

Linee guida per i tornei di Pokémon GO Play! Pokémon

VERSIONE IN LINGUA ITALIANA

Ultimo aggiornamento: 15 ottobre 2024

Indice

1	Requisiti di idoneità	3
1.1	Età del consenso digitale	3
1.2	Requisiti per l'account di <i>Pokémon GO</i>	3
2	Costruzione della squadra.....	3
2.1	Preparazione della squadra	3
2.2	Iscrizione della squadra.....	5
3	Regole relative all'equipaggiamento	7
3.1	Dispositivi	7
3.2	Oggetti nell'area di gioco	9
3.3	Uso delle cuffie	9
3.4	Prendere appunti	9
4	Tipologie dei tornei di <i>Pokémon GO</i>	10
4.1	Doppia eliminazione	10
4.2	Round alla svizzera più eliminazione diretta (Sfide e Coppe di <i>Pokémon GO</i>).....	11
4.3	Tutti contro tutti	11
5	Gioco	11
5.1	Struttura degli incontri.....	11
5.2	Inizio della partita	12
5.3	Determinazione dell'esito di una partita	12
5.4	Determinazione dell'esito di un incontro	13
5.5	Verifiche dovute a problemi tecnici.....	13
6	Violazione delle regole e sanzioni.....	16
6.1	Introduzione.....	16
6.2	Tipologie di penalità.....	16
6.3	Categorie di penalità.....	19
6.4	Assegnazione di penalità diverse da quelle consigliate	24
6.5	Assegnazione delle penalità.....	24
6.6	Segnalazione delle penalità	25
6.7	Provvedimenti disciplinari.....	26
7	Riepilogo delle modifiche.....	27

1 Requisiti di idoneità

1.1 Età del consenso digitale

I requisiti di idoneità descritti nella Guida alle regole dei tornei Play! Pokémon si applicano anche ai tornei di *Pokémon GO*. Tuttavia, i concorrenti devono anche soddisfare i requisiti del regolamento generale sulla protezione dei dati (RGPD) nella propria regione d'origine per partecipare agli eventi di campionato di *Pokémon GO*, ovvero qualsiasi evento di *Pokémon GO* che mette in palio Championship Point.

L'età del consenso digitale secondo il regolamento generale sulla protezione dei dati potrebbe variare a seconda della regione, ma è sempre di almeno 13 anni.

La regione d'origine è la regione o il Paese in cui un concorrente vive; tali informazioni devono corrispondere a quelle del suo account del Club Allenatori di Pokémon.

1.2 Requisiti per l'account di *Pokémon GO*

Per partecipare ai tornei di *Pokémon GO*, i concorrenti devono assicurarsi che il proprio account soddisfi i seguenti requisiti:

- Gli Allenatori devono aver raggiunto almeno il livello 10 per sbloccare le funzionalità della lista amici e delle richieste di sfida.
- Quando un account è associato a un account Niantic Kids di un genitore o tutore, la lista amici e le richieste di sfida devono essere abilitate attraverso il Niantic Kids Parent Portal.

2 Costruzione della squadra

2.1 Preparazione della squadra

Ogni concorrente deve scegliere da tre a sei Pokémon per la propria squadra. La squadra, inclusi punti lotta (PL) e mosse, deve rimanere invariata per tutta la durata del torneo. Il concorrente sceglie poi tre di questi Pokémon da mettere in gioco, con facoltà di cambiarli all'inizio di ogni nuova partita.

I Pokémon selezionati per la squadra devono essere indicati assegnando a ciascuno di essi all'interno del gioco una specifica etichetta, che non può essere riutilizzata per nessun altro Pokémon del concorrente.

I tornei di *Pokémon GO* seguono il formato Lega Mega, per cui i Pokémon devono avere un massimo di 1.500 PL per essere ammessi.

2.1.1 Pokémon ammessi

I Pokémon disponibili nel gioco sono generalmente ammessi, con poche eccezioni.

Non è possibile includere nella propria squadra i seguenti Pokémon:

- Ditto
- Shedinja

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

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

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

I nuovi Pokémon, inclusi i nuovi Pokémon Ombra, e le nuove mosse saranno ammessi ai tornei a partire dalle ore 00:00 (UTC) del martedì seguente alla data della loro introduzione. È possibile includere Pokémon o mosse appena introdotti in *Pokémon GO* solo se le iscrizioni delle squadre si chiudono dopo che i Pokémon o le mosse in questione sono diventati ammissibili per i tornei. Nel caso in cui il lasso di tempo tra il momento in cui il Pokémon è introdotto nel gioco e le ore 00:00 (UTC) del martedì seguente sia inferiore a 24 ore, sarà necessario attendere un periodo di sette giorni aggiuntivo prima che il Pokémon in questione venga ammesso ai tornei. Può capitare che una mossa già esistente subisca una modifica o un aggiornamento nel gioco prima o durante un torneo. Nei casi in cui una mossa viene aggiornata ed è già stata appresa da un Pokémon, essa è immediatamente disponibile a tutti i Pokémon che l'avevano già tra le loro mosse.

2.1.2 Limitazioni

Alle squadre si applicano le seguenti restrizioni aggiuntive:

- Non è possibile avere in squadra due Pokémon con lo stesso numero del Pokédex Nazionale.

- Non è consentito usare un Pokémon che è al momento megaevoluto o il cui archeorisveglio è attivato.
- Una squadra non può includere più di un Pokémon miglior compagno con i PL aumentati.
 - Una volta scelto, tale Pokémon deve rimanere invariato per tutta la durata del torneo.
 - Non ci sono limiti al numero di distintivi di miglior compagno in una squadra.

2.1.2.1 Soprannome e personalizzazione

Nel personalizzare qualsiasi elemento del proprio gioco, i concorrenti devono attenersi alle [regole sul nome utente degli Allenatori e sui nomi delle squadre](#). Inoltre, il soprannome di ciascun Pokémon della squadra non può essere uguale al nome di un altro Pokémon: per esempio, un Raichu non può essere soprannominato “Pikachu”.

