# Guida alle regole generali dei tornei Play! Pokémon

**VERSIONE IN LINGUA ITALIANA**

**Ultimo aggiornamento:** 31 marzo 2025

# Indice


1 Requisiti di idoneità ..... 3
1.1 Età minima per partecipare ..... 3
1.2 Requisiti minimi per l'account di *Pokémon GO* ..... 3
2 Costruzione della squadra ..... 3
2.1 Preparazione della squadra ..... 3
2.2 Iscrizione della squadra ..... 6
3 Regole relative all'equipaggiamento ..... 8
3.1 Dispositivi ..... 8
3.2 Oggetti nell'area di gioco ..... 10
3.3 Uso delle cuffie ..... 10
3.4 Prendere appunti ..... 10
4 Tipologie dei tornei di *Pokémon GO* ..... 11
4.1 Doppia eliminazione ..... 11
4.2 Round alla svizzera più eliminazione diretta (Sfide e Coppe di *Pokémon GO*) ..... 12
4.3 Tutti contro tutti ..... 12
5 Gioco ..... 12
5.1 Struttura degli incontri ..... 12
5.2 Inizio della partita ..... 13
5.3 Determinazione dell'esito di una partita ..... 13
5.4 Determinazione dell'esito di un incontro ..... 14
5.5 Verifiche dovute a problemi tecnici ..... 14
6 Violazione delle regole e sanzioni ..... 17
6.1 Introduzione ..... 17
6.2 Tipologie di penalità ..... 17
6.3 Categorie di penalità ..... 20
6.4 Assegnazione di penalità diverse da quelle consigliate ..... 25
6.5 Assegnazione delle penalità ..... 25
6.6 Segnalazione delle penalità ..... 26
6.7 Provvedimenti disciplinari ..... 27
7 Riepilogo delle modifiche ..... 28

# 1 Requisiti di idoneità

## 1.1 Età minima per partecipare

I requisiti di idoneità descritti nella Guida alle regole dei tornei Play! Pokémon si applicano anche ai tornei di *Pokémon GO.* Tuttavia, i concorrenti 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,* ovvero qualsiasi evento di *Pokémon GO* che mette in palio Championship Point.

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 concorrente vive; tali informazioni devono corrispondere a quelle del suo account del Club Allenatori di Pokémon.

## 1.2 Requisiti minimi per l'account di *Pokémon GO*

Per partecipare ai tornei di *Pokémon GO*, i concorrenti 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 concorrente deve scegliere da tre a sei Pokémon per la propria squadra. La squadra, inclusi set di mosse e punti lotta (PL), deve rimanere invariata per tutta la durata del torneo. Per set di mosse si intende l'attacco veloce specifico e uno o due attacchi caricati che un singolo Pokémon ha imparato per la lotta. È un set della gamma di mosse del Pokémon, ovvero tutte le combinazioni di attacchi veloci e attacchi caricati possibili che un Pokémon può imparare in *Pokémon GO*. Poi, il concorrente sceglie tre

fra tutti i suoi Pokémon da mettere in gioco per ogni lotta, con facoltà di cambiare questa combinazione di Pokémon all'inizio di ogni nuova partita.

I Pokémon selezionati per la squadra devono essere indicati assegnando a ciascuno di essi all'interno del gioco una specifica etichetta, o un soprannome condiviso con ciascun Pokémon nella Squadra Lotta. Le etichette e i soprannomi non possono essere riutilizzati per nessun altro Pokémon del concorrente.

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
- Xerneas

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

- Muk con l'attacco veloce *Acido*
- Koffing con l'attacco veloce *Acido*
- Weezing con l'attacco veloce *Acido*
- Chansey con l'attacco caricato *Psicoraggio*
- Staryu con l'attacco veloce *Attacco Rapido*
- Starmie con l'attacco veloce *Attacco Rapido*
- Porygon con l'attacco veloce *Attacco Rapido*
- Pichu con l'attacco veloce *Attacco Rapido*
- Skiddo
- Gogoat
- Mudbray
- Mudsdale

Qualsiasi modifica sull'ammissibilità di un Pokémon sarà comunicata con preavviso attraverso i canali ufficiali. È responsabilità del concorrente assicurarsi che i Pokémon scelti siano tra quelli ammessi prima di ogni torneo. Puoi trovare l'elenco aggiornato con le modifiche più recenti in questa lista dei Pokémon non ammessi. I Pokémon rimossi da quest'ultima sono immediatamente ammessi ai tornei.

