

Regolamento dei Campionati di Videogiochi Pokémon 2012

Requisiti per partecipare

I Campionati di Videogiochi Pokémon 2012 si svolgeranno esclusivamente usando schede di gioco originali di *Pokémon Versione Nera* o *Pokémon Versione Bianca*.

- I partecipanti agli eventi in Europa possono usare solo schede di gioco europee.
- I partecipanti agli eventi del Nord America possono usare solo schede di gioco nordamericane.
- I partecipanti ai Campionati Mondiali possono usare solo schede di gioco originali autorizzate nel loro paese.

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

- Junior: per i nati dopo il 2000
- Senior: per i nati dal 1997 al 2000
- Master: per i nati prima del 1997

Tutti gli incontri si svolgono tramite collegamento a infrarossi e ogni giocatore deve avere la sua console della linea Nintendo DS™ e la sua scheda di gioco di *Pokémon Versione Nera* o *Pokémon Versione Bianca*. Non è consentito per nessun motivo condividere console o schede di gioco con altri giocatori.

- Consigliamo vivamente di avere con sé il blocco alimentatore per la propria console, giacché non sarà fornito dagli organizzatori. Le prese di corrente saranno disponibili nell'area di gioco.

Come iscriversi

Tutte le iscrizioni avvengono in loco lo stesso giorno dell'evento prescelto. Per iscriversi, i giocatori devono presentarsi di persona la mattina della competizione. Non possiamo garantire la disponibilità di un posto ai giocatori in fila fino al completamento dell'iscrizione. È responsabilità dei giocatori mantenere la propria posizione nella fila.

I giocatori potranno partecipare solo se in possesso di un ID Giocatore. Se hai già un account del Club Allenatori di Pokémon ma non possiedi ancora un ID Giocatore, puoi ottenerne uno effettuando il login al tuo account e visitando il sito <https://www.Pokemon.com/it/account/upgrade2/>. Assicurati di portare con te l'ID Giocatore quando ti rechi all'evento!

Per accelerare il processo d'iscrizione, i giocatori sono tenuti a preparare la loro squadra prima di raggiungere il banco iscrizioni.

- Ogni giocatore deve avere da quattro a sei Pokémon nel proprio Box Lotta.
 - Esamina la sezione relativa ai Pokémon qui di seguito per ulteriori informazioni sui Pokémon che puoi utilizzare nel torneo.
- Ogni Pokémon può tenere con sé uno strumento. Una volta scelto, all'iscrizione, non sarà più possibile cambiarlo.
 - Lo strumento di ciascun Pokémon deve essere diverso.

Regole delle lotte

I seguenti punti sono contenuti nel regolamento dei tornei che ogni giocatore riceve al momento dell'iscrizione:

- Prima dell'inizio della lotta, i Pokémon nella squadra di ogni giocatore saranno visibili brevemente all'avversario. Non è possibile però vedere di che mosse e strumenti sono equipaggiati.
- Dopo aver visto i Pokémon nella squadra avversaria, ogni giocatore seleziona quattro Pokémon da usare nella lotta e li manda in campo due alla volta.
- I Pokémon selezionati e l'ordine in cui sono disposti in squadra rimarranno segreti fino al momento della lotta.
- Ogni sfida ha una durata massima di 15 minuti. Se entro tale tempo limite non risulta nessun vincitore, il risultato sarà automaticamente deciso dal gioco tramite spareggio.
- All'inizio di ogni turno, i giocatori hanno un minuto per scegliere la mossa da fare usare a entrambi i Pokémon oppure per effettuare un cambio. Se un giocatore non ha fatto la sua scelta in tempo, questa sarà automaticamente decisa dal gioco.

Pokémon

I giocatori possono usare Pokémon che compaiono nel Pokédex Nazionale di *Pokémon Versione Nera* o *Pokémon Versione Bianca* compresi tra i numeri 001 e 646, catturati nel gioco, trasferiti da giochi della serie Pokémon precedenti o ricevuti durante eventi o distribuzioni ufficiali. Non sarà possibile avere nella propria squadra i seguenti Pokémon:

150 - Mewtwo	385 - Jirachi	492 - Shaymin
151 - Mew	386 - Deoxys	493 - Arceus
249 - Lugia	483 - Dialga	494 - Victini
250 - Ho-Oh	484 - Palkia	643 - Reshiram
251 - Celebi	487 - Giratina	644 - Zekrom
382 - Kyogre	489 - Phione	646 - Kyurem
383 - Groudon	490 - Manaphy	
384 - Rayquaza	491 - Darkrai	

Non è possibile tenere in squadra due Pokémon con lo stesso numero del Pokédex Nazionale.

I Pokémon di livello 51 o superiore saranno portati al livello 50 per la durata della lotta, secondo i seguenti parametri:

- Ogni Pokémon conserva tutte le mosse che conosceva prima della riduzione del livello;
- I Pokémon che si evolvono a partire dal livello 50 non perdono il loro stato evolutivo quando ridimensionati di livello;
- I Pokémon di livello inferiore al 50 mantengono il loro livello e non sono portati al livello 50 per la lotta;
- Le statistiche dei Pokémon sono abbassate ai valori che assumerebbero se quel Pokémon fosse al livello 50.

Ogni Pokémon nella squadra di un giocatore può usare uno strumento, ma gli strumenti dei Pokémon in squadra devono essere tutti diversi.

- Sono ammessi soltanto strumenti trovati in *Pokémon Versione Nera* o *Pokémon Versione Bianca* oppure ricevuti tramite distribuzioni o eventi ufficiali.

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 giocatori che usano soprannomi inappropriati o offensivi per se stessi o per i Pokémon saranno squalificati dalla gara a discrezione dell'organizzazione.

Mosse

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 una promozione o un evento ufficiale;
- Già conosciute da un Pokémon ottenuto da un altro gioco della serie Pokémon tramite Pokétrasporto o attraverso il Trasferitore;
- I Pokémon non possono conoscere le mosse Cadutalibera o Vuototetro.

Ulteriori informazioni

L'uso di dispositivi esterni per modificare i Pokémon nella squadra di un giocatore sono espressamente proibiti. Durante il torneo saranno effettuati controlli casuali per accertare che tali dispositivi non siano stati usati. Se un giocatore è scoperto con Pokémon manomessi sarà squalificato dall'evento, indipendentemente dal fatto che sia stato lui stesso a manometterli o che abbia ricevuto il Pokémon (o lo strumento) illegale da terzi. È responsabilità del giocatore accertarsi di avere solo Pokémon regolamentari. I giudici di gara hanno l'ultima parola sulla legalità o meno dei Pokémon.

Un giocatore deve avvertire immediatamente lo staff se sospetta che ci sia un problema nei Pokémon dell'avversario. Alla fine della sfida, i risultati sono ritenuti definitivi. Le contese che dovessero sorgere dopo la fine della sfida non cambieranno il risultato dell'incontro, anche se dovesse effettivamente esserci un problema con i Pokémon dell'avversario.

I giocatori e gli spettatori devono dimostrare la massima sportività verso gli altri partecipanti e verso lo staff durante l'evento. Un giocatore può essere squalificato dall'evento anche a causa del comportamento di amici o familiari che dovesse minare lo svolgimento regolare e pacifico del torneo. Non saranno tollerati comportamenti offensivi nei confronti dello staff.