



POKÉMON ORGANIZED PLAY
LIGA OFICIAL POKÉMON DO BRASIL – LOP-BR
LIGA OFICIAL POKÉMON DO AMAPÁ – LOP-AP

REGRAS GERAIS DOS TORNEIOS OFICIAIS POKÉMON

Baseado nas Regras da LOP-AP, LOP-GO, LOP-BR e no documento original **Pokémon Organized Play Official Tournament Formats**, cujas atualizações são disponibilizadas em <http://www.pokemon.com/us/organized-play/tournaments>. *Versão-base utilizada:* Revisão de 19 de setembro de 2011.

1. INTRODUÇÃO

Este documento aborda cada uma das regras básicas utilizadas pela LOP-AP e suas variações. As regras de torneio podem ser de 3 tipos: regras de restrição/limitação (CLAUSES), regras de liberação (FREE), e as de proibição/banimento (BAN) que devem ser cumpridas e fiscalizadas por todos. Caso haja conflito/desobediência, a decisão da organização é irrevogável. Caso seja confirmada a quebra de alguma regra, o infrator será expulso do torneio em questão e pode perder pontos no ranking do ano vigente conforme o tipo de transgressão.

2. DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Antes de cada torneio, o treinador deve se certificar de que atende os seguintes requisitos fundamentais de participação:

- Portar Nintendo DS®, Nintendo DSL®, Nintendo DSi®, Nintendo DSi XL® ou Nintendo 3DS® de qualquer cor e nacionalidade assim como o carregador portátil de seu respectivo modelo que sejam próprios.
- Portar jogo Pokémon Diamond, Pokémon Pearl, Pokémon Platinum, Pokémon Heart Gold ou Pokémon Soul Silver de qualquer nacionalidade. Será permitida, dentro das normas da organização do evento, a utilização de FLASH CARDS. (DSTT, R4 e similares).
- Possuir equipe Pokémon Multitype ou Monotype (conforme regras específicas de cada torneio) de 6 (seis) componentes não adulterados por PokeSAV ou técnicas afins. Ressalta-se que é expressamente proibido o uso de Pokémon com os stats/atributos acima do permitido, características alteradas, natures ou habilidades impossíveis e/ou golpes ilegais (obtidos com Game Enhancers, como o Game Shark)
- Ter recursos financeiros para quitar o valor do custo da inscrição quando solicitados pela LOP-AP para inscrição no evento.
- Haver testado previamente a conexão do console Nintendo DS® e versão de jogo que serão utilizados no torneio com o "Pokémon Battle Revolution" no Nintendo Wii®. Caso não haja conexão entre eles e o treinador não conseguir se conectar com seus Pokémons de outra maneira (utilizando outro jogo ou outro console), este não poderá participar do torneio. E caso este já tenha se iniciado e o participante já esteja inscrito, ele estará desclassificado, com suas partidas perdidas por W.O, sem direito a ressarcimento do valor outrora pago no ato da inscrição. Em nenhuma hipótese se deverá atrapalhar o andamento do torneio.

3. REGRAS DE CONSTRUÇÃO DA EQUIPE

Ao construir uma equipe para um Torneio Pokémon, todos os jogadores devem aderir a esses padrões de construção:

- ✓ Um jogador não pode conter dois Pokémon com o mesmo número na National Pokédex
- ✓ Cada Pokémon no time de um jogador pode segurar apenas um item, porém não pode haver mais de dois Pokémon com o mesmo item (ITEM DOBBLE)
- ✓ A equipe não pode conter dois Pokémon com o mesmo apelido
- ✓ Um jogador não pode utilizar um Pokémon apelidado com o nome de outro Pokémon
 - Exemplo: um Staraptor não pode ser nomeado de "Starly")
- ✓ É imprescindível que todos os Pokémon só podem ter os *moves* que foram aprendidos exclusivamente através de qualquer um dos seguintes métodos:
 - Por nível
 - Por TM ou HM
 - Por egg moves, através de breeding
 - Por move tutor

Os jogadores só podem ter em sua equipe Pokémon que são legais para o formato de torneio. Os jogadores são responsáveis por garantir que sua equipe adere a quaisquer restrições estabelecidas pelo formato de torneio.

