

Tornei Nintendo 2026

Regolamenti



Le iscrizioni ai tornei si terranno presso lo stand di Pokémon Millennium. Sarà possibile **pre-iscriversi online** attraverso il modulo dedicato oppure **direttamente in loco** il giorno dell'evento. Tutti i giocatori dovranno in ogni caso presentarsi entro l'orario d'inizio del torneo per confermare la loro partecipazione. L'orario del torneo potrebbe essere anticipato in caso di alta affluenza.

- I tornei seguiranno il **regolamento ufficiale del campionato Play! Pokémon** dei videogiochi Pokémon Champions (**VGC2026**), nel formato **Lotta in Doppio** (Lotte Competitive Regolazione M-A).
- Il torneo, svizzero o ad eliminazione diretta in base al numero di partecipanti, verrà giocato 1 contro 1 al **migliore delle tre partite** (Best of Three) con accoppiamento casuale dei giocatori e un tempo a disposizione di 20 minuti per singola partita
- Nel torneo si possono usare solo **versioni originali** di Pokémon Champions (con ultimo aggiornamento del software) e qualsiasi console della famiglia **Nintendo Switch (1 e 2)**. È responsabilità dei giocatori **mantenere la propria console carica** per tutta la durata del torneo. Saranno a disposizione dei giocatori alcune postazioni di ricarica.
- La squadra dovrà essere formata **da almeno quattro Pokémon** e spostata su una squadra. I giocatori dovranno fornire **una lista dei Pokémon** che compongono la propria squadra compilando l'apposito **foglio** fornito dallo staff il giorno dell'evento o scaricabile online.
- Lo stesso foglio deve essere tenuto dal giocatore stesso durante tutto il torneo. Il giocatore dovrà scambiare la propria lista con tutte le informazioni della propria squadra (tranne la natura e le statistiche dei Pokémon) con il proprio avversario prima dell'inizio della partita stessa, e poi deve restituire il foglio al proprio avversario.



Costruzione squadra

- Sono ammessi **tutti gli strumenti** ottenuti tramite le normali attività di gioco, eventi ufficiali e promozioni. Ogni Pokémon può avere uno strumento, ma non è possibile dare lo stesso strumento a più Pokémon.
- E' possibile usare il fenomeno **Mega Evoluzione**.
- I Pokémon possono usare tutte le mosse e le abilità ottenute tramite le normali attività di gioco, incluse:
 - Abilità speciali, se disponibili;
 - Mosse o abilità ereditate da Pokémon trasferiti da Pokémon HOME;
 - Eventi Pokémon ufficiali e promozioni.



- Sono utilizzabili tutti i Pokémon trasferibili su Pokémon Champions e ammessi dal Regolamento M-A.
- Non è possibile avere in squadra **due Pokémon con lo stesso numero del Pokédex**. Se un Pokémon ha una forma regionale, sono ammesse tutte le sue forme.
- Tutti i Pokémon saranno al **livello 50**.
- L'uso di dispositivi esterni per modificare o creare strumenti o Pokémon per la Squadra di un giocatore è **espressamente proibito**. I giocatori trovati in possesso di Pokémon o strumenti contraffatti potranno ricevere una squalifica, **indipendentemente** dal fatto che siano stati essi stessi autori dell'illecito o che stiano semplicemente usando Pokémon o strumenti ottenuti tramite uno scambio.
- La rete internet verrà fornita dall'organizzatore. Non sarà possibile utilizzare i propri dispositivi per connettere ad internet la propria console.



Gli incontri

- Tutte le lotte si svolgeranno con il **formato della Lotta in Doppio**: ciascun giocatore seleziona quattro Pokémon dalla propria Squadra per lottare. A inizio lotta, i giocatori mandano in campo i primi due Pokémon della loro squadra, in modo che in campo ci siano quattro Pokémon in totale. La sfida continua fino a quando uno dei giocatori non riesce a **mandare KO tutti e quattro i Pokémon dell'avversario**, oppure un giocatore raggiunge il tempo limite.
- 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. I giocatori non possono concludere una partita con una deliberata parità.
- Se viene **raggiunto il limite di tempo** senza che uno dei giocatori abbia mandato KO l'ultimo Pokémon dell'avversario, in caso di **spareggio** e **problemi tecnici**, vengono applicate le stesse regole delle lotte competitive Play! Pokémon.



