



Linee guida su formati, regole e penalità per i videogiochi

Ultimo aggiornamento: 30 aprile 2024

NOTA: in caso di discrepanze tra il contenuto della versione in lingua inglese di questo documento e quello di qualunque altra versione, fa fede la versione in lingua inglese.

Linee guida su formati, regole e penalità per i videogiochi Pokémon

Indice

Indice 1

1. Costruzione della squadra.....	3
1.1. Preparazione della Squadra Lotta.....	3
1.2. Cambiamenti nel regolamento	3
1.2.1. Regolamento G.....	3
1.3. Strumenti.....	4
1.4. Pokémon	4
1.4.1. Soprannomi e personalizzazione	5
1.5. Elenchi della squadra	5
1.5.1. Contenuti dell'elenco della squadra	5
1.5.2. Lingua dell'elenco della squadra.....	6
2. Regole relative all'equipaggiamento.....	7
2.1. Copie di gioco.....	7
2.2. Console.....	7
2.3. Controller	8
2.4. Aggiornamenti di gioco e del software di sistema.....	9
2.5. Connettività.....	9
2.6. Uso delle cuffie.....	9
2.7. Appunti.....	10
2.8. Oggetti nell'area di gioco	10
3. Gli incontri.....	10
3.1. Il formato della Lotta in Doppio	10
3.2. Numero di partite.....	10
3.3. Struttura dell'incontro.....	10
3.3.1. Limiti di tempo delle partite.....	11
3.4. Determinazione dell'esito di un incontro.....	11
3.4.1. Spareggi degli incontri al meglio di tre partite in round alla svizzera	12
3.4.2. Spareggi degli incontri al meglio di tre partite in round a eliminazione diretta	13
3.4.3. Partita secca	15

3.4.4. Blocco di due console e/o giochi.....	15
4. Controllo della squadra	16
4.1. Controllo dell'elenco della squadra	16
4.2. Controllo di liceità	16
4.2.1. Controllo elettronico della squadra	16
4.2.2. Controllo manuale della squadra	17
4.2.3. Controllo degli ID squadra delle Squadre a nolo.....	17
4.3. Pokémon modificati irregolarmente.....	17
4.4. Segnalazione di modifiche irregolari.....	17
5. Linee guida sulle penalità dei videogiochi Pokémon	17
5.1. Introduzione	17
5.2. Assegnazione delle penalità.....	18
5.2.1. Assegnazione di penalità diverse da quelle consigliate	18
5.2.2. Segnalare le penalità al team del Gioco Organizzato Pokémon	19
5.3. Tipologie di penalità nei videogiochi Pokémon	19
5.3.1. Avvertimento	20
5.3.2. Ammonizione	20
5.3.3. Partita persa.....	20
5.3.4. Squalifica	21
5.4. Tipologie di infrazioni.....	22
5.4.1. Errore nelle meccaniche di gioco	22
5.4.1.1. Minore.....	22
5.4.1.2. Maggiore	22
5.4.2. Errore di squadra.....	23
5.4.2.1. Minore.....	23
5.4.2.2. Maggiore	24
5.4.2.3. Grave	26
5.4.3. Errore procedurale.....	26
5.4.3.1. Minore.....	26
5.4.3.2. Maggiore	27
5.4.3.3. Grave	27
5.4.4. Condotta antisportiva	27
5.4.4.1. Minore.....	28

5.4.4.2. Maggiore	28
5.4.4.3. Grave	28
Appendice A. Controllo manuale della squadra.....	30
Sezione 1	30
Sezione 2	30
Appendice B. Aggiornamenti	31
Aggiornamenti e modifiche al 30 aprile 2024.....	31

1. Costruzione della squadra

È responsabilità dei concorrenti assicurarsi che la propria squadra rispetti le limitazioni previste dal formato del torneo e da questo documento. Le regole e le limitazioni di seguito illustrate costituiscono il cosiddetto formato standard.

1.1. Preparazione della Squadra Lotta

Ogni concorrente deve inserire i Pokémon che userà nel torneo nella propria Squadra Lotta, che non potrà essere modificata fino alla fine dell'evento. Tutti gli altri spazi in cui è possibile inserire Squadre Lotta dovranno rimanere vuoti. Nota: lo staff potrebbe effettuare delle modifiche alla Squadra Lotta per applicare una penalità assegnata al concorrente.

Le squadre devono essere formate da un numero di Pokémon compreso fra quattro e sei in base al formato dell'evento.

1.2. Cambiamenti nel regolamento

In ogni nuovo regolamento da seguire nelle Lotte Competitive dello Stadio Lotta potrebbero essere apportati dei cambiamenti alla lista di Pokémon ammessi. Controlla i dettagli elencati di seguito.

- 🕒 Il regolamento G sarà in vigore fino alle 23:59 (UTC) del 31 agosto 2024.

A volte, un nuovo regolamento potrebbe entrare in vigore durante lo svolgimento di un torneo che dura più giorni, come ad esempio i Campionati Regionali. In tal caso, il torneo continuerà a seguire le regole in vigore al suo inizio. Un evento premier della durata di un solo giorno organizzato come evento collaterale dello stesso torneo dovrà invece seguire le regole in vigore nel giorno in cui si svolge.

1.2.1. Regolamento G

Finché questo regolamento è in vigore, saranno applicate anche le seguenti restrizioni sui Pokémon ammessi alla lotta.

- ⦿ Sono ammessi i Pokémon del Pokédex di Paldea con numeri da 001 a 400, quelli del Pokédex di Nordivia con numeri da 001 a 200 e quelli del Pokédex Mirtillo con numeri da 001 a 242, oltre a una selezione di altri Pokémon. Alcuni Pokémon non potranno essere scelti.
 - Sono ammessi solo i Pokémon ottenuti in *Pokémon Scarlatto* o *Pokémon Violetto* (inclusi quelli trovati nei contenuti scaricabili *Il tesoro dell'Area Zero*) o quelli trasferiti da *Pokémon HOME*.
 - Ai concorrenti è permesso inserire un Pokémon speciale con restrizioni nella propria Squadra Lotta.
 - Le liste dettagliate dei Pokémon ammessi e di quelli con restrizioni sono disponibili in *Pokémon HOME* o nel Poképortale nel gioco.
- ⦿ La teracristallizzazione è ammessa.

1.3. Strumenti

- ⦿ A ogni Pokémon è concesso avere con sé uno strumento, ma gli strumenti dei Pokémon in squadra devono essere tutti diversi.
- ⦿ I concorrenti possono utilizzare qualsiasi strumento ottenuto durante le consuete attività di gioco, inclusi (ma non limitati a questi) i premi ottenuti tramite la partecipazione alle lotte online e altre funzionalità dei giochi pubblicati da The Pokémon Company e Nintendo, oppure ricevuti tramite distribuzione o evento speciale.

1.4. Pokémon

- ⦿ I seguenti Pokémon sono ammessi alle lotte:
 - Pokémon ottenuti in *Pokémon Scarlatto* o *Pokémon Violetto*.
 - Pokémon trasferiti da *Pokémon HOME*.
 - Pokémon ricevuti tramite distribuzione o evento ufficiale.
- ⦿ Non è possibile avere in squadra due o più Pokémon con lo stesso numero del Pokédex Nazionale.