#### 2.1.1.1 Nuovi contenuti

A volte vengono aggiunti nuovi Pokémon e/o attacchi al gioco. Tali aggiunte seguono specifiche linee guida di idoneità. I seguenti Pokémon e attacchi saranno ammessi ai tornei a partire dalle ore 00:00 (UTC) del martedì di due settimane dopo la data della loro introduzione:

- Pokémon introdotti per la prima volta in *Pokémon GO*

    - Questa categoria comprende le forme dei Pokémon che soddisfano uno o più dei seguenti requisiti rispetto alle forme esistenti:
        - tipo diverso
        - statistiche di base diverse
        - gamma di mosse diversa
- Pokémon che sono appena diventati idonei per la Lega Mega (in precedenza non erano disponibili per 1.500 PL o meno)
- Pokémon che sono appena diventati disponibili nella loro versione Ombra o purificata
- attacchi aggiunti alla gamma di mosse di un Pokémon

È possibile includere Pokémon o attacchi appena introdotti in *Pokémon GO* solo se le iscrizioni delle squadre si chiudono dopo che i Pokémon o gli attacchi in questione sono diventati ammissibili per i tornei.

Può capitare che un attacco già esistente subisca una modifica o un aggiornamento nel gioco prima o durante un torneo. Nei casi in cui un attacco viene aggiornato ed è già stato appreso da un Pokémon, esso è immediatamente disponibile nella nuova versione a tutti i Pokémon che l'avevano già nella propria gamma di mosse.

Ci sarà un'eccezione alle regole di cui sopra: gli aggiornamenti trimestrali degli attacchi pubblicati da Niantic nei mesi di marzo, giugno, settembre e dicembre saranno ammessi ai tornei immediatamente. Eventuali altre eccezioni a queste regole saranno comunicate con preavviso attraverso i canali ufficiali.

### 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 concorrenti devono attenersi alle regole sul nome utente degli Allenatori e sui nomi delle squadre. Inoltre, il soprannome di ciascun Pokémon della squadra non può essere uguale al nome di un altro Pokémon: per esempio, un Raichu non può essere soprannominato "Pikachu".

A qualsiasi concorrente che vìoli 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.

#### 2.1.2.2 Autenticità della Squadra Lotta

È espressamente vietato intraprendere qualsiasi azione che violi i Termini di Servizio del programma Play! Pokémon o Niantic o utilizzare dispositivi, servizi o programmi esterni per modificare o creare Pokémon nella Squadra Lotta di un concorrente. I concorrenti che risultano in possesso di Pokémon ottenuti con mezzi illeciti potrebbero essere squalificati, indipendentemente dal fatto che il Pokémon appartenga originariamente al concorrente o che sia stato ottenuto con uno scambio.

Qualsiasi membro del programma Play! Pokémon che ritenga di aver scoperto un nuovo metodo di manipolazione illegale della squadra attraverso qualsiasi mezzo, dovrebbe segnalarlo al team di Play! Pokémon tramite il portale del servizio clienti. .

## 2.2 Iscrizione della squadra

Per tutti gli eventi Play! Pokémon, i partecipanti devono iscrivere l'esatta composizione della squadra che intendono utilizzare durante il torneo. I concorrenti devono fornire un elenco e un'anteprima leggibile e dettagliata dei Pokémon che compongono la loro squadra. L'elenco servirà agli organizzatori del torneo e agli arbitri come base per verificare la validità di una squadra, per cui i concorrenti devono assicurarsi dell'accuratezza e precisione del proprio elenco. I concorrenti sono tenuti a iscrivere la propria squadra a un determinato torneo entro la scadenza comunicata.

