

Regole generali degli eventi Play! Pokémon

Aggiornamento: 01.11.2016

Indice

REGOLE GENERALI DEI TORNEI	4
1. Lo spirito del gioco	4
2. Membri.....	4
2.1. Criteri di ammissione dei membri.....	5
2.2. ID Giocatore	5
2.2.1. Account del Club Allenatori di Pokémon	5
2.2.2. Fusione di più ID Giocatore.....	5
2.3. Nuovi giocatori.....	5
2.4. Membri sospesi.....	6
3. Categorie d'età.....	6
4. Scommesse e vendite	6
5. Pubblicazione di informazioni sull'evento	6
5.1 Trasmissione di un incontro.....	7
6. Responsabilità durante i tornei.....	7
6.1. Responsabilità dei giocatori.....	7
6.2. Responsabilità degli spettatori	8
6.3. Responsabilità degli arbitri	8
6.3.1. Estensione del regolare tempo di gioco.....	8
6.4. Responsabilità del capo arbitro	8
6.4.1. Appelli al capo arbitro.....	9
6.5. Responsabilità dell'organizzatore del torneo	9
7. Ritardo.....	9
8. Prendere appunti	9
9. Dispositivi elettronici	10
10. Esito di un incontro	10
10.1. Ritirarsi da un incontro	10
10.2. Determinazione casuale.....	10
10.3. Corruzione.....	10
11. Ritirarsi da un torneo	10
11.1. Abbandono dopo l'ultimo turno del sistema svizzero	11

11.2.	Abbandono durante un torneo in formato limitato	11
12.	Materiali ammessi.....	11
13.	Penalità	11
14.	Struttura del torneo	11
14.1.	Definizione di incontro.....	12
14.2.	Comunicazione dell'esito degli incontri	12
15.	Championship Point.....	12

REGOLE GENERALI DEI TORNEI

Queste regole hanno lo scopo di assicurare che tutti i tornei Play! Pokémon abbiano gli stessi standard e sono valide per tutti i giochi Pokémon. Le regole specifiche per i diversi giochi Pokémon sono disponibili in documenti separati. Tutti i partecipanti a tornei Play! Pokémon sono tenuti ad attenersi alle norme delineate nelle diverse sezioni di questo regolamento. Altri documenti che riguardano penalità e svolgimento dei tornei si trovano nella sezione dedicata a [regole e risorse](#) sul sito ufficiale Pokémon. Per le regole specifiche del Gioco di Carte Collezionabili, dei videogiochi o di *Pokkén Tournament*, consulta i documenti contenenti le regole di ciascun gioco. In caso di conflitto, le regole descritte in tali documenti hanno la precedenza su quelle descritte nel documento sulle regole generali degli eventi.

1. Lo spirito del gioco

I giochi Pokémon sono apprezzati per le loro strategie complesse, i personaggi divertenti e l'atmosfera di amichevole competizione. Sebbene lo scopo di un torneo Pokémon sia di stabilire il livello di abilità dei giocatori che vi partecipano, il nostro obiettivo principale è che tutti si divertano, ed è proprio questo che il team del Gioco Organizzato Pokémon considera fondamentale nei tornei Pokémon.

Indipendentemente dai premi in palio, restare fedeli allo spirito del gioco assicura che tutti i partecipanti, giocatori, spettatori o membri dello staff dei tornei Pokémon vivano un'esperienza memorabile. Questo spirito deve guidare sia i giocatori che gli arbitri dei tornei nell'interpretazione e nell'applicazione delle regole.

Lo spirito del gioco si basa sui seguenti principi:

