



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

Ultimo aggiornamento: 26 luglio 2017

Indice

1. COSTRUZIONE DELLA SQUADRA	4
1.1. Preparazione della Squadra Lotta	4
1.2. Soprannomi.....	4
1.3. Strumenti	4
1.4. Pokémon	4
2. REGOLE RELATIVE ALL'EQUIPAGGIAMENTO.....	5
2.1. Copie di gioco.....	5
2.2. Console.....	5
2.3. Aggiornamenti di gioco e del software di sistema.....	5
2.4. Uso delle cuffie	6
2.5. Note	6
2.6. Oggetti nell'area di gioco	6
3. GLI INCONTRI	6
3.1. Il formato della Lotta in Doppio.....	6
3.2. Eventi con registrazione elettronica tramite distribuzione locale.....	6
3.2.1. Limiti di tempo delle partite.....	6
3.2.2. Limiti di tempo degli incontri	7



3.2.2.1.	Definizione di turno completo	7
3.3.	Eventi con registrazione elettronica tramite QR Code	7
3.3.1.	Limiti di tempo nei tornei con registrazione elettronica tramite QR Code	7
3.4.	Determinazione dell'esito di un incontro	8
3.4.1.	Assegnazione della vittoria allo scadere del tempo.....	8
3.4.2.	Spareggi degli incontri al meglio di tre partite in round alla svizzera	8
3.4.3.	Spareggi degli incontri al meglio di tre partite in round a eliminazione diretta	9
3.4.4.	Partita secca	10
3.4.5.	Blocco di due console e/o giochi.....	10
4.	POKÉMON MODIFICATI.....	11
4.1.	Pokémon modificati irregolarmente.....	11
4.2.	Controllo hacking elettronico	11
4.3.	Controllo hacking manuale	11
4.4.	Segnalazione degli hack	11
5.	LINEE GUIDA SULLE PENALITÀ DEI VIDEOGIOCHI POKÉMON.....	11
5.1.	Introduzione.....	11
5.2.	Assegnazione delle penalità.....	12
5.2.1.	Assegnazione di penalità diverse da quelle consigliate	12
5.2.2.	Segnalare le penalità al team del Pokémon Organized Play.....	12
5.3.	Tipologie di penalità nei videogiochi Pokémon	13
5.3.1.	Avvertimento	13
5.3.2.	Ammonizione	13
5.3.3.	Partita persa.....	14
5.3.4.	Squalifica	14
5.4.	Tipologie di infrazioni.....	15
5.4.1.	Errore nelle meccaniche di gioco	15
5.4.2.	Errore di squadra	16
5.4.3.	Errore procedurale.....	17
5.4.4.	Condotta antisportiva	18
APPENDICE A	CONTROLLO HACKING MANUALE.....	20



Sezione 1	20
Sezione 2	20
APPENDICE B AGGIORNAMENTI.....	22



1. Costruzione della squadra

È responsabilità dei giocatori 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 giocatore deve scegliere la propria Squadra Lotta che non può essere modificata fino alla fine dell'evento. Nota: lo staff potrebbe effettuare delle modifiche alla Squadra Lotta per applicare una penalità assegnata al giocatore.
- Le squadre devono essere formate da un numero di Pokémon compreso fra quattro e sei in base al formato dell'evento (vedi [Eventi con registrazione elettronica tramite distribuzione locale](#) e [Eventi con registrazione elettronica tramite QR Code](#) più avanti).

1.2. Soprannomi

- I giocatori non possono iscrivere Pokémon con lo stesso soprannome.
- I giocatori non possono iscrivere Pokémon con soprannomi uguali ai nomi di altri Pokémon (per esempio, non è ammesso un Unfezant soprannominato "Pidove").
- Occorre sempre evitare l'uso di parole o frasi potenzialmente inappropriate, oscene o altrimenti offensive nella creazione dei nomi degli Allenatori e dei Pokémon.
- I giocatori che nel corso di un evento contravvengono alle regole descritte sopra possono essere soggetti a penalità fino alla squalifica.

1.3. Strumenti

- A ogni Pokémon è concesso tenere uno strumento, ma gli strumenti dei Pokémon in squadra devono essere tutti diversi.
- I giocatori possono utilizzare unicamente strumenti ottenuti durante le consuete attività di gioco (incluso il Pokémon Global Link e relative funzionalità dei giochi pubblicati da The Pokémon Company e Nintendo) oppure ricevuti tramite distribuzione o evento speciale.
- I Pokémon non possono avere Megapietre.

