

Torneos del Campeonato Mundial de Videojuegos Pokémon

FORMATO DE LA COMPETICIÓN

El Campeonato Mundial se rige por la mecánica del sistema suizo y del sistema de eliminación directa, ambos siguiendo la regla del mejor de tres combates, donde el vencedor es el primer contrincante que venza dos combates. El número total de rondas quedará determinado en función del grado de participación en las diferentes categorías de edad. Cada participante tomará parte en todas las rondas del sistema suizo.

- Un jugador se alzarán con la victoria cuando debilite por completo al último Pokémon de su adversario.
- Si un ataque debilita por completo al último Pokémon de ambos jugadores, perderá el combate el jugador que haya usado ese ataque. Pertenecen a este tipo de ataques movimientos como Explosión, Autodestrucción, Doble Filo, Placaje Eléctrico, Envite Ígneo, Derribo, Sumisión, Pájaro Osado, Mazazo, Testarazo, Combate, Canto Mortal y Mismodestino. También cuenta cuando el Pokémon lleva el objeto Vidasfera.
- Si algún cambio climático debilita por completo al último Pokémon de ambos jugadores, el combate finalizará con un empate. Estos cambios incluyen Granizo, Tormenta, Arena y Día Soleado.
- Si los Pokémon que queden en pie son debilitados por completo por Trampa Rocas o Púas, el combate finalizará con un empate.
- Si la habilidad de un Pokémon o el objeto que lleve hacen que el resto de los Pokémon en pie se debiliten por completo, el combate finalizará con un empate. Esto incluye el uso de Resquicio, Lodo Líquido, Piel Tosca, Baya Jaboca y Toxiestrella.
- Si un jugador elige “Huir” durante un combate, será declarado automáticamente perdedor del encuentro, independientemente de si esa acción ha sido involuntaria o no.

Si se produce un empate durante las rondas preliminares, ambos jugadores serán declarados perdedores y pasarán al siguiente combate del encuentro. Si ninguno de los dos jugadores ha ganado dos combates al final del encuentro, tendrá lugar un único combate que decidirá quién se alza con la victoria. Dicho combate estará sujeto a las reglas de muerte súbita que se detallarán más adelante.

Rondas de sistema suizo

Las rondas del sistema suizo se celebrarán el sábado 14 de agosto. Los jugadores de cada categoría de edad serán emparejados aleatoriamente para la primera ronda de combates. Tras cada ronda, los participantes serán emparejados con otros participantes de su categoría de edad que cuenten con un historial similar de victorias y derrotas. Al terminar las rondas del sistema suizo, los mejores ocho participantes de cada categoría pasarán a las rondas de eliminatoria directa de la competición.

Los jugadores tienen 45 minutos para concluir su encuentro durante cada una de las rondas de sistema suizo y se espera que doten al combate de un ritmo dinámico. Los combates se jugarán usando unas consolas Nintendo DS Lite especiales disponibles en el recinto del campeonato.

- Aquellos jugadores que estén entorpeciendo el ritmo de sus combates deliberadamente serán sancionados en ese encuentro.
- Aquellos jugadores que se presenten tarde a sus combates serán sancionados en ese enfrentamiento.

Desempates

Los jugadores tienen 45 minutos para concluir en las rondas de sistema suizo para decidir quién se alza con la victoria siendo el mejor de tres combates. Si se acaba el tiempo, los árbitros decidirán quién es el ganador del enfrentamiento en función de los siguientes criterios:

Pokémon en pie

La organización evaluará el número de Pokémon en pie que tiene cada participante.

- Si un participante tiene más Pokémon en pie, será el ganador del enfrentamiento.
- Si ambos participantes tienen el mismo número de Pokémon en pie, el resultado del enfrentamiento se decidirá por el porcentaje medio de PS restantes, tal y como se describe a continuación.

Porcentaje de PS restantes

La organización evaluará el porcentaje medio de PS restantes de los Pokémon que no se han debilitado por completo.

- El participante al que le quede un mayor porcentaje de PS será el que gane el encuentro.
- Si a ambos participantes les queda el mismo porcentaje medio de PS, el resultado del encuentro se decidirá por el método de muerte súbita, tal y como se detalla a continuación.

Muerte súbita

Se les exigirá a los jugadores contar con ventaja en el número de Pokémon en pie frente a sus adversarios. La organización evaluará el combate al final de cada turno para comprobar si se ha conseguido esa ventaja. Al final de cada turno, la organización decidirá el número de Pokémon en pie que tiene cada jugador.

- Si ambos jugadores tienen el mismo número de Pokémon al final del turno, el juego continúa un turno más.
- Si un jugador tiene al final de un turno más Pokémon en pie que su oponente, ese jugador será el que gane.

Una vez que se decida el ganador del combate en curso, se usarán los siguientes criterios para resolver quién es el vencedor del encuentro, basándose en qué combate del encuentro se acaba de completar.

Combate 1:

El ganador del primer combate gana el encuentro.

Combate 2:

Si el vencedor del segundo combate también ganó el primero, ese jugador gana el encuentro.

Si el vencedor del segundo combate no ganó el primero, el encuentro queda en empate. Será necesario comenzar un nuevo combate siguiendo las reglas de muerte súbita anteriormente referidas. El vencedor del combate a muerte súbita será quien se alce con la victoria en el encuentro.

Combate 3:

El vencedor del tercer combate gana el encuentro.

Rondas finales de eliminación directa

Los encuentros entre los ocho mejores participantes de cada categoría se celebrarán el domingo 15 de agosto. Las primeras dos rondas de eliminación directa tendrán lugar simultáneamente. Los jugadores que sigan participando en el encuentro podrán esperar en una zona especial cuando no tengan que librar combates. Los ganadores pasarán a la siguiente ronda y los perdedores quedarán eliminados de la competición.

Las finales de cada categoría se celebrarán el domingo 15 de agosto en el escenario del Acto principal. Estos encuentros de eliminación directa se jugarán uno a uno. El ganador de las finales será el Campeón Mundial de Videojuegos Pokémon.

Los encuentros de eliminación directa no tienen límite de tiempo, pero se espera que los jugadores doten al combate de un ritmo dinámico. La organización podrá imponer a los jugadores límites de tiempo en determinadas acciones si el ritmo del combate se ve considerablemente entorpecido.