

Guida alle regole dei tornei Play! Pokémon

VERSIONE IN LINGUA ITALIANA

Ultimo aggiornamento: 24 marzo, 2025

Indice

1	Guida all'uso.....	3
1.1	Documentazione aggiuntiva	3
1.2	Sezioni consigliate e destinatari.....	3
2	Principi fondamentali di partecipazione	4
2.1	Introduzione.....	4
2.2	ID Giocatore	4
2.3	Chi può partecipare.....	4
2.4	Responsabilità	6
2.5	Definizione dei ruoli e delle responsabilità.....	7
2.6	Pubblicazione di informazioni sull'evento	11
3	Normative dei tornei.....	11
3.1	Introduzione.....	11
3.2	Programmazione degli eventi	12
3.3	Iscrizione ai tornei.....	13
3.4	Correttezza nei tornei	13
3.5	Comunicazione dell'esito del torneo	15
3.6	Streaming degli incontri.....	15
3.7	Premi	17
4	Gestione dei tornei e altri dettagli.....	18
4.1	Introduzione.....	18
4.2	Categorie d'età.....	18
4.3	Requisiti dei concorrenti	19
4.4	Statistiche di gioco e classifica	20
4.5	Ritiro e parità deliberata.....	22
4.6	Tipologie dei tornei Play! Pokémon	23
4.7	Abbinamenti.....	30
4.8	Ritiro dal torneo.....	31
5	Regole dei tornei del Gioco di Carte Collezionabili.....	32
5.1	Introduzione.....	32
5.2	Ammissibilità delle carte.....	32
5.3	Ammissibilità dei mazzi.....	35

5.4	Torneo con formato costruito.....	35
5.5	Torneo con formato limitato	39
5.6	Gestione dell'area di gioco.....	41
5.7	Ordine delle carte casuale e regole per mischiare le carte	44
5.8	Torneo	44
6	Regole dei tornei di altri prodotti	50
7	Violazione delle regole e sanzioni	50
7.1	Introduzione.....	50
7.2	Tipologie di sanzioni.....	51
7.3	Infrazioni base.....	54
7.4	Assegnazione di penalità diverse da quelle consigliate	63
7.5	Assegnazione delle penalità.....	65
7.6	Segnalazione delle penalità	66
7.7	Provvedimenti disciplinari.....	67
8	Riepilogo delle modifiche.....	68

1 Guida all'uso

La presente **Guida alle regole generali dei tornei Play! Pokémon** è stata redatta allo scopo di fornire una panoramica globale e approfondita delle regole e normative degli eventi Play! Pokémon.

L'ingresso e la partecipazione a un evento Play! Pokémon comporta l'accettazione delle regole qui contenute. In caso contrario si potrebbe incorrere in sanzioni fino alla squalifica dai tornei o all'allontanamento dall'area dell'evento.

1.1 Documentazione aggiuntiva

È consigliabile leggere questa guida insieme alle Norme di condotta Play! Pokémon, i termini di utilizzo, le Norme sull'inclusività, le Norme sull'accessibilità e ogni linea guida appropriata alla tipologia di torneo a cui si sta prendendo parte (videogiochi, GO, UNITE, ecc.).

1.2 Sezioni consigliate e destinatari

Destinatari	Sezioni consigliate	Pagina
Professori Pokémon: <i>Arbitri</i>	Leggere attentamente l'intera guida.	–
Professori Pokémon: <i>Organizzatori e amministratori dei tornei</i>	2. Principi fondamentali di partecipazione 3. Normative dei tornei 4. Gestione dei tornei e altri dettagli 7. Violazione delle regole e sanzioni	4 11 17 47
Concorrenti	2. Principi fondamentali di partecipazione 3. Normative dei tornei 5. Regole dei tornei del Gioco di Carte Collezionabili <i>oppure</i> 6. Regole dei tornei di videogiochi 7. Violazione delle regole e sanzioni	4 11 28 43 47
Genitori dei concorrenti	2. Principi fondamentali di partecipazione 3. Normative dei tornei 7. Violazione delle regole e sanzioni	4 11 47
Spettatori e astanti in generale	2. Principi fondamentali di partecipazione	4

2 Principi fondamentali di partecipazione

2.1 Introduzione

Tutti i partecipanti agli eventi Play! Pokémon, che siano concorrenti, astanti o professori, devono familiarizzarsi con le informazioni contenute in questa sezione, in particolar modo per quanto attiene ai seguenti argomenti:

- Chi può partecipare?
- Comportamenti e oggetti non consentiti agli eventi Play! Pokémon
- Ruoli, responsabilità e aspettative degli astanti

2.2 ID Giocatore

Coloro che desiderano partecipare a un torneo Play! Pokémon devono avere un proprio ID Giocatore. Creare un ID Giocatore unico e personale è facile e veloce utilizzando un account del Club Allenatori di Pokémon sul sito ufficiale Pokémon. Per ulteriori informazioni, [clicca qui!](#)

L'organizzatore del torneo ha la facoltà di assegnarne uno ai concorrenti che ne siano sprovvisti. In questo caso, quando il concorrente accederà al proprio account del Club Allenatori di Pokémon dovrà collegarlo all'ID Giocatore ricevuto, tramite il quale potrà tenere traccia della propria partecipazione ai tornei, oltre a ricevere i relativi premi e vantaggi.

Ogni concorrente deve utilizzare un unico ID Giocatore. Registrare intenzionalmente più di un ID Giocatore costituisce una violazione dei termini di utilizzo del sito ufficiale Pokémon, ed eventuali ID multipli potrebbero essere eliminati o uniti in un unico account senza preavviso.

2.3 Chi può partecipare

La partecipazione ai tornei Play! Pokémon è aperta a chiunque abbia un ID Giocatore, con le seguenti eccezioni.

2.3.1 Tutti i tornei Play! Pokémon

- Coloro che hanno una sospensione attiva dagli eventi Play! Pokémon a proprio carico, assegnata dal team di Play! Pokémon.
- I membri dello staff del torneo, compresi organizzatore, arbitri e segnapunti.
 - Se il torneo si tiene presso un rivenditore, il proprietario del negozio non può partecipare.

2.3.2 Eventi di campionato

Le seguenti categorie non sono ammesse a partecipare ai tornei Play! Pokémon nei quali è possibile guadagnare Championship Point.

- Le categorie elencate nella sezione 2.3.1.
- I concorrenti di età inferiore a sei anni.
- I dipendenti di The Pokémon Company e di tutte le relative società attualmente controllate (incluse ma non limitate a): The Pokémon Company International, The Pokémon Company International Ireland, Pokémon Korea, Pokémon Singapore e Pokémon Shanghai.
 - Tra questi vi sono anche gli ex dipendenti delle aziende succitate, fino a 60 giorni dal loro ultimo giorno di impiego.
- I dipendenti di GAME FREAK inc. o Creatures Inc.
 - Tra questi vi sono anche gli ex dipendenti di GAME FREAK inc. o Creatures Inc., fino a 60 giorni dal loro ultimo giorno di impiego.
- I familiari dei dipendenti di The Pokémon Company e delle relative società controllate: The Pokémon Company International, The Pokémon Company International Ireland, Pokémon Korea, Pokémon Singapore e Pokémon Shanghai.
- I committenti delle aziende succitate impegnati nel dare sostegno e attuazione ai programmi Play! Pokémon o il cui ruolo fornisce loro accesso in anteprima a prodotti supportati dai programmi Play! Pokémon.
- I dipendenti di aziende responsabili delle attività e del coordinamento del programma Play! Pokémon nel proprio paese.

2.3.2.1 Eventi di campionato dei videogiochi

- Le categorie elencate nella sezione 2.3.1.
- I dipendenti di Nintendo.
 - Tra questi vi sono anche gli ex dipendenti di Nintendo, fino a 60 giorni dal loro ultimo giorno di impiego.
- I membri del programma selezionati per recensire dei videogiochi Pokémon prima della data di pubblicazione ufficiale negli Stati Uniti. Per tali membri il divieto è limitato ai tornei Play! Pokémon di videogiochi per un periodo di 60 giorni successivi alla data di pubblicazione ufficiale dei suddetti videogiochi negli Stati Uniti.
 - Anche dopo questa data, non è consentito l'uso di videogiochi ottenuti prima della data di pubblicazione ufficiale negli Stati Uniti.

2.3.2.2 Eventi di campionato di *Pokémon GO*

- Le categorie elencate nella sezione 2.3.1.
- Gli attuali dipendenti di Niantic.
 - Tra questi vi sono anche gli ex dipendenti di Niantic, fino a 60 giorni dal loro ultimo giorno di impiego.

2.3.2.3 Eventi di campionato di *Pokémon Unite*

- Le categorie elencate nella sezione 2.3.1.

- I dipendenti di TiMi Studio Group.
 - Tra questi vi sono anche gli ex dipendenti di TiMi Studio Group, fino a 60 giorni dal loro ultimo giorno di impiego.

2.4 Responsabilità

Gli astanti agli eventi Play! Pokémon sono tenuti a capire e accettare le regole relative al loro ruolo delineate in questo documento e in tutti gli altri documenti collegati.

Gli spettatori sono tenuti a:

- Soddisfare i requisiti di iscrizione e/o accesso all'evento, compreso l'acquisto di un pass o tesserino, ove necessario.
- Non essere sotto l'influenza di alcol e/o altre sostanze psicotrope.
- Evitare linguaggio inappropriato e/o argomenti provocatori.
- Mantenere un livello socialmente accettabile di igiene personale.
- Seguire le direttive dello staff del torneo.
- Essere rispettosi e cortesi verso gli altri.

In caso di violazione, l'organizzatore deciderà se la persona che ha violato tali norme possa rimanere o meno presso la sede dell'evento.

Per ulteriori informazioni sulle aspettative di comportamento agli eventi Play! Pokémon, consulta le relative norme di condotta.

2.4.1 Divieti

Durante gli eventi Play! Pokémon è necessario preservare un clima accogliente e tranquillo per tutti i partecipanti. A questo scopo, Play! Pokémon ha istituito i seguenti divieti:

- Vendita o consumo di bevande alcoliche e/o sostanze psicotrope.
- Scommettere sui risultati delle sfide, su parti di una sfida, sugli incontri o sul numero di incontri.
- Offrire compensi di qualunque tipo con l'intento di alterare i risultati delle sfide, di parti di una sfida, di un incontro o del numero di incontri; corruzione.

È inoltre vietato introdurre i seguenti oggetti agli eventi Play! Pokémon:

- Armi da fuoco, comprese quelle giocattolo che potrebbero essere facilmente confuse con armi vere.
- Indossare abbigliamento che violi le Norme di condotta di Play! Pokémon o le Norme sull'inclusività, o che in ogni caso non si concili con l'ambiente dei tornei Play! Pokémon.
 - Qualora un membro dello staff dovesse richiedere un cambio d'abito, l'astante ha il dovere di indossare un abbigliamento più adeguato prima di ritornare nella struttura. Plurime infrazioni o la mancata adesione alle richieste dello staff potrebbero comportare l'allontanamento dalla struttura.

- Indossare abbigliamento che possa generare confusione sulla posizione dell'astante (per esempio indossando la divisa o la maglietta da arbitro mentre non si sta lavorando come membro dello staff).

Chiunque sia sorpreso a infrangere le suddette regole sarà allontanato dal luogo di svolgimento del torneo e il team di Play! Pokémon deve essere informato a riguardo.

2.4.1.1 Durante il torneo

I concorrenti impegnati nel torneo devono astenersi anche dai seguenti comportamenti durante gli incontri in corso, a meno che non siano stati espressamente autorizzati dallo staff dell'evento:

- Ricevere informazioni da fonti esterne sul proprio o su altri incontri.
- Rispondere a una telefonata o usare un telefono cellulare.
- Indossare cuffie/auricolari se non per partecipare ad un torneo di videogiochi Pokémon (*Pokémon GO*, *Pokémon UNITE* o videogiochi) e solo se le cuffie/auricolari sono visibilmente collegate alla propria console di gioco. L'uso di cuffie con microfono incorporato è consentito solo nei tornei di *Pokémon UNITE*.

È inoltre vietata l'introduzione dei seguenti oggetti nell'area di gioco:

- Cibo e bevande.
- Appunti presi in precedenza e/o materiali di supporto (fisici o digitali).
 - I segnalini dei turni non sono considerati materiale di supporto e possono essere usati durante il torneo. Tuttavia, i concorrenti sono responsabili dell'uso del segnalino e ogni infrazione provocata da un utilizzo improprio di questo potrebbe comportare l'applicazione della penalità corrispondente.

2.5 Definizione dei ruoli e delle responsabilità

2.5.1 Concorrenti

Il concorrente è un individuo che partecipa attivamente a un torneo Play! Pokémon. I concorrenti che abbandonano il torneo o vengono eliminati diventano spettatori.

2.5.1.1 Responsabilità dei concorrenti

Tutti i concorrenti devono:

- Presentarsi in orario agli incontri.
- Controllare i propri risultati e le classifiche al momento della pubblicazione degli abbinamenti all'inizio di ciascun round e riportare immediatamente eventuali discrepanze allo staff deputato dell'evento.

I concorrenti dovranno anche avere con sé:

- Un ID Giocatore valido.

- Un mazzo o una squadra che rispetti le limitazioni di formato per quel torneo.
- Un elenco leggibile e ordinato delle carte contenute nel proprio mazzo o dei Pokémon nella propria squadra.
- L'occorrenza necessario per giocare e tenere traccia delle informazioni di gioco tra cui, a titolo esemplificativo:
 - Segnalini danno;
 - Segnalini delle condizioni speciali;
 - Monete o dadi;
 - Console di gioco funzionante;
 - Scheda o copia digitale originale di gioco funzionante;
 - Il proprio dispositivo (per i tornei delle app su dispositivi mobili ove tale dispositivo non venga fornito dall'organizzatore), oppure qualsiasi dispositivo personale necessario per l'autenticazione e l'accesso su un dispositivo fornito dall'organizzatore.

2.5.2 Spettatori

Lo spettatore è un individuo presente a un evento Play! Pokémon ma non partecipa attivamente al torneo. In questa categoria sono inclusi i genitori, gli accompagnatori e i concorrenti che hanno abbandonato il torneo.

2.5.2.1 Responsabilità degli spettatori

Gli spettatori sono tenuti a:

- Assistere agli incontri senza interferire in alcun modo.
- Restare a una certa distanza dagli incontri in corso per evitare di distrarre i concorrenti.
- Astenersi dal fare commenti sugli incontri in corso che possano essere uditi dal tavolo di gioco.

Qualora uno spettatore sia responsabile di un concorrente impegnato nel torneo e metta in atto comportamenti di disturbo, il concorrente di cui è responsabile potrebbe incorrere in penalità.

Se dovesse essere necessario allontanare uno spettatore dall'evento, sarà squalificato anche il concorrente di cui è responsabile.

2.5.3 Organizzatore

L'organizzatore di un torneo è il professore che lo ha originariamente programmato sul sito ufficiale Pokémon. Il suo compito è assicurare lo svolgimento del torneo secondo le regole e procedure Play! Pokémon.

2.5.3.1 Responsabilità dell'organizzatore

L'organizzatore è responsabile di tutti gli aspetti che riguardano la programmazione e lo svolgimento del torneo, tra cui assicurare una sede idonea, ottenere e distribuire i premi, riportare i risultati e fornire il personale per l'evento.

L'organizzatore del torneo deve altresì comunicare per tempo ai concorrenti le seguenti informazioni:

- Tipo di torneo (alla svizzera, alla svizzera più sfida al top a eliminazione diretta, ecc.)
- Formato del torneo (standard, esteso, ecc.)
- Numero di round
- Numero di minuti per ciascun round
- Formato dell'incontro (partita secca o al meglio di tre lotte)
- Orario di inizio del torneo e qualsiasi ritardo che possa impattarlo
- Sfida al top, se applicabile
- Staff del torneo, particolarmente il/i capo/i arbitro/i
- Eventuali pause durante il torneo.

Il tipo e formato del torneo vanno annunciati con largo anticipo, così che i concorrenti possano prepararsi per l'evento prima dell'arrivo.

Il numero di round, la durata in minuti di ciascun round, la sfida al top, lo staff del torneo e le pause devono essere annunciati prima dell'inizio del primo round.

