

REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA SERIE DEL CAMPIONATO DI POKÉMON UNITE

SE SEI MINORENNE NEL TUO LUOGO DI RESIDENZA, PER POTER PARTECIPARE DEVI AVERE L'AUTORIZZAZIONE DI UN TUO GENITORE O TUTORE LEGALE. LA RACCOLTA E L'UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI DI IDENTIFICAZIONE PERSONALI SARANNO CONFORMI ALLE REGOLE SULLA PRIVACY ONLINE DELL'AMMINISTRAZIONE, COME STABILITO NELLA SEZIONE SULLA PRIVACY DELLE PRESENTI NORME UFFICIALI.

LA REGISTRAZIONE A UN TORNEO TRAMITE START.GG SARÀ CONSIDERATA COME ACCETTAZIONE DA PARTE TUA DI QUESTO REGOLAMENTO UFFICIALE, TU ("PARTECIPANTE" O "TU") GARANTISCI DI RICONOSCERE E ACCETTARE QUESTO REGOLAMENTO UFFICIALE ("REGOLE UFFICIALI") E LE DECISIONI DELL'AMMINISTRAZIONE, CHE SONO DEFINITIVE E VINCOLANTI PER TUTTE LE QUESTIONI RELATIVE AL TORNEO. LE PRESENTI REGOLE UFFICIALI FUNGONO DA DOCUMENTO DI GOVERNO PRIMARIO PER TUTTI GLI ELEMENTI DELLA SERIE DEL CAMPIONATO POKÉMON UNITE PER LA STAGIONE 2025 («PROGRAMMA») E SI APPLICANO A TUTTI I GIOCATORI, SQUADRE O QUALSIASI ALTRA ENTITA' AFFILIATA O PERSONA CHE COMPETA IN QUALSIASI ELEMENTO DEL PROGRAMMA (CIASCUNO UN "PARTECIPANTE" E COLLETTIVAMENTE I "PARTECIPANTI").

1 IDONEITÀ: Pokémon UNITE è scaricabile gratuitamente. Tutti i giocatori devono accettare il Contratto di Licenza per l'Utente Finale (EULA) di UNITE. La serie di Campionati Pokémon UNITE ("Torneo") è aperta ai giocatori che abbiano compiuto 16 anni e la cui età, alla data di inizio ufficiale di qualsiasi Torneo all'interno del Programma, è conforme all'età legale nella propria giurisdizione*, e che soddisfino i seguenti requisiti criteri:

- Possesso di un account Start.gg in regola, al momento della registrazione e durante tutto il programma;
- Per gli eventi online, occorre risiedere in una regione supportata da Play! Zone regionali Pokémon per Brasile (BR), Europa (UE), America Latina - America Latina del Nord-(LA-N), America Latina del Sud (LA-S), Nord America (NA) e Oceania (OC). Per un elenco completo dei territori/regioni ammissibili, si rimanda alla **sezione 33**;
- Per gli eventi dal vivo, occorre risiedere in una/un regione/territorio idonea/o. Per una lista completa dei territori/regioni consultare la **Sezione 33**; e,
- Per i giocatori di BR, EU, LA-N, LA-S, NA e OC, è necessario disporre di un ID giocatore valido tramite una partita (Play)! Un account Pokémon valido al momento dell'iscrizione e durante l'intero programma ("**Account**");

*Le seguenti zone regionali richiederanno un'età minima per partecipare al torneo:

- Brasile: Età minima di 18 anni.

**Nelle seguenti zone regionali ci sarà una competizione aggiuntiva che sarà annunciata separatamente:

- Asia Pacifico – Est (AP-E)
- Asia Pacifico – Ovest (AP-W)
- India (IN)
- Giappone (JP)
- Corea (KR)

Ove applicabile, se sei minorenne nel tuo luogo di residenza, per accettare il presente Regolamento ufficiale dovrai essere rappresentato da un tuo genitore o tutore legale e dovrai avere il permesso del tuo genitore o tutore legale a partecipare. Se sei minorenne e sei sarai selezionato come potenziale vincitore, il tuo genitore/tutore legale dovrà sottoscrivere tutti i documenti e accettare tutti gli obblighi e gli impegni richiesti a un potenziale vincitore nel presente regolamento ufficiale, sia per tuo conto che per conto proprio. Il premio potrebbe essere assegnato a nome o a un genitore/tutore legale, a discrezione dell'Amministrazione.

I dipendenti, appaltatori, funzionari e direttori di The Pokémon Company International ("TPCi"), Microsoft Corporation ed Esports Engine, collettivamente indicati come "**Amministrazione**", o delle rispettive società madri, consociate, affiliate, rappresentanti, consulenti, appaltatrici, consulenti legali, aziende pubblicitarie, di pubbliche relazioni, promozionali, agenzie di adempimento e marketing, fornitori di siti web e web master (collettivamente indicate come "**entità del torneo**") e i membri delle loro famiglie immediate (coniugi, genitori, fratelli e figli, indipendentemente dal luogo in cui vivono) e di coloro che vivono nello stesso nucleo familiare non potranno partecipare al torneo.

Le richieste di esenzione da questa norma dovranno essere presentate prima della gara. L'amministrazione, a sua esclusiva discrezione, si riserverà il diritto di concedere deroghe a questi criteri di ammissibilità.

L'amministrazione si riserva il diritto di verificare l'idoneità dei giocatori in qualsiasi momento a sua esclusiva e assoluta discrezione.

2 AMMINISTRAZIONE: La Pokémon Company International, Inc ("TPCi") e tutte le altre entità TPCi attribuiscono i poteri e le responsabilità amministrative, tra cui Esports Engine ("EE") e Start.gg, a designazione e discrezione di TPCi. L'Amministrazione si riserva il diritto di modificare, aggiornare e modificare le presenti regole ufficiali in qualsiasi momento e per qualsiasi motivo, senza preavviso.

3 CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE: L'amministrazione si riserva il diritto, a sua esclusiva discrezione, di modificare, annullare, terminare e/o sospendere il Torneo e di squalificare qualsiasi individuo che manometta il processo di iscrizione, violi il presente Regolamento ufficiale o agisca in modo distruttivo o antisportivo. Senza limitare quanto precede, l'amministrazione potrà rimuovere un concorrente che, a giudizio esclusivo dell'amministrazione, sia stato squalificato, abbia ammissibilità discutibile o sia altrimenti non idoneo a partecipare. Inoltre, l'Amministrazione potrà modificare, annullare, terminare e/o sospendere il Torneo se, a suo esclusivo giudizio, si verifica un incidente di qualsiasi tipo tale da corrompere o compromettere l'amministrazione, la sicurezza, l'integrità, la correttezza o il gioco (come previsto) del torneo. Se il torneo termina prima della data finale del periodo di validità del torneo stesso, l'Amministrazione, a sua esclusiva discrezione, si riserva il diritto di rinunciare ai premi.

4 COME GIOCARE: Pokémon UNITE è un gioco di battaglie strategiche a squadre di 5 contro 5. Una squadra è un **roster** composto da almeno 5 giocatori che parteciperanno insieme all'interno del programma ("**Team**"). La squadra che ha ottenuto il maggior numero di gemme Aeos al termine di una partita sarà dichiarata vincitrice.

- Le gemme Aeos potranno essere ottenute sconfiggendo in battaglia la squadra Pokémon neutrale o avversaria.
 - I Pokémon incapacitati perderanno l'energia Aeos e non potranno combattere per un breve periodo, che aumenterà con il livello.
 - Per ottenere le gemme, una volta ottenuta l'energia Aeos, dovrà essere depositata nelle zone goal della squadra avversaria.
- Se entrambe le squadre avranno ottenuto lo stesso numero di gemme Aeos alla fine di una partita, la squadra che avrà raggiunto per prima il pareggio sarà dichiarata vincitrice.

Le partite e i risultati dei tornei verranno registrati su Start.gg e l'amministrazione utilizzerà Discord per le comunicazioni sui Tornei.

La pagina dei tornei delle serie del Torneo Pokémon UNITE è disponibile qui: [Start.gg/pokemonunite](https://start.gg/pokemonunite)

5 FORMATO & STRUTTURA: Nel corso del programma verranno utilizzati i seguenti formati di torneo e strutture competitive:

Formati di torneo: I formati del programma del Torneo potranno essere modificati in qualsiasi momento. I formati di torneo saranno annunciati prima della registrazione per quel particolare Torneo. In un evento possono essere utilizzati uno o più formati indicati sotto. Il registro delle partite vinte e perse di una squadra costituisce il "**record di partita**" della squadra.

- Girone a eliminazione diretta ("SE"): Ogni incontro sarà una serie al meglio di 3 partite, in cui la squadra vincente avanzerà al turno successivo del girone. Se una squadra perde un incontro nel girone, verrà eliminata dal Torneo. Questa fase del Torneo prosegue fino al completamento, quando rimarrà un certo numero di squadre, come definito nelle strutture di competizione riportate di seguito.
- **"Girone a doppia eliminazione ("DE"):** Ogni partita sarà una serie di 3 partite per determinare la squadra migliore, e la squadra vincitrice avanzerà nel turno successivo del girone dei vincitori, la squadra perdente verrà inserita nel girone dei perdenti. Se una squadra perde una partita nel girone dei perdenti, sarà eliminata dal Torneo. Questa parte del Torneo procederà fino al completamento, quando rimarranno un certo numero di squadre, come definito nella struttura competitiva riportata di seguito.

Round Robin ("RR"): Le squadre saranno divise in gruppi, dove ogni squadra giocherà contro ciascuna squadra della propria fascia, almeno una volta. Ogni partita sarà una serie di 3 partite per determinare la squadra migliore, se non diversamente specificato dall'Amministrazione. Il posizionamento finale nella fascia sarà determinato dal record di partita come segue:

- **Primo spareggio:** Ritardo: Le squadre che sono arrivate in ritardo al Torneo saranno classificate al di sotto delle squadre che sono arrivate in tempo.
 - **Secondo spareggio:** Se due o più squadre hanno lo stesso record di partite ("squadre in parità"), le squadre si classificheranno in base alla percentuale di vittorie negli incontri diretti (partite vinte contro squadre in parità / partite giocate contro squadre in parità)
 - **Terzo spareggio:** Se due o più squadre hanno la stessa percentuale di vittorie negli incontri diretti, il posizionamento sarà determinato dalla percentuale di vittorie generale negli incontri diretti (partite vinte / partite giocate)
 - **Quarto spareggio:** Se le regole sopra indicate non riescono a risolvere una parità e non viene determinato l'avanzamento alla fase successiva, la parità verrà risolta dalla qualificazione iniziale della Squadra. La qualificazione più alta è 1.
 - **Quinto spareggio:** Se le regole sopra indicate non riescono a risolvere una parità e non viene determinato l'avanzamento alla fase successiva, la parità verrà risolta da una partita di spareggio di un round.
 - **Sesto spareggio:** Il numero più alto vincerà tutti gli spareggi sopra menzionati.
- **Sistema Svizzero:** Ad ogni turno, alle squadre verranno assegnate partite contro altre squadre con lo stesso record di partita o simile fino a quando non vi sarà una sola squadra vincente. Dopo l'ultimo turno del Sistema Svizzero, le classifiche verranno determinate in base al record di partita. Nelle situazioni in cui le squadre hanno record di partita identici, gli spareggi verranno utilizzati per determinare la classifica finale di ogni squadra. Dopo che tutte le squadre saranno state classificate in base al record finale della partita, le regole di spareggio verranno applicate nel seguente ordine:
 - **Primo spareggio:** Ritardo: Le squadre che sono arrivate in ritardo al Torneo saranno classificate al di sotto delle squadre che sono arrivate in tempo.
 - **Secondo spareggio:** Percentuale di vincita degli avversari ("**Op Win %**")– le squadre che rimangono in pareggio verranno ora classificate in ordine di percentuale di vincita degli avversari, dal più alto al più basso.
 - **Terzo spareggio:** Percentuale di vittorie degli avversari degli avversari ("**% di vittorie op op**") – Le squadre che rimangono in parità verranno ora classificate in base alla percentuale di vittorie degli avversari degli avversari, dal più alto al più basso. La percentuale di vincita degli avversari degli avversari è la media della percentuale di vincita degli avversari di tutti gli avversari della squadra.
 - **Spareggio finale:** Testa a testa – se due squadre sono in pareggio totale nella classifica finale e quelle due squadre hanno giocato l'una contro l'altra durante il Torneo, il vincitore di quella partita si classificherà più in alto del perdente.
 - Se due squadre sono in pareggio nella classifica finale ed esse non hanno giocato l'una contro l'altra durante il Torneo, queste squadre giocheranno una partita di un round. Il vincitore della partita sarà classificato più in alto del perdente.

Strutture competitive: La struttura competitiva del programma comprende i seguenti tipi di competizioni principali e sono soggette a modifiche in qualsiasi momento. Alcuni Tornei possono includere più tipi di formati come fasi designate dello stesso evento:

EVENTI ONLINE (SOLO BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC)

Play-Ins: Tornei aperti a tutte le squadre idonee. I Play-Ins avranno due fasi online e precederanno un corrispondente Campionato Internazionale (vedere Campionati Internazionali di seguito).

- **Qualificazione:** il Girone DE proseguirà fino a quando rimarranno 8 squadre. Il numero massimo di squadre per zona regionale: 256 (BR, EU, LA-N, LA-S E NA) E 64 (OC).
- **Finali** – Le prime 8 squadre dalla qualificazione aperta competono in un girone ad eliminazione fino a quando rimarrà solo 1 squadra.

Coppa Mensile - Tornei aperti a tutte le squadre qualificate. Le coppe mensili avranno due fasi:

- **Qualificazione:** il Girone DE proseguirà fino a quando rimarranno 8 squadre. Il numero massimo di squadre per zona regionale: 256 (BR, EU, LA-N, LA-S E NA) E 64 (OC).
- **Finali** – Le prime 8 squadre dalla qualificazione aperta competono in un girone ad eliminazione fino a quando rimarrà solo 1 squadra.

Campionati Regionali: I Tornei sono aperti a tutte le squadre idonee. Si tratta di un evento annuale che assegna premi in denaro e la qualificazione ai Campionati Mondiali. Le squadre che guadagnano più punti nel campionato otterranno un piazzamento avanzato in questo evento. Tutti gli incontri saranno al meglio di 3 partite. Vedi la Sezione 12 per maggiori informazioni sui Campionati Regionali.

- **Qualificazioni:** Girone a doppia eliminazione (DE) che proseguirà fino a quando rimarranno 4 squadre. Numero massimo di squadre per zona regionale: 256 (BR, EU, LA-N, LA-S e NA) e 64 (OC).
- **Fase a Gironi:** Le 4 squadre rimanenti delle qualificazioni saranno inserite nella fase a gironi. Inoltre, le prime 12 squadre in classifica per i punti campionato (alla chiusura delle iscrizioni per le qualificazioni saranno anch'esse inserite nella fase a gironi. La fase a gironi seguirà un formato di girone all'italiana (RR) con 4 gruppi di 4 squadre ciascuno.
- **Finali Regionali:** Le migliori 8 squadre della fase a gironi si sfideranno in un girone a doppia eliminazione (DE) fino a quando rimarrà solo una squadra. Le semifinali e le finali saranno al meglio di 5 partite. Le migliori squadre di ogni Torneo. Le squadre di qualsiasi zona regionale che soddisfano i requisiti di iscrizione saranno idonee per competere nei **Campionati Mondiali Pokémon UNITE 2025**.

EVENTI DAL VIVO (TUTTE LE REGIONI)

Campionati Internazionali o IC(s): Torneo aperto a tutte le squadre idonee di tutte le zone regionali. Alcune squadre possono guadagnare inviti e/o qualificazioni alle fasi successive dell'evento, ad esempio tramite i Play-Ins (online): le squadre si sfideranno per premi in denaro e per la qualificazione ai Campionati Mondiali Pokémon 2025. Tutti gli incontri saranno al meglio di 3.

- **Qualificazioni Aperte:** le squadre saranno suddivise in gruppi di massimo 4. Ogni gruppo giocherà fino a che le squadre non saranno chiaramente classificate. Le migliori squadre di ciascun gruppo avanzeranno alla fase a gironi.
- **Fase a gironi:** le migliori squadre dalle qualificazioni aperte saranno inserite in un girone a eliminazione diretta fino a quando ne rimarranno due. Le semifinali saranno al meglio di 5.
- **Finali:** le due squadre migliori della fase a gironi si sfideranno in una finale al meglio di 5 per determinare il campione.

Campionato Internazionale dell'America Latina (LAIC): massimo 32 squadre.

Campionato Internazionale Europeo (EUIC) - Coppa Aeos: massimo 64 squadre.

La squadra campione si qualifica per i Campionati Mondiali Pokémon 2025.

