



TORNEO – POKEMON SOL Y LUNA VGC 2017

1. INFORMACIÓN

El torneo de Pokémon Sol y Luna VGC 2017 se celebrará el día **9 de julio de 2017, a las 12:30 horas**, como parte de las VII Jornadas de Manga y Ocio Alternativo de Burgos, en el **Centro de Creación Musical Hangar**. La participación será gratuita.

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 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 2017**” hasta el día 6 de julio a las 23:59 horas. Se abrirán 6 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

- Se deben usar los juegos originales de Pokémon Sol y Luna.
 - Tu cartucho o copia digital de juego debe estar actualizada para poder jugar.
 - Se jugará con las reglas oficiales VGC 17 (Mundial 2017)
 - La modalidad de batallas será de combates dobles 4vs4. Los jugadores llevarán hasta 6 Pokémon antes de ver el equipo rival, momento en el cual deberán decidirse por 4 para competir.
 - Los enfrentamientos serán al mejor de 3 combates.
 - Los jugadores deberán llevar el mismo equipo para todo el torneo. No se permite cambiar ninguna característica de los Pokémon ni ningún objeto entre combate y combate.
 - Los Pokémon jugarán al nivel 50, de manera que los Pokémon de mayor o menor nivel subirán o bajarán al nivel 50.
 - Ambos rivales deben facilitar su 3DS code para agregarse al juego.
 - Se jugará a través del Festi Plaza - Batalla en línea - Combate Doble
 - Número de jugadores: 2
-

- Para participar en este torneo debes haber desbloqueado la Cámara Lucha.
 - Una vez terminéis el combate, debéis guardar la batalla.
 - Deben mantenerse guardadas las repeticiones de combate de todas las rondas durante el transcurso del torneo.
 - Ten en cuenta que en el juego solo tendrás espacio para guardar 100 batallas.
-

- Pokémon permitidos: Los jugadores solo podrán usar los Pokémon que se encuentren entre los siguientes números en la Pokédex de Alola

001-204

206-288

293-299

- Los Pokémon con forma de Alola solo podrán ser utilizados con su forma de Alola.
- Todos los Pokémon deberán haber sido capturados en Pokémon Sol o Pokémon Luna o haber sido conseguidos a través de algún evento de distribución oficial.
- Todos los Pokémon deben tener el trébol negro que indica su procedencia de la séptima generación Pokémon.
- Está prohibido el uso de megapiedras.

- Los jugadores solo pueden usar objetos que se han publicado oficialmente a través de Pokémon Sol, Pokémon Luna, el Pokémon Global Link, o en eventos oficiales y promociones.
-

- No se permite emplear a más de un Pokémon con mismo número en la Pokédex de Alola.
 - Todos los Pokémon pueden tener un objeto equipado, pero no se permite repetir el mismo objeto entre dos pokémon diferentes.
 - Tus pokémon pueden tener mote, pero en ningún caso se permite que tengan el nombre de un pokémon diferente.
 - En caso de tener más de un pokémon con mote, cada pokémon deberá tener un mote diferente.
 - Cada participante es responsable de utilizar nombres apropiados para su personaje y sus Pokémon. Los jugadores deben evitar el uso de palabras o frases potencialmente inapropiados, obscenos u ofensivos al nombrar a su entrenador y sus Pokémon.
 - Los Pokémon solo pueden tener movimientos aprendidos en el transcurso normal de los juegos o a través de un evento o promoción oficial.
-

- No se permiten realizar empates pactados.
- En caso de caer los Pokémon restantes en el último turno, ganará el entrenador cuyo Pokemon sea el último en debilitarse.
- Si un combate se termina por falta de tiempo, ganará el jugador que más número de Pokémon con vida posea. En caso de empate, ganará el que más porcentaje de puntos de vida entre los pokémon restantes tenga y en caso de nuevo de haber empate, ganará el jugador con más puntos de vida sumados entre los Pokémon supervivientes que tenga. En caso de mantenerse el empate, se jugará una muerte súbita.
- En la muerte súbita, ambos rivales vuelven a escoger un equipo de 4 Pokémon entre los 6 que llevan en el equipo. Una vez que uno de los dos jugadores tenga más Pokémon que el rival en combate tras un turno, este jugador ganará el combate.

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