2.5.4 Arbitro

Gli arbitri devono prendere decisioni di gioco imparziali e aiutare l'organizzatore e il capo arbitro a gestire un torneo in modo divertente, veloce e imparziale. Play! Pokémon sostiene le decisioni dei propri arbitri, sempre che siano prese in maniera imparziale ed emesse nell'interesse dello spirito del gioco.

2.5.4.1 Responsabilità degli arbitri

Gli arbitri sono tenuti a:

- Essere imparziali.
- Dove possibile, evitare di arbitrare incontri in cui possono manifestarsi potenziali conflitti di interessi, come nel caso di incontri che coinvolgono famigliari, amici stretti, compagni di squadra o soci in affari.
- Incoraggiare la correttezza e dare il buon esempio.

2.5.4.2 Responsabilità del capo arbitro

In aggiunta alle responsabilità di un arbitro, al capo arbitro spetta l'ultima parola sulle decisioni degli altri arbitri e sull'interpretazione delle regole per un torneo; ha anche la responsabilità di assicurarsi che tutti i concorrenti seguano le regole definite in questo documento.

Il capo arbitro è tenuto a:

- Assicurarsi che gli arbitri rimangano attivi e concentrati.
- Completare e inviare il sommario penalità del torneo.
- Completare e inviare il rapporto di squalifica ogni volta che questa sanzione viene applicata, tranne nei casi di mancata presentazione.

2.5.5 Segnapunti

Il segnapunti è un membro dello staff, responsabile della registrazione accurata dei risultati delle partite e della generazione degli abbinamenti nel corso del torneo, per conto dell'organizzatore. Il ruolo del segnapunti può essere ricoperto solo da un professore, un arbitro, l'organizzatore o un'altra persona a cui sia stato specificatamente assegnato il ruolo; è necessario che tale individuo sia però in possesso della certificazione appropriata per poter utilizzare il software di gestione dei tornei.

2.5.5.1 Responsabilità del segnapunti

- Garantire l'integrità del torneo generando degli abbinamenti corretti per ogni round e inserendo risultati accurati per ciascuno di quei round.
- Risolvere, coordinandosi con l'organizzatore, eventuali problematiche inerenti all'assegnazione dei punti che possano insorgere. La decisione finale riguardo al miglior modo per risolvere il problema sarà a discrezione dell'organizzatore.
- Generare le classifiche al termine dell'ultimo round alla svizzera e per qualsiasi round aggiuntivo precedente, in base a quanto richiesto dal capo arbitro e/o dall'organizzatore del torneo.
- Garantire la correttezza di tutte le informazioni nel file del torneo e assicurarsi che quest'ultimo sia finalizzato e pronto per il caricamento da parte dell'organizzatore, quando tutti gli incontri saranno terminati.

2.5.6 Idoneità di concorrenti e professori

2.5.6.1 Idoneità dei concorrenti

L'organizzatore del torneo ha la responsabilità di assicurarsi che i concorrenti che partecipano ai suoi eventi siano idonei a partecipare agli eventi Play! Pokémon. Le informazioni sull'idoneità di ciascun concorrente sono contenute nella sezione "Organizer Information" (Informazioni per l'organizzatore) dell'account del Club Allenatori di Pokémon dell'organizzatore. Autorizzare concorrenti non idonei a partecipare agli eventi Play! Pokémon può comportare l'interruzione degli eventi, l'annullamento dei tornei e provvedimenti disciplinari. Ti consigliamo di consultare queste informazioni spesso al fine di garantire l'integrità dei tuoi eventi.

2.5.6.2 Idoneità dei professori

L'organizzatore del torneo ha la responsabilità di assicurarsi che ogni membro dello staff sia idoneo a partecipare agli eventi Play! Pokémon e sia in possesso delle certificazioni dei professori necessarie per svolgere il ruolo assegnatogli. Gli organizzatori devono fare riferimento alle informazioni sull'idoneità dei professori presenti nella scheda "Player Information" (Informazioni per il giocatore) del loro account del Club Allenatori di Pokémon. Includere professori non autorizzati tra i membri dello staff degli eventi può comportare l'interruzione degli eventi, l'annullamento dei tornei e provvedimenti disciplinari. Ti consigliamo di consultare queste informazioni spesso al fine di garantire l'integrità dei tuoi eventi.

2.6 Pubblicazione di informazioni sull'evento

Play! Pokémon si riserva il diritto di pubblicare informazioni sul torneo, tra cui, a titolo esemplificativo, gli elenchi delle carte e le composizioni delle squadre, la trascrizione, la riproduzione audio o video (o qualunque altro genere di resoconto), le penalità dei concorrenti, i premi o qualsiasi altra informazione riguardante il torneo.

Gli organizzatori, gli arbitri, i concorrenti e gli spettatori sono altresì liberi di pubblicare dettagli di gioco, e/o i risultati di un torneo, nel rispetto delle leggi locali e nazionali.

La partecipazione a un evento Play! Pokémon implica la possibilità che l'immagine degli astanti appaia in foto o video fatti da o per conto di The Pokémon Company International (TPCi).

Iscrivendosi oppure essendo presenti a un evento Play! Pokémon, gli astanti danno il permesso a TPCi, ai suoi affiliati e ai media presenti di pubblicare il loro nome, immagine, aspetto, composizione della squadra o del mazzo, metodo di gioco, nonché le dichiarazioni scritte e orali connesse a qualunque fotografia, video (in diretta o registrato), riproduzione o trasmissione relativi all'intero evento o a parte di esso.

2.6.1 Pubblicazione dell'elenco delle carte o delle squadre

Il contenuto del mazzo o della squadra di un concorrente può essere pubblicato dall'organizzatore in qualsiasi momento una volta iniziato l'evento a patto che queste informazioni siano accessibili al pubblico e che la pubblicazione di tali dati faccia parte di un'iniziativa rivolta a fornire valore aggiunto a coloro che partecipano o assistono all'evento. Per esempio, nel caso della programmazione di un incontro in diretta streaming o della pubblicazione di un articolo sull'evento.

In caso contrario, questi stessi dati sono da considerarsi riservati per tutta la durata del torneo.

3 Normative dei tornei

3.1 Introduzione

Questa sezione definisce e illustra gli standard e le normative imposte agli organizzatori da Play! Pokémon nella programmazione e nella rendicontazione dei tornei Play! Pokémon.

- Le sedi idonee per lo svolgimento dei tornei, comprese le regole e restrizioni relative alla programmazione.
- Il modo in cui comunicare i risultati dei tornei dopo la loro conclusione.

3.2 Programmazione degli eventi

3.2.1 Sedi idonee

Play! Pokémon preferisce che tutti gli eventi programmati vengano tenuti in una Lega Pokémon autorizzata presso un negozio di giochi. Capita spesso, però, che non sia possibile avere accesso a sedi di questo tipo, pertanto lo svolgimento degli eventi non di lega è consentito anche in altri luoghi pubblici, come centri ricreativi, biblioteche o padiglioni per eventi in affitto. Tutti gli altri eventi di lega Play! Pokémon devono essere organizzati presso la sede di lega autorizzata. Le leghe potrebbero richiedere di tenere Sfide e Coppe di lega in una sede più grande, se necessario, compilando un modulo di richiesta di sede alternativa. Per saperne di più sui requisiti e le restrizioni per le sedi alternative, [leggi questo articolo](#).

Per tutti gli eventi, sia di lega che non, l'organizzatore deve assicurarsi che ogni potenziale sede del torneo:

- Sia pulita, sicura e aperta al pubblico, e rimanga tale per tutta la durata del torneo;
- Accolga tutti i partecipanti a prescindere dal credo, dal vissuto e dalle situazioni personali;
- Rispetti le leggi e i regolamenti locali applicabili.

Play! Pokémon non ammette fiere, congressi e altre sedi simili come spazi validi per ospitare eventi di campionato o di lega.

3.2.2 Programmazione

Play! Pokémon richiede ai professori di programmare i propri eventi di campionato almeno 14 giorni prima della data in cui avrà luogo l'evento in questione. In questo modo, i concorrenti avranno una congrua possibilità di trovare tale torneo tramite la funzionalità di ricerca degli eventi.

Play! Pokémon raccomanda a tutti i tornei di lega al di fuori degli eventi di campionato (come ad esempio tornei amichevoli ed eventi prerelease) di programmare il proprio evento il prima possibile per permettere ai concorrenti di partecipare. Tuttavia, non è necessario che vengano programmati 14 giorni in anticipo rispetto alla data del torneo. Per ulteriori informazioni in merito alla programmazione dei tornei di lega, puoi consultare il punto 5.1 delle Regole e linee guida per le leghe.

3.2.2.1 Eventi di campionato

Gli eventi di campionato sono una speciale tipologia di tornei Play! Pokémon programmati che fanno parte del campionato Play! Pokémon e mettono in palio Championship Point in caso di alto piazzamento finale.

Alcuni eventi di campionato possono venire programmati solo se l'organizzatore ha utilizzato uno speciale strumento a cui deve avere accesso. Se il torneo viene programmato senza utilizzare tale strumento, sarà suscettibile ad annullamento.

Oltre a questo documento, l'organizzatore dovrebbe tenere in considerazione tutte le altre linee guida ricevute insieme all'autorizzazione a organizzare ciascun tipo di evento di campionato.

3.3 Iscrizione ai tornei

I tornei Play! Pokémon sono aperti a coloro che soddisfano i requisiti di partecipazione stabiliti da Play! Pokémon, con l'aggiunta delle seguenti eccezioni:

- A loro discrezione, gli organizzatori possono dare la priorità ai concorrenti che partecipano regolarmente agli eventi delle Leghe Pokémon presso una sede associata.
- Qualora il comportamento di un concorrente costituisca o abbia costituito una minaccia per la sicurezza o il godimento pacifico di un evento e della sua sede da parte di altri per qualunque motivo, gli organizzatori possono impedire la sua iscrizione al torneo.

3.3.1 Quota di iscrizione

Per partecipare ai tornei potrebbe essere richiesto il pagamento di una quota di iscrizione.

Il team di Play! Pokémon lascia agli organizzatori 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.

3.4 Correttezza nei tornei

È assolutamente imperativo che gli eventi di campionato siano gestiti nel rispetto di regole inderogabili di integrità e correttezza. Le informazioni descritte in questa sezione dovrebbero essere prese in considerazione per tutti i tornei Play! Pokémon programmati, ma sono obbligatorie per gli eventi di campionato.

3.4.1 Controlli di regolarità

Durante gli eventi di campionato, le liste delle carte e delle squadre devono sempre essere consegnate, e controlli di regolarità possono essere effettuati in qualsiasi momento durante ogni fase del torneo.

L'aspettativa di Play! Pokémon è che i controlli di regolarità da parte dello staff del torneo vengano effettuati su almeno il 10% dei mazzi o delle squadre, ma sarebbe preferibile effettuarne il più possibile.

3.4.2 Staff

3.4.2.1 Presenza dell'organizzatore

In linea generale, l'organizzatore è la persona tenuta ad assicurarsi che un torneo venga gestito seguendo le regole e le procedure descritte in questo e altri importanti documenti inerenti alle regole. Per questo motivo, l'organizzatore è tenuto a presenziare all'evento per l'intera sua durata.

In circostanze eccezionali, Play! Pokémon può autorizzare il passaggio di questa responsabilità da un organizzatore a un altro. In questo caso, l'attuale organizzatore deve inviarne richiesta tramite il servizio clienti Play! Pokémon.

Le richieste saranno prese in considerazione caso per caso.

3.4.2.2 Arbitri

A tutti i tornei, e in particolar modo agli eventi di campionato, dovrebbero essere presenti dei professori che abbiano ottenuto le certificazioni necessarie come arbitri dei VG o del GCC Pokémon. La presenza di un arbitro assicurerà che le richieste di chiarimenti vengano risolte nel miglior modo possibile e che, se sono presenti più arbitri, i concorrenti non debbano aspettare periodi di tempo prolungati prima di ricevere le dovute attenzioni.

Inoltre, i controlli di regolarità possono essere effettuati più facilmente grazie all'assistenza offerta dagli arbitri dei tornei.

3.4.2.3 Compenso dello staff

Play! Pokémon lascia libera la determinazione sul compenso dello staff, tuttavia ricorda che il contributo di arbitri e volontari costituisce un valore aggiunto per l'esperienza durante il torneo e come tale dovrebbe essere riconosciuto.

3.4.3 Appelli al capo arbitro

Qualora un concorrente non sia soddisfatto di una decisione presa nei suoi confronti, può appellarsi al capo arbitro. Ai Campionati Regionali, Internazionali o Mondiali, si può fare appello anche agli assistenti capi arbitri, qualora disponibili.

Il concorrente non può appellarsi prima che la decisione iniziale completa sia stata comunicata, né può richiedere un arbitro specifico.

Le decisioni prese dal capo arbitro si considerano definitive, così come quelle prese da un assistente capo arbitro.

Se dopo un appello il concorrente non è ancora soddisfatto, può contattare il team di Play! Pokémon tramite il servizio clienti Play! Pokémon una volta che l'evento è terminato. Non esistono altri modi per appellarsi durante il corso dell'evento.

3.4.4 Documenti cartacei

I documenti cartacei come ad esempio le classifiche, gli abbinamenti e i fogli dei risultati possono essere conservati fino al termine del torneo in quanto utili a risolvere potenziali discrepanze. dopodiché devono essere distrutti.

3.4.4.1 Fogli risultati

Il foglio risultati è un documento che riporta i risultati degli incontri. L'uso dei fogli risultati è sempre obbligatorio per gli eventi di campionato dei videogiochi e del GCC Pokémon, così come per le Coppe e Sfide di *Pokémon GO*.

Al termine di ogni incontro, i concorrenti devono riportarne il risultato sull'apposito foglio e poi apporre le proprie iniziali per confermarlo.

Una volta che il foglio è stato firmato, il risultato si considera definitivo e sarà compito del vincitore riconsegnare il foglio seguendo le indicazioni dell'organizzatore.

3.5 Comunicazione dell'esito del torneo

Play! Pokémon si aspetta di ricevere i risultati di un torneo entro sette giorni dalla sua conclusione e che questi siano riportati online tramite il sito Pokémon ufficiale.

I risultati non inoltrati entro questa scadenza saranno ritenuti irregolari e l'organizzatore potrebbe vedersi revocare l'autorizzazione a organizzare eventi di campionato in futuro.

3.5.1 ID Giocatore errato

Se un concorrente si accorge che il suo ID Giocatore non è stato registrato correttamente, deve rivolgersi all'organizzatore del torneo in questione. Eventuali ID Giocatore sbagliati potranno essere corretti direttamente dall'organizzatore tramite la funzione "Replace Player ID" (Sostituisci ID Giocatore), fino a tre mesi dalla data di caricamento.

Gli errori scoperti dopo questo termine devono essere comunicati dall'organizzatore al servizio clienti Play! Pokémon.

3.6 Streaming degli incontri

Partecipando a un torneo Play! Pokémon, potrebbe essere richiesto ad alcuni concorrenti di giocare un incontro che verrà reso pubblico o trasmesso in diretta streaming su larga scala e/o a spettatori online. I concorrenti sono tenuti a osservare le indicazioni dell'organizzatore circa la sede dell'incontro.

Inoltre, questi incontri potrebbero richiedere l'uso di apparecchiature o materiali supplementari, quali nuove bustine protettive, tabelloni di gioco, accessori o l'uso di cuffie antirumore. I concorrenti sono tenuti ad attenersi a queste richieste.

3.6.1 Partecipazione a incontri trasmessi in streaming

Si ricorda ai concorrenti che l'ingresso o la partecipazione a un evento Play! Pokémon programmato comporta l'accettazione e il rispetto delle regole contenute nella sezione 2.6 del presente documento ([Pubblicazione di informazioni su un torneo](#)). I concorrenti non possono rifiutare un invito a partecipare a un incontro trasmesso in streaming.

In circostanze eccezionali e a propria discrezione, l'organizzatore può decidere di non far trasmettere un incontro in streaming se ritiene che ciò sia nell'interesse di tutti. L'uso di tale facoltà è però riservato a casi estremamente rari, in cui la trasmissione può mettere a rischio la possibilità per i concorrenti di partecipare indisturbati all'incontro.

Se un concorrente ritiene che una situazione personale possa costituire grave ostacolo all'uso della propria immagine durante lo streaming, deve darne comunicazione all'organizzatore prima del giorno dell'evento.