Campionato Internazionale del Nord America (NAIC): Fase Finale massimo 64 squadre.

La squadra campione si qualifica per i Campionati Mondiali Pokémon 2025.

Campionati Mondiali Pokémon 2025 (WCS): Torneo su invito per determinare il Campione del Mondo Pokémon 2025. Vedi la Sezione 13 per maggiori informazioni sui Campionati Mondiali Pokémon 2025 e sui metodi di qualificazione.

TORNEI DAL VIVO E REQUISITI

Intenzione di partecipare: Le squadre qualificate invitate ai tornei di persona dovranno confermare la propria intenzione di partecipare entro la data specificata dall'Amministrazione per ciascun evento. Il giocatore confermerà la propria intenzione di partecipare registrandosi tramite il portale di registrazione fornito dall'Amministrazione. Se una squadra qualificata non conferma l'intenzione di partecipare, l'amministrazione si riserverà il diritto di squalificarla a sua esclusiva discrezione.

Viaggio: Tutti i giocatori che si qualificano per i tornei di persona saranno responsabili di ottenere e gestire la propria documentazione di viaggio necessaria. Se una squadra qualificata non sarà in grado di viaggiare e partecipare, il suo invito potrà essere trasferito ad un'altra squadra come stabilito dall'Amministrazione. Per informazioni sui viaggi premio, consultare **la sezione 23**.

Divieto di partecipazione: A una squadra qualificata potrà essere vietata la partecipazione all'evento in una delle seguenti situazioni:

- Un qualsiasi membro della squadra qualificata non sarà in grado di recarsi all'evento a causa di restrizioni di viaggio locali/globali o non riuscirà a ottenere la documentazione necessaria per il viaggio.
- La squadra qualificata non sarà in grado di soddisfare i requisiti del programma entro la scadenza specificata dall'Amministrazione.
- Qualsiasi membro della squadra qualificata non rispetta i protocolli COVID-19 delineati sul sito web pokemon.com.
- In altre situazioni in cui l'amministrazione riterrà necessario vietare a una squadra qualificata di partecipare a un torneo di persona.

ZONA COMPETITIVA: L'amministrazione comunicherà le informazioni sulla competizione prima del Torneo, incluso un elenco di funzionalità limitate del gioco come descritto nella **sezione 9**.

6 PROGRAMMA DEL TORNEO

Di seguito è riportato il calendario dei Tornei del programma, relativo all'area della competizione:

Torneo	Tipo	Zona regionale	Date del torneo
Pokémon UNITE a LAIC	Campionato Internazionale (LAIC)	Tutte	15-17 Novembre 2024
Aeos Cup – Play-in - Qualificazione	Play-in - Qualificazione	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	30 Novembre 2024
Aeos Cup – Play-in - Finali	Qualificazione aperta	BR, EU, LA-N, LAS, NA, OC	1 Dicembre 2024
Coppa di Dicembre	Finali mensili	BR, EU, LA-N, LAS, NA, OC	14 Dicembre 2024
Coppa di Dicembre	EUIC	BR, EU, LA-N, LAS, NA, OC	15 Dicembre 2024

Coppa di Gennaio	Qualificazione aperta	BR, EU, LA-N, LAS, NA, OC	11 Gennaio 2025
Coppa di Gennaio	Finali mensili	BR, EU, LA-N, LAS, NA, OC	12 Gennaio 2025
Coppa di Febbraio	Qualificazione aperta	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	1 Febbraio 2025
Coppa di Febbraio	Finali regionali	BR, EU, LA-N, LAS, NA, OC	2 Febbraio 2025
Aeos Cup	Finali regionali	Tutte	21-23 Febbraio 2025
Qualificazione – Fase Finale	Campionato Mondiale	Tutte	8 Marzo 2025
Fase Finale - Play-In	Finali - Play-in	BR, EU, LA-N, LAS, NA, OC	9 Marzo 2025
Coppa di Marzo	Qualificazione Coppa Mensile	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	29 Marzo 2025
Finali di Marzo	Finali Coppa Mensile	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	30 Marzo 2024
Coppa di Aprile	Qualificazione Coppa Mensile	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	19 Aprile 2025
Coppa di Aprile	Finali Coppa Mensile	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	20 Aprile 2025
Campionato Regionale	Fase a Gironi, Qualificazioni a Campionato Regionale	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	10 Maggio 2025
Finali Regionali	Finali Regionali	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	11 Maggio 2025
Fase Finale	Campionato Internazionale (NAIC)	Tutte	13-15 Giugno 2025
Campionato Mondiale Pokémon	Campionato Mondiale	Tutte	Agosto 2025

NEL CASO IN CUI, PER QUALSIASI MOTIVO, IL TORNEO, O PARTE DI ESSO, NON POSSA SVOLGERSI NELLE DATE PREVISTE, L'AMMINISTRAZIONE SI RISERVA IL DIRITTO DI MODIFICARE TALI DATE A SUA DISCREZIONE.

QUALIFICAZIONE INIZIALE: Le squadre che hanno partecipato alla serie di Campionati Pokémon UNITE 2024 riceveranno priorità per la qualificazione ai Play-In della Aeos Cup e tutte le altre squadre saranno qualificate a

caso. Tutti gli altri Tornei di qualificazione per il resto della stagione saranno basati sul proprio punteggio totale nel campionato Pokémon UNITE 2025. Vedere la sezione 10 per ulteriori informazioni sui limiti del miglior piazzamento.

Il formato e la struttura potranno essere soggetti a modifiche a discrezione esclusiva dell'Amministrazione.

7 COME EFFETTUARE LA REGISTRAZIONE: I giocatori dovranno creare un account e registrarsi al concorso tramite Start.gg. Ogni competizione è un Torneo a sé stante. Se un giocatore desidera partecipare a più di un Torneo, dovrà effettuare la registrazione individualmente a ciascuno di essi. La scadenza per la registrazione a ciascun Torneo sarà annunciata in anticipo dall'organizzatore del Tornei e la registrazione sarà chiusa al momento specificato.

8 PLAY! REGISTRAZIONE DELL'ACCOUNT POKÉMON:

- I giocatori di BR, EU, LA-N, LA-S, NA e OC dovranno:
 - (i) Creare un account Pokémon Trainer Club, e
 - (ii) entrare in Play! Pokémon per partecipare a qualsiasi evento Pokémon UNITE autorizzato. Le istruzioni sono disponibili all'indirizzo <https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/360043974292-How-do-I-opt-in-for-Pok%C3%A9mon-GO-and-or-Organized-Play-in-my-Pok%C3%A9mon-Trainer-Club-account->
- Dopo aver creato un account Pokémon Trainer Club, e aver scelto di entrare in Play! Pokémon, i giocatori dovranno creare il proprio ID giocatore. Le istruzioni sono disponibili all'indirizzo <https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/360001031234-How-do-I-generate-a-Player-ID->
- Ai giocatori è vietato scambiare, condividere o trasferire in altro modo la proprietà o l'accesso a uno qualsiasi dei loro account.

9 PROCEDIMENTI DELLA PARTITA E DEL GIOCO: Tutte le partite verranno giocate tramite la modalità d'ingresso del personalizzata Pokémon UNITE. Le impostazioni di gioco e della partita dovranno seguire le linee guida riportate di seguito, a meno che diversamente indicato dall'Amministrazione.

Tempestività di inizio partita: Si assume che i giocatori risolveranno eventuali problemi con il processo di configurazione entro il tempo assegnato e che la partita inizierà all'orario programmato. Potrebbero essere consentiti ritardi dovuti a problemi di configurazione, ma solo a esclusiva discrezione dell'Amministrazione. Le penalizzazioni per ritardo potranno essere valutate a discrezione dell'amministrazione.

Svolgimento del Match: A scanso di equivoci, tutti i Giocatori dovranno considerare tutti i giochi d'ingresso con i propri avversari programmati come una partita ufficiale del torneo, salvo espressa indicazione contraria.

- Tutti i concorrenti utilizzeranno l'ingresso personalizzato ai tornei con le seguenti impostazioni **abilite**, salvo diversa indicazione dell'Amministrazione:
 - Tutti gli oggetti tenuti al grado massimo
 - Tutti gli oggetti tenuti sbloccati
 - Tutte le licenze Unite sbloccate
 - Tutti gli oggetti di battaglia sbloccati
 - La selezione dei server dovrebbe essere impostata su Auto, a meno che non sia approvato diversamente da un amministratore
- Tutte le competizioni utilizzeranno il Draft Pick.
- Ogni partita sarà una serie di 3 partite, a meno che non sia indicato diversamente dall'amministratore, per determinare la squadra migliore. La prima squadra a vincere due (2) giochi vincerà la partita.
- Ogni squadra dovrà effettuare il check-in durante il periodo previsto per il torneo prima dell'inizio di ciascun torneo. Il mancato check-in potrebbe comportare la perdita di partecipazione all'evento.

- La squadra nella parte superiore della partita visualizzabile nel girone (“**squadra ospitante**”) creerà l’ingresso e condividerà quindi il proprio ID d’ingresso con gli avversari tramite la funzione di partita della chat Start.gg.

Sostituti: Prima dell’inizio di un incontro, le squadre sono autorizzate a utilizzare il loro sostituto e richiedere modifiche alla formazione. Una volta che il sostituto viene attivato, quel giocatore diventa parte della formazione attiva per quell’incontro e non può essere cambiato fino alla conclusione dell’incontro.

 - Una volta che il codice della lobby di gioco è stato fornito a entrambe le squadre, il capitano della squadra con il seeding più basso deve comunicare la richiesta di modifica della formazione, se sceglie di attivare il sostituto, e specificare quale titolare verrà sostituito. Per i Tornei online, la richiesta deve essere fatta nella chat del match su Start.gg. Per gli eventi in presenza, la richiesta deve essere fatta allo staff del Torneo che ha fornito il codice della lobby per l’incontro.
 - Successivamente, il capitano dell’altra squadra deve comunicare la propria richiesta di modifica della formazione, se sceglie di attivare il sostituto, come indicato sopra.
 - Alla conclusione dell’incontro, il titolare rimosso ritorna nella formazione attiva.
- Selezione del campo:
 - In tutte le competizioni verranno utilizzati vari metodi per selezionare il campo di gioco della squadra. I metodi di qualificazione per ciascun evento o fase del Torneo verranno annunciati prima della registrazione a tale evento:
 - **Casuale (senza qualificazione):** La selezione del campo di gioco della squadra sarà determinata dal risultato casuale del lancio di una moneta gestito dall’Amministrazione. Alle squadre verrà assegnata a caso la testa o croce e il vincitore del lancio della moneta sceglierà il campo per il gioco 1. Per ogni gioco successivo nella stessa partita, la squadra sconfitta nella partita più recente selezionerà il proprio campo per la partita successiva. Durante un azzeramento del girone, la selezione del campo 1 sarà determinata casualmente.
 - **Qualificazione iniziale:** La squadra più in alto alla qualifica selezionerà il proprio campo per il gioco 1. In caso di parità o di reimpostazione del girone per le Finali, la selezione del campo di gioco 1 verrà scelta con il lancio casuale di una moneta. Per ogni gioco successivo nella stessa partita, la squadra sconfitta nella partita più recente selezionerà il proprio Campo per la partita successiva.

Tra una partita e l’altra, le squadre avranno 2 minuti a partire dal momento in cui il tempo di gioco della partita attuale raggiunge le 00:00 per selezionare il proprio campo per la Partita successiva. La squadra informerà i propri avversari o il personale designato della partita, della propria scelta del campo, come indicato dall’amministrazione.

- La squadra ospitante dovrebbe utilizzare la chat del match su Start.gg per verificare che la squadra avversaria sia pronta a iniziare. Una volta che tutti i giocatori si sono uniti alla lobby la squadra ospitante avvierà la Partita.
- Al termine della Partita, sia le squadre vincenti che quelle perdenti dovranno riportare i risultati della partita su Start.gg.
- I giocatori sono incoraggiati a caricare dei screenshot dei propri giochi su Start.gg come prova dell’esito della partita in caso di controversia.
- Ogni squadra avrà a disposizione 5 minuti dopo l’inizio di una Partita per iniziare o effettuare l’ingresso al gioco. Il mancato ingresso o partecipazione a un gioco entro questo periodo di 5 minuti può comportare la perdita di una partita. Per le partite trasmesse (vedere **sezione 17**), le squadre dovranno seguire le tempistiche fornite dall’Amministrazione, che potranno essere inferiori a 5 minuti per iniziare e/o effettuare l’ingresso al gioco.

LIMITAZIONI DELL’AZIONE DI GIOCO: Le restrizioni possono essere aggiunte in qualsiasi momento prima o durante una Partita, se ci sono problemi noti con qualsiasi Pokémon, oggetti tenuti, oggetti in battaglia, mosse, combinazioni di mosse, Holowear, o per qualsiasi altro motivo stabilito a discrezione dell’Amministrazione. Il

mancato rispetto di una qualsiasi di queste restrizioni potrà comportare delle penalità, inclusa la perdita a tavolino della partita.

- **Gli emblemi boost sono vietati in tutte le partite del torneo.**
 - La squadra ospitante dovrà assicurarsi che gli emblemi boost siano disattivati prima dell'inizio del gioco tramite le impostazioni dell'ingresso ai giochi.
 - Entrambe le squadre avranno l'obbligo di segnalare l'uso di un emblema boost.
 - Se dopo il completamento di una gioco o di una partita viene riportato un emblema boost, la partita non verrà ripetuta e i risultati rimarranno invariati.

ELEMENTI DI GIOCO:

Errore di selezione: Una volta iniziato il gioco, le selezioni del giocatore Pokémon saranno considerate definitive. Il gioco non sarà ripetuto in caso di Pokémon selezionati involontariamente o erroneamente.

Avvio controllato del gioco: Se un gioco dovrà essere ripetuto, tutti i giocatori saranno tenuti a selezionare il Pokémon, gli oggetti tenuti e gli oggetti in battaglia in modo identico al precedente processo di selezione della squadra.

Fine del gioco: Terminare il gioco senza l'esplicito consenso dell'Amministrazione può comportare la perdita del gioco. Ciò include la fine del gioco da squadra ospitante, la perdita del gioco per la squadra, o altrimenti la possibilità che il gioco finisca prematuramente.

Abbandono del gioco: I giocatori dovranno sempre giocare al meglio delle proprie abilità. L'abbandono del gioco e/o partita, incluso l'uso della funzione di rinuncia durante una partita del torneo, possono essere considerate fraudolente. Per ulteriori informazioni sulla frode e sull'integrità del torneo, consultare **la sezione 18**.

Pausa: La messa in pausa del gioco senza l'esplicito consenso dell'Amministrazione potrebbe comportare la perdita del gioco.

Caricamento lento del cliente: Se si verifica una disconnessione o un errore che interrompe il processo di caricamento e impedisce a un giocatore di partecipare a un gioco dall'inizio, il gioco potrà essere ripetuto ma solo con la revisione e l'approvazione da parte dell'Amministrazione.

Interruzione del gioco: Nel corso della competizione, possono verificarsi eventi che giustificano un'interruzione del gioco, come la disconnessione del giocatore dal gioco, guasti alle apparecchiature, fattori ambientali, ecc. L'amministrazione, a sua esclusiva discrezione, determinerà ciò che garantisce un'interruzione del gioco e comunicherà direttamente ai giocatori se ciò dovesse verificarsi. L'amministrazione esaminerà i problemi o gli eventi che hanno causato l'interruzione del gioco e determinerà la linea d'azione appropriata. I giocatori dovranno sempre continuare a giocare, a meno che non sia espressamente indicato diversamente dall'Amministrazione.

Nessuna interferenza con il personale: Durante qualsiasi interruzione del gioco (incluso un guasto del server), i giocatori non dovranno interferire con le discussioni e il processo decisionale del personale. Durante un'interruzione del gioco, i giocatori non potranno lasciare le proprie stazioni di competizione senza l'esplicita autorizzazione del personale.

Disconnessione involontaria: Quando un giocatore perde la connessione al gioco a causa di problemi o problemi con il client del gioco, la piattaforma, la rete o il dispositivo.

Disconnessione intenzionale: Quando un giocatore perde la connessione al gioco a causa delle proprie azioni (ad esempio la chiusura dell'applicazione). Qualsiasi azione di un giocatore che porterà alla disconnessione sarà considerata intenzionale, indipendentemente dall'intento effettivo del giocatore.

Arresto anomalo del server: Quando tutti i giocatori perdono la connessione a un gioco a causa di un problema con il server di gioco o l'instabilità della connessione Internet del luogo.

