Regole e formati dei tornei Play! Pokémon di videogiochi

Aggiornamento: 15 novembre 2013

Indice

REGOLE DEI TORNEI DI VIDEOGIOCHI POKÉMON 3

1. Versioni di gioco 3
   - 1.1. Console 3
2. Limitazioni nella costruzione della squadra 3
   - 2.1. Pokémon modificati irregolarmente 3
   - 2.2. Soprannomi dei Pokémon e degli Allenatori 3
3. Registrazione della squadra nel Box Lotta 4
4. Limiti di tempo 4
   - 4.1. Prima del gioco 4
   - 4.2. Durante il gioco 4
   - 4.3. Durata dell'incontro 4
5. Problemi tecnici 4
   - 5.1. Una console e/o gioco bloccato 4
   - 5.2. Due console e/o giochi bloccati 4
   - 5.3. Gioco interrotto 4
6. Determinazione dell'esito di un incontro 5
   - 6.1. Spareggio 5
   - 6.2. Sfida secca 5
   - 6.3. Al meglio di tre 6

FORMATI DEI TORNEI DI VIDEOGIOCHI POKÉMON 7

7. Formato standard 7

7.1. Lotta in Doppio 7

8. Regole generali per la costruzione della squadra 7

9. Formato autorizzato 7

9.1. Formato standard 8

9.2. Pokédex di Kalos 8

10. Formati non autorizzati 8

10.1. Lotta in Singolo 8

10.2. Lotta in Triplo 8

10.3. Lotta a Rotazione 8

Appendice A. Aggiornamenti 9

REGOLE DEI TORNEI DI VIDEOGIOCHI POKÉMON

Questo documento contiene le regole specifiche dei tornei di videogiochi Pokémon. Tutti i partecipanti a tornei Play! Pokémon sono tenuti ad attenersi alle norme delineate nelle diverse sezioni di questo regolamento.

1. Versioni di gioco

Nei tornei Play! Pokémon si possono usare solo versioni autentiche di *Pokémon X* e *Pokémon Y*, incluse le versioni scaricabili dei giochi stessi. Inoltre, in base al paese in cui ha luogo il torneo, ci saranno restrizioni riguardo alla provenienza delle schede di gioco:

- I giocatori degli eventi europei possono utilizzare solo schede di gioco europee.
- I giocatori degli eventi nordamericani possono utilizzare solo schede di gioco nordamericane.
- I giocatori dei Campionati Mondiali possono utilizzare solo schede di gioco autorizzate nel mercato di provenienza.

1.1. Console

I giocatori possono utilizzare qualsiasi console della linea Nintendo 3DS™, il che include il Nintendo 3DS™, il Nintendo 3DS XL™ e il Nintendo 2DS™. Sarà responsabilità dei giocatori premunirsi di caricabatterie compatibili con le loro console.

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 e da questo documento.

2.1. Pokémon modificati irregolarmente

L'uso di dispositivi esterni, come applicazioni per cellulari, 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 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. Il team del Gioco Organizzato Pokémon consiglia ai giocatori di usare solo Pokémon allevati personalmente e strumenti ricevuti durante le consuete attività di gioco. Sarà sempre responsabilità del giocatore avere Pokémon e strumenti autorizzati durante la competizione.

I Box Lotta di tutti i giocatori possono venire controllati in ogni momento per verificare che non contengano Pokémon o strumenti illeciti. I giocatori della categoria Master che non superino questo controllo potranno essere squalificati immediatamente e non potranno più partecipare al torneo in corso.

2.2. Soprannomi dei Pokémon e degli Allenatori

È responsabilità di ogni singolo giocatore scegliere dei soprannomi appropriati per il proprio personaggio Allenatore e per i Pokémon depositati nel Box Lotta. Occorre sempre evitare l'uso di parole o frasi oscene o altrimenti offensive nella creazione di tali nomi.