A utilização de dispositivos externos para modificar ou criar itens ou Pokémon na equipe de um jogador é expressamente proibida. Os jogadores que têm Pokémon ou itens que tenham sido adulterados serão desclassificados da competição, independentemente de o Pokémon ou itens que pertencem ao jogador ou foram trocados. Os jogadores devem ter apenas Pokémon e itens que receberam durante o jogo normal. É sempre da responsabilidade do jogador ter Pokémon e itens legais durante a competição.

4. INSCRIÇÕES NOS TORNEIOS

Antes da primeira rodada de um torneio, a inscrição da equipe de cada participante deve ocorrer. Este processo envolve cada jogador listar o conteúdo exato de sua equipe. Pokémon, Stats, Natures, Itens e Moves. Os jogadores não estão autorizados a mudar seu Pokémon ou itens a qualquer momento durante um torneio.

As inscrições serão processadas mediante confirmação de dados pessoais do participante (nome, e-mail, telefone e data de nascimento) Aqueles que chegarem atrasados estarão sujeitos à disponibilidade de vagas.

Todos os participantes regularmente inscritos e que tiveram sua inscrição validada pela organização do torneio terão o direito de conferir, contestar ou se informar acerca das regras específicas do torneio que participam. Caso haja alguma contestação, esta deve ser feita na primeira fase do torneio e antes de qualquer resultado de batalha. A decisão sobre qualquer alteração cabe a LOP-AP.

A ausência do competidor em qualquer fase do torneio, de modo que atrapalhe o andamento do mesmo será considerado como ABANDONO, gerando desclassificação e passível de punição conforme REGULAMENTO GERAL DA LOP-AP.

5. FORMATOS DE BATALHAS

No ano de 2012, foram criados alguns metagames novos para testar a capacidade de adaptação dos treinadores e foi organizado para servir de elemento norteador para todos os treinadores da LOP-AP podendo variar de acordo com as regras gerais da LOP-BR. As regras específicas de cada um deles podem ser obtidas por download no site da LOP-AP (<http://lopap.wordpress.com>), seguem os metagames:

DAY-CARE CUP

Pokémons no Lv. 01

REGRAS PRINCIPAIS: BABY CLAUSE, EFFORT BAN & EXP BAN

MONOCOLOR CUP

Pokémons no Lv. 50 ou Lv. 100

REGRA PRINCIPAL: SAME COLOR CLAUSE

DOUBLE CUP

Pokémons no Lv. 50

REGRA PRINCIPAL: DOUBLE BATTLE

TEEN CUP

Pokémons no Lv. 50

REGRA PRINCIPAL: EVOLVE CLAUSE (Pokémons devem ser OBRIGATORIAMENTE de estágio intermediário, ou seja, devem possuir PRÉ-EVOLUÇÃO e uma EVOLUÇÃO)

MONOTYPE CUP

Pokémons no Lv. 50 ou Lv. 100

REGRA PRINCIPAL: SAME TYPE CLAUSE

STANDARD CUP

Pokémons no Lv. 100

REGRAS PRINCIPAIS: (OU) METAGAME & TAUNT CLAUSE (Permitido apenas o uso de golpes classificados como "Físico" e "Especial")

LITTLE CUP

Pokémons no Lv. 05

REGRA PRINCIPAL: BABY CLAUSE

RANDOM CUP

Pokémons no Lv. 50

REGRA PRINCIPAL: ENEMY CHOICE CLAUSE (Os adversários escolhem os pokémons uns dos outros, SEM ACESSO AO SUMMARY DO POKÉMON)

SUPER POKEMON CUP

UM ÚNICO POKÉMON NO LEVEL 100

REGRAS PRINCIPAIS: HAX CLAUSE ITENS, EVASION CLAUSE & ACCURACY CLAUSE

UBER CUP – POKEMON UFC

Pokémons no Lv. 100

REGRA PRINCIPAL: TWO UBER FREE - LIMITED BASE POINTS (A soma dos STATS BASE de todos os pokémons não pode ultrapassar 1500 points em batalhas 3x3 e 3000 points em batalhas 6x6)

6. LIMITES DE TEMPO

A organização do torneio é responsável pela execução de um evento pontual. Para ajudar neste esforço, foram estabelecidas diretrizes para os limites de tempo durante várias partes do evento:

6.1. TEMPO LIMITE DE PRÉ-JOGO

Assim que a prévia da equipe estiver habilitada, os jogadores têm 90 segundos para ver sua equipe oponente e escolher os seus Pokémons.