Se un giocatore si disconnette senza avvisare il personale, il personale non è tenuto ad imporre una pausa o a ripetere il gioco. Durante la risoluzione dei problemi di una partita, i giocatori non potranno lasciare l'area della partita a meno che non siano autorizzati da personale autorizzato.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI DELLA PARTITA

In caso di problemi che interrompono il gioco, i giocatori dovranno informare immediatamente l'Amministrazione e continuare a giocare. L'amministrazione esaminerà il problema e determinerà la linea d'azione appropriata. Il personale e l'amministrazione potranno compiere delle indagini e fornire istruzioni ai giocatori prima di riprendere il gioco. Il personale e l'amministrazione potranno imporre sanzioni ai giocatori che abusano delle richieste di interruzione del gioco, incluse (ma non solo) richieste frequenti e irragionevoli.

SEGNALAZIONE TEMPESTIVA: Quando un giocatore viene a conoscenza di un bug o un problema (che, come definito, include presunti guasti hardware), il giocatore dovrà segnalare il problema il prima possibile. Un giocatore potrà avvisare il personale durante la partita che un bug o un problema è stato osservato alzando la mano nel momento in cui si verifica il bug o il problema.

MALATTIA, INFORTUNIO O DISABILITÀ: Una malattia, un infortunio o una disabilità di minore entità del giocatore non sarà considerato un problema accettabile per richiedere di essere sostituito con un altro giocatore. Nel caso di una condizione medica esistente e/o pre-dichiarata, il giocatore potrà informare il personale prima della partita, che potrà a sua esclusiva discrezione fornire al giocatore una valutazione o un'assistenza per determinare se il giocatore è pronto e disposto, e in grado di continuare a giocare entro un periodo di tempo ragionevole.

Se un giocatore verrà ritenuto inadatto a continuare il gioco a causa di una grave malattia, lesioni o disabilità, il personale potrà imporre che il giocatore alterno di quella squadra sostituisca il giocatore.

Se un giocatore mostrerà segni o sintomi connessi al virus COVID-19, sarà soggetto a tutte le procedure previste dai protocolli COVID-19.

Se un giocatore verrà reso incapace di giocare o continuare a causa della mancanza di nulla osta medico, o se la squadra non sarà in grado di schierare un roster conforme a queste regole, la squadra perderà la partita a meno che un amministratore, a sua esclusiva discrezione, determinerà che il gioco è soggetto a una vittoria assegnata a tavolino.

RIPRESA DEL GIOCO: La ripresa del gioco è l'accettazione dello stato attuale del gioco e la continuazione del gioco da quel punto senza ripetere il gioco, o invalidarne lo stato attuale. I giocatori potranno subire interruzioni, distrazioni o altri eventi che potrebbero interferire con la propria capacità di giocare. Tuttavia, non tutte le interruzioni, distrazioni o altri eventi sono causa di interferenze o vantaggi ingiusti a favore o contro una o entrambi le squadre.

Nel caso in cui l'Amministrazione ritenga che il gioco possa riprendere, il personale e/o l'Amministrazione valuteranno le circostanze e ne determineranno il risultato. La decisione dell'amministrazione sarà considerata definitiva. Le circostanze che potrebbero richiedere la ripresa del gioco includono, a titolo esemplificativo ma non esaustivo:

Bug: Un errore, difetto, avaria o guasto che produce un risultato errato o imprevisto o causa un comportamento indesiderato di un gioco o di un dispositivo hardware.

Bug minore: Un bug (incluso un guasto hardware) che, nel peggiore dei casi, crea un disagio per i giocatori. Questo può includere i bug che alterano le statistiche di gioco o le meccaniche di gioco tali che, sebbene non ottimale, permetteranno la continuazione del gioco se necessario.

Bug che permette il gioco: Un bug che non altera in modo significativo l'integrità competitiva del gioco. Questo potrebbe significare che esistono azioni mitiganti disponibili per un bug che altrimenti renderebbe difficile continuare a giocare (come riavviare il client di gioco o il dispositivo). In alternativa, questo potrebbe includere situazioni in cui l'impatto del bug può essere mitigato attraverso altre funzioni di gioco.

Questa categoria include anche i bug forniti sotto la "designazione non formale", ossia i bug che vengono forniti alle squadre prima dei giochi (di solito Pokémon, oggetti tenuti, oggetti in battaglia, combinazione di mosse o interazioni ambientali ed effetti persistenti) per i quali non sarà offerta alcuna ripetizione della partita. Questi effetti o interazioni non potranno essere evitate o mitigate con alcun mezzo se non disabilitando i Pokémon, Holowear, gli oggetti tenuti o gli oggetti di battaglia in questione e quindi le ripetizioni non saranno disponibili per questi bug, che permettono di continuare il gioco.

A sua discrezione, l'Amministrazione potrà offrire una ripetizione del gioco per i Bugs sotto la "designazione informale" se, a esclusiva discrezione dell'Amministrazione, il Bug ha un forte impatto sull'integrità competitiva del gioco. L'amministrazione non offrirà una ripetizione se, a sua esclusiva discrezione, verrà stabilito che il giocatore o la squadra svantaggiati hanno attivato il bug intenzionalmente.

Se, in caso di ripetizione del gioco, un giocatore fa riapparire il bug, l'amministrazione potrà forzare a continuare a giocare senza alcuna opzione di una ulteriore ripetizione.

RIPETIZIONE DEL GIOCO: Una ripetizione del gioco è una ripetizione completa di un gioco allo scopo di continuare il gioco prematuramente terminato, che può includere condizioni modificate basate sullo stato del gioco originale al momento della cessazione e a esclusiva discrezione dell'Amministrazione.

Nel caso in cui l'Amministrazione ritenga che il gioco possa essere ripetuto, il personale e/o l'Amministrazione valuteranno le circostanze e ne determineranno il risultato. La decisione dell'amministrazione sarà considerata definitiva. Le circostanze che potrebbero richiedere la ripetizione del gioco includono, a titolo esemplificativo ma non esaustivo:

Errore di selezione: Nel caso in cui un Pokémon selezionato erroneamente entri nella schermata di caricamento del gioco, il giocatore dovrà giocare con il Pokémon selezionato originariamente.

Caricamento lento del cliente: Se si verifica una disconnessione o un errore che interrompe il processo di caricamento e impedisce a un giocatore di partecipare a un gioco dall'inizio, il gioco potrà essere ripetuto ma solo con la revisione e l'approvazione da parte del personale.

Bug critico: Un bug (incluso un guasto involontario dell'hardware) che danneggia significativamente la capacità di un giocatore di competere nel gioco, altera in modo significativo le statistiche di gioco o le meccaniche di gioco, o una situazione in cui le condizioni ambientali esterne diventano insostenibili. La determinazione se il bug ha danneggiato la capacità di un giocatore di competere è a esclusiva discrezione dell'Amministrazione.

Errore hardware involontario: Il guasto di qualsiasi componente hardware, inclusi i guasti del server, del monitor o del dispositivo mobile o delle periferiche del lettore. Non sono inclusi eventuali guasti hardware indotti dal giocatore, incluso danni intenzionali o distruzione di una periferica del lettore, danni al monitor, danni allo schermo di un dispositivo o interferenze con le apparecchiature fornite dal WCS o dal lettore. La determinazione che un errore hardware è involontario, è a esclusiva discrezione dell'Amministrazione.

Situazione terminale: Un bug o altre circostanze che richiedono che il gioco sia ripetuto. Queste circostanze includono casi di bug critici che mettono in grave discussione l'integrità, il risultato e/o la

legittimità di un gioco, o qualsiasi altro caso a discrezione dell'amministrazione in cui la continuazione del gioco è insostenibile (compresi problemi ambientali e guasti hardware catastrofici).

PROCEDIMENTO PER LA RIPETIZIONE DEL GIOCO:

Situazione terminale: L'amministrazione determinerà se una o entrambe le squadre sono state significativamente svantaggiate da un bug, e a qualsiasi squadra significativamente svantaggiata potrebbe essere offerta l'opportunità di ripetere il gioco. Se una squadra significativamente svantaggiata accetta la ripetizione, il gioco sarà immediatamente ripetuto come indicato in questa sezione. Lo svantaggio significativo è un prerequisito per un'offerta di ripetizione del gioco.

Avvio controllato del gioco: Nell'eventualità di un avvio controllato e seguendo le indicazioni del personale, i giocatori saranno tenuti a selezionare il Pokémon, gli oggetti tenuti e gli oggetti in battaglia in modo identico al precedente processo di selezione della squadra.

Partita/funzionalità disabilita: Se la ripetizione del gioco è avvenuta a causa di un bug Pokémon, le impostazioni non saranno più mantenute, e un Pokémon potrebbe essere reso non idoneo per il resto delle partite della giornata a meno che il bug non possa essere collegato in modo definitivo a un elemento di gioco specifico che potrà essere completamente rimosso e/o evitato (ad esempio un Holowear specifico). Le impostazioni potranno essere mantenute a esclusiva discrezione dell'Amministrazione.

MALFUNZIONAMENTO HARDWARE: In caso di malfunzionamento dell'hardware, l'amministrazione dovrà determinare se il malfunzionamento dell'hardware è un bug minore (ad esempio un monitor perde l'alimentazione e un giocatore non può vedere il proprio movimento mentre gioca su un Nintendo Switch agganciato), un bug critico (ad esempio, il Joy-con di un giocatore si disconnette improvvisamente e causa un'eliminazione del giocatore), o una situazione terminale (ad esempio il server di gioco si blocca) e seguire le relative regole standard.

VITTORIA ASSEGNATA DEL GIOCO

In caso di difficoltà tecniche che inducono l'Amministrazione a dichiarare una ripetizione del gioco, l'Amministrazione potrà invece assegnare la vittoria della partita a una squadra. L'amministrazione, a sua esclusiva discrezione, potrà stabilire che una squadra non può evitare la sconfitta con un grado di ragionevole certezza. Per determinare una ragionevole certezza potranno essere utilizzati (ma non è necessario utilizzare) i seguenti criteri:

- **DIFFERENZA DI PUNTI:** La differenza di punti tra due squadre è superiore a 500.
- **DIFFERENZA OBIETTIVA:** La squadra con una differenza di oltre 500 punti ha più zone di goal erette rispetto alla squadra avversaria.
- **DIFFERENZIALE POKÉMON:** La differenza tra i Pokémon in grado di combattere tra le due squadre è di almeno quattro (4), con i timer per l'eliminazione dei Pokémon che non riescono a combattere più a lungo del tempo rimanente nel gioco.
- **DIFFERENZIALE DELLO STATO DEL GIOCO:** La squadra con più membri della squadra in grado di combattere ha oltre 200 Energie Aeos per segnare punti con meno di 02:00 restanti da giocare.
- **VITTORIOSO:** Al momento della difficoltà tecnica, non esiste uno scenario che, secondo l'amministrazione, avrebbe potuto portare a qualcosa di diverso della vittoria di una squadra.

CONTROVERSIE: I risultati della partita saranno considerati definitivi se non vi sono controversie in sospeso sollevate all'interno della finestra designata per contestare i risultati di un gioco (la "finestra delle controversie"). La finestra delle controversie chiude: (A) All'inizio del gioco successivo all'interno di una partita; (b) all'avvio di una partita successiva di un Torneo da parte di una squadra all'interno del gioco o partita in questione; o (c) dieci minuti dopo la conclusione della partita, a seconda di quale di questi eventi si verifichi per primo.

La decisione finale dell'amministrazione è vincolante.

ELEMENTI AGGIUNTIVI SOLO PER EVENTI DI PERSONA:

Tempo di configurazione: L'amministrazione informerà le squadre del tempo e della durata pianificati per la configurazione come parte della programma delle partite. L'amministrazione potrà modificare il programma in qualsiasi momento. Il tempo di preparazione sarà considerato iniziato quando i giocatori entrano nell'area della partita, a quel punto non potranno uscire senza l'autorizzazione dell'amministratore o dello staff in loco. La preparazione comprende:

- Garantire la qualità di tutte le attrezzature fornite per un gioco competitivo
- Collegamento e calibrazione delle periferiche
- Garantire il corretto funzionamento dei sistemi di chat vocale
- Configurazione delle selezioni personalizzate di Pokémon Moveset/oggetti tenuti durante il gioco
- Regolazione delle impostazioni di gioco

Ordine dei posti a sedere: Ai giocatori potrebbe essere richiesto di fornire all'Amministrazione l'ordine dei posti a sedere preferito della propria squadra prima del Torneo. Le modifiche a questo ordine dei posti a sedere dovranno essere richieste e saranno accettate a discrezione dell'amministrazione. I giocatori dovranno sedere nell'ordine specificato dal personale in loco.

Guasto tecnico dell'attrezzatura: Se un giocatore incontra problemi di apparecchiatura durante una qualsiasi fase del processo di installazione, dovrà avvisare e informare immediatamente il personale. **L'amministrazione non sarà responsabile per eventuali guasti alle apparecchiature fornite dal giocatore.**

Supporto tecnico: L'amministrazione sarà disponibile per assistere con il processo di installazione e con la risoluzione di eventuali problemi riscontrati durante il periodo di preparazione pre-partita.

Comunicazione del giocatore durante l' interruzione del gioco: Per correttezza nei confronti di tutte le squadre concorrenti, i giocatori non saranno autorizzati a comunicare, in alcun modo, tra loro durante qualsiasi interruzione del gioco. Per chiarire, i giocatori potranno comunicare con il personale, ma solo quando richiesto al fine di identificare e porre rimedio alla causa dell'interruzione. Se l'interruzione si estende abbastanza a lungo, il personale potrà, a sua esclusiva discrezione, consentire alle squadre di parlare prima che il gioco riprenda, al fine di discutere le condizioni del gioco.

Riconoscimento del test pre - partita: Prima dell'inizio della partita, ogni giocatore dovrà confermare al personale che la configurazione è completa.

Area della partita

L'area della partita è l'area immediatamente circostante i tavoli allestiti per le partite dei Tornei. Durante la partita, solo il roster attivo sarà ammesso nell'area della partita o persone con il permesso espresso dell'Amministrazione.

- **Dispositivi wireless:** I dispositivi wireless personali (AD ECCEZIONE DI quelli utilizzati per le partite ufficiali), compresi telefoni cellulari, tablet e orologi, non saranno ammessi in un'area della partita, prima, durante e dopo il gioco attivo, compreso tra i giochi di multipartite e durante le ripetizioni di giochi, tale che permetta ai giocatore di accedervi.
 - Per evitare dubbi, i dispositivi wireless potranno essere tenuti nella borsa personale di un giocatore. Il personale e l'amministrazione informeranno i giocatori su dove potranno depositare le loro borse durante il gioco ufficiale della competizione.
- **Limitazioni di cibo e bevande:** Non sono ammessi cibi o bevande nell'area della partita, a meno che non sia espressamente consentito dall'Amministrazione. Bottiglie d'acqua chiuse e senza marchio possono essere consentite a condizione che non siano tenute sui tavoli. A esclusiva discrezione dell'amministrazione, questo potrebbe essere soggetto a modifiche.

Area di allenamento del giocatore

Alcuni eventi possono avere un'area di allenamento del giocatore ("PPA"). Il PPA conterrà aree designate per ogni squadra per esercitarsi prima dell'inizio delle partite ufficiali. Il PPA è riservato esclusivamente ai partecipanti attivi e sarà fornito dall'amministrazione a sua esclusiva discrezione. L'amministrazione informerà i giocatori sugli eventi che avranno un PPA disponibile, prima della registrazione per quell'evento.

Stato giocatore pronto: Una volta che tutti e dieci i giocatori di una partita avranno confermato il completamento della configurazione, non potranno uscire dall'area della partita o entrare in un'area di pratica del giocatore (PPA) senza il permesso di un amministratore.

Creazione dell'ingresso ai giochi: L'amministrazione deciderà come creare l'ingresso ufficiale al gioco. I giocatori saranno invitati dall'Amministrazione ad effettuare un ingresso al gioco a seconda dei posti a sedere.

REQUISITI E REGOLE SPECIFICHE PER LE APPARECCHIATURE PER TORNEI DI PERSONA:

Tutte le attrezzature fornite dal giocatore dovranno essere consegnate in anticipo all'amministrazione per l'approvazione. Non sarà consentito l'uso di apparecchiature non approvate o che l'amministrazione ritiene possano fornire un vantaggio competitivo sleale. Se l'attrezzatura di un giocatore è designata come non approvata, il giocatore sarà tenuto a utilizzare l'attrezzatura fornita dall'amministrazione.

Tutte le apparecchiature dovranno essere disinfettate in anticipo prima di essere portate nell'area della partita e tenute sempre pulite.

A sua discrezione, l'amministrazione potrà vietare l'uso di qualsiasi singolo pezzo di attrezzatura per motivi di sicurezza, incolumità, efficienza o efficacia operativa dei Tornei. Nessun hardware fornito dal giocatore potrà essere portato nell'area della partita se presenta o mostra un nome, un'immagine o un logo di un'azienda o di un marchio non approvato da TPCi e dall'amministrazione.