- ⦿ A ogni Pokémon è permesso avvalersi di qualsiasi mossa o abilità disponibile per quel Pokémon durante le normali attività di gioco, incluse:
 - Abilità speciali, se disponibili.
 - Mosse e abilità rese disponibili tramite un evento o promozione Pokémon ufficiale.
 - **Eccezione:** i Pokémon non possono avere l'abilità Morfosintonia.
- ⦿ Tutti i Pokémon di livello superiore o inferiore a 50 verranno automaticamente portati al L. 50 per la durata della lotta.
- ⦿ Sono ammesse anche le forme regionali dei Pokémon che rispettano i requisiti e i dettagli del regolamento sopraelencati.

1.4.1. Soprannomi e personalizzazione

I concorrenti devono evitare, nella personalizzazione di qualsiasi aspetto del gioco, l'uso di termini potenzialmente inappropriati, osceni o altrimenti offensivi o il riferimento volontario a temi non conformi allo spirito del gioco.

I soprannomi dei Pokémon della Squadra Lotta di ciascun concorrente potrebbero essere visibili al suo avversario. In tali casi verranno applicate le regole elencate di seguito.

- ⦿ Non è possibile avere in squadra due o più Pokémon con lo stesso soprannome.
- ⦿ Non è possibile avere in squadra Pokémon con soprannomi uguali ai nomi di altri Pokémon (per esempio, non è ammesso un Raichu soprannominato "Pikachu").

I concorrenti che nel corso di un evento contravvengono alle regole descritte sopra potrebbero dover modificare gli aspetti problematici del proprio gioco e/o essere soggetti a penalità fino alla squalifica.

1.5. Elenchi della squadra

La stagione dei campionati di videogiochi 2024 utilizzerà il formato con **elenco della squadra aperto**. I concorrenti sono tenuti a fornire una lista leggibile e corretta dei Pokémon che compongono la propria squadra. Tutte le informazioni sui Pokémon riportate nell'elenco della squadra (vedi sotto) saranno fornite all'avversario, *fatta eccezione* per le statistiche dei Pokémon (Velocità, ecc.).

1.5.1. Contenuti dell'elenco della squadra

L'elenco sarà accettato purché vi compaiano il nome del concorrente, il nome del personaggio il cui profilo all'interno del gioco sarà utilizzato per partecipare, la data di nascita e l'ID Giocatore, nonché le informazioni seguenti per ogni Pokémon.

- ⊕ Specie del Pokémon, specificando se è una forma regionale (ad esempio la Forma di Paldea) o una forma con un nome specifico (ad esempio Rotom Lavaggio invece di Rotom).
 - Il nome di una forma è necessario quando questa comporta differenze a livello di statistiche, tipo, abilità, mosse che il Pokémon può apprendere, peso e altre variabili che influenzano la lotta. Esempi di Pokémon per cui va specificata la forma: Dudunsparce, Oricorio e Toxtricity.
 - Se il sesso di un Pokémon influenza le variabili di lotta, deve essere specificato come se fosse una forma. Esempi di Pokémon per cui va specificato il sesso: Meowstic e Indeedee.
 - Il nome di una forma *non* è necessario quando questa comporta solo differenze a livello estetico o è dettata da altri elementi inseriti nell'elenco della squadra. Ad esempio, non è necessario specificare le forme di Gastrodon, Sawsbuck e Alcremie.
 - Consigliamo caldamente di specificare il nome della forma a prescindere dai criteri elencati, poiché potrebbero essere assegnate delle penalità se manca quando è necessario.
- ⊕ Abilità
- ⊕ Strumento
- ⊕ Tutte le mosse conosciute
- ⊕ Teratipo
- ⊕ Livello (quello effettivo del Pokémon come visualizzato nella squadra o nel box all'interno del gioco)
- ⊕ Tutte le statistiche (PS, Attacco, Difesa, Attacco Speciale, Difesa Speciale, Velocità), riportate al livello effettivo del Pokémon

1.5.2. Lingua dell'elenco della squadra

In molti eventi su larga scala, gli elenchi delle squadre dovranno essere consegnati tramite il Team List Creator di RK9 Labs. In questi casi, i concorrenti potranno compilare l'elenco nella

lingua che preferiscono, poiché le traduzioni verranno automaticamente fornite ai membri dello staff. È comunque consigliato utilizzare la stessa lingua del proprio gioco per ridurre il rischio di errori. Se gli elenchi vengono consegnati tramite una piattaforma che non supporta la traduzione automatica, dovranno essere compilati nella stessa lingua impostata nel proprio gioco per facilitare i controlli delle squadre da parte dello staff.

L'organizzatore del torneo ha la responsabilità di comunicare chiaramente ai concorrenti in che modo il loro elenco della squadra verrà condiviso con gli avversari. Se è l'organizzatore a preparare gli elenchi da condividere (ad esempio, stampandoli dalla piattaforma digitale su cui sono stati compilati, come RK9 Labs), dovrà assicurarsi che siano almeno nella lingua del luogo in cui si tiene l'evento. Ai Campionati Internazionali, gli elenchi dovranno essere forniti ai concorrenti anche in lingua inglese.

È possibile che ad alcuni tornei (in particolare agli eventi locali) venga richiesto ai concorrenti stessi di fornire copie stampate del loro elenco. Questo dev'essere comunicato ai concorrenti esplicitamente e con il dovuto preavviso prima dell'evento. In questi casi, saranno necessarie due copie dell'elenco: una per lo staff e una per gli avversari. La copia per gli avversari dovrà essere nella lingua del luogo in cui si tiene l'evento.

Va contro lo spirito del gioco nascondere deliberatamente informazioni nel proprio elenco della squadra o renderne intenzionalmente difficile la comprensione da parte degli avversari o dei membri dello staff.

2. Regole relative all'equipaggiamento

2.1. Copie di gioco

- ☉ Nei tornei Play! Pokémon si possono usare solo versioni autentiche di *Pokémon Scarletto* e *Pokémon Violetto*. Questo include sia le schede di gioco che le versioni scaricabili dei giochi.
- ☉ È responsabilità dei concorrenti assicurarsi che la propria copia di gioco, su scheda o in versione scaricabile, sia perfettamente funzionante.

2.2. Console

Durante gli incontri, i concorrenti potranno utilizzare qualsiasi console della famiglia Nintendo Switch™. Fra le console ammesse sono incluse Nintendo Switch™ e Nintendo Switch Lite™.

Sarà responsabilità dei concorrenti munirsi di blocchi alimentatori compatibili con la propria console.

- ⦿ È responsabilità dei concorrenti mantenere la propria console carica per tutta la durata del torneo.
- ⦿ Un incontro può essere trasferito in una postazione diversa a discrezione dell'arbitro. I concorrenti non possono spostare la postazione del loro incontro senza il permesso dell'arbitro. L'incontro può essere trasferito solo tra una partita e l'altra, e mai durante lo svolgimento di una partita.
- ⦿ È responsabilità dei concorrenti assicurarsi che la propria console sia perfettamente funzionante.
- ⦿ I concorrenti devono assicurarsi che le console usate per partecipare ai tornei Play! Pokémon non siano modificate (non devono contenere software o firmware non originali e non devono aver subito modifiche tecniche). Se utilizzano console modificate possono essere soggetti a penalità fino alla squalifica.
- ⦿ I concorrenti potrebbero non essere in grado di proseguire il torneo se il Filtro famiglia non consente alla loro console di effettuare azioni indispensabili per lo svolgimento del torneo.
- ⦿ Per partecipare agli eventi dei campionati di videogiochi Pokémon è necessaria un'iscrizione valida a Nintendo Switch Online (a pagamento) ed è necessario assicurarsi che la propria console possa connettersi a Internet tramite la rete fornita dagli organizzatori.
- ⦿ I concorrenti dovranno impostare la connessione a Internet via cavo su Automatico.
- ⦿ Agli eventi dal vivo in cui si gioca utilizzando una connessione Internet (via cavo o Wi-Fi), la console dovrà essere impostata sulla Modalità aereo durante gli incontri.
- ⦿ In certi casi, lo staff dell'evento potrebbe chiedere ai concorrenti di registrare la propria Squadra Lotta come Squadra a nolo e di fornire l'ID squadra corrispondente. Le Squadre a nolo potranno essere usate a scopo di archiviazione o per effettuare controlli della squadra e potrebbe essere necessario utilizzarle su una console fornita per gli incontri trasmessi in streaming, in particolare se i concorrenti stanno partecipando al torneo con una console Nintendo Switch Lite. Ai concorrenti non è permesso effettuare modifiche alle loro Squadre a nolo per tutta la durata del torneo e per un eventuale periodo di tempo successivo specificato dallo staff dell'evento.

