

Linee guida su formati, regole e penalità per i campionati di videogiochi Pokémon 2016

Redazione: 18/11/2015

Indice

Indice.....	1
1 Costruzione della squadra.....	2
1.1 Preparazione del Box Lotta	2
1.2 Soprannomi.....	2
1.3 Strumenti	2
1.4 Pokémon.....	2
2 Regole relative all'equipaggiamento.....	3
2.1 Versioni di gioco.....	3
2.2 Console.....	4
2.3 Aggiornamenti di gioco	4
2.4 Uso delle cuffie.....	4
2.5 Note	4
2.6 Oggetti nell'area di gioco	4
3 Gli incontri.....	4
3.1 Il formato della Lotta in Doppio	4
3.2 Tornei con registrazione elettronica.....	5
3.2.1 Durata dell'incontro con registrazione elettronica	5
3.3 Tornei con registrazione non elettronica	5
3.3.1 Durata dell'incontro con registrazione non elettronica	5
3.4 Determinazione dell'esito di un incontro	5
3.4.1 Tempo scaduto	5
3.4.2 Spareggi.....	6
4 Pokémon modificati.....	6
4.1 Pokémon modificati irregolarmente	6
4.2 Controllo hacking elettronico	7
4.3 Controllo hacking manuale.....	7
4.3.1 Segnalazione degli hack.....	7
5 Appendice sul controllo hacking manuale	7
5.1 1° caso - Livello 2 grave.....	7

5.2	2° caso - Livello 2 grave.....	7
5.3	3° caso - Livello 1 grave.....	7
5.4	4° caso - Livello 1 grave.....	8
5.5	5° caso - Livello 1 grave.....	8
6	Linee guida sulle penalità.....	8
6.1	Tipologie di penalità.....	8
6.2	Errore di gioco	8

1 Costruzione della squadra

È responsabilità dei giocatori assicurarsi che la propria squadra rispetti le limitazioni previste dal formato del torneo e da questo documento. Le regole e le limitazioni di seguito illustrate costituiscono il cosiddetto "formato standard".

1.1 Preparazione del Box Lotta

Le squadre dei giocatori devono essere preparate nei rispettivi Box Lotta e non possono essere modificate fino alla fine dell'evento.

Ogni squadra deve avere almeno quattro Pokémon.

1.2 Soprannomi

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).

Occorre sempre evitare l'uso di parole o frasi potenzialmente inappropriate, oscene o altrimenti offensive nella creazione di tali nomi.

1.3 Strumenti

A ogni Pokémon è concesso tenere uno strumento, ma gli strumenti dei Pokémon in squadra devono essere tutti diversi.

I giocatori possono utilizzare unicamente strumenti che siano apparsi ufficialmente in *Pokémon X*, *Pokémon Y*, *Pokémon Rubino Omega* o *Pokémon Zaffiro Alpha*, oppure distribuiti tramite il Pokémon Global Link o altri eventi o promozioni ufficiali.

Lo strumento Cuorugiada non può essere utilizzato.

1.4 Pokémon

Non è possibile avere in squadra due Pokémon con lo stesso numero di Pokédex.

Ai Pokémon in squadra è concesso utilizzare esclusivamente mosse apprese tramite le normali attività di gioco oppure tramite altri eventi o promozioni ufficiali.

I Pokémon in squadra possono avere abilità speciali.

I Pokémon in squadra possono megaevolversi e archeorisvegliarsi.

Nella pagina delle informazioni di ciascun Pokémon, dovrà apparire un pentagono blu.

I Pokémon di livello superiore a 50 sono ammessi, ma il loro livello sarà automaticamente portato a 50 per la durata della lotta.

I Pokémon di livello inferiore a 50 sono ammessi, ma il loro livello sarà automaticamente portato a 50 per la durata della lotta.

I giocatori possono usare Pokémon che compaiono nel Pokédex Nazionale compresi tra i numeri 001 e 720, catturati nel gioco, trasferiti da giochi della serie Pokémon precedenti o ricevuti durante eventi o distribuzioni ufficiali.

