

Formati da Torneo Ufficiali del Gioco Organizzato Pokémon

In vigore dal: 1/09/2009

Indice

FORMATI DA TORNEO DEL GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI POKÉMON.....	2
1. Stili di Formato Standard.....	2
1.1. Costruito	2
1.2. Limited	2
1.2.1. Sealed Deck	2
1.2.2. Booster Draft	2
1.2.3. Rochester Draft	3
1.2.4. Solomon Draft	3
2. Regole Standard di Costruzione del Mazzo.....	4
3. Formati Sanzionati	4
3.1. Formato Modificato	4
3.1.1. Costruito	5
3.1.2. Limited	5
3.2. Unlimited	6
3.2.1. Costruito	6
3.2.2. Limited	6
4. Formati “Fun” Non Sanzionati	6
4.1. Battaglia 2 contro 2	6
4.1.1. Costruito	6
4.1.2. Limited	7
4.2. 30 Carte	7
4.2.1. Costruito	7
4.2.2. Limited	7
4.3. Battaglia in Squadra	7
4.3.1. Costruito	8
4.3.2. Limited	8
FORMATI DA TORNEO DEI VIDEOGIOCHI POKÉMON	9
Appendice A Aggiornamenti dei Documenti	10

FORMATI DA TORNEO DEL GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI POKÉMON

Il Gioco Organizzato di Pokémon supporta diversi formati di torneo per il gioco sanzionato del Gioco di Carte Collezionabili. Questo documento illustra ciascun formato approvato e le sue varianti. I tornei che non usano uno dei formati seguenti non possono essere sanzionati.

1. Stili di Formato Standard

Tutti i tornei sanzionati del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon rientrano in una di due categorie: Costruito o Limited. Questa sezione definisce le differenze tra le due categorie, e tutte le sottocategorie che possono esistere.

1.1. Costruito

In un evento Costruito, i giocatori si presentano al torneo con il proprio mazzo di 60 carte. Le carte utilizzate per costruire il mazzo provengono dalla collezione personale di ciascun giocatore. I mazzi non possono contenere più di 4 copie di ogni singola carta, definita in base al nome Inglese della carta, con l'unica eccezione delle carte Energia base. Alcune carte possono avere ulteriori restrizioni di costruzione, che sono considerate eccezioni alla regola delle 4 copie. Gli incontri sono giocati con 6 carte Premio.

1.2. Limited

In un evento Limited, i giocatori costruiscono i loro mazzi usando solamente carte fornite dall'Organizzatore di Torneo durante l'evento. Il mazzo di ogni giocatore deve contenere esattamente 40 carte in qualsiasi momento. I mazzi possono contenere più di 4 copie di ogni singola carta, definita in base al nome Inglese della carta, ad eccezione delle carte che sono limitate a 1 per mazzo in base al testo della carta. L'Organizzatore di Torneo deve annunciare prima della data dell'evento se fornirà o meno le carte Energia base per l'evento, e prima dell'inizio dell'evento stesso. Gli incontri sono giocati con 4 carte Premio.

1.2.1. Sealed Deck

In un evento Sealed Deck, i giocatori ricevono delle buste di espansione dall'Organizzatore del Torneo all'inizio dell'evento. Ogni giocatore apre le proprie buste di espansione al segnale dell'Organizzatore di Torneo e costruisce un mazzo di 40 carte, utilizzando solamente quelle carte e un qualsiasi numero di carte Energia base fornite dall'Organizzatore di Torneo. I giocatori hanno 30 minuti per costruire i loro mazzi.

I giocatori non possono scambiare le carte provenienti dalle loro buste di espansione con gli altri giocatori fino alla fine del torneo. L'Organizzatore di Torneo può richiedere ai giocatori di compilare delle liste dei mazzi, includendo le carte nei loro mazzi e qualsiasi carta non usata nei mazzi. Dopo l'inizio del primo turno del torneo, i giocatori non possono modificare il contenuto dei loro mazzi.

