

Tournois de Qualification au Championnat du Monde

DÉROULEMENT DES TOURNOIS

Les Tournois de Qualification au Championnat du Monde sont des tournois en élimination directe. Chaque match est constitué d'une seule manche, le gagnant continuant au match suivant, tandis que le perdant est éliminé du tournoi.

- Un joueur gagne en mettant K.O. le dernier Pokémon de son adversaire.
- Si une attaque met K.O. les derniers Pokémon de chaque joueur, le joueur qui a lancé cette attaque perd la manche. Cela inclut les capacités Explosion, Destruction, Damoclès, Electacle, Boutefeu, Bélier, Sacrifice, Rapace, Martobois, Fracass'Tête, Lutte, Requiem, et PrlvT Destin ; ainsi que l'objet tenu Orbe Vie.
- Si la météo met K.O. le dernier Pokémon de chaque joueur, la manche se conclut par une égalité. Cela inclut les effets de Grêle, Tempêtesable, et Zénith.
- Si tous les Pokémon restants sont mis K.O. à cause de Piège de Roc ou Picots, la manche se conclut par une égalité.
- Si la capacité ou l'objet tenu par un Pokémon met tous les Pokémon restants K.O., la manche se conclut par une égalité. Cela inclut Boom Final, Suintement, Peau Dure, Baie Jaboca, et Piquants.
- Un joueur qui choisit « Fuite » pendant un combat perd automatiquement la manche, qu'il ait sélectionné cette option intentionnellement ou non.

En cas d'égalité pendant les rondes préliminaires, les deux joueurs seront considérés comme ayant perdu la manche, et ils seront tous les deux éliminés. Par contre, en cas d'égalité pendant les rondes éliminatoires, une manche unique sera jouée selon les règles de la *mort subite* décrites ci-dessous, afin de déterminer le vainqueur.

Mort subite

Les joueurs devront prendre l'avantage en nombre de Pokémon restants. Le personnel du tournoi évaluera à la fin de chaque tour si un avantage a été pris, en calculant combien il reste de Pokémon à chaque joueur.

- Si les deux joueurs ont le même nombre de Pokémon non K.O. à la fin d'un tour, la partie continue pour un tour supplémentaire.
- Si un joueur a plus de Pokémon non K.O. à la fin d'un tour que son adversaire, il remporte la manche.

Rondes préliminaires

Les joueurs pour chaque catégorie d'âge seront appariés au hasard pendant les rondes préliminaires. Le nombre de victoires nécessaires pour être qualifié aux rondes éliminatoires dépendra du nombre de participants pour chaque catégorie. Le personnel du tournoi informera les joueurs du nombre de matchs devant être remportés pour accéder aux dernières rondes une fois leur inscription effectuée.

Chaque match pendant les rondes préliminaires se déroulera sans limite de temps, bien que les joueurs soient tenus de maintenir un rythme de jeu approprié. Les matchs se feront sur des consoles Nintendo DS Lite spéciales, mises à disposition sur le lieu du tournoi.

- Les joueurs qui ralentissent délibérément le rythme des parties se verront disqualifiés.
- De même, les joueurs en retard pour leur match, quelle qu'en soit la raison, seront aussi disqualifiés.

Rondes éliminatoires

Les joueurs s'étant qualifiés pour les rondes éliminatoires seront appariés au hasard. Le gagnant du match à chaque ronde peut passer à la ronde suivante. Le perdant est éliminé. Des victoires automatiques seront délivrées au hasard pendant la première ronde éliminatoire selon le nombre de participants à celle-ci.

Chaque match pendant les rondes éliminatoires se déroulera sans limite de temps, bien que les joueurs soient tenus de maintenir un rythme de jeu approprié. Les matchs se feront sur des consoles Nintendo DS Lite spéciales, mises à disposition sur le lieu du tournoi.

- Les joueurs qui ralentissent délibérément le rythme des parties se verront disqualifiés.
- De même, les joueurs en retard pour leur match, quelle qu'en soit la raison, seront aussi disqualifiés.