6.2. LIMITE DE TEMPO PARA TOMADA DE DECISÃO EM BATALHA

Os participantes tem 45 segundos para tomar quaisquer decisões de batalha uma vez que ela fora iniciada, seja com a seleção de um movimento ou trocando Pokémon.

6.3. LIMITE TOTAL DE TEMPO DE UMA BATALHA

Se houver definição de um limite de tempo específico para os jogos de cada rodada deve ser anunciado pelo organizador do torneio no início do torneio.

Caso o limite total de tempo de uma batalha seja utilizado, convencionou-se que uma partida preliminar deve consistir de um jogo de no máximo 15 minutos, pois trata-se de uma batalha de 3x3 Pokémons, ao passo que as partidas correspondentes a Semi-Final, Disputa do 3º Lugar e Final, deve consistir num jogo de no máximo 30 minutos, pois trata-se de uma batalha de 6x6 Pokémons.

Não existe tempo mínimo para execução de uma batalha.

7. DAS REGRAS GERAIS

Abaixo estão listadas as regras gerais utilizadas nos Torneios Pokémon organizados pela LOP-AP. Antes de cada evento, o treinador deve se certificar nas regras específicas de cada tipo de torneio se elas estão ativas ou não. A transgressão a uma dessas regras em causa desclassificação do participante na batalha com derrota por W.O ou no torneio conforme gravidade da transgressão.

BATTLE FORMAT: Os formatos de batalha são definidos nas regras específicas de cada torneio, eles podem ser SINGLE BATTLE ou DOUBLE BATTLE, em caso de batalhas com jogos de 4ª Geração (Diamond, Pearl, Platinum, HeartGold e SoulSilver) ou podem variar em SINGLE, DOUBLE, TRIPLE ou ROTATION BATTLE no caso de batalhas com jogos de 5ª Geração (Em 2012, eles ocorrem nas Isomorph Championships)

SPECIE CLAUSE: É proibida a repetição de um mesmo Pokémon no time.

EVENT ONLY BAN: Pokémons e golpes exclusivos de evento estarão proibidos;

SLEEP CLAUSE: O uso de moves que induzem ao status SLEEP são permitidos, porém não é permitido colocar nesse status 2 (dois) Pokémons do time do adversário ao mesmo tempo. A autoindução do status SLEEP (como uso do move Rest) e o efeito da ability Effect Spore, não contam. O move Dark Void está banido.

FROZEN CLAUSE: É expressamente proibido colocar no status FROZEN 2 (dois) Pokémons do time do adversário ao mesmo tempo.

ITEM CLAUSE: NÃO é permitido o uso de itens repetidos no time. O item Soul Dew está banido.

ITEM DOBBLE: Será permitida a repetição de itens no máximo duas vezes (apenas um item repetido por time). O item "Soul Dew" e itens de evento estarão banidos.

ITEM FREE: É permitido o uso de itens repetidos no time. O item Soul Dew está banido.

RECOVER CLAUSE: De modo geral, golpes que visam a recuperação direta de HP (Rest, Recover, Softboiled, Morning Sun, Synthesis, Moonlight, Milk Drink, Wish, Slack Off, Ingrain, Swallow, Roost, Aqua Ring, Heal Order, Healing Wish e Lunar Dance) só poderão ser utilizados uma única vez por partida. Vale ressaltar que continua sendo permitido recuperar HP com itens equipados (como Leftovers ou Black Sludge), bem como também através de técnicas que recuperem HP como efeito secundário, causando dano ao oponente (Leech Life, Leech Seed, Absorb, Mega Drain, Giga Drain e Drain Punch). **A RECOVER CLAUSE passa a não existir na final do torneio e nas disputas contra o Gym Leader, quando houver.**

RECOVER BAN: Está proibido qualquer tipo de move que vise EXCLUSIVAMENTE a recuperação de HP, moves com efeitos secundários, itens e abilities são permitidos.