3.6.2 Infrazioni negli incontri trasmessi in streaming

Le infrazioni commesse durante gli incontri trasmessi in streaming e non immediatamente contestate possono essere identificate e le relative penalità possono essere attribuite dopo un controllo delle registrazioni.

Inoltre, alcuni tipi di penalità, nella fattispecie quelle relative a comportamento o linguaggio inaccettabile, possono aumentare di severità se relative a incontri trasmessi in streaming.

3.6.3 Sponsorizzazione e raffigurazione di loghi

I concorrenti e le squadre intenzionate a ottenere una sponsorizzazione e indossare, utilizzare o comunque promuovere un logo di uno sponsor nell'ambito degli eventi Play! Pokémon devono richiedere un'apposita autorizzazione con la liberatoria per le sponsorizzazioni tramite il servizio clienti.

La richiesta di autorizzazione deve soddisfare i requisiti elencati di seguito ed essere ricevuta almeno tre settimane prima dell'evento al quale verrà mostrato il logo dello sponsor. Tutte le decisioni di autorizzazione sono ad assoluta discrezione di TPCi, che si riserva il diritto di rifiutare qualsivoglia richiesta.

Tutti i dettagli sulle regole relative alla sponsorizzazione nell'ambito degli eventi premier sono reperibili qui: <https://www.pokemon.com/it/play-pokemon/info/regole-relative-alla-sponsorizzazione-nellambito-degli-eventi-premier>

3.7 Premi

Tutti i premi forniti per ciascun torneo Play! Pokémon devono essere utilizzati come da programma laddove possibile. Se non altrimenti comunicato, gli organizzatori possono comunque integrare liberamente i premi forniti da Play! Pokémon.

Play! Pokémon lascia agli organizzatori la decisione a riguardo, ma questi dovranno comunque attenersi a tutte le normative locali applicabili.

3.7.1 Ottenere i premi

Per poter ricevere determinati premi, i concorrenti devono assicurarsi di aver indicato tramite il proprio account del Club Allenatori di Pokémon la propria intenzione di partecipare al programma Play! Pokémon, e di conseguenza accettare tutte le condizioni di partecipazione incluse nel presente documento. Per farlo basta andare alle “Impostazioni Play! Pokémon”, nella barra di navigazione sulla sinistra della pagina del profilo.

I concorrenti che non abbiano selezionato questa opzione non possono ricevere premi quali Championship Point, inviti agli eventi o viaggi premio.

3.7.2 Effetti delle squalifiche sulla distribuzione dei premi

Se un concorrente viene squalificato da un evento Play! Pokémon non ha diritto a ricevere gli eventuali premi ottenuti.

Dopo che i concorrenti squalificati sono stati rimossi dalle classifiche, i posizionamenti degli altri concorrenti potranno subire delle modifiche. Di conseguenza, i premi potrebbero essere assegnati ad altri concorrenti.

Se questo dovesse succedere dopo la consegna di premi fisici, i concorrenti il cui piazzamento finale è stato modificato non riceveranno ulteriori premi fisici ma potranno ottenere un aumento nella quantità di Championship Point, viaggi premio ed eventuali premi non fisici assegnati dopo la fine del torneo.

3.7.3 Materiale promozionale

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.

A 30 giorni dalla conclusione dell'evento o della sessione finale della lega alla quale questo materiale era destinato, l'eventuale giacenza può venire impiegata in congiunzione con altri eventi Play! Pokémon a discrezione dell'organizzatore. In caso contrario, essa dovrà essere distrutta.

Questo materiale promozionale non può essere destinato alla vendita da parte dell'organizzatore, in alcun caso.

3.7.4 Premi non riscossi

Il materiale promozionale e gli altri premi non riscossi dopo la conclusione di un torneo vengono considerati persi dal concorrente. Se un concorrente non è presente al torneo per ritirare i premi vinti, non potrà reclamarli in seguito.

3.7.5 Play! Point

Il programma Play! Pokémon terrà traccia dei Play! Point che verranno usati in caso di parità. Questo sistema può essere utilizzato in casi eccezionali per risolvere casi di parità di Championship Point, ad esempio nel caso in cui Play! Pokémon stia cercando di prendere una decisione su un viaggio premio. Per ulteriori informazioni, consulta la pagina relativa ai Play! Point.

4 Gestione dei tornei e altri dettagli

4.1 Introduzione

Questa sezione illustra nel dettaglio lo svolgimento dei tornei. Si consiglia la lettura se interessati a:

- Regole di base dei tornei Play! Pokémon
- Struttura dei tornei
- Abbinamento e piazzamento dei concorrenti
- Piazzamento finale del concorrente

4.1.1 Definizioni

4.1.1.1 Incontro

Un incontro è definito come una sfida o una serie di sfide giocate contro un singolo avversario all'interno di un torneo.

Molti incontri consistono di una sola sfida, ma alcuni possono essere giocati al meglio di tre (o più). Se in qualsiasi momento di un torneo dovessero essere previsti incontri al meglio di tre (o più), l'organizzatore deve dichiarare quando si giocheranno prima dell'inizio del primo round.

4.1.1.2 Round

Il gruppo di incontri giocati in una unica fase di un torneo è chiamato round. Il numero di round giocati dipenderà dal numero dei concorrenti presenti e dalla tipologia di torneo in questione.

4.2 Categorie d'età

Play! Pokémon divide (dove previsto) i concorrenti in tre categorie d'età: Junior, Senior e Master.

La categoria d'età di un concorrente è definita all'inizio della stagione torneistica, basandosi sull'anno di nascita, e non cambia nel corso della stagione. Ciò permette ai concorrenti di competere contro lo stesso gruppo di avversari per l'intero corso della stagione.

Categorie d'età per la stagione di campionato 2025	
Categoria Junior	Concorrenti nati dal 2013 in poi
Categoria Senior	Concorrenti nati dal 2009 al 2012 compreso
Categoria Master	Concorrenti nati nel 2008 o prima

4.3 Requisiti dei concorrenti

4.3.1 Numero minimo di concorrenti

Un torneo Play! Pokémon programmato deve soddisfare i seguenti requisiti:

- Ogni torneo deve avere almeno quattro partecipanti.
- I concorrenti devono completare tre round.
- Ogni concorrente deve competere contro un avversario valido.
 - È considerato "valido" un qualsiasi avversario che non abbia già giocato prima di completare il terzo round.
 - Se un numero qualsiasi di concorrenti dovesse ritirarsi dal torneo impedendo a un concorrente di giocare contro un avversario valido prima del terzo round, il torneo non sarà considerato valido.

Se uno dei requisiti illustrati qui sopra non venisse soddisfatto, l'organizzatore dovrebbe segnalare il torneo come "annullato".

4.3.1.1 Unione delle categorie d'età

L'abbinamento alla svizzera modificato per età viene utilizzato quando ci sono meno di sei concorrenti in una categoria d'età. I concorrenti vengono divisi in gruppi che combinano diverse categorie di età per i round alla svizzera ma vengono separati per categoria d'età nei round a eliminazione diretta. Le classifiche verranno sempre separate per categoria d'età anche se non c'è una sfida al top a eliminazione diretta.

Il software prenderà in considerazione prima la categoria Junior e, se ci sono meno di sei concorrenti, questi verranno combinati con quelli della categoria Senior. Se comunque non arrivano a sei, i concorrenti delle categorie Junior e Senior verranno combinati con quelli della categoria Master. Se i concorrenti della categoria Junior sono almeno sei ma quelli della categoria Senior sono meno di sei, questi ultimi verranno combinati con quelli della categoria Master. Se la categoria Master è l'unica ad avere meno di sei concorrenti, i suoi appartenenti verranno combinati con quelli della categoria Senior.

I tornei si possono svolgere con un minimo di quattro concorrenti anche se il numero minimo per un gruppo con concorrenti della stessa categoria d'età è sei. I gruppi che combinano diverse categorie di età condividono solo i round alla svizzera. Ogni categoria d'età ha le proprie classifiche ed eventualmente la propria sfida al top a eliminazione diretta.

4.3.2 Ritardi

Se l'organizzatore ritiene che l'aggiunta del concorrente in ritardo possa minacciare l'integrità dell'evento, questi può decidere di non consentire l'accesso di tale concorrente al torneo in questione. In caso contrario, il concorrente può essere aggiunto al torneo e verrà abbinato nel round successivo. A tale concorrente verrà assegnata una sconfitta per il round in corso e per tutti gli altri che siano già stati completati.

I concorrenti aggiunti al torneo dopo che gli abbinamenti per il primo round sono stati effettuati non conteranno per il numero di round previsti nel torneo.

4.3.3 Ritardi agli eventi di campionato

Se il terzo round di un evento di campionato è già stato completato, non è consentito aggiungere altri concorrenti.

4.4 Statistiche di gioco e classifica

4.4.1 Statistiche di gioco

Le statistiche di gioco di un concorrente rappresentano il numero di vittorie, sconfitte o pareggi ottenuti nel corso di un torneo. Indicate come frazione nel formato "W/L/T" (Win, Loss, Tie). Ad esempio, le statistiche di un concorrente che ha totalizzato 4 vittorie, 3 sconfitte e 1 pareggio verranno indicate da 4/3/1.

Le statistiche di gioco vengono stampate ad ogni round e sono visibili accanto al nome del concorrente sugli abbinamenti e sui fogli risultati; i concorrenti devono premurarsi di controllarne l'esattezza non appena disponibili.

4.4.1.1 Errori nelle statistiche di gioco

Sarà a discrezione dell'organizzatore rideterminare l'abbinamento di un round se le statistiche di gioco di un concorrente risultano errate.

In questo caso, l'organizzatore può correggere l'errore prima dell'inizio del round e ripetere l'abbinamento pur preservando il numero minimo di concorrenti perché l'abbinamento sia valido, oppure aspettare fino a che il round abbia inizio prima di correggere il resoconto dell'incontro. In ogni caso, l'abbinamento del concorrente nel round successivo sarà corretto.

Le statistiche di gioco non possono essere modificate ad abbinamento effettuato per il secondo round successivo. Per esempio: le statistiche di un incontro riguardanti il primo round non possono essere modificate dopo l'avvenuto abbinamento per il terzo round.

Modificare le statistiche di un incontro un round dopo che si è verificato un errore influenza l'andamento di un torneo allo stesso modo di un abbinamento casuale con un concorrente con un record migliore o peggiore. Invece, cambiare le statistiche di gioco di un incontro parecchi round più tardi avrà sicuramente un effetto maggiore sul torneo e potrebbe tradursi nell'abbinamento di un concorrente con avversari con record peggiori per gran parte della durata del torneo prima che un cambiamento nelle sue stesse statistiche lo sposti in cima alla classifica.

Ricorda: durante gli eventi di campionato e di livello più alto, i concorrenti di *Pokémon GO* devono controllare il proprio piazzamento in classifica prima dell'inizio del proprio incontro successivo; gli abbinamenti non possono essere modificati una volta che ha inizio una nuova serie di incontri.

4.4.2 Punti incontro

I punti incontro vengono accumulati man mano che i concorrenti avanzano nel torneo. Il numero di punti incontro di un concorrente è determinato dai suoi risultati.

Distribuzione dei punti incontro	
Vittoria	3 punti incontro
Sconfitta	0 punti incontro
Pareggio	1 punto incontro

I concorrenti ricevono tre punti incontro per ogni vittoria, nessuno in caso di sconfitta e un punto incontro per ogni pareggio; per cui se le statistiche di gioco di un concorrente sono 4/3/1, quel concorrente avrà 13 punti incontro, lo stesso numero di un altro concorrente le cui statistiche sono 3/1/4.

I punti incontro vengono riportati in ogni round e sono visibili sia sulla lista degli abbinamenti che sul foglio risultati, accanto alle statistiche di gioco del concorrente. Essi vengono espressi in numero tra parentesi, in questo caso (13).

4.4.3 La percentuale di vittorie degli avversari

La percentuale di vittorie dell'avversario (abbreviata in % Vitt Avv sui documenti dei tornei) è la media delle percentuali delle vittorie di tutti gli avversari che un concorrente ha incontrato durante una tornata di round.

4.4.3.1 Calcolo della percentuale di vittorie

Se un avversario porta a termine o abbandona un evento prima della sua conclusione, questo potrebbe influenzare il calcolo della percentuale di vittorie.

Se un concorrente porta a termine il torneo, la sua percentuale di vittorie corrisponderà al numero di vittorie diviso per il numero totale di round, con una percentuale di vittorie minima del 25% e massima del 100%. Guarda la tabella qui sotto:

Il concorrente ha completato il torneo		
Percentuale minima di vittorie: 25%		Percentuale massima di vittorie: 100%
Esempi		
Numero totale di vittorie	Numero totale di round	% di vittorie
1	5	25%
3	5	60%
5	5	100%

Se un concorrente, invece, abbandona l'evento prima della sua conclusione, la sua percentuale di vittorie corrisponderà al numero di vittorie diviso per il numero di round cui ha partecipato, con una percentuale di vittorie minima del 25% e massima del 75%. Guarda la tabella qui sotto:

Il concorrente abbandona il torneo prima della conclusione		
Percentuale minima di vittorie: 25%		Percentuale massima di vittorie: 75%
Esempi		
Numero totale di vittorie	Numero di round completati	% di vittorie
1	5	25%
3	5	60%
5	5	75%

Quando viene calcolata la percentuale di vittorie degli avversari, ne viene fatta una media il cui risultato è quello riportato.

4.4.3.2 Percentuale di vittorie e bye casuali

Nel calcolare la percentuale di vittorie degli avversari, i round per i quali un concorrente ha ricevuto un bye casuale non vengono conteggiati come una vittoria per quel concorrente. Piuttosto, i round in questione non vengono considerati affatto al fine di tale conteggio.

4.5 Ritiro e parità deliberata

Il risultato di un incontro dovrebbe essere sempre determinato sul campo. Tuttavia, ai concorrenti è consentito di ritirarsi concedendo la vittoria all'avversario oppure, solo nel caso dei tornei del GCC Pokémon, di proporre una sola volta una deliberata parità.

Un concorrente può decidere di ritirarsi per qualunque motivo. Tuttavia, Play! Pokémon non consente che i concorrenti si mettano d'accordo tra loro sul risultato di un incontro prima che il foglio risultati sia stato firmato. I concorrenti devono essere consapevoli che tali accordi non saranno applicati dallo staff del torneo.

Una volta che il foglio è stato firmato, il risultato si considera definitivo e non può essere cambiato.

Ai concorrenti non è consentito:

- Chiedere all'avversario di ritirarsi.
- Chiedere nuovamente una parità deliberata se l'avversario ha già espresso parere contrario.
- 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 o pareggiare.
- Decidere l'esito di un incontro con un metodo casuale (per esempio, il lancio di una moneta) o qualunque altro mezzo.

4.6 Tipologie dei tornei Play! Pokémon

I tornei programmati dei videogiochi e del GCC Pokémon sono tornei alla svizzera, a eliminazione diretta oppure alla svizzera + eliminazione diretta. Gli eventi programmati di *Pokémon GO* si svolgono come tornei alla svizzera + eliminazione diretta e i Campionati Regionali, Internazionali e Mondiali programmati di *Pokémon GO* si svolgono come tornei a doppia eliminazione. In base al numero dei partecipanti, gli eventi di *Pokémon GO* potrebbero essere svolti in due fasi: una fase a gruppi e un girone finale.

Qualunque altra tipologia di torneo può essere utilizzata solo previa autorizzazione scritta di Play! Pokémon.

4.6.1 Abbinamento alla svizzera

La maggior parte degli eventi di campionato usano questa tipologia, da sola o abbinata a dei round a eliminazione diretta.

L'obiettivo dell'abbinamento alla svizzera è di determinare un singolo vincitore abbinando concorrenti con le stesse statistiche di gioco o simili che si affronteranno finché emergerà un unico concorrente non sconfitto.

I tornei con metodo di abbinamento alla svizzera consentono a tutti i concorrenti partecipanti di giocare in ogni round a prescindere dalla loro performance nel corso dell'evento stesso.