L'amministrazione si riserva il diritto di limitare l'uso dei dispositivi per tutte le attività correlate alla concorrenza, per qualsiasi motivo e in qualsiasi momento. I giocatori saranno autorizzati a utilizzare dispositivi personali nel PPA ma non nelle aree delle partite. I giocatori potranno utilizzare dispositivi personali per le partite ufficiali solo con l'esplicita autorizzazione dell'amministrazione.

Limitazioni relative alle apparecchiature fornite dall'amministrazione

Nessun giocatore dovrà in nessun caso collegare, adattare, modificare, scaricare o installare elementi, alterare fisicamente o utilizzare in altro modo le attrezzature fornite dall'amministrazione per qualsiasi attività diversa dal gioco di Tornei competitivi. I dispositivi forniti non dovranno essere manomessi in alcun modo e qualsiasi tentativo in tal senso comporterà la squalifica della squadra. Qualsiasi problema relativo all'apparecchiatura fornita dovrà essere segnalato immediatamente al personale. I lettori non dovranno tentare di risolvere eventuali problemi con i dispositivi forniti.

Per evitare dubbi, l'amministrazione fornirà la soluzione con chat vocale necessaria.

Apparecchiature fornite dall'amministrazione

L'amministrazione potrà fornire attrezzature nelle seguenti categorie per tutte le partite del torneo di persona:

- Dock e monitor Nintendo Switch
- Dispositivo mobile
- Cuffie e/o auricolari e/o microfoni
- Tavolo e sedia

Gli scaldamani saranno forniti ai giocatori per uso facoltativo.

L'amministrazione potrà, in qualsiasi momento e a sua esclusiva discrezione, richiedere l'utilizzo di dispositivi per Tornei preparati dall'amministrazione. Se necessario, ai giocatori verrà offerta la possibilità di scegliere tra una console Nintendo Switch o un dispositivo mobile da utilizzare sia per le prove dei Tornei che per le partite ufficiali.

Controller fornito dal giocatore

I giocatori saranno autorizzati a portare i seguenti controller Nintendo con licenza ufficiale nella partita e a utilizzare tali apparecchiature durante le partite ufficiali di persona:

- Controller Pro
- Set Joy-con
- Cinghie Joy-con
- Impugnatura Joy-con

Comandi audio

Ai giocatori verrà richiesto di mantenere livelli minimi di "rumore bianco" nelle loro cuffie.

L'amministrazione potrà impedire ai giocatori di regolare i propri livelli di "rumore bianco" più bassi se i funzionari stabiliscono, a propria esclusiva discrezione, che le fonti di rumore esterno sono troppo facilmente distinguibili. Le cuffie dovranno essere posizionate direttamente sulle orecchie di un giocatore e dovranno rimanere lì per tutta la durata di tutti i giochi.

Il microfono collegato alla cuffia dovrà essere vicino alla bocca del giocatore e potrà essere regolato dall'amministrazione se si stabilisce che non è in posizione corretta. I giocatori non saranno autorizzati a ostacolare il posizionamento delle cuffie con alcun metodo né a posizionare oggetti, compresi cappelli, scarpe o altri capi di abbigliamento, tra le cuffie e le orecchie del giocatore.

Manomissione dell'attrezzatura

I giocatori non potranno toccare o maneggiare le attrezzature di proprietà o fornite da un altro compagno di squadra durante il gioco ufficiale della competizione. I giocatori che necessitano assistenza con le proprie attrezzature dovranno chiedere assistenza all'amministrazione o al personale.

PROCESSO DOPO-GIOCO

Risultati: L'amministrazione confermerà e registrerà il risultato del gioco.

Note tecniche e risoluzione dei problemi: I giocatori identificheranno e segnaleranno eventuali problemi tecnici all'amministrazione.

Risultati della perdita della partita: Le partite vinte per ritiro di una squadra saranno registrate con il punteggio minimo necessario ad una squadra per vincere la partita (2-0 per il migliore dei tre, 3-0 per il migliore dei cinque). Non verranno registrati altri dati o statistiche per le partite concluse con il ritiro di una squadra.

PROCESSO DOPO-PARTITA

Risultati: L'amministrazione confermerà e registrerà il risultato del gioco.

Prossima partita e intervallo: L'amministrazione informerà i giocatori della loro posizione attuale nella competizione, inclusa la loro prossima partita programmata. L'ora esatta in cui i giocatori dovranno essere pronti a rientrare nell'area della partita preparata per giocare sarà fornita dall'Amministrazione. Se non tutti i giocatori saranno al proprio posto nel momento esatto, la squadra potrebbe essere penalizzata per il ritardo nel gioco del Torneo. L'ora di inizio della partita successiva è soggetta a modifiche a discrezione dell'amministrazione.

Note tecniche e risoluzione dei problemi: I giocatori identificheranno e segnaleranno eventuali problemi tecnici all'amministrazione.

Obblighi successivi alla partita: I giocatori saranno informati di eventuali obblighi post-partita, inclusi, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, le apparizioni nei media, le interviste post-partita e nel backstage, o ulteriori discussioni su eventuali questioni relative alla partita immediatamente dopo la conclusione di una partita.

Le squadre saranno tenute a partecipare se richiesto, a meno che non vengano scusate a esclusiva discrezione dell'amministrazione.

Interviste backstage: Ai giocatori potrebbe essere richiesto di partecipare a un'intervista dal vivo nel backstage per una trasmissione ufficiale dell'evento.

Interviste post-gioco: Ai giocatori potrebbe essere richiesto di partecipare a un'intervista pre-registrata e post-partita per una futura trasmissione ufficiale dell'evento.

Interviste stampa/media: Alle squadre potrà essere richiesto di mettere a disposizione dell'amministrazione almeno un giocatore che ha iniziato una partita quel giorno, indipendentemente dalla vittoria o sconfitta della squadra, per un minimo di un'intervista a testa (circa 10 minuti in totale per giocatore/allenatore).

10 PUNTI DEL CAMPIONATO: Durante il corso del programma, le squadre verranno assegnati punti campionato corrispondenti alle loro prestazioni nelle competizioni. Questi punti verranno utilizzati per la qualificazione o selezione ad eventi nell'ambito del programma.

I punti saranno assegnati alle singole squadre in base alle prestazioni della propria squadra. Vedere la **sezione 16** per ulteriori informazioni e per la gestione di squadra e roster.

LIMITI PER IL MIGLIOR PIAZZAMENTO: Per offrire condizioni di gioco più equilibrate per il maggior numero di concorrenti a livello globale, il programma prevede un limite per il miglior piazzamento. Se le squadre partecipano a più eventi rispetto al limite di miglior piazzamento, alla fine del programma le loro migliori prestazioni verranno registrate, mentre le altre verranno scartate.

Solo i migliori 6 posizionamenti di una squadra in tutti i Tornei verranno conteggiati nel totale dei Punti Campionato della squadra. Il limite per il miglior piazzamento è il numero massimo di piazzamenti nei Tornei che possono essere conteggiati per il Programma 2025, con i piazzamenti migliori che sostituiscono quelli peggiori.

Consultare la **sezione 23** per il programma dei punti del campionato.

11. QUALIFICAZIONE E AVANZAMENTO DELLA SQUADRA:

Qualificazione, formato Torneo e premi di piazzamento:

Torneo	Tipo	Regioni	Qualificazioni	Premi
Pokémon UNITE a LAIC	Campionato Internazionale (LAIC)	Tutte	N/A	Punti Campionati Premi in Denaro (solo le prime 8) Registrazione prioritaria per EUIC o NAIC (sceglierne una)
Aeos Cup Play-Ins –	Play-In –	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Le prime 8 avanzano alla Aeos Cup – Play-in - Finali

Qualificazione	Qualificazioni			
Aeos Cup Play-Ins – Finali	Play-in - Finals	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Le prime 8 della Aeos Cup – Play-in - Qualificazioni	La prima classificata riceve il Travel Award per la Aeos Cup – (EUIC) e la registrazione prioritaria per la Aeos Cup (EUIC)
Coppa di Dicembre	Coppa Mensile - Qualificazione	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Le prime 8 avanzano alla Coppa di Dicembre - Finali
Coppa di Dicembre	Coppa Mensile - Finali	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Le prime 8 della Coppa di Dicembre - Qualificazione	Punti Campionato Premio in denaro (Solo le prime 4)
Coppa di Gennaio	Coppa Mensile - Qualificazione	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	AllBR, EU, LAN, LA-S, NA, OC	Le prime 8 avanzano alla finale di Gennaio
Coppa di Gennaio	Coppa Mensile – Finali	BR, EU, LAN, LA-S, NA, OC	Le prime 8 dalla qualificazione della Coppa di Gennaio	Punti Campionato: Premio in denaro (solo le prime 4)
Coppa di Febbraio	Coppa Mensile – Qualificazione	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Le prime 8 avanzano alle finali della Coppa di Febbraio
Coppa di Febbraio	Coppa Mensile – Finali	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Le prime 8 della Coppa di Febbraio - Qualificazione	Punti Campionato: Premio in denaro (solo le prime 4)
Aeos Cup	Campionato Internazionale (EUIC)	Tutte	N/A	Premio in denaro (solo le prime 8) Punti Campionato La prima si qualifica al Campionato Mondiale Pokémon col Travel Awards (vedere sezione 13 per ulteriori dettagli)
Fase Finale - Qualificazione	Play-in – Qualificazione	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Le prime 8 avanzano alla Aeos Cup – Play-in
Fase Finale – Play-Ins	Play-in – Finali	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Le prime 8 dalla Fase Finale - Qualificazione	La prima classificata riceve il Travel Awards (NAIC) e la registrazione prioritaria per la Fase Finale (NAIC) Punti Campionato
Coppa di Marzo	Coppa Mensile - Qualificazione	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Le prime 8 avanzano alle finali di Marzo

Finali di Marzo	Coppa Mensile - Finali	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Le prime 8 Avanzano alle finali di Marzo
Coppa di Aprile	Coppa Mensile – Qualificazione	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Le prime 8 avanzano alle finali di Aprile
Coppa di Aprile	Coppa Mensile – Finali	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Punti Campionato Premio in denaro (solo le prime 4)
Campionato Regionale	Campionato Regionale – Qualificazione – Fase a Gironi	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Le prime 4 avanzano alle finali regionali
Finali Regionali	Finali Regionali	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Le prime 4 dal Campionato Regionale – Qualificazione Le prime 12 per posizionamento in base ai punti campionato (per zona regionale)	Premio in Denaro (Solo le prime 8) La prima si classifica ai Campionati Mondiali Pokémon 2025 (vedere sezione 23 per ulteriori dettagli)
Fase Finale	Campionato Internazionale NAIC	Tutte	N/A	Premio in denaro (solo le prime 8) La prima si qualifica ai Campionati Mondiali Pokémon con Traverl Awards (vedere sezione 13 per ulteriori dettagli)
Campionato Mondiale Pokémon	Campionato Mondiale	Tutte	Solo su invito. Per i dettagli vedere la sezione 13.	Premio in denaro (Solo le prime 16) <i>Da annunciare</i>

La maggior parte dei Tornei offrono premi punti campionato per il posizionamento, consulta **la sezione 23** per la suddivisione dettagliata dei punti campionato.

Squadre di sostituzione: Nel caso in cui una squadra che si è qualificata per un Torneo sia ritenuta non idonea, scelga di non partecipare o per qualsiasi altro motivo non sia in grado di competere, l'Amministrazione potrà sostituire la squadra con un'altra squadra scelta dall'amministrazione.

L'amministrazione farà tutto il possibile per confermare la sostituzione di una squadra con la squadra qualificata disponibile successiva. In questo sforzo, l'amministrazione potrà utilizzare i punti campionato, il posizionamento precedente dei Tornei, la risposta tempestiva della squadra o altri fattori per determinare la squadra qualificata successiva. L'amministrazione si riserverà, inoltre, il diritto di non sostituire una squadra.

12 CAMPIONATI REGIONALI POKÉMON UNITE 2025

(SOLO BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC)

I Campionati Regionali sono l'ultimo Torneo online del programma che offre la qualificazione ai Campionati Mondiali per le squadre migliori. Ogni campionato regionale sarà composto da tre fasi:

- Qualificazione
- Fase a Gironi
- Finali Regionali

Per maggiori dettagli sul formato e la struttura, vedere la **Sezione 5**.

IDONEITÀ DELLE SQUADRE E REGISTRAZIONE

Tutte le squadre che intendono competere nei Campionati Regionali devono registrarsi per questo evento. Alla conclusione delle registrazioni, le prime 12 squadre registrate, in base alla classifica dei punti campionato della loro zona regionale, si qualificheranno automaticamente per la fase a gironi. Tutte le altre squadre registrate saranno inserite nel girone a doppia eliminazione (DE) della Qualificazione.

QUALIFICAZIONE ALLA FASE A GIRONI (PER ZONA REGIONALE):

- **Punti Campionato:** le 12 squadre con il maggior numero di punti campionato alla chiusura delle iscrizioni ai Campionati Regionali si qualificheranno per la fase a gironi. Vedi la **Sezione 10** per maggiori informazioni sui punti campionato e sul limite per il miglior piazzamento.
 - Se due o più squadre sono a pari merito in punti campionato, le migliori posizioni ottenute nei Tornei successivi determineranno la squadra qualificata.
 - In caso di parità in tutte le posizioni nei Tornei, le posizioni più recenti determineranno la squadra con il piazzamento migliore.
- **Campionati Regionali - Qualificazione:** le prime 4 squadre classificate otterranno la qualificazione per la fase a gironi del campionato regionale.

Seeding e progressione

- **Qualificazione:** le squadre saranno classificate in base al totale dei loro punti campionato durante tutto il Programma. Vedi la **Sezione 10** per maggiori informazioni sul limite per il miglior piazzamento. Le squadre che si qualificano avanzeranno alla fase a gironi e non saranno riclassificate.
- **Fase a Gironi:** le squadre che si qualificano tramite i punti campionato saranno classificate al di sopra delle squadre qualificate tramite la qualificazione. La squadra con il piazzamento migliore in ogni gruppo sarà inserita nel girone dei vincitori delle finali regionali. La seconda squadra con il piazzamento migliore in ogni gruppo sarà inserita nel girone dei perdenti delle finali regionali.
- **Finali Regionali:** le squadre saranno classificate in base ai risultati della fase a gironi, dove il 1° posto di ogni gruppo manterrà i seed 1-4, e il 2° posto di ogni gruppo manterrà i seed 5-8.
-

Il formato, la struttura e la qualificazione sono soggetti a modifiche a discrezione dell'Amministrazione.

CAMPIONATI MONDIALI POKÉMON 2025:

IDONEITÀ DELLA SQUADRA

Le squadre dovranno qualificarsi per il WCS 2025 della zona regionale in cui competono. Le squadre potranno qualificarsi nelle seguenti circostanze:

- **Coppa Aeos.** Il Vincitore della Coppa Aeos si qualificherà automaticamente per i Campionati Mondiali Pokémon 2025.
- **CAMPIONATI REGIONALI.** Le migliori squadre dei campionati regionali di ciascuna zona regionale si qualificherà automaticamente per i Campionati Mondiali Pokémon 2025, (vedere sotto i metodi di qualificazione).
- **FASE FINALE.** Il Vincitore della fase finale si qualificherà automaticamente per i Campionati Mondiali Pokémon 2025.
- **QUALIFICAZIONE AGGIUNTIVA.** L'amministrazione potrà assegnare ulteriori opportunità di qualificazione ai Campionati Mondiali Pokémon 2024.

METODI DI QUALIFICAZIONE

Nome della zona regionale O dell'evento - numero di squadre	Qualificazione
Brasile (BR) - 2 squadre	Squadra al 1° posto delle finali regionali* Squadra al 2° posto delle finali regionali
Europa (EU) - 3 squadre	Squadra al 1° posto delle finali regionali* Squadra al 2° posto delle finali regionali* Squadra al 3° posto delle finali regionali
America Latina - Nord (LA-N) - 3 squadre	Squadra al 1° posto delle finali regionali* Squadra al 2° posto delle finali regionali* Squadra al 3° posto delle finali regionali
America Latina - Sud (LA-S) - 2 squadre	Squadra al 1° posto delle finali regionali* Squadra al 2° posto delle finali regionali
Nord America (NA) - 3 squadre	Squadra al 1° posto delle finali regionali* Squadra al 2° posto delle finali regionali* Squadra al 3° posto delle finali regionali
Oceania (OC) - 1 squadra	Squadra al 1° posto delle finali regionali*
Aeos Cup (EUIC) – 1 squadra	Squadra al 1° posto della Aeos Cup*
Asia del Pacifico - Est (AP-E) - Asia del Pacifico – Ovest (AP-W) - India (IN) - Giappone (JP) - Korea (KR)	Verrà annunciato separatamente*

*Include Travel Awards

Le squadre qualificate saranno quelle che ottengono un invito al WCS attraverso le qualifiche indicate nella tabella precedente. Le squadre qualificate potrebbero essere soggette a modifiche.

