

POKÉMON DAY FAN-TURNIER 2013: TURNIERREGELN

Dieses Dokument enthält die verbindlichen Turnierregeln für das Pokémon Day Fan-Turnier 2013, das von Bisafans.de und filb.de geleitet wird. Von allen Teilnehmern und deren Begleiter wird die Einhaltung dieser Regeln erwartet.

1. Spielesoftware

Beim Pokémon Day Fan-Turnier 2013 ist lediglich originale Pokémon Schwarze Edition, Pokémon Weiße Edition, Pokémon Schwarze Edition 2 und Pokémon Weiße Edition 2 Spielesoftware zugelassen. Ältere Editionen, sowie insbesondere illegale Kopien der Spiele sind nicht zulässig.

2. Spielkonsolen

Jedes System der Nintendo DS-Familie ist zulässig, dies beinhaltet die Systeme Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi, Nintendo DSi XL, Nintendo 3DS und Nintendo 3DS XL. Ein Aufladen während des Turnier ist nicht möglich. Spieler sind selbst verantwortlich, ein geladenes System zu besitzen, um ihre Spiele auszutragen.

3. Externe Geräte

Der Einsatz externer Geräte zur Modifizierung der Team-Pokémon ist strengstens untersagt. Sollten bei einem Spieler auf unzulässige Weise modifizierte Pokémon oder Items entdeckt werden, wird dieser umgehend vom Wettbewerb ausgeschlossen, unabhängig davon, ob er sich aktiv der Täuschung schuldig gemacht hat oder lediglich ein durch einen anderen Spieler modifiziertes Pokémon oder Item erhalten hat. Es wird deshalb empfohlen, ausschließlich Pokémon einzusetzen, die selbst trainiert wurden und im Spielverlauf erhaltene Items zu verwenden. Die Spieler haben in Eigenverantwortung sicherzustellen, dass sie ausschließlich mit zum Turnier zulässigen Pokémon und Items antreten. Sollte ein Spieler den Verdacht haben, dass sein Gegenspieler Pokémon oder Items einsetzt, die nicht regelkonform sind, so hat er das während der Partie der Turnierleitung mitzuteilen. Ein eigenmächtiges Beenden der Partie ist nicht zulässig.

4. Zeitbeschränkungen

Um das Turnier gemäß Zeitplan durchführen zu können, gibt es einige Zeitlimits für verschiedene Turnierphasen, die einzuhalten sind.

4.1 Zeitbeschränkungen für Online-Qualifikationsturniere

- Die Dauer für eine Partie beträgt 30 Minuten, dies beinhaltet die Zeit zum Verbindungsaufbau mit dem Gegenspieler, die Auswahl der eigenen Pokémon für den Kampf, sowie den Kampf selber.

- Obwohl durch die Spielesoftware kein Zeitlimit vorgegeben ist, sollte für die Teamauswahl eine Zeit von 90 Sekunden nicht deutlich überschritten werden.
- Die Zeit für die Auswahl der Spielzüge sollte 60 Sekunden nicht überschreiten.
- Sollte beim Gegenspieler ein absichtliches Verzögern durch langsame Auswahl, die deutlich über der oben genannten Limits liegt, festgestellt werden, ist dies der Turnierleitung mitzuteilen. Ein eigenmächtiges Beenden der Partie ist nicht zulässig.
- Ist nach Ablauf des Zeitlimits von 30 Minuten noch keine Entscheidung gefallen, so ist die Turnierleitung zu informieren, so dass diese eine Entscheidung trifft, ob die Partie zu Ende gespielt wird oder der Gewinner anhand der übrigen Pokémon ermittelt wird.

4.2 Zeitbeschränkungen für die Pokémon Day Fan-Turniere vor Ort

- Die Dauer für eine Partie beträgt 30 Minuten, dies beinhaltet die Zeit zum Auffinden des Gegenspielers, den Verbindungsaufbau, die Auswahl der eigenen Pokémon für den Kampf, sowie den Kampf selber.
- Obwohl durch die Spielesoftware kein Zeitlimit vorgegeben ist, sollte für die Teamauswahl eine Zeit von 90 Sekunden nicht deutlich überschritten werden.
- Die Zeit für die Auswahl der Spielzüge sollte 60 Sekunden nicht überschreiten.
- Sollte beim Gegenspieler ein absichtliches Verzögern durch langsame Auswahl, die deutlich über der oben genannten Limits liegt, festgestellt werden, ist dies der Turnierleitung mitzuteilen. Ein eigenmächtiges Beenden der Partie ist nicht zulässig.
- Ist nach Ablauf des Zeitlimits von 30 Minuten noch keine Entscheidung gefallen, so ist die Turnierleitung zu informieren, so dass diese eine Entscheidung trifft, ob die Partie zu Ende gespielt wird oder der Gewinner anhand der übrigen Pokémon ermittelt wird
- Findet nach Ablauf des Zeitlimits von 30 Minuten keine Rückmeldung des Ergebnisses oder der aktuellen Spielsituation bei der Turnierleitung statt, werden beide Teilnehmer vom Turnier entfernt