A qualsiasi concorrente che violi le suddette regole durante un evento verrà richiesto di modificare gli elementi problematici del gioco e lo stesso potrebbe essere soggetto a sanzioni per condotta antisportiva.

2.2 Iscrizione della squadra

Per tutti gli eventi Play! Pokémon, i partecipanti devono iscrivere l'esatta composizione della squadra che intendono utilizzare durante il torneo. I concorrenti devono fornire un elenco e un'anteprima leggibile e dettagliata dei Pokémon che compongono la loro squadra. Tali elenchi possono essere usati in seguito dall'organizzatore del torneo e dagli arbitri per verificare che la squadra non sia stata modificata durante il torneo, per cui i concorrenti devono assicurarsi dell'accuratezza e precisione dei propri elenchi. I concorrenti sono tenuti a iscrivere la propria squadra a un determinato torneo entro la scadenza comunicata.

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

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

2.2.1 **Invio dell'elenco in ritardo**

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

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

2.2.2 Contenuto dell'elenco della squadra

Un elenco della squadra completo deve includere il nome del concorrente, la sua data di nascita e il suo ID Giocatore, oltre alle informazioni seguenti per ciascun Pokémon:

1. La specie del Pokémon, nello specifico se si tratta di:
 - a. Una variante regionale (ad esempio Rapidash di Galar)
 - b. Una forma con un nome specifico (ad esempio Rotom Lavaggio)
 - c. Un Pokémon Ombra, purificato, o un Pokémon miglior compagno con i PL al momento aumentati
2. PL (per un Pokémon miglior compagno indica i PL con cui verrà utilizzato)
3. Tutte le mosse che conosce
4. PS
5. Il soprannome di ciascun Pokémon

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

I concorrenti non possono nascondere deliberatamente i contenuti di questo elenco, ad esempio rifiutandosi di fornire chiarimenti se richiesti da un avversario o da un membro dello staff.

2.2.2.1 Contenuti dell'anteprima della squadra

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

1. La specie del Pokémon, nello specifico se si tratta di:
 - a. Una variante regionale (ad esempio Rapidash di Galar)
 - b. Una forma con un nome specifico (ad esempio Rotom Lavaggio)
 - c. Un Pokémon Ombra, purificato, o un Pokémon miglior compagno con i PL al momento aumentati
2. PL (per un Pokémon miglior compagno indica i PL con cui verrà utilizzato)
3. Tutte le mosse che conosce

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

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

Campionati Internazionali, ai concorrenti dovrà essere fornita anche una versione in inglese degli elenchi.

In alcuni tornei, specialmente negli eventi locali, viene richiesto ai concorrenti di portare copie cartacee degli elenchi delle loro squadre. Tale necessità deve essere comunicata ai concorrenti prima dell'evento, in modo chiaro e con preavviso. In questi casi, sono necessarie due copie dell'elenco in questione: l'elenco della squadra e l'anteprima della squadra. L'elenco da consegnare all'avversario deve essere fornito nella lingua locale del luogo in cui si tiene l'evento.

2.2.3 Controllo della squadra

Le squadre vengono controllate in tutti gli eventi che assegnano Championship Point. L'aspettativa del team di Play! Pokémon è che tali controlli da parte dello staff del torneo vengano effettuati su almeno il 10% delle squadre, ma sarebbe preferibile effettuarne il più possibile. Le squadre dei concorrenti che accederanno alla fase della sfida al top del torneo vanno controllate prima dell'inizio dei round.

Il controllo delle squadre durante un torneo può avvenire in qualunque momento, dall'iscrizione all'ultimo round.

Lo staff del torneo verificherà i seguenti aspetti:

- Che gli elenchi siano completi e leggibili;
- Che le squadre descritte siano valide per i tornei;
- Che la Squadra Lotta corrisponda all'elenco della squadra inviato;
- Se disponibile, che gli elenchi delle squadre riflettano esattamente quelle utilizzate nel gioco in base alle registrazioni dello schermo dell'incontro o incontri precedenti.

3 Regole relative all'equipaggiamento

3.1 Dispositivi

I tornei di *Pokémon GO* vengono disputati utilizzando dispositivi mobili.

A discrezione dell'arbitro, un incontro può essere spostato a una nuova postazione. I concorrenti non possono spostare l'incontro senza il permesso di un arbitro. Un incontro può essere spostato solo tra una partita e l'altra, mai durante una partita in corso.

3.1.1 Eventi con fornitura dei dispositivi

In alcuni tornei, i concorrenti sono tenuti a utilizzare i dispositivi forniti in loco. Tra questi vi sono la maggior parte degli eventi di più alto profilo, come i Campionati Regionali e Internazionali.

Non è consentito utilizzare il proprio dispositivo personale in questo tipo di eventi.

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

- I dispositivi forniti devono essere utilizzati soltanto durante il torneo. L'utilizzo personale di tali dispositivi non è consentito.
- I concorrenti devono essere pronti ad effettuare l'accesso al proprio account personale sul dispositivo ricevuto. È permesso riferirsi al proprio dispositivo personale per l'autenticazione e altri motivi di sicurezza mentre si effettua l'accesso. Una volta completato questo passaggio, il dispositivo personale deve essere rimosso dall'area di gioco.
- Al termine di ogni incontro, i concorrenti devono disconnettersi dal dispositivo fornito, avendo cura di eliminare qualsiasi informazione dell'account che è rimasta salvata.
- Non è consentito disconnettere o rimuovere qualsiasi elemento di sicurezza dal dispositivo fornito.

3.1.2 Eventi senza fornitura dei dispositivi

In altri tornei, i concorrenti sono tenuti a utilizzare i propri dispositivi. In questo caso, tale disposizione deve essere comunicata in modo chiaro ai concorrenti con il dovuto anticipo.