Le buste di espansione fornite in un torneo Sealed Deck dovrebbero provenire dalla stessa espansione per assicurare alcune linee di Evoluzione che potrebbero non essere presenti al di fuori di quel set.

1.2.2. Booster Draft

In un evento Booster Draft, i giocatori ricevono delle buste di espansione dall'Organizzatore del Torneo all'inizio dell'evento. I giocatori si dividono in gruppi di pari dimensioni, senza superare il numero di 8 giocatori per gruppo, e sono seduti in cerchio.

Al segnale dell'Organizzatore di Torneo, ogni giocatore apre una busta di espansione senza rivelarne il contenuto agli altri giocatori. Ogni giocatore sceglie dunque 1 carta dalla propria busta di espansione, e la pone di fronte a sé a faccia in giù. Dal momento in cui la carta è stata posta nella pila del giocatore, è considerata scelta e non può essere più sostituita con un'altra carta della busta. I giocatori passano quindi le carte rimanenti, a faccia in giù, alla persona alla propria sinistra. Le carte scelte da ogni giocatore non devono essere rivelate durante la procedura di draft. Ogni giocatore continua a selezionare una carta dalle carte che gli sono state passate fino a che tutte le carte sono state scelte.

Questa procedura va ripetuta per ogni busta di espansione rimanente, con il verso di passaggio che si alterna da sinistra a destra ogni volta che viene aperta una nuova busta. Dopo che tutte le buste di espansione sono state aperte e sono state scelte tutte le carte, ogni giocatore costruisce un mazzo di 40 carte, utilizzando solamente quelle carte e un qualsiasi numero di carte Energia base fornite dall'Organizzatore di Torneo. I giocatori hanno 30 minuti per costruire i loro mazzi.

I giocatori non possono scambiare le carte provenienti dalle loro buste di espansione con gli altri giocatori fino alla fine del torneo. L'Organizzatore di Torneo può richiedere ai giocatori di compilare delle liste dei mazzi, includendo le carte nei loro mazzi e qualsiasi carta non usata nei mazzi. Dopo l'inizio del primo turno del torneo, i giocatori non possono modificare il contenuto dei loro mazzi.

Le buste di espansione fornite in un torneo Booster Draft dovrebbero provenire dalla stessa espansione per assicurare alcune linee di Evoluzione che potrebbero non essere presenti al di fuori di quel set.

1.2.3. Rochester Draft

In un evento Rochester Draft, i giocatori ricevono delle buste di espansione dall'Organizzatore del Torneo all'inizio dell'evento. I giocatori si dividono in gruppi di pari dimensioni, senza superare il numero di 8 giocatori per gruppo, e sono seduti in cerchio.

Al segnale dell'Organizzatore di Torneo, il giocatore designato come Giocatore 1 apre una delle sue buste di espansione e dispone le carte a faccia in su sul tavolo, in linea retta. A partire dal Giocatore 1 e andando avanti in cerchio attorno al tavolo in senso orario, ogni giocatore sceglie una carta dalla busta, e la dispone di fronte a sé a faccia in su. Quando viene scelta l'ultima carta dalla busta aperta, i giocatori possono risistemare le carte scelte nella maniera che preferiscono.

Dopo che tutte le carte della prima busta sono state scelte, il Giocatore 2 (alla sinistra del Giocatore 1) apre una delle sue buste di espansione e dispone le carte a faccia in su sul tavolo, in linea retta. A partire dal Giocatore 2 e andando avanti in cerchio attorno al tavolo in senso orario, ogni giocatore sceglie una carta dalla busta, e la aggiunge al proprio pool di carte. Quando le carte dalla busta aperta sono terminate, il giocatore alla sinistra del Giocatore 2 apre una nuova busta e ogni giocatore si sussegue nel scegliere una carta, partendo dal giocatore che ha aperto la busta.

