

Pokémon Rubino Omega e Zaffiro Alpha Regolamento Torneo WONDERCON

Organizzato da Pokémon Millennium
www.pokemonmillennium.net

Il torneo si svolgerà ad eliminazione diretta nelle prime fasi mentre nelle fasi finali sarà Al meglio delle tre. E' consentito un massimo di 32 partecipanti ad ogni torneo. I giocatori dovranno consegnare un elenco scritto con la composizione della squadra prima dell'inizio del primo round del torneo. Stampa e compila il modulo per facilitare l'iscrizione una volta giunto allo Stand Nintendo.

1. Versioni del gioco

Il torneo si svolgerà con le versioni "Rubino Omega" e "Zaffiro Alfa" del gioco Pokemon. Possono essere utilizzati sia le cartucce originali dei giochi, sia la versione scaricabile dal Nintendo eShop. Ogni giocatore deve utilizzare una sola copia del gioco. Non sono ammesse versioni non autentiche.

2. Sistema di gioco

I giocatori possono utilizzare qualsiasi console della famiglia Nintendo 3DS, il che include il Nintendo 3DS, New Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, New Nintendo 3DS XL e Nintendo 2DS. E' consigliabile arrivare all'evento con una console completamente carica.

3. Aggiornamenti di gioco

Prima dell'inizio del torneo, è responsabilità dei giocatori accertarsi di aver scaricato e installato l'ultimo aggiornamento disponibile per Pokémon Rubino Omega o Pokémon Zaffiro Alpha. I giocatori che non avessero installato l'ultimo aggiornamento disponibile potranno essere penalizzati fino alla squalifica.

4. Limitazioni nella costruzione della squadra

Ai giocatori è permesso utilizzare solo Pokémon autorizzati per il formato del torneo. È inoltre loro responsabilità assicurarsi che la propria squadra rispetti le limitazioni previste dal formato del torneo e da questo documento.

5. Pokemon modificati irregolarmente

L'uso di dispositivi esterni per modificare o creare strumenti o Pokémon per il Box Lotta di un giocatore è espressamente proibito. I giocatori trovati in possesso di Pokémon o strumenti contraffatti saranno squalificati dalla competizione, indipendentemente dal fatto che siano stati essi stessi autori dell'illecito o che stiano semplicemente usando Pokémon o strumenti ottenuti tramite uno scambio. Consigliamo ai giocatori di usare solo Pokémon allevati personalmente e strumenti ricevuti durante le consuete attività di gioco.

I Box Lotta di tutti i giocatori possono venire controllati in ogni momento per verificare che non contengano Pokémon o strumenti illeciti. I giocatori che non superino questo controllo saranno squalificati.

6. Soprannomi dei Pokémon e degli Allenatori

È responsabilità di ogni singolo giocatore scegliere dei soprannomi appropriati per il proprio personaggio Allenatore e per i Pokémon depositati nel Box Lotta. Occorre sempre evitare l'uso di parole o frasi potenzialmente inappropriate, oscene o altrimenti offensive nella creazione di tali nomi.

7. Registrazione al torneo e squadra nel Box Lotta

Prima del primo round del torneo, ogni giocatore deve registrare la squadra nel proprio Box Lotta. Ogni giocatore dovrà preparare la squadra nel proprio Box Lotta, inclusi tutti i Pokémon e tutti gli strumenti tenuti che intende utilizzare, prima dell'iscrizione. I giocatori dovranno consegnare un elenco scritto con la composizione della squadra prima dell'inizio del primo round del torneo. Inoltre, la squadra salvata nel Box Lotta del giocatore dovrà corrispondere all'elenco scritto consegnato per la durata del torneo. Una volta iniziato il primo round, nessun giocatore potrà rimuovere o spostare i Pokémon e gli strumenti salvati nel Box Lotta.

8. Prima della sfida

Per sfidare l'avversario la funzione "Lotte" del PSS (Player Search System) impostando le seguenti regole:

- Numero di giocatori: Lotta a due
- Tipo di Lotta: Lotta in Doppio
- Regole della Lotta: Alla Pari
- Senza Handicap

Per evitare problemi di connessione vi consigliamo di inviare la richiesta della lotta sfruttando la funzionalità infrarossi posta nella retro della console di gioco. Tenete le console ben allineate e abbastanza vicini in modo da evitare disconnessioni.

Prima di far iniziare una fase gli arbitri della competizione si accerteranno che ogni giocatore si sia sistemato nella postazione designata e che sugli schermi di ogni giocatore sia presente la schermata del PSS con il comando "VIA ALLA LOTTA". Se un giocatore dovesse provocare ritardi gli arbitri sono autorizzati a far partire la fase del torneo in qualunque momento.

