

Pokémon Camp (Regole Torneo Videogiochi)

Cosa mi serve per poter partecipare?

Porta la tua console della linea Nintendo DS e una scheda di gioco originale di *Pokémon Versione Nera 2* o *Pokémon Versione Bianca 2* 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.

Categorie d'Età

I giocatori saranno raggruppati in tre categorie, in base alla propria data di nascita.

- Junior: nati nel 2002 o dopo
- Senior: nati dal 1998 al 2001
- Master: nati nel 1997 o prima

Pokémon

Ai giocatori è permesso utilizzare Pokémon appartenenti al Pokédex Nazionale, dal n° 001 al n° 646. Devono essere stati catturati nel gioco oppure ottenuti tramite eventi promozionali.

- ***Pokémon non ammessi***

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

Pokémon Camp (Regole Torneo Videogiochi)

644 – Zekrom
646 – Kyurem
646N – Kyurem Nero
646B – Kyurem Bianco
647 – Keldeo
648 – Meloetta
648S – Meloetta
649 – Genesect

- **Squadra**

1. È possibile iscriverne al torneo fino a 4 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.
4. Non è consentito l'utilizzo del Mirabilanciere.
5. Non è possibile iscriverne due Pokémon con lo stesso numero del Pokédex di Unima.
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 2 o Pokémon Versione Bianca 2 o ricevuti tramite eventi promozionali. Lo strumento Cuorugiada non è ammesso.
7. Non è consentito iscriverne più Pokémon con lo stesso soprannome.
8. Non è consentito iscriverne Pokémon con soprannomi uguali al nome di un altro Pokémon (ad esempio, un Samurott soprannominato Oshawott).
9. È Assolutamente vietato iscriverne 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:

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

Il giocatore che fa usare al suo ultimo Pokémon la mossa Autodistruzione, Esplosione, Destinobbligato oppure Azzardo e con essa manda KO l'ultimo Pokémon di entrambi perde la sfida.

Pokémon Camp (Regole Torneo Videogiochi)

Il giocatore che fa usare al suo ultimo Pokémon la mossa Sdoppiatore, Locomovolt, Fuococarica, Riduttore, Sottomissione, Baldeali, Mazzuoloigno, 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 non ammessi

Non è consentito l'utilizzo di una tabella per la compatibilità dei tipi. Durante un incontro non è consentito l'utilizzo di strumenti elettronici diversi dalla propria console (ad esempio telefoni cellulari o lettori Mp3).

Annotazioni

Non è consentito prendere annotazioni durante gli incontri. Puoi comunque 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 per Categoria d'Età. Ogni incontro avrà una durata massima di 15 minuti e il limite di 1 minuto per poter scegliere la mossa da eseguire.

- **Sistema Svizzero**

Durante il primo incontro del Sistema Svizzero, i giocatori (per Categoria d'Età) 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.

Pokémon Camp (Regole Torneo Videogiochi)

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). Se entrambi i giocatori, allo scadere del tempo, avranno lo stesso numero di Pokémon rimasti, verrà stabilito un vincitore in base ai seguenti criteri:

- Se allo scadere del tempo un giocatore ha più Pokémon rimasti rispetto all'avversario, è dichiarato vincitore dell'incontro (di una singola partita in un incontro al meglio delle tre partite).
 - Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Pokémon rimasti, l'incontro prosegue fino a quando uno dei due partecipanti manda KO un Pokémon dell'avversario. Quel giocatore è dichiarato vincitore dell'incontro (di una singola partita in un incontro al meglio delle tre partite).
-
- ***Risoluzione di un incontro al meglio delle tre partite***

Se entrambi i giocatori, allo scadere del tempo, in un incontro al meglio delle tre partite, saranno in parità, verrà stabilito un giocatore in base ai seguenti criteri:

1. Partita 1

- Se allo scadere del tempo un giocatore ha più Pokémon rimasti rispetto all'avversario, è dichiarato vincitore dell'incontro.
- Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Pokémon rimasti, l'incontro prosegue fino a quando uno dei due partecipanti manda KO un Pokémon dell'avversario. Quel giocatore è dichiarato vincitore dell'incontro.

2. Partita 2

- Se allo scadere del tempo un giocatore ha più Pokémon rimasti rispetto all'avversario, è dichiarato vincitore della partita. Se questo porta ad avere un giocatore con più partite vinte rispetto all'avversario, quel giocatore è dichiarato vincitore dell'incontro.
- Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di partite vinte, verrà disputata una nuova partita. Il primo dei due che mette KO un Pokémon dell'avversario viene dichiarato vincitore dell'incontro.

3. Partita 3

- Se allo scadere del tempo un giocatore ha più Pokémon rimasti rispetto all'avversario, è dichiarato vincitore dell'incontro.
- Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Pokémon rimasti, l'incontro prosegue fino a quando uno dei due partecipanti manda KO un Pokémon dell'avversario. Quel giocatore è dichiarato vincitore dell'incontro.

Antonio Cardillo.