2.3. Controller

I controller Joy-Con devono rimanere collegati alla console Nintendo Switch per l'intera durata della partita.

A discrezione dell'organizzatore, ai concorrenti potrebbe essere consentito utilizzare i propri controller con cavo autorizzati. I controller wireless non sono consentiti.

2.4. Aggiornamenti di gioco e del software di sistema

Prima dell'inizio del torneo, è responsabilità dei concorrenti accertarsi di aver scaricato e installato l'ultimo aggiornamento disponibile per il proprio gioco e per la propria console. I concorrenti che non avessero installato l'ultimo aggiornamento disponibile, o la cui console non fosse aggiornata all'ultimo software di sistema disponibile in qualsiasi momento durante il torneo, potranno essere soggetti a penalità fino alla squalifica.

2.5. Connettività

Esistono varie modalità di comunicazione negli eventi di campionato:

- Comunicazione wireless locale
 - Il suo utilizzo è consigliato durante gli eventi locali ma non per quelli di dimensioni maggiori, in quanto un numero di concorrenti più elevato può rendere la connessione poco stabile.
- Internet
 - In questa modalità, i concorrenti si connettono e giocano via Internet tramite una rete fornita dagli organizzatori. È la modalità consigliata per tutti gli eventi di dimensioni più importanti, anche se agli organizzatori è consentito utilizzarla per tutti i tipi di eventi.

Indipendentemente dalla modalità in uso, i concorrenti si connetteranno tra loro tramite la funzione Lotta in link che si trova nel menu accessibile premendo il pulsante X.

Le password vengono utilizzate per facilitare la ricerca dell'avversario giusto all'interno del gioco. Ai concorrenti è permesso scegliere la propria password. È consigliato selezionare un numero insolito per evitare di trovare l'avversario sbagliato: ad esempio, sarebbe meglio evitare numeri come 1111 1111. Dopo aver trovato l'avversario, i concorrenti dovrebbero assicurarsi di essere stati abbinati alla persona giusta.

2.6. Uso delle cuffie

Ai concorrenti è concesso utilizzare cuffie solo se collegate direttamente alla loro console tramite cavo. I cavi delle cuffie devono essere chiaramente visibili.

2.7. Appunti

Ai concorrenti è consentito prendere appunti durante l'intera durata dell'incontro, inclusa l'anteprima della squadra, ma devono iniziare ogni round con un foglio bianco. Tale foglio può essere anche a righe o a quadretti. Infine, nell'area di gioco non è concesso tenere materiali scritti a mano o stampati a funzione di supporto, incluse le tabelle del rapporto tra i tipi.

2.8. Oggetti nell'area di gioco

Ai concorrenti è concesso avere con sé portafortuna o altri oggetti nell'area di gioco a patto che non creino disordine. Non sono ammessi cibi o bevande al tavolo di gioco.

3. Gli incontri

3.1. Il formato della Lotta in Doppio

Ciascun concorrente seleziona quattro Pokémon dalla propria Squadra Lotta per lottare. A inizio lotta, i concorrenti mandano in campo i primi due Pokémon della loro squadra, in modo che in campo in totale ci siano quattro Pokémon. La sfida continua fino a quando uno dei concorrenti non riesce a mandare KO tutti e quattro i Pokémon dell'avversario oppure viene raggiunto il tempo limite nel gioco.

3.2. Numero di partite

Gli incontri giocati durante i round alla svizzera possono essere al meglio di una partita o al meglio di tre partite a discrezione dell'organizzatore del torneo, anche se è caldamente consigliato utilizzare il sistema al meglio di tre partite per eventi di importanza maggiore (dai Campionati Regionali in su). Gli incontri della sfida al top devono essere sempre al meglio di tre partite, a prescindere dal tipo di evento.

Non sono previsti limiti di tempo per i round negli eventi dei campionati di videogiochi. È previsto che tutti gli incontri possano includere fino a tre partite. Nessuna partita dovrebbe essere interrotta o conclusa prima del suo termine naturale, a meno che non si verifichino circostanze eccezionali (come la partita secca, descritta nella sezione 3.4.3.).

3.3. Struttura dell'incontro

- 🕒 All'inizio di ogni round, i concorrenti si siedono di fronte ai rispettivi avversari. In attesa che venga dato il via al round, i concorrenti devono occuparsi degli opportuni

preparativi, ad esempio inserendo le console negli eventuali dock in dotazione e decidendo insieme la password della Cerchia contatto da usare.

- 🕒 Una volta dato il via, i concorrenti dovranno collegarsi ai rispettivi avversari e iniziare la lotta immediatamente.
- 🕒 Quando entrambi i concorrenti sono connessi tramite Cerchia contatto e hanno selezionato **Tutto pronto**, è il momento in cui devono scambiarsi gli elenchi della squadra. Questi possono essere controllati e presi a riferimento in qualsiasi momento durante l'incontro. Se un concorrente ha difficoltà a comprendere l'elenco dell'avversario, deve premurarsi di farlo immediatamente presente a un membro dello staff.
- 🕒 Ai concorrenti non è permesso causare ritardi tra una partita e l'altra durante un incontro.
- 🕒 Dopo la fine dell'incontro, il punteggio dovrà essere comunicato subito al personale addetto alla registrazione dei punteggi.
- 🕒 Per determinati tornei Pokémon ufficiali (come i Campionati Regionali, i Campionati Internazionali o i Campionati Mondiali), ai concorrenti potrebbe essere richiesto di usare un modo diverso rispetto alla Cerchia contatto per collegarsi. In questi casi, l'organizzatore del torneo fornirà eventuali istruzioni specifiche.

3.3.1. *Limiti di tempo delle partite*

Ai concorrenti è consentito sfruttare tutto il tempo concesso durante ogni turno. Nei tornei di campionato saranno applicati automaticamente i seguenti limiti di tempo.

- 🕒 Anteprema della squadra: 90 secondi
- 🕒 Scelta della mossa: 45 secondi
- 🕒 Tempo giocatore ("Tuo tempo"): 7 minuti
- 🕒 Tempo partita: 20 minuti

Al fine di garantire un'esperienza di gioco piacevole durante i tornei, il team del Gioco Organizzato Pokémon si riserva il diritto di modificare questi limiti di tempo nel corso della stagione in base al feedback ricevuto dagli organizzatori.

3.4. Determinazione dell'esito di un incontro

- 🕒 In via generale, un concorrente ottiene la vittoria se manda KO l'ultimo Pokémon del suo avversario.