3. Registrazione della squadra nel Box Lotta

Prima del primo round del torneo, ogni giocatore deve registrare la squadra nel proprio Box Lotta. Ogni giocatore dovrà preparare la squadra nel proprio Box Lotta, inclusi tutti i Pokémon e tutti gli strumenti tenuti che intende utilizzare, prima dell'iscrizione. Dopo l'iscrizione, i Box Lotta verranno bloccati e non sarà più consentito ai giocatori cambiare né i Pokémon né gli strumenti fino alla fine del torneo. Inoltre, una volta bloccato il Box Lotta, i giocatori non potranno più abbandonare la gara, a meno che non intendano lasciare il torneo.

4. Limiti di tempo

Lo staff del torneo ha la responsabilità di assicurarsi che l'evento stesso si svolga secondo le tempistiche previste. In quest'ottica, il team del Gioco Organizzato Pokémon ha previsto delle linee guida per i limiti di tempo nei diversi momenti dell'evento. Ai giocatori è consentito prendere appunti durante l'intera durata dell'incontro, ma devono iniziare ogni incontro con un foglio bianco.

4.1. Prima del gioco

I giocatori avranno a disposizione 90 secondi per esaminare la squadra dell'avversario e selezionare i propri Pokémon.

4.2. Durante il gioco

Tutte le azioni di gioco, come selezionare una mossa o far ritirare un Pokémon, dovranno avere luogo entro i 45 secondi previsti per ogni turno.

4.3. Durata dell'incontro

Gli incontri a sfida singola durano 15 minuti. Negli incontri al meglio di tre, ogni sfida dura 15 minuti.

5. Problemi tecnici

Nel corso del torneo, ci potrebbe verificare problemi di connessione tra le schede di gioco dei giocatori.

5.1. Una console e/o gioco bloccato

Se la console di un giocatore è bloccata e si riesce a stabilire quale scheda o console è responsabile, il risultato sarà una sconfitta per il possessore della scheda e/o console.

5.2. Due console e/o giochi bloccati

Se le console di entrambi i giocatori sono bloccate e non si riesce a stabilire quale scheda o console è responsabile, il risultato sarà un pareggio per entrambi i giocatori.

5.3. Gioco interrotto

I giocatori devono cercare di evitare qualsiasi interruzione del gioco controllando che le loro console funzionino e siano allineate correttamente. In caso di problema devono contattare immediatamente un arbitro. Se le interruzioni sono dovute ad azioni di uno dei giocatori, l'arbitro potrà imporre una penalità come indicato dalle linee guida Pokémon.

6. Determinazione dell'esito di un incontro

In via generale, un giocatore ottiene la vittoria se mette KO l'ultimo Pokémon del suo avversario.

- Il giocatore che fa usare al suo ultimo Pokémon la mossa Autodistruzione, Esplosione, Destinobbligato oppure Azzardo e, come risultato, manda KO l'ultimo Pokémon di entrambi, perde la sfida.
- Il giocatore che fa usare al suo ultimo Pokémon la mossa Sdoppiatore, Locomovolt, Fuococarica, Riduttore, Sottomissione, Baldeali, Mazzuolegno, Zuccata, Scontro, Ricciolata o Sprizzalampo oppure gli fa tenere Assorbisfera e, come risultato, manda KO l'ultimo Pokémon di entrambi, vince la sfida.
- Se l'ultimo Pokémon di entrambi finisce KO a causa dei danni provocati da condizioni meteorologiche, come grandine o tempesta di sabbia, vince la sfida il giocatore il cui Pokémon va KO per ultimo. Lo stesso vale se il giocatore ha usato la mossa Ultimocanto.
- Se l'ultimo Pokémon di entrambi finisce KO a causa di un'abilità posseduta (come Cartavetro, Scoppio, Melma o Spineferrate) o di uno strumento tenuto da un Pokémon (come Bitorzolelmo), vince la sfida il giocatore con tale abilità o strumento.

Selezionare "Fuga" durante una lotta equivale a perdere a tavolino, a prescindere che lo si faccia intenzionalmente o meno.