Se non altrimenti comunicato, l'elenco della squadra deve essere compilato nella stessa lingua che il concorrente ha impostato nell'app di *Pokémon GO*.

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

### 2.2.1 Invio dell'elenco in ritardo

Se un concorrente effettua l'iscrizione in ritardo, la sua ammissione al torneo è a discrezione dell'organizzatore. Se l'iscrizione della squadra avviene dopo la data di scadenza prestabilita, e l'organizzatore ammette il concorrente al torneo, sarà compito del capo arbitro esaminare la validità dell'elenco della squadra e approvarlo. A tale concorrente verrà assegnata una sconfitta per il primo round.

L'invio dell'elenco in ritardo può essere accettato solo se i dettagli degli elenchi delle squadre non sono ancora stati resi pubblici. Al fine di preservare l'integrità del torneo, una volta che l'organizzatore ha pubblicato i contenuti degli elenchi delle squadre, non verrà ammessa nessuna iscrizione aggiuntiva.

### 2.2.2 Contenuto dell'elenco della squadra

Un elenco della squadra completo deve includere il nome del concorrente, la sua data di nascita e il suo ID Giocatore, oltre alle informazioni seguenti 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. Tutti gli attacchi conosciuti dal Pokémon
4. PS
5. Il soprannome di ciascun Pokémon

In molti eventi di grandi dimensioni, l'elenco della squadra deve essere inviato tramite RK9 Labs Team List Creator. In questi casi, il concorrente può compilare l'elenco della squadra nella lingua che preferisce (la traduzione viene automaticamente resa disponibile ai membri dello staff), ma è consigliabile che usi la stessa lingua che ha impostato nell'app di *Pokémon GO,* per ridurre al minimo il rischio di errore. Se gli elenchi delle squadre sono inviati attraverso una piattaforma che non prevede la traduzione automatica, devono essere compilati nella lingua che il concorrente ha impostato nell'app di *Pokémon GO* per facilitare lo staff a effettuare il controllo delle squadre.

I concorrenti 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.

#### 2.2.2.1 Contenuti dell'anteprima della squadra

L'elenco di anteprima della squadra di un concorrente è una versione abbreviata dell'elenco della squadra completo e deve includere le seguenti informazioni:

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

L'elenco di anteprima della squadra è considerato un elemento importante per lo svolgimento dei tornei. Qualora un concorrente non presenti tale elenco all'avversario all'inizio di un round, potrà incorrere in penalità per infrazione procedurale.

L'organizzatore del torneo ha la responsabilità di comunicare ai concorrenti in che modo le anteprime delle squadre saranno condivise con i loro avversari. Ad esempio, se l'organizzatore fornisce le anteprime delle squadre da condividere stampando gli elenchi inviati tramite piatteforme digitali come RK9 Labs, dovrà fornire anche una versione nella lingua locale del luogo in cui si tiene l'evento. Durante i Campionati Internazionali, ai concorrenti dovrà essere fornita anche una versione in inglese degli elenchi.

In alcuni tornei, specialmente negli eventi locali, viene richiesto ai concorrenti di portare copie cartacee degli elenchi delle loro squadre. Tale necessità deve essere comunicata ai concorrenti prima dell'evento, in modo chiaro e con preavviso. In questi casi, sono necessarie due copie dell'elenco in questione:

l'elenco della squadra e l'anteprima della squadra. L'elenco da consegnare all'avversario deve essere fornito nella lingua locale del luogo in cui si tiene l'evento.

### 2.2.3 Controllo della squadra

Le squadre vengono controllate in tutti gli eventi che assegnano Championship Point. L'aspettativa del team di Play! 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. Le squadre dei concorrenti che accederanno alla fase della sfida al top del torneo vanno controllate prima dell'inizio dei round.