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

- È responsabilità dei concorrenti assicurarsi che il proprio dispositivo sia completamente funzionante.
- È responsabilità dei concorrenti mantenere il proprio dispositivo carico per tutta la durata del torneo.
- I concorrenti devono assicurarsi che i dispositivi e i client delle applicazioni utilizzati per accedere ai tornei Play! Pokémon siano inalterati, ovvero senza software né firmware personalizzati.
- I concorrenti devono assicurarsi di avere installato la versione più recente del gioco prima dell'inizio del torneo e che sul proprio dispositivo sia stato eseguito l'aggiornamento più recente del software.
- La modalità aereo deve essere attivata quando il dispositivo è connesso a una rete Wi-Fi del torneo.

Per tutti i tornei in cui i dispositivi non sono forniti, si consiglia di portare con sé un caricatore portatile compatibile, in quanto le prese elettriche potrebbero non essere disponibili in loco.

3.1.3 Registrazione dello schermo

Per registrazione dello schermo si intende il processo di acquisizione di ciò che appare sullo schermo del dispositivo. Le immagini acquisite vengono salvate come file sul dispositivo e possono essere esaminate nel caso in cui un concorrente abbia un malfunzionamento tecnico o un altro problema durante il gioco.

Agli eventi con fornitura dei dispositivi, i concorrenti sono tenuti a registrare ogni incontro utilizzando la funzionalità di registrazione dello schermo del dispositivo. Le registrazioni dello schermo devono essere riprodotte solo in presenza di un membro dello staff. Ai concorrenti non è consentito accedere in nessun altro caso alle registrazioni effettuate su un dispositivo fornito, né è loro consentito condividerle o

modificarle. Tutte le registrazioni dello schermo vengono conservate fino alla fine del torneo; in seguito vengono cancellate su tutti i dispositivi. In eventi senza fornitura dei dispositivi, si raccomanda vivamente ai concorrenti di essere in grado di registrare lo schermo del proprio dispositivo. Senza una registrazione dello schermo, è difficile per un concorrente fornire la prova di un problema tecnico, che potrebbe comportare il rifiuto di una verifica da parte dell'arbitro.

3.2 Oggetti nell'area di gioco

Ai concorrenti è concesso avere con sé portafortuna o altri oggetti nell'area di gioco a patto che non creino disordine. Non sono ammessi cibi e/o bevande sul tavolo di gioco. Durante gli incontri non sono consentiti materiali con funzione di supporto, come le tabelle del rapporto tra i tipi.

Negli eventi con fornitura dei dispositivi, quelli personali devono essere rimossi dall'area di gioco dopo che i concorrenti hanno effettuato l'accesso sul dispositivo ricevuto.

3.3 Uso delle cuffie

Ai concorrenti è concesso utilizzare cuffie solo se collegate direttamente al dispositivo tramite cavo. I cavi delle cuffie devono essere chiaramente visibili. Agli eventi con fornitura dei dispositivi, rivolgetevi a un membro dello staff per richiedere di utilizzare le cuffie con tale dispositivo. I concorrenti non possono scollegare il dispositivo fornito dal caricatore per collegare le cuffie senza esplicito consenso dell'arbitro. Le cuffie non verranno fornite.

3.4 Prendere appunti

Ai concorrenti è consentito prendere appunti durante un incontro, da utilizzare in qualunque momento dell'incontro stesso, compresa l'anteprima delle squadre. All'inizio di ogni incontro, il foglio per gli appunti deve essere assolutamente privo di testo, sia scritto a mano che in altro modo.

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

Gli arbitri sono autorizzati a controllarli e a richiedere spiegazioni se necessario. Poiché un arbitro potrebbe richiedere di controllare gli appunti di un concorrente mentre è in corso un incontro, è proibito l'uso di codici, abbreviazioni o qualsiasi altro metodo atto a occultare il significato delle informazioni. Inoltre, gli appunti di un concorrente non possono contenere informazioni non corrette, volte a confondere lo staff del torneo. I concorrenti sono tenuti a soddisfare eventuali richieste di chiarimenti da parte degli arbitri o di traduzione degli appunti scritti in una lingua non parlata dallo staff dell'evento.

4 Tipologie dei tornei di *Pokémon GO*

4.1 Doppia eliminazione

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

Questo formato prevede due gironi, uno per i concorrenti imbattuti (girone dei vincitori) e uno per i concorrenti che hanno perso un incontro (girone dei perdenti). I concorrenti vengono eliminati dal torneo dopo aver perso due incontri. Entrambi i gironi vengono giocati fino alla loro conclusione. I campioni di ogni girone vengono poi abbinati e si scontreranno in una finalissima.

Se un concorrente perde il suo secondo incontro del torneo nella finalissima, viene eliminato. Se il campione del girone dei vincitori sconfigge il campione del girone dei perdenti nella finalissima, il primo vince il torneo immediatamente.

Se invece il campione del girone dei perdenti sconfigge il campione del girone dei vincitori, si verifica un “azzerramento dei gironi”, e il gioco continua fino a quando uno dei due concorrenti perde il suo secondo incontro del torneo. Il concorrente che ha perso un solo incontro vince il torneo.

4.1.1 Fasi dei tornei

Gli eventi di *Pokémon GO* con un alto numero di concorrenti possono iniziare con una fase a gruppi. In questo caso, il numero totale dei partecipanti viene suddiviso in diversi gruppi e i concorrenti di uno stesso gruppo si scontrano tra di loro. I due migliori concorrenti di ciascun gruppo passano poi alle finali, dove viene determinato il vincitore del torneo.

Il numero di gruppi viene stabilito in base a quanto segue:

Numero di concorrenti	Numero di gruppi	Numero di concorrenti alle finali
1-32	1	<i>Non inclusi nelle finali</i>
33-64	2	4
65-128	4	8
129-256	8	16
257-512	16	32

4.1.2 Sorteggio con teste di serie dei gironi

A discrezione dell’organizzatore, e con la formale approvazione da parte di TPCi prima di un torneo, i gironi possono essere sorteggiati indicando delle teste di serie.