9. Limiti di tempo

Ogni fase del torneo seguirà i seguenti limiti di tempo:

- Le lotte nei sedicesimi di finale, negli ottavi di finale e negli eventuali preliminari saranno ad **eliminazione diretta**. Ogni sfida ha durata massima di 20 minuti.
- Le lotte nei quarti di finale, semifinali e finali saranno **Al meglio delle tre**. Ogni sfida ha durata massima di 15 minuti, per un totale di 45 minuti.

10. Problemi tecnici

Nel corso del torneo, si potrebbero verificare problemi di connessione tra le schede di gioco dei giocatori.

- Una console e/o gioco bloccato

Se la console di un giocatore si blocca, il risultato sarà una sconfitta per il possessore della console.

- Due console e/o giochi bloccati

Se le console di entrambi i giocatori si bloccano e non si riesce a stabilire quale copia del gioco o console è responsabile, il risultato sarà un pareggio per entrambi i giocatori.

- Gioco interrotto

I giocatori devono cercare di evitare qualsiasi interruzione del gioco controllando che le loro console funzionino e siano allineate correttamente. In caso di problema devono contattare immediatamente un arbitro. Se le interruzioni sono dovute ad azioni di uno dei giocatori, l'arbitro potrà imporre una penalità come indicato dalle linee guida Pokémon.

11. Determinazione dell'esito di un incontro

In via generale, un giocatore ottiene la vittoria se mette KO l'ultimo Pokémon del suo avversario.

Il giocatore che fa usare al suo ultimo Pokémon la mossa Autodistruzione, Esplosione, Destinobbligato oppure Azzardo e, come risultato, manda KO l'ultimo Pokémon di entrambi, perde la sfida.

Il giocatore che fa usare al suo ultimo Pokémon la mossa Sdoppiatore, Locomovolt, Fuococarica, Riduttore, Sottomissione, Baldeali, Mazzuolegno, Zuccata, Scontro, Ricciolata o Sprizzalampo oppure gli fa tenere Assorbisfera e, come risultato, manda KO l'ultimo Pokémon di entrambi, vince la sfida.

Se l'ultimo Pokémon di entrambi finisce KO a causa dei danni provocati da condizioni meteorologiche, come grandine o tempesta di sabbia, vince la sfida il giocatore il cui Pokémon va KO per ultimo. Lo stesso vale se il giocatore ha usato la mossa Ultimocanto.

Se l'ultimo Pokémon di entrambi finisce KO a causa di un'abilità posseduta o di uno strumento tenuto da un Pokémon, come Cartavetro, Scoppio, Melma, Spineferrate oppure Bitorzolelmo, vince la sfida il giocatore con tale abilità o strumento.

Selezionare "Fuga" durante una sfida equivale a perdere a tavolino, a prescindere che lo si faccia intenzionalmente o meno. Ai giocatori non è permesso accordarsi in anticipo su un pareggio o registrare un incontro come pareggio senza giocare.

12. Spareggio

Se il limite di tempo viene raggiunto senza che uno dei giocatori abbia mandato KO l'ultimo Pokémon dell'altro, la vittoria verrà determinata secondo i seguenti criteri:

- Pokémon rimasti: Vince il giocatore cui rimangono più Pokémon. A parità di Pokémon, il risultato del gioco sarà determinato dalla percentuale media di PS rimasti, come riportato di seguito.
- Percentuale media di PS rimasti: Vince la sfida il giocatore la cui squadra ha la percentuale media di PS rimasti più alta. A parità di media di PS rimasti, il risultato sarà determinato dal numero di PS rimasti, come descritto qui sotto.
- Totale di PS rimasti. Vince il giocatore la cui squadra ha il totale di PS rimasti più alto. A parità di totale di PS rimasti, il risultato sarà un pareggio.

13. Partita secca

Se una sfida, durante la fase a eliminazione diretta dell'evento, finisce in parità, verrà giocata una partita secca per determinare il vincitore dell'incontro. Ai giocatori è richiesto di ottenere un vantaggio numerico in termini di Pokémon rimasti. Al termine di ciascun turno, gli arbitri del torneo determinerà il numero di Pokémon rimanenti di ciascun giocatore.

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

14. Lotte al meglio dei tre

- Prima sfida: Alla fine della prima sfida i giocatori passeranno subito alla seconda.