Questa procedura va ripetuta fino a che tutte le buste di espansione sono state aperte e sono state scelte tutte le carte. Ogni giocatore costruisce un mazzo di 40 carte, utilizzando solamente quelle carte e un qualsiasi numero di carte Energia base fornite dall'Organizzatore di Torneo. I giocatori hanno 30 minuti per costruire i loro mazzi.

I giocatori non possono scambiare le carte provenienti dalle loro buste di espansione con gli altri giocatori fino alla fine del torneo. L'Organizzatore di Torneo può richiedere ai giocatori di compilare delle liste dei mazzi, includendo le carte nei loro mazzi e qualsiasi carta non usata nei mazzi. Dopo l'inizio del primo turno del torneo, i giocatori non possono modificare il contenuto dei loro mazzi.

Le buste di espansione fornite in un torneo Rochester Draft dovrebbero provenire dalla stessa espansione per assicurare alcune linee di Evoluzione che potrebbero non essere presenti al di fuori di quel set.

1.2.4. Solomon Draft

In un evento Solomon Draft, i giocatori ricevono delle buste di espansione dall'Organizzatore del Torneo all'inizio dell'evento. I giocatori vengono divisi casualmente in coppie, e si siedono al tavolo l'uno di fronte all'altro.

Al segnale dell'Organizzatore di Torneo, entrambi i giocatori aprono tutte le buste ricevute e scorrono rapidamente le carte che hanno ricevuto. Tutte le carte vengono poi mescolate insieme in un'unica pila di carte che viene messa a faccia in giù.

All'inizio del draft, i giocatori lanciano una moneta per determinare la priorità di draft. Il vincitore del lancio sarà il giocatore 1, mentre l'altro giocatore sarà il giocatore 2.

Il giocatore 1 prende le prime 4 carte dalla pila e le mette a faccia in su sul tavolo. Il giocatore 1 sceglie una carta e la mette a faccia in giù nella sua pila di draft. Il giocatore 2 sceglie due carte e le mette a faccia in giù nella sua pila di draft. Il giocatore 1 infine prende la carta finale e la mette a faccia in giù nella sua pila di draft.

Il giocatore 2 prende le prime 4 carte dalla pila e le mette a faccia in su sul tavolo. Il giocatore 2 sceglie una carta e la mette a faccia in giù nella sua pila di draft. Il giocatore 1 sceglie due carte e le mette a faccia in giù nella sua pila di draft. Il giocatore 2 infine prende la carta finale e la mette a faccia in giù nella sua pila di draft.

I giocatori continuano ad alternarsi nel draft fino a quando la pila non è terminata. I giocatori non possono guardare le carte che hanno draftato fino al termine della pila. L'Organizzatore di Torneo può permettere ai giocatori di draftare accordandosi, ma deve essere annunciato prima dell'inizio del draft.

Ogni giocatore costruisce un mazzo di 40 carte, utilizzando solamente quelle carte e un qualsiasi numero di carte Energia base fornite dall'Organizzatore di Torneo. I giocatori hanno 30 minuti per costruire i loro mazzi.

L'Organizzatore del Torneo può scegliere di far draftare ancora i giocatori in gironi successivi con avversari diversi. Se ciò accade a qualsiasi punto del torneo, l'organizzatore del Torneo deve annunciarlo prima dell'inizio del torneo. Se viene effettuato un altro draft durante il torneo, i giocatori devono conservare tutte le carte draftate per l'intera durata dell'evento.

I giocatori non possono scambiare le carte provenienti dalle loro buste di espansione con gli altri giocatori fino alla fine del torneo. L'Organizzatore di Torneo può richiedere ai giocatori di compilare delle liste dei mazzi, includendo le carte nei loro mazzi e qualsiasi carta non usata nei mazzi. Dopo l'inizio del primo turno del torneo, i giocatori non possono modificare il contenuto dei loro mazzi.

Le buste di espansione fornite in un torneo Solomon Draft dovrebbero provenire dalla stessa espansione per assicurare alcune linee di Evoluzione che potrebbero non essere presenti al di fuori di quel set.