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

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

Le Sfide e le Coppe di lega di *Pokémon GO* utilizzano il formato di round alla svizzera più eliminazione diretta.

Questo formato non è usato solo per *Pokémon GO* ed è descritto in dettaglio nella Guida alle regole dei tornei Play! Pokémon.

4.3 Tutti contro tutti

Il formato tutti contro tutti può essere utilizzato a discrezione dell'organizzatore solo nel caso ci siano sei o meno concorrenti nel torneo, a partire dai Campionati Regionali in su.

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

5 Gioco

5.1 Struttura degli incontri

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

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

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

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

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

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

5.2 Inizio della partita

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

- Un concorrente può scansionare il codice di sfida QR dell'avversario. Questa funzionalità è disponibile nella sezione "Lotta nei dintorni" del menu Lotta.
- I concorrenti possono aggiungersi alle rispettive liste amici e uno di loro invia all'altro una richiesta di sfida dal suo profilo nella lista amici.

È consentito l'utilizzo di entrambi i metodi e la scelta può variare ogni volta che ci si connette per una nuova partita.

5.3 Determinazione dell'esito di una partita

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

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

Il vincitore deve essere chiaramente indicato da un'immagine all'interno del gioco alla fine di ogni partita. Tuttavia, se per qualsiasi motivo l'immagine non è visualizzabile, il vincitore può essere confermato tramite il diario all'interno del gioco di uno dei due concorrenti. Se i concorrenti non sono d'accordo sul risultato di una partita e non è possibile verificarlo tramite il diario di uno dei due giocatori, questa partita deve essere dichiarata nulla da parte di un arbitro e ne deve essere giocata un'altra.

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

5.3.1 Ritiro

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

Ai concorrenti non è consentito:

- Concludere una partita o un incontro con una deliberata parità.
- Chiedere all'avversario di ritirarsi.
- Corrompere, obbligare o fare pressione in alcun modo sull'avversario per ottenere un determinato risultato.
- Consultare le classifiche del torneo o attendere la conclusione di altri incontri in corso prima di decidere di ritirarsi.
- Decidere l'esito di un incontro con un metodo casuale (per esempio, il lancio di una moneta) o qualunque altro metodo.

5.4 Determinazione dell'esito di un incontro

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

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

Agli eventi dei tornei a doppia eliminazione sarà necessario chiamare un arbitro per rendicontare i risultati dell'incontro. Mentre per gli eventi del formato alla svizzera più eliminazione diretta, si dovrà completare un foglio risultati. Una volta che il risultato di un incontro è stato registrato su un foglio risultati firmato o segnalandolo a un arbitro, il risultato si considera definitivo e non può essere cambiato.

5.5 Verifiche dovute a problemi tecnici

In alcune circostanze, può verificarsi un problema tecnico durante il gioco che svantaggia un concorrente senza che questi ne sia responsabile. In questi casi, il concorrente in questione può chiedere una verifica da parte di un arbitro che,

avviata la verifica, esaminerà la registrazione del gioco, identificherà il problema e ne determinerà l'impatto sull'esito della partita. Senza una registrazione a schermo intero della totalità della lotta, l'arbitro potrebbe non essere in grado di determinare in modo ragionevole l'impatto del problema tecnico sul risultato della partita. In questo caso, il risultato della partita rimarrà inalterato.

5.5.1 Responso della verifica

Gli arbitri devono utilizzare le loro conoscenze e le risorse disponibili per accertare se uno dei concorrenti è stato avvantaggiato o svantaggiato in seguito al problema tecnico. Nel caso si riscontrasse un impatto significativo sul risultato della partita, questa verrà considerata nulla e ne deve essere giocata un'altra.

Gli arbitri devono comunicare chiaramente a entrambi i concorrenti il problema identificato e il vantaggio o svantaggio che ne è risultato.

5.5.2 Rendicontazione delle verifiche

Il team di Play! Pokémon tiene traccia cronologicamente di tutte le verifiche per tenere sotto controllo l'andamento del gioco e determinare se sia necessario adottare dei provvedimenti a lungo termine. È quindi importante che le verifiche arbitrali vengano segnalate immediatamente.

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

- ID Torneo autorizzato (se applicabile);
- Link a Challonge (se applicabile);
- ID Giocatore e nomi dei relativi concorrenti;
- ID Giocatore e nomi degli arbitri che hanno eseguito la verifica;
- Una descrizione dettagliata degli avvenimenti principali dell'evento, il responso degli arbitri e dell'organizzatore, oltre che l'eventuale reazione dei concorrenti coinvolti;
- La registrazione dell'incontro in questione (come file o link se disponibile);
- Esito della verifica.

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

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

ID Torneo	Round	ID Giocatore arbitro	ID Giocatore richiedente	Nome Allenatore richiedente	ID Giocatore avversario	Nome Allenatore avversario	Descrizione del problema	Esito della verifica	Arbitro d'appello (se del caso)	Esito dell'appello (se del caso)
XX-XX-XXXXXX	1	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX

A ogni verifica richiesta deve corrispondere una riga.

I rendiconti delle verifiche devono essere inviati a playercoordinator@pokemon.com entro sette giorni dalla conclusione del torneo.

5.5.3 Problemi tecnici noti

Di seguito è riportato l'elenco dei problemi tecnici noti che sono stati osservati durante il gioco.

