

Tournoi du Championnat du Monde de Jeu Vidéo Pokémon

DÉROULEMENT DU TOURNOI

Le Championnat du Monde est un tournoi organisé en rondes suisses puis en rondes éliminatoires directes. Chaque ronde se déroulera en 3 manches, le premier joueur à gagner 2 manches remportant le match. Le nombre total de rondes sera fonction du total de participants dans chaque catégorie d'âge. Chaque joueur devra participer à chaque ronde.

- 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 Prlvst 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, les deux joueurs seront considérés comme ayant perdu la manche, et la manche suivante débutera. Si aucun joueur n'a gagné 2 manches avant la fin du match, une manche unique sera jouée selon les règles de la *mort subite* décrites plus bas.

Rondes suisses

Les rondes suisses se dérouleront le samedi 14 août. Les joueurs seront appariés au hasard dans chaque catégorie d'âge pour le premier match. Pour chaque match subséquent, les paires se feront en fonction du score, et les joueurs affronteront un adversaire ayant un nombre de points similaires. Après la dernière ronde, les 8 meilleurs joueurs de chaque catégorie s'affronteront en matchs à élimination directe.

Les joueurs ont 45 minutes pour chaque match pendant les rondes suisses, et sont tenus de maintenir un rythme de jeu approprié. Les matchs se dérouleront sur des consoles Nintendo DS Lite spéciales, mises à disposition pour le tournoi.

- Les joueurs qui ralentissent délibérément le rythme des parties recevront une pénalité égale à la perte d'une manche pour ce match.
- Les joueurs en retard pour leur match, quelle qu'en soit la raison, recevront une pénalité égale à la perte d'une manche pour ce match.

Arbitrage

Les participants ont 45 minutes pour compléter leurs 3 manches. Lorsque le temps est écoulé et qu'un match n'est pas encore conclu, les juges sont tenus de décider qui est le vainqueur de cette manche. Leur décision sera fonction de l'état de la partie, en fonction des critères décrits ci-dessous :

Pokémon restants

Le personnel du tournoi devra évaluer combien de Pokémon restent à chaque joueur.

- Si un joueur a plus de Pokémon non K.O., il est déclaré vainqueur de cette manche.

- Si les deux joueurs ont autant de Pokémon non K.O. l'un que l'autre, le vainqueur de cette manche est décidé en fonction du pourcentage moyen de PV restants, comme décrit ci-dessous.

Pourcentage de PV restants

Le personnel du tournoi devra évaluer le pourcentage moyen de PV restants pour les Pokémon qui ne sont pas K.O.

- Si un joueur a un pourcentage moyen de PV restants plus élevé, il est déclaré vainqueur de cette manche.
- Si les deux joueurs ont le même pourcentage moyen de PV restants, le résultat de la manche sera décidé selon les règles de la *mort subite*, décrite ci-dessous.

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.

Une fois le vainqueur de la manche en cours déterminé, les critères suivants seront utilisés pour décider du vainqueur du match, selon la manche qui était en cours.

Première manche :

Le gagnant de la première manche remporte le match.

Deuxième manche :

Si le gagnant de la deuxième manche a aussi remporté la première, il est déclaré vainqueur du match.

Si le gagnant de la deuxième manche n'a pas gagné la première, le match est déclaré nul. Une nouvelle partie commence, utilisant les règles de la *mort subite* détaillées ci-dessus. Le gagnant de cette partie est déclaré vainqueur du match.

Troisième manche :

Le gagnant de la troisième manche remporte le match.

Rondes finales en élimination directe

Les matchs du Top 8 de chaque catégorie d'âge seront joués le dimanche 15 août. Les deux premières rondes en élimination directe seront jouées simultanément. Les participants n'ayant pas de partie en cours seront envoyés dans une zone d'attente. Les gagnants de chaque match pourront participer au match suivant. Les perdants sont automatiquement éliminés du tournoi.

La finale pour chaque catégorie d'âge se déroulera le dimanche 15 août, sur l'estrade centrale. Ces matchs en élimination directe seront joués un par un. Le gagnant de chaque finale sera déclaré Champion du Monde de Jeu Vidéo Pokémon.

Chaque match en élimination directe sera joué sans limite de temps, bien que les joueurs soient tenus de maintenir un rythme de jeu approprié. Les joueurs pourront se voir assignés un temps-limite pour certaines actions si leur tempo crée un retard déraisonnable dans le déroulement de la partie.