1.4. Pokémon

- Non è possibile avere in squadra due Pokémon con lo stesso numero del Pokédex di Alola.
- Ai Pokémon in squadra è concesso utilizzare esclusivamente mosse apprese tramite le normali attività di gioco oppure tramite altri eventi o promozioni Pokémon ufficiali.
- I Pokémon in squadra possono avere abilità speciali.
- I Pokémon in squadra possono usare mosse Z.
- Nella pagina delle informazioni di ciascun Pokémon dovrà apparire un fiore nero, come da immagine seguente.



- Tutti i Pokémon di livello superiore o inferiore a 50 verranno automaticamente portati al L. 50 per la durata della lotta.
- I giocatori possono usare i Pokémon del Pokédex di Alola con i numeri elencati di seguito, a condizione che siano stati catturati o nati da Uova nel gioco o ricevuti tramite distribuzione o evento ufficiale:
 - 001-204
 - 206-288



- 293-299
- Se un Pokémon ha una forma regionale, può essere usata solo la Forma di Alola.

2. Regole relative all'equipaggiamento

2.1. Copie di gioco

- Nei tornei Play! Pokémon si possono usare solo versioni autentiche di *Pokémon Sole* e *Pokémon Luna*. Questo include sia le schede di gioco che le versioni scaricabili di *Pokémon Sole* e *Pokémon Luna*.
- È responsabilità dei giocatori assicurarsi che la propria copia di gioco, su scheda o in versione scaricabile, sia perfettamente funzionante.
- Inoltre, in base al paese in cui ha luogo il torneo, ci saranno restrizioni riguardo alla regione di provenienza delle copie di gioco:
 - I giocatori degli eventi europei possono utilizzare solo copie di gioco europee.
 - I giocatori degli eventi nordamericani possono utilizzare solo copie di gioco nordamericane.
 - I giocatori degli eventi nelle zone di punteggio Oceania, America Latina, Sud Africa e Russia possono usare solo copie di gioco distribuite nel proprio mercato di provenienza.
- I giocatori dei Campionati Mondiali o Internazionali possono usare copie di gioco provenienti da qualunque regione o mercato.

2.2. Console

- Durante gli incontri, i giocatori potranno utilizzare qualsiasi console della famiglia Nintendo 3DS™. Per cui sono ammessi New Nintendo 3DS™, New Nintendo 3DS XL™, Nintendo 3DS™, Nintendo 3DS XL™, Nintendo 2DS™ e New Nintendo 2DS™ XL. Sarà responsabilità dei giocatori premunirsi di cariche batterie compatibili con le loro console.
- È responsabilità dei giocatori assicurarsi che la propria console sia perfettamente funzionante.
 - I giocatori degli eventi europei possono utilizzare solo console europee della famiglia Nintendo 3DS™.
 - I giocatori degli eventi nordamericani possono utilizzare solo console nordamericane della famiglia Nintendo 3DS™.
 - I giocatori degli eventi nelle zone di punteggio Oceania, America Latina, Sud Africa e Russia possono usare solo console distribuite nel proprio mercato di provenienza.
- I giocatori dei Campionati Mondiali o Internazionali possono usare console provenienti da qualunque regione o mercato.

2.3. Aggiornamenti di gioco e del software di sistema

Prima dell'inizio del torneo, è responsabilità dei giocatori accertarsi di aver scaricato e installato l'ultimo aggiornamento disponibile per *Pokémon Sole* o *Pokémon Luna*. I giocatori che non avessero installato l'ultimo aggiornamento disponibile, o la cui console non fosse aggiornata all'ultimo software di sistema disponibile, potranno essere penalizzati fino alla squalifica.



2.4. Uso delle cuffie

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

2.5. Note

Ai giocatori è consentito prendere appunti durante l'intera durata dell'incontro, ma devono iniziare ogni incontro 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, inclusi gli schemi che illustrano l'abbinamento dei tipi.

2.6. Oggetti nell'area di gioco

Ai giocatori è concesso avere con sé portafortuna o altri oggetti nell'area di gioco a patto che non creino disordine. Devono, tuttavia, evitare oggetti in grado di ostacolare la comunicazione a infrarossi tra console di gioco.

3. Gli incontri

3.1. Il formato della Lotta in Doppio

Ciascun giocatore seleziona quattro Pokémon dalla propria Squadra Lotta per lottare. A inizio lotta, i giocatori 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 giocatori non riesce a mandare KO tutti e quattro i Pokémon dell'avversario oppure sopraggiunge il limite di tempo per uno dei giocatori.

3.2. Eventi con registrazione elettronica tramite distribuzione locale

Negli eventi con registrazione elettronica tramite distribuzione locale, le Squadre Lotta dei giocatori vengono bloccate elettronicamente tramite la distribuzione via infrarossi del regolamento del torneo.