Ecco come si svolge un torneo alla svizzera:

1° round

I concorrenti vengono abbinati in modo casuale per il primo round. Se il numero di partecipanti è dispari, il concorrente senza avversario si aggiudica un bye che conta come vittoria ma non viene incluso nel calcolo degli spareggi.
2° round
<p>I concorrenti che hanno una vittoria e zero sconfitte vengono abbinati in un girone 1-0 mentre quelli che hanno zero vittorie e una sconfitta vengono abbinati nel girone 0-1.</p> <p>Se il numero di concorrenti è dispari, si prende uno dei concorrenti a caso del girone 1-0 per abbinarlo a uno di quelli nel girone 0-1 (a patto che non si siano già sfidati nel round precedente). Se questo lascia il girone 0-1 con un numero dispari di concorrenti, un concorrente di questo round si aggiudica un bye come descritto sopra.</p>
Round successivi
<p>I concorrenti continuano a venire abbinati in modo casuale in base alle statistiche di gioco fino alla fine del numero di round previsto. Il concorrente in cima alla classifica viene proclamato vincitore del torneo.</p> <p>Se il numero dei concorrenti è dispari, gli abbinamenti continuano come al 2° round, abbinando un concorrente dal primo girone (con più vittorie) a uno dal secondo girone (con più sconfitte) e assegnando un bye a caso a uno dei concorrenti nel secondo.</p>

4.6.1.1 Piazzamento finale per i tornei alla svizzera

Al termine del round finale di un torneo alla svizzera, sarà l'unico concorrente non ancora sconfitto (oppure quello con le migliori statistiche di gioco e di spareggi) a vincere il torneo. Tutti gli altri concorrenti, invece, saranno classificati in base alle loro statistiche di gioco finali all'evento.

Dato che capita spesso che più concorrenti abbiano lo stesso numero di punti incontro, Play! Pokémon usa il meccanismo degli spareggi per determinare il piazzamento finale di ogni singolo concorrente. Una volta classificati i concorrenti in base ai rispettivi punti incontro finali, vengono assegnati spareggi secondo l'ordine qui sotto.

Quando un criterio di spareggio è sufficiente, non è necessario applicarne altri.

Primo spareggio	Percentuale di vittorie degli avversari
I concorrenti con gli stessi piazzamenti finali vengono classificati secondo la % Vitt Avv, in ordine decrescente.	
Secondo spareggio	Percentuale di vittorie degli avversari degli avversari
I concorrenti con gli stessi piazzamenti finali vengono classificati secondo la % Vitt Avv Avv, in ordine decrescente.	
La percentuale di vittorie degli avversari degli avversari (% Vitt Avv Avv) è la media delle % Vitt Avv di tutti gli avversari che un concorrente ha incontrato.	

Spareggio finale	Testa a testa
<p>Se sono rimasti soltanto due concorrenti che hanno lo stesso piazzamento finale e si sono sfidati nel corso del torneo, al vincitore di quell'incontro verrà assegnato un piazzamento più alto in classifica.</p> <p>Se sono rimasti soltanto due concorrenti che hanno lo stesso piazzamento finale ma <u>non si sono sfidati</u> nel corso del torneo, il loro piazzamento in classifica avverrà in modo casuale.</p> <p>Se sono rimasti più di due concorrenti che hanno lo stesso piazzamento finale, il loro piazzamento in classifica avverrà in modo casuale.</p>	

4.6.2 Eliminazione diretta

Nei tornei a eliminazione diretta, il vincitore viene determinato rimuovendo dal torneo tutti i concorrenti che hanno perso un incontro. Di conseguenza, il numero di concorrenti in ogni round corrisponderà alla metà dei concorrenti del round precedente, con la possibile eccezione del primo round.

Il torneo ha termine se resta un unico concorrente che non ha perso nessun incontro. Quel concorrente viene proclamato vincitore del torneo.

Ecco come si svolge un torneo a eliminazione diretta:

1° round
<p>I concorrenti vengono selezionati a caso e quindi abbinati in base ai gironi standard dei tornei a eliminazione diretta. Il vincitore di ciascun incontro avanza al round successivo mentre il concorrente sconfitto viene eliminato dal torneo.</p>
Round successivi
<p>I concorrenti continuano a essere abbinati in ogni girone, il vincitore di ogni incontro avanza al round successivo e lo sconfitto viene eliminato dal torneo.</p> <p>Alla fine, resteranno solo due concorrenti. Il vincitore di questo ultimo incontro sarà decretato vincitore dell'intero torneo.</p>

4.6.2.1 Gironi a eliminazione diretta

Se il numero di concorrenti in uno di questi eventi non è una potenza di 2 (es. 8, 16, 32, 64, 128, 256, ecc.), allora i concorrenti testa di serie ricevono un bye. Il numero di concorrenti che riceveranno un bye dipende dalla differenza tra il numero di partecipanti e il numero esponente di 2 immediatamente maggiore del numero di partecipanti.

Per esempio, se il numero di partecipanti è 53, l'esponente di 2 immediatamente maggiore di 53 è 64. La differenza tra 64 e 53 è 11, il che vuol dire che i primi 11 concorrenti selezionati (a caso) riceveranno un bye per il primo round.

4.6.2.2 Piazzamento finale per i tornei a eliminazione diretta

Dopo il round finale di un torneo a eliminazione diretta, l'unico concorrente restante diventa il vincitore del torneo. Tutti gli altri concorrenti, invece, saranno classificati in base alle statistiche finali di gioco dell'avversario che li ha eliminati dall'evento.

Per esempio, a un concorrente eliminato nel primo round dal vincitore del torneo verrà assegnato un piazzamento migliore di qualsiasi altro concorrente eliminato nel primo round.

4.6.2.3 Piazzamento per i playoff

L'organizzatore può decidere se disputare un round di eliminatorie tra i quattro finalisti per decidere il 3° e il 4° classificato invece di usare il sistema degli spareggi per determinare il 3° e il 4° piazzamento finale. In tal caso, i concorrenti andranno avvertiti prima dell'inizio del torneo.

4.6.3 **Abbinamento alla svizzera + eliminazione diretta**

L'obiettivo di questa tipologia di torneo è di svolgere un numero di round alla svizzera appropriato al numero di partecipanti per poi selezionare i concorrenti meglio piazzatisi in classifica per dei gironi a eliminazione diretta fino alla determinazione del concorrente vincitore. Quel concorrente viene proclamato vincitore del torneo.

La maggior parte degli eventi di campionato del GCC e dei videogiochi Pokémon utilizza una variazione di questa tipologia di torneo. Le seguenti sezioni illustrano le varianti utilizzate da ciascun evento di campionato, le caratteristiche di ciascuna variante e le differenze tra loro.

Play! Pokémon si riserva il diritto di approvare alterazioni al formato del torneo di un evento in qualsiasi momento e per qualsiasi motivo.

I concorrenti che vengono aggiunti a un torneo dopo che gli abbinamenti del primo round sono stati effettuati non verranno contattati ai fini della determinazione del numero di round previsti per il torneo.

4.6.3.1 Struttura dei tornei degli eventi di campionato

Struttura dei tornei degli eventi di campionato			
Partita	Evento di campionato	Modalità del torneo	Struttura del torneo
VG	Sfida di lega	Evento premier VGC (TOM)	Variante 1: VG a singola giornata
VG	Coppa di lega		
VG	Campionati Regionali	Campionato GCC due giornate (TOM)	Variante 5: formato dei Campionati 2025
VG	Campionati Internazionali		
GCC	Sfida di lega	Sfida di lega del GCC	Variante 2: GCC con soli round alla svizzera
GCC	Coppa di lega	Coppa di lega del GCC	Variante 3: GCC a singola giornata

GCC	Campionati Regionali	Campionato GCC due giornate (TOM)	Variante 5: formato dei Campionati 2025
GCC	Campionati Internazionali		
GO	Sfide di lega e Coppe di lega	Evento premier GO	Variante 4: GO a singola giornata
GO	Campionati Regionali	Campionato su Challenge	Doppia eliminazione
GO	Campionati Internazionali	Campionato su Challenge	Doppia eliminazione

4.6.3.2 Struttura dei tornei (singola giornata)

Esiste un rapporto diretto tra il numero dei concorrenti che partecipano a un torneo e il numero di round alla svizzera e a eliminazione diretta che verranno giocati. Tale rapporto è illustrato dalla tabella qui sotto:

Variante 1: VG a singola giornata			
Concorrenti per categoria d'età	Round alla svizzera	Round a eliminazione diretta	Durata (in round)
4-7	3	0	3
8	3	1	4
9-16	4	2	6
17-32	5	3	8
33-64	6	3	9
65-128	7	3	10
129-226	8	3	11
227-256	8	4	12
257-409	9	4	13
410-512	9	5	14
da 513	10	5	15

Variante 2: GCC con soli round alla svizzera			
Concorrenti per categoria d'età	Round alla svizzera	Round a eliminazione diretta	Durata (in round)
4-8	3	0	3
9-16	4	0	4
17-32	5	0	5
33-64	6	0	6

65-128	7	0	7
129-256	8	0	8
257-512	9	0	9
da 513	10	0	10

Variante 3: GCC a singola giornata

Concorrenti per categoria d'età	Round alla svizzera	Round a eliminazione diretta	Durata (in round)
4-8	3	0	3
9-12	4	2	6
13-20	5	2	7
21-32	5	3	8
33-64	6	3	9
65-128	7	3	10
129-226	8	3	11
227-409	9	3	12
da 410	10	3	13

Variante 4: GO a singola giornata

Concorrenti per categoria d'età	Round alla svizzera	Round a eliminazione diretta	Durata (in round)
4-7	3	0	3
8	3	1	4
9-16	4	2	6
17-32	5	3	8
33-64	6	3	9
65-128	7	3	10
129-226	8	3	11
227-256	8	4	12
257-409	9	4	13
410-512	9	5	14
da 513	10	5	15

4.6.3.3 Struttura dei tornei (due fasi)

Alcuni eventi di campionato più impegnativi possono svolgersi nell'arco di due o tre giorni, dove una parte dei concorrenti meglio piazzati avanzano alla seconda fase di round alla svizzera.

La soglia di punti incontro per la seconda fase, così come il numero di round alla svizzera della seconda fase, dipendono dal numero di concorrenti per ogni categoria d'età, come spiegato in dettaglio qui sotto. La linea rossa indica il punto in cui si richiede l'aggiunta di una seconda fase di round alla svizzera.

Variante 5: formato dei Campionati 2025						
Concorrenti per categoria d'età	Totale di round alla svizzera	Prima fase di round alla svizzera	Soglia di punti incontro per la seconda fase	Seconda fase di round alla svizzera	Sfida al top	Note
4-8	3	3	Non disponibile	0	Non disponibile	Round alla svizzera
9-16	4	4	Non disponibile	0	I migliori 2 asimmetrica	Round alla svizzera
17-32	6	6	Non disponibile	0	Sfida asimmetrica tra i migliori 4	Round alla svizzera +1
33-64	7	7	Non disponibile	0	I migliori 6 asimmetrica	Round alla svizzera +1
65-128	8	6	10	2	I migliori 8 asimmetrica	Round alla svizzera +1
129-256	9	7	13	2	I migliori 8 asimmetrica	Round alla svizzera +1
257-512	10	8	16	2	I migliori 8 asimmetrica	Round alla svizzera +1
513-1024	11	8	16	3	I migliori 8 asimmetrica	Round alla svizzera +1
1025-2048	12	8	16	4	I migliori 8 asimmetrica	Round alla svizzera +1
2049-4096	13	9	19	4	I migliori 8 asimmetrica	Round alla svizzera +1
4097-8192	14	9	19	5	I migliori 8 asimmetrica	Round alla svizzera +1

4.6.3.4 Struttura dei round per gli eventi di campionato

I round alla svizzera degli eventi di campionato possono disputarsi in lotta singola o al meglio di tre a discrezione dell'organizzatore. Play! Pokémon suggerisce di disputare gli incontri al meglio di tre per gli eventi a partire dai Campionati Regionali in su. Raccomandiamo che tutti gli eventi di *Pokémon GO*, indipendentemente dal livello, siano disputati al meglio di tre.

I round a eliminazione diretta degli eventi di campionato la cui struttura include abbinamento alla svizzera + eliminazione diretta devono disputarsi al meglio di tre.

Negli eventi di campionato, per ciascun round, i concorrenti devono avere a disposizione un minimo di:

- Partita singola: 30 minuti
- Al meglio di tre: 50 minuti

Il tempo rimanente nel round è da considerarsi come informazione pubblica, accessibile a tutti i concorrenti. Play! Pokémon consiglia di mostrare pubblicamente la durata dei round agli eventi di campionato.

Poiché i concorrenti possono chiedere in qualsiasi momento agli arbitri qual è il tempo rimanente, questi ultimi devono essere in grado di fornire tale informazione nel modo più accurato possibile, con un margine massimo di errore di un minuto.

4.6.3.5 Piazzamento finale per i tornei alla svizzera + eliminazione diretta

Successivamente all'ultimo round alla svizzera, i concorrenti vengono classificati in base alla loro performance nell'evento e agli spareggi. I concorrenti con il miglior piazzamento vengono selezionati per i gironi a eliminazione diretta, in numero equivalente ai posti disponibili in ogni girone.

Successivamente alla formazione dei gironi, gli incontri si svolgono secondo il metodo dell'[eliminazione diretta](#), ovvero il vincitore di ogni incontro avanza al girone successivo e il concorrente sconfitto viene eliminato. Alla fine, resterà un unico concorrente imbattuto. Quel concorrente viene proclamato vincitore del torneo.

Il meccanismo di spareggio per determinare il piazzamento finale dei concorrenti nella fase a eliminazione diretta del torneo corrisponde semplicemente al piazzamento finale di ciascun concorrente nella classifica della fase con abbinamento alla svizzera.

Successivamente a ciascun round di eliminazione diretta, i concorrenti eliminati vengono classificati in base al loro piazzamento finale della fase alla svizzera, mentre il concorrente testa di serie migliore riceve il miglior piazzamento possibile in quel girone, seguito dal secondo concorrente testa di serie e così via.

4.7 Abbinamenti

Al completamento di ogni round di un torneo, l'organizzatore è tenuto a determinare gli abbinamenti per il round successivo e a pubblicarli. Ai concorrenti va dato un lasso di tempo ragionevole per comunicare eventuali errori nel proprio piazzamento in classifica e per trovare il proprio posto prima che un segnapunti clicchi il pulsante "Start Round" (inizio round) nel programma gestione tornei (TOM). Secondo quanto affermato al punto 4.4.1.1, i concorrenti di *Pokémon GO* devono controllare il proprio piazzamento in classifica prima dell'inizio del round successivo; per *Pokémon GO* non viene usato TOM a partire dai Regionali in su.

Una volta iniziato un round, non sarà più possibile modificare gli abbinamenti.

4.7.1 Bye casuali

Nel corso di un torneo, alcuni concorrenti potrebbero vedersi assegnare un bye. Questo succede quando il numero dei partecipanti è dispari.

Un bye conta come una vittoria ai fini delle statistiche di gioco del concorrente che lo riceve, ma non conta come round giocato nel calcolo della percentuale di vittorie.

Se l'assegnazione di un bye è inevitabile, questo sarà assegnato ove possibile al concorrente con le statistiche peggiori. Non è consentito assegnare ad alcun concorrente più di un bye nel corso dello stesso torneo.

4.8 Ritiro dal torneo

Se durante un torneo un concorrente non desidera più continuare a giocare, deve annunciare il proprio ritiro. I concorrenti possono ritirarsi da un torneo per qualunque motivo, ma non possono ritirarsi da una partita in corso senza prima concedere la vittoria all'avversario o aver completato la partita in questione.

L'organizzatore potrebbe richiedere la compilazione di un modulo o di un foglio a conferma dell'intenzione di ritirarsi oppure la semplice comunicazione a un determinato membro dello staff. Questo può cambiare da evento a evento, ma le seguenti informazioni restano valide per tutti i tornei Play! Pokémon.

4.8.1 Incontri incompleti

Se un concorrente decide di abbandonare il torneo prima di aver completato una partita in corso, gli verrà assegnata una sconfitta per ogni partita rimasta incompleta. Per evitarlo, il concorrente deve prima completare la partita in corso e assicurarsi che il risultato sia stato registrato per poi seguire la procedura per il ritiro.

Una volta completato il round in corso, il concorrente verrà rimosso dal torneo e non verrà abbinato nei round successivi.