2. Regole Standard di Costruzione del Mazzo

Tutte le carte Pokémon dei set di espansione del Gioco di Carte Collezionabili con il dorso standard del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon o il dorso delle carte giapponesi del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon che siano state rilasciate negli Stati Uniti, incluse le carte promozionali, sono legali per il gioco da torneo a meno che non sia indicato diversamente. Le carte dei set da collezione, come i mazzi dei Campionati del Mondo 2006 Pokémon TCG, e le carte con la scritta "NOT TOURNAMENT LEGAL" ("NON LEGALI NEI TORNEI") stampata su di esse, non sono ammesse nei tornei sanzionati. Alcuni formati specifici possono avere regole aggiuntive di restrizione sui set ammessi. Tutte le carte nel mazzo di un giocatore devono avere lo stesso dorso o devono essere imbustate in maniera tale che il design del dorso della carta non sia visibile.

3. Formati Sanzionati

Pokémon Organized Play supporta due formati di gioco sanzionato: Modificato e Unlimited. Gli eventi sanzionati sono elencati sul sito web del POP e sul sito italiano, e i risultati sono riportati al POP al termine dell'evento.

3.1. Formato Modificato

Il Formato Modificato è il formato standard da torneo per gli eventi del Pokémon Organized Play. Questo formato verrà utilizzato in tutti gli eventi premier se non specificato diversamente. Il formato Modificato per la stagione

torneistica 2009-2010 contiene le seguenti espansioni:

	<i>Diamante & Perla</i>
	<i>Diamante & Perla – Tesori Misteriosi</i>
	<i>Diamante & Perla – Prodiggi Segreti</i>
	<i>Diamante & Perla – Incontri Leggendarie</i>
	<i>Diamante & Perla – Alba Suprema</i>
	<i>Diamante & Perla – Il Risveglio dei Miti</i>
	<i>Diamante & Perla – Fronte di Tempesta</i>
	<i>Platino</i>
	<i>Platino – L’Ascesa dei Rivali</i>
	<i>Trainer Kit Diamond & Pearl</i>
	<i>Carte Promozionali POP Serie 6</i>
	<i>Carte Promozionali POP Serie 7</i>
	<i>Carte Promozionali POP Serie 8</i>
	<i>Carte Promozionali POP Serie 9</i>
	<i>Tutte le carte promo Stella Nera numerate da DP01 in poi</i>

In più, le release future di carte da parte di The Pokémon Company International diventeranno legali al momento del loro rilascio, in base alle Regole da Torneo del Pokémon Organized Play.

Con l’eccezione delle carte Energia base e le carte precedentemente stampate che sono presenti nei set legali per il Modificato, i giocatori non possono utilizzare carte provenienti dai set Pokémon precedenti a *Diamante & Perla*. I giocatori che giocano carte precedentemente stampate che sono presenti nei set legali per il Modificato devono giocare queste carte usando il testo della più recente versione stampata di quella carta. I nuovi set sono ammessi in una zona di punteggio dal momento in cui il prodotto viene rilasciato in quella zona.

Per eventi che includono diverse zone di punteggio, come il Campionato del Mondo di Gioco di Carte Collezionabili Pokémon, il formato usato è quello valido negli Stati Uniti.

Al momento non ci sono carte bandite nel formato Modificato.

3.1.1. Costruito

Gli eventi Modificato–Costruito utilizzano le regole standard per il Costruito, come illustrate nella sezione 1.1, in aggiunta alle regole del formato Modificato, illustrate nella sezione 3.1.

3.1.2. Limited

Gli eventi Modificato–Limited utilizzano le regole standard per il Limited, come illustrate nella sezione 1.2, in aggiunta alle regole del formato Modificato, illustrate nella sezione 3.

Sealed Deck, Booster Draft, Rochester Draft e Solomon Draft, illustrati nella sezione 1.2, sono tutti formati appropriati per un evento Modificato-Limited.

