



Règlement 3DS in Bordeaux



Tournoi Pokémon Soleil&Lune

Format Draft

Le tournoi se déroulera le **Samedi 23 Septembre 2017** à **Ynov (89, Quai des Chartrons, 33000, Bordeaux)**. 16 pré-inscriptions peuvent être effectuées via un formulaire google form 3DS in Bordeaux : <https://goo.gl/forms/hL2ov9lv12Ektm163>. Les personnes s'étant préinscrites devront impérativement se présenter à l'inscription avant 14h00 sous peine de voir leur place se libérer.

Le jour du tournoi, les inscriptions seront ouvertes de **13h à 14h30**, les matchs pourront débuter à 14h45.

Draft tes cartes Pokémon 3DS in Bordeaux, et construis la meilleure équipe possible.

Déroulement du tournoi

Le tournoi se déroulera selon le système dit de "rondes suisses". Les candidats seront placés au début du tournoi sur une table aléatoirement, et monteront ou descendront de table suivant s'ils gagnent ou perdent, permettant ainsi de niveler les joueurs selon leur parcours. La victoire ou défaite se déterminera sur un seul match. Les matchs s'effectueront en 6V6 et un affrontement ne pourra excéder 30 minutes.

A la fin de la phase de rondes suisses, les 8 meilleurs joueurs disputeront la phase finale, sous la forme d'un arbre, jusqu'à la finale, dans des affrontements ne pouvant excéder 30 minutes.

La règle appliquée pour les combats sera la règle normale (sans handicap).

Il est interdit de communiquer avec des personnes extérieures à l'affrontement durant celui-ci. Il est également interdit, pendant un match, de consulter sur un smartphone, tablette, etc ...les stats de base des Pokémon de votre adversaire.

Par contre, vous avez le droit de prendre des notes pendant le match (nous vous y encourageons).

Vos matchs seront susceptibles d'apparaître et d'être commentés sur des plateformes de streaming (Twitch, ...) ou de vidéos (Youtube, ...). Ceci n'est évidemment pas une obligation, nous vous invitons à faire part de votre refus en début de match.

Vous pouvez télécharger, imprimer et pré-remplir la feuille d'inscription pour le tournoi (lien sur le forum de 3DSinBordeaux). Ceci dans l'optique de faire gagner du temps à l'inscription et donc de commencer les matchs au plus tôt.



Construction des équipes.

Chaque joueur devra prévoir 6 Pokémon à échanger lors du tournoi et avoir quelques écailles-cœur (au cas om)

Les joueurs seront tirés au sort et placés par groupe de 8 autour d'une table. Des cartes représentants des Pokémon (avec leur set) seront distribuées à chacun.

Tour après tour, chaque joueur devra sélectionner une carte puis passer le reste du paquet à son voisin de gauche (sens horaire). Et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque joueur ait constitué une équipe de 6 Pokémon. La prise de note quant aux cartes en main est bien évidemment interdite.

Une distribution commencera alors auprès des administrateurs 3DS in Bordeaux pour vous fournir les Pokémon de vos cartes.

Il vous restera quelques minutes pour ajouter des CT ou rappeler des attaques si le set ne vous convient pas parfaitement.

Les clauses

Les clauses suivantes doivent impérativement être respectées sous peine de disqualification :

- « **Species Clause** » : Il est interdit de posséder 2 Pokémon de la même espèce ou plus généralement ayant le même numéro de Pokédex dans une même équipe.
- « **Sleep Clause** » : Cette règle interdit d'endormir volontairement deux Pokémon non-KO ou plus de votre adversaire suite à vos attaques (Spore, Berceuse, etc...). Si par mégarde, vous en endormez deux malgré cette clause, vous serez contraint de changer de Pokémon jusqu'au réveil d'un des Pokémon. (Les Pokémon endormis en utilisant Repos ne comptent pas dans cette clause.)
- « **Freeze Clause** » : Similaire à la « Sleep Clause », cette règle interdit de geler deux Pokémon non-KO ou plus de votre adversaire. La sanction est la même que pour le sommeil: switchez jusqu'au dégel d'un Pokémon.
- « **Self-KO Clause** » : Si le combat se termine en un contre un et qu'un des joueurs utilise l'attaque "Requiem" ou "explosion" et emporte son ennemi dans sa chute, c'est le lanceur de cette attaque qui est déclaré perdant.
- « **Endless Battle Clause** » : Tout moveset qui est capable de provoquer intentionnellement une bataille sans fin est interdit en compétition.
Un Pokémon ne peut pas utiliser Recyclage et tenir une Baie Mepo et en ayant dans son MoveSet des attaques comme Vibra Soins et Lait à boire, Rayon Lune, Aurore, Soins, Atterrissage, Paresse, ECoque, Voeu, Balance ou Dégonflage. Ces attaques sont heureusement disponibles seules. Un Pokémon ne peut pas tenir une Baie Mepo et disposer de Recyclage et Balance. Un Pokémon ne peut tenir une Baie Mepo et disposer de Recyclage et Dégonflage.
- « **Legendary Clause** » : Aucun Pokémon légendaire, semi-légendaire, fabuleux ou gardien n'est autorisé durant le tournoi.
- « **Ultra Chimera Clause** » : Aucune Ultra-Chimère n'est autorisée durant le tournoi.