- **Divertimento:** i giochi Pokémon sono appunto dei giochi, quindi devono essere divertenti per tutti. Quando un gioco non è più divertente, i giocatori trovano altre attività cui dedicarsi.
- **Correttezza:** un gioco non è divertente quando i giocatori infrangono le regole pur di vincere. Una sconfitta dovrebbe sempre essere preferibile a una vittoria ottenuta barando.
- **Onestà:** chi gioca dovrebbe comportarsi sempre onestamente durante gli incontri. Se un giocatore infrange per sbaglio una regola durante un incontro e si rende conto dell'errore prima dell'avversario o di un arbitro, dovrebbe segnalare l'errore commesso.
- **Rispetto:** ognuno deve trattare giocatori, spettatori e membri dello staff con lo stesso rispetto con cui desidera essere trattato. Distrarre un avversario o un arbitro per ottenere un vantaggio è una mancanza di rispetto nei confronti di tutti i partecipanti di un torneo Pokémon.
- **Spirito sportivo:** saper vincere o perdere con onore è fondamentale per apprezzare un gioco. Schernire o provocare gli avversari per l'esito di un incontro nuoce al desiderio di continuare a giocare.
- **Apprendimento:** i giocatori devono aiutarsi a vicenda per migliorare nei giochi Pokémon. Non è responsabilità del giocatore decidere le mosse del proprio avversario. Tuttavia, discutere strategie, dare consigli o fare critiche costruttive sulle strategie di gioco al termine dell'incontro aiuta entrambi i partecipanti a diventare dei giocatori migliori.

2. Membri

I membri di Play! Pokémon sono persone che fanno parte delle seguenti categorie: giocatore, organizzatore di tornei, titolare di lega, capo lega, professore, o altre categorie di membri aggiunte in futuro dal team del Gioco Organizzato Pokémon.

2.1. Criteri di ammissione dei membri

Partecipando a un torneo Play! Pokémon, tutti i membri di Play! Pokémon accettano di attenersi alle regole dei tornei delineate in questo documento.

Chiunque può partecipare a un torneo Play! Pokémon autorizzato, tranne:

- Lo staff dell'evento, tra cui ad esempio, l'organizzatore, gli arbitri e il personale addetto al controllo e alla registrazione dei punteggi.
- Dipendenti e familiari di dipendenti di The Pokémon Company International.
- Dipendenti di Nintendo, GAME FREAK inc. o Creatures Inc.
- Dipendenti delle aziende responsabili del Gioco Organizzato Pokémon nell'attuazione o nell'amministrazione del Play! Pokémon nei rispettivi paesi.
- Ex-dipendenti delle aziende succitate, fino a 60 giorni dal loro ultimo giorno di impiego.
- Giocatori che il team del Gioco Organizzato ha sospeso dal partecipare a eventi Play! Pokémon.
- Giocatori sprovvisti dell'invito a partecipare a eventi speciali a invito, come i Campionati Mondiali Pokémon.

2.2. ID Giocatore

Tutti i giocatori che partecipano a un torneo Play! Pokémon devono avere un ID Giocatore. È responsabilità dei giocatori che hanno già partecipato a tornei precedenti portare il proprio ID Giocatore con sé in tutti i tornei. Gli organizzatori dei tornei sono autorizzati a tenere un elenco dei giocatori dei tornei precedenti e dei loro ID Giocatore, sempre che l'accesso a tali dati sia ristretto al solo organizzatore del torneo.

2.2.1. Account del Club Allenatori di Pokémon

I giocatori che non hanno inserito l'ID Giocatore nel proprio account del Club Allenatori di Pokémon e accettato i termini di utilizzo di Play! Pokémon non potranno partecipare o ricevere i premi in palio in certi eventi Play! Pokémon. I giocatori che hanno meno di 13 anni dovranno chiedere ai loro genitori o tutori di occuparsi di questo processo e di acconsentire ai termini.

2.2.2. Fusione di più ID Giocatore

I giocatori che hanno più di un ID Giocatore stanno violando le regole del Gioco Organizzato Pokémon. Nel momento in cui il Gioco Organizzato Pokémon dovesse scoprire l'esistenza di più account per una sola persona, li fonderà in un unico account. Siccome è responsabilità del giocatore assicurarsi di avere un solo ID Giocatore, il team del Gioco Organizzato Pokémon non garantisce che tutti i risultati degli incontri o i punti guadagnati vengano salvati durante questa operazione.

I membri che volessero informare il Gioco Organizzato Pokémon di account molteplici possono mandare un'e-mail con i dettagli dei propri account tramite il sito:

<http://support.pokemon.com/it>.

Se un membro di Play! Pokémon crea deliberatamente nuovi account o inserisce false informazioni nel proprio account, potrebbe essere sospeso.

