

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, Pokémon Luna, Pokémon UltraLuna, Pokémon UltraSole 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.

Non è possibile utilizzare abilità che cambiano le condizioni climatiche.

Non è possibile usare le Mosse Z.

I Pokémon in squadra possono megaevolversi.

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

6) Banlist

Pokémon:

Mega Charizard Y
Mega Charizard X
Mega Gengar
Mega Kangaskhan
Mewtwo
Chansey con Evolcondensa (Eviolite)
Tutti i Pokémon non compresi tra 001 e 151 del Pokédex Nazionale

Mosse:

Abisso (Fissure)
Doppioteam (Double Team)
Ghigliottina (Guillotine)
Minimizzato (Minimize)
Perforcorno (Horn Drill)
Purogelo (Sheer Cold)
Staffetta (Baton Pass)
Tutte le mosse Z

Strumenti:

Tutti i cristalli Z
Gengarite
Charizardite X
Charizardite Y
Kangashkanite

Abilità:

Altalena (Moody)
Siccità (Drought)
Scendineve (Snow Warning)

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, Sonnoalialia, 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.

- o 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 su 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.
- o 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 UU, 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:

- o Leppa Berry + Heal Pulse + Recycle + Recovery Move (Milk Drink, Moonlight, Morning Sun, Recover, Roost, Slack Off, Soft-boiled, Wish)
- o Leppa Berry + Recycle + Pain Split
- o 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 ad **eliminazione diretta**. Questo vuol dire che il giocatore sarà eliminato una volta persa la prima secca / Bo3.

In caso di Bo3 sarà possibile cambiare team fra una lotta e l'altra.

Gli incontri saranno **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 possono partecipare un massimo di 64 giocatori. Le iscrizioni sono accettate per ordine di arrivo. In caso di un elevato numero di iscritti oltre la soglia, il numero massimo dei partecipanti potrebbe aumentare. Ovviamente i primi che completeranno l'iscrizione avranno precedenza di partecipazione rispetto agli altri. I giocatori iscritti, una volta che la loro iscrizione verrà convalidata da parte dello staff del torneo, verranno inseriti all'interno di questa discussione sul nostro forum. Partecipa solo e soltanto se hai abbastanza tempo da dedicare alla competizione, in caso di assenze o ritardi nelle lotte potrebbero essere presi provvedimenti quali esclusione dei tornei futuri.

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, contatare immediatamente uno degli organizzatori del torneo (puoi vedere chi sono nella discussione d'iscrizione del torneo stesso).