4.8.2 Piazzamento finale in caso di ritiro

Se un concorrente si ritira prima della fine di un torneo, il suo nome verrà comunque inserito nella classifica finale. Qualsiasi concorrente di *Pokémon GO* che abbandona un girone ai Regionali, Internazionali e Mondiali riceverà una penalità sconfitta fino a quando non perde due round; a quel punto verrà eliminato dal girone.

4.8.3 Piazzamento finale in caso di squalifica

Se un concorrente viene squalificato da un torneo, il suo nome verrà rimosso dalla classifica e perderà il diritto al ritiro dei premi eventualmente vinti grazie alle proprie statistiche di gioco.

5 Regole dei tornei del Gioco di Carte Collezionabili

5.1 Introduzione

Questa sezione definisce e illustra le regole specifiche dei tornei del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon. Si consiglia la lettura se interessati a:

- Regole di base valide per tutti i tornei Play! Pokémon del GCC Pokémon.
- Carte, monete e dadi ammessi e non ammessi.
- Esiti di un incontro e spareggi nelle partite e negli incontri del GCC Pokémon.

Per una migliore comprensione del contenuto di questa sezione, si consiglia la lettura del regolamento del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon.

5.2 Ammissibilità delle carte

Negli eventi Play! Pokémon possono essere usate solo carte originali del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon.

Il concorrente deve assicurarsi che tutte le carte che intende usare in ciascun torneo siano:

- Valide per il formato del torneo;
- Nella lingua giusta per la regione in cui si svolge il torneo;
- Non segnate o alterate in alcun modo.

5.2.1 Carte non ammesse

Ogni carta deve aver mantenuto le stesse caratteristiche che aveva al momento dell'acquisto del prodotto originale del GCC Pokémon da cui proviene, anche se un minimo di usura è accettabile. I seguenti tipi di carte non sono ammessi ai tornei Play! Pokémon:

- Carte segnate;
 - Una carta è considerata segnata se è in qualsiasi modo identificabile senza vederne la faccia, inclusi graffi, pieghe, scolorimento, ecc.
- Carte alterate dopo la pubblicazione;
 - Esempi di alterazione includono autografi, disegni o altre simili modifiche sulla superficie della carta, ad esclusione dei timbri ufficiali applicati da TPCi.

5.2.2 Bustine protettive

Per quanto riguarda i segni e l'usura, anche le bustine protettive devono rispettare le stesse regole valide per le carte. Inoltre, per essere ammesse ai tornei, tutte le bustine protettive utilizzate dai concorrenti devono:

- Coprire completamente la carta;
- Avere lo stesso colore/grafica, stato, dimensione e qualità;
- Avere tutti i lati dello stesso unico colore (le illustrazioni non devono coprire l'intera superficie della bustina protettiva);
- Essere di un solo colore o avere una grafica ufficiale Pokémon;
- Essere non troppo lucide, cioè tali da consentire la chiara identificazione di una carta.

I concorrenti possono usare bustine protettive all'interno o all'esterno delle consuete bustine protettive a patto che rispondano ai requisiti sopra esposti e che non impediscano di mischiare il mazzo.

Play! Pokémon consiglia vivamente l'uso di bustine protettive dotate di retro opaco. L'uso di bustine trasparenti o la mancanza di bustine protettive può rendere chiaramente visibili eventuali imperfezioni presenti sul retro delle carte.

5.2.3 Lingue ammesse

Le carte del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon sono disponibili in tutto il mondo e in diverse lingue.

Per limitare la complessità linguistica della comunicazione durante i tornei, Play! Pokémon definisce quali sono le lingue ammesse agli eventi di campionato a seconda dell'area di punteggio in cui si svolge l'evento di campionato in questione.

Per tutti gli altri tornei e sessioni di lega, la decisione in merito alle lingue ammesse è a discrezione dell'organizzatore o dello staff di Lega.

5.2.3.1 Lingue ammesse agli eventi di campionato per area di punteggio

Area di punteggio	Lingue ammesse
Nord America	Inglese
America Latina	Inglese, spagnolo
Europa	Inglese, francese, italiano, portoghese, spagnolo, tedesco
Oceania	Inglese
Russia	Inglese, russo
Medio Oriente e Sudafrica	Inglese

5.2.3.2 Altre lingue ammesse agli eventi di campionato per paese o regione

Paese o regione	Altra lingua ammessa
Canada	Francese
Argentina, Brasile, Cile, Colombia, Ecuador, Panama, Paraguay, Perù	Portoghese
Porto Rico	Inglese, spagnolo

5.2.3.3 Eccezioni

Ai Campionati Mondiali, Internazionali, Regionali e Speciali del GCC Pokémon, e nei relativi eventi secondari, a prescindere dal paese ospitante, i concorrenti possono sempre usare sia le carte in inglese che le carte in una qualsiasi delle lingue ufficiali del mercato di provenienza.

Sebbene lingue diverse siano ammesse dai Campionati Regionali in su, i team di traduttori saranno garantiti solo ai Campionati Mondiali Pokémon. I concorrenti non possono aspettarsi servizi di traduzione che non riguardino le carte a qualunque altro evento di campionato.

In circostanze eccezionali, e a loro sola discrezione, il capo arbitro o l'organizzatore del torneo possono fare un'eccezione. Questa scelta non deve tuttavia interferire con il normale svolgimento del torneo.

Se un concorrente ritiene che la propria situazione personale renderebbe difficile il rispetto delle regole sulle lingue ammesse, deve darne comunicazione all'organizzatore prima dell'evento.

5.2.4 **Carte proxy**

Se una carta viene danneggiata durante il torneo in modo da poter essere considerata segnata, un arbitro può creare una carta proxy che funga da sostituta di quella carta per tutto il resto del torneo.

In alternativa, se il concorrente ha un'altra copia della stessa carta disponibile, può semplicemente sostituire la carta danneggiata con la copia intatta.

In alcuni casi, la carta può essere danneggiata a causa di un errore di produzione. I concorrenti dovrebbero cercare di evitare di usare queste carte, ma a volte ciò non è possibile. Se il capo arbitro ritiene che ciò crei una situazione di carta segnata, può creare una carta proxy per sostituirla per tutto il resto del torneo.

In ogni caso, la carta danneggiata deve essere tenuta come riferimento mentre la carta proxy è tenuta in gioco.

Non è consentito l'uso di carte proxy ai tornei Play! Pokémon per nessun altro motivo. In caso contrario, esse verranno considerate al pari delle carte contraffatte.

5.3 Ammissibilità dei mazzi

5.3.1 Registrazione del mazzo

Per tutti gli eventi di campionato Play! Pokémon, i partecipanti devono compilare un elenco che includa l'esatto contenuto del mazzo che intendono utilizzare.

Tali elenchi possono essere usati in seguito dall'organizzatore del torneo e dagli arbitri per verificare che il mazzo non sia stato modificato durante il torneo, per cui i concorrenti devono assicurarsi dell'accuratezza e precisione del proprio elenco.

5.3.2 Controllo del mazzo

I mazzi vengono controllati in tutti gli eventi di campionato. L'aspettativa del team di Play! Pokémon è che i controlli sui mazzi da parte dello staff del torneo vengano effettuati su almeno il 10% dei mazzi, ma sarebbe preferibile effettuarne il più possibile.

Il controllo del mazzo durante un torneo può avvenire in qualunque momento, dalla registrazione all'ultimo round.

Ai concorrenti può essere richiesto di ordinare le carte come indicato nel proprio elenco, tuttavia questo non è sempre scontato. Prima di riordinare il proprio mazzo, è quindi consigliabile attendere indicazioni da parte dello staff del torneo.

Durante il controllo del mazzo, lo staff del torneo verificherà i seguenti aspetti:

- Che l'elenco sia completo e leggibile;
- Che il mazzo descritto sia valido per i tornei;
- Che il contenuto del mazzo corrisponda esattamente all'elenco;
- Che le carte e le bustine protettive non presentino alcuna caratteristica che le faccia considerare come segnate.

5.4 Torneo con formato costruito

Le regole di costruzione del mazzo per i formati costruiti sono le seguenti:

- Il mazzo deve contenere esattamente **60 carte**.
- I mazzi non possono contenere più di **quattro copie** della stessa carta (fa fede il nome della carta in inglese), con l'eccezione delle carte Energia base.
- Gli incontri vengono giocati con **sei carte Premio**.

Per i tornei programmati, Play! Pokémon consente l'utilizzo di tre formati costruiti, indicati di seguito.

5.4.1 Formato standard o formato esteso

5.4.1.1 Espansioni autorizzate

Simboli di regolamento indicanti validità			
Data di validità	Simbolo di regolamento	Formato standard	Formato esteso
10 settembre 2021	<i>D</i>		✓
10 settembre 2021	<i>E</i>		✓
12 marzo 2022	<i>F</i>		✓
14 aprile 2023	<i>G</i>	✓	✓
5 aprile 2024	<i>H</i>	✓	✓
11 aprile 2025	<i>I</i>	✓	✓

Serie Nero e Bianco (formato esteso)			
Data di validità	Nome dell'espansione	Formato standard	Formato esteso
	<i>Nero e Bianco</i>		✓
	<i>Nero e Bianco - Nuove Forze</i>		✓
	<i>Nero e Bianco - Vittorie Regali</i>		✓
	<i>Nero e Bianco - Destini Futuri</i>		✓
	<i>Nero e Bianco - Esploratori delle Tenebre</i>		✓
	<i>Tesoro dei Draghi</i>		✓
	<i>Nero e Bianco - Stirpe dei Draghi</i>		✓
	<i>Nero e Bianco - Confini Varcati</i>		✓
	<i>Nero e Bianco - Uragano Plasma</i>		✓
	<i>Nero e Bianco - Glaciazione Plasma</i>		✓
	<i>Nero e Bianco - Esplosione Plasma</i>		✓
	<i>Nero e Bianco - Tesori Leggendarie</i>		✓

Serie XY (formato esteso)			
Data di validità	Nome dell'espansione	Formato standard	Formato esteso
	<i>XY - Benvenuti a Kalos</i>		✓
	<i>XY</i>		✓
	<i>XY - Fuoco Infernale</i>		✓
	<i>XY - Colpi Furiosi</i>		✓
	<i>XY - Forze Spettrali</i>		✓
	<i>XY - Scontro Primordiale</i>		✓
	<i>Doppio Scontro</i>		✓
	<i>XY - Furie Volanti</i>		✓
	<i>XY - Antiche Origini</i>		✓

<i>XY - Turboblitz</i>		✓
<i>XY - Turbocrash</i>		✓
<i>Generazioni</i>		✓
<i>XY - Destini Incrociati</i>		✓
<i>XY - Vapori Accesi</i>		✓
<i>XY - Evoluzioni</i>		✓

Serie Sole e Luna (formato esteso)			
Data di validità	Nome dell'espansione	Formato standard	Formato esteso
	<i>Sole e Luna</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Guardiani Nascenti</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Ombre Infuocate</i>		✓
	<i>Leggende Iridescenti</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Invasione Scarlatta</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Ultraprisma</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Apocalisse di Luce</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Tempesta Astrale</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Tuoni Perduti</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Gioco di Squadra</i>		✓
	<i>Trionfo dei Draghi</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Legami Inossidabili</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Sintonia Mentale</i>		✓
	<i>Destino Sfuggente</i>		✓
	<i>Sole e Luna - Eclissi Cosmica</i>		✓

Pubblicazioni aggiuntive		
Nome del prodotto	Formato standard	Formato esteso
Collezione McDonald's 2011-2021		✓
Trainer kit <i>Nero e Bianco</i>		✓
Trainer kit <i>XY</i>		✓
Trainer kit <i>XY - Bisharp e Wigglytuff</i>		✓
Trainer kit <i>XY - Latias e Latios</i>		✓
Trainer kit <i>XY - Pikachu wrestler e Suicune</i>		✓
Trainer kit <i>Sole e Luna - Lycanroc e Raichu di Alola</i>		✓
Trainer kit <i>Sole e Luna - Sandslash di Alola e Ninetales di Alola</i>		✓
<i>Detective Pikachu</i>		✓

Promo stella nera			
Prefisso	Numerazione	Formato standard	Formato esteso
BW	01 o maggiore		✓

XY	01 o maggiore	✓
SM	158 o maggiore	✓

5.4.1.2 Tempistica della pubblicazione e dell'entrata in vigore

Le espansioni sono di solito pubblicate secondo un calendario regolare, con circa quattro nuove espansioni per anno civile. Le carte di nuova pubblicazione verranno autorizzate nel formato il secondo venerdì successivo alla data di rilascio del prodotto o dell'espansione in questione sul mercato americano.

La data di pubblicazione e la conseguente data di validità torneistica per le carte promozionali possono essere verificate nel [documento relativo all'entrata in vigore del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon](#), che viene aggiornato mensilmente.

5.4.1.3 Ristampe nei formati standard ed esteso

Talvolta, le carte già apparse precedentemente nel formato vengono ristampate in nuove espansioni. In questi casi, la vecchia versione della carta è ammessa se:

- Il nome della nuova carta è identico a quello della precedente;
- Il testo della nuova carta è funzionalmente identico a quello della precedente.

Inoltre, qualora soddisfatti i criteri di cui sopra, una versione più recente di una carta che è attualmente autorizzata nel formato standard o esteso è ammessa immediatamente in tale formato al momento della pubblicazione.

Per determinare se due carte sono funzionalmente identiche, prendi in considerazione gli esempi seguenti:

- Copia (CES, 127) e copia (TRR, 83) sono funzionalmente identiche. Nonostante il testo sia stato modificato, l'effetto descritto rimane invariato.
- Energia Arcobaleno (CES, 151) ed Energia Arcobaleno (TR,17) invece non sono *funzionalmente* identiche in quanto il testo della vecchia carta "metti un segnalino danno" è stato sostituito con "infligge 10 danni". Segnalini danno e danni sono due meccaniche di gioco diverse nel GCC Pokémon e pertanto non sono intercambiabili.

5.4.1.4 Carte non ammesse

Per l'elenco delle carte non ammesse nei tornei, clicca [qui](#).

I risultati dei tornei e i suggerimenti della community continueranno a essere analizzati per garantire un ambiente di gioco sano. Il formato esteso sarà monitorato in modo più approfondito dato il numero considerevole di carte e di combinazioni possibili a disposizione.

5.4.2 **Formato illimitato**

I mazzi per eventi a formato illimitato possono contenere carte da qualsiasi espansione del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon e carte promozionali rilasciate negli Stati Uniti.

5.4.2.1 Tempistica della pubblicazione e dell'entrata in vigore

Le carte di una nuova espansione verranno autorizzate nel formato il secondo venerdì successivo alla data di rilascio sul mercato americano. Le espansioni sono di solito pubblicate secondo un calendario regolare, con circa quattro nuove espansioni per anno civile.

Le carte promozionali che si trovano nei set e nelle collezioni del GCC Pokémon invece diventeranno valide il primo o il terzo venerdì successivo alla pubblicazione dell'espansione sul mercato americano. Questa data di validità torneistica è la stessa a livello mondiale e può essere verificata nel documento relativo all'entrata in vigore del Gioco di Carte Collezionabili che viene aggiornato mensilmente.

5.4.2.2 Carte ristampate nel formato illimitato

Dal momento che non ci sono restrizioni sul numero delle espansioni ammesse nel formato illimitato, i concorrenti talvolta trovano carte Allenatore di vecchie espansioni che hanno lo stesso nome di carte più recenti ma con effetti totalmente diversi.

I concorrenti possono includere nei loro mazzi le vecchie versioni di quella carta, a patto che venga sempre utilizzato il testo della versione più recente.

5.4.2.3 Carte non ammesse

Al momento non ci sono carte non ammesse nel formato illimitato.

5.5 Torneo con formato limitato

Le regole di costruzione del mazzo per i formati limitati sono le seguenti:

- Il mazzo deve contenere esattamente **40 carte**.
- **Non c'è limite** al numero di carte con lo stesso nome che possono essere incluse, purché non vi siano restrizioni nel testo della carta stessa.
- Gli incontri vengono giocati con **quattro carte Premio**.

Per i tornei programmati, Play! Pokémon consente l'utilizzo di tre formati limitati, indicati di seguito.

5.5.1 **Mazzo sigillato**

In un evento con mazzo sigillato, i concorrenti ricevono un kit Sfida Strategica o un numero di buste di espansione prestabilito (in genere compreso tra quattro e sei) dall'organizzatore all'inizio dell'evento.