- Se i Pokémon di entrambi i concorrenti vanno KO durante l'ultimo turno di un incontro, il vincitore verrà deciso in base a una serie di regole codificate nel gioco (ad esempio, quale Pokémon è andato KO per primo, quali mosse sono state usate nell'ultimo turno, e così via).
- I concorrenti non possono concludere un incontro con una deliberata parità né tentare di manipolare il gioco per raggiungere una situazione di parità.
- Un concorrente che seleziona l'opzione Fuga sta scegliendo di abbandonare la partita. Se entrambi i concorrenti selezionano Fuga nello stesso turno, la partita verrà registrata come partita senza vincitori.

3.4.1. Spareggi degli incontri al meglio di tre partite in round alla svizzera

Verranno usati i seguenti criteri, in ordine, per determinare il vincitore di un incontro che non ha ancora un esito definito al termine dell'ultima partita. Appena viene soddisfatto uno dei criteri, viene decretato il vincitore.

- Un concorrente che si presenti all'incontro in ritardo, o che si assenti dall'incontro senza il permesso dell'arbitro per un qualunque lasso di tempo nel corso del round, perderà l'incontro. Per evitare una sconfitta automatica, il concorrente che ha necessità di assentarsi deve comunicarlo all'arbitro prima della fine dell'incontro.
- Consulta le tabelle seguenti per determinare a che punto è possibile assegnare la vittoria di un incontro nel caso in cui entrambi i concorrenti siano stati puntuali e presenti per l'intera durata dello stesso.

Esempio	Concorrente	Risultato partita 1	Risultato partita 2	Risultato partita 3	Partita secca	Risultato incontro
A	Concorrente 1	Vittoria	Vittoria	<i>Non necessario</i>	<i>Non necessaria</i>	Vince il concorrente 1
	Concorrente 2	Sconfitta	Sconfitta			
B	Concorrente 1	Vittoria	Sconfitta	Vittoria	<i>Non necessaria</i>	Vince il concorrente 1
	Concorrente 2	Sconfitta	Vittoria	Sconfitta		
C	Concorrente 1	Vittoria	Parità	Vittoria	<i>Non necessaria</i>	

	Concorrente 2	Sconfitta		Sconfitta		Vince il concorrente 1
D	Concorrente 1	Parità	Vittoria	Parità	<i>Non necessaria</i>	Vince il concorrente 1
	Concorrente 2		Sconfitta			
E	Concorrente 1	Parità	Vittoria	Vittoria	<i>Non necessaria</i>	Vince il concorrente 1
	Concorrente 2		Sconfitta	Sconfitta		
F	Concorrente 1	Parità	Parità	Parità	Vittoria	Vince il concorrente 1
	Concorrente 2				Sconfitta	
G	Concorrente 1	Parità	Vittoria	Sconfitta	Vittoria	Vince il concorrente 1
	Concorrente 2		Sconfitta	Vittoria	Sconfitta	

Vedi la sezione 3.4.3. per la definizione di partita secca e il protocollo da seguire in quei casi.

Se una partita secca si conclude in parità durante i round alla svizzera, il risultato dell'incontro sarà anch'esso un pareggio.

3.4.2. Spareggi degli incontri al meglio di tre partite in round a eliminazione diretta

Verranno usati i seguenti criteri, in ordine, per determinare il vincitore di un incontro che non ha ancora un esito definito al termine dell'ultimo turno. Appena viene soddisfatto uno dei criteri, viene decretato il vincitore.

1. Un concorrente che si presenti all'incontro in ritardo, o che si assenti dall'incontro senza il permesso dell'arbitro per un qualunque lasso di tempo nel corso del round, perderà l'incontro. Per evitare una sconfitta automatica, il concorrente che ha necessità di assentarsi deve comunicarlo all'arbitro prima della fine dell'incontro.
2. Consulta le tabelle seguenti per determinare a che punto è possibile assegnare la vittoria di un incontro nel caso in cui entrambi i concorrenti siano stati puntuali e presenti per l'intera durata dello stesso.

Esempio	Concorrente	Risultato partita 1	Risultato partita 2	Risultato partita 3	Partita secca	Risultato incontro
A	Concorrente 1	Vittoria	Vittoria	<i>Non necessario</i>	<i>Non necessaria</i>	Vince il concorrente 1
	Concorrente 2	Sconfitta	Sconfitta			
B	Concorrente 1	Vittoria	Sconfitta	Vittoria	<i>Non necessaria</i>	Vince il concorrente 1
	Concorrente 2	Sconfitta	Vittoria	Sconfitta		
C	Concorrente 1	Vittoria	Parità	Vittoria	<i>Non necessaria</i>	Vince il concorrente 1
	Concorrente 2	Sconfitta		Sconfitta		
D	Concorrente 1	Parità	Vittoria	Parità	<i>Non necessaria</i>	Vince il concorrente 1
	Concorrente 2		Sconfitta			
E	Concorrente 1	Parità	Vittoria	Vittoria	<i>Non necessaria</i>	Vince il concorrente 1
	Concorrente 2		Sconfitta	Sconfitta		
F	Concorrente 1	Parità	Parità	Parità	Vittoria	Vince il concorrente 1
	Concorrente 2				Sconfitta	
G	Concorrente 1	Parità	Vittoria	Sconfitta	Vittoria	Vince il concorrente 1
	Concorrente 2		Sconfitta	Vittoria	Sconfitta	

Se una partita secca si conclude in parità durante un round a eliminazione diretta, si giocherà una seconda partita secca.

3.4.3. Partita secca

Durante una partita secca, i concorrenti iniziano una nuova partita. Ai concorrenti è richiesto di ottenere un vantaggio numerico in termini di Pokémon rimasti. Alla fine di ogni turno, lo staff del torneo determinerà il numero di Pokémon rimanenti di ciascun concorrente per decretare se tale vantaggio sia stato ottenuto.

- ☉ Se, alla fine di un turno, entrambi i concorrenti hanno lo stesso numero di Pokémon, la partita continuerà per un altro turno.
- ☉ Se uno dei concorrenti ha più Pokémon dell'avversario alla fine di un turno, quel concorrente verrà decretato vincitore.
- ☉ Se gli ultimi Pokémon di entrambi i concorrenti vanno KO nello stesso turno, la partita si concluderà e l'esito sarà determinato automaticamente dal gioco.

3.4.4. Blocco di due console e/o giochi

In alcune rare occasioni, potrebbe verificarsi che le console e/o i giochi di entrambi i concorrenti si blocchino e non sia possibile stabilire quale dei due concorrenti abbia causato il blocco *oppure* sia chiaro che non è stato causato da nessuno dei due. Nella maggior parte di questi casi, l'esito deve essere determinato secondo lo schema riportato di seguito, poiché la partita non può proseguire normalmente e/o il programma del torneo richiede una soluzione immediata. Il capo arbitro si riserva il diritto di ignorare la risoluzione del blocco in determinate circostanze e di dichiarare una partita nulla a sua discrezione, ma dovrà discutere e confermare eventuali effetti sul programma con l'organizzatore del torneo.

Il momento della partita in cui avviene il blocco influenza il modo in cui l'esito viene determinato.

Pokémon rimasti in squadra	Esito della partita
4-4 (compresa l'anteprima della squadra)	Partita nulla, si ricomincia dall'inizio.
4-3	Parità
4-2	Parità
4-1	Vince il concorrente con più Pokémon rimasti.
3-3	Parità
3-2	Parità

3-1	Vince il concorrente con più Pokémon rimasti.
2-2	Parità
2-1	Parità
1-1	Parità

4. Controllo della squadra

Il controllo della squadra deve essere effettuato in tutti gli eventi di campionato. È consigliabile effettuare il controllo per almeno il 10% delle squadre durante l'intero svolgimento del torneo. Le squadre di tutti i concorrenti ammessi alla fase a eliminazione diretta di un torneo devono essere controllate dopo la fine dei round alla svizzera. Il controllo della squadra è composto da due parti: il controllo dell'elenco della squadra e il controllo di liceità.