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 gli elenchi siano completi e leggibili;
- Che le squadre descritte siano valide per i tornei;
- Che la Squadra Lotta corrisponda all'elenco della squadra inviato;
- Se disponibile, che gli elenchi delle squadre riflettano esattamente quelle utilizzate 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 concorrenti 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 concorrenti sono tenuti a utilizzare i dispositivi forniti in loco. Tra questi vi sono la maggior parte degli eventi di campionato, come i Campionati Regionali e Internazionali.

Non è consentito utilizzare il proprio dispositivo personale per giocare in questi tornei.

Agli eventi con fornitura dei dispositivi si applicano le linee guida seguenti:

- I dispositivi forniti devono essere utilizzati soltanto durante il torneo. L'utilizzo personale di tali dispositivi non è consentito.
- I concorrenti devono essere pronti ad effettuare l'accesso al proprio account personale sul 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 concorrenti 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 concorrenti sono tenuti a utilizzare i propri dispositivi. In questo caso, tale disposizione deve essere comunicata in modo chiaro ai concorrenti con il dovuto anticipo.

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

- È responsabilità dei concorrenti assicurarsi che il proprio dispositivo sia completamente funzionante.
- È responsabilità dei concorrenti mantenere il proprio dispositivo carico per tutta la durata del torneo.
- I concorrenti 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 concorrenti 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 Wi-Fi 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 concorrente abbia un malfunzionamento tecnico o un altro problema durante il gioco.

Agli eventi con fornitura dei dispositivi, i concorrenti sono tenuti a registrare ogni incontro utilizzando la funzionalità di registrazione dello schermo del dispositivo. Ai concorrenti non è consentito accedere alle registrazioni effettuate su un dispositivo fornito, condividerle o modificarle. Tutte le registrazioni dello schermo vengono conservate fino alla fine del torneo; in seguito vengono cancellate su tutti i dispositivi. In eventi senza fornitura dei dispositivi, si raccomanda vivamente ai concorrenti di essere in grado di registrare lo schermo del proprio dispositivo. Senza una registrazione dello schermo, è difficile per un concorrente fornire la prova di un problema tecnico, che potrebbe comportare il rifiuto di una verifica da parte dell'arbitro. Le registrazioni dello schermo devono essere riprodotte solo in presenza di un membro dello staff, indipendentemente dal fatto che sia stato fornito o meno un dispositivo.

## 3.2 Oggetti nell’area di gioco

Ai concorrenti 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 concorrenti hanno effettuato l’accesso sul dispositivo ricevuto.

## 3.3 Uso delle cuffie

Ai concorrenti 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 concorrenti non possono scollegare il dispositivo fornito dal caricatore per collegare le cuffie senza esplicito consenso dell’arbitro. Le cuffie non verranno fornite.

## 3.4 Prendere appunti

Ai concorrenti è consentito prendere appunti durante un incontro, da utilizzare in qualunque momento dell’incontro stesso, compresa l’anteprima delle squadre. 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 concorrenti 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 concorrenti nel corso del torneo.

Gli arbitri sono autorizzati a controllarli e a richiedere spiegazioni se necessario. Poiché un arbitro potrebbe richiedere di controllare gli appunti di un concorrente 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 concorrente non possono contenere informazioni non corrette, volte a confondere lo staff del torneo. I concorrenti 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

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

Questo formato prevede due gironi, uno per i concorrenti imbattuti (girone dei vincitori) e uno per i concorrenti che hanno perso un incontro (girone dei perdenti). I concorrenti 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 concorrente 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 "azzeramento dei gironi", e il gioco continua fino a quando uno dei due concorrenti perde il suo secondo incontro del torneo. Il concorrente che ha perso un solo incontro vince il torneo.

### 4.1.1 Fasi dei tornei

Gli eventi di *Pokémon GO* con un alto numero di concorrenti possono iniziare con una fase a gruppi. In questo caso, il numero totale dei partecipanti viene suddiviso in diversi gruppi e i concorrenti di uno stesso gruppo si scontrano tra di loro. I due migliori concorrenti 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 concorrenti | Numero di gruppi | Numero di concorrenti alle finali |
|---|---|---|
| **Da 1 a 32** | 1 | *Non inclusi nelle finali* |
| **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, e con la formale approvazione da parte di TPCi prima di un torneo, i gironi possono essere sorteggiati indicando delle teste di serie.