2.3. Nuovi giocatori

Quando un nuovo giocatore si iscrive al suo primo torneo o lega, l'organizzatore gli assegna un ID Giocatore. L'organizzatore è tenuto a conservare il nome e la data di nascita del giocatore. Il

nome del giocatore deve quindi essere trascritto sull'ID Giocatore prestampato e consegnato al giocatore perché lo conservi.

Se il giocatore ha meno di 13 anni, un genitore dovrà visitare il sito www.pokemon.it per autorizzare l'attivazione dell'account del proprio figlio. Se il genitore non ha ancora un account, dovrà crearne uno per fornire il consenso. Il genitore non avrà bisogno di un ID Giocatore per creare l'account.

Se un giocatore ha compiuto 13 anni, deve semplicemente usare le istruzioni fornite sul sito per creare il proprio account del Club Allenatori di Pokémon.

2.4. Membri sospesi

A volte, il team del Gioco Organizzato Pokémon può sospendere uno dei membri del programma Play! Pokémon che non ha osservato tutte le regole e/o procedure in vigore. Il Gioco Organizzato Pokémon si riserva, inoltre, il diritto di sospendere un qualsiasi membro a propria discrezione.

3. Categorie d'età

Il team del Gioco Organizzato Pokémon divide i giocatori in tre categorie d'età: Junior, Senior e Master. La categoria d'età di un giocatore è definita all'inizio della stagione torneistica, basandosi sull'anno di nascita, e non cambia nel corso della stagione. Ciò permette ai giocatori di competere contro lo stesso gruppo di avversari per l'intero corso della stagione.

Le categorie d'età sono:

Categoria Junior: nati nel 2006 o dopo.

Categoria Senior: nati nel 2002, 2003, 2004 o 2005

Categoria Master: nati nel 2001 o prima.

4. Scommesse e vendite

È assolutamente vietato a tutti - inclusi i giocatori, lo staff dell'evento e gli spettatori - scommettere sui risultati delle sfide, su parti di una sfida, sugli incontri o sul numero di incontri giocati. Chiunque sia sorpreso a scommettere sui risultati di un torneo sarà allontanato dal luogo di svolgimento del torneo e il Gioco Organizzato Pokémon sarà informato al riguardo.

È assolutamente proibita la vendita di merce o di servizi nei locali destinati o affittati per un evento Pokémon senza l'esplicita autorizzazione dell'organizzatore. Chiunque provi a effettuare una transazione di vendita durante un torneo Play! Pokémon potrebbe venire allontanato dalla sede e segnalato al team del Gioco Organizzato Pokémon.

5. Pubblicazione di informazioni sull'evento

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

L'elenco delle carte e la composizione della squadra saranno conservati dall'organizzatore del torneo per due mesi, a meno che non sia diversamente indicato dal team del Gioco Organizzato Pokémon.

Il team del Gioco Organizzato Pokémon si riserva il diritto di pubblicare informazioni sul torneo, tra cui, a titolo esemplificativo, le informazioni sopramenzionate, la trascrizione, la riproduzione audio e/o video (o qualunque altro genere di resoconto), le penalità dei giocatori, i premi o qualsiasi altra informazione riguardante il torneo.

La partecipazione a un evento Pokémon implica la possibilità che l'immagine dei partecipanti appaia in foto o video fatti da o per conto di The Pokémon Company International.

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

5.1 Trasmissione di un incontro

Partecipando a un torneo Play! Pokémon, potrebbe essere richiesto ad alcuni giocatori di giocare un incontro che verrà reso pubblico su larga scala e/o a spettatori online. I giocatori sono tenuti a osservare le indicazioni dell'organizzatore del torneo circa il luogo dell'incontro. Inoltre, questi incontri potrebbero richiedere l'uso di apparecchiature o materiali supplementari, quali nuove bustine protettive, tabelloni di gioco, accessori o l'uso di cuffie antirumore. I giocatori sono tenuti ad attenersi a queste richieste.

6. Responsabilità durante i tornei

I partecipanti ai tornei Play! Pokémon sono tenuti a capire e accettare le regole delineate in questo documento e in tutti gli altri documenti collegati relative al ruolo da tenere nel torneo.