- Ogni squadra deve essere composta da almeno quattro Pokémon per poter partecipare a questi eventi.
- Selezionare "Abbandona la gara" una volta che la Squadra Lotta è stata bloccata potrà risultare in una squalifica.
- I giocatori devono consegnare a inizio torneo un foglio con la composizione della propria squadra che corrisponda esattamente ai Pokémon, agli strumenti e alle mosse come appaiono nella Squadra Lotta.
 - I giocatori devono usare questa squadra per l'intera durata del torneo.
- Se richiesto, i giocatori devono permettere agli arbitri di rivedere il loro ultimo incontro tramite la funzione "Rivedi la lotta precedente" nel menu della Gara in Diretta.

3.2.1. Limiti di tempo delle partite

- Nei tornei con registrazione elettronica tramite distribuzione locale i seguenti limiti di tempo saranno applicati automaticamente:
 - Anteprema squadra: 90 secondi
 - Scelta della mossa: 45 secondi
 - Tempo giocatore ("Tuo tempo"): 10 minuti



- Ai giocatori è consentito prendere appunti durante un turno.
- Ai giocatori è consentito sfruttare tutto il tempo concesso durante ogni turno.

3.2.2. Limiti di tempo degli incontri

Gli incontri al meglio di tre partite hanno una durata massima di 50 minuti mentre quelli a partita singola possono durare al massimo 20 minuti. Allo scadere del tempo, i giocatori avranno tre turni supplementari completi per portare a termine la partita in corso.

3.2.2.1. Definizione di turno completo

- Un turno inizia quando il menu Lotta/Fuga viene visualizzato da entrambi i giocatori, e dura finché tutte le animazioni di lotta si concludono e il menu Lotta/Fuga viene nuovamente visualizzato.
- Se il tempo scade in un qualunque momento del turno in corso che non sia il momento in cui il menu Lotta/Fuga viene visualizzato da entrambi i giocatori, il turno in corso non è da considerarsi completo.
 - In questi casi il turno in corso deve essere portato a termine, e i tre turni supplementari completi inizieranno quando il menu Lotta/Fuga verrà nuovamente visualizzato da entrambi i giocatori.

3.3. Eventi con registrazione elettronica tramite QR Code

Negli eventi con registrazione elettronica tramite QR Code, le Squadre Lotta dei giocatori vengono bloccate elettronicamente attraverso l'uso di un QR Code generato dall'organizzatore.

A partire dal 26 luglio 2017, tutti gli eventi premier dovranno tassativamente essere con registrazione elettronica tramite QR Code, a meno che non siano gestiti da o in collaborazione con TPCi. In eventi gestiti da o con TPCi la registrazione elettronica potrà avvenire tramite distribuzione locale, a condizione che questo metodo sia disponibile.

- Ogni Squadra Lotta deve essere composta da sei Pokémon per poter partecipare a questi eventi.
- I giocatori devono consegnare a inizio torneo un foglio con la composizione della propria squadra che corrisponda esattamente ai Pokémon, agli strumenti e alle mosse come appaiono nella Squadra Lotta.
 - I giocatori devono usare questa Squadra Lotta per l'intera durata del torneo.
- Dopo un incontro i giocatori devono selezionare l'opzione per salvare il video dell'ultima lotta.
- Ai giocatori non è consentito usare la funzione Gara in Diretta per giocare partite amichevoli tra un round e l'altro. Se un giocatore esaurisce le 30 partite a disposizione in un torneo con registrazione elettronica tramite QR Code, non potrà continuare a giocare nell'evento.

3.3.1. Limiti di tempo nei tornei con registrazione elettronica tramite QR Code

- Nei tornei con registrazione elettronica tramite QR Code i seguenti limiti di tempo saranno applicati automaticamente:
 - Anteprema squadra: 90 secondi
 - Scelta della mossa: 45 secondi
 - Tempo giocatore ("Tuo tempo"): 10 minuti



- Ai giocatori è consentito prendere appunti durante un turno.
- Ai giocatori è consentito sfruttare tutto il tempo concesso durante ogni turno.

3.4. Determinazione dell'esito di un incontro

- In via generale, un giocatore ottiene la vittoria se mette KO l'ultimo Pokémon del suo avversario.
- Se i Pokémon di entrambi i giocatori finiscono KO durante l'ultimo turno di un incontro, vince la sfida il giocatore il cui Pokémon va KO per ultimo.
- I giocatori non possono concludere una partita con una deliberata parità.