Priorità di qualificazione: Se le squadre si qualificano per i Campionati Mondiali con più di un metodo sopra descritto, le squadre qualificate utilizzeranno il metodo di qualificazione con la massima priorità applicabile.

1. Coppa Aeos
2. Finali Regionali
3. Fase Finale
4. Punti del Campionato

Se una squadra qualificata vince la fase finale, l'invito per la fase finale non verrà passato alla squadra con il successivo miglior piazzamento.

Una squadra qualificata ottiene un piazzamento nelle finali regionali della propria zona regionale che assegna un invito ai WCS, tale invito può essere passato alla squadra con il successivo miglior piazzamento nelle classifiche del Torneo delle finali regionali, a discrezione esclusiva dell'Amministrazione.

PROGRAMMA

- Giorno 0: Giorno per il filmato del contenuto e check-in
- Giorno 1: Fase a fasce:
- Giorno 2: Fase a gironi:
- Giorno 3: Finali

Ulteriori informazioni, inclusi orari/date esatte e dettagli sul programma, verranno fornite alle squadre qualificate in un secondo momento.

FORMATO

Il WCS avrà una fase a fasce di una fase a gironi. Informazioni sulle assegnazioni della fase a fasce e a gironi da annunciare dopo che la qualificazione in tutte le regioni sarà stata completata.

Nel Giorno 1, le squadre si sfideranno in partite con girone singolo, al meglio di 3, contro le altre squadre all'interno dei loro gruppi assegnati. Le prime 2 squadre di ciascun gruppo avanzeranno al Giorno 2. Le squadre che si qualificano per il Giorno 2 saranno inserite in un girone a eliminazione diretta e verranno classificate in base al loro piazzamento nel gruppo del Giorno 1.

Tutti gli incontri nel girone a eliminazione diretta saranno al meglio di 3, tranne le semifinali, che saranno al meglio di 5. La squadra vincente di ogni semifinale si qualificherà per la finale del Giorno 3.

Il match delle finali del Giorno 3 sarà al meglio di 5. La squadra vincente del match delle finali sarà considerato il campione del mondo 2025 di Pokémon UNITE.

Le partite della fase a gironi verranno selezionate per la trasmissione e le partite selezionate verranno annunciate in un secondo momento prima dell'inizio del Torneo. L'amministrazione potrà, a sua esclusiva discrezione, modificare le selezioni per le partite trasmesse in qualsiasi momento. In caso di modifica della selezione, l'Amministrazione avviserà tutte le squadre quanto prima.

14 RESTRIZIONI PER I TORNEI. Le seguenti restrizioni si applicheranno a tutte le regioni:

- I giocatori potranno partecipare solo nella regione in cui risiedono.
- I giocatori potranno giocare solo su uno dei dispositivi autorizzati del Torneo: Nintendo Switch, Apple iOS e Google Android.
- Tutti i giocatori di una squadra dovranno risiedere nella stessa regione.
- L'amministrazione si riserva il diritto di vietare l'uso di personaggi appena usciti dalla gara.
- Le modifiche al nome dei giocatori in Discord e Start.gg non saranno consentite senza espresso permesso dall'Amministrazione.
- I cambi di nome della squadra su Discord e Start.gg non saranno consentiti senza l'espresso permesso dell'Amministrazione.
- I giocatori potranno far parte di una sola squadra in un determinato momento di un torneo.
- I punti del campionato verranno assegnati alla singola squadra e non al singolo giocatore.

INELEGGIBILITÀ DEL GIOCATORE: Se in qualsiasi momento l'Amministrazione, a sua esclusiva discrezione, stabilirà che un giocatore non è idoneo a partecipare al programma, l'Amministrazione, a sua esclusiva discrezione, potrà eliminare il giocatore dal Torneo e dovrà rinunciare a tutti i premi potenziali.

MONITORAGGIO DELLE PARTITE: Tutte le partite di Pokémon UNITE saranno monitorate da giudici ("Staff") che fungeranno da rappresentanti dell'amministrazione e arbitri delle partite. Le decisioni relative alle partite, da parte del personale saranno definitive e vincolanti e saranno prese esclusivamente a discrezione del personale.

15 RUOLO DEL PERSONALE:

La supervisione del personale include, a titolo esemplificativo ma non esaustivo:

- Controllare il roster attivo di una squadra prima di un match.
- Controllo e monitoraggio delle periferiche del lettore e delle aree della partita.
- Annunciare l'inizio della partita.
- Emettere sanzioni in risposta a violazioni delle regole durante la partita.
- Conferma della fine della partita e dei risultati della partita.

FINALITÀ DEL GIUDIZIO: Se il personale pronuncia un giudizio errato, il giudizio non potrà essere cambiato durante la partita. Tuttavia, al termine di una partita, un giocatore potrà contestare una decisione del personale notificando l'amministrazione. L'amministrazione, a sua esclusiva discrezione, potrà valutare la

decisione di determinare se sia stata applicata la procedura appropriata per consentire una decisione equa. L'amministrazione si riserva il diritto di invalidare potenzialmente la decisione del personale. L'amministrazione avrà sempre la parola finale in tutte le decisioni stabilite durante il Torneo.

Nel caso in cui si verificano circostanze durante un torneo di persona sconosciute o imprevedibili al momento della redazione del regolamento ufficiale, l'amministrazione determinerà la migliore linea d'azione a sua esclusiva discrezione e tali decisioni saranno considerate legittime e definitive.

16 GESTIONE DELLA SQUADRA E DEL ROSTER:

Una **squadra** è un gruppo di 5 o 6 giocatori che competono insieme nel Pokémon UCS. I giocatori possono far parte di una sola squadra in un determinato momento di un Torneo, e tutti i giocatori devono risiedere nella stessa zona regionale.

La formazione di una squadra include i 5 **Starters (titolari)** e un **sostituto** opzionale. L'Amministrazione si riserva il diritto di aggiornare i requisiti della formazione a sua esclusiva discrezione in qualsiasi momento.

Formazione: i 5 o 6 giocatori registrati in una squadra al momento della chiusura delle iscrizioni per un determinato evento.

Almeno un giocatore della prima formazione registrata di una squadra deve rimanere nella squadra per tutta la durata del Programma. In caso contrario, la formazione potrebbe essere considerata una nuova squadra, il che potrebbe comportare la perdita dello status di squadra, del nome della squadra e dei punti campionato guadagnati.

Formazione iniziale ("Starters"): i 5 giocatori, escluso il sostituto, registrati in una squadra al momento della chiusura delle iscrizioni per un determinato evento.

Sostituto: un 6° giocatore di una squadra che può essere attivato per sostituire un membro della formazione attiva prima che una partita venga giocata durante un Torneo in corso.

Roster attivo: i 5 giocatori attivi in un incontro, in qualsiasi momento del Torneo.

I titolari di una squadra sono la formazione attiva predefinita per ogni incontro di un Torneo.

Se un sostituto viene attivato, questo sostituirà un titolare e diventerà parte della formazione attiva per il resto dell'incontro. Durante quell'incontro, il titolare rimosso non farà più parte della formazione attiva. Alla fine dello stesso incontro, il titolare sostituito rientrerà nella formazione attiva, il sostituto non sarà più attivato e verrà rimosso dalla formazione attiva. Per maggiori informazioni su attivazione, idoneità e restrizioni, vedere la **Sezione 16** qui sotto sui sostituti.

CAPITANO DELLA SQUADRA

Ogni squadra dovrà avere un leader designato ("**Capitano della squadra**"), che fungerà da punto di contatto principale per le comunicazioni con l'Amministrazione e/o lo Staff. I capitani della squadra rappresentano onestamente tutti i membri della loro squadra al meglio delle loro abilità.

Il capitano della squadra deve essere un membro della formazione della squadra. Le squadre devono essere in regola (vedere la Sezione 1 per l'idoneità).

REGISTRAZIONE DELLA SQUADRA

I capitani delle squadre sono il primo e principale punto di contatto per la registrazione della squadra. Alcuni eventi potrebbero richiedere che il capitano registri la squadra per conto di tutti i membri. È responsabilità del capitano assicurarsi che l'intera formazione della squadra abbia completato la registrazione (incluso il pagamento delle quote di iscrizione, se applicabili).

I capitani delle squadre sono autorizzati a richiedere modifiche alla formazione per conto della squadra, finché il blocco del cambiamento formazione non è attivo.

L'amministrazione si riserverà il diritto di apportare modifiche alla gestione delle squadre e del registro in qualsiasi momento.

MODIFICHE AL ROSTER

Qualsiasi modifica che include l'aggiunta di un giocatore alla formazione è definita come una modifica alla formazione. Come previsto di seguito e a discrezione esclusiva dell'Amministrazione, un giocatore rimosso dalla formazione potrebbe non essere considerato una modifica alla formazione.

LIMITI DELLE MODIFICHE ALLA FORMAZIONE: Durante la durata del programma, alle squadre sono consentite fino a 2 modifiche alla formazione all'interno della "**Finestra di Trasferimento**" prima della chiusura delle iscrizioni per un determinato evento, salvo che il blocco del cambio di formazione sia attivo.

REQUISITI PER LA FORMAZIONE NEGLI EVENTI DAL VIVO

Durante il programma le squadre possono guadagnare inviti per determinati eventi dal vivo (vedere Sezione 5 per gli eventi dal vivo). Le squadre saranno tenute a selezionare un sostituto per la loro formazione se non ne hanno già uno registrato. Questo non conterà rispetto al limite delle modifiche alla formazione della squadra.

BLOCCO DELLA FORMAZIONE

Dopo la chiusura delle iscrizioni per un evento, il blocco della modifica della formazione sarà attivo. Durante il blocco della formazione, le modifiche alla formazione non saranno consentite senza l'approvazione esplicita dell'Amministrazione.

Una squadra che si qualifica attraverso qualsiasi fase di un Torneo sarà tenuta a mantenere quella stessa formazione, a meno che le modifiche non siano approvate dall'Amministrazione. Se una squadra non riesce a qualificarsi per la fase successiva di un Torneo, il blocco della formazione non sarà più in vigore per quella squadra.

Il blocco della formazione sarà in vigore per le squadre che si qualificano per i seguenti eventi:

- Squadre che si qualificano per gli eventi "Coppa Mensile – Finali"
- Squadre che si qualificano per gli eventi "Campionato Regionale – Fase a Gironi" e "Finali Regionali"
- Squadre che guadagnano Travel Award da un evento "Play-In – Finali"
- Squadre che si qualificano per i WCS, indipendentemente dal metodo di qualificazione in qualsiasi momento durante il programma

L'Amministrazione si riserva il diritto di aggiornare il blocco della formazione in qualsiasi momento.

FINESTRA DI TRASFERIMENTO

Le squadre possono effettuare modifiche alla formazione durante le finestre di trasferimento designate durante il programma, salvo a quella squadra non venga applicato il blocco della formazione.

Nome dell'Evento	La Finestra di Trasferimento Inizia	La Finestra di Trasferimento Termina*
Coppa di Dicembre	2 Dicembre 2024	14 Dicembre 2024
Coppa di Gennaio	16 Dicembre 2024	11 Gennaio 2025
Coppa di Febbraio	13 Gennaio 2025	1 Febbraio 2025
Aeos Cup (EUIC)	3 Febbraio 2025	14 Febbraio 2025
Play-in Fase Finale	24 Febbraio 2025	8 Marzo 2025
Coppa di Marzo	10 Marzo 2025	29 Marzo 2025
Coppa di Aprile	31 Aprile 2025	19 Aprile 2025
Campionato Regionale - Qualificazione	21 Aprile 2025	10 Maggio 2025
Fase Finale (NAIC)	12 Maggio 2025	6 Giugno 2025

*Si prega di notare che gli orari di chiusura esatti delle finestre di trasferimento possono variare in base al fuso orario locale. I capitani delle squadre sono responsabili di garantire che le modifiche alla formazione vengano effettuate prima della chiusura delle finestre di trasferimento e prima della chiusura delle iscrizioni per il prossimo evento.

L'Amministrazione può modificare le date delle Finestre di Trasferimento in qualsiasi momento a propria discrezione.

CAMBIAMENTI DI EMERGENZA AL ROSTER

Le richieste di modifica al roster saranno consentite solo nel caso in cui un membro del roster non sia in grado di competere per cause attenuanti. Tutte le sostituzioni di emergenza, indipendentemente dalle circostanze, dovranno essere approvate dall'amministrazione. I motivi accettabili per le sostituzioni potranno includere (a titolo esemplificativo ma non esaustivo):

- Giocatore del roster si ammala e non è in grado di giocare nel Torneo.
- Un giocatore del roster non è in grado di recarsi all'evento (quel giocatore potrebbe essere soggetto a penalità).
- Un giocatore del roster si imbatte in circostanze attenuanti esaminate e ritenute accettabili dall'amministrazione.
- Altre situazioni che l'amministrazione ritiene necessarie per consentire la modifica di un roster.

Le richieste di modifica del roster dovranno essere inviate all'Amministrazione non appena viene identificata una delle situazioni di cui sopra. Non attenersi a ciò comporterà il rischio di eliminazione della squadra dalla partita o incontro successivo o la squalifica dal torneo, ad unica discrezione dell'Amministrazione.

SOSTITUZIONE GIOCATORI

Un sostituto di una formazione è definito come il 6° giocatore di una squadra che può essere attivato per sostituire un membro della formazione attiva prima che una partita venga giocata durante un Torneo in corso.

- Le sostituzioni possono essere attivate soltanto dal capitano del roster
 - Vedere la **Sezione 9** per ulteriori informazioni sull'attivazione delle sostituzioni come parte del processo di gioco e di match
- Dopo la conclusione di un match i sostituti diventano il roster attivo il sostituito viene rimosso dal roster attivo
- in caso di una **modifica alla formazione per emergenza**, il capitano della squadra deve informare l'amministrazione. Con revisione e approvazione dall'amministrazione, una squadra potrebbe essere autorizzata ad attivare il sostituto come titolare.
 - le squadre potrebbero essere soggette a penalità a discrezione dell'amministrazione.
- le squadre che si qualificano per un evento dal vivo (vedere la **sezione 5 per formato e struttura**) dovranno selezionare un sostituto idoneo per la formazione della squadra e ciò non sarà conteggiato nel limite di modifiche alla formazione della squadra. I requisiti minimi per i sostituti idonei potrebbero variare tra gli eventi e saranno annunciati dall'amministrazione in tali circostanze. l'idoneità può includere:
 - il giocatore ha partecipato a un altro roster attivo durante il programma.
 - il giocatore non fa attualmente parte di una squadra qualificata.
 - il giocatore non è un'altra squadra.
 - il giocatore risiede nella stessa zona regionale.

- gli account del giocatore necessari per competere sono in regola.
- il giocatore può viaggiare e partecipare all'evento.

L'amministrazione si riserverà il diritto di squalificare una squadra qualificata se il suo roster non soddisfa questi requisiti.

REQUISITI DELL'ELENCO DEI TORNEI ONLINE:

Le squadre avranno la possibilità di selezionare un giocatore alterno per i tornei online.

REQUISITI DELL'ELENCO DEI TORNEI DAL VIVO:

Le squadre dovranno selezionare un giocatore alterno per determinati tornei, inclusi tutti i tornei di persona. Altri tornei che richiedono giocatori alterni saranno annunciati prima della registrazione per quel particolare torneo.

Tutte le squadre qualificate dovranno selezionare un giocatore alterno idoneo come parte della loro intenzione di partecipare entro la data designata fornita dall'amministrazione. In caso contrario, rischierà di perdere l'idoneità come squadra qualificata a competere.

I cinque giocatori del turno di qualificazione di un evento dal vivo sono gli **"Starters"**. Se uno dei roster attivi non è presente in loco quando richiesto durante l'evento, la squadra potrebbe essere soggetta a penali. La mancata selezione di un giocatore alterno o la sua mancata presenza in loco potrà comportare l'eliminazione da una partita o la squalifica di una squadra.

Le squadre non saranno autorizzate ad aggiungere altri giocatori o altri membri della squadra al proprio elenco dopo il blocco dell'elenco attivo, ad eccezione per quanto espressamente consentito dall'amministrazione.

QUOTA DI PARTECIPAZIONE DEL GIOCATORE ALTERNO: Il sostituto potrà essere idoneo a guadagnare una quota di partecipazione in base al piazzamento della propria squadra in tale evento. Per ulteriori informazioni sulle quote di partecipazione, consultare **la sezione 23**.

ORGANIZZAZIONE DEL VIAGGIO DEL GIOCATORE SOSTITUTO: Tutti i giocatori sostituiti approvati delle squadre in cui l'elenco principale ha ottenuto Travel Award riceveranno un Travel Award. Le squadre che non avranno ricevuto un viaggio premio saranno responsabili dell'organizzazione del proprio viaggio, inclusi i giocatori sostituiti.