4.1. Controllo dell'elenco della squadra

Lo staff deve verificare che la Squadra Lotta del concorrente corrisponda a quanto indicato nell'elenco della squadra.

4.2. Controllo di liceità

Lo staff deve verificare che la Squadra Lotta del concorrente è lecita per la partecipazione al torneo, sia seguendo i parametri dettati dal formato del torneo sia controllando l'eventuale presenza di modifiche irregolari. Quest'ultimo passaggio prevede un controllo elettronico e un controllo manuale.

4.2.1. Controllo elettronico della squadra

La Squadra Lotta di un concorrente viene verificata tramite lo Stadio Lotta seguendo questi passaggi.

1. Accedi allo Stadio Lotta e inizia a organizzare una Lotta Amichevole. Quando viene richiesto di scegliere una Squadra Lotta, seleziona la squadra che userai nel corso del torneo.
2. Quando compare il messaggio "Ricerca di un avversario in corso...", premi il pulsante POWER per far entrare la console in modalità riposo e interrompere la ricerca. A questo punto, la squadra ha passato il controllo. Se, invece, compare un messaggio

che dice che alcuni Pokémon non possono partecipare, potrebbe essere necessario applicare delle penalità adeguate.

4.2.2. *Controllo manuale della squadra*

Alcuni parametri non vengono rilevati dal controllo elettronico della squadra. La squadra deve essere visualizzata nel gioco e controllata seguendo le istruzioni contenute nella sezione "Appendice A: Controllo manuale della squadra".

4.2.3. *Controllo degli ID squadra delle Squadre a nolo*

In alcuni tornei, potrebbe essere richiesto ai concorrenti di fornire un ID squadra per la Squadra a nolo con una Squadra Lotta che corrisponda al proprio elenco della squadra. È responsabilità dei concorrenti assicurarsi che l'ID squadra della Squadra a nolo fornito sia corretto.

4.3. Pokémon modificati irregolarmente

È espressamente proibito l'uso di dispositivi esterni, come applicazioni per cellulari, per modificare o creare strumenti o Pokémon per la Squadra Lotta di un concorrente. I concorrenti trovati in possesso di Pokémon o strumenti contraffatti potrebbero ricevere una squalifica, indipendentemente dal fatto che siano stati essi stessi autori dell'illecito o che stiano semplicemente usando Pokémon o strumenti ottenuti tramite uno scambio.

4.4. Segnalazione di modifiche irregolari

Qualunque partecipante a un evento Play! Pokémon che ritenga di avere scoperto un nuovo metodo di modifica irregolare della squadra di qualsiasi tipologia è tenuto a segnalarlo allo staff del Gioco Organizzato Pokémon attraverso il [sito del servizio clienti](#).

5. Linee guida sulle penalità dei videogiochi Pokémon

5.1. Introduzione

I protocolli e le procedure di Play! Pokémon intendono promuovere uno spirito di competizione amichevole durante tutti gli eventi. Possono però verificarsi delle situazioni in cui i concorrenti compiano, intenzionalmente o meno, azioni non conformi alle regole Play!

Pokémon o allo spirito del gioco. In questi casi, ai concorrenti verranno assegnate delle penalità, partendo da **avvertimenti** e da **ammonizioni**, che non rappresentano azioni correttive sostanziali, fino a forme di penalità più gravi, inclusa la **squalifica** da un evento.

Con questa sezione del documento si intende fornire agli organizzatori e agli arbitri delle linee guida con cui poter assegnare e segnalare le penalità in maniera equa, corretta e logica.

5.2. Assegnazione delle penalità

I professori nei tornei 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 dovrebbe essere gestita nella maniera più educata e discreta possibile.

Ogni volta che viene assegnata una penalità, dovrebbe essere spiegato chiaramente al concorrente in che modo le sue azioni contravvengono alle regole dei tornei Play! Pokémon e quali sono le penalità in cui potrebbe incorrere ripetendo la stessa infrazione. L'applicazione delle penalità deve essere gestita in modo che abbia un impatto positivo sul concorrente e gli permetta di arrivare a una migliore comprensione generale delle regole. Per evitare di puntare il dito contro un concorrente o di spettacolarizzare eccessivamente un incidente, gli organizzatori e gli arbitri possono scegliere di assegnare le penalità in privato.

In alcuni casi, un concorrente potrebbe decidere di ritirarsi da un evento nel tentativo di evitare una penalità grave. Questa tattica è inaccettabile. Il capo arbitro deve far presente al concorrente che la penalità verrà assegnata comunque e segnalata al team del Gioco Organizzato Pokémon come da prassi.

5.2.1. Assegnazione di penalità diverse da quelle consigliate

Le penalità suggerite per le infrazioni sono semplici raccomandazioni, pertanto possono essere aggravate o alleggerite a seconda delle circostanze. In generale, gli arbitri devono mantenere un atteggiamento più indulgente per quanto concerne la categoria Junior. I concorrenti più piccoli sono spesso portati a compiere errori dovuti alla mancanza di esperienza o all'imbarazzo dovuto alla partecipazione a un evento competitivo. Il team del Gioco Organizzato Pokémon raccomanda di partire con un **avvertimento** per la maggior parte delle penalità applicate a concorrenti della categoria Junior. Ai concorrenti più piccoli o con meno esperienza dovrebbe essere sempre dato il beneficio del dubbio, perché spesso stanno ancora imparando a giocare e molti degli errori che compiono sono involontari. Nel caso di questi concorrenti, è possibile assegnare più **avvertimenti** prima di arrivare a un'**ammonizione**.

L'ultima parola su quale penalità vada assegnata a un concorrente, e in quale momento, è riservata al capo arbitro dell'evento. Il professore che ha organizzato il torneo e gli altri arbitri possono assegnare penalità, ma dovrebbero sempre consultarsi con il capo arbitro prima di assegnare penalità più gravi di un'**ammonizione**. Tutti gli **avvertimenti** e le **ammonizioni** assegnati dagli arbitri e dall'organizzatore devono essere riferiti al capo arbitro dell'evento, che è tenuto a comunicare tutte le penalità superiori all'**avvertimento** al team del Gioco Organizzato Pokémon.

5.2.2. Segnalare le penalità al team del Gioco Organizzato Pokémon

Non è necessario segnalare semplici **avvertimenti** al team del Gioco Organizzato Pokémon, a cui dovranno invece essere comunicate le penalità dall'**ammonizione** in su. Il team del Gioco Organizzato Pokémon deve tenere traccia di tutte le penalità commesse da ciascun concorrente per distinguere la ripetizione intenzionale di infrazioni da azioni non intenzionali e per determinare se sia necessario prendere dei provvedimenti a lungo termine.

Qualsiasi penalità da comunicare deve essere riportata entro sette giorni dalla data dell'evento a questo indirizzo: playercoordinator@pokemon.com. L'apposito modulo può essere scaricato nella sezione "Rules & Resources" del sito ufficiale in lingua inglese.

Se il modulo non dovesse essere disponibile, bisogna inviare all'indirizzo playercoordinator@pokemon.com le seguenti informazioni.

