

## **Regole e formati della competizione**

### **1) Svolgimento delle lotte**

Nel torneo è possibile svolgere le varie lotte solo all'interno del simulatore Pokémon Showdown. Non è pertanto possibile lottare sulle versioni di gioco originali né su altre piattaforme.

### **2) 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.

### **3) Soprannomi dei Pokémon**

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

### **4) Strumenti**

I giocatori possono utilizzare unicamente strumenti che siano apparsi ufficialmente in Pokémon Sole o Pokémon Luna e concessi nella tier OU.

### **5) Pokémon**

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

Ai Pokémon in squadra è concesso utilizzare esclusivamente mosse apprendibili 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 utilizzare mosse Z.

È consentito l'utilizzo di Pokémon di livello differente dal 100.

### **6) Banlist**

Pokémon:

Arceus  
Arceus-\*  
Aegislash  
Blaziken  
Mega Blaziken  
Darkrai  
Deoxys  
Deoxys-Attack  
Deoxys-Defense  
Deoxys-Speed  
Dialga  
Mega Gengar  
Giratina  
Giratina-O  
Groudon  
Ho-Oh  
Mega Kangaskhan  
Kyogre  
Kyurem-White  
Landorus  
Mega Lucario

Lugia  
Lunala  
Mega Metagross  
Mewtwo  
Palkia  
Pheromosa  
Rayquaza  
Reshiram  
Mega Salamence  
Solgaleo  
Shaymin-Sky  
Xerneas  
Yveltal  
Zekrom

Mosse:

Abisso (Fissure)  
Doppioteam (Double Team)  
Ghigliottina (Guillotine)  
Minimizzato (Minimize)  
Perforcorno (Horn Drill)  
Purogelo (Sheer Cold)

Strumenti:

Blazikenite  
Gengarite  
Kangaskhanite  
Lucarionite  
Metagrossite  
Salamencite

Abilità:

Moody  
Power Construct  
Shadow Tag

## 7) La lotta

Il torneo segue il formato OU di Smogon. Ciascun giocatore seleziona il proprio team per poter inviare la richiesta di lotta o per poterla accettare. A inizio lotta, i giocatori scelgono il primo Pokémon da mandare in campo. La sfida continua fino a quando uno dei giocatori non riesce a mandare KO tutti i 6 Pokémon dell'avversario oppure sopraggiunge il limite di tempo.

## 8) Regole speciali (Clauses)

In ogni tier e in ogni metagame c'è una lista di strumenti e Pokémon differente: tuttavia queste clauses valgono per ogni tier in cui verrete messi alla prova.

- **Sleep Clause:** non è possibile addormentare più di un avversario alla volta. I Pokémon che dormono a causa della mossa Riposo non vengono considerati. Non contano nemmeno i Pokémon addormentati in maniera "involontaria", ad esempio tramite le mosse Metronomo, Sonnolalia, Assistente, Copione e Precedenza o le abilità Spargispora, Magispecchio e Sincronismo.
- **Self KO Clause:** questa clause serve a rompere la parità in situazioni particolari, riportate in seguito.
  - Un Pokémon, ultimo superstite della squadra, usa una mossa da KO (Final Gambit, Explosion, Selfdestruct, Destiny Bond) contro il Pokémon avversario, che è anch'esso l'ultimo. Entrambi i Pokémon vanno KO, tuttavia la Self-KO Clause darà la sconfitta a chi ha usato la mossa da KO.

- Un Pokémon, ultimo superstite della squadra, tiene la Life Orb (Assorbisfera) e attacca il Pokémon avversario, che è anch'esso l'ultimo del team avversario. Entrambi i Pokémon vanno KO, uno a causa della mossa usata in quel frangente, e l'altro a causa del recoil dello strumento. La Self-KO Clause assegnerà la vittoria al Pokémon che è diventato esausto a causa del recoil della Life Orb.
  - Un Pokémon dotato dell'abilità Rough Skin (Cartavetro) o Iron Barbs (Spineferrate) o che tiene lo strumento Rocky Helmet (Bitorzolelmo), ultimo superstite della squadra, viene mandato KO dalla mossa da contatto di un Pokémon che aveva meno di 1/6 degli HP. Entrambi i Pokémon vanno KO, ma la vittoria viene assegnata al Pokémon con l'abilità Rough Skin / Iron Barbs o che tiene il Rocky Helmet.
- **Species Clause:** non è possibile tenere in squadra due o più Pokémon della stessa specie (si intende pokémon con lo stesso numero di Pokédex).
  - **OHKO Clause:** non si possono usare le mosse Abisso, Ghigliottina, Perforcorno e Purogelo.
  - **Baton Pass Clause:** la mossa Staffetta (Baton Pass) è bannata dal SM OU, pertanto non può essere assegnata ad alcun Pokémon.
  - **Endless Battle Clause:** Qualunque set in grado di permettere l'infinito svolgersi della partita, è bannato. In maniera più specifica, è bannata:
    - Leppa Berry + Heal Pulse + Recycle + Recovery Move (Milk Drink, Moonlight, Morning Sun, Recover, Roost, Slack Off, Soft-boiled, Wish)
    - Leppa Berry + Recycle + Pain Split
    - Leppa Berry + Recycle + Fling