OHKO CLAUSE: Não será vedado o uso de golpes como Fissure, Guillotine, Horn Drill, Sheer Cold, que induzem ao status FAINTED (nocaute instantâneo), porém serão permitidos somente 2 (duas) vezes por partida, não importando se não funcionarem. O uso efetivo desses ataques através do golpe Metronome não é contabilizado. No entanto, qualquer outro golpe que possa escolher randomicamente um ataque de OHKO entra na contagem (como Assist ou Sleep Talk). No caso de Encore, se o jogador não puder trocar de pokémon, este não será desclassificado se extrapolar o limite, mas se existe a possibilidade dele trocar, deve fazer isso obrigatoriamente, sob pena de desclassificação.

DRAW GAME: É proibido, de forma deliberada e intencional, induzir a partida ao empate com golpes como Explosion, Selfdestruct, Perish Song ou Destiny Bond, quem o fizer perderá a partida. Se o Pokémon, ao

atacar, nocautear o oponente e receber RECOIL do dano pelo MOVE utilizado, ITEM ou ABILITY considera-se vencedor este Pokémon. Maiores detalhes vide item 8: CRITÉRIOS DE DEFINIÇÃO DO VENCEDOR DE UMA PARTIDA

ROTOM WARNING CLAUSE: Se o participante tiver em seu time qualquer uma das formas exclusivas de Platinum/HeartGold/SoulSilver do Pokémon Rotom, e seu adversário estiver usando as versões Diamond ou Pearl, o usuário do Rotom deverá informar a seu adversário qual forma está usando.

CHEAT/SHARK BAN: Será considerado desclassificado o competidor que, comprovadamente utilizar-se de Pokémons adulterados por POKÉSAV ou qualquer outro GAME ENHANCING, impossíveis de serem obtidos de forma natural nos jogos ou eventos especiais já lançados até a data do torneio. Em caso de comprovação, o participante será punido conforme disposto no REGULAMENTO GERAL DA LOP-AP.

WEAK METAGAME: Quando essa regra está ativa, todos os Pokémons com somatório de status-base igual ou maior à 580 serão banidos do torneio, a saber:

*Arceus, Articuno, Azelf, Dialga, Giratina (todas as formas), Ho-Oh, Lugia, Mewtwo, Palkia, Rayquaza, Groudon, Kyogre, Regigigas, **Slaking**, Celebi, Cresselia, Darkrai, Deoxys (todas as formas), Dragonite, Garchomp, Heatran, Jirachi, Latias, Latios, Manaphy, Metagross, Mew, Salamence, Shaymin (todas as formas), Tyranitar, Entei, Mesprit, Moltres, Raikou, Regice, Regirock, Registeel, Suicune, Uxie e Zapdos.*

LEGENDARY BAN: Não será permitido o uso de Pokémons lendários

National Dex	Nome do Pokémon
144	Articuno
145	Zapdos
146	Moltres
243	Raikou
244	Entei
245	Suicune
377	Regirock
378	Regice
379	Registeel
380	Latias
381	Latios
480	Uxie
481	Mesprit
482	Azelf

UBER BAN: É proibido o uso de Pokémons dessa categoria, e aqueles considerados Lendários/Especiais ou Lendários/Guardiões, a saber:

National Dex	Nome do Pokémon	Observação:
151	Mew	
150	Mewtwo	
202	Wobbuffet	
250	Ho-oh	
249	Lugia	

251	Celebi	
360	Wynaut	
383	Groudon	
382	Kyogre	
384	Rayquaza	
386	Deoxys	todas as formas
489	Phione	
490	Manaphy	
385	Jirachi	
483	Dialga	
484	Palkia	
487	Giratina	todas as formas
492	Shaymin	todas as formas
488	Cresselia	
491	Darkrai	
486	Regigigas	
485	Heatran	
493	Arceus	todos os tipos

SUPER POKÉMON BAN: É proibido o uso de Super Pokémons, ou seja, aqueles considerados muito fortes e capazes de desequilibrar a competição, a saber:

National Dex	Nome do Pokémon
149	Dragonite
248	Tyranitar
373	Salamence
376	Metagross
445	Garchomp

ISONOMIA CLAUSE: Se o torneio for preliminar a uma batalha de ginásio, ao campeão de será dada a oportunidade de lutar contra o líder do ginásio, que é nomeado antecipadamente. Todas as regras aqui mencionadas valem tanto pra desafiantes como para os líderes de Ginásio. Lembrando que os Líderes deverão usar obrigatoriamente 3 (três) Pokémons do tipo do Ginásio a ser defendido em batalhas completas (6x6).