CAMBIAMENTI A NOME DI SQUADRA E GIOCATORE

Dopo che un giocatore o una squadra si sono registrati per un qualsiasi evento del programma per la prima volta, la squadra e il roster non possono cambiare il nome della squadra o di un giocatore per l'intero programma, a meno che non venga approvato dall'Amministrazione. Cambiamenti non approvati possono risultare in azioni disciplinari, fino alla sospensione della stagione del campionato di Pokémon UNITE 2025 e dal giocare nel programma Pokémon.

I nomi delle squadre e dei giocatori affiliati a organizzazioni sponsor e/o partner potrebbero richiedere una revisione e approvazione aggiuntiva da parte dell'Amministrazione. vedere la **sezione 17** per informazioni sui requisiti di trasmissione. L'amministrazione può richiedere alle squadre e ai giocatori di cambiare i loro nomi in qualsiasi momento.

Appropriatezza dei nomi

I nomi delle squadre e dei giocatori devono seguire le regole delineate nella **sezione 18**. inoltre, devono seguire queste convenzioni:

- I nomi possono contenere proprietà intellettuale di pokémon. tpci si riserva il diritto di limitare l'uso della proprietà intellettuale di Pokémon per qualsiasi motivo. queste limitazioni possono includere, ma non sono limitate a:
 - Impersonare un dipendente TPCi o l'Amministrazione.
 - Denigrare la proprietà intellettuale di Pokémon, un dipendente TPCi o l'Amministrazione.
- I nomi non possono contenere altre proprietà intellettuali. queste possono includere, ma non sono limitate a:
 - Nomi di marchi
 - Titoli o nomi di personaggi da altri media
- Devono essere facilmente comprensibili e pronunciabili dall'amministrazione e durante la trasmissione.
- Non devono essere simili o contraddittori rispetto a nomi di altre squadre o giocatori.
- Non devono impersonare un'altra squadra o giocatore.

Si prega di fare riferimento alla "**Trainer username and team name policy**" per le informazioni più aggiornate:

<https://www.pokemon.com/static-assets/content-assets/cms2/pdf/play-pokemon/rules/play-pokemontrainer-username-and-team-name-policy-en.pdf>

L'appropriatezza di un nome è a discrezione dell'Amministrazione. L'Amministrazione può richiedere alle squadre o ai giocatori di cambiare il loro nome in qualsiasi momento.

ESCLUSIVITÀ DELLA SINGOLA SQUADRA

Ogni giocatore può unirsi in qualsiasi momento a una sola squadra nella propria zona regionale come titolare o sostituto. Ogni giocatore appartenente a una squadra qualificata non può fornire supporto (incluso, ma non limitato a, supporto finanziario e/o sponsorizzazioni) a nessun'altra squadra.

17. ASPETTATIVE E REQUISITI DI TRASMISSIONE: L'amministrazione si riserva il diritto di trasmettere qualsiasi partita del programma. I giocatori non potranno rifiutare le trasmissioni autorizzate dall'amministrazione. L'amministrazione si riserva il diritto di riprogrammare qualsiasi partita del programma per adattarsi a un orario di trasmissione specifico. I giocatori non potranno rifiutare questa riprogrammazione. Il rifiuto di consentire all'amministrazione di trasmettere o riprogrammare qualsiasi partita potrà comportare penali, come stabilito in maggior dettaglio nella **sezione 19** riportata di seguito.

L'amministrazione potrà richiedere ulteriori azioni ragionevoli da parte dei giocatori per facilitare ed eseguire la trasmissione delle partite dei Tornei (ciascuna una "trasmissione di partita"). I giocatori saranno tenuti a collaborare e a rispettare l'amministrazione. Queste richieste potranno includere, a titolo esemplificativo ma non esaustivo:

- Essere online e pronti a giocare fino a 30 minuti prima dell'inizio della partita prevista;
- Invitare spettatori/osservatori o altri conti designati nell'ingresso dei giochi;
- Utilizzo di un server di comunicazione designato dall'amministrazione per le comunicazioni della squadra o altro coordinamento;
- Partecipazione a prove tecniche; partecipazione a prove di abiti; partecipazione a interviste pre- e post-partita;
- Staging e inizio delle partite in base a istruzioni o tempi designati come indicato dall'amministrazione; e
- Qualsiasi altra istruzione ragionevole impartita dall'amministrazione.

REQUISITI DI ABBIGLIAMENTO DEL GIOCATORE

Tutti i giocatori, compresi gli alt, dovranno indossare una camicia con manica (sono consentite le maglie intime nere, grigie e bianche), pantaloni e scarpe chiuse per l'intera durata di qualsiasi gara o apparizione trasmessa, inclusi gli eventi di persona. Per gli eventi in cui l'abbigliamento è fornito dall'amministrazione, i giocatori saranno tenuti a indossare l'abbigliamento fornito a meno che l'abbigliamento del giocatore non sia stato approvato dall'amministrazione.

Qualsiasi abbigliamento con qualsiasi nome, immagine o logo di un'azienda diversa dal merchandising Pokémon con licenza ufficiale sarà vietato, a meno che non sia stato preventivamente approvato dall'amministrazione.

L'amministrazione si riserva il diritto di approvazione finale di tutti gli indumenti e si riserva il diritto di vietare l'abbigliamento discutibile o offensivo, a sua esclusiva discrezione.

REQUISITI DEI CONTRIBUTI: L'amministrazione potrà richiedere ai giocatori di inviare fotografie e/o registri e inviare audio/video all'amministrazione (ciascuno un **"Contributo"**). L'amministrazione potrà, a sua esclusiva discrezione, compilare i contributi dei giocatori e trasmettere o altrimenti esporre pubblicamente i contributi come parte della copertura e della pubblicità del torneo da parte dell'amministrazione per una potenziale trasmissione della copertura generale del torneo da parte dell'amministrazione. L'amministrazione potrà anche vietare ai giocatori di trasmettere in diretta streaming le loro partite e potrà richiedere ai giocatori di mantenere riservati i risultati delle partite fino a quando non saranno pubblicamente trasmessi dall'amministrazione. Tutti i contributi:

- NON DOVRANNO contenere materiale che sia (o promuova attività che siano) a esclusiva discrezione dell'amministrazione, incitante all'odio, calunnioso, diffamatorio, tortuoso, sessualmente esplicito, osceno, pornografico, inappropriato, violento, auto-mutilante (ad esempio, riguardante un omicidio, vendita di armi, crudeltà, abusi, ecc.), discriminatorio (in base a razza, colore, religione, sesso, origine nazionale, età, disabilità, orientamento sessuale, identità di genere o qualsiasi altra classe o caratteristica), illegale (ad esempio, consumo di alcolici da parte di minorenni, abuso di sostanze, hacking informatico, ecc.), offensivo, minaccioso, profano o molesto; o contenga materiale che minaccia qualsiasi persona, luogo, azienda, gruppo o pace nel mondo; o contenga parole o simboli ampiamente considerati offensivi per individui di una determinata razza, etnia, religione, orientamento sessuale, identità o espressione di genere o gruppo socioeconomico; o contenga immagini, parole o testi che ritraggono nudità, atti di violenza o atti che sono o sembrano illegali o pericolosi o che violano o contravvengono le leggi o i regolamenti di qualsiasi giurisdizione in cui è stata creata la presentazione;
- NON DOVRANNO contenere materiale che violi o infringa i diritti altrui, incluso, a titolo esemplificativo, materiale che violi la privacy, la pubblicità o i diritti di proprietà intellettuale, o che costituisca violazione del copyright. Senza limitare quanto precede, le comunicazioni non dovranno includere marchi di terze parti, loghi, insegne, segnaletica, fotografie, opere d'arte o sculture, ad eccezione di quelle dell'amministrazione.
- NON DOVRANNO includere menzioni o prestazioni di qualsiasi produzione mediatica protetta da copyright, inclusi, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, libri, articoli, fotografie, opere d'arte, musica, ecc., o identificazione di descrizioni di qualsiasi proprietà di supporto diversa da quelle dell'amministrazione. I contributi non dovranno includere musica commerciale.

NEL CASO IN CUI UN GIOCATORE SIA SOSPETTATO DI AVER VIOLATO UNO DEI REQUISITI DI INVIO DEI CONTRIBUTI DI CUI SOPRA, L'AMMINISTRAZIONE POTRÀ, A SUA ESCLUSIVA DISCREZIONE, SQUALIFICARE TALI GIOCATORI IN QUALSIASI MOMENTO DURANTE IL TORNEO E/O RICHIEDERE LA RESTITUZIONE DEL PREMIO VINTO.

18. REGOLE DEL TORNEO: I giocatori saranno tenuti a rispettare sempre tutte le leggi in vigore. I giocatori dovranno inoltre rispettare i più elevati standard di integrità personale e di buona sportività e agire in modo coerente con il presente regolamento ufficiale e nei migliori interessi dell'amministrazione. I giocatori dovranno comportarsi in modo professionale e sportivo nelle loro interazioni con gli altri giocatori e con l'amministrazione ed evitare comportamenti che ostacolano in alcun modo il torneo di gioco.

I giocatori non potranno utilizzare gesti osceni o offensivi o profanità nel nome dell' account, nome utente, nome di gioco, nomi di schermo, indirizzo e-mail, chat/comunicazioni sui tornei, partite filmate o altre comunicazioni pubbliche di qualsiasi tipo. L'amministrazione ha la sola discrezione di determinare se il contenuto è osceno o offensivo. Questa regola si applica all'inglese e a tutte le altre lingue e include abbreviazioni e/o riferimenti oscuri.

Ci si aspetta che i giocatori risolveranno le loro differenze in modo rispettoso e senza ricorrere a violenza, minacce o intimidazioni (fisiche o non fisiche). La violenza non è mai consentita in qualsiasi momento o luogo, o contro qualsiasi persona inclusi altri giocatori, tifosi, personale e altri funzionari o rappresentanti dell'amministrazione .

Sportività: I partecipanti al programma saranno tenuti ad un alto livello di comportamento, comunicazione e azione che si applica alle comunicazioni di gioco, Discord, Start.gg, qualsiasi altra piattaforma di comunicazione ufficiale utilizzata per il programma e tutte le piattaforme di social media. I partecipanti saranno tenuti a rappresentare il programma in modo professionale e cortese e gli è severamente vietato intraprendere comunicazioni o azioni che potrebbero essere considerate volgari, tossiche, antagonistiche, infiammatorie, distrazioni, minacce o in generale dare una rappresentazione falsa dell'amministrazione in relazione al programma in qualsiasi momento.

Software del Torneo: Qualsiasi uso intenzionale, o il tentativo di usare, da parte di un giocatore, qualsiasi bug o exploit di qualsiasi software correlato al Torneo, inclusi, a titolo esemplificativo, il videogioco Pokémon UNITE , la piattaforma Start.gg Bracket e la piattaforma di chat Discord, è severamente proibito e potrebbe comportare la squalifica del giocatore da parte dell'amministrazione.

Nessun giocatore potrà utilizzare il software relativo al Torneo senza autorizzazione, inclusa la raccolta di nomi utente e/o indirizzi e-mail degli utenti per via elettronica o di altro tipo allo scopo di inviare e-mail non richieste o creare account utente con mezzi automatizzati o con falsi pretesti.

Nessun giocatore dovrà cercare di ottenere sistematicamente dati non pubblici o altri contenuti non pubblici forniti dai partecipanti per creare o compilare, direttamente o indirettamente, una raccolta, compilazione, banca dati, o elenco.

Truffa e integrità dei tornei: I giocatori dovranno sempre competere al meglio delle proprie competenze e abilità. Qualsiasi forma di truffa da parte di un giocatore non sarà tollerata e potrebbe comportare la squalifica. Ai giocatori sarà vietato influenzare o manipolare qualsiasi partita del torneo e/o ingannare, truffare o frodare altri giocatori, o tentare di impersonare un altro giocatore o utilizzare il nome utente di un altro giocatore.

Corruzione: Nessun giocatore o squadra potrà accettare regali o ricompense a un giocatore, amministratore, membro del personale TPCi o persona collegata a un'altra squadra per i servizi promessi, resi o da rendere per sconfiggere o tentare di sconfiggere una squadra concorrente.

Gifts: Nessun giocatore potrà accettare regali, ricompense o compensi per i servizi promessi, resi o da fornire in relazione al gioco competitivo, compresi i servizi relativi alla sconfitta o al tentativo di sconfiggere una squadra concorrente o servizi progettati per depistare o fissare una partita o un gioco. La sola eccezione a questa regola è nel caso di una compensazione basata sulle prestazioni versata ai giocatori dallo sponsor ufficiale o dal proprietario di una squadra.

Partite Truccate: Nessun giocatore potrà offrire, concordare, cospirare o tentare di influenzare l'esito di un gioco o di una partita con mezzi proibiti dalla legge o da queste regole.

Nessuna molestia: L'amministrazione si impegna a fornire un ambiente competitivo privo di molestie e discriminazioni. A sostegno di questo impegno, ai giocatori sarà vietata qualsiasi forma di molestia o discriminazione (sia nel Torneo che al di fuori del Torneo), comprese, senza limitazioni, quelle basate su razza,

colore, religione, sesso, origine nazionale, età, disabilità, orientamento sessuale, identità di genere o qualsiasi altra classe o caratteristica.

Nessuna denigrazione: I giocatori avranno il diritto di esprimere le loro opinioni in modo professionale e sportivo; tuttavia, i giocatori non potranno rilasciare dichiarazioni pubbliche che mettono in discussione l'integrità o la competenza di altri giocatori, dell'amministrazione o dei loro rispettivi agenti, affiliati, filiali, rappresentanti o fornitori di servizi. I giocatori non potranno in nessun momento formulare, pubblicare, riportare o comunicare a persone o entità o in qualsiasi forum pubblico osservazioni, commenti o dichiarazioni falsi, diffamatori, calunniosi o denigratori, riguardanti l'amministrazione, o i rispettivi agenti, affiliati, filiali, rappresentanti o fornitori di servizi, altri giocatori, il torneo, o qualsiasi altro prodotto o servizio dell'amministrazione o dei suoi agenti, affiliati, consociate o rappresentanti. Inoltre, i giocatori non potranno incoraggiare i membri del pubblico a impegnarsi in attività vietate da questa sezione. La presente sezione non limita o impedisce in alcun modo a un giocatore di conformarsi a qualsiasi legge applicabile o a un ordine valido di un tribunale della giurisdizione competente o di un ente governativo autorizzato, a condizione che tale conformità non superi quella richiesta dalla legge o dall'ordinanza.

Scommesse e gioco d'azzardo: È vietata qualsiasi forma di scommessa o gioco d'azzardo su qualsiasi Torneo all'interno del programma. Ai giocatori sarà inoltre vietato offrire informazioni privilegiate, influenzare o in qualsiasi modo partecipare alle scommesse o al gioco d'azzardo attraverso la partecipazione diretta o indiretta.

Proprietà dell'account: ai giocatori non è consentito commerciare, condividere, vendere, acquistare o trasferire in qualsiasi modo la proprietà o l'accesso a uno qualsiasi dei propri account, inclusi, ma non limitati a, account Play! Pokémon, account Pokémon UNITE, account start.gg, account Discord, e qualsiasi altro account utilizzato nel programma.

Riservatezza: L'amministrazione potrà talvolta condividere con i partecipanti informazioni sensibili o riservate. La condivisione o la distribuzione di informazioni o materiale riservato forniti ai partecipanti dall'amministrazione, intenzionalmente o involontariamente, è severamente vietata. Informazioni riservate possono includere, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, informazioni o materiale non ancora divulgato al pubblico, che una persona ragionevole sa o dovrebbe ragionevolmente comprendere che sia confidenziale, o informazioni o materiale designato come riservato dall'amministrazione.

Condotta illegale e/o dannosa: Un giocatore non potrà impegnarsi in alcuna attività o pratica che (i) gli porti discredito pubblico, scandalo o ridicolo, o sconvolga o offenda una parte o un gruppo del pubblico, o denigri la sua immagine pubblica, o (ii) sia, o si potrebbe ragionevolmente prevedere che sia dannoso all'immagine o la reputazione o che dia luogo a critiche pubbliche o rifletta negativamente sull'amministrazione o su qualsiasi dei suoi rispettivi agenti, affiliati, filiali, rappresentanti o fornitori di servizi, altri giocatori, il torneo o qualsiasi altro prodotto o servizio dell'amministrazione o dei suoi agenti, affiliati, sussidiari o rappresentanti. Per evitare dubbi, l'affiliazione dei giocatori a persone, entità o marchi che sono dannosi per l'immagine o la reputazione dell'amministrazione, o i rispettivi agenti, affiliati, filiali, rappresentanti o fornitori di servizi, altri giocatori, il torneo o qualsiasi altro prodotto o servizio dell'amministrazione o dei suoi agenti, affiliati, filiali o rappresentanti, secondo quanto stabilito dall'amministrazione a sua esclusiva discrezione, saranno considerati una violazione di questa disposizione e delle presenti regole ufficiali. Un elenco non esaustivo di tali tipi di cattiva condotta è il seguente:

- Violenza effettiva o minacciata nei confronti di una persona, compresa la violenza domestica, la violenza sui partner, la violenza durante gli incontri e gli abusi sui minori;
- Violenza sessuale e altri tipi di reati sessuali;
- Comportamenti che rappresentano un pericolo per la sicurezza di un'altra persona;
- Crudeltà animale;
- Furto e altri reati di proprietà; e
- Crimini che implicano la disonestà.

