



2011 AUTUMN FRIENDLY

Torneo Wi-Fi oficial

Reglamento

Reglamento del Torneo

- La modalidad de combate para el Torneo será Combate Doble.
- No se puede usar el Superlanzador.
- Los participantes podrán usar Pokémon de la Pokédex de Teselia de *Pokémon Edición Negra* o *Pokémon Edición Blanca*, del 1 al 148 y el 151.
- Registra en tu Caja de Combate de cuatro a seis Pokémon con niveles comprendidos entre 1 y 100.
- Los Pokémon de Nivel 51 o superior pasarán a ser de Nivel 50 durante la duración de los combates.
- Los enfrentamientos estarán configurados automáticamente para tener una duración límite de 30 minutos. Si no se ha declarado un ganador una vez que haya transcurrido el tiempo límite, el resultado del combate se decidirá por los criterios de desempate.
- Al comienzo de cada combate, cada jugador contará con 2 minutos para elegir los cuatro Pokémon con los que quiere combatir.
- Al comienzo de cada turno, cada jugador dispondrá de 1 minuto para seleccionar los movimientos de ambos Pokémon o para cambiar los Pokémon que se encuentran combatiendo. El juego seleccionará automáticamente por el jugador si este no lo ha hecho antes de que se agote el tiempo.

Para obtener más información, consulta las secciones que se detallan a continuación.

Los combates y sus resultados

- Los jugadores podrán librar todos los combates que quieran durante el Torneo Wi-Fi.
- Los resultados de este Torneo se contabilizarán de forma independiente de los Emparejamientos Aleatorios de GBU. La Clasificación del Torneo se mostrará en la sección "Información de Torneos".

Pokémon

- Todos los Pokémon de Nivel 51 o superior pasarán a ser de Nivel 50 durante la duración del combate.
- Los Pokémon de Nivel 49 e inferior no experimentarán un ajuste automático de su nivel a Nivel 50, sino que se quedarán con el nivel actual.
- Un participante no podrá tener en su equipo más de un Pokémon con el mismo número de la Pokédex de Teselia.
- Los Pokémon solo podrán usar movimientos que hayan aprendido por cualquiera de los siguientes métodos:
 - ① Al subir de nivel.
 - ② De MT o MO.
 - ③ Como un movimiento de Huevo, mediante la cría.
 - ④ De un personaje del juego.
 - ⑤ Ya aprendido por un Pokémon que se haya recibido mediante una promoción o evento oficial de Pokémon.
- Los Pokémon no podrán utilizar el movimiento Caída Libre durante el combate.

Caja de Combate

- Antes de que comience un combate, el equipo Pokémon de cada jugador se mostrará brevemente a su oponente. No se mostrarán los movimientos u objetos.
- Una vez que el jugador haya registrado a sus Pokémon para el Torneo Wi-Fi y haya recibido su Certificado Digital de Jugador, su Caja de Combate se bloqueará, evitando así que cambie los movimientos u objetos de sus Pokémon. El jugador no deberá cambiar el orden de los movimientos de Pokémon que estén en la Caja de Combate ya bloqueada, pues esto podría producir errores que impedirían su participación en los combates.

Objetos

- Cada Pokémon de un equipo podrá llevar un objeto, pero dos Pokémon del mismo equipo no podrán llevar el mismo.
- Se aceptan como objetos permitidos los de *Pokémon Edición Negra* o *Pokémon Edición Blanca*, así como los obtenidos en Pokémon Global Link, o a través de un evento o promoción oficial de Pokémon.

Efectos de los movimientos

- El movimiento Adaptación pasará a ser Terremoto.
- El movimiento Daño Secreto tiene un 30% de probabilidades de bajar un nivel la Precisión del oponente.
- El movimiento Camuflaje cambia el tipo del Pokémon que lo usa a Tierra.