Tutti i partecipanti ai tornei Play! Pokémon sono tenuti a essere rispettosi e cortesi verso gli altri. Ciò significa discutere pacatamente, seguire le istruzioni dello staff del torneo, evitare turpiloqui e argomenti fastidiosi e provocatori. Nei tornei Play! Pokémon è vietato indossare abbigliamento provocante o che trasmetta messaggi offensivi o inappropriati. Non sono ammessi neanche accessori (tabelloni di gioco, bustine protettive, ecc.) inappropriati. Tutti i partecipanti devono mantenere un livello socialmente accettabile di igiene personale, come determinato dallo staff del torneo.

Ai partecipanti ai tornei Play! Pokémon può essere chiesto di lasciare l'area del torneo se non dovessero rispettare le responsabilità elencate in questa sezione.

6.1. Responsabilità dei giocatori

I giocatori che partecipando a un torneo Play! Pokémon sono tenuti a:

- Rispettare i principi dello spirito del gioco.
- Presentarsi in orario al torneo e ai vari round di gioco.
- Controllare i propri risultati (numero di vittorie e sconfitte) e le classifiche; gli abbinamenti sono resi pubblici all'inizio di ciascun turno.

Per poter partecipare a un torneo Play! Pokémon i giocatori dovranno avere con sé:

- Un ID Giocatore valido. Se al giocatore non è stato assegnato un ID Giocatore in un torneo precedente, lo staff del torneo gliene fornirà uno.

- Un mazzo o una squadra che rispetti le limitazioni di formato per quel torneo. È responsabilità del giocatore assicurarsi che il mazzo o la squadra rispettino i requisiti del torneo per tutta la durata dell'evento.
- Un elenco leggibile e ordinato delle carte contenute nel mazzo o dei Pokémon in squadra.
- L'occorrenza necessario per tenere traccia delle informazioni di gioco, tra cui, a titolo esemplificativo, segnalini danno, segnalini delle condizioni speciali e una moneta o dado per gli eventi del Gioco di Carte Collezionabili (GCC) Pokémon, oppure la console di gioco appropriata e la scheda di gioco funzionante per un evento di videogiochi.

6.2. Responsabilità degli spettatori

Gli spettatori possono assistere agli incontri, ma senza interferire in alcun modo. Gli spettatori devono restare a una certa distanza dagli incontri in corso, come indicato dallo staff dell'evento, per evitare di distrarre i giocatori. L'unico momento in cui uno spettatore può interferire con un torneo è chiedendo a un arbitro se una specifica azione di gioco è legale o meno. Commenti e domande riguardanti le sfide in corso devono essere fatti a una certa distanza per evitare che i giocatori che stanno disputando l'incontro ottengano informazioni o si distraggano.

Qualsiasi atto di disturbo o penalità dovuti ad azioni di uno spettatore che non partecipa al torneo porterà delle penalità al giocatore (o giocatori) di cui lo spettatore è responsabile. Se dovesse essere necessario allontanare uno spettatore dall'evento, saranno squalificati anche i giocatori di cui lo spettatore è responsabile.

6.3. Responsabilità degli arbitri

Gli arbitri devono prendere decisioni di gioco imparziali e aiutare l'organizzatore del torneo e il capo arbitro a gestire un torneo di qualità. Dove possibile, gli arbitri dovranno evitare di intervenire con decisioni su partite che coinvolgono membri della propria famiglia, poiché ciò potrebbe apparire non corretto. Gli arbitri devono incoraggiare la correttezza e l'onestà in ogni momento.

Il team del Gioco Organizzato Pokémon sostiene le decisioni sulle regole dei propri arbitri, sempre che siano prese in maniera imparziale e siano emesse nell'interesse dello spirito del gioco.

6.3.1. Estensione del regolare tempo di gioco

Nel caso che una decisione sulle regole richieda più di tre minuti, l'arbitro può estendere la durata dell'incontro. Dato che le regole di gioco fanno parte del torneo, tali estensioni raramente devono essere prese su base singola e devono essere applicate solo a seguito di una decisione ponderata, oppure se un arbitro impiega più tempo del normale per raggiungere un incontro. Il tempo aggiuntivo concesso deve essere comunicato chiaramente a entrambi i giocatori e registrato immediatamente dall'arbitro.