3.2. Unlimited

I mazzi Unlimited possono contenere carte da qualsiasi set del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon e carte promozionali che siano state rilasciate negli Stati Uniti. I giocatori che usano carte ristampate in set successivi devono giocare seguendo il testo della versione più recente di quella carta. I nuovi set sono ammessi dal momento in cui il prodotto viene rilasciato.

Al momento non ci sono carte bandite nel formato Unlimited.

3.2.1. Costruito

Gli eventi Unlimited–Costruito utilizzano le regole standard per il Costruito, come illustrate nella sezione 1.1, in aggiunta alle regole del formato Unlimited illustrate nella sezione 4.1.

3.2.2. Limited

Gli eventi Unlimited–Limited utilizzano le regole standard per il Limited, come illustrate nella sezione 1.2, in aggiunta alle regole del formato Unlimited illustrate nella sezione 4.1. Sealed Deck, Booster Draft, e Rochester Draft, illustrati nella sezione 1.2, sono tutti formati appropriati per un evento Unlimited–Limited.

4. Formati “Fun” Non Sanzionati

I formati “Fun” sono pensati per dare ai giocatori un po’ di varietà nel giocare al Gioco di Carte Collezionabili Pokémon, e non sono riconosciuti come formati sanzionabili. Questi formati vanno benissimo per la lega, incontri casuali, o eventi collaterali. Abbiamo incluso le regole ufficiali di questi formati per aiutare Organizzatori di Torneo e Capi Lega ad organizzare tornei con le stesse regole.

4.1. Battaglia 2 contro 2

Il formato Battaglia 2 contro 2 permette ai giocatori di avere due Pokémon Attivi alla volta nel campo di battaglia. Queste partite devono essere giocate come una normale partita di Pokémon, ad eccezione di alcune regole differenti.

- I giocatori possono mettere fino a 2 Pokémon Base in gioco, a faccia in giù, all’inizio della partita.
- Nessun giocatore può avere più di 6 Pokémon in gioco in nessun momento. Un giocatore deve avere sempre 2 Pokémon Attivi alla volta, se possibile.
- Solo 1 Pokémon può attaccare per ogni turno. Il giocatore attivo può scegliere 1 solo Pokémon Difensore da attaccare a meno che il testo dell’attacco di un Pokémon non si riferisca a “ogni Pokémon Difensore.”
- Quando entrambe i Pokémon di un giocatore sono Addormentati, Bruciati, Confusi, o Avvelenati, quel giocatore può tentare di recuperare salute o evitare il danno in qualsiasi ordine egli preferisca. Quando uno dei Pokémon Attivi di un giocatore diventa Paralizzato, non può attaccare nel successivo turno di quel giocatore, ma l’altro suo Pokémon può ancora attaccare se non è influenzato da una Condizione Speciale che gli impedisca di farlo.
- Se una carta Trainer ha effetto su un Pokémon Attivo, il giocatore sceglie solo 1 Pokémon Attivo per l’effetto di quella carta, a meno che tale carta non specifichi che influenza più di 1 Pokémon.
- Quando il Pokémon di un giocatore tenta di attaccare un Baby Pokémon dell’avversario che richiede il lancio di una moneta, quel giocatore deve lanciare una moneta. Ma se uno dei Pokémon Difensori dell’avversario è un Baby Pokémon che richiede un lancio di moneta e l’altro Pokémon non lo è, il giocatore che attacca non deve lanciare la moneta se sceglie di attaccare il Pokémon non Baby.

4.1.1. Costruito

Gli eventi Battaglia 2 contro 2–Costruito utilizzano le regole standard per il Costruito, come illustrate nella sezione 1.1, in aggiunta alle regole del formato Battaglia 2 contro 2 illustrate nella

sezione 4.1.

4.1.2. Limited

Gli eventi Battaglia 2 contro 2–Limited utilizzano le regole standard per il Limited, come illustrate nella sezione 1.2, utilizzano le regole standard per il Limited, come illustrate nella sezione Battaglia 2 contro 2 illustrate nella sezione 4.1. Sealed Deck, Booster Draft, e Rochester Draft, illustrati nella sezione 1.2, sono tutti formati appropriati per un evento Battaglia 2 contro 2-Limited.