I seguenti Pokémon non sono ammessi:

N Pokédex	Specie	N Pokédex	Specie	N Pokédex	Specie
151	Mew	490	Manaphy	647	Keldeo
251	Celebi	491	Darkrai	648	Meloetta
385	Jirachi	492	Shaymin	649	Genesect
386	Deoxys	493	Arceus	719	Diancie
489	Phione	494	Victini	720	Hoopla

Nessuna squadra potrà ospitare più di due dei seguenti Pokémon:

N Pokédex	Specie	N Pokédex	Specie	N Pokédex	Specie
150	Mewtwo	384	Rayquaza	644	Zekrom
249	Lugia	483	Dialga	646	Kyurem
250	Ho-Oh	484	Palkia	716	Xerneas
382	Kyogre	487	Giratina	717	Yveltal
383	Groudon	643	Reshiram	718	Zygarde

2 Regole relative all'equipaggiamento

2.1 Versioni di gioco

Nei tornei Play! Pokémon si possono usare solo versioni autentiche di *Pokémon Rubino Omega* e *Pokémon Zaffiro Alpha*. Questo include sia le schede di gioco che le versioni scaricabili di *Pokémon Rubino Omega* e *Pokémon Zaffiro Alpha*. Inoltre, in base al paese in cui ha luogo il torneo, ci saranno restrizioni riguardo alla provenienza delle copie di gioco:

- I giocatori degli eventi europei possono utilizzare solo copie di gioco europee.
- I giocatori degli eventi nordamericani possono utilizzare solo copie di gioco nordamericane.
- I giocatori degli eventi nei paesi dell'Asia Pacifica e dell'America Latina possono utilizzare solo console distribuite nel mercato di provenienza.

- I giocatori dei Campionati Mondiali possono usare solo copie di gioco distribuite nel mercato di provenienza.

2.2 Console

Durante gli incontri, i giocatori potranno utilizzare qualsiasi console della famiglia Nintendo 3DS™. Per cui sono ammesse New Nintendo 3DS™, New Nintendo 3DS XL™, Nintendo 3DS™, Nintendo 3DS XL™ e Nintendo 2DS™. Sarà responsabilità dei giocatori premunirsi di caricabatterie compatibili con le loro console.

- I giocatori degli eventi europei possono utilizzare solo console della famiglia Nintendo 3DS™ europee.
- I giocatori degli eventi nordamericani possono utilizzare solo console della famiglia Nintendo 3DS™ nordamericane.
- I giocatori degli eventi nei paesi dell'Asia Pacifica e dell'America Latina possono utilizzare solo console distribuite nel mercato di provenienza.
- I giocatori dei Campionati Mondiali possono usare solo copie di gioco distribuite nel mercato di provenienza.

2.3 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.

2.4 Uso delle cuffie

Ai giocatori è concesso utilizzare cuffie solo se collegate direttamente alla loro console tramite cavo. I cavi delle cuffie devono essere chiaramente visibili.

2.5 Note

Ai giocatori è consentito prendere appunti durante l'intera durata dell'incontro, ma devono iniziare ogni incontro con un foglio bianco. Tale foglio può essere a righe o a quadretti. Infine, nell'area di gioco non è concesso tenere materiali scritti a mano o stampati a funzione di supporto, inclusi gli schemi che illustrano l'abbinamento dei tipi.

2.6 Oggetti nell'area di gioco

Ai giocatori è concesso avere con sé portafortuna o altri oggetti nell'area di gioco a patto che non creino disordine. Devono, tuttavia, evitare oggetti in grado di ostacolare la comunicazione a infrarossi tra console di gioco.

3 Gli incontri

3.1 Il formato della Lotta in Doppio

Ciascun giocatore seleziona quattro Pokémon dal proprio Box Lotta per lottare. A inizio 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 oppure sopraggiunge il limite di tempo.

3.2 Tornei con registrazione elettronica

Nei tornei con registrazione elettronica, i Box Lotta dei giocatori vengono bloccati elettronicamente.

Selezionare l'opzione "Abbandona la gara" una volta che il Box Lotta è stato bloccato potrà risultare in una squalifica.

3.2.1 Durata dell'incontro con registrazione elettronica

Nei tornei con registrazione elettronica i seguenti limiti di tempo saranno applicati automaticamente:

- Anteprema squadra: 90 secondi
- Durata massima turno: 45 secondi
- Durata massima incontro: 15 minuti

Ai giocatori è consentito prendere appunti durante un turno.

Ai giocatori è consentito sfruttare tutto il tempo concesso durante ogni turno.

3.3 Tornei con registrazione non elettronica

Nei tornei con registrazione non elettronica, i Box Lotta dei giocatori non vengono bloccati elettronicamente.