3.4.1. Assegnazione della vittoria allo scadere del tempo

- Il conteggio del tempo rimasto a ciascun giocatore ("Tuo tempo") avviene in modo automatico nel gioco.
- Un giocatore che esaurisce il tempo ("Tuo tempo") perderà al termine del turno.
- Se il tempo ("Tuo tempo") scade per entrambi i giocatori durante lo stesso turno, la vittoria verrà assegnata automaticamente dal gioco in base ai seguenti criteri applicati in modo gerarchico. Tali criteri dovranno essere usati anche dallo staff del torneo per qualsiasi partita non ancora conclusasi allo scadere del tempo previsto per l'incontro e al termine del turno finale:
 - Vince chiunque abbia il maggior numero di Pokémon rimasti.
 - Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Pokémon rimasti, vince il giocatore con il rapporto più elevato tra PS totali dei Pokémon rimanenti e PS massimi totali di tutti i Pokémon in squadra.
 - Il rapporto è dato dalla seguente equazione: $(PS \text{ attuali dei Pokémon rimanenti}) / (PS \text{ massimi di tutti i Pokémon presenti in squadra})$.
- Nel caso non dovesse risultare un chiaro vincitore in base alle condizioni 1 e 2, vince il giocatore con il totale più alto di PS dei Pokémon rimanenti.
- Se ancora non dovesse risultare un chiaro vincitore, la partita finirà in parità.

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

Consulta le tabelle seguenti per determinare in che modo è possibile assegnare la vittoria di un incontro.

Esempio	Giocatore	Risultato Partita 1	Risultato Partita 2	Risultato Partita 3	Partita secca	Risultato incontro
A	Giocatore 1	Vittoria	Vittoria	Non necessario	Non necessario	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2	Sconfitta	Sconfitta			
B	Giocatore 1	Vittoria	Sconfitta	Vittoria	Non necessario	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2	Sconfitta	Vittoria	Sconfitta		
C	Giocatore 1	Vittoria	Parità	Vittoria	Non necessario	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2	Sconfitta		Sconfitta		



D	Giocatore 1	Parità	Vittoria	Parità	Non necessario	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2		Sconfitta			
E	Giocatore 1	Parità	Vittoria	Vittoria	Non necessario	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2		Sconfitta	Sconfitta		
F	Giocatore 1	Parità	Parità	Parità	Vittoria	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2				Sconfitta	
G	Giocatore 1	Parità	Vittoria	Sconfitta	Vittoria	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2		Sconfitta	Vittoria	Sconfitta	

Se il tempo dell'incontro scade e in base all'esito della partita 2 i giocatori hanno vinto una partita ciascuno, si procederà a una partita secca. Durante i round alla svizzera, questo può accadere SOLO se il tempo dell'incontro scade quando due partite sono già state completate. In questi casi è opportuno adottare la soluzione seguente:

Esempio	Giocatore	Risultato Partita 1	Risultato Partita 2	Risultato Partita 3	Partita secca	Risultato incontro
H	Giocatore 1	Vittoria	Sconfitta	Non necessario	Vittoria	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2	Sconfitta	Vittoria		Sconfitta	

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

Consulta le tabelle seguenti per determinare in che modo è possibile assegnare la vittoria di un incontro.

Esempio	Giocatore	Risultato Partita 1	Risultato Partita 2	Risultato Partita 3	Partita secca	Risultato incontro
A	Giocatore 1	Vittoria	Vittoria	Non necessario	Non necessario	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2	Sconfitta	Sconfitta			
B	Giocatore 1	Vittoria	Sconfitta	Vittoria	Non necessario	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2	Sconfitta	Vittoria	Sconfitta		
C	Giocatore 1	Vittoria	Parità	Vittoria	Non necessario	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2	Sconfitta		Sconfitta		
D	Giocatore 1	Parità	Vittoria	Parità	Non necessario	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2		Sconfitta			



E	Giocatore 1	Parità	Vittoria	Vittoria	Non necessario	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2		Sconfitta	Sconfitta		
F	Giocatore 1	Parità	Parità	Parità	Vittoria	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2				Sconfitta	
G	Giocatore 1	Parità	Vittoria	Sconfitta	Vittoria	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2		Sconfitta	Vittoria	Sconfitta	

Se il tempo dell'incontro scade e in base all'esito della partita 2 OPPURE della partita 3 i giocatori hanno vinto una partita ciascuno, si procederà a una partita secca.