4.2. 30 Carte

Il formato da 30 carte permette ai giocatori di costruire mazzi composti dalla metà delle carte di un mazzo normale. In questo modo i tempi di gioco vengono ridotti significativamente, e i giocatori possono giocare più partite in un breve periodo di tempo.

4.2.1. Costruito

In un evento Costruito da 30 Carte, i giocatori arrivano al torneo con un mazzo di 30 carte. Le carte usate per costruire il mazzo provengono dalla collezione personale del giocatore. I mazzi non possono contenere più di 2 copie di una carta, in base al nome inglese della stessa, con l'eccezione usuale delle carte Energia base. Gli incontri si disputano con 3 carte Premio.

Se l'evento è di Svizzera più Eliminazione Diretta, come descritto nelle Procedure di Svolgimento dei Tornei, i giocatori devono anche fornire un mazzo di 60 carte, come definito nella sezione 1.1, per la parte di Eliminazione Diretta.

4.2.2. Limited

In un evento Limited da 30 Carte, i giocatori costruiscono i loro mazzi usando solo carte fornite dall'Organizzatore del Torneo. Il mazzo di ogni giocatore può contenere sempre e solo 30 carte. I mazzi non possono contenere più di 2 copie di una carta, in base al nome inglese della carta, con l'eccezione dei Pokémon a, limitati a una copia per mazzo in base al testo della carta. L'Organizzatore del Torneo deve annunciare se fornirà o meno le carte Energia base prima della data dell'evento e prima dell'inizio dello stesso. Gli incontri si disputano con 3 carte Premio.

Oltre alle regole di costruzione del mazzo qui elencate, valgono le regole standard del formato Limited definite nella sezione 1.2.

4.3. Battaglia in Squadra

Il formato Battaglia in Squadra permette a due giocatori di giocare in squadra, e ogni giocatore ha un Pokémon Attivo. Le partite funzionano come qualsiasi partita di Pokémon, con l'eccezione delle seguenti regole.

Setup:

- I giocatori si siedono ai lati opposti del tavolo, con le squadre posizionate diagonalmente un giocatore con l'altro, quindi ogni giocatore si trova di fronte un membro della squadra opposta.
- Un membro di ogni squadra partecipa al lancio della moneta per decidere che squadra inizierà. La squadra vincente sceglie quale dei suoi giocatori inizierà. La sequenza dei turni inizia con il giocatore scelto, e procede in senso orario attorno al tavolo, così che i turni si susseguono da una squadra all'altra.
- Ogni giocatore pesca sette carte. Ogni giocatore mette un Pokémon Attivo e fino a 4 Pokémon in Panchina. I giocatori mettono la metà delle carte Premio che avrebbero messo in una partita singola, in base al formato utilizzato e definito nella sezione 1.
- Qualsiasi giocatore che non mette un Pokémon Attivo aspetta che chi lo ha potuto fare metta le carte Premio. A quel punto, il giocatore mostra le carte che ha in mano agli altri giocatori e dichiara un mulligan. Il giocatore di fronte (che fa parte della squadra avversaria) può quindi

pescare una carta dal suo mazzo per il mulligan. Se dichiarano mulligan un giocatore e quello di fronte a lui, entrambi rimischiano le carte nel mazzo e i loro compagni di squadra non pescano per il mulligan.

- Il giocatore che inizia per primo in ogni squadra non può giocare carte Trainer, Supporter, o Stadium [Stadio] durante il suo primo turno di gioco.