Ganadores en casos especiales

- Si el último Pokémon de un jugador usa Autodestrucción, Explosión, Mismodestino o Sacrificio, y dicho movimiento debilita a los últimos Pokémon de ambos jugadores, perderá el combate el jugador que haya usado ese movimiento.
- Si el último Pokémon de un jugador usa Doble Filo, Placaje Eléc, Envite Ígneo, Derribo, Sumisión, Pájaro Osado, Mazazo, Testarazo, Combate o Voltio Cruel, o bien lleva Vidasfera, y los últimos Pokémon de ambos jugadores se debilitan como consecuencia, ganará el combate dicho jugador.
- Si algún cambio climático, como Granizo o Torm. Arena, debilita por completo al último Pokémon de ambos jugadores, ganará el combate el jugador cuyo Pokémon se debilite el último.
- Si la habilidad de un Pokémon o el objeto que lleve, como Piel Tosca, Resquicio, Lodo Líquido, Punta Acero o Cas. Dentado, por ejemplo, hace que el último Pokémon de ambos jugadores se debilite, ganará el jugador con dicha habilidad u objeto.

Límite de tiempo

En el caso de que el tiempo se agote antes de que uno de los jugadores debilite al último Pokémon de su oponente, el reglamento que cada jugador recibe al inscribirse determinará cuál es el ganador del combate según los siguientes criterios:

1) Pokémon restantes

- a. Si un jugador tiene más Pokémon en pie que su oponente, ganará el combate.
- b. Si ambos jugadores tienen el mismo número de Pokémon en pie, el resultado del combate se determinará según el porcentaje medio de PS restantes, tal como se describe a continuación.

2) Porcentaje medio de PS restantes

- a. Ganará el jugador cuyo equipo tenga un porcentaje medio de PS restantes más elevado.
- b. Si los equipos de ambos jugadores tienen el mismo porcentaje medio de PS restantes, el resultado del combate se determinará según el total de PS restantes, tal como se describe a continuación.

3) Total de PS restantes

- a. Ganará el jugador cuyo equipo tenga un total de PS restantes más elevado.
- b. Si los equipos de ambos jugadores tienen el mismo total de PS restantes, el resultado será un empate.

Límite de tiempo durante los turnos

- Existe un límite de tiempo para seleccionar movimientos.
- El jugador deberá tener presente que, si este tiempo se agota, se ejecutará un movimiento de manera aleatoria.

Información adicional

Un jugador podrá ser penalizado o descalificado de cualquier futuro Torneo si incumple el reglamento de alguna de las siguientes maneras:

- Si ha usado dispositivos externos para alterar los datos guardados de la partida, como para crear o modificar Pokémon.
- Si se ha desconectado un número considerable de veces durante los combates (después de haber sido emparejado con otro jugador, pero antes de que se transfieran los resultados del encuentro). Si el jugador usa una conexión a internet poco estable, es posible que sea penalizado.
- Si acosa o intimida a otros jugadores, o se comporta de manera inadecuada.
- Si dificulta u obstaculiza el Torneo de modo alguno.
- Si se registra usando un nombre falso o proporcionando información falsa durante el registro.

Etiqueta en los combates

En los combates mediante Wi-Fi, los jugadores no pueden verse, así que tendrán que ser considerados los unos con los otros. Los jugadores tendrán que respetar la etiqueta de los combates y jugar limpio.

1 Cuando tengas un oponente, ¡juega hasta el final!

Una vez que te hayan emparejado con tu oponente, no apagues la consola o te desconectes hasta que no acabe el encuentro y se hayan enviado los resultados. Si lo haces, podrías sufrir penalizaciones.



Si por alguna razón tienes que dejar un combate, selecciona "HUIR" y abandona el encuentro. Abandonar un combate equivale a una derrota, así que, en la medida de lo posible, evita abandonar y libra combates solo cuando tengas tiempo suficiente para finalizarlos.

Los jugadores que no sigan este reglamento o que intenten entorpecer el Torneo podrán ser penalizados.

Los jugadores que se hayan desconectado un número considerable de veces no aparecerán en la Clasificación final.

Lee detenidamente la sección "1. Cuando tengas un oponente, ¡juega hasta el final!", respeta el reglamento del Torneo y evita las desconexiones durante los combates. Libra combates solo cuando tu conexión a internet sea estable y carga tu consola por completo antes de cada encuentro.

Si se descubre a un jugador comportándose de manera inapropiada que no sea la que corresponda a un Entrenador Pokémon, se le podrá descalificar de los Torneos actuales y futuros.