5. Spielentscheidung

Ein Spieler gewinnt, indem er das letzte verbleibende Pokémon seines Gegners kampfunfähig macht.

5.1 Sonderfälle, bei denen das Spiel 0-0 endet

- Für den Fall, dass infolge einer Attacke die letzten Pokémon beider Spieler ausscheiden, wird derjenige als Verlierer geführt, der die Attacke eingesetzt hat. Dies gilt für die Attacken Finale, Explosion, Abgangsbund und Wagemut.
- Sollte das letzte Pokémon eines Spielers Risikotackle, Volttackle, Flammenblitz, Bodycheck, Überroller, Sturzflug, Holzhammer, Kopfstoß, Verzweifler, Stromstoß oder das getragene Item Leben-Orb zum Einsatz bringen und infolgedessen gemeinsam mit dem letzten gegnerischen Pokémon kampfunfähig werden, trägt der Anwender den Sieg davon.
- Sollten die letzten Pokémon beider Spieler witterungsbedingt ausscheiden, etwa im Falle von Hagel oder Sandsturm, so wird derjenige Spieler als Sieger gewertet, dessen Pokémon zuletzt das Feld räumen muss.

- Für den Fall, dass die letzten Pokémon beider Spieler infolge einer Fähigkeit oder eines getragenen Items wie Rauhaut, Finals Schlag, Kloakensoße, Eisenstachel oder Beulenhelm ausscheiden, wird derjenige Spieler zum Sieger erklärt, dessen Pokémon sich im Besitz der entsprechenden Fähigkeit beziehungsweise des betreffenden getragenen Items befindet.

Ein Spiel wird als Niederlage gewertet, sobald ein Spieler während des Kampfes „Flucht“ wählt, unabhängig davon, ob die Wahl absichtlich erfolgte oder nicht.

5.2 Entscheidung bei Gleichstand

Falls nach Ablauf des Zeitlimits von 30 Minuten noch immer beide Spieler mindestens ein kampffähiges Pokémon besitzen und der Schiedsrichter eine Spielentscheidung herbeiführt, so wird der Sieger anhand der folgenden Kriterien bestimmt:

1. Die Anzahl der verbleibenden Pokémon:
Es gewinnt derjenige Spieler, der über mehr verbleibende Pokémon verfügt. Sollten beide Spieler die gleiche Anzahl an verbleibenden Pokémon besitzen, so wird der Sieger anhand Kriterium 2 bestimmt:
2. Der durchschnittliche Anteil an noch vorhandenen KP
Es gewinnt derjenige Spieler, der über einen höheren durchschnittlichen Anteil an noch vorhandenen KP verfügt. Sollten beide Spieler denselben durchschnittlichen Anteil an noch vorhandenen KP besitzen, so wird der Sieger anhand Kriterium 3 bestimmt:
3. Gesamtzahl der verbleibenden KP
Es gewinnt der Spieler, dessen Pokémon-Team über die höhere Gesamtzahl an KP verfügt. Sollten die Pokémon-Teams beider Spieler über dieselbe Gesamtzahl an verbleibenden KP verfügen, so wird der Sieger anhand Kriterium 4 bestimmt:
4. Münzwurf
Der Sieger der Partie wird vom Schiedsrichter per Münzwurf ermittelt.

6. Turnierformat

Das Pokémon Day Fan-Turnier 2013 wird im Doppelkampf als Handicapkampf ausgetragen, wobei der Wunderwerfer ausgeschaltet bleibt. Im Regelauswahlfenster des Konnex Club sind die folgenden Optionen auszuwählen:

- Kampfarm: Doppelkampf
- Regeln: Handicapkampf
- Wunderwerfer: Deaktiviert

Durch diese Regeln wird festgelegt, dass ein Doppelkampf mit folgenden Rahmenbedingungen ausgetragen wird:

- Zu Beginn des Kampfes erscheint ein Teamauswahlbildschirm, bei dem das Team des Gegners in einer Vorschau erscheint. Jeder Spieler muss vier seiner Pokémon auswählen, die am Kampf teilnehmen.
- Pokémon mit einem Level höher als 50 werden für die Dauer des Kampfes automatisch auf Level 50 herabgestuft und die Statuswerte entsprechend angepasst.

