

Regole e formati della competizione

1) Versioni del gioco

Il torneo 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 dal Nintendo eShop. Verifica inoltre di aver installato correttamente l'ultimo aggiornamento disponibile del software di gioco.

È necessario aver battuto la Lega Pokémon e ottenuto il Registrato per poter svolgere la competizione.

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.

3) 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, specificato in questo documento.

4) Pokémon 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.

5) Soprannomi dei Pokémon e degli Allenatori

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.

6) 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.

7) Pokémon

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

Non è possibile utilizzare Pokémon che ha in squadra il proprio partner. Se, ad esempio, entrambi i membri di una coppia hanno 6 Pokémon per squadra, tutti i 12 Pokémon dovranno essere differenti.

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:

- Mew
- Celebi
- Jirachi
- Deoxys
- Phione
- Manaphy
- Darkrai
- Shaymin
- Arceus
- Victini
- Keldeo
- Meloetta
- Genesect
- Diancie
- Hoopa
- Volcanion

Nessuna squadra potrà ospitare più di due dei seguenti Pokémon:

- Mewtwo
- Lugia
- Ho-Oh
- Kyogre
- Groudon
- Rayquaza
- Dialga
- Palkia
- Giratina
- Reshiram
- Zekrom
- Kyurem
- Xeneas
- Yvetal
- Zygarde

8) La Lotta in Doppio

Il torneo segue il formato standard ufficiale degli eventi Play! Pokémon 2016: la 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.

9) Preparazione della squadra

Ogni squadra deve avere almeno quattro Pokémon. Il torneo si gioca a squadre fisse e non sarà possibile cambiare la propria squadra per tutta la durata della competizione, pena la squalifica. I giocatori devono completare la composizione della loro squadra, inclusi gli strumenti, prima dell'iscrizione al Torneo.

10) Lotte al meglio dei tre

Le lotte saranno ad Eliminazione Diretta. Ogni incontro sarà Al meglio delle tre (BO3) ciò significa che vincerà la sfida il primo giocatore che totalizza due vittorie. Non sarà possibile effettuare sfide secche, neanche se entrambi i giocatori sono d'accordo.

- 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.

Il **Giocatore 1** della prima coppia dovrà lottare con il giocatore 1 dell'altra, mentre il **Giocatore 2** della prima coppia dovrà lottare con il giocatore 2 della seconda. Prendiamo un esempio:

1° coppia: Roxas (1), Andry (2)

2° coppia: Tyrann (1), Superyle99 (2).

In questo caso Roxas (Giocatore 1 della prima coppia) dovrà lottare con Tyrann (Giocatore 1 della seconda coppia),

mentre Andry dovrà lottare con Superyle99. In caso di pareggio, il Giocatore 1 della prima coppia lotterà in un'altra BO3 con il Giocatore 1 dell'altra coppia (in quanto il Giocatore 1 è il **titolare**).

11) 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.

12) Tempo scaduto e spareggi

Se viene raggiunto il limite di tempo senza che uno dei giocatori abbia mandato KO l'ultimo Pokémon dell'avversario o in caso di spareggio, vengono applicate le stesse regole del formato standard 2016 di Play! Pokémon. Per maggiori informazioni contattare gli organizzatori della competizione.

13) In caso fuga / rinuncia

Selezionare "Fuga" durante una lotta equivale a perdere a tavolino, a prescindere che lo si faccia intenzionalmente o meno. Anche in caso di Rinuncia, salva sempre il codice del Video Lotta.

Linee guida per la partecipazione

14) Come iscriversi alla competizione

Al torneo possono partecipare un massimo di **16 coppie**. Le iscrizioni sono accettate per ordine di arrivo, anche se dovessero finire i posti disponibili vi invitiamo a **continuare ad iscriversi**; in caso di rinunce dei partecipanti, potreste venire **ripescati e ammessi** alla competizione. Partecipa solo se hai abbastanza tempo da dedicare alla competizione.

All'interno della discussione ufficiale della competizione troverai tutte le informazioni su come iscriversi alla competizione. Ogni giocatore dovrà preparare la squadra, inclusi tutti i Pokémon e tutti gli strumenti tenuti che intende utilizzare, prima dell'iscrizione.