5.5.3.1 Problemi minori

Problemi minori che di solito non influiscono sull'esito di una partita:

Ritardo nell'ultima azione della lotta	Le animazioni associate all'ultima azione effettuata in una lotta sono in ritardo, ma l'azione si verifica normalmente.
---	---

Errore nella fase degli abbinamenti (ma la partita inizia normalmente)	I concorrenti ricevono un messaggio di errore mentre si connettono, ma la lotta inizia normalmente.
Grafica errata (problemi minori)	Alcune immagini non vengono visualizzate correttamente durante la lotta. Scaricare delle risorse nel dispositivo potrebbe prevenire il problema in futuro.
Problema relativo allo scudo protettivo	L'animazione relativa allo scudo protettivo viene erroneamente visualizzata quando non viene utilizzato alcuno scudo protettivo.
Problemi di sincronizzazione del gioco	Un concorrente sembra iniziare il suo turno più tardi rispetto all'avversario anche se lo ha iniziato nello stesso momento.
Ritardo delle immagini	Alcune immagini vengono visualizzate in ritardo durante la lotta, anche se associate ad azioni che si svolgono normalmente.

5.5.3.2 Problemi gravi

I problemi gravi danno a un concorrente un vantaggio o uno svantaggio ingiustificato e solitamente influenzano il risultato di una partita. Per questo motivo, tali partite vengono di solito considerate nulle.

L'attacco veloce previene l'attacco caricato	Il Pokémon di un concorrente che utilizza un attacco caricato (mentre l'altro usa un attacco veloce) mette KO il Pokémon dell'avversario erroneamente.
Scambio forzato e turno mancato	Si verifica un ritardo quando l'unico Pokémon rimasto a un concorrente viene messo in gioco. Questo problema si presenta in diversi modi, tra cui ritardi relativi ai danni e all'animazione o l'impossibilità temporanea di selezionare un attacco caricato.
Il concorrente vede la schermata della lotta durante una partita annullata	Un concorrente che annulla una richiesta di sfida abbandonando la schermata della ricerca degli incontri può visualizzare un'immagine errata dell'arena di lotta, con il primo Pokémon scelto dal suo avversario. Per la natura dell'informazione, questo può comportare un rischio di abuso. Gli arbitri devono prestare attenzione e appurare se questo particolare problema sia causato intenzionalmente da un concorrente.
Grafica errata (problemi gravi)	Alcune immagini non vengono visualizzate correttamente durante la lotta. Di conseguenza, a un concorrente mancano informazioni cruciali. Scaricare delle risorse nel dispositivo potrebbe prevenire il problema in futuro.
Lag generale	Si verifica un ritardo tra l'azione di un concorrente e il suo svolgimento nel gioco. Questo problema potrebbe essere accompagnato da una notifica di "connessione instabile".
Problemi e blocchi dell'applicazione	In casi rari, l'applicazione potrebbe riscontrare errori, bloccarsi o chiudersi senza preavviso.

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

6 Violazione delle regole e sanzioni

6.1 Introduzione

I protocolli e le procedure del programma Play! Pokémon intendono promuovere uno spirito di competizione amichevole durante tutti gli eventi Play! Pokémon. Possono però verificarsi delle situazioni in cui, intenzionalmente o meno, i giocatori compiono azioni non conformi alle regole dei tornei o alle norme di condotta. In caso di mancata osservanza di una di queste regole, il concorrente potrebbe incorrere in penalità.

Le penalità sono azioni che modificano le circostanze della partita in corso o quella successiva per bilanciare il vantaggio guadagnato o il disturbo causato dalla violazione delle regole da parte di un concorrente.

I concorrenti non possono rifiutare di attenersi alle regole della penalità assegnata all'avversario. Ad esempio, non possono decidere di lasciare vincere un avversario che ha ricevuto la penalità partita persa per quella partita.

6.2 Tipologie di penalità

Le modalità di assegnazione delle penalità variano a seconda del tipo di evento che è in corso, ma la loro definizione e applicazione sono le stesse.

L'elenco seguente descrive le penalità in ordine di gravità, dall'avvertimento alla squalifica.

Queste sono le penalità che possono essere applicate durante i tornei Play! Pokémon; gli arbitri non possono assegnare penalità diverse da quelle di seguito riportate né possono modificare queste ultime in alcun modo.

6.2.1 Avvertimento (Av)

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

6.2.2 Ammonizione (Am)

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

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

6.2.3 Partita persa (Pp)

6.2.3.1 Definizione

La penalità partita persa si usa generalmente quando viene compiuto un errore che ha un forte impatto sull'andamento del gioco, al punto che la partita ne risulta irrimediabilmente compromessa e non è possibile proseguire. Questa penalità viene utilizzata anche per altri errori o problemi procedurali gravi.

6.2.3.2 Applicazione (a doppia eliminazione e a eliminazione diretta)

Quando viene assegnata la penalità partita persa durante una sfida in corso, la partita viene registrata come persa per il concorrente che riceve la penalità. Se una penalità viene assegnata alla fine di una sfida e prima della registrazione del risultato dell'incontro o dell'inizio di una nuova sfida, tale penalità deve essere applicata all'ultima sfida effettuata.

In casi estremi in cui ci siano stati errori significativi da parte di entrambi i concorrenti, la penalità di partita persa può essere assegnata contemporaneamente a entrambi. In un girone a doppia eliminazione o a eliminazione diretta, deve essere dichiarato un vincitore dell'incontro. Se un incontro termina senza vincitore, deve essere giocata un'ulteriore partita per determinarne il vincitore, ma la penalità deve essere comunque registrata.

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

6.2.3.3 Applicazione (round alla svizzera)

Quando viene assegnata la penalità partita persa durante una sfida in corso, la partita viene registrata come persa per il concorrente che riceve la penalità.

In casi estremi in cui ci siano stati errori significativi da parte di entrambi i concorrenti, la penalità di partita persa può essere assegnata contemporaneamente a entrambi. Un incontro a partita singola terminata in questo modo non viene considerato un pareggio, ma registrato come incontro senza vincitori.

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

6.2.4 Sconfitta (Sc)

6.2.4.1 Definizione

La penalità sconfitta può essere utilizzata quando un concorrente commette un'infrazione delle regole di condotta che compromette irrimediabilmente l'integrità dell'intero incontro, invece che di una singola partita.