I giocatori devono consegnare a inizio torneo un foglio con la composizione della propria squadra che corrisponda esattamente ai Pokémon, agli strumenti e alle mosse come appaiono nel Box Lotta.

3.3.1 Durata dell'incontro con registrazione non elettronica

Nei tornei con registrazione non elettronica i seguenti limiti di tempo dovranno essere applicati:

- Applicati dal gioco stesso
 - Anteprema squadra: 90 secondi
- Applicati dall'organizzatore o dall'arbitro
 - Durata massima turno: 45 secondi
 - Durata massima incontro: 20 minuti

Ai giocatori è consentito prendere appunti durante un turno.

Ai giocatori è consentito sfruttare tutto il tempo concesso dall'organizzatore o dall'arbitro durante ogni turno.

3.4 Determinazione dell'esito di un incontro

In via generale, un giocatore ottiene la vittoria se mette KO l'ultimo Pokémon del suo avversario. Se i Pokémon di entrambi i giocatori finiscono KO durante l'ultimo turno di un incontro, vince la sfida il giocatore il cui Pokémon va KO per ultimo.

3.4.1 Tempo scaduto

Se viene raggiunto il limite di tempo senza che uno dei giocatori abbia mandato KO l'ultimo Pokémon dell'avversario, la vittoria verrà determinata secondo i criteri elencati di seguito. Nel caso di tornei con registrazione elettronica, sarà il gioco ad applicare automaticamente il risultato

dei calcoli elencati di seguito. Nei tornei con registrazione non elettronica, invece, saranno l'organizzatore o l'arbitro a effettuare tali calcoli dopo che il tempo è scaduto e il turno in corso è terminato.

- 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 in base alla seguente formula:
- $(PS \text{ dei restanti Pokémon}) / (PS \text{ massimi dei quattro Pokémon fatti scendere in campo})$
 - Se la percentuale media di PS rimasti di entrambe le squadre è la stessa, 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.

3.4.2 Spareggi

Al meglio di tre incontri

- Verranno seguiti i seguenti criteri per determinare il vincitore di un incontro che non ha ancora un esito definito al termine di tutte le altre sfide. Appena viene soddisfatto uno dei criteri, viene decretato il vincitore.
 - Prima sfida
 - I giocatori procedono alla seconda.
 - Seconda sfida
 - Se il vincitore della seconda sfida ha vinto anche la prima, quel giocatore verrà decretato vincitore. Se il vincitore della seconda sfida non ha vinto la prima oppure una delle due sfide si è risolta in un pareggio, si procede alla terza.
 - Terza sfida
 - Il vincitore della terza sfida vince l'incontro se non ci sono stati pareggi. Se c'è stato un pareggio in una delle sfide, i giocatori continuano a sfidarsi finché uno dei due avrà più vittorie dell'altro. Se ci sono stati due pareggi in due sfide, il giocatore che ha conseguito l'unica vittoria vince l'incontro. Se tutte e tre le sfide si sono concluse con un pareggio, i giocatori continuano a sfidarsi finché uno dei due giocatori conseguirà la vittoria in una sfida.

4 Pokémon modificati

4.1 Pokémon modificati irregolarmente

L'uso di dispositivi esterni, come applicazioni per cellulari, 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.

4.2 Controllo hacking elettronico

I Box Lotta di tutti i giocatori possono venire controllati in ogni momento per verificare che non contengano Pokémon o strumenti illeciti tramite un controllo hacking elettronico.

Se un giocatore non è in grado di collegarsi a Internet a causa di un errore sulla console o se finisce nella lista nera in base alla funzionalità online del gioco, tale giocatore non potrà partecipare all'evento.

4.3 Controllo hacking manuale

Il Box Lotta di un giocatore può essere controllato manualmente da un organizzatore o da un arbitro alla ricerca degli hack conosciuti descritti nell'appendice qui di seguito. Solo gli hack descritti nell'Appendice sul controllo hacking manuale o riscontrati durante il controllo hacking elettronico sono soggetti a penalità.

4.3.1 Segnalazione degli hack

Se sospetti che dei nuovi hack siano disponibili, sei invitato a segnalarlo allo staff del Gioco Organizzato tramite il sito del servizio clienti: www.pokemon.it/servizio-clienti.