5.5.1.1 Costruzione mazzi

Ogni concorrente apre le proprie buste di espansione al segnale dell'organizzatore e costruisce un mazzo di 40 carte, utilizzando solamente quelle carte (incluse quelle contenute nel loro kit Sfida Strategica) e un qualsiasi numero di carte Energia base fornite dall'organizzatore.

I concorrenti hanno 30 minuti per costruire i loro mazzi.

5.5.2 Estrazione busta

In un evento con estrazione busta, i concorrenti ricevono delle buste di espansione dall'organizzatore all'inizio dell'evento (si consigliano da quattro a sei buste per concorrente). I concorrenti si dividono in gruppi con lo stesso numero di componenti, senza superare il numero di otto persone per gruppo, e si siedono in cerchio.

5.5.2.1 Processo di estrazione

Al segnale dell'organizzatore, ogni concorrente apre una busta di espansione senza rivelarne il contenuto agli altri concorrenti. Ogni concorrente sceglie quindi una carta dalla propria busta di espansione e la pone di fronte a sé a faccia in giù.

Dal momento in cui la carta è stata posta nella pila del concorrente, è considerata scelta e non può essere più sostituita con un'altra carta della busta. I concorrenti passano quindi le carte rimanenti, a faccia in giù, alla persona alla propria sinistra. Le carte scelte da ogni concorrente non devono essere rivelate durante il momento di scelta.

Ogni concorrente continua a selezionare una carta da quelle che gli sono state passate, fino a che tutte le carte sono state scelte. Questa procedura va ripetuta per ogni busta di espansione, con il verso di passaggio che si alterna da sinistra a destra ogni volta che viene aperta una nuova busta.

5.5.2.2 Costruzione mazzi

Dopo che tutte le buste di espansione sono state aperte e sono state scelte tutte le carte, ogni concorrente costruisce un mazzo di 40 carte, utilizzando solamente quelle carte e un qualsiasi numero di carte Energia base fornite dall'organizzatore.

I concorrenti hanno 30 minuti per costruire i loro mazzi.

5.5.3 Evento kit Sfida Strategica con estrazione

In un evento kit Sfida Strategica con estrazione, i concorrenti ricevono un kit Sfida Strategica dall'organizzatore all'inizio dell'evento. I concorrenti si dividono in gruppi di quattro persone e si siedono in cerchio.

Al segnale dell'organizzatore, ogni concorrente apre il mazzo di 40 carte del proprio kit Sfida Strategica senza rivelarne il contenuto agli altri concorrenti. I concorrenti hanno alcuni minuti a disposizione per guardare queste carte, che successivamente potranno utilizzare per costruire il proprio mazzo. Dopo averle viste, dovranno rimetterle nel proprio kit Sfida Strategica.

5.5.3.1 Processo di estrazione

Quando tutti saranno pronti, al segnale dell'organizzatore, i concorrenti iniziano l'estrazione. Ogni concorrente apre una busta di espansione senza rivelarne il contenuto agli altri concorrenti. Ogni concorrente sceglie una carta dalla propria busta di espansione e la mette nel proprio kit, insieme alla carta codice del GCC Pokémon Online e alla carta Energia base non olografica.

Dal momento in cui la carta è stata posta nella pila del concorrente, è considerata scelta e non può essere più sostituita con un'altra carta della busta. I concorrenti passano quindi le carte rimanenti, a faccia in giù, alla persona alla propria sinistra. Le carte scelte da ogni concorrente non devono essere rivelate durante il momento di scelta.

Ogni concorrente continua a selezionare una carta da quelle che gli sono state passate, fino a che tutte le carte sono state scelte. Una volta esaurite le carte di una busta di espansione, i concorrenti avranno un minuto a disposizione per scorrere le proprie carte. Questa procedura va ripetuta per ogni busta di espansione, con il verso di passaggio che si alterna da sinistra a destra ogni volta che viene aperta una nuova busta.

5.5.3.2 Costruzione mazzi

Dopo che tutte le buste di espansione sono state aperte e sono state scelte tutte le carte, ogni concorrente costruisce un mazzo di 40 carte, utilizzando solamente quelle carte e un qualsiasi numero di carte Energia base fornite dall'organizzatore.

I concorrenti hanno 20 minuti per costruire i loro mazzi.

5.6 Gestione dell'area di gioco

L'area di gioco è lo spazio che i concorrenti utilizzano durante l'incontro. Sta a ciascuno di loro mantenerla pulita e facilmente utilizzabile per l'incontro in corso.

Ai concorrenti è permesso di avere con sé portafortuna o altri oggetti nell'area di gioco, purché non interferiscano con l'incontro, ma devono mantenere l'area in ordine per entrambi. Come già segnalato nei paragrafi precedenti, sul tavolo di gioco non sono ammessi cibi né bevande.

5.6.1 Area di gioco

Le carte in gioco devono essere sistemate in maniera tale da risultare ordinate, chiare e visibili agli avversari e agli arbitri.

Le carte che vengono messe nell'area di gioco dalla propria mano senza l'effetto di un'altra carta, di un'abilità o di un qualsiasi altro effetto sono considerate in gioco dal momento in cui il concorrente rilascia fisicamente la carta dalla propria mano. Il concorrente non deve mettere una carta nell'area di gioco, se non desidera giocarla. I confini dell'area di gioco sono definiti in base all'immagine sul retro.



Immagine A: Area di gioco del GCC Pokémon

- A:** il mazzo deve essere orientato in direzione nord-sud con i lati corti delle carte rivolti verso i concorrenti. L'apertura delle bustine protettive deve essere rivolta verso l'avversario.
- B:** ogni concorrente può avere una sola pila degli scarti; alcune carte nella pila degli scarti possono essere leggermente ruotate per renderle più visibili.
- C:** le carte Premio devono essere separate l'una dall'altra, così che i concorrenti e lo staff possano vedere in qualsiasi momento con una sola occhiata quante carte Premio rimangono a ogni concorrente. Le carte Premio devono trovarsi nella parte opposta del campo di gioco rispetto a dove si trovano mazzo e pila degli scarti del concorrente.
- D:** tutte le carte Energia devono essere allineate nella stessa direzione sotto i Pokémon in gioco e devono essere sempre visibili.
- E:** i Pokémon in panchina devono essere sufficientemente distanziati l'uno dall'altro e dal Pokémon attivo, in modo che sia ben chiaro quali carte sono assegnate a ogni Pokémon.
- F:** le carte Stadium devono essere messe tra i Pokémon attivi dei due concorrenti, così che siano visibili da entrambi i concorrenti.

5.6.1.1 Area perduta

L'area perduta del concorrente deve trovarsi subito sopra le proprie carte Premio e le carte devono trovarsi in una pila ordinata, in modo da non interferire con le altre carte in gioco.

5.6.2 Monete e dadi

I concorrenti possono usare monete o dadi durante un incontro del GCC Pokémon. Possono anche utilizzare quelli dell'avversario.

5.6.2.1 Monete

Le monete possono essere ottenute con i mazzi tematici precostruiti, i trainer Kit e altri prodotti speciali del GCC Pokémon.

Se decidono di utilizzare una moneta, i concorrenti devono considerare i seguenti fattori:

- Quando viene lanciata, la moneta deve essere all'altezza delle spalle e deve ruotare almeno tre volte in aria prima di cadere sul tavolo.
- La moneta deve cadere in posizione più orizzontale possibile sul tavolo.
- Se i concorrenti non riescono ad accordarsi sul risultato del lancio, è possibile chiamare un arbitro per determinare se sia valido o se sia necessario ripeterlo.
 - Una volta che un arbitro dichiara che il risultato è definitivo, non si può più ripetere il lancio.
- I lanci di moneta che terminano fuori dall'area di gioco sono considerati non validi e devono essere ripetuti.
 - La tua area di gioco consiste in tutto ciò che è contenuto all'interno del tabellone blu e bianco mostrato nell'immagine A.

Qualsiasi moneta rilasciata con i prodotti del GCC Pokémon, da *EX Rubino & Zaffiro* in poi, è da considerarsi equa e imparziale.

5.6.2.2 Dadi

I dadi possono essere ottenuti con i set Allenatore Fuoriclasse del GCC Pokémon. È consentito l'uso di qualsiasi dado a sei facce, tale dado deve avere forma cubica e ogni faccia deve avere la stessa area delle altre.

Se decidono di utilizzare un dado, i concorrenti devono considerare i seguenti fattori:

- I dadi usati devono essere trasparenti o traslucidi.
- Il dado deve avere angoli ben arrotondati, così da poter rotolare agevolmente nell'area di gioco.
- Il dado deve essere di dimensioni tali da poter essere chiaramente letto da concorrenti e arbitri.
 - Ciò include dimensioni, lettere o numeri sul dado.
- Un lato del dado può avere incisioni personalizzate al posto dell'uno o del sei, a condizione che tutti i dadi personalizzati di un concorrente siano identici ed entrambi i concorrenti approvino l'uso di tale dado.
- I numeri o puntini sulle facce opposte del dado, se sommati, devono avere come risultato sette (l'uno deve essere sulla faccia opposta del sei). Per i lati personalizzati si utilizzano i numeri sostituiti per determinare che la somma dei lati opposti dia sette.
- I numeri pari (2, 4, 6) sul dado devono essere considerati testa. I numeri dispari (1, 3, 5) invece devono essere considerati croce.

5.7 Ordine delle carte casuale e regole per mischiare le carte

L'ordine delle carte del mazzo di ogni concorrente deve essere totalmente casuale all'inizio di ogni partita e, se richiesto dall'effetto di una carta, durante il gioco. Ciò va compiuto in presenza dell'avversario e in tempi ragionevoli. Bisogna anche assicurarsi che le carte del mazzo non vengano danneggiate o scoperte mentre vengono mischiate.

Dopo aver mischiato, il mazzo deve essere offerto all'avversario per essere tagliato una volta. Per tagliare il mazzo s'intende creare due differenti pile di carte rimuovendo una parte delle carte dalla cima del mazzo e mettendola sotto la parte rimanente. I concorrenti devono fare attenzione a non scoprire nessuna carta dell'avversario quando tagliano il mazzo.

Anziché tagliare, l'avversario può scegliere di mischiare il mazzo. La mischiata deve essere veloce e al termine il proprietario del mazzo può tagliarlo una volta come descritto sopra. Tagliare in più di due pile è considerato mischiare.

5.7.1 Intervento dell'arbitro

Se subito dopo aver mischiato le carte, un concorrente ritiene che l'ordine di uno dei mazzi non sia abbastanza casuale o se non vuole offrire il suo mazzo all'avversario per mischiarlo, dovrà intervenire un arbitro per mischiare il mazzo (o i mazzi) in questione. Nessun concorrente può mischiare o tagliare un mazzo dopo l'arbitro.

5.7.2 Ordine delle carte non sufficientemente casuale

Un mazzo il cui ordine non è sufficientemente casuale costituisce una violazione delle regole e può prevedere una sanzione. È pertanto nell'interesse di entrambi i concorrenti ricorrere a una tecnica veloce e collaudata per mischiare le proprie carte.

5.8 Torneo

5.8.1 Definizioni

5.8.1.1 Incontro

Un incontro del GCC Pokémon inizia nel momento in cui comincia il conto alla rovescia del tempo assegnato. L'incontro termina quando entrambi i concorrenti sono d'accordo sul risultato e firmano il foglio risultati.

5.8.1.2 Partita

Una partita del GCC Pokémon inizia nel momento in cui viene determinato il concorrente che inizia per primo.

Negli incontri al meglio di tre, dopo che una partita è stata completata, chi ha perso stabilisce chi inizierà nella successiva, anziché ricorrere al lancio di una moneta. Questa decisione viene presa nella fase di allestimento, quando dovrebbe avvenire il lancio della moneta.

La partita termina quando uno dei concorrenti soddisfa le condizioni di vittoria necessarie per essere dichiarato vincitore.

Negli incontri al meglio di tre, un incontro può terminare anche se:

- Un concorrente perde due partite. In questo caso, il vincitore sarà l'avversario.
- Se i due concorrenti hanno già perso una partita ciascuno e ricevono nello stesso momento una penalità partita persa:
 - Nei formati/round alla svizzera, questo incontro termina in un pareggio.
 - Nel caso di eliminazione diretta o di un incontro che richiede un vincitore, i concorrenti devono giocare una partita di spareggio per determinare il vincitore.

5.8.1.3 Turno

Un turno nel GCC Pokémon inizia quando, come prima azione, il concorrente attivo pesca una carta e la aggiunge alle carte che ha in mano. Il turno termina quando il concorrente attivo completa un attacco valido, azione che indica che l'avversario può procedere al prossimo turno, o completa qualsiasi altra azione che prevede l'immediata fine del turno di quel concorrente (es. *Grinta di Rocco, CES 145*).

5.8.2 **Inizio della partita**

5.8.2.1 Mano perdente

Se uno qualsiasi dei due concorrenti non ha nessun Pokémon Base nella mano d'apertura, si dice che quel concorrente ha una "mano perdente".

Il concorrente può pescare una carta per ogni mano perdente dell'avversario. Per esempio, se entrambi i concorrenti iniziano la partita con due mani perdenti e il concorrente A non ha Pokémon Base nella sua mano per tre volte successive, al concorrente B è concesso pescare fino a tre carte aggiuntive. Queste carte possono essere pescate solo dopo che il concorrente A ha messo in gioco un Pokémon attivo. Inoltre, il concorrente B deve annunciare in anticipo quante carte pescherà.

Qualsiasi Pokémon Base pescato in questo modo può essere disposto immediatamente in panchina. Il Pokémon attivo non può essere sostituito.

5.8.2.2 Processo imposto dall'arbitro

In rarissime occasioni, potrebbe succedere che un concorrente non riesca a pescare un Pokémon Base anche dopo una lunga serie di mani perdenti. Questa situazione può verificarsi quando quel concorrente ha un numero molto basso di Pokémon Base nel suo mazzo.

Nell'interesse di mantenere un ritmo di gioco moderato e vivace, se dopo otto mani perdenti un concorrente non è riuscito a pescare un Pokémon Base, il capo arbitro può dare avvio al seguente processo:

1. Mischia le carte del mazzo del concorrente.
2. Scopre le carte dalla cima del mazzo del concorrente finché non trova un Pokémon Base;
 - a. Mette quel Pokémon Base da parte.
3. Mischia le carte del mazzo del concorrente un'altra volta.
4. Poi il concorrente pesca sei carte dalla cima del suo mazzo;
 - a. Aggiunge il Pokémon Base appena scoperto per avere una mano di sette carte.
5. Conferma che la partita può ora procedere regolarmente;
 - a. Estende la durata della partita per recuperare il tempo impiegato a completare questo processo.

5.8.3 Determinazione dell'esito di una partita

Allo scadere del tempo, le partite ancora in corso non terminano immediatamente. Il concorrente attivo deve completare il suo turno. Successivamente, i concorrenti devono giocare tre turni completi (tre turni supplementari).

Se il tempo scade durante il controllo Pokémon, non essendoci un concorrente attivo, il turno successivo sarà il primo turno dei tre supplementari.

In base al formato del torneo, potrebbe non essere necessario determinare l'esito di ogni partita di un incontro con un vincitore. Ad esempio, i tornei a eliminazione diretta richiedono che per ogni partita venga determinato un vincitore, in quanto solo un concorrente può avanzare al round successivo. Tuttavia, per i tornei alla svizzera non si applica questo requisito; l'esito delle partite non deve essere determinato e l'incontro può terminare in un pareggio.

Le seguenti pratiche sono utilizzate per determinare l'esito delle partite non ancora concluse allo scadere del tempo, dopo che i tre turni supplementari sono terminati e nel caso in cui il formato del torneo richieda che venga dichiarato un vincitore.

5.8.3.1 Partite di spareggio

Allo scadere del tempo, se la partita non è conclusa e richiede la proclamazione di un vincitore, se entrambi i concorrenti prendono la loro ultima carta Premio (oppure se mandano KO l'ultimo Pokémon dell'avversario) allo stesso tempo o entrambi i concorrenti ricevono contemporaneamente la loro seconda penalità partita persa e, nel caso in cui nessuna altra condizione di vittoria sia riscontrabile, i concorrenti dovranno allora determinare il vincitore con una partita di spareggio.