La determinazione di tale sorteggio deve sempre avvenire in base a dati quantitativi sulle prestazioni e non a criteri soggettivi. L'attuale metodo di sorteggio con teste di serie dei gironi si serve dei risultati conseguiti dai concorrenti nelle stagioni del campionato di *Pokémon GO* 2024 e 2025.

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

Le Sfide e le Coppe di lega 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 concorrenti nel torneo, a partire dai Campionati Regionali in su.

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

# 5 Gioco

## 5.1 Struttura degli incontri

Una volta arrivato alla postazione assegnatagli, il concorrente deve svolgere una serie di azioni volte alla preparazione dell'incontro, come effettuare l'accesso al dispositivo mobile, aprire l'app di *Pokémon GO* e determinare quale metodo usare per iniziare la partita.

Prima di scambiarsi le anteprime delle squadre i concorrenti devono ricontrollare con attenzione il loro elenco per garantirne la correttezza. Se i concorrenti riscontrano dei problemi con le anteprime delle squadre devono chiamare un arbitro immediatamente.

Quando entrambi i concorrenti sono presenti alle loro postazioni, hanno finito la fase di preparazione e ricevuto la richiesta di sfida, si scambiano gli elenchi, iniziando la fase dedicata all'anteprima delle squadre. Nonostante i concorrenti possano consultare l'elenco della squadra avversaria in qualsiasi momento durante la lotta, all'inizio dell'incontro e tra due sfide, il tempo massimo consentito per l'anteprima delle squadre è di due minuti. Se un concorrente non capisce l'elenco della squadra avversaria, deve chiamare immediatamente un arbitro.

Le sfide di *Pokémon GO* hanno una durata massima di 270 secondi (quattro minuti e 30 secondi).

Tra due sfide dell'incontro, e se lo desiderano, i concorrenti possono selezionare tre nuovi Pokémon con cui lottare. Il lasso di tempo tra due sfide non deve superare i due minuti. Se tra due sfide si presentano dei problemi tecnici, sarà necessario chiamare un arbitro.

Una volta terminato l'incontro i concorrenti devono subito rendicontarne il punteggio. Per farlo, negli eventi che usano Challonge sarà necessario chiamare un arbitro. Per gli eventi che prevedono l'utilizzo di TOM, invece, bisognerà compilare accuratamente il foglio risultati e consegnarlo al segnapunti.

## 5.2 Inizio della partita

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

- Un concorrente può scansionare il codice di sfida QR dell'avversario. Questa funzionalità è disponibile nella sezione "Lotta nei dintorni" del menu Lotta.
- I concorrenti 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

Generalmente, una partita si conclude quando un concorrente mette KO l'ultimo Pokémon del suo avversario. A volte, una partita si conclude perché ha raggiunto il tempo massimo consentito da *Pokémon GO* (quattro minuti). Una grafica all'interno del gioco indicherà ai concorrenti lo scadere del tempo.

Una partita può anche concludersi se uno dei due concorrenti abbandona la lotta. In quel caso, verrà seguita la procedura di ritiro descritta al punto 5.3.1.

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

Se il diario indica un pareggio, la partita verrà considerata nulla e ne deve essere giocata un'altra.

### 5.3.1 Ritiro

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

Ai concorrenti 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, il lancio di una moneta) o qualunque altro metodo.

## 5.4 Determinazione dell'esito di un incontro

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

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

Agli eventi dei tornei a doppia eliminazione sarà necessario chiamare un arbitro per rendicontare i risultati dell'incontro. Mentre per gli eventi del formato alla svizzera più eliminazione diretta, si dovrà completare un foglio risultati. 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.