6.4. Responsabilità del capo arbitro

Il capo arbitro è l'autorità massima cui rivolgersi per tutte le regole e le interpretazioni delle regole per un determinato torneo. Il capo arbitro è scelto dall'organizzatore del torneo prima dell'evento e ha la responsabilità di assicurarsi che tutti i giocatori seguano le regole definite in questo documento. Il capo arbitro ha anche la responsabilità di segnalare al team del Gioco Organizzato Pokémon tutte le penalità più serie di un avvertimento.

6.4.1. Appelli al capo arbitro

Se un giocatore non è d'accordo con una decisione presa da un arbitro, può appellarsi al capo arbitro. Se il giocatore si appella, il capo arbitro deve ascoltare la versione di tutte le persone coinvolte, compresi i due giocatori e l'arbitro che ha preso la decisione, e solo dopo può prendere la decisione finale. Il capo arbitro è l'autorità massima per le regole e l'interpretazione delle regole in ogni torneo.

6.5. Responsabilità dell'organizzatore del torneo

L'organizzatore è la colonna portante di un torneo. È responsabile dei dettagli del torneo, come assicurare una sede, promuovere l'evento, scegliere il formato, stabilire la struttura del torneo, registrare i risultati e molto altro ancora.

L'organizzatore del torneo deve comunicare ai giocatori le seguenti informazioni:

- Tipo di torneo (alla svizzera, alla svizzera più eliminazione diretta, ecc.)
- Formato del torneo (standard, illimitato, ecc.)
- Numero di round
- Numero di minuti per ciascun round
- Sfida al top, se applicabile
- Staff del torneo (capo arbitro, arbitri, addetti al punteggio, ecc.)
- Eventuali pause durante il torneo.

Queste informazioni devono essere comunicate per tempo. Il tipo e formato del torneo vanno annunciati con largo anticipo, così che i giocatori possano prepararsi per l'evento prima di arrivare. Il numero di round, la durata in minuti di ciascun round, la sfida al top, lo staff del torneo e le pause devono essere annunciati prima dell'inizio del primo round.

7. Ritardo

I giocatori devono essere presenti all'inizio di un torneo, di ciascun round e di ciascun incontro. Se un giocatore tarda più di cinque minuti dopo l'inizio del round, si presume che abbia rinunciato alla sfida. Negli incontri al meglio di tre, il ritardo di più di 10 minuti per qualsiasi round sarà considerato come una rinuncia all'intero incontro. I giocatori che non saranno presenti neanche alla fine del round saranno espulsi dal torneo.

8. Prendere appunti

I giocatori hanno il permesso di prendere appunti sulle azioni di gioco e di usare tali appunti nel corso dell'incontro. I giocatori possono scegliere di non condividere gli appunti con altri giocatori, tuttavia gli arbitri sono autorizzati a controllarli e a richiedere spiegazioni se necessario. All'inizio di ogni incontro, i giocatori devono usare un foglio bianco per gli appunti.

I giocatori devono essere rapidi nel prendere appunti e non possono usare dispositivi elettronici di messaggistica. Inoltre, non possono fare riferimento agli appunti presi durante i round precedenti mentre il torneo è ancora in corso. Gli appunti presi durante un incontro non possono essere forniti ad altri giocatori nel corso del torneo.

Poiché un arbitro potrebbe richiedere di controllare gli appunti di un giocatore mentre è in corso un incontro, è proibito l'uso di codici, abbreviazioni o qualsiasi altro metodo atto a occultare il significato

delle informazioni. Inoltre, gli appunti di un giocatore non possono contenere informazioni non corrette, volte a confondere lo staff del torneo.

9. Dispositivi elettronici

Ad eccezione dei dispositivi necessari per partecipare a un evento, durante un incontro è vietato l'utilizzo di dispositivi elettronici, come cellulari, lettori MP3 o dispositivi di messaggistica.

L'organizzatore del torneo può ammettere alcuni dispositivi elettronici solo in casi particolari.