## 9) Preparazione della squadra

Ogni squadra deve avere 6 Pokémon. Il torneo non si gioca a squadre fisse e sarà possibile cambiare la propria squadra nelle diverse lotte della competizione.

## 10) Tipo di torneo e lotte

Il torneo si svolge a **doppia eliminazione**. Questo vuol dire che il giocatore non sarà eliminato una volta persa la prima secca / Bo3, ma avrà la possibilità di rifarsi nel girone dei perdenti e di conquistare comunque la vittoria. Una volta perso anche in quest'ultimo, però, il giocatore sarà definitivamente eliminato.

Gli incontri precedenti alla fase finale saranno **sfida secca** di default. Tuttavia, se entrambi i giocatori sono d'accordo, è possibile giocare una **Bo3 (Best of Three)**.

Gli incontri della fase finale saranno invece **Bo3 (Best of Three)** di default. Tuttavia, se entrambi i giocatori sono d'accordo, è possibile giocare una **sfida secca**.

La sfida secca decreterà subito il vincitore dell'incontro, mentre la Bo3 si svolgerà seguentemente:

- 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

## 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) In caso di rinuncia

Dare forfeit significa perdere la lotta. Anche in questo caso, consigliamo di salvare comunque il replay.

## **Linee guida per la partecipazione**

### **13) Come iscriversi alla competizione**

Al torneo non c'è un massimo di posti. Partecipa solo se hai abbastanza tempo da dedicare alla competizione.

Per iscriverti alla competizione commenta la discussione attenendoti al modulo riportato nella stessa.

### **14) Come lottare con i giocatori e impostare delle regole della sfida**

All'interno della discussione dedicata allo svolgimento del torneo troverai gli abbinamenti e i nickname utilizzati dagli altri giocatori.

Per sfidare l'avversario usa il tasto "challenge" oppure il comando "/challenge". Il primo comando sarà disponibile cliccando sul nickname dell'utente o trovandolo utilizzando la funzione "Find a user", mentre utilizzando il comando "/challenge" andrà poi scritto il nickname dell'utente da sfidare e subito dopo si dovrà cliccare "Challenge user".

Una volta seguito uno di questi due passaggi, bisognerà selezionare il Format (OU) e il team, per poi cliccare "Challenge". L'avversario dovrà invece scegliere il suo team per poi cliccare "Accept", dando inizio alla lotta.

### **15) Replay**

Conclusa la sfida non è obbligatorio salvare il replay, ma consigliamo di farlo. Quest'ultimo non verrà infatti richiesto, ma consigliamo comunque di salvarlo in caso ci siano discordanze sull'esito della sfida o dubbi. Prima di salvare il replay, è inoltre raccomandato l'utilizzo del comando /hiddenroom all'interno della lotta. In questo modo, il replay non sarà accessibile ad esterni ma solo a chi avrà il link.

*Come salvare il replay?*

Appena conclusa la lotta, cliccare sul pulsante Upload and share replay e conservarne il link.

### **16) 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 giocatore avversario non si presenti alla sfida al momento concordato tra i due partecipanti o ignori la richiesta di sfida. Per reclamare una vittoria invia un messaggio nella discussione degli abbinamenti o scrivi in privato ad uno degli organizzatori.

In caso di ritiro dalla competizione contatta uno degli organizzatori del torneo (puoi vedere chi sono nella discussione d'iscrizione del torneo stesso).

### **17) Disconnessioni e problemi tecnici**

I giocatori con numerose interruzioni nella connessione saranno esclusi dal torneo. Gioca usando una connessione Internet stabile. In caso di disconnessioni (volontarie o meno) e problemi tecnici, contattare immediatamente uno degli organizzatori del torneo (puoi vedere chi sono nella discussione d'iscrizione del torneo stesso).