Ciascun giocatore riconosce che l'amministrazione può avere l'obbligo, ai sensi della legge applicabile, di segnalare attività illegali alle autorità locali preposte all'applicazione della legge o di collaborare con indagini

formali da parte delle autorità giudiziarie o delle forze dell'ordine in giurisdizioni in cui si sono verificate sospette violazioni della legge.

NEL CASO IN CUI UN GIOCATORE SIA SOSPETTATO DI AVER VIOLATO UNA DELLE REGOLE DEL TORNEO DI CUI SOPRA, L'AMMINISTRAZIONE POTRÀ, A SUA ESCLUSIVA DISCREZIONE, SQUALIFICARE TALI GIOCATORI IN QUALSIASI MOMENTO DURANTE IL TORNEO E/O RICHIEDERE LA RESTITUZIONE DEL PREMIO VINTO.

19 SANZIONI: L'amministrazione si riserva il diritto di valutare o applicare sanzioni caso per caso. L'amministrazione prenderà in considerazione la totalità dell'infrazione, compresa la gravità, le circostanze, la storia, le conseguenze/l'impatto, o altri fattore pertinenti all'infrazione per prendere una decisione o applicare una sanzione nel miglior interesse dell'integrità del programma.

L'Amministrazione si riserva il diritto di applicare una delle seguenti sanzioni nei confronti di partecipanti e/o squadre che violano il presente regolamento ufficiale:

- Eliminazione dal gioco;
- Eliminazione dalla partita;
- Rimozione del giocatore o della squadra dal torneo (squalifica);
- Confisca del premio;
- Decadenza dei punti del campionato;
- Rimozione parziale o totale dei punti del campionato; e,
- Divieto di partecipazione al programma.

20 LICENZA DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE E ASSEGNAZIONE: Inviando un contributo, l'utente accetta che tale presentazione, compresi tutti i diritti ivi incorporati, sia considerata non riservata e non proprietaria e l'amministrazione non avrà alcun obbligo in relazione a tale invio. L'amministrazione sarà libera di modificare, sfruttare, modificare, pubblicare, riprodurre, utilizzare, divulgare, disseminare e distribuire il contributo ad altro senza limitazioni in tutti i media attualmente conosciuti o non attualmente conosciuti, in tutto il mondo a tempo indeterminato per qualsiasi scopo, senza alcun compenso, autorizzazione o notifica all'utente o a terze parti. Con la presente concedi all'Amministrazione e ai suoi rappresentanti legali, successori e cessionari una licenza irrevocabile e mondiale per utilizzare in perpetuo la presentazione in qualsiasi forma o formato e per modificarla, e riconosci e accetti che se l'amministrazione utilizza la presentazione, l'utente non avrà diritto ad alcun credito, corrispettivo, avviso o pagamento di alcun tipo. Rinunci a qualsiasi diritto morale, nella misura massima consentita dalla legge, al contributo, e accetti che se l'amministrazione deciderà di utilizzare la presentazione per qualsiasi scopo, tutti i diritti di copyright o altri diritti di proprietà intellettuale che potrebbero derivare da quelli relativi alla presentazione o dall'uso della stessa da parte dell'amministrazione saranno di esclusiva proprietà dell'amministrazione. L'utente accetta inoltre che, qualora l'amministrazione decida di utilizzare il suo contributo, l'utente (o il suo genitore/tutore legale, se è minorenne) fornirà tutti i documenti richiesti dall'amministrazione relativamente a questa attività. **QUALORA L'USO DA PARTE DELL'AMMINISTRAZIONE DELLA PRESENTAZIONE LA RENDA RESPONSABILE NEI CONFRONTI DI TERZI, L'UTENTE ACCETTA DI INDENNIZZARE L'AMMINISTRAZIONE E I SUOI AGENTI, DIPENDENTI, AFFILIATI, FILIALI, RAPPRESENTANTI E TUTTE LE PARTI CORRELATE DA E CONTRO QUALSIASI DANNO, COSTO, SENTENZA E SPESA (INCLUDE LE RAGIONEVOLI SPESE LEGALI) INCORSE IN SEGUITO ALL'UTILIZZO DELLA COMUNICAZIONE.**

21 COMUNICATO PUBBLICITARIO: Salvo laddove vietato dalla legge, facendo clic su "Accetto" il presente Regolamento ufficiale e partecipando al Torneo, concedi all'Amministrazione e ai rispettivi agenti, affiliati, filiali, rappresentanti o fornitori di servizi (la quale concessione sarà confermata per iscritto su richiesta dell'amministrazione), il diritto e l'autorizzazione a stampare, pubblicare, trasmettere e utilizzare, in tutto il mondo, con qualsiasi mezzo di comunicazione ora conosciuto o sviluppato in futuro, incluso ma non limitato al World Wide Web, in qualsiasi momento, il tuo nome, nome utente dell'account, ritratto, immagine, avatar, voce, somiglianza, gestione di social media, opinioni e informazioni biografiche (incluse ma non limitate a città natale e stato/paese) per scopi pubblicitari, commerciali e promozionali senza ulteriore corrispettivo, compenso, autorizzazione o notifica.

22 LIMITAZIONI: UN (1) CONTRIBUTO PER PERSONA (INDIPENDENTEMENTE DAL NUMERO DI INDIRIZZI E-MAIL O DI ACCOUNT DEI SOCI REGISTRATI) O PER INDIRIZZO E-MAIL (INDIPENDENTEMENTE DAL FATTO CHE PIÙ DI UNA PERSONA UTILIZZI LO STESSO INDIRIZZO E-MAIL). Saranno accettate solo i contributi ricevuti online in conformità al presente regolamento ufficiale. Non saranno accettate altre forme di contributi (fax, posta, e-mail, telefono o altro). I materiali/dati di immissione manomessi o alterati saranno considerati nulli.

23. PREMI/SELEZIONE DEI VINCITORI/VALORE APPROSSIMATIVO AL DETTAGLIO:

Premi digitali di gioco per il torneo: I giocatori partecipanti potranno guadagnare premi digitali durante il gioco per la loro partecipazione o piazzamento in tutto il programma. I premi digitali non hanno alcun valore reale e non possono essere commutati in denaro.

PUNTI DEL CAMPIONATO: Ogni squadra guadagnerà punti del campionato in base al piazzamento finale della propria squadra al termine di ciascun torneo, così come segue:

Eventi Play-In e Coppa Mensile (per zona regionale)			
Posizionamento (finali)	Punti del Campionato	Posizionamento (Qualificazione)	Punti del Campionato
1	300	9 - 12	70
2	240	13 - 16	54
3	192	17 - 24	38
4	154	25 - 32	30
5 - 6	123	33 - 48*	24
7 - 8	98	49 - 64*	19
		65 - 96*	15
		97 - 128*	12

* I premi punti del campionato non sono applicabili alla zona regionale OC

(LAIC, EUIC) e Campionati regionali (per zona regionale)			
Posizionamento	Punti del Campionato	Posizionamento	Punti del Campionato
1	500	9 - 12	131
2	400	13 - 16	100
3	320	17 - 24	62
4	256	25 - 32	50
5 - 6	205	33 - 48*	40
7 - 8	164	49 - 64*	31
		65 - 96*	25
		97 - 128*	20

** I premi punti del campionato non sono applicabili alla zona regionale OC*

Premi monetari : Ai vincitori idonei verrà assegnato un valore in denaro come indicato nella tabella riportata di seguito. Tutti i premi sono pagati in dollari USA. I premi verranno corrisposti ai singoli membri della squadra, come indicato nella colonna assegnazione individuale. Il premio in denaro è distribuito solamente ai titolari delle squadre migliori in base al piazzamento nei seguenti eventi:

Coppe Mensili (per zona regionale) Include le coppe di Dicembre, Gennaio, Febbraio, Marzo e Aprile		
Piazzamento	Assegnazione totale	Assegnazione individuale
1	\$1,500,00	\$300,00
2	\$1.000,00	\$200,00
3	\$625,00	\$125,00
4	\$375	\$75,00
Totale	\$3.500,00	-

Finali regionali (per regione)		
Piazzamento	Assegnazione totale	Assegnazione individuale
1	\$20.000,00	\$4.000,00
2	\$10.000,00	\$2.000,00
3	\$8.000,00	\$1.600,00
4	\$4.000,00	\$800,00
5	\$2.500,00	\$500,00
5	\$2.500,00	\$500,00
7	\$1.500,00	\$300,00
7	\$1.500,00	\$300,00
Totale	\$50.000,00	-

Campionato Internazionale America Latina (LAIC)

Piazzamento	Assegnazione totale	Assegnazione individuale
1	\$6,500.00	\$4,000.00
2	\$70,000.00	\$2,000.00
3	\$3,000.00	\$1000.00
3	\$3,000.00	\$1000.00
5	\$2,000.00	\$500.00
5	\$2,000.00	\$500.00
5	\$2,000.00	\$500.00
5	\$2,000.00	\$500.00
Totale	\$25,000.00	

Campionato Mondiale (WCS)		
Piazzamento	Assegnazione totale	Assegnazione individuale
1	\$100,000.00	\$20,000.00
2	\$4,500.00	\$14,000.00
3	\$50,000.00	\$10,000.00
3	\$50,000.00	\$7,500.00
5	\$37,500.00	\$7,500.00
5	\$37,500.00	\$7,500.00
5	\$37,500.00	\$7,500.00
5	\$37,500.00	\$7,500.00
9	\$10,000.00	\$2,000.00
9	\$10,000.00	\$2,000.00
9	\$10,000.00	\$2,000.00
9	\$10,000.00	\$2,000.00
9	\$10,000.00	\$2,000.00
9	\$10,000.00	\$2,000.00
9	\$10,000.00	\$2,000.00
9	\$10,000.00	\$2,000.00
9	\$10,000.00	\$2,000.00
Totale	\$500,000.00	

Il totale di tutti i premi da assegnare non dovranno superare un milione di settecentocinquanta mila dollari USA (\$ 1.750.000,00 USD).

Viaggio Premio: I giocatori delle squadre che si qualificano per un posto al Campionato Mondiale tramite le finali regionali del Campionato (vedere **la sezione 12** per i dettagli) riceveranno un viaggio premio per partecipare all'evento (varia in base alla regione, da annunciare). Gli altri Tornei in cui saranno assegnati i viaggi premio saranno annunciati in un secondo momento, ma non supereranno in totale 150 viaggi premio. Il valore approssimativo al dettaglio ("ARV") di ciascun viaggio premio non dovrà superare i cinquemila dollari statunitensi (\$ 5.000,00 USD). L'uso di un Travel Award per qualsiasi cosa diversa dal viaggio può comportare provvedimenti disciplinari, fino alla sospensione dalla stagione 2025 del Campionato Pokémon Unite e dal programma Play! Pokémon.

I giocatori che hanno diritto a un viaggio premio riceveranno un importo al lordo delle imposte in base ai criteri descritti nella pagina delle informazioni sui premi di viaggio Pokemon.com qui: <https://www.pokemon.com/us/pokemon-news/changes-to-play-pokemon-travel-awards/>. Qualsiasi giocatore

idoneo a ricevere un viaggio premio che non confermi la propria intenzione di partecipare come descritto nella **sezione 5** potrà perdere il viaggio premio a discrezione dell'amministrazione.

TASSA DI PARTECIPAZIONE DEL GIOCATORE SOSTITUTO PER EVENTI DAL VIVO:

I sostituti che partecipano a un evento dal vivo potranno essere idonei a ricevere una quota di partecipazione o un premio in denaro pagato da TPCi nelle seguenti circostanze:

- Il sostituto è nel roster di una squadra che ha ottenuto la qualificazione per un campionato internazionale tramite un torneo play-in o WCS;
- Un giocatore sostituto partecipa a un evento dal vivo ed è disponibile per tutto il tempo dello svolgimento dell'evento;
- Se un giocatore sostituto si trova nel roster per una squadra che ha ottenuto un premio in denaro in un evento dal vivo.

Se un sostituto idoneo:

- Gioca in qualsiasi numero di partite in programma della squadra, ma non gioca in tutte le partite della propria squadra in programma, e la propria squadra ha ottenuto in premio in denaro per il proprio piazzamento finale, il sostituto riceverà una quota di partecipazione in base all'evento:
 - Campionato internazionale dell'American Latina 2025: Settantacinque dollari statunitensi (\$75.00).
 - Aeos cup del campionato internazionale europeo 2025: Centocinquanta dollari statunitensi (\$150.00).
 - Fase finale del campionato internazionale nordamericano 2025: centocinquanta dollari statunitensi (\$150.00).
 - Campionato mondiali Pokémon 2025: millecinquecento dollari statunitensi (\$1,500.00).
- era in programma, l'alternativo riceverà l'intera assegnazione individuale del premio in denaro in base al posizionamento finale della squadra.
 - Il giocatore del roster iniziale che è stato rimosso o non ha giocato non potrà ricevere l'assegnazione di alcun premio in denaro.
 - Il giocatore del roster iniziale che è stato rimosso o non ha giocato non potrà ricevere alcuna quota di partecipazione.
 - Il sostituto che ha giocato non sarà idoneo a ricevere alcuna quota di partecipazione.

LIMITAZIONI DEI PREMI: Tutte le tasse federali, statali e locali applicabili e tutte le commissioni e spese relative all'accettazione e all'uso del premio non espressamente indicate nel presente documento sono di esclusiva responsabilità del vincitore. Il premio non potrà essere sostituito, assegnato o trasferito; tuttavia, l'amministrazione si riserva il diritto di effettuare sostituzioni equivalenti a sua esclusiva discrezione con un premio di valore comparabile o superiore. L'amministrazione non sostituirà premi o componenti di un premio persi o rubati. Il premio non è cumulabile con altre promozioni o offerte. Solo i premi indicati nel presente regolamento ufficiale potranno essere vinti nel torneo.

Ad eccezione dei casi vietati dalla legge, a ciascun potenziale vincitore verrà richiesto di compilare e restituire (e di far completare il proprio genitore/tutore legale se il potenziale vincitore è minorenne nel suo luogo di residenza), entro dieci (10) giorni dall'invio della notifica, una dichiarazione di idoneità, responsabilità e liberatoria pubblicitaria ("affidavit") per rivendicare il proprio premio. Se, dopo il primo tentativo di contattare il potenziale vincitore, il potenziale vincitore (e, se applicabile, il genitore/tutore legale) non riuscirà a firmare e restituire la dichiarazione giurata entro il periodo di tempo richiesto, o nel caso in cui un potenziale vincitore venga squalificato per qualsiasi motivo, il potenziale vincitore verrà considerato decaduto dal premio, e l'amministrazione, a sua esclusiva discrezione, determinerà la disposizione del premio (ad esempio, potrà scegliere di donare il premio a un'altra entità, a sua esclusiva discrezione).

24 ERRORI DI IMMISSIONE/INFORMAZIONI NON IMMESSE: L'amministrazione non sarà responsabile per lo smarrimento, il ritardo, l'incompletezza, il danneggiamento, il furto, le registrazioni non valide, incomprensibili o non indirizzate correttamente, che non saranno considerate come partecipazioni al torneo. In caso di indisponibilità o interruzione del servizio o delle attrezzature utilizzate in connessione con il torneo,

l'amministrazione gestirà il torneo in conformità alla sezione 9 del presente regolamento ufficiale, ma in ogni caso le determinazioni applicabili verranno effettuate a esclusiva discrezione dell'amministrazione.

Una volta inviate, le richieste e le registrazioni diventeranno di esclusiva proprietà dell'amministrazione, salvo nei limiti proibiti dalla legge, e non saranno confermate o restituite, salvo nei limiti previsti dalla legge. Ai potenziali vincitori potrebbe essere richiesto di esibire un documento di identità. L'amministrazione potrebbe richiedere che il potenziale vincitore fornisca la prova di essere il titolare dell'account autorizzato dell'indirizzo e-mail e/o della password associati alla domanda di partecipazione.