L'allestimento della partita dovrà avvenire come di consueto, per cui andranno disposte sei carte Premio e occorrerà lanciare una moneta per decidere chi va per primo. Il vincitore della partita di spareggio sarà il primo concorrente ad avere meno carte Premio rispetto all'avversario o a vincere la partita direttamente in qualsiasi altro modo.

Allo scadere del tempo, la partita di spareggio dovrebbe terminare dopo i tre turni supplementari. Se dopo questa fase non è ancora conclusa, a questo punto la partita (uno, due, tre dell'incontro) rimane incompleta.

5.8.3.2 Determinare l'esito di una partita nell'impossibilità di raggiungere un risultato

In casi molto rari, i concorrenti potrebbero trovarsi in una situazione che non consente la naturale conclusione di una partita senza un intervento esterno, ad esempio quando nessuno dei due mazzi permette di prendere ulteriori carte Premio.

In questi casi, il capo arbitro può avviare il seguente processo:

1. Il tempo dell'incontro deve essere scaduto, tre turni supplementari devono essere stati completati e il capo arbitro deve aver raggiunto la conclusione che:
 - a. La sequenza innescata è infinita e non può essere interrotta da nessuno dei due concorrenti;
 - b. L'intenzione di entrambi i concorrenti è di evitare la sconfitta e non quella di prolungare la partita trattenendola in una fase di stallo;
 - c. La partita se continuata con il consenso di entrambi i concorrenti risulterebbe infinita.
2. Presa la decisione, il capo arbitro rende partecipi i concorrenti delle proprie osservazioni. Si giocano altri tre turni e il turno in corso sarà il "turno 0".
3. Se la partita rimane senza vincitore, i concorrenti devono disputare una partita di spareggio.*
4. Se durante la partita di spareggio il capo arbitro constata il ripetersi della situazione, l'esito viene determinato nel modo seguente.
 - a. Presa la decisione, il capo arbitro rende partecipi i concorrenti delle proprie osservazioni. Si giocano altri tre turni e il turno in corso sarà il "turno 0".
 - b. A questo punto, il concorrente con il miglior piazzamento nei round alla svizzera verrà dichiarato vincitore di quella partita.

** Se il capo arbitro ritiene che la situazione si ripeterebbe inevitabilmente al punto che giocare una partita di spareggio sarebbe inutile, è consigliabile saltare questo passaggio e passare direttamente al punto 4b.*

5.8.4 **Determinazione dell'esito di un incontro**

5.8.4.1 Regola relativa ai ritardi

Per evitare ritardi nel torneo, i concorrenti sono tenuti a presentarsi in orario agli incontri. La regola relativa ai ritardi serve da spareggio principale per qualsiasi incontro che allo scadere del tempo non ha un vincitore ed è applicato insieme alle eventuali penalità ottenute da un concorrente in caso di assenza a un incontro in corso.

Se un concorrente è arrivato in ritardo o si è assentato dall'incontro senza il permesso dell'arbitro, per un qualsiasi periodo di tempo durante il round, perde l'incontro subito dopo lo scadere del tempo e il termine dei tre turni supplementari.

5.8.4.2 Torneo alla svizzera

Questi risultati devono essere applicati solo nel caso in cui nessun concorrente violi la regola relativa ai ritardi.

Tipo di torneo: round alla svizzera	Tipo di incontro: partita singola
Scadere del tempo	Risultato dell'incontro
Durante la prima partita	Spareggio

Tipo di torneo: round alla svizzera	Tipo di incontro: al meglio di tre
Scadere del tempo	Risultato dell'incontro
Durante la prima partita	Spareggio
Tra la prima e la seconda partita	Il vincitore della prima partita vince l'incontro
Durante la seconda partita	Il vincitore della prima partita vince l'incontro
Tra la seconda e la terza partita	Spareggio
Durante la terza partita	Spareggio

5.8.4.3 Round a eliminazione diretta

Gli incontri durante i tornei a eliminazione diretta potrebbero non finire in uno spareggio, per cui per determinare l'esito di un incontro vengono presi in considerazione dei criteri aggiuntivi.

Se nessun concorrente soddisfa tali criteri ed entrambi hanno lo stesso numero di carte Premio rimanenti, la partita continua finché uno dei concorrenti non soddisfa uno di questi criteri o vince la partita direttamente, qualsiasi condizione si verifichi per prima.

Questi risultati devono essere applicati solo nel caso in cui nessun concorrente violi la regola relativa ai ritardi.

Tipo di torneo: eliminazione diretta	Tipo di incontro: partita singola
Scadere del tempo	Risultato dell'incontro
Durante la prima partita	Il concorrente con meno carte Premio rimanenti vince l'incontro

Tipo di torneo: eliminazione diretta	Tipo di incontro: al meglio di tre
Scadere del tempo	Risultato dell'incontro
Durante la prima partita	Il concorrente con meno carte Premio rimanenti vince l'incontro.
Tra la prima e la seconda partita	Il vincitore della prima partita vince l'incontro
Durante la seconda partita	Il vincitore della prima partita vince l'incontro
Tra la seconda e la terza partita	Il vincitore della partita di spareggio vince l'incontro
Durante la terza partita	Il concorrente con meno carte Premio rimanenti vince l'incontro.

5.8.5 Ritmo di gioco

Il ritmo di un incontro del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon dovrebbe essere moderato e vivace e a ogni concorrente dovrebbe essere concessa circa la metà del tempo a disposizione.

Per stabilire se un'azione è completata in un lasso di tempo ragionevole, Play! Pokémon ha determinato le seguenti linee guida:

- Mischiare e allestire, inizio della partita: 2 minuti
- Mischiare e cercare nel mazzo, durante la partita: 15 secondi
- Compiere le azioni di una carta o di un attacco: 15 secondi
- Considerare la posizione di gioco prima di giocare una carta: 10 secondi
- Iniziare il turno dopo l'annuncio di "fine del turno" dell'avversario: 5 secondi

I tempi indicati sono solo linee guida e dovrebbero essere considerati nel contesto di una normale esperienza di gioco.

I concorrenti che cercano di sfruttare nel turno ogni secondo ammesso da questa tempistica per compiere le azioni sopra descritte saranno soggetti a penalità a causa del rallentamento del gioco.

5.8.6 Estensioni temporali

Gli arbitri possono garantire estensioni temporali di una durata commisurata al tempo necessario per risolvere un eventuale problema. Il tempo aggiuntivo concesso deve essere comunicato chiaramente a entrambi i concorrenti e registrato immediatamente dall'arbitro.

5.8.7 Prendere appunti

I concorrenti possono prendere appunti sulle azioni di gioco e sono liberi di usare tali appunti nel corso dell'incontro. I concorrenti possono scegliere di non condividere gli appunti con altri concorrenti, tuttavia gli arbitri sono autorizzati a controllarli e a richiedere spiegazioni se necessario.

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

I 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.

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.

6 Regole dei tornei di altri prodotti

Le linee guida su regole, formati e penalità per altri giochi sono descritte in un documento separato.

I documenti relativi ai videogiochi e Pokémon GO si trovano nella sezione [Regole e Risorse](#) del sito Pokémon ufficiale.

Nel sito dedicato si possono consultare le informazioni relative al [Campionato di Pokémon UNITE](#).

7 Violazione delle regole e sanzioni

7.1 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 di una penalità assegnata a loro stessi o al proprio avversario. Per esempio, nel caso di una partita persa assegnata a uno dei concorrenti, nessuno di essi può ritirarsi dal gioco per evitare l'applicazione della penalità partita persa.

7.2 Tipologie di sanzioni

Le modalità di assegnazione delle penalità variano a seconda che si tratti del GCC o dei videogiochi, 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.

7.2.1 Avvertimento (Av)

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

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

7.2.3 Doppia carta Premio (DcP)

7.2.3.1 Definizione

La penalità doppia carta Premio viene utilizzata solo nel Gioco di Carte Collezionabili Pokémon e viene utilizzata quando è stato commesso un errore che influenza significativamente l'andamento del gioco e non c'è un modo chiaro di risolvere il problema, oppure quando è stata già assegnata un'ammonizione e una penalità quadrupla carta Premio risulterebbe troppo dura.

7.2.3.2 Applicazione

Quando viene assegnata una penalità doppia carta Premio, l'arbitro informa il concorrente che non ha commesso l'errore che, per vincere la partita, questi dovrà prendere due carte in meno rispetto al numero totale di carte Premio previste dal formato di gioco (ad esempio la partita viene vinta con due carte Premio rimanenti).

Se, al momento dell'assegnazione della penalità, il concorrente che non ha commesso l'errore ha soltanto una o due carte Premio rimanenti, la partita è terminata e questi vince la partita.

7.2.4 Quadrupla carta Premio (QcP)

7.2.4.1 Definizione

La penalità quadrupla carta Premio viene utilizzata quando viene compiuto un errore che ha un forte impatto sull'andamento di gioco e non c'è un modo chiaro di risolvere il problema, ma la penalità partita persa sarebbe un provvedimento troppo duro.

7.2.4.2 Applicazione

Quando viene assegnata una penalità quadrupla carta Premio, l'arbitro informa il concorrente che non ha commesso l'errore che, per vincere la partita, questi dovrà prendere due carte in meno rispetto al numero totale di carte Premio previste dal formato di gioco (ad esempio la partita viene vinta con due carte Premio rimanenti).

Se, al momento dell'assegnazione della penalità, il concorrente che non ha commesso l'errore ha soltanto quattro o meno carte Premio rimanenti, la partita è terminata e questi vince la partita.

7.2.5 Partita persa (Pp)

7.2.5.1 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.

7.2.5.2 Applicazione

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.

7.2.6 Sconfitta (Sc)

7.2.6.1 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.

7.2.6.2 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.

7.2.7 **Squalifica (Sq)**

7.2.7.1 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.

7.2.7.2 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 sconfitta per l'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.

7.2.7.3 Applicazione (eliminazione diretta)

Durante i round a eliminazione diretta, al concorrente che riceve una squalifica sarà anche assegnata la penalità sconfitta per il 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.

7.2.8 **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 concorrente con il piazzamento migliore sarà dichiarato vincitore dell'incontro.

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

7.3 Infrazioni base

7.3.1 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.

7.3.1.1 A.1. Infrazioni procedurali

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

Gli errori procedurali hanno un impatto sullo svolgimento regolare e ininterrotto del torneo, non solo per il 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 prima di lasciare l'area di gioco ma viene subito richiamato 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 non ha i segnalini danno per le condizioni speciali per gli effetti delle carte nel suo mazzo.
 - Il concorrente si dimentica di firmare il foglio risultati prima di lasciare l'area di gioco, causando così un ritardo all'andamento del torneo in quanto lo staff è impegnato a cercarlo.
-

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 prima di lasciare l'area di gioco e lo staff non riesce a ritrovarlo prima dell'inizio del round successivo.

d. **Un ritardo (di 10 o più minuti)** ha un impatto significativo sul torneo e comporta un certo provvedimento disciplinare.

- Al concorrente in ritardo viene assegnata la penalità sconfitta per il round.
- Il concorrente in ritardo viene rimosso dall'evento.
- Al concorrente presente viene assegnata la vittoria per il round.

Ricorda: un concorrente può essere riammesso al torneo a patto che gli abbinamenti per il round successivo non siano stati effettuati e che il concorrente confermi la sua partecipazione all'organizzatore del torneo. Una volta che gli abbinamenti per il round successivi sono stati effettuati, il concorrente rimosso non può più essere riammesso al torneo, e le sue statistiche di gioco vengono aggiornate di conseguenza.

7.3.1.2 A.2. Condotta antisportiva

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

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

a. **La condotta antisportiva minore** è un'infrazione dovuta a una piccola mancanza di giudizio che può causare un lieve incidente o arrecare disturbo a un ristretto gruppo di astanti.

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.
- Durante un incontro, un concorrente effettua azioni valide ma senza alcun effetto sulla partita in corso o gioca troppo lentamente per alterare il tempo restante (GCC).
- Il concorrente cerca di vedere lo schermo dell'avversario in modo da ottenere un vantaggio (VG).

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.

7.3.1.3 A.3. Barare

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

Negli eventi Play! Pokémon non c'è spazio per i concorrenti che decidono di barare per guadagnare un vantaggio sugli avversari. Pertanto, qualsiasi azione commessa intenzionalmente allo scopo di barare è considerata grave e porta alla squalifica immediata.

Per via della sua gravità, le seguenti clausole devono essere prese in considerazione prima di emettere una squalifica per aver barato:

- L'azione intrapresa durante il gioco o la partita era effettivamente una violazione delle regole e
- La violazione delle regole in questione è stata commessa con l'intento di ottenere un vantaggio competitivo

Se una sola delle due clausole non è valida, l'infrazione commessa non corrisponde a barare e bisognerà valutare una penalità alternativa per la violazione in esame. Se entrambe le clausole sono valide, l'infrazione commessa corrisponde a barare e dev'essere soggetta alla penalità corrispettiva.

Ecco alcuni esempi:

- Richiedere e utilizzare informazioni di gioco private (come le carte nella mano dell'avversario) ricevute da una fonte esterna durante una partita in corso.
- Pescare carte extra o prendere carte dalla pila degli scarti e aggiungerle a quelle del mazzo o a quelle in mano intenzionalmente (GCC).
- Modificare arbitrariamente il numero di segnalini danno o le condizioni speciali presenti su un qualsiasi Pokémon in gioco.
- Tagliare o non mischiare le carte del mazzo sufficientemente in modo volontario per avere un maggior accesso a una carta o alle carte (GCC).
- Utilizzare una console con custom firmware (videogiochi).
- Condividere un account (videogiochi, *Pokémon GO*, *Pokémon UNITE*), manomettere il segnale GPS, avere account multipli (*Pokémon GO* e *Pokémon UNITE*)

7.3.2 Penalità di gioco del Gioco di Carte Collezionabili (categoria B)

7.3.2.1 B.1. Infrazioni di gioco

Minore: ammonizione	Maggiore: doppia carta Premio	Grave: partita persa
---------------------	-------------------------------	----------------------

Gli errori nelle meccaniche di gioco del GCC sono infrazioni compiute nel corso della partita, spesso dovute a meccaniche di gioco non attivate o utilizzate in modo errato.

a. Gli errori minori nelle meccaniche di gioco non hanno un impatto o influenzano minimamente il gioco e possono essere corretti o risolti senza difficoltà. All'inizio, molti degli errori commessi involontariamente durante gli incontri del GCC sono considerati errori minori nelle meccaniche di gioco che possono però successivamente diventare di tipo maggiore se non vengono rilevati o risolti immediatamente.

Ecco alcuni esempi:

- Prendere una carta e aggiungerla a quelle che hai in mano senza mostrarla all'avversario quando la carta richiede di farlo.
 - Annunciare un attacco senza avere il giusto quantitativo di Energia assegnata.
 - Non disporre le carte Premio all'inizio della partita.
 - Contribuire a un errore di gioco di un avversario non tenendo traccia delle azioni o meccaniche di gioco.
-

b. Gli errori maggiori nelle meccaniche di gioco alterano irreversibilmente l'andamento del gioco e non possono essere completamente risolti o controbilanciati tramite azioni correttive. Gli errori, grazie

ai quali un concorrente può avere accesso a determinate informazioni o carte, che richiedono il radicale intervento dell'arbitro affinché possano essere corretti o che sono passati inosservati influenzando così l'andamento del gioco, possono essere classificati come errori maggiori.

Ecco alcuni esempi:

- Pescare una carta in più.
- Prendere una carta Premio senza aver messo KO un Pokémon o prendere carte Premio extra dopo aver mandato al tappeto un Pokémon.
- Usare o completare tutti gli effetti di un'abilità quando la carta non lo permette.
- Giocare più di una carta Energia durante un turno senza l'uso di un effetto che lo permetta.
- Non disporre le carte Premio all'inizio della partita dando al concorrente la possibilità di accedere a sei carte Premio aggiuntive durante una o due ricerche nel mazzo.

c. Gli errori gravi nelle meccaniche di gioco rovinano irrimediabilmente l'andamento del gioco. In questi casi, non c'è modo per l'arbitro di tornare a un punto in cui il gioco possa continuare senza compromettere l'integrità di quella partita in misura inaccettabile.