In queste circostanze, solitamente un concorrente non è più in grado di partecipare all'incontro a causa di un forte disagio causato dal comportamento del suo avversario.

6.2.4.2 Applicazione

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

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

6.2.5 Squalifica (Sq)

6.2.5.1 Definizione

La squalifica rappresenta la penalità più grave assegnabile in un torneo, Pertanto, dovrebbe essere utilizzata solo in casi estremi, quando le azioni di un concorrente (volontarie o meno) hanno un significativo impatto negativo sull'integrità delle operazioni dell'intero evento.

I concorrenti che subiscono questa penalità vengono eliminati dal torneo e non possono ricevere premi.

6.2.5.2 Applicazione (doppia eliminazione)

Durante i round a doppia eliminazione, al concorrente che riceve una squalifica sarà anche assegnata la penalità partita persa per tutte le partite del suo incontro a doppia eliminazione più recente. Nel caso si tratti della sua prima sconfitta del torneo, gli viene anche assegnata la penalità partita persa per tutte le partite del suo incontro successivo.

Se un concorrente viene squalificato mentre sta disputando un incontro a doppia eliminazione, le sanzioni si applicano al round corrente e, ove previsto, al round successivo.

Se la squalifica avviene durante i round a doppia eliminazione ma non durante un incontro in corso, le sanzioni vengono applicate all'ultimo round completato e, ove previsto, al round successivo.

6.2.5.3 Applicazione (eliminazione diretta)

Durante i round a eliminazione diretta, al concorrente che riceve una squalifica sarà anche assegnata la penalità partita persa per tutte le partite del suo ultimo incontro a eliminazione diretta.

Se un concorrente viene squalificato durante un incontro a eliminazione diretta ancora in corso, le partite perse saranno assegnate al round in corso.

Se la squalifica avviene durante i round a eliminazione diretta ma non durante un incontro in corso, le partite perse vengono assegnate all'ultimo round completato e sarà l'avversario ad avanzare nel torneo, qualora questi ne abbia diritto.

6.2.5.4 Applicazione (round alla svizzera)

Se un concorrente viene squalificato durante i round alla svizzera in un incontro ancora in corso, a quel concorrente viene assegnata la penalità partita persa per tutte le partite di quell'incontro che deve ancora completare. In seguito, viene applicata la squalifica.

Se la squalifica avviene durante i round alla svizzera ma non durante un incontro in corso, la penalità di squalifica viene applicata immediatamente.

6.2.6 Penalità concomitanti

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

- 1) Per determinare un vincitore, i due concorrenti possono affrontarsi in una partita singola di spareggio, a discrezione del capo arbitro e solo se mancano almeno 10 minuti all'inizio del round successivo.
- 2) Se non è possibile fare una partita di spareggio, il concorrente con il piazzamento migliore sarà dichiarato vincitore dell'incontro.

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

6.3 Categorie di penalità

6.3.1 Condotta del giocatore (categoria A)

Le infrazioni che rientrano nella categoria "Condotta del giocatore" sono quelle che violano le regole di partecipazione al torneo nel modo più profondo.

6.3.1.1 A.1. Infrazioni procedurali

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

Gli errori procedurali hanno un impatto sullo svolgimento regolare e ininterrotto del torneo, non solo per il concorrente o i concorrenti coinvolti, ma anche per lo staff e gli altri partecipanti.

- a. Gli errori procedurali minori** non causano gravi ritardi o problemi all'andamento del torneo e possono essere corretti quasi immediatamente.

Ecco alcuni esempi:

- Il concorrente entra per sbaglio in aree riservate allo staff.
- Il concorrente si dimentica di firmare il foglio risultati o non comunica il risultato dell'incontro prima di uscire dall'area di gioco ma viene richiamato subito da un membro dello staff.

b. Gli errori procedurali maggiori possono causare forti ritardi nella tempistica del torneo o, mentre vengono corretti, possono causare inconvenienti ai concorrenti delle aree circostanti.

Ecco alcuni esempi:

- Il concorrente si presenta in ritardo all'incontro (meno di 5 minuti).
- Il concorrente si dimentica di firmare il foglio risultati o non comunica il risultato dell'incontro prima di lasciare l'area di gioco, causando così un ritardo all'andamento del torneo in quanto lo staff è impegnato a cercarlo.
- Dopo aver visto l'anteprima della squadra avversaria, il concorrente impiega troppo tempo per scegliere i tre Pokémon con cui lottare.

c. Gli errori procedurali gravi non solo hanno un impatto significativo sul torneo ma possono anche influenzare negativamente l'esperienza di altri.

Ecco alcuni esempi:

- Il concorrente si presenta in ritardo all'incontro (più di 5 minuti).
- Il concorrente si siede al tavolo sbagliato e gioca contro l'avversario sbagliato.
- Il concorrente si dimentica di firmare il foglio risultati o non comunica il risultato dell'incontro prima di lasciare l'area di gioco e lo staff non riesce a ritrovarlo prima dell'inizio del round successivo.

6.3.1.2 A.2. Condotta antisportiva

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

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

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

Ecco alcuni esempi:

- Il concorrente usa un linguaggio offensivo perché è infastidito o durante una conversazione con un amico.
- Il concorrente disturba un incontro in corso.
- Il concorrente lascia sacchetti di cibo o altri rifiuti nell'area di gioco dopo la fine dell'incontro.

b. La condotta antisportiva maggiore è un'infrazione dovuta a un comportamento irrispettoso nei confronti degli altri partecipanti o non orientato al fair play.

Ecco alcuni esempi:

- Il concorrente cerca di alterare l'esito di un incontro distraendo o intimidendo l'avversario.
- Violazioni involontarie delle [Norme sull'inclusività del programma Play! Pokémon](#) che provocano comunque disagio ad altri.
- Il giocatore si rifiuta di rispettare le regole del torneo, come ad esempio firmare un foglio risultati.

c. La condotta antisportiva grave consiste in una chiara mancanza di rispetto verso le norme di condotta del programma Play! Pokémon, con un impatto diretto e negativo su un ambiente che dovrebbe essere sicuro e aperto a tutti.