25. POTENZIALI VINCITORI: TUTTI I POTENZIALI VINCITORI SARANNO SOGGETTI A VERIFICA DA PARTE DELL'AMMINISTRAZIONE, LE CUI DECISIONI SARANNO DEFINITIVE. L'AMMINISTRAZIONE DETERMINERÀ UNICAMENTE QUALSIASI FORMA DI VERIFICA O CONVALIDA RICHIESTA. UN GIOCATORE NON SARÀ VINCITORE DI ALCUN PREMIO A MENO CHE E FINO A QUANDO L'IDONEITÀ DEL GIOCATORE NON SARÀ STATA VERIFICATA, E IL GIOCATORE O, SE APPLICABILE, IL GENITORE/TUTORE LEGALE DEL GIOCATORE NON AVRÀ ESEGUITO UNA DICHIARAZIONE GIURATA E IL GIOCATORE SIA STATO INFORMATO CHE LA VERIFICA È STATA COMPLETATA.

I potenziali vincitori verranno avvisati tramite e-mail (o posta notturna) inviata entro quindici (15) giorni lavorativi dalla fine del torneo all'indirizzo indicato nel modulo di registrazione.

Un potenziale vincitore sarà squalificato se (i) non rispetterà il presente regolamento ufficiale (o se verrà altrimenti ritenuto non idoneo), (ii) non eseguirà una dichiarazione giurata e non risponderà in altro modo all'avviso del premio entro dieci (10) giorni dalla sua trasmissione (o ricezione, se inviata), oppure se la notifica del premio inviata tramite e-mail, dopo tre (3) tentativi, ritornerà al mittente come non consegnabile, o (iii) il premio non sarà consegnabile per qualsiasi motivo. Se l'amministrazione notificherà o cercherà di consegnare un premio o tenterà in altro modo di contattare un potenziale vincitore e tale potenziale vincitore verrà successivamente squalificato, l'amministrazione utilizzerà il suo ragionevole giudizio commerciale per determinare, a sua esclusiva discrezione, la disposizione del premio (ad esempio, potrà scegliere di donare il premio a un'altra entità, a sua esclusiva discrezione).

La vincita di un premio sarà subordinata al rispetto di tutti i requisiti stabiliti nel presente documento. I vincitori saranno i soli responsabili di tutte le spese (ad esempio, spese di viaggio, alloggio e spese di ingresso applicabili) relative alla partecipazione al torneo (compresa l'accettazione di qualsiasi premio) non specificate nel presente documento.

26. CONDIZIONI AGGIUNTIVE: La partecipazione costituisce il pieno e incondizionato accordo del partecipante al presente regolamento ufficiale e alle decisioni dell'amministrazione, le cui decisioni sono definitive e vincolanti in tutte le questioni relative al Torneo.

L'amministrazione si riserva il diritto di effettuare un controllo dei precedenti personali di tutti i potenziali vincitori/compagni di viaggio, inclusi, a titolo esemplificativo, i precedenti giudiziari e penali e i verbali della polizia, e i potenziali vincitori e i loro compagni di viaggio accetteranno di sottoporsi a tali controlli. Nella misura necessaria ai sensi della legge, il vincitore/accompagnatore di viaggio autorizzerà questo controllo dei propri precedenti. L'amministrazione potrà inoltre adottare tutte le misure necessarie per corroborare le informazioni fornite all'amministrazione dal vincitore/compagno di viaggio durante il colloquio. A tale riguardo, il vincitore/accompagnatore di viaggio sarà obbligato a fornire i contatti e le informazioni necessari affinché l'amministrazione possa condurre tali indagini. L'amministrazione si riserverà il diritto (a sua esclusiva discrezione) di squalificare un vincitore/accompagnatore di viaggio in base al controllo dei precedenti e selezionare un partecipante alterno.

ATTENZIONE: CHIUNQUE TENTI DELIBERATAMENTE DI COMPROMETTERE IL FUNZIONAMENTO LEGITTIMO DEL TORNEO O DI ALTERARE O DANNEGGIARE UN SITO WEB PUÒ ESSERE SOGGETTO A SANZIONI E MULTE; L'AMMINISTRAZIONE SI RISERVERÀ IL DIRITTO DI CHIEDERE DANNI A TALI PERSONE NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA LEGGE.

27. LIBERATORIA E INDENNIZZO: Nella misura massima consentita dalla legge applicabile, partecipando a questo torneo e/o ricevendo un premio, l'utente accetta di esonerare e di indennizzare, difendere (a discrezione dell'amministrazione) e tenere indenne l'amministrazione e ciascuna delle rispettive società collegate, e tutti i rispettivi funzionari, direttori, azionisti, dipendenti e agenti (collettivamente le "**parti esonerate**") da qualsiasi responsabilità, sanzione, sentenza, costi (comprese ragionevoli spese legali), perdite, spese, liquidazioni, e reclami ("reclami") derivanti da (i) violazione delle regole ufficiali o violazione di qualsiasi legge, (ii) negligenza grave o condotta dolosa, (iii) partecipazione al torneo (o attività correlate) che, direttamente o indirettamente, e, in tutto o in parte, causa qualsiasi responsabilità, lesione, morte, perdita o danno al partecipante o a qualsiasi persona o entità, inclusi, senza limitazione, danni a beni personali o reali o (iv) accettazione, possesso o uso/uso improprio di un premio. Per evitare dubbi, nessuna disposizione del presente regolamento escluderà o limiterà la responsabilità per perdite che non possono essere legalmente escluse o limitate dalla legge applicabile, inclusa la responsabilità per decesso o lesioni personali causate dalla negligenza dell'amministrazione o dei suoi dipendenti, agenti o subappaltatori. La parte esonerata che chiederà l'indennizzo dovrà dare ragionevole preavviso in merito a una richiesta di indennizzo all'utente, a condizione che la mancata notifica non sollevi l'utente da qualsiasi responsabilità o obbligo di indennizzo. L'utente potrà difendere e risolvere la richiesta con un consulente legale di sua scelta, a condizione che tenga la parte esonerata ragionevolmente informata di tutti gli sviluppi materiali correlati alla richiesta e fornisca alla parte esonerata e ai suoi consulenti, a proprie spese, con copie di tutti i documenti e di altre informazioni pertinenti agli sviluppi materiali, e la parte esonerata possa partecipare alla difesa e alla composizione con un consulente di sua scelta a proprie spese. Se l'utente sceglierà di non difendere o risolvere la controversia, la parte esonerata potrà difendere o risolvere con un avvocato di sua scelta e potrà pagare, compromettere o risolvere tale richiesta e chiedere indennizzo per qualsiasi reclamo da parte dell'utente, inclusi i costi di riscossione. L'utente non potrà compromettere o risolvere un reclamo indennizzato senza il previo consenso scritto della parte esonerata, che non potrà essere irragionevolmente negato, condizionato o ritardato.

28. LIMITAZIONI DI RESPONSABILITA': NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA LEGGE APPLICABILE, LE PARTI ESONERATE NON SI ASSUMONO ALCUNA RESPONSABILITÀ PER E SARANNO RITENUTE INDENNI DA PARTE DELL'UTENTE CONTRO, (A) QUALSIASI RESPONSABILITÀ PER INFORMAZIONI ERRATE O INESATTE, CAUSATE DA ERRORI DEL GIOCATORE O DA APPARECCHIATURE, HARDWARE, SOFTWARE O PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI AL TORNEO O PER QUALSIASI ALTRO MOTIVO, (B) LESIONI, PERDITE O DANNI DI QUALSIASI TIPO ALL'UTENTE O AD ALTRE PERSONE, INCLUSE LESIONI PERSONALI O MORTE, O A BENI CHE RISULTINO IN TUTTO O IN PARTE, DIRETTAMENTE O INDIRETTAMENTE, DALL'ACCETTAZIONE, DAL POSSESSO, DALL'USO IMPROPRIO, O DALL'UTILIZZO DI UN PREMIO, LA REGISTRAZIONE O LA PARTECIPAZIONE A QUESTO TORNEO O A QUALSIASI ATTIVITÀ CORRELATA AI TORNEI O A QUALSIASI RIVENDICAZIONE BASATA SU DIRITTI DI PUBBLICITÀ, DIFFAMAZIONE O VIOLAZIONE DELLA PRIVACY O CONSEGNA DI MATERIALE PROMOZIONALE. LE PARTI ESONERATE NON SARANNO RESPONSABILI NEL CASO IN CUI IL TORNEO NON POSSA FUNZIONARE COME PREVISTO O IN CASO DI MANCATA ASSEGNAZIONE DI UN PREMIO A CAUSA DI CANCELLAZIONI, RITARDI O INTERRUZIONI, INCLUSE LE CANCELLAZIONI, RITARDI, O INTERRUZIONI CAUSATE DA ATTI DI DIO, ATTI DI GUERRA, DISASTRI NATURALI, CRISI SANITARIE PUBBLICHE MINACCIATE O EFFETTIVE (INCLUSE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, EPIDEMIE E PANDEMIE, E QUALSIASI ARRESTO O ORDINE DI SOGGIORNO A DOMICILIO AD ESSE CORRELATO), CONDIZIONI METEOROLOGICHE O TERRORISMO. NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA LEGGE APPLICABILE, LE PARTI RILASCIATE NON SARANNO RESPONSABILI PER EVENTUALI INDISPONIBILITÀ O INTERRUZIONI DI SERVIZI O ATTREZZATURE UTILIZZATI IN RELAZIONE AL TORNEO, INCLUSE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO E NON ESAUSTIVO (1) INTERRUZIONI DI RETE, SERVER, INTERNET, SITO WEB, TELEFONO, COLLEGAMENTI SATELLITARI, INFORMATICI O DI ALTRO TIPO (2) GUASTI DI QUALSIASI TELEFONO, SATELLITE, HARDWARE, SOFTWARE O ALTRE APPARECCHIATURE, (3) TRASMISSIONI CONFUSE, NON ORIENTATE O INDECIFRABILI, O CONGESTIONE DEL TRAFFICO, O (4) ALTRI ERRORI DI QUALSIASI TIPO, SIANO ESSI UMANI, TECNICI, MECCANICI O ELETTRONICI, O (5) L'ACQUISIZIONE ERRATA O INESATTA DI DATI INSERITI O DI ALTRE INFORMAZIONI O LA MANCATA ACQUISIZIONE DI TALI INFORMAZIONI. NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA LEGGE APPLICABILE, PARTECIPANDO A QUESTO TORNEO, L'UTENTE ACCETTA CHE LE PARTI ESONERATE NON SARANNO RESPONSABILI PER EVENTUALI LESIONI, DANNI O PERDITE DI QUALSIASI TIPO, INCLUSI DANNI DIRETTI, INDIRETTI, ACCIDENTALI, CONSEGUENZIALI, O DANNI PUNITIVI ALL'UTENTE O A QUALSIASI ALTRA PERSONA, INCLUSO IL DECESSO, O A BENI DERIVANTI DALL'ACCESSO E DALL'USO DI QUALSIASI SITO WEB O PIATTAFORMA SOFTWARE ASSOCIATA A QUESTO TORNEO O DAL DOWNLOAD E/O DAL MATERIALE DI STAMPA

SCARICATO DA TALE SITO WEB O PIATTAFORMA SOFTWARE. NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA LEGGE APPLICABILE, L'UTENTE ACCETTA INOLTRE CHE L'UNICO ED ESCLUSIVO RIMEDIO PER EVENTUALI RECLAMI DERIVANTI DA O IN RELAZIONE A QUESTE REGOLE UFFICIALI O AL TORNEO SARÀ LIMITATO AI RIMEDI PREVISTI DALLA LEGGE PER DANNI MONETARI, IL CUI IMPORTO NON DOVRA' SUPERARE I CENTO DOLLARI (\$ 100). IN NESSUN CASO, L'UTENTE AVRÀ IL DIRITTO DI IMPEDIRE O IMPEDIRE ALLE PARTI ESONERATE DI GESTIRE IL TORNEO, IL PROGRAMMA O IL GIOCO POKÉMON UNITE, O DI ESERCITARE DIRITTI O LICENZE CONCESSE ALLE PARTI ESONERATE NEL PRESENTE DOCUMENTO. PER EVITARE DUBBI, NULLA IN QUESTE REGOLE ESCLUDE O LIMITA LA RESPONSABILITÀ PER PERDITE CHE NON POSSONO ESSERE LEGALMENTE ESCLUSE O LIMITATE DALLA LEGGE APPLICABILE, COMPRESA LA RESPONSABILITÀ PER MORTE O LESIONI PERSONALI CAUSATE DALLA NEGLIGENZA DELL'AMMINISTRAZIONE O DEI SUOI DIPENDENTI, AGENTI O SUBAPPALTATORI .

SENZA LIMITARE QUANTO PRECEDE, NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA LEGGE APPLICABILE, TUTTO CIÒ CHE RIGUARDA IL TORNEO, COMPRESI I SITI WEB O LE PIATTAFORME SOFTWARE ASSOCIATI AL TORNEO E TUTTI I PREMI, VERRA' FORNITO "COSÌ COM'È" SENZA GARANZIE DI ALCUN TIPO, ESPRESSE O IMPLICITE, INCLUSE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALIZZABILITÀ, IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE O PER NON VIOLAZIONE. ALCUNE GIURISDIZIONI POTREBBERO NON CONSENTIRE LIMITAZIONI O ESCLUSIONI DI RESPONSABILITÀ PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI O ESCLUSIONI DI GARANZIE IMPLICITE, PERTANTO ALCUNE DELLE SUDDETTE LIMITAZIONI O ESCLUSIONI POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. CONSULTARE LE LEGGI LOCALI PER EVENTUALI RESTRIZIONI O LIMITAZIONI RELATIVE A TALI LIMITAZIONI O ESCLUSIONI.

29. CONTROVERSIE/SCelta DELLA LEGGE: Le presenti regole ufficiali sono regolate e interpretate in conformità alle leggi dello Stato di Washington, ad esclusione delle relative disposizioni di conflitto di legge, applicate agli accordi stipulati da residenti di Washington ed eseguiti esclusivamente all'interno dello Stato di Washington, e l'utente si sottomette alla giurisdizione personale di Washington. L'utente è irrevocabilmente d'accordo che i tribunali statali e federali dello Stato di Washington, gli Stati Uniti avranno giurisdizione esclusiva su qualsiasi controversia che possa sorgere da o in relazione alle presenti regole ufficiali in relazione a qualsiasi reclamo presentato contro di noi dall'utente e avranno giurisdizione non esclusiva su qualsiasi reclamo intentato contro di noi. L'utente accetta di accettare il servizio di elaborazione per posta nello stato o nel paese in cui si trova il suo domicilio, come specificato dall'utente. LE PARTI RINUNCIANO AL PROCESSO MEDIANTE GIURIA.

30 PRIVACY: Le informazioni di identificazione personale inviate dai giocatori nell'ambito di questo torneo verranno utilizzate per amministrare il torneo, selezionare i vincitori e vincere i premi, e saranno trattati in conformità con l' informativa sulla privacy di TPCi accessibile sul suo sito web all' indirizzo <https://www.pokemon.com/us/privacy-notice/>, l' informativa sulla privacy online di Discord pubblicata sul suo sito web all' indirizzo <https://discord.com/privacy>, l' informativa sulla privacy di Esports Engine all' indirizzo <https://assets.esportsengine.co/docs/privacy.pdf> e l' informativa sulla privacy online di Start.gg pubblicata sul suo sito web all' indirizzo <https://www.start.gg/about/privacy>.

31 ELENCO DEI VINCITORI: Per visualizzare l'elenco dei vincitori del Torneo, visita il sito Pokemon.com. L'elenco dei vincitori sarà disponibile dopo il completamento della convalida del vincitore.

32 COPYRIGHT: © 2021 Pokémon. © 1995 – 2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc ©2021 Tencent. TM, ® Nintendo

33. ZONE REGIONALI (SOGGETTE A MODIFICHE):

Asia Pacifico – Est (AP-E):

Hong Kong, Macao, Filippine, Taiwan

Asia Pacifico – Ovest (AP-W):

Indonesia, Malesia, Singapore, Thailandia

Brasile (BR):

Brasile

Europa (EU):

Austria, Belgio, Repubblica Ceca, Danimarca, Finlandia, Francia, Germania, Guernsey, Isola di Man, Irlanda, Italia, Jersey, Lussemburgo, Malta, Paesi Bassi, Norvegia, Polonia, Portogallo, Spagna, Svezia, Svizzera, Regno Unito

India (IN)

Giappone (JP)

Corea (KR)

Corea del Sud

America Latina – Nord (LA-N):

Colombia, Repubblica dominicana, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Messico, Nicaragua

America Latina – Sud (LA-S):

Argentina, Bolivia, Cile, Paraguay, Perù, Uruguay

Nord America (NA):

Canada, Stati Uniti d'America (incluso Porto Rico)

Oceania (OC):

Australia, nuova Zelanda