Pokémon Global Link
Réseau mondial Pokémon
2011 Autumn Friendly

Compétition officielle par Wi-Fi

Règles

Règles de cette Compétition

- La Compétition se fera en Combat Duo.
- Le Shooter-Miracle ne sera pas utilisé.
- Les joueurs peuvent utiliser des Pokémon trouvés dans *Pokémon Version Noire* et *Pokémon Version Blanche* et figurant dans le Pokédex d'Unys, du numéro 1 au numéro 148, ainsi que le numéro 151.
- Enregistrez entre 4 et 6 Pokémon de niveau 1 à 100 dans votre Boîte Combat.
- Les Pokémon de niveau 51 ou plus seront automatiquement ramenés au niveau 50 pour la durée des combats.
- Une limite de 30 minutes pour chaque match sera automatiquement appliquée par le jeu, réinitialisée au début de chaque combat
- Si aucun vainqueur n'est déterminé à la fin de la limite de temps, le jeu utilisera immédiatement un système d'arbitrage pour en désigner un.
- Au début de chaque combat, les joueurs auront 2 minutes pour sélectionner les 4 Pokémon qu'ils enverront au combat.
- Au début de chaque tour, les joueurs ont 1 minute pour choisir les capacités à utiliser de leurs deux Pokémon, ou pour changer de Pokémon. Si la minute s'écoule sans que le joueur n'ait pris sa décision, le jeu prendra la décision automatiquement pour lui.

Consultez la section suivante pour davantage d'informations

Combats et prise en compte des résultats

- Les joueurs pourront se battre autant qu'ils le voudront durant la Compétition.
- Les résultats de la Compétition seront comptabilisés séparément de ceux des Rencontres Aléatoires de la GBU. Le Classement de la Compétition sera affiché dans la section d'information des Compétitions.

Pokémon autorisés

Les Pokémon de niveau 51 ou plus seront ramenés au niveau 50 pour la durée du combat suivant les règles suivantes :

- Les Pokémon de niveau inférieur à 50 conservent leur niveau et ne sont pas amenés au niveau 50 pour le combat.
- Une équipe ne peut pas contenir deux Pokémon ayant le même numéro dans le Pokédex d'Unys.
- Les Pokémon ne peuvent utiliser des capacités que si elles ont été apprises selon l'une des méthodes suivantes :
  ① Montée de niveau ;
  ② Utilisation de CS ou de CT ;
  ③ Capacité Œuf, acquise à la Pension Pokémon ;
  ④ Apprentissage par des personnages du jeu ;
  ⑤ Déjà connues par le Pokémon quand il a été reçu lors d'un événement ou d'une distribution spéciale Pokémon.
- Les Pokémon ne peuvent pas utiliser la capacité Chute Libre pendant un combat.

©2011 Pokémon/Nintendo

Boîte Combat

- Avant le début du combat, les Pokémon de chaque équipe seront montrés au joueur adverse. Leurs capacités et objets tenus ne seront pas révélés.
- Quand vous enregistrez vos Pokémon pour la Compétition Wi-Fi après avoir reçu votre licence numérique, votre Boîte Combat sera verrouillée, empêchant la modification des capacités ou des objets tenus par les Pokémon. Ne changez pas l'ordre des capacités des Pokémon d'une Boîte Combat verrouillée pendant la Compétition, car cela pourrait provoquer des erreurs vous empêchant de prendre part aux combats.

Objets

- Les Pokémon de n'importe quelle équipe peuvent tenir des objets, mais deux Pokémon n'ont pas le droit de tenir le même objet pendant le combat.
- Les seuls objets autorisés sont ceux apparaissant dans *Pokémon Version Noire*, *Pokémon Version Blanche* ou le PGL, ou reçus lors d'un événement ou d'une distribution officielle Pokémon.

Effets des capacités

- La capacité Force-Nature provoquera Séisme.
- La capacité Force Cachée aura 30 % de chances de baisser la Précision de votre adversaire d'un niveau.
- La capacité Camouflage changera le type de votre Pokémon en type Sol.

Cas spécifiques

Si le dernier Pokémon d'un joueur utilise Destruction, Explosion, Prlvt Destin ou Tout ou Rien, et qu'il en résulte le K.O. des derniers Pokémon des deux joueurs, ce joueur perd la manche.

Si le dernier Pokémon d'un joueur utilise Damoclès, Électacle, Boutefeu, Bélier, Sacrifice, Rapace, Martobois, Fracass'Tête, Lutte ou Éclair Fou, ou bien s'il porte un Orbe Vie et qu'il en résulte le K.O. des derniers Pokémon des deux joueurs, ce joueur remporte la manche.