Ecco alcuni esempi:

- Ricorso a turpiloquio, offese, minacce fisiche o insulti verso gli altri partecipanti.
- Violazioni deliberate della [Policy sulla parità, equità, diversità e inclusione del programma Play! Pokémon](#) con l'intento di provocare disagio e stress ad altri.
- Aggressione fisica, furto e altre attività criminali.
- Mentire deliberatamente ai membri dello staff, ad esempio durante un'indagine.
- Corruzione o coercizione di altri concorrenti.
- Determinare il risultato di un incontro con metodi casuali o altri metodi non ammessi.

6.3.1.3 A.3. Barare

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

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

Ecco alcuni esempi:

- Commettere un'infrazione deliberatamente con l'intento di ottenere un vantaggio ingiustificato su un avversario.
- Richiedere e utilizzare informazioni di gioco private ricevute da una fonte esterna durante una partita in corso.

6.3.2 Linee guida sulle penalità di *Pokémon GO* (categoria D)

6.3.2.1 D.1 Infrazioni di gioco

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

Gli errori nelle meccaniche di gioco sono infrazioni commesse nel corso della partita. Queste infrazioni sono quasi sempre causate da un concorrente che gestisce impropriamente il proprio dispositivo durante il gioco.

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

Ecco alcuni esempi:

- Ritardare l'inizio di un incontro a causa della necessità di procurarsi un caricabatterie.
-

b. Gli errori gravi nelle meccaniche di gioco di solito portano alla perdita irre recuperabile di una partita in corso.

Ecco alcuni esempi:

- Chiudere l'applicazione di *Pokémon GO* durante una partita in corso.
 - Un comportamento che causa direttamente un errore tecnico grave.
-

6.3.2.2 D.2 Validità della squadra

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

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

L'elenco della squadra ha sempre priorità rispetto al contenuto della squadra stessa. Qualsiasi discrepanza tra i due deve quindi essere immediatamente risolta rimuovendo dalla squadra il Pokémon in questione.

Successivamente, se il Pokémon descritto nell'elenco della squadra è immediatamente disponibile, il concorrente potrà aggiungerlo alla sua squadra. Se il concorrente non è in grado di soddisfare la richiesta, il Pokémon non conforme all'elenco rimane nella squadra ma non può essere messo in gioco. Il concorrente deve informare ogni avversario che quel Pokémon non sarà utilizzato durante l'anteprima delle squadre. Se il concorrente rimane con meno di tre Pokémon utilizzabili nella propria squadra, l'infrazione aumenta di gravità.

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

Ecco alcuni esempi:

- Un Pokémon è indicato senza informazioni precise sulla sua forma, ma altre informazioni nell'elenco della squadra permettono di sapere quale forma è utilizzata.
 - Per esempio, la squadra include Castform Forma Sole, ma nell'elenco della squadra appare solo "Castform". Tuttavia, la forma scelta può essere identificata in quanto nell'elenco è registrata la mossa Braciere, esclusiva di questa forma.

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

Se un concorrente si ritira dalla partita dopo aver individuato un'infrazione maggiore nella validità della propria squadra, qualsiasi penalità partita persa assegnata a causa dell'infrazione deve essere registrata come di consueto ma non applicata all'incontro. Tuttavia, il concorrente non può ritirarsi una volta che è stata assegnata tale penalità.

Ecco alcuni esempi:

- Un Pokémon non incluso nell'elenco della squadra viene selezionato erroneamente per la lotta.
- Un Pokémon della squadra conosce la mossa Tuonopugno, ma quella mossa è indicata come "Tuono" nell'elenco della squadra.
- I PL di un Pokémon non sono riportati o non sono indicati correttamente nell'elenco della squadra.
- Un Pokémon compare nell'elenco della squadra senza una precisa indicazione della forma e non vi sono altre informazioni che permettano di sapere quale forma viene utilizzata.
 - Per esempio, la squadra include Castform Forma Sole, ma nell'elenco della squadra appare solo "Castform". La forma scelta non può essere individuata sulla base delle informazioni registrate nell'elenco.

c. Le infrazioni gravi nella validità della squadra si verificano quando gli strumenti ufficiali indicano che un Pokémon è stato modificato in modo non regolare o la squadra di un concorrente non contiene abbastanza Pokémon per proseguire nel torneo.

Ecco alcuni esempi:

- Un concorrente possiede meno di tre Pokémon utilizzabili rimasti in seguito a penalità ricevute precedentemente.
- L'utilizzo di un client modificato di *Pokémon GO* o altre applicazioni di terzi che possono influire sull'andamento del torneo.

6.4 Assegnazione di penalità diverse da quelle consigliate

Il team di Play! Pokémon è consapevole che ogni singola decisione è influenzata da molti fattori, per cui viene richiesto ai professori di valutare ogni situazione in base alla probabilità che possa offrire un vantaggio o alterare l'andamento del gioco. A questo scopo, il programma Play! Pokémon prevede delle linee guida piuttosto che delle regole per l'assegnazione delle penalità.

Le penalità per le infrazioni sono semplici raccomandazioni, pertanto possono essere aggravate o alleggerite a seconda delle circostanze, ad esempio il momento in cui l'errore è stato rilevato o la difficoltà di un'eventuale correzione.

6.4.1 Infrazioni ripetute

Le penalità hanno, tra gli altri, l'obiettivo di informare i concorrenti sugli errori commessi, ricordando loro di fare molta attenzione quando effettuano un'azione di gioco o interagiscono con altri partecipanti durante il torneo. Tuttavia, se le infrazioni vengono ripetute, è consigliabile aumentare il grado di penalità per ogni infrazione successiva per ribadire al giocatore la necessità di rispettare le regole dei tornei Play! Pokémon.