- I tornei seguiranno il regolamento del **formato Standard** al meglio delle tre partite o al meglio di una partita a seconda della partecipazione. I tempi di gioco sono regolamentati secondo i regolamenti Play! Pokémon.
- Il mazzo dei giocatori devono avere **esattamente 60 carte** ed essere tutte nelle stesse sleeves. E' compito dei giocatori assicurarsi che le sleeves siano conformi ai regolamenti Play! Pokémon.
- Nel caso di disaccordi su interazioni di gioco, è compito dei giocatori **contattare l'arbitro** presente al torneo, il quale deciderà il ruling. La decisione dell'arbitro è sempre finale e non contestabile.
- Tutte le carte devono essere **autentiche**. In caso di dubbi sull'autenticità delle carte, contattare un membro dello staff che vi saprà aiutare.
- Per partecipare al torneo sarà **necessario il portare il proprio mazzo** per il controllo da parte dello staff. Tutto il torneo deve essere svolto con le stesse 60 carte.
- I giocatori dovranno fornire una **lista del proprio mazzo da gioco** all'organizzazione al momento dell'iscrizione.



- Il torneo, svizzera o eliminazione diretta in base al numero di partecipanti, verrà giocato 1 contro 1 al **meglio delle tre partite** (Best of Three) con accoppiamento casuale dei giocatori e un tempo a disposizione di 30 minuti per singola partita.
- Il mazzo dei giocatori deve includere **esattamente 20 carte**.
- Sarà possibile utilizzare tutte le carte che appartengano a una espansione e pacchetto promozionale rilasciati nel gioco da almeno 4 giorni dalla data del torneo.
- I giocatori dovranno fornire una **lista del proprio mazzo** compilando l'apposito foglio fornito dallo staff il giorno dell'evento.
- Lo stesso foglio deve essere tenuto dal giocatore stesso durante tutto il torneo.
Il giocatore dovrà **scambiare la propria lista** con tutte le informazioni del mazzo con il proprio avversario prima dell'inizio della partita stessa. Finita la partita, il giocatore deve restituire il foglio al proprio avversario.
- Nel caso di dubbi o problemi, è compito dei giocatori **contattare l'arbitro** presente al torneo, il quale deciderà il ruling. La decisione dell'arbitro è sempre finale e non contestabile.

- La versione di gioco utilizzata è **Mario Kart World per Nintendo Switch 2**. Console, controller e gioco verranno **forniti dallo staff**.
- Il torneo sarà ad eliminazione diretta con accoppiamento casuale a **gruppi di giocatori** in modalità **Più Giocatori in Split Screen** o **Locale con più console** a seconda del numero di partecipanti.
- Ogni partita / match è composto da **4 corse**. Ottengono la vittoria sul match i primi classificati di ogni incontro. Se la partita finisce in pareggio per tre giocatori, andrà fatta una partita secca.
- In base al piazzamento in ogni partita sarà stabilito il **successivo ordine per i prossimi match** (il primo classificato nel match A va con il primo classificato del match B, il primo del match C e il primo del match D e così via).
- È possibile selezionare **qualsunque personaggio** presente nel gioco.



- La **modalità di gioco** è la seguente:
 - Modalità Più Giocatori / Locale.
 - GP: 150cc.
 - Squadre: Sfida individuale
 - Numero di piloti: 4.
 - Oggetti: Oggetti normali.
 - CPU: Senza CPU.
 - Percorsi: Casuale.
 - Numero di corse: 4 corse.
 - Guida assistita: non consentita.
 - Controller: Joy-con e/o Pro Controller.
- Nel caso in cui la partita si interrompesse per un **problema tecnico**, lo staff del torneo farà ripartire l'incontro con i settaggi consentiti dal regolamento. Nessun risultato appartenente al match interrotto **sarà tenuto come riferimento** per il nuovo match.



- La **console**, i **pro controller** così come i **giochi** verranno **forniti dallo staff**. I giocatori che preferiscono l'utilizzo dei Controller GameCube dovranno portarli da casa insieme all'adattatore Game Cube.
- Ogni match verrà giocato seguendo le regole competitive della community internazionale, ovvero: 3 vite (Stock), 7 minuti di timer, oggetti off, hazards off.
- Vi chiediamo la cortesia di non modificare le regole o crearne di nuove mentre siete in torneo, questo andrà a rallentare significativamente lo svolgimento dei match portando il torneo a prolungarsi eccessivamente. Se avete dubbi o avete bisogno di spiegazioni, siete pregati di rivolgervi al nostro staff che troverete sempre al nostro stand.



