



IMOLA GAMES

IL DIVERTIMENTO A 360°

POKÉMON



Team Fonta Pokémon

www.nelparmense.it/pokemon-fontanelato

Regole Torneo Videogiochi Pokémon VGC 2013

Cosa mi serve per poter partecipare?

Porta la tua console della linea Nintendo DS e una scheda di gioco originale di Pokémon Versione Nera/Nera2 o Pokémon Versione Bianca/Bianca2 con la tua squadra di Pokémon preferita. Assicurati che la tua scheda di gioco sia europea. Ti consigliamo di portare il blocco alimentatore della tua console, in quanto non sarà fornito dallo Staff. Saranno comunque rese disponibili alcune prese di corrente.

PS: E' consigliato usare le versioni Nera 2 e Bianca 2 in quanto le forme totem di Landorus, Tornadus e Thundurus non vengono visualizzate nelle versioni Bianca e Nera.

Pokémon

Ai giocatori è permesso utilizzare Pokémon appartenenti al Pokédex Nazionale, dal n° 001 al n° 649. Devono essere stati catturati nel gioco oppure ottenuti tramite eventi promozionali.

I giocatori non possono usare i seguenti Pokémon:

150 – Mewtwo

151 – Mew

249 – Lugia

250 – Ho-Oh

251 – Celebi

382 – Kyogre
383 – Groudon
384 – Rayquaza
385 – Jirachi
386 – Deoxys
483 – Dialga
484 – Palkia
487 – Giratina
489 – Phione
490 – Manaphy
491 – Darkrai
492 – Shaymin
493 – Arceus
494 – Victini
643 – Reshiram
644 – Zekrom
646 – Kyurem
647 – Keldeo
648 – Meloetta
649 - Genesect

Squadra

1. È possibile iscrivere al torneo fino a 6 Pokémon, da mandare in campo due alla volta, in modalità "Lotta in Doppio".
2. Gli incontri si svolgeranno attraverso la Sala Contatto del Club Wireless Pokémon, al primo piano in ogni Centro Pokémon.
3. Verrà adottato il sistema "Lotta Pari": i Pokémon di livello 51 o superiore saranno portati al livello 50 per la durata della lotta. Inoltre consente di scegliere solo 4 dei 6 Pokémon in squadra da utilizzare in ogni lotta.
4. Non è consentito l'utilizzo del Mirabilanciere.
5. Non è possibile iscrivere due Pokémon con lo stesso numero del Pokédex Nazionale.
6. Ogni Pokémon può tenere uno strumento, ma non è possibile far tenere lo stesso strumento a due Pokémon durante la lotta. Gli strumenti ammessi devono essere stati ottenuti in Pokémon Versione Nera/Nera2 o Pokémon Versione Bianca/Bianca2, nel Dream World o ricevuti tramite eventi promozionali.
7. Non è consentito usare lo strumento Cuorugiada
8. Non è consentito iscrivere più Pokémon con lo stesso soprannome.
9. Non è consentito iscrivere Pokémon con soprannomi uguali al nome di un altro Pokémon (ad esempio, un Samurott soprannominato Oshawott).
10. È Assolutamente vietato iscrivere Pokémon che utilizzano soprannomi volgari o offensivi.

È assolutamente vietato utilizzare Pokémon o strumenti modificati attraverso l'ausilio di dispositivi esterni, anche se ottenuti da terzi. Gli arbitri hanno l'ultima parola sulla legalità di Pokémon o strumenti.

Mosse

Ai giocatori è consentito utilizzare Pokémon con mosse apprese:

1. Salendo di livello.
2. Tramite MT o MN.
3. Come Mosse Uovo.
4. Già apprese da un Pokémon ottenuto in un evento promozionale.
5. Apprese tramite un personaggio all'interno del gioco.
6. Non è possibile utilizzare le mosse Cadutalibera e Vuototetro.

Il giocatore che fa usare al suo ultimo Pokémon la mossa Autodistruzione, Esplosione, Destinobligato oppure Azzardo e con essa 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, 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 causati da condizioni meteorologiche, come grandine o tempesta di sabbia, vince la sfida il giocatore il cui Pokémon va KO per ultimo.

Se l'ultimo Pokémon di entrambi finisce KO a causa di un'abilità posseduta o di uno strumento tenuto da un Pokémon, come Cartavetro, Scoppio, Melma, Spineferrate oppure Bitorzolelmo, vince la sfida il giocatore con il Pokémon che possiede tale abilità o strumento.

Norme comportamentali

I giocatori sono tenuti ad avere un comportamento rispettoso e cortese verso gli altri partecipanti e lo Staff dell'evento. Linguaggi offensivi e di dubbio gusto o comportamenti inappropriati saranno costantemente scoraggiati.

Materiali ammessi

È consentito l'utilizzo di una tabella per la compatibilità dei tipi.

Annotazioni

È consentito prendere annotazioni durante gli incontri e puoi registrare le tue lotte con il Registradati.

Struttura del torneo

L'evento sarà composto da una fase di qualificazione a Sistema Svizzero, al quale seguirà una fase ad Eliminazione Diretta. Qualora il numero di partecipanti al torneo fosse superiore a 64, l'evento sarà composto unicamente dalla fase ad Eliminazione Diretta. Gli incontri a Sistema Svizzero saranno composti da una partita singola. Gli incontri ad Eliminazione Diretta saranno svolti al meglio delle tre partite (qualora l'affluenza fosse superiore a 64, lo Staff dell'evento annuncerà quanti di essi saranno svolti a partita singola). Il numero totale degli incontri sarà stabilito in base al numero di partecipanti. Sarà possibile una suddivisione in categorie d'età nel caso il numero di partecipanti lo consentisse.

Sistema Svizzero

Durante il primo incontro del Sistema Svizzero, i giocatori saranno accoppiati a caso. Al termine di ogni sfida, ad ogni giocatore sarà assegnato un avversario con punteggio simile. Una volta terminata la fase a Sistema Svizzero, saranno annunciati i giocatori che accedono alle fasi ad Eliminazione Diretta.

Finali ad Eliminazione Diretta

Al termine della fase a Sistema Svizzero, i giocatori con il più alto punteggio in classifica accederanno ad una fase ad Eliminazione Diretta. Gli incontri saranno svolti al meglio delle tre partite. Il vincitore avanzerà al turno successivo del torneo. Il giocatore perdente sarà eliminato dal torneo.

Qualora lo staff dell'evento ritenga che il tempo a disposizione per il torneo non sia sufficiente a svolgere le finali ad eliminazione diretta nella modalità sopra citata, tali incontri si svolgeranno a partita singola.

Risoluzione di un incontro

Il giocatore che manda KO l'ultimo Pokémon dell'avversario è dichiarato il vincitore dell'incontro (di una singola partita in un incontro al meglio delle tre partite).