Si les effets de la météo comme Grêle ou Tempêtesable mettent K.O. le dernier Pokémon de chaque joueur, le joueur dont le Pokémon est mis K.O. en dernier durant le tour en cours remporte la manche.

Si la capacité spéciale d'un Pokémon ou un objet tenu met K.O. tous les Pokémon restants, tels que Peau Dure, Boom Final, Suintement, Épine de Fer ou Casque Brut, le joueur ayant ce Pokémon ou cet objet dans son équipe remporte la manche.

Temps imparti

Les règles du tournoi, distribuées aux joueurs lors de leur inscription, permettent de déterminer automatiquement le vainqueur d'une manche au cas où le temps imparti s'écoulerait sans qu'un joueur ne parvienne à mettre K.O. toute l'équipe adverse. La victoire est basée sur les critères suivants :

1) Pokémon restants

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

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

©2011 Pokémon/Nintendo

2) Pourcentage moyen de PV restants

a. Si l'équipe d'un joueur a un pourcentage moyen de PV restants plus élevé, ce joueur est déclaré vainqueur de cette manche.

b. Si les équipes des deux joueurs ont le même pourcentage moyen de PV restants, le résultat de la manche est décidé en fonction du nombre total de PV restants des équipes, comme décrit ci-dessous.

3) Nombre total de PV restants

a. Si l'équipe d'un joueur possède un total cumulé de PV restants plus élevé, ce joueur est déclaré vainqueur de cette manche.

b. Si les équipes des deux joueurs comptent le même total cumulé de PV restants, la manche se solde par une égalité.

Décompte du temps

- Le temps s'écoule pendant que les joueurs choisissent leurs capacités.
- Si le temps est écoulé, une capacité est automatiquement choisie à votre place, donc faites attention.

Notes

Vous pouvez recevoir une pénalité ou même être disqualifié de toute Compétition future si vous...

- utilisez un outil ou logiciel non autorisé pour modifier vos données de jeu, créer ou modifier un Pokémon.
- avez un nombre de déconnexions important pendant les combats (après avoir été confronté à un adversaire mais avant que les résultats soient envoyés). N'utilisez pas une connexion Wi-Fi instable ou vous pourriez être pénalisé.
- harcelez les autres joueurs ou que vous vous comportez de façon inappropriée.
- tentez d'altérer ou d'empêcher le déroulement de la Compétition de quelque façon que ce soit.
- vous enregistrez sous un faux nom ou donnez d'autres informations inexactes pendant l'inscription.
- vous comportez d'une façon inappropriée ou néfaste à la Compétition.

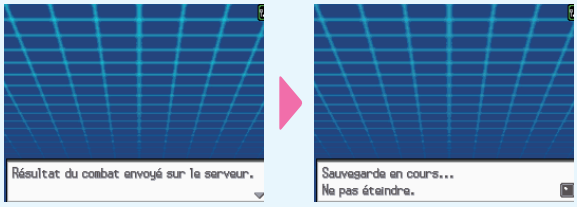
©2011 Pokémon/Nintendo

Règles de bienséance

Dans les combats Wi-Fi, les joueurs ne se voient pas l'un l'autre, donc soyez poli et jouez honnêtement.

Quand vous avez un adversaire, finissez le combat !

Lorsque vous êtes confronté à un adversaire, n'éteignez pas votre console ou votre connexion jusqu'à ce que le combat soit achevé et les résultats envoyés. Éteindre la console ou la connexion avant terme pourrait vous attirer des pénalités.



Ne vous déconnectez pas avant que les résultats aient été envoyés !

Si vous devez absolument abandonner un combat, choisissez la commande "Fuite" puis choisissez de déclarer forfait. Cela comptera comme une défaite. Veuillez éviter de déclarer forfait autant que possible en vous assurant de commencer un combat seulement quand vous avez assez de temps pour le finir.

- **Les joueurs ne se conformant pas à ces règles ou tentant de gêner le bon déroulement de la Compétition pourront être pénalisés.**
- **Les joueurs ayant un nombre de déconnexions trop élevé seront exclus du Classement final.**
- **Lisez la section "1) Quand vous avez un adversaire, finissez le combat !" attentivement, suivez les règles de la Compétition, et faites en sorte de ne pas avoir de déconnexion pendant le combat. Ne jouez qu'avec une connexion Wi-Fi stable, et rechargez les batteries de votre console avant de commencer un combat.**
- **Si un joueur ne se comporte pas comme un bon Dresseur de Pokémon, il ou elle pourrait être disqualifié ou interdit de Compétition dans tous les événements présents et futurs.**

©2011 Pokémon/Nintendo