Una volta richiesta l'iscrizione alla competizione non è consentito modificare la propria squadra, comprese mosse, abilità, strumenti. Se si vuole effettuare una qualsiasi modifica alla propria squadra sarà necessario annullare la richiesta d'iscrizione e rinviare una nuova richiesta, perdendo però la priorità acquisita precedentemente.

Se la propria squadra presenta Pokémon, mosse, abilità o strumenti non ammessi, la richiesta d'iscrizione non sarà valida. Per partecipare sarà necessario inviare una nuova richiesta d'iscrizione con la squadra corretta, perdendo però la priorità acquisita precedentemente.

Per questa competizione non è necessario registrare la propria squadra nel Box Lotta.

15) Come lottare con i giocatori e impostare delle regole della sfida

All'interno della discussione dedicata allo svolgimento del torneo troverai gli abbinamenti, i codici amico dei tuoi avversari e tutti i dettagli su come contattare i giocatori iscritti alla competizione.

Assicurati di avere impostato correttamente la connessione ad Internet del tuo Nintendo 3DS.

Registra il Codice Amico del tuo avversario.

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

- Sfida un giocatore lontano: Internet
- Scegli il giocatore avversario (o selezionano dalla schermata principale del PSS)
- Numero di giocatori: Lotta a due
- Tipo di Lotta: Lotta in Doppio
- Regole della Lotta: Normale
- Senza Handicap

Entrambi i giocatori devono selezionare VIA ALLA LOTTA!, scegliere **SOLAMENTE 4 Pokémon sui 6** della propria squadra con cui partecipare e poi selezionare OK.

16) Codice Video Lotta

Ogni volta che si conclude una sfida è obbligatorio salvare il Video Lotta. Se devi abbandonare una lotta, utilizza il comando Fuga e salva ugualmente la lotta. Il codice potrà essere richiesto per effettuare delle verifiche. Il giocatore che non possiede il Video Lotta verrà squalificato dalla competizione.

Come salvare il Video Lotta?

Appena conclusa la lotta, il gioco chiederà se salvare il Video della vostra ultima lotta. Rispondete di Sì e attendete il salvataggio dei dati.

Come caricare su internet il Video Lotta?

- Come prima cosa è necessario collegarsi ad internet usando il PSS.
- Usate il Registrati negli Strumenti Base della borsa.
- Nella schermata selezionate l'icona con la freccia rivolta verso l'alto (Upload).
- Scegliete il Video Lotta da pubblicare e attendete il caricamento.
- Selezionate l'icona del Video Lotta che è appena apparsa e in alto nello schermo inferiore troverete il vostro Codice Lotta da fornire allo staff se richiesto.

17) Condotta e tempi per lo svolgimento delle sfide

Abbi il massimo rispetto dell'avversario, tieni sempre un comportamento appropriato e non barare. Non sono consentiti insulti, scherni e simili durante l'intera durata del torneo. Se un giocatore si comporta in modo non appropriato per un Allenatore di Pokémon, potrebbe essere squalificato dal torneo in corso e dalle competizioni future.

I giocatori sono invitati a svolgere le sfide nel più breve tempo possibile. Una volta assegnato il proprio sfidante, è caldamente consigliato contattarlo e svolgere la sfida entro 24/48 ore. Ogni round avrà la durata di 2-3 giorni. I giocatori che non avranno ancora effettuato la sfida verranno eliminati automaticamente dal torneo. È possibile reclamare la vittoria della sfida qualora il un giocatore della coppia avversaria o l'intera coppia non si presenti/presentino alla sfida al momento concordato tra i partecipanti o ignori la richiesta di sfida. Per reclamare una vittoria invia un messaggio privato all'account Tornei-Pokémon.

In caso di ritiro dalla competizione contattare ugualmente via messaggio privato l'account Tornei-Pokémon.

18) Disconnessioni e problemi tecnici

I giocatori con numerose interruzioni nella connessione saranno esclusi dal torneo. Gioca usando una connessione Internet con un segnale wireless stabile e carica la batteria della tua console prima di iniziare una lotta. In caso di disconnessioni (volontari o meno) e problemi tecnici, contattare immediatamente l'account Tornei-Pokémon.