8. CRITÉRIOS DE DEFINIÇÃO DO VENCEDOR DE UMA PARTIDA

É declarado o vencedor o jogador que derrotar completamente (induzir ao status FAINTED) todos os Pokémons do seu oponente. Um jogador que seleciona "Run" ou "Give Up" durante uma batalha será declarado como perdedor desse jogo, independente se a seleção foi feita intencionalmente ou não.

Situações especiais podem ocorrer, induzindo aparentemente ao empate, mas a decisão sobre o vencedor é tomada conforme a regra oficial da Nintendo®:

1) Se o último Pokémon de um jogador utilizou Selfdestruct, Explosion, Destiny Bond, ou Perish Song, e ambos os Pokémons finais são eliminados, aquele jogador que usou o golpe perde o jogo.

2) Se o último Pokémon de um jogador usar *Double-Edge*, *Volt Tackle*, *Flare Blitz*, *Take Down*, *Submission*, *Brave Bird*, *Wood Hammer*, *Struggle* ou estava segurando *Life Orb* e receber o dano após o último golpe, e ambos os Pokémon finais são eliminados, aquele jogador que usou o último golpe ganha o jogo

3) Se ambos os Pokémon caírem devido a dano causado por clima, o que caiu por último é o vencedor.

4) Se o empate for causado por efeito de uma habilidade especial do adversário ou itens que causam dano ao adversário, e ambos os Pokémon finais são derrotados, o jogador com a habilidade ou item vence.

8.1 DEFINIÇÃO DO VENCEDOR EM CASO DE TÉRMINO DE TEMPO

Caso o tempo limite acabe antes que um jogador derrote todos os Pokémon do adversário, o vencedor do jogo é determinado com base nos critérios abaixo.

NÚMERO DE POKÉMONS RESTANTES

- a. Se um jogador tiver mais Pokémon restantes que o outro, esse jogador ganha o jogo.
- b. Se ambos os jogadores têm o mesmo número de Pokémon restantes, o resultado do jogo é determinada pela percentagem média de HP restantes, conforme descrito abaixo.

PERCENTAGEM MÉDIA DE HP RESTANTE

- a. Se o time de um jogador tem uma percentagem média de HP restante mais elevada que o adversário, esse jogador ganha o jogo.
- b. Se as equipes de ambos os jogadores têm a mesma média HP restantes, o resultado do jogo é determinada pela quantidade de HP restante, conforme descrito abaixo.

QUANTIDADE DE HP TOTAL RESTANTE

- a. Se o time de um jogador tem um total de HP restante maior que o adversário, esse jogador ganha o jogo.
- b. Se as equipes de ambos os jogadores têm a mesma HP total restante, o resultado do jogo é um empate, devendo a partida ser reiniciada em morte súbita. Apenas 1 (um) Pokémon em batalhas diretamente executadas no Nintendo DS, de modo que o torneio possa ter prosseguimento.

8.2 CONDUTA ADOTADA EM CASO DE DESCONEXÃO DURANTE UMA BATALHA

- a) Caso a batalha esteja em seu início, e haja comum acordo entre as partes, ela deve ser recomeçada imediatamente.
- b) Caso haja o mesmo número de Pokémon em campo vivos e com o stat de HP íntegro e haja comum acordo entre as partes, a batalha deve ser recomeçada imediatamente;
- c) Caso não haja comum acordo entre as partes para o reinício da batalha, e na impossibilidade de identificar o agente causador da desconexão, cabe a organização do torneio declarar um vencedor considerando o andamento da batalha até o momento da desconexão, utilizando o bom-senso e os critérios de desempate regulamentados, se necessário for. A organização pode ainda decretar arbitrariamente o reinício da batalha, com penalidade de derrota por W.O ao participante que se recusar a cumprir a decisão.

NOTA CONCLUSIVA: A LOP-AP reserva-se direito de alterar estas regras, bem como o direito de interpretar, modificar, esclarecer, ou não emitir mudanças oficiais a estas regras, com ou sem aviso prévio.

Macapá, 07 de janeiro de 2012
Equipe LOP-AP