Les talents interdits

- Lunatique (À la fin de chaque tour, augmente une stat de 2 niveaux et en baisse une autre d'un niveau. Les stats sont choisies au hasard parmi Atq, Déf, Atsp, Dfsp, Vit, Esq et Prc.)
- Marque ombre (Tant que le Pokémon doté de ce talent est en jeu, les Pokémon adverses ne peuvent pas être retirés du terrain)

Les attaques interdites

- Relais

Les objets interdits

La liste suivante présente les objets interdits durant la compétition :

- Drattakite
- Ectoplasmite
- Kangourexite
- Lucarite
- Métalossite
- Toutes les méga-gemmes n'ayant pas été distribuées officiellement par Nintendo au jour du tournoi.

Clause spéciale de fin de match

Cette clause ne s'applique que quand il ne reste qu'un seul Pokémon par équipe.

- Si un des deux Pokémon lance Destruction, Explosion, Prélèvement du Destin ou Tout ou Rien, son Dresseur perd le match, même en cas de double KO. (Self-KO Clause)
- Si un des deux Pokémon lance Damoclès, Electacle, Boutefeu, Bélier, Sacrifice, Rapace, Martobois, Fracass'Tête, Lutte, Peignée ou Eclair Fou ou si le Pokémon tient une orbe vie, son dresseur gagne le match si les deux Pokémon sont KO.
- Si les deux Pokémon sont mis KO par un effet de climat, (comme Tempête de sable ou Grêle) le dresseur dont le Pokémon tombe KO le dernier gagne le match.
- Si le talent du Pokémon (Peau Dure, Boom Final, Suintement, Epine de Fer) ou un objet tenu (Casque Brut...) entraîne un double KO, le dresseur qui possède le Pokémon avec ce talent ou cet objet gagne le match.



3DS IN BORDEAUX

Les Pokémon interdits

- Arceus (tous ses types)
- Artikodin
- Bamboiselle
- Boréas (toutes ses formes)
- **Brasegali (Mega et forme normale)**
- Câblifère
- Cancrelove
- Célébi
- Cobaltium
- Cosmog
- Cosmovum
- Crefadet
- Crefollet
- Crehelf
- Cresselia
- Darkrai
- Démétéros (toutes ses formes)
- Deoxys (toutes ses formes)
- Dialga
- Diancie
- Electhor
- Engloutyran
- Entei
- **Exagide**
- Fulguris (toutes ses formes)
- Genesect
- Giratina (toutes ses formes)
- Groudon (Primo et forme normale)
- Heatran
- Ho-Oh
- Hoopa (toutes ses formes)
- Jirachi
- Katagami
- Keldeo (toutes les formes)
- Kyogre (Primo et forme normale)
- Kyurem (forme normale et fusions)
- Latias
- Latios
- Lugia
- Lunala
- Magearna
- Manaphy
- Marshadow
- Meloetta (toutes les formes)
- Mew
- Mewtwo (forme normale et Megas)
- Mouscoto
- Necrozma
- Palkia
- Phione
- Raikou
- Rayquaza (Mega et forme normale)
- Regice
- Regigigas
- Regirock
- Registeel
- Reshiram
- Shaymin (toutes les formes)
- Solgaleo
- Suicune
- Sulfura
- Terrakium
- Tokopisco
- Tokopiyon
- Tokorico
- Tokotoro
- Victini
- Viridium
- Volcanion
- Xerneas
- Yveltal
- Zekrom
- Zeroïd
- Zygarde (Toutes les formes)

Chaque participant devra obligatoirement prévoir une console de jeu de la gamme 3DS ou 2DS, une cartouche de jeu Pokémon de la série Soleil et Lune (cartouche ou logiciel) ET un chargeur de console. Le logiciel de jeu devra être à jour et les différentes règles de combat téléchargées.