Esempio	Giocatore	Risultato Partita 1	Risultato Partita 2	Risultato Partita 3	Partita secca	Risultato incontro
H	Giocatore 1	Vittoria	Sconfitta	Non necessario	Vittoria	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2	Sconfitta	Vittoria		Sconfitta	
I	Giocatore 1	Vittoria	Parità	Sconfitta	Vittoria	Vince il giocatore 1
	Giocatore 2	Sconfitta		Vittoria	Sconfitta	

3.4.4. Partita secca

Durante una partita secca, i giocatori iniziano un nuovo incontro. Ai giocatori è richiesto di ottenere un vantaggio numerico in termini di Pokémon rimasti. Sarà lo staff del torneo, alla fine di ogni turno, a decretare se tale vantaggio sia stato ottenuto. Al termine di ciascun turno, lo staff del torneo determinerà il numero di Pokémon rimanenti di ciascun giocatore.

- Se, alla fine di un turno, entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Pokémon, la partita continuerà per un altro turno.
- Se uno dei giocatori ha più Pokémon dell'avversario alla fine di un turno, quel giocatore verrà decretato vincitore.

3.4.5. Blocco di due console e/o giochi

In alcune rare occasioni, potrebbe verificarsi che le console e/o i giochi di entrambi i giocatori si blocchino e non sia possibile stabilire quale dei due giocatori abbia causato il blocco. In questi casi, la partita non può proseguire normalmente e l'esito deve essere determinato secondo lo schema seguente.

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

4. Pokémon modificati

4.1. Pokémon modificati irregolarmente

L'uso di dispositivi esterni, come applicazioni per cellulari, per modificare o creare strumenti o Pokémon per la Squadra Lotta di un giocatore è espressamente proibito. I giocatori trovati in possesso di Pokémon o strumenti contraffatti potranno essere squalificati dalla competizione, indipendentemente dal fatto che siano stati essi stessi autori dell'illecito o che stiano semplicemente usando Pokémon o strumenti ottenuti tramite uno scambio.

4.2. Controllo hacking elettronico

La Squadra Lotta di ogni giocatore può venire controllata in ogni momento per verificare che non contenga Pokémon o strumenti illeciti tramite un controllo hacking elettronico. Se un giocatore non è in grado di collegarsi a Internet a causa di un errore sulla console o è presente nella lista nera della funzionalità online del gioco, tale giocatore non potrà partecipare all'evento. Nel caso in cui durante un evento lo staff si ritrovi impossibilitato a portare a termine il controllo hacking per queste ragioni, il giocatore potrebbe ricevere una squalifica dall'evento.

4.3. Controllo hacking manuale

La Squadra Lotta di ogni giocatore può venire controllata manualmente da un organizzatore o da un arbitro alla ricerca degli hack conosciuti descritti nell'Appendice A, "Controllo hacking manuale". Solo gli hack descritti in tale appendice o riscontrati durante il controllo hacking elettronico sono soggetti a penalità.

4.4. Segnalazione degli hack

Se sospetti che dei nuovi hack siano disponibili, sei invitato a segnalarlo allo staff del Gioco Organizzato tramite il sito del servizio clienti: www.pokemon.it/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, intenzionalmente o meno, i giocatori compiano azioni non conformi alle regole *Play! Pokémon* o allo spirito del gioco. In



questi casi, ai giocatori 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 giocatori. Per questa ragione, l'applicazione delle penalità dovrebbe essere gestita nella maniera più educata e meno aggressiva possibile.

Ogni volta che viene assegnata una penalità, dovrebbe essere spiegato chiaramente al giocatore 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 giocatore e gli permetta di arrivare a una migliore comprensione generale delle regole. Per evitare di puntare il dito contro un giocatore o di spettacolarizzare eccessivamente un incidente, gli organizzatori e gli arbitri possono scegliere di assegnare le penalità in privato.

In alcuni casi, un giocatore 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 giocatore che la penalità verrà assegnata comunque e segnalata al team del Pokémon Organized Play come di 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 della circostanza. In generale, gli arbitri devono mantenere un atteggiamento indulgente per quanto concerne la categoria Junior. I giocatori 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 Pokémon Organized Play raccomanda di partire con un avvertimento per la maggior parte delle penalità applicate a giocatori della categoria Junior. Ai giocatori 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 dovuti a ciò. Questi giocatori dovrebbero ricevere più avvertimenti prima di arrivare a un'ammonizione.

L'ultima decisione su quale penalità vada assegnata a un giocatore, 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 devono sempre parlare con il capo arbitro per poter 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 Pokémon Organized Play.

5.2.2. Segnalare le penalità al team del Pokémon Organized Play

Non è necessario segnalare semplici avvertimenti al team del Pokémon Organized Play, a cui dovranno invece essere comunicate le penalità dall'ammonizione in su. Il team del Pokémon Organized Play deve tenere traccia di tutte le penalità commesse da ciascun giocatore, per



distinguere la ripetizione intenzionale di infrazioni da azioni non intenzionali e per determinare se sia necessario prendere delle decisioni a lungo termine.