## 5.5 Verifiche dovute a problemi tecnici

In alcune circostanze, può verificarsi un problema tecnico durante il gioco che svantaggia un concorrente senza che questi ne sia responsabile. I concorrenti che riscontrano tali problemi devono avviare una verifica da parte di un arbitro affinché venga presa in considerazione una rivincita. I concorrenti non possono determinare tra loro i risultati di una verifica; tutte le decisioni in materia di verifica devono essere presiedute da un arbitro.

Una volta avviata la verifica, la registrazione del gioco viene esaminata da un arbitro che identificherà il problema e ne determinerà l'impatto sull'esito della partita. Senza una registrazione a schermo intero della totalità della lotta, 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 concorrenti 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 concorrenti il problema identificato e il vantaggio o svantaggio che ne è risultato. I concorrenti non possono rifiutare di attenersi alla decisione presa in seguito a una verifica. È possibile fare ricorso contro una verifica al capo arbitro; tuttavia, la sua decisione sulla revisione è definitiva.

### 5.5.2 Rendicontazione delle verifiche

Il team di Play! 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.

Il registro delle verifiche del torneo deve includere le seguenti informazioni:

- ID Torneo autorizzato (se applicabile);
- Link a Challonge (se applicabile);
- ID Giocatore e nomi dei relativi concorrenti;
- 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 concorrenti coinvolti;
- La registrazione dell'incontro in questione (come file o link se disponibile);
- Esito della verifica.

Il registro delle verifiche del torneo contiene i dettagli di tutte le verifiche richieste durante un torneo.

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

| ID Torneo | Round di assegnazione | ID Giocatore dell'arbitro | ID Giocatore del richiedente | Nome Allenatore del richiedente | ID Giocatore dell'avversario | Nome Allenatore dell'avversario | Descrizione del problema | Esito della verifica | Arb d'ap (se ca |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| *XX-XX-XXXXXX* | *1* | *XXXXXX* | *XXXXXX* | *XXXXXX* | *XXXXXX* | *XXXXXX* | *XXXXXXX* | *XXXXXX* | *XXX* |

A ogni verifica richiesta deve corrispondere una riga.

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 concorrenti 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 concorrente 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 concorrente 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 concorrente 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 concorrente 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 concorrente vede la schermata della lotta durante una partita annullata** | Un concorrente 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 concorrente. |
| **Grafica errata (problemi gravi)** | Alcune immagini non vengono visualizzate correttamente durante la lotta. Di conseguenza, a un concorrente 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 concorrente 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. |

Oltre a quelli descritti, potrebbero manifestarsi altri problemi ed è a discrezione dell'arbitro che ne effettua la verifica di determinarne l'impatto sul risultato di una partita.

# 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 concorrenti compiono azioni non conformi alle regole dei tornei o alle norme di condotta. In caso di mancata osservanza di una di queste regole, il concorrente 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 concorrente.

I concorrenti 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 concorrente che ha commesso una violazione delle regole.

### 6.2.2 Ammonizione (Am)

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

**Ricorda:** La decisione finale sulla penalità da assegnare a un concorrente e sul momento in cui questa verrà assegnata spetta 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 concorrente che riceve la penalità. Se una penalità viene assegnata alla fine di una sfida e prima della registrazione del risultato dell'incontro o dell'inizio di una nuova sfida, tale penalità deve essere applicata all'ultima sfida effettuata.

In casi estremi in cui ci siano stati errori significativi da parte di entrambi i concorrenti, 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 concorrente.

#### 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 concorrente che riceve la penalità.

In casi estremi in cui ci siano stati errori significativi da parte di entrambi i concorrenti, 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 concorrente.

### 6.2.4 Sconfitta (Sc)

#### 6.2.4.1 Definizione

La penalità sconfitta può essere utilizzata quando un concorrente 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 concorrente 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, l'incontro viene registrato come perso per il concorrente che riceve la penalità. Se una penalità viene assegnata alla fine di un incontro e prima della registrazione del risultato, tale penalità deve essere applicata all'ultimo incontro effettuato.