- ④ Numero autorizzazione del torneo.
- ④ ID Giocatore e nomi dei relativi concorrenti.
- ④ ID Giocatore e nome dell'arbitro che ha assegnato la penalità.
- ④ Una descrizione dettagliata degli avvenimenti principali dell'evento, includendo le infrazioni commesse, il responso degli arbitri e dell'organizzatore, oltre all'eventuale reazione dei concorrenti coinvolti.

Nel caso di una squalifica, è anche responsabilità del capo arbitro inviare al team del Gioco Organizzato Pokémon una relazione completa e minuziosa di quanto avvenuto. La relazione deve descrivere in dettaglio tutti i fattori che hanno contribuito alla decisione di assegnare tale penalità, unitamente ai nomi e agli ID Giocatore di tutti i professori presenti al momento dell'avvenimento.

5.3. Tipologie di penalità nei videogiochi Pokémon

Il seguente elenco descrive dettagliatamente i vari livelli di penalità in ordine di gravità. Solo il team del Gioco Organizzato Pokémon è autorizzato a modificare le penalità di seguito riportate o aggiungere dei contenuti. Gli organizzatori e gli arbitri non possono assegnare penalità diverse da quelle riportate qui sotto. In aggiunta alle penalità descritte di seguito, l'arbitro o l'organizzatore potrebbero dover prendere ulteriori provvedimenti, come la rimozione di un Pokémon illecito dalla squadra di un concorrente.

5.3.1. *Avvertimento*

L'**avvertimento** è la penalità di base. In pratica, l'arbitro o l'organizzatore del torneo che assegna l'**avvertimento** sta semplicemente indicando al concorrente che ha commesso un'azione errata. L'**avvertimento** dovrebbe essere seguito da una spiegazione al concorrente della procedura corretta e questi deve essere avvertito che la ripetizione di tale infrazione potrebbe portare a penalità maggiori.

5.3.2. *Ammonizione*

L'**ammonizione** è simile all'**avvertimento** nel senso che sono entrambe penalità minori. La differenza sta nel fatto che l'**ammonizione** deve essere riportata al team del Gioco Organizzato Pokémon dal capo arbitro o dall'organizzatore dell'evento nel corso del quale è stata commessa l'infrazione. Se concorrenti giovani o con poca esperienza commettono di nuovo un'infrazione penalizzata la prima volta con un **avvertimento**, un secondo **avvertimento** è la penalità più indicata, ma al terzo errore potrebbe dover essere assegnata un'**ammonizione**. Gli arbitri devono sempre usare buon senso nell'assegnare penalità più gravi nella categoria Junior, poiché spesso questo gruppo è ancora in fase di apprendimento del gioco.

Dopo aver assegnato un'**ammonizione**, l'organizzatore del torneo o l'arbitro dovrebbero assicurarsi che il concorrente sia a conoscenza delle regole e delle procedure appropriate, indicate nel documento "Linee guida su formati, regole e penalità per i videogiochi Pokémon". Il concorrente dovrebbe essere avvisato che un errore ripetuto può portare a una penalità più grave.

5.3.3. *Partita persa*

La penalità **partita persa** viene generalmente usata quando viene compiuto un errore che ha un forte impatto sull'andamento della partita, al punto che questa è irrimediabilmente compromessa e non è possibile proseguire. Questa penalità viene anche usata per altri errori procedurali maggiori, errori di squadra o altri problemi.

Quando viene assegnata la penalità **partita persa** durante una partita in corso, l'arbitro dovrebbe prendere nota della discrepanza e la partita dovrebbe continuare fino a raggiungere una conclusione. In base alle informazioni a sua disposizione, l'arbitro potrebbe anche decidere di concludere immediatamente la partita. Sarà poi necessario applicare eventuali penalità e correzioni dopo la conclusione della partita. Qualsiasi penalità **partita persa** assegnata di conseguenza dovrà essere applicata alla partita conclusa più di recente.

Quando viene assegnata la penalità **partita persa** dopo la conclusione di una partita durante un incontro, tale penalità dovrà essere applicata alla partita conclusa più di recente.

In casi estremi in cui ci sono stati errori significativi da parte di tutti e due i concorrenti, la penalità **partita persa** può essere assegnata contemporaneamente a entrambi. Una partita terminata in questo modo non viene considerata un pareggio, ma è registrata come partita senza vincitori.

Se una penalità **partita persa** viene assegnata dopo che entrambi i concorrenti hanno firmato il foglio dei risultati, tale penalità dovrà essere applicata alla prima partita dell'incontro successivo del concorrente che ha ricevuto la penalità.

5.3.4. *Squalifica*

La **squalifica** rappresenta la penalità più grave assegnabile in un torneo, Pertanto dovrebbe essere utilizzata solo in casi estremi, quando le azioni (intenzionali o meno) di un concorrente hanno un impatto significativo e decisamente negativo sull'integrità o sullo svolgimento dell'intero evento. I concorrenti a cui viene assegnata questa penalità vengono eliminati dal torneo e non possono ricevere premi. È importante che l'espulsione dal torneo sia effettuata in maniera tale da non attirare l'attenzione, da non esacerbare gli animi o prolungarsi più del necessario.

Le tempistiche di squalifica di un concorrente hanno determinate conseguenze sullo svolgimento del torneo.

Se un concorrente viene squalificato dopo la presentazione degli abbinamenti o durante un incontro in corso, gli viene assegnata una sconfitta per quel round, dopodiché viene rimosso dall'evento.

Se un concorrente viene squalificato dopo il termine di un suo incontro ma prima della presentazione degli abbinamenti per il round successivo, viene semplicemente rimosso dall'evento.

Se un concorrente viene squalificato durante una fase a eliminazione diretta, viene rimosso dall'evento e il suo avversario riceve una vittoria a tavolino per quel round.

Se il comportamento del concorrente lo rende necessario, gli si può richiedere di abbandonare anche il luogo del torneo. Al concorrente che riceve la penalità deve essere dato il tempo di recuperare tutte le sue cose e di accordarsi con eventuali altri concorrenti con cui ha viaggiato.

5.4. Tipologie di infrazioni

Ci sono varie categorie di infrazione e ognuna dovrebbe essere considerata in modo leggermente diverso in base all'età e al livello di esperienza dei concorrenti coinvolti. Per ogni infrazione sono elencate due penalità.

La penalità di livello 1 è la prima penalità da assegnare a un concorrente che commetta una delle infrazioni sottoelencate in un evento come una Sfida premier o un Midseason Showdown.

La penalità di livello 2 dovrebbe essere assegnata a eventi come i Campionati Regionali, gli eventi speciali di campionato, i Campionati Internazionali e i Campionati Mondiali, poiché i concorrenti in tali eventi dovrebbero adottare una condotta di gioco più scrupolosa.

5.4.1. *Errore nelle meccaniche di gioco*

Questa infrazione include errori di gioco generici compiuti nel corso della partita. Questi errori hanno uno scarso impatto sul gioco, oppure possono portare a un'interruzione improvvisa. Identifichiamo tre livelli di errori e le penalità appropriate per ciascuno di essi.

5.4.1.1. *Minore*

Penalità consigliate

Livello 1: **avvertimento** (prima infrazione), **ammonizione** (seconda infrazione), **partita persa** (terza infrazione)

Livello 2: **ammonizione** (prima infrazione), **partita persa** (seconda infrazione)

Esempi di **errore minore nelle meccaniche di gioco**:

- 🕒 Provocare un ritardo dovuto al blocco temporaneo del gioco.