10. Esito di un incontro

Gli esiti degli incontri devono essere sempre fedeli al risultato del gioco effettivo, ad eccezione dei casi di ritiro o di penalità. Gli esiti degli incontri determinati con metodi casuali, tramite corruzione o coercizione, o ogni altro metodo che mini lo spirito del gioco, non sono tollerati dal team del Gioco Organizzato Pokémon.

10.1. Ritirarsi da un incontro

I giocatori possono decidere di ritirarsi da un incontro e lasciare la vittoria all'avversario e gli arbitri possono permettere a un giocatore di ritirarsi se scade il tempo prima che un incontro sia terminato, sempre che avvenga prima della firma del foglio risultati da parte dei giocatori. Un giocatore non può chiedere al proprio avversario di ritirarsi. Richieste di questo tipo potranno essere considerate come coercizione e punite come tali.

Se un giocatore desidera ritirarsi, deve chiamare immediatamente un arbitro o un addetto al punteggio e comunicare la decisione, in modo tale che il ritiro venga registrato correttamente. Dopo che entrambi i giocatori hanno firmato il foglio risultati, non è infatti possibile modificare l'esito di un incontro.

10.2. Determinazione casuale

I giocatori non possono mai determinare l'esito di una partita con un metodo casuale (lanciando una moneta, tirando un dado, ecc.). Altri metodi o giochi come la morra cinese, che richiedono una certa abilità strategica, sono considerati determinazione casuale se usati per determinare l'esito dell'incontro.

10.3. Corruzione

Qualsiasi forma di ricompensa offerta per alterare l'esito di un incontro o per persuadere un giocatore a ritirarsi dall'incontro in qualsiasi momento, prima o durante lo stesso, è considerata come un tentativo di corruzione. Il team del Gioco Organizzato Pokémon ritiene che l'esito di ogni incontro durante un torneo vada determinato senza alcun genere di influenza esterna.

11. Ritirarsi da un torneo

Ai giocatori è permesso ritirarsi da un torneo prima che l'evento si concluda, per qualsiasi motivo. I giocatori devono informare personalmente il capo arbitro, l'organizzatore del torneo o l'addetto al punteggio (se presente) della propria intenzione di abbandonare il torneo. Gli organizzatori del torneo e gli addetti al punteggio possono non accettare abbandoni comunicati da altri giocatori senza aver prima verificato l'effettiva intenzione del giocatore in questione. I giocatori che vogliono abbandonare un torneo devono farlo prima che vengano estratti i nuovi abbinamenti per il round successivo. Ai giocatori che abbandonano dopo la pubblicazione degli abbinamenti, ma prima di giocare l'incontro per quel round, verrà assegnata una sconfitta, dopodiché verrà registrato l'abbandono del torneo.

11.1. Abbandono dopo l'ultimo turno del sistema svizzero

I giocatori possono scegliere di abbandonare un torneo dopo l'ultimo round alla svizzera di un torneo alla svizzera più eliminazione diretta, rinunciando così a partecipare all'eliminazione diretta. Se un giocatore vuole abbandonare dopo l'ultimo round alla svizzera, deve farlo prima che vengano pubblicate le classifiche finali di quel round. I giocatori che non abbandonano prima di questo punto, e non si presentano all'incontro, verranno abbinati per la parte a eliminazione diretta del torneo e saranno soggetti alle regole per il ritardo, come indicato nella sezione 7.

11.2. Abbandono durante un torneo in formato limitato

In un torneo a formato limitato, l'organizzatore del torneo stabilisce il numero minimo di round cui un giocatore deve partecipare. Nel caso un giocatore decida di abbandonare prima di aver giocato il numero minimo di round, gli potrebbero essere negati i premi cui avrebbe avuto diritto nel caso avesse continuato a giocare nell'evento.

12. Materiali ammessi

Ai giocatori è consentito tenere il materiale necessario per l'incontro nell'area di gioco, come segnalini danno, segnalini delle condizioni speciali, carte di riferimento per gli incontri del GCC Pokémon. Non è permesso tenere una tabella di compatibilità dei tipi per i videogiochi. È consentito tenere nell'area di gioco una piccola quantità di portafortuna, ma devono essere ordinati e mantenuti fuori dall'area di svolgimento del gioco. Tutti gli altri oggetti devono essere tenuti fuori dall'area di gioco per ridurre la distrazione e la confusione. I giocatori possono sempre richiedere la rimozione di materiali non necessari se procurano distrazione oppure se ostruiscono lo svolgimento del gioco.