Qualsiasi penalità da comunicare deve essere riportata entro sette giorni dalla data dell'evento a questo indirizzo: playercoordinator@pokemon.com. Il modulo necessario si trova nella sezione regole e risorse.

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

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

Nel caso di una squalifica, è anche responsabilità del capo arbitro inviare al team del Pokémon Organized Play una relazione completa e dettagliata 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 Pokémon Organized Play è autorizzato ad aggiungere o modificare le penalità di seguito riportate. 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 giocatore.

5.3.1. Avvertimento

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

5.3.2. Ammonizione

L'ammonizione è simile all'avvertimento poiché sono entrambe penalità minori. La differenza sta nel fatto che l'ammonizione deve essere riportata al team del Pokémon Organized Play dal capo arbitro o dall'organizzatore dell'evento nel corso del quale è stata commessa l'infrazione. Se giocatori 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 dovrebbe essere assegnata un'ammonizione. Gli arbitri devono sempre usare buon senso nell'aumentare una penalità 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 giocatore sia a conoscenza delle regole e delle procedure appropriate, come indicato nelle regole delle "*Linee guida su formati, regole e penalità per i videogiochi Pokémon*". Il giocatore dovrebbe essere avvisato che un errore ripetuto può portare a una penalità aumentata.

5.3.3. Partita persa

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

Quando viene assegnata la penalità partita persa durante una sfida in corso, la partita viene registrata come persa per il giocatore che riceve la penalità. In casi estremi in cui ci siano stati errori significativi da parte di entrambi i giocatori, la penalità di partita persa può essere assegnata contemporaneamente a entrambi i giocatori. Una partita terminata in questo modo non viene considerata un pareggio, ma registrata come partita senza vincitori.

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

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 di un giocatore (intenzionali o meno) hanno un impatto significativo e decisamente negativo sull'integrità delle operazioni dell'intero evento. I giocatori che subiscono 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 giocatore hanno queste conseguenze sullo svolgimento del torneo:

- Se un giocatore viene squalificato dopo la presentazione degli abbinamenti o durante un incontro in corso, al giocatore viene assegnata una sconfitta per quel round, dopodiché viene rimosso dall'evento.
- Se un giocatore viene squalificato dopo il termine di un suo incontro ma prima della presentazione degli abbinamenti per il turno successivo, il giocatore viene semplicemente rimosso dall'evento.
- Se un giocatore viene squalificato durante la sfida al top della fase a eliminazione diretta, il giocatore viene rimosso dall'evento e il suo avversario riceve una vittoria a tavolino per quel round.

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



5.4. Tipologie di infrazioni

Ci sono vari generi di infrazioni e ognuna dovrebbe essere considerata differentemente in base all'età e al livello di esperienza dei giocatori coinvolti. Per ogni infrazione sono elencate due penalità.

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

La **penalità di livello 2** dovrebbe essere assegnata a eventi come i Campionati Regionali, i Campionati Internazionali e i Campionati Mondiali, poiché i giocatori in tali eventi devono essere a un livello di gioco superiore.

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.

Minore

Esempi di *errore minore nelle meccaniche di gioco*:

- Il giocatore tiene o muove la console in modo da provocare un ritardo dovuto al blocco temporaneo del gioco.

Penalità consigliate

- Livello 1: **avvertimento** (prima infrazione), **ammonizione** (seconda infrazione), **partita persa** (terza infrazione)
- Livello 2: **ammonizione** (prima infrazione), **partita persa** (seconda infrazione)

Maggiore

Esempi di *errore maggiore nelle meccaniche di gioco*:

- Il giocatore rimuove la scheda di gioco durante la sfida.
- La batteria della console del giocatore si scarica.
- Il giocatore tiene o muove la console in modo da provocare un blocco non risolvibile del gioco.*
- Il giocatore rifiuta di selezionare "Rivedi la lotta precedente" quando richiesto dall'arbitro.
- Il giocatore cerca di vedere lo schermo dell'avversario in modo da ottenere un vantaggio competitivo.**

Penalità consigliate

- Livello 1: **partita persa**
- Livello 2: **partita persa**



*Se entrambi i giocatori 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 [3.4.5. Blocco di due console e/o giochi](#).

**La penalità di partenza consigliata è la partita persa alla prima infrazione. Se viene accertato che il giocatore 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 giocatore.

