Sfide per regione

Idoneità a Sfide e Coppe del GCC per regione
Idonee
Argentina
Australia
Austria
Belgio
Bolivia
Brasile
Canada
Cile
Colombia
Costa Rica
Repubblica Ceca
Danimarca
Repubblica Dominicana
Ecuador
El Salvador
Finlandia
Francia
Germania
Grecia
Guatemala
Guernsey

Ungheria
Irlanda
Isola di Man
Italia
Isola di Jersey
Lussemburgo
Malta
Messico
Paesi Bassi
Nuova Zelanda
Nicaragua
Norvegia
Panama
Paraguay
Perù
Polonia
Portogallo
Slovacchia
Sudafrica
Spagna
Svezia
Svizzera
Trinidad e Tobago
Emirati Arabi Uniti
Regno Unito
Stati Uniti
Uruguay

Idoneità a Sfide e Coppe dei videogiochi e di *Pokémon GO* per regione	
Idonee	Non idonee
Argentina	Bolivia
Australia	Repubblica Ceca
Austria	Repubblica Dominicana
Belgio	Ecuador
Brasile	El Salvador
Canada	Guatemala
Cile	Ungheria
Colombia	Malta
Danimarca	Nicaragua
Finlandia	Panama
Francia	Paraguay
Germania	Slovacchia
Grecia	Trinidad e Tobago
Irlanda	Emirati Arabi Uniti
Italia	Uruguay
Lussemburgo	
Messico	
Paesi Bassi	
Nuova Zelanda	
Norvegia	
Perù	
Polonia	
Portogallo	
Sudafrica	

Spagna	
Svezia	
Svizzera	
Regno Unito	
Stati Uniti	

L'idoneità per i videogiochi e Pokémon GO è definita in base alla disponibilità di alcuni servizi aggiuntivi di terze parti. Questo elenco è soggetto a modifiche man mano che vengono aggiunti nuovi Paesi.