5.4.1.2. *Maggiore*

Penalità consigliate: **partita persa**

Esempi di **errore maggiore nelle meccaniche di gioco**:

- ⊖ Rimuovere la scheda di gioco durante la partita.
- ⊖ Lasciare che la batteria della console si scarichi.
- ⊖ Provocare un blocco non risolvibile del gioco.*
- ⊖ Cercare di vedere lo schermo dell'avversario in modo da ottenere un vantaggio competitivo.**

* Se entrambi i concorrenti risentono di un blocco non risolvibile del gioco e non è chiaro chi ne sia responsabile, il problema dovrebbe essere risolto come descritto nella sezione 3.4.4 "Blocco di due console e/o giochi".

** La penalità di partenza consigliata è la **partita persa** alla prima infrazione. Se viene accertato che il concorrente ha ripetuto l'infrazione una seconda volta, la penalità dovrebbe essere portata a una **squalifica**.

5.4.2. Errore di squadra

Questa infrazione riguarda i problemi relativi alla Squadra Lotta di un concorrente.

5.4.2.1. Minore

Penalità consigliate: **ammonizione**

Esempi di **errore di squadra minore**:

- ⊖ Un Pokémon o uno strumento nella Squadra Lotta del concorrente non corrisponde all'elenco della squadra, senza che questo comporti un possibile vantaggio competitivo. Esempi:
 - Il Pokémon nell'elenco non ha un'indicazione precisa della forma, ma altre informazioni contenute nell'elenco della squadra rendono palese di che forma si tratti.
 - Esempio 1: nell'elenco della squadra compare "Rotom" mentre nella Squadra Lotta è presente Rotom Calore, ma Vampata, la mossa esclusiva di Rotom Calore, è correttamente riportata nella lista di mosse dell'elenco.
 - Esempio 2: nell'elenco della squadra compare solo "Meowth" mentre nella Squadra Lotta è presente Meowth di Galar, ma Unghiedure, l'abilità esclusiva di Meowth di Galar, è correttamente riportata nell'elenco.

- Nell'elenco c'è un Pokémon che ha con sé una Vigorgliera, ma nella Squadra Lotta ha con sé un Vigorcercchio.
- ⊕ Un Pokémon nella Squadra Lotta del concorrente ha un soprannome che corrisponde al nome di un altro Pokémon.
 - Se l'opzione per modificare il soprannome di quel Pokémon è disponibile, il concorrente è tenuto a cambiarlo prima della partita successiva.
 - Se tale opzione non è disponibile, il concorrente deve rimuovere il Pokémon in questione dalla propria Squadra Lotta per il resto del torneo.
- ⊕ La Squadra Lotta e l'elenco della squadra del concorrente corrispondono, ma l'ID squadra della Squadra a nolo non è corretto.
 - Il concorrente è tenuto a comunicare l'ID squadra della Squadra a nolo corretto a un arbitro prima dell'incontro successivo.

5.4.2.2. *Maggiore*

Penalità consigliate: **partita persa**

Generalmente, un **errore di squadra maggiore** viene corretto assicurandosi che il concorrente faccia corrispondere la propria Squadra Lotta all'elenco della squadra che ha fornito. Il capo arbitro si riserva il diritto di deviare dalle penalità o correzioni consigliate a sua discrezione.

In tutti i casi, oltre all'assegnazione della penalità più appropriata, deve essere vietato l'uso del Pokémon, del teratipo, della mossa, dell'abilità o dello strumento irregolare. Se a causa di ciò il concorrente rimane con meno di quattro Pokémon utilizzabili in squadra, l'infrazione diventa un **errore di squadra grave**. Se il Pokémon, il teratipo, la mossa, l'abilità o lo strumento presente nell'elenco della squadra dovesse essere disponibile immediatamente, al concorrente dovrebbe essere data la possibilità di rettificare l'errore.

Se il concorrente non dovesse avere a disposizione il Pokémon, la mossa, l'abilità o lo strumento in questione, il concorrente dovrà rimuovere il Pokémon, la mossa o lo strumento irregolare invece di effettuare una sostituzione. Nei casi in cui non sia possibile rimuovere un teratipo o un'abilità, il Pokémon interessato dovrà essere rimosso e non sostituito.

Esempi di **errore di squadra maggiore**:

- ⊕ Un Pokémon o uno strumento nella Squadra Lotta del concorrente non corrisponde all'elenco della squadra, e questo comporta un possibile vantaggio competitivo.
Esempi:

- Il Pokémon nell'elenco non ha un'indicazione precisa della forma e nessuna informazione contenuta nell'elenco della squadra rende palese di che forma si tratti.
 - Esempio 1: nell'elenco della squadra compare "Rotom" mentre nella Squadra Lotta è presente Rotom Lavaggio e, considerando le mosse indicate, lo staff dell'evento non riesce a fare una ragionevole e corretta associazione tra le due cose.
 - Esempio 2: nell'elenco della squadra compare solo "Meowth" mentre nella Squadra Lotta è presente Meowth di Galar e non c'è indicazione dell'abilità nell'elenco.
- La Squadra Lotta, l'elenco della squadra e/o l'ID squadra della Squadra a nolo del concorrente presentano delle incongruenze. Le incongruenze presenti in ciascuno di questi tre elementi di riferimento possono essere corrette affinché corrispondano alle informazioni riportate negli altri due. Esempi:
 - Esempio 1: la Squadra Lotta e l'ID squadra della Squadra a nolo del concorrente corrispondono, ma ci sono incongruenze con l'elenco della squadra.
 - Esempio 2: l'elenco della squadra e l'ID squadra della Squadra a nolo del concorrente corrispondono, ma ci sono incongruenze con la Squadra Lotta.
 - Esempio 3: la Squadra Lotta, l'elenco della squadra e l'ID squadra della Squadra a nolo del concorrente non corrispondono. Tutti gli elementi che sono causa di tali incongruenze vanno rimossi dalla Squadra Lotta per il resto del torneo.
- Nell'elenco compare la mossa "Tuono" mentre la mossa conosciuta dal Pokémon nella Squadra Lotta è Tuononda.
- Una delle statistiche del Pokémon non è presente nell'elenco, o è presente ma non è corretta.
- ⦿ Un Pokémon nella squadra del concorrente è presente anche nella sezione 1 dell'appendice "Controllo manuale della squadra".
- ⦿ Un Pokémon nella squadra del concorrente ha un soprannome, un Allenatore Originale o altre caratteristiche che rimandano volutamente a temi non conformi allo spirito del gioco.

5.4.2.3. Grave

Penalità consigliate: **squalifica**

Esempi di **errore di squadra grave**:

- ⊗ Il concorrente non ha abbastanza Pokémon utilizzabili residui per partecipare dopo aver ricevuto penalità precedenti.
- ⊗ Un Pokémon nella squadra del concorrente è presente anche nella sezione 2 dell'appendice "Controllo manuale della squadra".
- ⊗ Qualunque indicazione tramite strumenti ufficiali che un Pokémon sia stato modificato irregolarmente, ad esempio se la squadra di un concorrente non supera il controllo elettronico della squadra.

5.4.3. Errore procedurale

Se un concorrente compie un errore nello svolgimento di un evento, come comunicare un risultato sbagliato, giocare contro l'avversario sbagliato, non avvisare un arbitro o l'organizzatore del torneo che sta abbandonando l'evento o altri errori simili, gli devono essere notificate le regole procedurali degli eventi Play! Pokémon. Come per gli errori nelle meccaniche di gioco o per altre infrazioni accidentali, questa notifica comporta in genere un **avvertimento**. Se la stessa infrazione venisse ripetuta, potrebbe essere assegnata una penalità maggiore.