Minore

Quando la penalità appartiene a questa categoria, bisogna tenere presente che:

- Negli eventi con registrazione elettronica tramite distribuzione locale, oltre all'assegnazione della penalità più appropriata come descritto più avanti, il Pokémon illecito dovrebbe essere rimosso dalla Squadra Lotta del giocatore.
- Negli eventi con registrazione elettronica tramite QR Code, invece di rimuovere il Pokémon illecito, dovrebbe esserne vietato l'uso per il resto del torneo.
 - Per il resto del torneo, un arbitro dovrebbe controllare a intervalli regolari che i giocatori che ricevono una penalità di questo tipo non stiano utilizzando il Pokémon illecito.
- Se a causa di una delle due situazioni descritte sopra il giocatore rimane con meno di quattro Pokémon utilizzabili in squadra, l'infrazione dovrebbe essere aumentata a *errore di squadra maggiore*.

Esempi di *errore di squadra minore*:

- Un Pokémon o uno strumento nella Squadra Lotta del giocatore non corrisponde all'Elenco di Squadra.
- Un Pokémon nella Squadra Lotta del giocatore ha un soprannome inappropriato.*
- Un Pokémon nella squadra del giocatore è presente anche nella [Sezione 1 dell'Appendice A, "Controllo hacking manuale"](#).

Penalità consigliate

- Livello 1: **partita persa**
- Livello 2: **partita persa**

*Se il soprannome in questione è stato scelto appositamente per offendere, potrebbe essere necessario riclassificare l'infrazione come *condotta antisportiva grave*.

Maggiore

Esempi di *errore di squadra maggiore*:

- Il giocatore ha meno di quattro Pokémon utilizzabili residui dopo aver ricevuto penalità precedenti.



- Un Pokémon nella squadra del giocatore è presente anche nella [Sezione 2 dell'Appendice A, "Controllo hacking manuale"](#).
- Qualunque indicazione tramite strumenti ufficiali che un Pokémon sia stato manipolato illecitamente, come nel caso della squadra di un giocatore che non superi il controllo hacking elettronico.

Penalità consigliate

- Livello 1: **squalifica**
- Livello 2: **squalifica**

5.4.3. Errore procedurale

Se un giocatore 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 viene ripetuta, potrebbe venire assegnata una penalità maggiore.

Minore

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

Esempi di *errore procedurale minore*:

- Abbandonare una partita prima che le console di entrambi i giocatori abbiano registrato l'esito della partita in questione.
- Dimenticare di firmare il foglio dei risultati.
- Entrare in aree riservate allo staff.
- Interrompere lo staff durante gli annunci ai giocatori o durante una decisione di gioco.

Penalità consigliate

- Livello 1: **avvertimento**
- Livello 2: **avvertimento**

Maggiore

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 giocatori. 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).



Penalità consigliate

- Livello 1: **ammonizione**
- Livello 2: **ammonizione**

Grave

Questa categoria è solitamente riservata a infrazioni con un impatto significativo sull'evento, oppure che risultano nella 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 giocatore sia presente per riceverla o meno*).
- Giocare contro l'avversario sbagliato (*in questo caso, riceve la penalità il giocatore seduto al tavolo sbagliato*).

Penalità consigliate

- Livello 1: **partita persa**
- Livello 2: **partita persa**

5.4.4. Condotta antisportiva

Questa categoria di penalità include le azioni non appropriate che un giocatore o uno spettatore può compiere durante un evento. Si presume che le azioni siano intenzionali. Un giocatore non deve essere necessariamente coinvolto in un incontro per ricevere una penalità per condotta antisportiva. Giocatori 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.

Minore

Dai giocatori ci si aspetta un comportamento rispettoso verso tutti i partecipanti e tutto lo staff di un evento Pokémon. Ai giocatori che non si comportano correttamente è necessario ricordare il comportamento corretto 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.
- Perdere la calma.
- Disturbare un incontro in corso.



Penalità consigliate

- Livello 1: **ammonizione**
- Livello 2: **ammonizione**

Maggiore

Le infrazioni di questa categoria hanno un impatto diretto sullo svolgimento di un evento o causano un certo grado 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.

Penalità consigliate

- Livello 1: **partita persa**
- Livello 2: **partita persa**

Grave

Le infrazioni di questa categoria hanno un impatto grave sullo svolgimento o sull'integrità di un evento, causano un forte grado di 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 altri metodi o giochi di sorteggio.
- Aggressione fisica.
- Ricorso a imprecazioni o minacce fisiche allo staff dell'evento.
- Furto.
- Ricorso a insulti.

Penalità consigliate

- Livello 1: **squalifica**
- Livello 2: **squalifica**



Appendice A

Controllo hacking manuale

Questa sezione descrive hack conosciuti che il controllo hacking elettronico non è in grado di individuare.