6.4.2 Età ed esperienza

L'età, l'esperienza e l'attuale piazzamento del concorrente devono essere presi in considerazione. Anche se non sempre sono fattori rilevanti, i professori devono tenere presente che alcuni errori potrebbero essere commessi per inesperienza o per l'emozione dovuta alla partecipazione ad un evento competitivo.

I concorrenti che commettono più tipi di infrazioni durante il torneo di solito sono semplicemente disinformati: gli eventi competitivi possono intimorire, c'è molto da imparare sulle procedure, l'etichetta di comportamento e il fair play. Tra i concorrenti più giovani, molti subiscono lo stress della competizione che mette in palio dei premi, pertanto dovrebbe essere concessa loro l'opportunità di apprendere sempre di più sul gioco e sul programma Play! Pokémon.

6.5 Assegnazione delle penalità

I professori del programma Play! Pokémon hanno il compito di creare esperienze di gioco divertenti, sicure e non stressanti per i nostri concorrenti. Per questa ragione, l'applicazione delle penalità deve essere gestita nella maniera più educata e meno aggressiva possibile.

Ogni volta che viene decisa e assegnata una penalità, tale assegnazione deve includere quanto segue:

- La spiegazione del motivo per cui le azioni del concorrente non sono ammesse;
- La descrizione di come la penalità assegnata influenzerà il torneo del concorrente;
- La comunicazione del diritto ad appellarsi al capo arbitro se il concorrente non è d'accordo con una qualsiasi penalità.

6.5.1 Commenti sulle penalità

A causa della natura di alcune infrazioni, spesso è inevitabile che la community dei concorrenti venga a sapere quali penalità sono state assegnate in determinate circostanze. È importante però che i professori trattino le informazioni relative alle penalità con delicatezza per evitare l'eccessivo imbarazzo delle persone coinvolte.

Le penalità che vengono discusse pubblicamente perché utili a fini formativi devono essere anonime e le penalità dei singoli concorrenti possono essere condivise tra i professori solo quando è necessario.

Gli arbitri dovrebbero anche astenersi dal fornire pubblicamente un'opinione su decisioni e sanzioni prese in loro assenza. Quando applica una sanzione, un arbitro deve prendere in considerazione tanti fattori facilmente sottovalutabili o travisabili in un forum social. Astenersi dal fornire commenti significa evitare di condividere un punto di vista non sufficientemente informato che potrebbe involontariamente danneggiare un collega arbitro.

6.6 Segnalazione delle penalità

Il team di Play! Pokémon tiene traccia di tutte le penalità commesse da ciascun concorrente per distinguere la ripetizione deliberata di infrazioni dalle azioni non intenzionali e per determinare se sia necessario prendere dei provvedimenti disciplinari.

In quest'ottica, la seguente documentazione deve essere inviata tramite il servizio clienti Play! Pokémon al termine del torneo.

6.6.1 Registro delle penalità del torneo

Il registro delle penalità del torneo contiene i dettagli di tutte le penalità assegnate in qualsiasi torneo.

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

ID Torneo	Round di assegnazione	ID Giocatore dell'arbitro	ID Giocatore del concorrente	Categoria	Gravità	Penalità	Note
XX-XX-XXXXXX	1	XXXXXX	XXXXXX	A	Minore	Ammonizione	

A ogni penalità assegnata deve corrispondere una riga.

Una volta che il documento è completato, deve essere allegato e inviato tramite lo strumento di segnalazione del servizio clienti Play! Pokémon. Seleziona "Registro delle penalità" dal menu a tendina. L'oggetto deve essere "Penalty Report: XX-XX-XXXXXX", ove XX-XX-XXXXXX sta per l'ID del torneo.

6.6.2 Rapporti sulle squalifiche

In caso di squalifica, è responsabilità del capo arbitro consegnare al team di Play! Pokémon un rapporto dettagliato ed esaustivo dell'accaduto. Il rapporto dovrà contenere indicazione di tutti i fattori che hanno contribuito alla decisione di applicare la penalità, nonché i nomi e ID Giocatore di tutti i professori presenti al momento del fatto.

Una volta completato, il file deve essere allegato e inviato tramite lo strumento di segnalazione del servizio clienti Play! Pokémon. Seleziona "Rapporto sulle squalifiche" dal menu a tendina.

È necessario inviare il rapporto sulle squalifiche ogni volta che questa sanzione viene applicata a un evento di campionato. Il ripetuto inadempimento può comportare un'azione disciplinare, tra cui l'impossibilità di ricoprire ruoli di leadership in eventi futuri.

6.7 Provvedimenti disciplinari

Nel caso venga individuato uno schema ricorrente di infrazioni in più tornei, il team di Play! Pokémon può decidere di prendere un provvedimento disciplinare nei confronti di quel concorrente, arrivando finanche alla sospensione dal programma. In questi casi, i concorrenti verranno avvertiti e i loro nomi e ID Giocatore verranno comunicati agli organizzatori.

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

7 Riepilogo delle modifiche

Data della versione precedente: 5 agosto 2024

Data della versione attuale: 15 ottobre 2024

1 Requisiti di idoneità		
Sezione	Pagina n.	Modifica

2 Costruzione della squadra		
Sezione	Pagina n.	Modifica
2.1.1	4	Aggiunta di chiarimenti sulla validità dei Pokémon rimossi dalla lista dei Pokémon non ammessi
2.2.3	7	“Gioco Organizzato” sostituito con “Play! Pokémon” in tutto il documento

3 Regole relative all’equipaggiamento		
Sezione	Pagina n.	Modifica

4 Tipologie dei tornei		
Sezione	Pagina n.	Modifica

5 Gioco		
Sezione	Pagina n.	Modifica
5.5.2	14	Aggiunta delle intestazioni da utilizzare nel registro delle verifiche del torneo per maggior chiarezza sul processo di rendicontazione

6 Violazione delle regole e sanzioni		
Sezione	Pagina n.	Modifica