5 Appendice sul controllo hacking manuale

Questa appendice descrive hack conosciuti che il controllo hacking elettronico non è in grado di individuare.

5.1 1° caso - Livello 2 grave

Uno dei seguenti Pokémon con il pentagono blu e con l'abilità speciale indicata:

- Dialga con Telepatia (a meno che non sia in una Pregio Ball e abbia la natura Modesta)
- Palkia con Telepatia (a meno che non sia in una Pregio Ball e abbia la natura Timida)
- Giratina con Telepatia (a meno che non sia in una Pregio Ball e abbia la natura Audace)
- Tornadus con Agonismo
- Thundurus con Agonismo
- Landorus con Forzabruta

5.2 2° caso - Livello 2 grave

Qualsiasi Pokémon misterioso o leggendario con il pentagono blu e con la mossa Introforza come mossa di tipo Lotta.

5.3 3° caso - Livello 1 grave

Uno dei seguenti Pokémon con il pentagono blu che sia anche un Pokémon cromatico:

- Articuno
- Zapdos
- Moltres
- Mewtwo
- Kyogre
- Groudon
- Rayquaza (a meno che non sia in una Pregio Ball)

- Xerneas (a meno che non sia in una Pregio Ball)
- Yveltal (a meno che non sia in una Pregio Ball)
- Zygarde

5.4 4° caso - Livello 1 grave

Qualsiasi Pokémon la cui pagina delle informazioni indichi "Provenienza: Pensione Pokémon" e che sia contenuto in una Master Ball o Pregio Ball.

5.5 5° caso - Livello 1 grave

Uno dei seguenti Pokémon con il pentagono blu e con il livello reale indicato:

- Dragonite con un livello inferiore a 55
- Bisharp con un livello inferiore a 52
 - Inferiore a 50 se ottenuto tramite scambio a Fractalopoli
- Braviary con un livello inferiore a 54
 - Inferiore a 45 se ottenuto durante l'uso di Ipervolo
- Mandibuzz con un livello inferiore a 54
- Hydreigon con un livello inferiore a 64
 - Inferiore a 59 se ottenuto sulla Via Vittoria
- Volcarona con un livello inferiore a 59
- Goodra con un livello inferiore a 55

6 Linee guida sulle penalità

6.1 Tipologie di penalità

Avvertimento

- Al giocatore viene fatto presente verbalmente che sta commettendo un errore.

Ammonizione

- Deve essere riportata allo staff del Gioco Organizzato dal capo arbitro o dall'organizzatore di tornei dell'evento durante il quale si verifica.

Sconfitta

- Sconfitta per la sfida in corso (o per la prossima in un incontro al meglio di tre) Se questa penalità viene inflitta tra un turno e l'altro, il suo effetto si applicherà alla prossima sfida del giocatore.

Squalifica

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

6.2 Errore di gioco

Minore

- Il giocatore tiene o muove la console in modo da provocare un ritardo dovuto al blocco temporaneo del gioco.
- Il giocatore cerca di vedere lo schermo dell'avversario in modo da ottenere un vantaggio competitivo.
 - Penalità consigliate
 - Livello 1: Avvertimento

- Livello 2: Ammonizione
- Livello 3: Sconfitta per la sfida in corso (o per la prossima in un incontro al meglio di tre)

Maggiore

- Il giocatore rimuove la scheda di gioco durante la sfida
- La batteria della console del giocatore si scarica
- Il giocatore tiene o muove la console in modo da provocare un blocco non risolvibile del gioco.
 - Penalità consigliate
 - Livello 1: Sconfitta per la sfida in corso.

Grave

- I Pokémon o gli strumenti non corrispondono all'elenco della squadra.
 - Penalità consigliate
 - Livello 1: Sconfitta e rimozione dei Pokémon o degli strumenti scorretti dalla squadra. Da usare anche se sono applicabili il 3°, 4° o 5° caso dell'Appendice sul controllo hacking manuale.
 - Livello 2: Se restano meno di quattro Pokémon, vanno applicati una sconfitta e la squalifica dall'evento. Da usare anche se sono applicabili il 1° o il 2° caso dell'Appendice sul controllo hacking manuale.

Tutte le regole descritte in questo documento hanno la precedenza su quelle descritte nel documento sulle regole generali degli eventi. Le regole generali degli eventi restano comunque valide a patto che non contraddicano quelle presentate qui.