- Il torneo si svolgerà con un tabellone a **due gironi**, uno dei **vincenti** e uno dei **perdenti**. Tutti i giocatori inizieranno nel girone dei vincenti (gli abbinamenti saranno casuali). Tutti i match del torneo verranno disputati al **migliore delle 3 partite**, ovvero il primo giocatore che riuscirà a vincerne 2, potrà avanzare al turno successivo nel girone dei **vincenti**. Il perdente del match, invece, sarà ancora in torneo ma nel girone dei **perdenti**.
- In questo girone (quello dei perdenti) la sconfitta comporta l'eliminazione dal torneo. I giocatori che si troveranno nel girone dei perdenti hanno ancora una chance di vincere il torneo! Basterà arrivare alla fine del girone e vincere la **finale del girone dei perdenti**. Una volta vinta quella finale, verrà disputata la **Gran Finale** tra il **vincitore del girone dei perdenti** e il **vincitore del girone dei vincenti**. Se il giocatore proveniente dal girone dei perdenti dovesse vincere la Grand Final, verrà disputato un altro set chiamato True Final (in questo modo è come se colui che è sempre rimasto nel girone dei vincenti finisse per la prima volta in quello dei perdenti).
- In base alle tempistiche della fiera o dell'evento, le finali (**Finale dei Vincenti**, **Finale dei Perdenti** e **Gran Finale**) potrebbero essere disputate al meglio delle 5 (Per vincere il match sarà quindi necessario vincere 3 partite anziché 2). Questo, come potrete immaginare, porta via molto più tempo. In questa eventualità vi verrà comunque fatta una comunicazione dai nostri standisti.



Inizio e Svolgimento del Match

Per prima cosa verrete chiamati dallo staff presente allo stand che vi accompagnerà alla postazione dove dovrete disputare la partita. Dopo che vi sarete seduti, uno dei due giocatori dovrà contare fino 3, subito dopo il 3 entrambi i giocatori dovranno dichiarare il personaggio che utilizzeranno per la prima partita, in modo tale da non favorire il giocatore che sceglie per secondo, che potrebbe adattarsi alla scelta dell' avversario.

Subito dopo questa fase si procede con **l'eliminazione degli scenari (Stage Striking)**. Qui di seguito troverete una lista dei 9 scenari che possono essere scelti in torneo (tutti gli altri scenari del gioco non potranno essere selezionati durante lo svolgimento del torneo):

- Battlefield (Le Rovine)
- Small Battlefield (Le Rovine XS)
- Pokémon Stadium 2 (Stadio Pokemon 2)
- Smashville
- Hollow Bastion
- Yoshi's Story
- Final Destination (Destinazione Finale)
- Kalos Pokemon League (Lega Pokémon di Kalos)
- Town and City (Campagna e Città)



Prima di iniziare ad eliminare gli scenari, verrà disputato un **singolo round di morra cinese (Sasso carta forbici)** per decretare chi tra i due player inizierà ad eliminare gli stage sui quali non vorrà giocare. Il vincitore del round di morra cinese sceglierà **3 scenari da eliminare**. Il giocatore che invece ha perso il round di morra cinese, sceglierà **due scenari sui quali vuole disputare la partita**, eliminando così tutti i rimanenti. Infine, il giocatore che ha vinto la morra cinese **sceglierà lo scenario sul quale vuole giocare** tra i due rimanenti, selezionati precedentemente dal perdente. Tutto questo per quanto riguarda la prima partita che verrà disputata (ricordiamo che il match sarà al meglio delle 3, il che significa che il primo giocatore che riuscirà a vincere due partite, avanzerà al round successivo, mentre il perdente sarà ancora in torneo, ma nel girone dei perdenti).

Per quanto riguarda la seconda partita la procedura è più semplice: Il vincitore della prima partita **sceglierà il personaggio per primo**, in modo tale da permettere al perdente di adattarsi nella scelta. Successivamente, il giocatore vincente **eliminerà 3 scenari** dalla lista lasciando così al perdente la **scelta tra i 6 scenari rimanenti**.



Regole Speciali

Se entrambi i giocatori sono d'accordo sulla scelta di uno scenario in particolare, potrà essere saltata completamente la fase di eliminazione degli scenari. Se anche solo uno dei due giocatori non dovesse essere d'accordo sulla scelta di uno scenario specifico, si andrà ad effettuare l'eliminazione degli scenari tramite le regole di cui sopra.

(Gentlemen's Agreement)

Nel caso in cui l'esito di una partita dovesse risultare in una "SUDDEN DEATH", ovvero quando il numero di vite (stock) è identico alla fine del timer di gioco, il vincitore sarà colui che ha una percentuale di dannometro più bassa. Nel raro caso in cui entrambi i giocatori perdano l'ultima vita nello stesso momento, o se allo scadere del tempo entrambi i giocatori dovessero avere stesso numero di vite rimanenti e stessa percentuale sul dannometro, verrà disputata una partita-lampo con una sola vita a disposizione e gli stessi personaggi utilizzati nella partita precedente.

Se avete dubbi o domande riguardanti il regolamento potrete rivolgervi allo staff direttamente allo stand. Saranno sempre pronti e preparati per qualunque delucidazione!