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

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

I concorrenti 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 concorrente 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 concorrente 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 concorrente che riceve una squalifica sarà anche assegnata la penalità partita persa per tutte le partite del suo ultimo incontro a eliminazione diretta.

Se un concorrente 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 concorrente viene squalificato durante i round alla svizzera in un incontro ancora in corso, a quel concorrente 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.

### 6.2.6 Penalità concomitanti

Nei casi in cui entrambi i concorrenti abbiano penalità che risultano nell'assenza di un vincitore quando il gioco lo richiede, dovrebbe verificarsi la seguente procedura:

1) Per determinare un vincitore, i due concorrenti possono affrontarsi in una partita singola di spareggio, a discrezione del capo arbitro e solo se mancano almeno 10 minuti all'inizio del round successivo.

2) Se non è possibile fare una partita di spareggio, il concorrete con il piazzamento migliore sarà dichiarato vincitore dell'incontro.

In entrambe le circostanze, al vincitore verrà assegnata una penalità sconfitta all'incontro successivo.

## 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

| | | |
|---|---|---|
| Minori: avvertimento | Maggiori: avviso | Gravi: partita persa |

Gli errori procedurali hanno un impatto sullo svolgimento regolare e ininterrotto del torneo, non solo per il concorrente o i concorrenti 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 concorrente entra per sbaglio in aree riservate allo staff.
- Il concorrente 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 forti ritardi nella tempistica del torneo o, mentre vengono corretti, possono causare inconvenienti ai concorrenti delle aree circostanti.

Ecco alcuni esempi:

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

| Minori: avviso | Maggiori: sconfitta | Gravi: 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 ristretto gruppo di partecipanti.

Ecco alcuni esempi:

- Il concorrente usa un linguaggio offensivo perché è infastidito o durante una conversazione con un amico.
- Il concorrente disturba un incontro in corso.
- Il concorrente 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 concorrente cerca di alterare l'esito di un incontro distraendo o intimidendo l'avversario.
- Violazioni involontarie delle Norme sull'inclusività del programma Play! Pokémon che provocano comunque disagio ad altri.
- Il concorrente si rifiuta di rispettare le regole del torneo, come ad esempio firmare un foglio risultati.

c. La condotta antisportiva grave **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 delle Norme sull'inclusività 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 concorrenti.
- Determinare il risultato di un incontro con metodi casuali o altri metodi non ammessi.

#### 6.3.1.3 A.3. Barare

| | | |
|---|---|---|
| | | Gravi: squalifica |

Negli eventi Play! Pokémon non c'è spazio per i concorrenti che barano per guadagnare un vantaggio sugli avversari. Pertanto, qualsiasi azione commessa intenzionalmente allo scopo 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

| | | |
|---|---|---|
| Minori: avviso | | Gravi: partita persa |

Gli errori nelle meccaniche di gioco sono infrazioni commesse nel corso della partita. Queste infrazioni sono quasi sempre causate da un concorrente 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

| | | |
|---|---|---|
| Minori: avviso | Maggiori: partita persa | Gravi: squalifica |

Le infrazioni nella validità della squadra includono tutti i problemi relativi alla squadra di un concorrente. Tali problemi sono generalmente causati da una discrepanza tra i Pokémon nella squadra e quelli riportati nei relativi elenchi.

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 concorrente potrà aggiungerlo alla sua squadra. Se il concorrente 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 concorrente deve informare ogni avversario che quel Pokémon non sarà utilizzato durante l'anteprima delle squadre. Se il concorrente 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 Lotta e quelli riportati nell'elenco della squadra, che *non* danno al concorrente 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.
    - 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 Lotta e quelli riportati nell'elenco della squadra, che *danno* al concorrente un potenziale vantaggio.

Se un concorrente 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 concorrente 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.
    - 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 concorrente non contiene abbastanza Pokémon per proseguire nel torneo.