5.4.3.1. Minore

Penalità consigliate: **avvertimento**

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

Esempi di **errore procedurale minore**:

- ⊗ Abbandonare un incontro prima che le console di entrambi i concorrenti abbiano registrato l'esito dell'ultima partita.
- ⊗ Dimenticare di firmare il foglio dei risultati.
- ⊗ Entrare in aree riservate allo staff.

- ⊖ Interrompere lo staff durante gli annunci ai concorrenti o durante una decisione di gioco.

5.4.3.2. *Maggiore*

Penalità consigliate: **ammonizione**

Talvolta, gli errori possono avere un forte impatto sullo svolgimento di un torneo. Alcuni possono causare forti ritardi nella tempistica di un evento, altri possono causare inconvenienti agli altri concorrenti. In casi estremi, questo tipo di errori può essere punito con la penalità **partita persa** già alla prima infrazione.

Esempi di **errore procedurale maggiore**:

- ⊖ Compilare in maniera errata il foglio dei risultati.
- ⊖ Presentarsi in ritardo all'incontro (meno di 5 minuti).

5.4.3.3. *Grave*

Penalità consigliate: **partita persa**

Questa categoria è solitamente riservata a infrazioni con un impatto significativo sull'evento, oppure che derivano dalla violazione del protocollo di un evento.

Esempi di **errore procedurale grave**:

- ⊖ Comunicare in maniera errata il risultato di un incontro.
- ⊖ Presentarsi in ritardo all'incontro (almeno 5 minuti).
- ⊖ Non comunicare la decisione di abbandonare l'evento prima di lasciare la sede di gioco (questa penalità deve essere assegnata comunque, che il concorrente sia presente per riceverla o meno).
- ⊖ Giocare contro l'avversario sbagliato (in questo caso, riceve la penalità il concorrente seduto al tavolo sbagliato).

5.4.4. *Condotta antisportiva*

Questa categoria di penalità include le azioni non appropriate che un concorrente o uno spettatore può compiere durante un evento. Si presume sempre che le azioni siano intenzionali. Un concorrente non deve essere necessariamente coinvolto in un incontro per ricevere una penalità per condotta antisportiva. Concorrenti e spettatori hanno il diritto di

divertirsi durante un torneo, ma devono anche ricordare che le loro azioni possono avere un impatto negativo sugli altri partecipanti.

5.4.4.1. *Minore*

Penalità consigliate: **ammonizione**

Dai concorrenti ci si aspetta un comportamento rispettoso verso tutti i partecipanti e tutto lo staff di un evento Pokémon. Ai concorrenti che non si comportano correttamente è necessario farlo presente tramite l'assegnazione di una penalità. Le infrazioni di questa categoria non hanno un impatto sullo svolgimento di un evento.

Esempi di **condotta antisportiva minore**:

- ⊖ Usare un linguaggio offensivo nell'area del torneo.
- ⊖ Lasciare piccole quantità di rifiuti nell'area del torneo.
- ⊖ Essere scalmanati.
- ⊖ Disturbare un incontro in corso.

5.4.4.2. *Maggiore*

Penalità consigliate: **partita persa**

Le infrazioni di questa categoria hanno un impatto diretto sullo svolgimento di un evento o causano un certo livello di stress emotivo nelle altre persone.

Esempi di **condotta antisportiva maggiore**:

- ⊖ Lasciare grandi quantità di rifiuti nell'area del torneo.
- ⊖ Non rispettare le istruzioni dettate dallo staff dell'evento.
- ⊖ Tentare di alterare un incontro tramite intimidazione o distrazione.
- ⊖ Rifiutarsi di firmare il foglio dei risultati.

5.4.4.3. *Grave*

Penalità consigliate: **squalifica**

Le infrazioni in questa categoria hanno un impatto grave sullo svolgimento o sull'integrità di un evento, causano forte stress emotivo nelle altre persone o portano a scontri fisici.

Esempi di **condotta antisportiva grave**:

- ⊗ Danni all'area del torneo.
- ⊗ Determinare il risultato di un incontro con metodi casuali, tramite corruzione o coercizione, o con qualunque altro metodo non indicato in queste linee guida.
- ⊗ Aggressione fisica.
- ⊗ Ricorso a imprecazioni o minacce fisiche allo staff dell'evento.
- ⊗ Furto.
- ⊗ Ricorso a insulti.
- ⊗ Mentire allo staff dell'evento.

Appendice A. Controllo manuale della squadra

Questa sezione descrive modifiche irregolari che il controllo elettronico della squadra potrebbe non essere in grado di individuare.

Qualora lo staff dell'evento si trovi in disaccordo sulla conformità o non conformità del Pokémon di un concorrente ai criteri descritti qui di seguito, al capo arbitro spetterà l'ultima parola.

Sezione 1

I concorrenti che hanno uno dei Pokémon descritti di seguito nella propria Squadra Lotta hanno commesso un **errore di squadra maggiore** e devono essere penalizzati adeguatamente come descritto nelle "Linee guida sulle penalità dei videogiochi Pokémon".

I Pokémon non ammessi dovranno anche essere rimossi dalla Squadra Lotta del concorrente e non sostituiti. Se in seguito a ciò il concorrente rimanesse con un numero insufficiente di Pokémon nella Squadra Lotta, perderebbe i requisiti minimi per la partecipazione al torneo e riceverebbe anche una **squalifica** dall'evento.

- 🕒 Un Pokémon con caratteristiche che indichino che non è stato ottenuto tramite le normali attività di gioco o promozioni ufficiali, senza che questo comporti un chiaro vantaggio competitivo. Esempi:
 - Un Pokémon contenuto in una Poké Ball in cui non possa trovarsi tramite le normali attività di gioco o promozioni ufficiali.
 - Un Pokémon indicato nella pagina delle informazioni come nato da un Uovo e che sia contenuto in una Master Ball o Pregio Ball.
 - Un Pokémon cromatico appartenente a una specie che non può essere trovata come tale tramite le normali attività di gioco o promozioni ufficiali.
 - Un Pokémon con un soprannome o un Allenatore Originale che indichino che non è stato ottenuto tramite le normali attività di gioco o promozioni ufficiali.

Sezione 2

I concorrenti che hanno uno dei Pokémon descritti di seguito nella propria Squadra Lotta hanno commesso un **errore di squadra grave** e devono essere penalizzati adeguatamente come descritto nelle "Linee guida sulle penalità dei videogiochi Pokémon".

- ☉ Qualsiasi Pokémon con una mossa, un'abilità, una natura, delle statistiche o altre caratteristiche che comportino un possibile vantaggio competitivo e non ottenibili durante le normali attività di gioco o tramite promozioni ufficiali.

Appendice B. Aggiornamenti

TPCi si riserva il diritto di apportare modifiche a queste regole, nonché di interpretare, modificare, chiarire tali regole o di pubblicare modifiche ufficiali con o senza preavviso.

Gli aggiornamenti di questo documento saranno disponibili sul sito ufficiale Pokémon.

Aggiornamenti e modifiche al 30 aprile 2024

Sezione	Tipo di modifica	Contenuto
Tutto	Riferimenti ai concorrenti	Ogni riferimento alla parola "giocatore" sostituito da "concorrente" ai fini dell'uniformità tra tutti i contenuti Play! Pokémon.
1	Regolamento G	Sezione dedicata al regolamento aggiornata secondo il regolamento G.
5	Partita persa	Specificato quando e come la penalità partita persa potrebbe essere assegnata in vari momenti durante un incontro.
5	Errore di squadra maggiore	Specificate le opzioni che gli arbitri hanno a disposizione per correggere vari ed eventuali errori di squadra maggiore .