- Der Wunderwerfer kann nicht eingesetzt werden.

7. Regeln für die Teamzusammenstellung

Folgende Grundregeln gelten für die Teamzusammenstellung und werden auch teilweise durch die eingestellten Kampfregeln sichergestellt:

- Zur Teilnahme zugelassen sind Pokémon aus dem nationalen Pokédex mit einer Pokédex-Nummer zwischen 001 und 649, die über die Spielesoftware gefangen wurden, von einem vorherigen Pokémon-Spiel transferiert wurden oder im Rahmen einer offiziellen Verteilungsaktion verteilt wurden.

- Die folgenden Pokémon sind NICHT im Team von Turnierteilnehmern erlaubt:

- | | | | |
|-------------------|---|------------------|---|
| • 150 – Mewtu |  | • 487 – Giratina |  |
| • 151 – Mew |  | • 489 – Phione |  |
| • 249 – Lugia |  | • 490 – Manaphy |  |
| • 250 – Ho-Oh |  | • 491 – Darkrai |  |
| • 251 – Celebi |  | • 492 – Shaymin |  |
| • 382 – Kyogre |  | • 493 – Arceus |  |
| • 383 – Groudon |  | • 494 – Victini |  |
| • 384 – Rayquaza |  | • 643 – Reshiram |  |
| • 385 – Jirachi |  | • 644 – Zekrom |  |
| • 386 – Deoxys |  | • 646 – Kyurem |  |
| • 441 – Plaudagei |  | • 647 – Keldeo |  |
| • 483 – Dialga |  | • 648 – Meloetta |  |
| • 484 – Palkia |  | • 649 – Genesect |  |

- Ein Spieler darf in seinem Team keine zwei oder mehr Pokémon mit identischen Nummern im Pokédex haben.
- Jedes Pokémon im Team darf ein Item tragen, wobei zwei Pokémon nicht dasselbe Item tragen dürfen.
- Ein Spieler darf keine zwei oder mehr Pokémon mit demselben Spitznamen im Team haben.
- Es dürfen keine Pokémon eingesetzt werden, deren Spitzname gleichzeitig die Bezeichnung eines anderen Pokémon ist (z.B. ein Bisasam mit dem Spitznamen „Bojelin“).
- Es dürfen keine Pokémon eingesetzt werden, deren Spitznamen anstößig oder beleidigend sind.

- Pokémon dürfen lediglich über Attacken verfügen, die auf eine der folgenden Arten erlernt wurden:
 - Durch Levelaufstieg.
 - Durch eine TM oder VM.
 - Durch eine in der Pokémon-Pension erworbene Ei-Attacke.
 - Von Personen im Verlauf des Spiels erlernte Attacken.
 - Durch Attacken, die einem Pokémon bereits bekannt sind, das bei einer offiziellen Pokémon-Veranstaltung oder Werbeaktion erhalten wurde.
 - Durch Attacken, die einem Pokémon bereits bekannt sind, das über den Poképorter oder die die Transferanlage von einem anderen Spiel auf die Spielesoftware übertragen wurde.
- Spieler dürfen Pokémon mit versteckten Fähigkeiten einsetzen, die offiziell über den Pokémon Global Link oder bei einer offiziellen Veranstaltung oder Sonderaktion verteilt wurden.
- Pokémon dürfen nicht über die Attacken Freier Fall und Schlummerort verfügen.
- Pokémon dürfen das Item Seelentau nicht tragen.

8. Regeln für Begleiter und Eltern

Von Begleitpersonen wie Eltern oder Geschwister der Turnierteilnehmer wird jederzeit ein faires Verhalten erwartet. Es wird nicht geduldet, dass sich Begleitpersonen in den Turnierablauf einmischen. Insbesondere eine Beratung des Spielers während einer laufenden Partie ist verboten. Ebenso ist eine Einflussnahme auf Gegenspieler, Schiedsrichter oder Turnierleiter untersagt. Zuwiderhandlung kann zu Disqualifikation des entsprechenden Turnierteilnehmers führen.