Ecco alcuni esempi:

- Un concorrente 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 di Play! 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 programma Play! Pokémon prevede 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 concorrenti 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 concorrente 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 concorrente 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 concorrenti 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 concorrenti 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 concorrenti. 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 concorrente non sono ammesse;
- La descrizione di come la penalità assegnata influenzerà il torneo del concorrente;
- La comunicazione del diritto ad appellarsi al capo arbitro se il concorrente 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 concorrenti 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 concorrenti 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 di Play! Pokémon tiene traccia di tutte le penalità commesse da ciascun concorrente 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 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 concorrente | Categoria | Gravità | Penalità | Note |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| *XX-XX-XXXXXX* | *1* | *XXXXXX* | *XXXXXX* | *A* | *Minore* | *Avviso* | |

A ogni penalità assegnata deve corrispondere una nuova riga.

Una volta che il documento è completato, deve essere allegato e inviato tramite lo strumento di segnalazione del servizio clienti Play! Pokémon. Seleziona "Registro delle penalità" dal menu a tendina. L'oggetto della tua segnalazione 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 di Play! 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 di Play! Pokémon può decidere di prendere un provvedimento disciplinare nei confronti di quel concorrente, arrivando finanche alla sospensione dal programma. In questi casi, i concorrenti verranno avvertiti e i loro nomi e ID Giocatore verranno comunicati agli organizzatori.

I concorrenti sospesi non possono partecipare a nessun evento Play! Pokémon, né in veste di spettatori, concorrenti o arbitri, né in quelle di organizzatori o in alcun altro ruolo. Se un concorrente sospeso tenta di disturbare un evento provando a parteciparvi e rifiutandosi di abbandonare l'area di gioco, il fatto deve essere comunicato al team di Play! Pokémon. In tale evenienza la sospensione in corso potrebbe essere estesa.

# 7 Riepilogo delle modifiche

**Data della versione precedente:** 15 ottobre 2024

**Data della versione attuale:** 31 marzo 2025

| 1 Requisiti di idoneità | | |
|---|---|---|
| **Sezione** | **Pagina n.** | **Modifica** |
| 1.1 | 3 | Età di idoneità; aggiornamento relativo a concorrenti che non soddisfano i requisiti del regolamento generale sulla protezione dei dati (RGPD). |
| 1.2 | 3 | Modifica al nome della sezione |

| 2 Costruzione della squadra | | |
|---|---|---|
| **Sezione** | **Pagina n.** | **Modifica** |
| 2.1 | 3 | Aggiunte definizioni per set di mosse e gamma di mosse; aggiunto chiarimento relativo a etichette e soprannomi |
| 2.1.1 | 4 | Aggiunti Mudbray e Mudsdale alla lista di Pokémon non ammessi |
| 2.1.1.1 | 4 | Aggiunta una nuova sezione relativa a nuovi contenuti per chiarezza e aggiornamenti sull'idoneità; aggiunte inoltre eccezioni ai requisiti di idoneità |
| 2.1.2.2 | 6 | Aggiunta una nuova sezione sull'autenticità della Squadra Lotta |
| 2.2 | 6 | Chiarimento sul fatto che l'elenco delle squadre serva come base per verificare per le discrepanze |

| 3 Regole relative all'equipaggiamento | | |
|---|---|---|
| **Sezione** | **Pagina n.** | **Modifica** |
| 3.1.1 | 8 | Cambiato "maggiore" in "campionato" |
| 3.1.3 | 9 | Chiarimento sulla verifica delle registrazioni dello schermo |

| 4 Tipologie dei tornei | | |
|---|---|---|
| **Sezione** | **Pagina n.** | **Modifica** |
| | | |

| 5 Gioco | | |
|---|---|---|
| **Sezione** | **Pagina n.** | **Modifica** |

| | | |
|---|---|---|
| 5.5 | 15 | Chiarimento sulle verifiche: queste devono essere avviate con un giudice, i concorrenti non ne possono determinare le decisioni |
| 5.5.1 | 15 | Chiarimento sulle verifiche: i concorrenti non possono rifiutare una decisione |

| 6 Violazione delle regole e sanzioni | | |
|---|---|---|
| **Sezione** | **Pagina n.** | **Modifica** |
| | | |