Cibi e bevande non sono ammessi nell'area di gioco. Un organizzatore di tornei può comunque ammettere cibi e/o bevande nell'area del torneo, sempre che non vengano tenuti nell'area di gioco.

13. Penalità

Qualora si verificasse un problema durante un torneo Play! Pokémon, i giocatori e gli spettatori saranno soggetti alle linee guida sulle penalità del Gioco Organizzato Pokémon. Tutte le penalità sopra al livello di avvertimento devono essere comunicate al team del Gioco Organizzato Pokémon per un'ulteriore verifica. Le penalità assegnate agli spettatori, se sufficientemente gravi, devono essere assegnate al giocatore o ai giocatori alla cui partita lo spettatore stava assistendo. Il capo arbitro ha l'ultima parola su tutte le decisioni relative alle penalità assegnate durante un torneo. I giocatori che partecipano a incontri trasmessi online sono soggetti a penalità più elevate.

14. Struttura del torneo

I tornei Play! Pokémon sono organizzati utilizzando il sistema a eliminazione diretta o alla svizzera. A seconda del numero di partecipanti all'evento, un torneo può svolgersi con round alla svizzera modificati per età. A discrezione dell'organizzatore del torneo, in tornei ad alta competizione, al termine dei round alla svizzera possono seguire dei round a eliminazione diretta.

14.1. Definizione di incontro

Un incontro è definito come una sfida o una serie di sfide giocate contro un singolo avversario all'interno di un torneo. Il gruppo di incontri giocati in una unica fase di un torneo è chiamato round.

Molti incontri consistono di una sola sfida, ma alcuni possono essere giocati al meglio di tre. Se in qualsiasi momento di un torneo dovessero essere previsti incontri al meglio di tre, l'organizzatore del torneo deve dichiarare all'inizio del torneo quando si giocheranno.

14.2. Comunicazione dell'esito degli incontri

È responsabilità del vincitore di ogni incontro comunicare l'esito all'organizzatore del torneo o all'addetto al punteggio (se presente). All'inizio del torneo, l'organizzatore informa i giocatori sulla modalità di comunicazione degli esiti degli incontri.

15. Championship Point

Il team del Gioco Organizzato Pokémon dà ai finalisti l'opportunità di guadagnare Championship Point, a patto che i tornei siano riportati correttamente e per intero.

Gli eventi premier che non seguono le regole previste dal team del Gioco Organizzato Pokémon potrebbero perdere la denominazione premier e, di conseguenza, i giocatori che hanno partecipato a tal evento perderebbero i Championship Point e i Play! Point ottenuti.

Nel Gioco Organizzato Pokémon i paesi sono divisi in quattro aree di punteggio. Queste aree normalmente includono un singolo continente o regione. Le zone di punteggio esistenti al momento sono America del Nord, America del Sud, Oceania ed Europa.

I giocatori sono tenuti a verificare la correttezza della cronologia dei tornei. In caso di problema, il giocatore è tenuto ad avvertire l'organizzatore del torneo, che collaborerà con il team del Gioco Organizzato Pokémon per risolvere il problema in tempi accettabili.

Il team del Gioco Organizzato Pokémon continuerà a mantenere i punteggi e le classifiche basate sul sistema ELO che verranno usate in caso di parità e nel caso un giocatore voglia confrontare il proprio piazzamento con quelli degli amici, ma altrimenti questo sistema non verrà più utilizzato. Maggiori informazioni sono disponibili nel documento esplicativo dei punteggi e delle classifiche che si può trovare sul sito www.pokemon.it.

Appendice A. Aggiornamenti

Il team del Gioco Organizzato Pokémon si riserva il diritto di modificare, interpretare, cambiare, chiarire o pubblicare modifiche ufficiali a queste regole con o senza preavviso.

Gli aggiornamenti di questo documento saranno disponibili sul sito www.pokemon.it.

Aggiunta di accessori inappropriati alla sezione 6.