Fase di gioco:

- I giocatori non possono mostrare al compagno di squadra o alla squadra avversaria le carte che hanno in mano, a meno che una regola di gioco non lo permetta.
- Solo il giocatore di cui è il turno in corso può iniziare una conversazione con il suo compagno di squadra. Le conversazioni dovrebbero limitarsi a domande le cui risposte siano “sì” o “no”. Non si può discutere di mosse o strategie generali.
- Se un attacco o l’azione su un giocatore mette K.O. il Pokémon avversario, il giocatore di cui è il turno pesca il numero appropriato di carte Premio. Se il giocatore non ha abbastanza carte Premio rimaste, a pescare sarà il compagno di squadra di quel giocatore.
- Se viene messo K.O. l’ultimo Pokémon di un giocatore, ma il suo compagno di squadra ha ancora almeno 1 Pokémon in gioco, quel giocatore non viene eliminato dal gioco e può ancora giocare carte Trainer, Supporter, e Stadium [Stadio] sul suo compagno di squadra. Se quel giocatore pesca un Pokémon Base, deve giocarlo in posizione di Pokémon Attivo alla prima occasione. Se nessuno dei due giocatori di una squadra ha Pokémon rimasti in gioco, la squadra avversaria vince la partita.
- Se un giocatore non può pescare una carta all’inizio del suo turno, quel giocatore viene rimosso dal gioco. Il compagno di squadra di quel giocatore mette un numero di carte Premio dal fondo del mazzo pari alle carte Premio rimaste al giocatore eliminato.

Referenze delle carte:

- Le carte che in inglese dicono “you” o “your”, e in italiano sottintendono “tu” e/o dicono “i tuoi” o “il tuo” si riferiscono al giocatore attivo o al compagno di squadra, a discrezione del giocatore.
- Le carte che dicono “i Pokémon del tuo avversario” e in inglese “your opponent’s Pokémon” si riferiscono all’avversario che è stato attaccato, se il giocatore sta attaccando, o – se non si è in fase di attacco – ad un giocatore a scelta di chi gioca la carta.
- Le carte con riferimento nel testo alle Battaglie 2 contro 2 vengono applicate a entrambi i giocatori di una squadra. Per esempio, le carte che dicono “ciascun Pokémon Difensore” influenzeranno entrambi i Pokémon Difensori.
- Gli effetti e gli attacchi che si riferiscono a “tutti i Pokémon in gioco” influenzano tutti i Pokémon in gioco di entrambe le squadre.

Tra un turno e l’altro:

- Le azioni tra un turno e l’altro si svolgono prima e dopo il turno del giocatore che possiede la carta influenzata.
- Gli effetti delle Condizioni Speciali si controllano prima e dopo il turno del giocatore influenzato.

4.3.1. Costruito

Gli eventi Costruiti di Battaglia in Squadra usano le regole standard di Costruzione del mazzo, come definite nella sezione 1.1, con l’aggiunta delle regole del formato Battaglia in Squadra, incluso il numero di carte Premio, come definite nella sez. 4.3.

4.3.2. Limited

Gli eventi Limited di Battaglia in Squadra usano le regole standard del formato Limited, come definite nella sezione 1.2, con l’eccezione del numero di carte Premio usate, in aggiunta alle regole del formato Battaglia in Squadra, definite nella sez. 4.3. Il Sealed Deck, definiti nella sezione 1.2.1, è un buon formato per gli eventi Limited di Battaglia in Squadra, e ai giocatori di una stessa squadra è permesso di scambiarsi le carte durante la fase di costruzione del mazzo.

FORMATI DA TORNEO DEI VIDEOGIOCHI POKÉMON

Il Gioco Organizzato di Pokémon supporta diversi formati di torneo per il gioco sanzionato dei videogiochi Pokémon. Questo documento illustra ciascun formato approvato e le sue varianti. I tornei che non usano uno dei formati seguenti non possono essere sanzionati.

Appendice A **Aggiornamenti dei Documenti**

Pokémon Organized Play si riserva il diritto di modificare queste regole, insieme al diritto di interpretarle, modificarle, chiarificarle, o provvedere in qualsiasi altra maniera a modifiche ufficiali a queste regole, con o senza preavviso.

Gli aggiornamenti di questi documenti sono disponibili all'indirizzo <http://www.go-pokemon.com/op>.

Modifiche di Settembre 2009

Riformattazione generale del documento.