6.1. Spareggio

Se il limite di tempo viene raggiunto senza che uno dei giocatori abbia mandato KO l'ultimo Pokémon dell'altro, la vittoria verrà determinata secondo i seguenti criteri:

1. Pokémon rimasti
   a. Vince il giocatore cui rimangono più Pokémon.
   b. A parità di Pokémon, il risultato del gioco sarà determinato dalla percentuale media di PS rimasti, come riportato di seguito.
2. Percentuale media di PS rimasti
   a. Vince il giocatore la cui squadra ha la percentuale media di PS rimasti più alta.
   b. A parità di media di PS rimasti, il risultato sarà determinato dal numero di PS rimasti, come descritto qui sotto.
3. Totale di PS rimasti
   a. Vince il giocatore la cui squadra ha il totale di PS rimasti più alto.
   b. A parità di totale di PS rimasti, il risultato sarà un pareggio.

6.2. Sfida secca

Se una sfida, durante la fase a eliminazione diretta dell'evento, finisce in parità, verrà giocata una sfida secca per determinare il vincitore dell'incontro. Ai giocatori è richiesto di ottenere un vantaggio numerico in termini di Pokémon rimasti. Sarà lo staff del torneo a decretare se tale vantaggio sia stato ottenuto. Al termine di ciascun turno, lo staff del torneo determinerà il numero di Pokémon rimanenti di ciascun giocatore.

- Se, alla fine di un turno, entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Pokémon, la sfida continuerà per un altro turno.
- Se uno dei giocatori ha più Pokémon dell'avversario alla fine di un turno, quel giocatore verrà decretato vincitore.

6.3. Al meglio di tre

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, la sfida è patta e si procede alla terza.

Terza sfida
Il vincitore della terza sfida vince l'incontro.

FORMATI DEI TORNEI DI VIDEOGIOCHI POKÉMON

Il team del Gioco Organizzato Pokémon ha previsto diversi formati di torneo autorizzati per i tornei di videogiochi Pokémon. In questo documento vengono illustrati tutti i formati autorizzati e le loro varianti. I tornei che non utilizzano uno dei formati descritti di seguito non possono essere considerati autorizzati.

7. Formato della lotta

Tutti i tornei di videogiochi Pokémon autorizzati prevedono che i giocatori completino la composizione della loro squadra di Pokémon, inclusi gli strumenti, prima dell'inizio dell'evento. Il formato di lotta di solito usato in tutti i tornei Play! Pokémon è la Lotta in Doppio.

7.1. Lotta in Doppio

Nelle Lotte in Doppio, ciascun giocatore seleziona quattro dei sei Pokémon della sua squadra 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.

8. Regole generali per la costruzione della squadra

Per la costruzione della propria squadra per i tornei Play! Pokémon, tutti i giocatori devono attenersi alle seguenti regole:

- Non è possibile tenere in squadra due Pokémon con lo stesso numero di Pokédex.
- Ogni Pokémon nella squadra di un giocatore può usare uno strumento, ma gli strumenti dei Pokémon in squadra devono essere tutti diversi.
- 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).
- I Pokémon possono usare solo mosse apprese nei seguenti modi:
  - Salendo di livello;
  - Tramite MT o MN;
  - Tramite la Pensione Pokémon, se si tratta di una mossa Uovo;
  - Da un personaggio all'interno del gioco;
  - Già conosciute da un Pokémon ricevuto tramite promozione o evento ufficiale.

9. Formato autorizzato

Il team del Gioco Organizzato Pokémon ha previsto solo un formato autorizzato, quello standard. Gli eventi autorizzati sono elencati sul sito ufficiale Pokémon e i loro risultati sono comunicati al team del Gioco Organizzato Pokémon a conclusione degli eventi stessi.