Sezione 1

I giocatori che hanno uno dei Pokémon descritti di seguito nella propria Squadra Lotta hanno commesso un'infrazione di tipo **errore di squadra minore** e devono essere penalizzati adeguatamente come descritto nella sezione *Linee guida sulle penalità dei videogiochi Pokémon*.

I Pokémon non ammessi dovranno anche essere rimossi dalla Squadra Lotta del giocatore o soggetti a un divieto d'uso, a seconda del [tipo di torneo](#). Se in seguito a ciò il giocatore rimanesse con meno di quattro Pokémon nella Squadra Lotta, egli perderebbe i requisiti minimi per la partecipazione al torneo e riceverebbe anche una **squalifica** dall'evento.

- Uno dei Pokémon con i seguenti numeri del Pokédex di Alola (con il fiore nero) che sia anche un Pokémon cromatico:
 - 285-288
 - Ad eccezione del N. 285 se risponde ai seguenti criteri:
 - Contenuto in una Pregio Ball
 - Natura Timida
 - 293-299
- Qualsiasi Pokémon la cui pagina delle informazioni indichi "Provenienza: Ostello Pokémon" e che sia contenuto in una Master Ball o Pregio Ball.
- Uno dei Pokémon con i seguenti numeri del Pokédex di Alola che non sia in una Poké Ball:
 - 001-009
 - 203-204

Uno dei Pokémon con i seguenti numeri del Pokédex di Alola che sia contenuto in una UC Ball:

- 217-219
- Uno dei seguenti Pokémon (con il fiore nero):
 - N. 076 il cui livello reale nel gioco è inferiore al L. 54
 - N. 078 il cui livello reale nel gioco è inferiore al L. 54

Sezione 2

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

- Qualsiasi Pokémon di Alola con un'abilità speciale che non può essere ottenuta durante le normali attività di gioco.



- Uno dei seguenti Pokémon (con il fiore nero) che abbia Introforza come mossa di tipo Lotta:
 - 203-204
 - 285-288
 - 293-299



Appendice B Aggiornamenti

Il team del Pokémon Organized Play 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 alla pagina www.pokemon.it.

Aggiornamenti e modifiche al 26 luglio 2017

- Revisione generale e aggiornamento linguistico per uniformità e chiarezza.
- Aggiornamento della sezione 1.1 - Le squadre dei giocatori ora devono contenere un minimo di quattro o sei Pokémon a seconda del formato dell'evento.
- Aggiornamento della sezione 1.2 - Chiarito che i giocatori possono essere soggetti a penalità per non aver rispettato le regole specificate in questa sezione.
- Aggiornamento delle sezioni 2.1 e 2.2:
 - È responsabilità dei giocatori assicurarsi che la propria console e il proprio gioco siano perfettamente funzionanti per giocare in un torneo.
 - I giocatori possono usare copie di gioco di qualunque regione o mercato nei Campionati Mondiali o nei Campionati Internazionali.
- Aggiornamento della sezione 2.3 - Ora i giocatori devono accertarsi che sulla console sia attivo il software di sistema più aggiornato.
- Aggiornamento delle sezioni 3.2 e 3.3 - Gli eventi premier devono svolgersi con registrazione elettronica tramite QR Code (o tramite distribuzione locale se l'evento è gestito da o in collaborazione con TPCi).
 - Rimossi tutti i riferimenti alla registrazione non elettronica, in quanto formato non più supportato nei campionati.
- Aggiunta sezione 3.2.2.1 - Definizione di turno completo nei videogiochi Pokémon.
- Aggiornamento delle sezioni 3.4.2 e 3.4.3 - Modifiche alle modalità per determinare l'esito di un incontro al meglio di tre partite se entrambi i giocatori hanno vinto una partita ciascuno e una partita è finita in parità.
- Aggiunta sezione 3.4.5 - Cambiato il modo in cui risolvere le situazioni di blocco di due console e/o giochi.
- Aggiornamento della sezione 4.2 - Chiarito che i giocatori possano essere soggetti a squalifica in caso non potessero connettersi a Internet allo scopo di un controllo hacking elettronico.
- Aggiornamento e revisione della sezione 5 - Aggiunta una guida pratica e teorica alle penalità.
 - Definizione chiara dei livelli di penalità.
 - Revisione delle penalità consigliate.
- Aggiornamento e revisione dell'Appendice A per maggiore chiarezza.
- Aggiornamento della sezione 1:
 - Sono proibiti tutti i Pokémon con i seguenti numeri del Pokédex di Alola che non siano contenuti in una Poké Ball: 001-009 e 203-204.
 - Sono proibiti tutti i Pokémon con i seguenti numeri del Pokédex di Alola che siano contenuti in una UC Ball: 217-219.