- Seconda sfida: Se il vincitore della prima sfida dovesse vincere anche la seconda, esso sarà il vincitore dell'incontro. Se dovesse essere il suo avversario a vincere la seconda sfida si passerà alla terza sfida.
- Terza sfida: Il vincitore della terza sfida vincerà l'incontro.

15. Cuffie e appunti

I giocatori possono utilizzare delle cuffie solo se sono collegate alla propria console col cavo ben visibile. I giocatori sono anche autorizzati a prendere appunti sul proprio avversario a patto che inizino l'incontro con una pagina bianca.

16. Formato del torneo

Il torneo segue il formato standard ufficiale degli eventi Play! Pokémon 2015: la Lotta in Doppio. Di seguito saranno esposti tutte le caratteristiche del formato.

17. Lotta in Doppio

Nelle Lotte in Doppio, ciascun giocatore seleziona quattro dei sei Pokémon della sua squadra per lottare. All'inizio della lotta, i giocatori mandano in campo i primi due Pokémon della squadra, in modo che in campo in totale ci siano quattro Pokémon. La sfida continua fino a quando uno dei giocatori non riesce a mandare KO tutti e quattro i Pokémon dell'avversario.

18. Regole generali di composizione della squadra

Per la costruzione della propria squadra tutti i giocatori devono attenersi alle seguenti regole:

- Non è possibile tenere in squadra due Pokémon con lo stesso numero di Pokédex.
- Ogni Pokémon nella squadra di un giocatore può usare uno strumento, ma gli strumenti dei Pokémon in squadra devono essere tutti diversi.
- I giocatori non possono iscrivere Pokémon con lo stesso soprannome.
- I giocatori non possono iscrivere Pokémon con soprannomi uguali ai nomi di altri Pokémon (per esempio, non è ammesso un Unfezant soprannominato Pidove). I Pokémon possono usare solo mosse apprese nei seguenti modi:
 - o Salendo di livello;
 - o Tramite MT o MN;
 - o Tramite la Pensione Pokémon, se si tratta di una mossa Uovo;
 - o Da un personaggio all'interno del gioco;
 - o Già conosciute da un Pokémon ricevuto tramite promozione
 - o evento ufficiale.
- È consentito l'utilizzo solo delle schede di gioco di Pokémon Rubino Omega e di Pokémon Zaffiro Alpha o delle rispettive versioni scaricabili.
- I giocatori possono usare Pokémon che compaiono nel Pokédex Nazionale compresi tra i numeri 001 e 719, catturati nel gioco, trasferiti da giochi della serie Pokémon precedenti o ricevuti durante eventi o distribuzioni ufficiali.
- Non sarà possibile avere nella propria squadra i seguenti Pokémon:

- 150 Mewtwo
 - 151 Mew
 - 249 Lugia
 - 250 Ho-Oh
 - 251 Celebi
 - 382 Kyogre
 - 383 Groudon
 - 384 Rayquaza
 - 385 Jirachi
 - 386 Deoxys
 - 483 Dialga
 - 484 Palkia
 - 487 Giratina
 - 489 Phione
 - 490 Manaphy
 - 491 Darkrai
 - 492 Shaymin
 - 493 Arceus
 - 494 Victini
 - 643 Reshiram
 - 644 Zekrom
 - 646 Kyurem
 - 647 Keldeo
 - 648 Meloetta
 - 649 Genesect
 - 716 Xerneas
 - 717 Yveltal
 - 718 Zygarde
 - 719 Diancie
- I Pokémon devono essere stati registrati nel Box Lotta.
 - È consentita la megaevoluzione dei Pokémon.
 - I Pokémon non possono avere lo strumento Cuorugiada.
 - Sono ammessi anche i Pokémon di livello superiore a 50, ma il loro livello sarà automaticamente portato a 50 per la durata della lotta.
 - I giocatori possono utilizzare Pokémon che dispongano di abilità speciali.
 - I giocatori possono utilizzare strumenti che siano stati distribuiti ufficialmente con Pokémon X, Pokémon Y, Pokémon Rubino Omega, Pokémon Zaffiro Alpha, oppure tramite il Pokémon Global Link o ad altri eventi o promozioni ufficiali.

19. Pentagono blu

Oltre ai requisiti descritti nella sezione 18, i Pokémon utilizzati dovranno avere un pentagono blu nella pagina delle informazioni sul Pokémon. Questo simbolo indica che il Pokémon è stato catturato durante le normali attività di gioco, è nato da un Uovo, è stato ottenuto durante il gioco oppure tramite distribuzione in Pokémon X, Pokémon Y, Pokémon Rubino Omega o Pokémon Zaffiro Alpha.