9.1. Formato standard

Questo è il formato di solito usato nei tornei degli eventi Play! Pokémon di videogiochi. Questo formato sarà utilizzato in tutti gli eventi premier, a meno che non venga specificato altrimenti. Il formato standard valido per la stagione 2014 avrà le seguenti restrizioni:

- È consentito l'utilizzo solo delle schede di gioco di *Pokémon X* e di *Pokémon Y* o delle rispettive versioni scaricabili.
- I giocatori potranno usare i Pokémon del Pokédex di Kalos Centrale da 001 a 150, del Pokédex di Kalos Costiera da 001 a 153, oppure del Pokédex di Kalos Montana da 001 a 147.
- I Pokémon devono essere stati registrati nel Box Lotta.
- È consentita la megaevoluzione dei Pokémon.
- Sono ammessi anche i Pokémon di livello superiore a 50, ma il loro livello sarà automaticamente portato a 50 per la durata della lotta.
- I giocatori possono utilizzare Pokémon che dispongano di abilità speciali.
- I giocatori possono utilizzare strumenti che siano stati distribuiti ufficialmente con *Pokémon X* e *Pokémon Y*, oppure tramite il Pokémon Global Link o ad altri eventi o promozioni ufficiali.

9.2. Pokédex di Kalos

I Pokémon usati nel formato standard devono provenire della regione di Kalos in *Pokémon X* e *Pokémon Y*. Per Pokémon di Kalos s'intende un Pokémon nato da un Uovo o catturato in *Pokémon X* e *Pokémon Y*. I Pokémon trasferiti in *Pokémon X* e *Pokémon Y* tramite la *Banca Pokémon* o il *Pokétrasferitore* non sono considerati come provenienti dalla regione di Kalos.

10. Formati non autorizzati

I formati elencati in questo capitolo costituiscono dei modi alternativi e divertenti di giocare ai videogiochi Pokémon, ma non rientrano nei formati autorizzati. Questi formati sono adatti a leghe, a ritrovi informali o a eventi secondari. Le regole ufficiali qui di seguito riportate devono servire a garantire uniformità agli organizzatori di tornei o capilega nello svolgimento di eventi non autorizzati che utilizzano uno di questi formati.

10.1. Lotta in Singolo

La Lotta in Singolo è il formato base di lotta: due Pokémon si affrontano uno contro uno.

10.2. Lotta in Triplo

Nella Lotta in Triplo i giocatori mandano in campo tre Pokémon alla volta: uno in prima linea e gli altri due in retroguardia, a destra e sinistra. I Pokémon avversari che ciascun Pokémon di un giocatore può colpire con le proprie mosse dipendono dalla sua posizione sul campo di gioco.

10.3. Lotta a Rotazione

Anche in questo formato ciascun giocatore manda in campo tre Pokémon, di cui uno in prima linea e due in retroguardia, ma in questo caso solo quello in prima linea può attaccare. Prima di lanciare l'attacco, i giocatori hanno la possibilità di ruotare la squadra, consentendo a uno dei Pokémon in retroguardia di andare in prima linea e a quello in prima linea di passare in retroguardia.

Appendice A. Aggiornamenti

Il team del Gioco Organizzato Pokémon si riserva il diritto di modificare, interpretare, cambiare, chiarire o pubblicare modifiche ufficiali a queste regole con o senza preavviso.

Gli aggiornamenti saranno disponibili sul sito www.pokemon.it.

Modifiche del 15 novembre 2013

- Aggiornamenti dovuti alla pubblicazione di *Pokémon X* e *Pokémon Y*:
  - Il capitolo 1 contiene informazioni legali aggiornate su hardware e software.
  - Il capitolo 9 contiene aggiornamenti relativi alla composizione della squadra di Pokémon.
- Il capitolo 4 contiene dei nuovi limiti di tempo e un aggiornamento sulla regola relativa agli appunti.
- Il capitolo 5 è stato riorganizzato.
- Il capitolo 6 ha subito modifiche secondarie.

Modifiche del 1° settembre 2013

- Modifiche alla formattazione del documento.
- Aggiornamento del capitolo 2: chiarificate e aggiornate le regole relative alle limitazioni nella costruzione della squadra.
- Aggiunto il capitolo 5 relativo a problemi tecnici.