

Regelwerk

Regelwerk Arenaleiter

- Die Kämpfe werden via C-Gear ausgetragen
- Die Anzahl der Pokémon im Team ist frei wählbar
- Jeder Arenaleiter kann nur zu bestimmten Zeiten aufgesucht werden (Zeiten hängen an den Eventtagen aus)
- Im Trainerpass muss angegeben werden, gegen welche Arenaleiter gekämpft werden (Benny, Maik oder Colin usw.), die Teilnehmer werden gedrittelt/halbiert solange der Vorrat reicht (man kann auswählen gegen wen man antritt)
- Es gibt kein spezielles Kampfsystem, man muss auf alles gefasst sein (Einzelkämpfe, Doppelkämpfe oder Rundumkämpfe)
- Herausforderer dürfen ausschließlich mit den im Trainerpass eingetragenen Pokémon kämpfen (an beiden Tagen!)



Beim den Kämpfen kommt ein Level-Automatisierungssystem zum Einsatz, durch das alle Pokémon über Level 50 für die Dauer des Kampfes auf Level 50 herabgestuft werden (dh. eure Pokémon dürfen über Level 60 haben), wobei folgende Besonderheiten gelten:

- das Pokémon verfügt weiterhin über die Attacken, die es vor der Herabstufung bereits erlernt hatte
- Pokémon, bei denen ab Level 50 eine Entwicklung einsetzt, entwickeln sich infolge der Herabstufung nicht zurück
- das Level von Pokémon unterhalb von Level 50 wird für die Dauer des Kampfes nicht auf 50 aufgestuft, sondern bleibt unverändert
- die Statuswerte des auf Level 50 herabgestuften Pokémon ändern sich dementsprechend.
- Der Herausforderer darf in seinem Team nicht zwei Pokémon haben, deren Nummern im Nationalen Pokédex identisch sind. (z.B. zwei Garados)
- Jedes Team-Pokémon darf getragene Items einsetzen, wobei zwei Pokémon nicht das gleiche Item während des Kampfes tragen können. Zulässig sind getragene Items aus PokémonSchwarzWeiß sowie aus früheren Editionen, einschließlich der Beeren 1 bis 64.
- Das Item Seelentau darf nicht eingesetzt werden.
- Im Falle einer Niederlage stehen dem Herausforderer zwei weitere Versuche frei, gegen den Arenaleiter anzutreten; er hat pro Arenaleiter also insgesamt drei Versuche. Sollte der Herausforderer bei den drei Kämpfen unterliegen, wird er disqualifiziert.



- Die Arenaleiter müssen nicht in der offiziellen Reihenfolge besiegt werden.
- Wird ein Arenaleiter besiegt, erhält der Herausforderer einen Orden
- Bei einer Niederlage muss sich der Herausforderer im Pokemoncenter die Erlaubnis einer weiteren Herausforderung abholen, dies wird im Trainerpass vermerkt
- Um den Trainerpass zu vervollständigen muss der Herausforderer jeden Arenaleiter mindestens einmal besiegt haben.
- Pokemon die nicht verwendet werden dürfen (legendäre und legendäre Eventpokémon):

Arktos, Zapdos, Lavados, Mewtu, Mew
Raikou, Entei, Suicune, Lugia, Ho-Oh, Celebi
Regirock, Regice, Registeel, Latias, Latios, Kyogre, Groudon, Rayquaza
Jiraichi, Deoxys
Selve, Vesprit, Tobutz, Dialga, Palkia, Heatran, Regigigas, Giratina, Cresselia
Phione, Manaphy, Darkrai, Shaymin, Arceus
Victini, Kobalium, Terrakium, Viridium, Bereos, Voltolos, Reshiram, Zekrom
Demeteros, Kyurem, Keldeo, Meloetta



Regelwerk Top 4

Es gelten hierfür die selben Regeln wie für das Arenaleiter-Event, mit Ausnahme des Turnierablaufs:

- Herausforderer dürfen ausschließlich mit den im Trainerpass eingetragenen Pokemon kämpfen
- Die Top 4 müssen nicht in der richtigen Reihenfolge besiegt werden, jedoch muss sich der Herausforderer nachdem er den Champ besiegt hat unverzüglich am Aninite Infostand mit Trainerpass melden
- Die ersten 10 Herausforderer, die den Champ besiegt haben, erwartet ein Preis und ein Diplom
- Die Top 4 inkl. der Champ werden mit 6 Pokémon und Einzelkämpfen bereitstehen
- Es gibt KEIN Pokemoncenter, man hat nur 2 Chancen gegen die Top 4 (diese werden es im Trainerpass selber vermerken) und gegen den Champ nur eine!

Viel Spaß und Erfolg wünscht euch das Pokemon Team!

