

# Règlement du Tournoi « Hoenn »

## Règle spéciale : Tournoi « Hoenn »

Exceptionnellement, à l'occasion de la sortie du jeu Pokémon ROSA, le tournoi « Hoenn » n'autorisera que les Pokémon de la 3ème génération. C'est-à-dire que seuls les Pokémon numérotés dans le Pokédex du numéro 252 à 386 (hors interdiction spéciale) seront acceptés. Les méga-évolutions de cette génération sont autorisées (hors méga-gemmes interdites)

Le tournoi se déroulera le samedi 21 Février 2015. Des pré-inscriptions peuvent être effectuées via un sujet sur le forum de l'association 3DS in Bordeaux.

Le jour du tournoi, les inscriptions seront autorisées de 14h à 14h45, les matchs pourront débuter à 15h30.

## Déroulement du tournoi

Le tournoi se déroulera en 2 parties, la phase de qualification (en poule) et la phase finale (élimination directe).

La phase de qualification s'effectuera en poule de 3 à 5 joueurs. La victoire ou défaite se déterminera sur un seul match en 3V3 et un affrontement ne pourra excéder 15 minutes.

La phase finale s'effectuera avec les joueurs ayant cumulé le plus de victoires durant la phase de qualification. La victoire ou défaite se déterminera sur un seul match à l'exception de la finale qui pourra en accord avec les deux joueurs s'effectuer en 3 matchs. Les matchs s'effectueront en 4V4 (ou 6V6 selon le temps).

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.

Vous pouvez télécharger, imprimer et pré-remplir la feuille d'inscription pour le tournoi : [ici](#)

## 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 dans une même équipe.

- « Sleep Clause » : Cette règle empêche d'endormir 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 empêche de geler deux Pokémon non-KO ou plus de votre adversaire. La sanction est la même si vous en gelez deux par mégarde : 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 en conjonction avec Vibra Soin et Lait à boire, Rayon Lune, Aurore, Soin, Atterrissage, Paresse, E-Coque, Vœu, Balance ou Dégommage.

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 Dégommage.

### Les capacités interdites

Il est interdit d'utiliser des Pokémon ayant appris des capacités d'une autre façon que :

- en montant de niveau équivalent dans X/Y ou ROSA
- en utilisant une CT ou une CS équivalent dans X/Y ou ROSA
- immédiatement en sortant de l'Œuf ou équivalent dans X/Y ou ROSA
- en l'apprenant d'un personnage dans le jeu X/Y ou ROSA
- en la connaissant déjà pour un Pokémon distribué lors d'un événement officiel
- grâce à la capacité Gribouille de Queulorior, dans la limite des capacités apprises des manières ci-dessus et uniquement pour les Pokémon du numéro 1 à 721 du Pokédex National.

En résumé, sont autorisées toutes les attaques qu'un Pokémon natif de Kalos ou Hoenn pourrait obtenir par un moyen légitime décrit ci-dessus.

Les capacités suivantes sont bannies de la compétition :

- Vantardise
- Les capacités mettant KO en un coup : Abîme, Empal'Korne, Glaciation et Guillotine
- Les capacités altérant la précision ou l'esquive des Pokémon : Lilliput, Reflet, etc...

### Les talents interdits

• Baigne Sable exclusivement pour le Pokémon Minotaure (Sous une tempête de sable, un Pokémon doté de cette capacité spéciale aura sa Vitesse doublée. En outre, les Pokémon se retrouvent protégés des dégâts infligés par la tempête de sable, et ce même si l'attaque Détrempe a été utilisé).

• 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.)

• Turbo exclusivement pour le Pokémon Braségali (Un Pokémon doté de Turbo verra sa statistique de vitesse augmenter d'un niveau entre chaque tour)

### Les objets interdits

Il est interdit d'avoir un même objet porté par plusieurs Pokémon de l'équipe.

La liste suivante présente les objets interdits durant la compétition.

- Bandeau (Tenu, permet parfois de survivre à une attaque mettant KO.)
- Croc Rasoir (Tenu, baisse la précision de l'ennemi.)
- Encens Doux (Tenu, baisse la précision de l'ennemi.)
- Griffes Rasoir (Tenu, augmente le taux de coups critiques.)
- Lentisque (Tenu, augmente le taux de coups critiques.)
- Poudre Claire (Tenu, baisse la précision de l'ennemi.)
- Roche Royale (Tenu, permet parfois d'apeurer l'ennemi en attaquant.)
- Vive Griffes (Tenu, permet parfois d'attaquer en premier.)

- Rosée âme (Augmente de 50% l'AttSpé et la DefSpé de Latias et Latios)
- Braségallite
- Drattakite
- Latiasite
- Latiosite
- Mysdibulite

### 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. Cela fonctionne aussi avec l'attaque Requiem.

- 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.

### Les Pokémon interdits

- Braségali avec Turbo
- Deoxys
- Deoxys – Forme attaque
- Deoxys – Forme défensive
- Deoxys – Forme vitesse
- Groudon
- Jirachi
- Kyogre
- Rayquaza
- Regice
- Regirock
- Registeel