Ecco alcuni esempi:

- Mischiare le carte che si hanno in mano, le carte Premio o la pila degli scarti e aggiungerle al proprio mazzo senza l'uso dell'effetto di una carta.
- Rimuovere o mettere via le carte di una partita in corso prima che venga firmato il foglio risultati e prima che entrambi i concorrenti siano d'accordo sul vincitore.
- Non disporre le carte Premio all'inizio della partita dando al concorrente la possibilità di accedere a sei carte Premio aggiuntive durante tre o più ricerche nel mazzo.

7.3.2.2 B.2. Validità del mazzo

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

Le infrazioni che rientrano nella categoria della validità del mazzo includono tutti quei problemi causati da carte non valide nel torneo per limitazioni di condizioni, lingua o formato. Oltre alla penalità prevista, la carta o le carte in questione devono essere sostituite in ogni caso.

I problemi potrebbero riguardare le carte stesse, le bustine protettive o l'elenco delle carte. In quest'ultimo caso, il contenuto dell'elenco delle carte del mazzo ha sempre priorità rispetto a quello del mazzo stesso. Qualsiasi discrepanza tra i due deve quindi essere immediatamente risolta modificando il mazzo fisico.

Se l'elenco delle carte contiene meno di 60 carte, carte non ammesse al torneo o carte che non possono essere identificate in base alle informazioni fornite, l'elenco delle carte deve essere reso valido aggiungendo il numero appropriato di carte Energia base a scelta del concorrente. Il mazzo fisico deve essere modificato di conseguenza.

a. Le infrazioni minori della validità del mazzo sono classificate tali in quanto offrono al concorrente scarse probabilità di guadagnare un vantaggio nel gioco.

Ecco alcuni esempi:

- Le bustine protettive di un concorrente sono consumate e usurate e potrebbero avere dei graffi o dei segni distintivi rispetto alle altre carte del mazzo.
- Alcune carte di un mazzo del concorrente hanno dei difetti di fabbrica sul retro delle bustine protettive. La combinazione delle carte in questione non crea una sistematicità in grado di donare un vantaggio significativo al concorrente.
- Il mazzo contiene quattro carte di Pikachu ma non include il numero di collezione. Nell'espansione è presente però solo una carta con il nome Pikachu quindi la carta in questione non è identificabile.
- Il mazzo contiene una variante rara illustrazione di Pikachu, mentre l'elenco delle carte indica il numero di collezione di una variante di rarità comune di quella stessa carta.
 - Questa infrazione minore della validità del mazzo non richiede una carta proxy o un rimpiazzo di Energia base.

b. Le infrazioni gravi della validità del mazzo permettono al concorrente di guadagnare un vantaggio nel gioco, di solito attraverso ambiguità o discrepanze causate dalle differenze tra l'elenco delle carte e il mazzo in sé o per via di carte segnate.

Se un arbitro riesce ragionevolmente ad appurare che il problema è stato causato da un'azione volontaria di un concorrente, questa infrazione rientra nella categoria A.3. Barare.

Ecco alcuni esempi:

- Il mazzo e/o l'elenco non contengono 60 carte.
- Il mazzo di un concorrente contiene tre Ultra Ball e due Elisir Max, mentre l'elenco del mazzo contiene due Ultra Ball e tre Elisir Max.
- Le bustine protettive contenenti le carte Energia speciale nel mazzo di un concorrente sono leggermente più lunghe rispetto al resto delle bustine protettive.
- Nelle partite del formato standard, il mazzo e/o l'elenco delle carte contengono cinque copie di Energia Incolore doppia.
- L'elenco del mazzo contiene due copie di Electivire dell'espansione *Sole e Luna – Tuoni Perduti* (72/214), mentre il mazzo contiene due copie di Electivire dell'espansione *XY - Colpi Furiosi* (30/111).
- Una carta nel mazzo di un concorrente è danneggiata in modo tale da creare un segno visibile sulla sua bustina, permettendo così al concorrente di identificarla facilmente mentre è a faccia in giù.

7.3.2.3 B.3. Ritmo di gioco

Minore: ammonizione		Grave: doppia carta Premio
---------------------	--	----------------------------

I concorrenti devono giocare in maniera tale da mantenere un certo ritmo di gioco, a prescindere dalla complessità della situazione. Le infrazioni del ritmo di gioco avvengono quando le azioni o le mancate azioni di un concorrente influenzano il gioco in maniera tale da sfavorire l'avversario. In aggiunta alle penalità consigliate, l'arbitro può assegnare un'estensione di tempo per bilanciare lo svantaggio.

Consulta le linee guida nella [Sezione 5.8.5](#) per determinare in fattori in base ai quali un periodo di tempo viene considerato ragionevole per completare un'azione di gioco.

a. Le infrazioni minori del ritmo di gioco sono errori isolati che possono venire commessi a causa di processi decisionali lenti o scenari di gioco tesi e complessi.

Ecco alcuni esempi:

- Continuare a cercare nel mazzo, tra le carte in mano o nella pila degli scarti mentre viene applicato l'effetto di una carta.
- Contare o cercare nel mazzo o pila degli scarti propria o dell'avversario più di una volta in poco tempo.
- Impiegare un eccessivo lasso di tempo per decidere a quale Pokémon assegnare una carta Energia.
- Accelerare l'attacco dell'avversario, mettendo i segnalini danno sul proprio Pokémon prima che l'avversario annunci l'attacco che vuole usare.
- Richiedere più volte o eccessivamente traduzioni dei testi delle carte o l'intervento dell'arbitro per via di carte in una lingua differente.

b. Le infrazioni gravi del ritmo di gioco possono essere definite come tali quando si verifica un effetto negativo prolungato o ripetuto sul ritmo di uno o più incontri successivi.

Ecco alcuni esempi:

- Lentezza abituale nella scelta dei bersagli per ricevere o risolvere degli effetti e/o danni.
- Scarso ritmo di gioco che non migliora a seguito di una penalità precedente.

7.3.3 Linee guida sulle penalità dei videogiochi (categoria C)

7.3.3.1 C.1. Infrazioni di gioco

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

Gli errori nelle meccaniche di gioco dei videogiochi sono infrazioni commesse nel corso della partita.

Queste infrazioni sono quasi sempre causate da un concorrente che gestisce impropriamente la propria console (o altre apparecchiature) durante il gioco.

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

Ecco alcuni esempi:

- Il concorrente tiene o muove la console in modo da provocare un blocco risolvibile del gioco (con conseguente ritardo dell'incontro).
 - 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:

- Il concorrente tiene o muove la console in modo da provocare un blocco irrisolvibile del gioco (e per il quale una parte può essere ritenuta responsabile).
- Rimuovere la scheda di gioco dalla propria console nel bel mezzo dell'incontro o lo scaricamento della batteria.

7.3.3.2 C.2. Validità della squadra

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

Le infrazioni nella validità della squadra includono tutti i problemi relativi alla squadra di un concorrente. Tali problemi sono generalmente causati da una discrepanza tra i Pokémon o gli strumenti nella Squadra Lotta e quelli riportati sull'elenco della squadra.

In tutti i casi, il contenuto dell'elenco delle carte del mazzo ha sempre priorità rispetto a quello del mazzo stesso. Qualsiasi discrepanza tra i due deve quindi essere immediatamente risolta modificando la squadra lotta per rimuovere i Pokémon o gli strumenti in questione dal gioco.

Successivamente, se i Pokémon o gli strumenti descritti nell'elenco della squadra sono immediatamente disponibili, allora il concorrente potrà aggiungere quelli corretti alla sua squadra. Se il concorrente non è in grado di conformarsi, i posti occupati precedentemente dai Pokémon o strumenti in questione dovranno rimanere vacanti.

Se questo comporta che un concorrente rimanga con meno di quattro Pokémon utilizzabili nella propria Squadra Lotta, l'infrazione dovrà essere intensificata.

a. Le infrazioni minori nella validità della squadra sono discrepanze tra i Pokémon o gli strumenti nella Squadra Lotta e quelli riportati sull'elenco della squadra, che *non* danno al concorrente un potenziale vantaggio.

Ecco alcuni esempi:

- La Squadra Lotta include Gastrodon Mare Ovest, ma l'elenco della squadra ha "Gastrodon Mare Est".
- Un Pokémon senza identità di genere è indicato nella lista come maschio o femmina.
- Un Pokémon è indicato senza informazioni precise sulla sua forma, ma altre informazioni nell'elenco della squadra rendono evidente quale forma è utilizzata.
 - Esempio 1: la Squadra Lotta include Rotom Calore ma l'elenco della squadra riporta solo "Rotom" con la mossa della forma Vampata indicata nel suo set di mosse.
 - Esempio 2: la Squadra Lotta include Landorus Forma Totem, ma l'elenco della squadra riporta solo "Landorus" con l'abilità della forma Prepotenza.

b. Le infrazioni maggiori nella validità della squadra sono discrepanze tra i Pokémon o gli strumenti nella Squadra Lotta e quelli riportati sull'elenco della squadra, che *danno* al concorrente un potenziale vantaggio.

Ecco alcuni esempi:

- Un Pokémon che può essere di entrambi i sessi, è maschio nella Squadra Lotta ma viene riportato come femmina nell'elenco della squadra (o viceversa).
- Un Pokémon della Squadra Lotta conosce la mossa Tuononda ma quella mossa è indicata come Tuono nell'elenco della squadra.
- Le statistiche di un Pokémon non sono riportate (o sono errate) nell'elenco della squadra.
- Un Pokémon è riportato senza informazioni corrette sulla forma e non ci sono altre informazioni sull'elenco della squadra che rendono evidente quale forma è utilizzata.
 - Esempio 1: la Squadra Lotta include Rotom Lavaggio, ma solo "Rotom" è riportato nell'elenco della squadra, quindi lo staff dell'evento non può determinare la forma corretta osservando il set di mosse.
 - Esempio 2: la Squadra Lotta include Landorus Forma Totem, ma solo "Landorus" è riportato nell'elenco della squadra e il campo dell'abilità nell'elenco della squadra non è stato compilato o riporta "Forzabruta".

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 quattro Pokémon utilizzabili rimasti in seguito a penalità ricevute precedentemente.

- Qualsiasi segnalazione degli strumenti ufficiali in merito a Pokémon modificati irregolarmente, come per esempio il mancato superamento di una verifica elettronica della Squadra Lotta.

7.4 Assegnazione di penalità diverse da quelle consigliate

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.

7.4.1 Reversibilità

A titolo di esempio, considera la situazione in cui per sbaglio vengono giocate due carte Aiuto in un solo turno. In molti di questi casi, potrebbe essere impossibile minimizzare l'impatto senza assegnare una penalità che controbilanci un eventuale vantaggio guadagnato, come descritto nel seguente scenario.

Situazione: Luca gioca Lylia (UPR, 125). Successivamente nello stesso turno, Luca gioca Martes (UPR, 128) e pesca due carte. Scarta inoltre una carta a caso dalla mano del suo avversario. Luca poi si accorge del suo errore e chiama l'arbitro.

Correzione dell'andamento del gioco: l'arbitro, il Professor Elm, è in grado di riprendere la carta esatta e di aggiungerla alla mano dell'avversario in quanto questa carta è stata vista da entrambi i concorrenti. Tuttavia, l'avversario non può verificare quali sono le carte che Luca ha in mano e che ha pescato mettendo in gioco Martes. Per questo motivo, il Professor Elm deve scegliere due carte a caso da rimettere nel mazzo. Dopo che l'andamento del gioco è stato ripristinato nel miglior modo possibile, Luca riprende in mano Martes.

Penalità assegnata: Luca riceve una penalità doppia carta Premio per controbilanciare il possibile vantaggio guadagnato dopo aver avuto accesso a due nuove carte del suo mazzo e aver visto una delle carte in mano all'avversario.

Tuttavia, se l'azione può essere ammendata in modo che l'andamento del gioco sia uguale a quello di una partita in cui la seconda carta Aiuto non è mai stata giocata, il livello della penalità potrebbe essere diminuito.

Situazione: Luca gioca Lylia (UPR, 125). Successivamente nello stesso turno, Luca gioca anche Guzman (BUS, 115) e scambia il Pokémon attivo dell'avversario con uno dei suoi Pokémon in panchina. Poi Luca fa la stessa cosa. Luca poi si accorge del suo errore e chiama l'arbitro.

Correzione dell'andamento del gioco: l'arbitro, il Professor Elm, è in grado di determinare quali Pokémon erano in posizione attiva prima che Luca giocasse Guzman e li rimette al loro posto. Dopo che l'andamento del gioco è stato ripristinato, Luca riprende in mano Guzman.

Penalità assegnata: Luca riceve un'ammonizione per ricordargli di seguire attentamente le regole del gioco e riportare l'accaduto nel registro delle penalità del torneo.

Infine, se l'azione rovina irrimediabilmente l'andamento del gioco, il provvedimento più appropriato sarà quello di aumentare il livello della penalità.

Situazione: Luca gioca Lylia (UPR, 125). Successivamente nello stesso turno, Luca gioca Camilla (UPR, 119) e rimischia le carte che ha in mano nel suo mazzo. Luca poi si accorge del suo errore e chiama l'arbitro.

Correzione dell'andamento del gioco: l'arbitro, il Professor Elm, non è in grado di determinare quali carte aveva in mano Luca prima di giocare Camilla. Non è possibile eseguire alcuna azione correttiva.

Penalità assegnata: Luca riceve una partita persa. Nessun'altra penalità può controbilanciare efficacemente i danni all'andamento del gioco causati dopo che Luca ha giocato la seconda carta Aiuto e ha rimischiato le carte nel suo mazzo.

Tra i fattori che possono influenzare la decisione di aumentare o diminuire il livello della penalità rientra anche il punto in cui è stato rivelato l'errore. Se l'azione non è stata ancora completata, ad esempio, ci sono più probabilità che qualsiasi impatto negativo sul gioco possa essere controbilanciato.

7.4.2 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.

7.4.3 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.

7.5 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.

7.5.1 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 penalità, un arbitro deve prendere in considerazione tanti fattori facilmente sottovalutabili o travisabili in un forum sociale. Astenersi dall'esprimere commenti significa evitare di condividere un punto di vista non sufficientemente informato che potrebbe involontariamente danneggiare un collega arbitro.

7.6 Segnalazione delle penalità

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.

7.6.1 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	Concorrente ID Giocatore	Categoria	Gravità	Penalità	Note
XX-XX-XXXXXX	1	XXXXXX	XXXXXX	A	Minore	Ammonizione	

A ogni penalità assegnata deve corrispondere una riga.

Una volta completato, il documento deve essere allegato e inviato tramite lo strumento di segnalazione del servizio clienti Play! Pokémon entro sette (7) giorni dalla conclusione di un evento. Seleziona "Registro delle penalità" dal menu a tendina. L'oggetto deve essere "Penalty Report: XX-XX-XXXXXX", ove XX-XX-XXXXXX sta per l'ID del torneo.

7.6.2 Rapporti sulle squalifiche

In caso di squalifica, è responsabilità del capo arbitro consegnare a 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 documento deve essere allegato e inviato tramite lo strumento di segnalazione del servizio clienti Play! Pokémon entro sette (7) giorni dalla conclusione di un evento. 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.

7.7 Provvedimenti disciplinari

In caso di infrazione delle regole, Play! Pokémon si riserva il diritto di prendere provvedimenti disciplinari contro qualsiasi concorrente, professore o sede di lega. I provvedimenti disciplinari vengono determinati in base alla severità e alla frequenza dell'infrazione, 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.

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 Principi fondamentali di partecipazione		
Sezione	Pagina n.	Modifica

3 Normative dei tornei		
Sezione	Pagina n.	Modifica
3.2.1	12	Tutti gli altri eventi di lega Play! Pokémon devono essere organizzati presso la sede di lega autorizzata. Le leghe potrebbero richiedere di tenere Sfide e Coppe di lega in una sede più grande, se necessario, compilando un modulo di richiesta di sede alternativa. Per saperne di più sui requisiti e le restrizioni per le sedi alternative, leggi questo articolo .

4 Gestione dei tornei e altri dettagli		
Sezione	Pagina n.	Modifica

5 Regole dei tornei del Gioco di Carte Collezionabili		
Sezione	Pagina n.	Modifica

6 Regole dei tornei di altri prodotti		
---------------------------------------	--	--

Sezione	Pagina n.	Modifica
---------	-----------	----------

7 Violazione delle regole e sanzioni		
Sezione	Pagina n.	Modifica