



TORNEO – POKEMON ULTRASOL Y ULTRALUNA **VGC 2018**

1. INFORMACIÓN

El torneo de Pokémon UltraSol y UltraLuna VGC 2018 se celebrará el día **15 de julio de 2017, a las 11:30 horas**, como parte de las VIII Jornadas de Manga y Ocio Alternativo de Burgos, en el **Fórum Evolución Burgos**.

Habrà un límite máximo de participantes de 16 jugadores, y un límite mínimo de 4 jugadores. La organización se reserva el derecho a suspender el torneo si no se alcanza este límite mínimo.

Las personas que se inscriban en el número 17 en adelante pasarán a formar parte de la reserva en el caso de que alguno de los inscritos no se presente al torneo.

2. INSCRIPCIÓN

La inscripción podrá realizarse hasta 10 minutos antes de la hora de comienzo del torneo, sin excepción. La inscripción se realizará en el **stand de Información**, dejando un nombre y un nick (si lo tuviese).

Además, podrá realizarse la reserva de una plaza en el torneo enviando un correo a victorhercas@gmail.com poniendo en el asunto “**Pokemon 2018**” hasta el día 12 de julio a las 23:59 horas. Se abrirán 4 plazas para reservar por este método.

Las personas que hayan reservado plaza por este método deberán confirmarla en el stand de Información antes del comienzo del torneo. Si no lo hacen, perderán el derecho a la reserva de plaza.

3. BASES DEL TORNEO

- Solo se pueden usar juegos lícitos de Pokémon Ultrasol o Ultraluna (Tarjetas de juego o versiones descargables). Los jugadores deberán llevar sus propios juegos.
- Los jugadores podrán usar cualquier consola de la familia Nintendo 3DS y 2DS. Los jugadores deberán llevar su propia consola y su propio cargador. Los jugadores deben asegurarse de que la batería de su consola esté cargada durante todo el torneo.
- Los jugadores deben asegurarse de que su consola y su juego están actualizados y cuentan con el firmware más actual.
- Los jugadores deberán haber descargado en su consola las reglas del Campeonato Mundial 2018 (Descarga desde Festi Plaza -> Combate -> Campeonato Mundial 2018).
- Los jugadores podrán tomar notas, siempre que sea en una hoja en blanco y no cuente con notas escritas o dibujadas.
- Los jugadores son responsables de asegurarse de que su equipo cumple con las restricciones establecidas por el formato del torneo.
- Cada jugador debe designar un Equipo de Combate y mantenerlo sin modificaciones desde el inicio hasta el final del evento. Ahora bien, los organizadores podrían realizar cambios en relación con alguna penalización que el jugador haya recibido.
- El equipo de un jugador no puede contener dos Pokémon con el mismo mote. Asimismo, tampoco puede incluir un Pokémon que tenga como mote el nombre de otro Pokémon (por ejemplo, un Raichu que se llame "Pikachu"). Los jugadores deben evitar el uso de palabras o frases obscenas u ofensivas a la hora de dar un nombre a su Entrenador o a sus Pokémon.
- Cada Pokémon puede llevar un objeto, pero ningún otro Pokémon del equipo podrá llevar el mismo.
- Los jugadores solo pueden usar objetos que puedan obtenerse en el transcurso normal del juego o que hayan sido otorgados como parte de una distribución o evento especial.
- El equipo de un jugador no puede contener dos Pokémon con el mismo número de la Pokédex Nacional.
- Los Pokémon solo pueden usar movimientos que se hayan aprendido a través del transcurso normal del juego en un evento o promoción oficial de Pokémon.

- Los Pokémon pueden tener habilidades ocultas.
- Los Pokémon pueden usar movimientos Z.
- Los Pokémon deben tener el símbolo negro en forma de cruz en su pantalla de datos.
- Los Pokémon pasarán a tener Nivel 50 durante el transcurso de los combates.
- Los jugadores podrán usar los Pokémon con los siguientes números de la Pokédex Nacional:

- 001-149
- 152-248
- 252-381
- 387-482
- 485-486
- 488
- 495-642
- 645
- 650-715
- 722-788
- 793-799
- 803-806

- Queda prohibido el uso de Greninja Ash.
- En caso de que un Pokémon tenga formas regionales, se podrá utilizar cualquiera de ellas.
- La modalidad de batallas será de combates dobles 4 vs. 4. Los jugadores llevarán hasta 6 Pokémon antes de ver el equipo rival, momento en el cual deberán decidirse por 4 para competir.
- El formato del torneo será el de llave (bracket) de eliminación directa.
- Los enfrentamientos serán al mejor de 3 combates.
- Los límites de tiempo en cada combate serán de:
 - Vista previa de equipo: 90 segundos.
 - Elegir movimiento: 45 segundos.
 - Tiempo total del jugador por combate: 5 minutos.
- Ganará el jugador que debilite al último Pokémon de su oponente. Si el último Pokémon de ambos jugadores se debilita durante el último turno de un combate, ganará el jugador cuyo Pokémon se debilita en último lugar. No se permiten realizar empates pactados.

- En el caso de que finalice el tiempo del combate, ganará aquel jugador al que le queden más Pokémon. Si a ambos jugadores les queda el mismo número de Pokémon, ganará el jugador con la mayor ratio de PS totales restantes/máximo total de PS para todos los Pokémon de su equipo.
- Si un jugador llega al encuentro más tarde de lo estipulado o se ausenta sin el permiso del organizador durante una ronda, sin importar la duración de dicha ausencia, se considerará que ha perdido el encuentro. Para evitar esta situación, el jugador tiene que notificar de su ausencia al organizador antes de la finalización del encuentro.

El uso de dispositivos externos para modificar o crear Pokémon con características imposibles de conseguir u objetos no distribuidos oficialmente está expresamente prohibido. Los jugadores que utilicen estos Pokémon serán descalificados de la competición, independientemente de que hayan sido obtenidos por ellos o por intercambio.

Regla extra

En el caso de que el número de participantes sea un número impar, la organización podrá decidir resolverlo concediendo el acceso directo de alguno de los jugadores a una ronda superior del torneo. Esto, por supuesto, se realizará de forma aleatoria entre todos los participantes.

CONTACTO

acnil@acnil.es

victorhercas@gmail.com

