



Regolamento generale del circuito

Rise of Galar

Ultima modifica 03/07/21

Regolamento generale del circuito Rise of Galar

Indice

1. Informazioni sul circuito Rise of Galar	2
2. Struttura del circuito Rise of Galar	3
3. Formato dei tornei	5
4. Iscrizione	9
5. Responsabilità dei giocatori	10
6. Procedure e penalità	14
7. Premi	19



1. Informazioni sul circuito Rise of Galar

Il circuito Rise of Galar (di seguito anche “circuito”) è una competizione per giocatori di tutto il mondo sui giochi Pokémon versione Spada e Scudo per Nintendo Switch. Gli organizzatori responsabili (“staff”) sono Francesco Pardini, Orpo Team ed i loro associati. I giocatori (“partecipanti”) sono tenuti a leggere ed accettare il presente regolamento nonché a seguire le indicazioni dello staff in caso di variazioni.

I tornei del circuito spazieranno da Gare Private a tornei svolti in un giorno ad eventi che occuperanno l'intero weekend. I giocatori si affronteranno in una serie di sfide qualificatorie di vario livello che avranno in palio dei punti (gli Knight Points). I giocatori che avranno accumulato un numero sufficiente di Knight Points parteciperanno al torneo finale Rise of Galar Finals che avrà in palio ricchi premi in denaro.

I giochi Pokémon sono apprezzati per le loro strategie complesse e l'atmosfera di amichevole competizione. Sebbene lo scopo di un torneo Pokémon sia di stabilire il livello di abilità dei giocatori che vi partecipano, il nostro obiettivo principale è che tutti si divertano: il circuito offre a giocatori di ogni livello l'opportunità di giocare a Pokémon VGC in un ambiente amichevole. Questo evento della durata di tre mesi sarà molto popolare, perciò inizia subito a prepararti al meglio!



2. Struttura del circuito Rise of Galar

Il circuito Rise of Galar è una competizione che presenta tornei di differente livello e formato, articolata su tre mesi.

La fase qualificatoria comprenderà tornei di quattro tipologie che daranno un certo numero di Knight Points in base al livello (per maggiori dettagli, consultare la sezione dei premi in fondo a questa pagina).

La fase qualificatoria è ulteriormente divisa in tre serie (Rossa, Blu e Gialla) della durata di un mese ciascuna. Ogni serie avrà i propri tornei di ogni categoria. A ogni serie di tornei del circuito (Rossa, Blu e Gialla) corrisponde un best finish limit per ogni tipologia di torneo.

I quattro livelli sono così denominati: Squire Trial, Knight Gamble, Galar Carousel e Cavalier Clash.

Gli Squire Trials sono i tornei che verranno svolti con maggior frequenza. Ce ne saranno molteplici ogni settimana ed hanno un numero di partecipanti massimo di 24 giocatori. Costituiscono l'unità di base del circuito e hanno un carattere casual e amichevole.

Gli Knight Gambles sono tornei a cadenza settimanale. Al livello di competizione sono un gradino sopra gli Squire Trials e hanno un numero di partecipanti massimo di 64 giocatori. Elargiscono un numero maggiore di Knight Points.

I Galar Carousels sono Gare Private a cadenza bisettimanale. Sono gli unici tornei previsti nel circuito in formato alla meglio di una partita (best of one) e non hanno limite di partecipanti. Offrono un buon numero di Knight Points.



I Cavalier Clashes sono i tornei più grandi e competitivi tra quelli qualificatori e non hanno limite di partecipanti. Ogni serie avrà un solo Cavalier Clash e solo due di questi tornei verranno conteggiati nel calcolo dei Knight Points di un giocatore a fine stagione proprio grazie all'elevato livello e al numero di punti che elargiscono ai migliori.

Al termine delle fasi qualificatorie, i giocatori migliori che saranno riusciti ad accumulare almeno 150 Knight Points si affronteranno nel torneo finale ad invito Rise of Galar Finals. Questa gara coronerà gli sforzi di tutti i partecipanti migliori, andando infine ad assegnare degli eccellenti premi in denaro ai giocatori più forti che riusciranno a vincere.

Le date dei tornei saranno flessibili ed alcuni tornei potrebbero essere anticipati, posticipati, sospesi o sanzionati in un secondo momento. Per maggiori dettagli sugli orari e sulle date, consulta il [calendario dei tornei](#).



3. Formato dei tornei

Le partite dovranno essere effettuate dal Nintendo Switch sui giochi Pokémon versione Spada e Scudo. È necessario avere un abbonamento Nintendo Switch Online per poter giocare le partite in link. Non è obbligatorio avere i DLC installati sulla propria Nintendo Switch

Tutti i tornei, ad eccezione dei Galar Carousels, sono suddivisi in due fasi: Svizzera e Top Cut. Nel girone di Svizzera, ogni giocatore sosterrà un certo numero di incontri in base al numero di partecipanti. Alla fine di questi incontri, i giocatori che avranno conseguito i risultati migliori si qualificheranno per la Top Cut. Tutti i giocatori che in Svizzera avranno un risultato finale di x-2 o migliore passeranno in Top Cut. I giocatori che avranno passato il taglio si scontreranno in sfide ad eliminazione diretta per tentare di conquistare il podio. Sia i match della Svizzera che quelli della Top Cut sono giocati al meglio delle 3 partite.

I Galar Carousel avranno invece il format della Gara Privata, accessibile tramite lo Stadio Lotta direttamente dalle funzioni online dei giochi Pokémon Spada e Scudo. I codici di accesso a queste competizioni verranno distribuiti ai partecipanti entro 24 ore dall'inizio della gara.

3.1. Regolamento VGC21

È responsabilità dei giocatori assicurarsi che la propria squadra rispetti le limitazioni previste dal formato del torneo.

Il formato utilizzato è VGC 2021 (Lotte Competitive Series 10). La maggior parte delle cose da sapere sono segnalate in questa pagina, ma vi invitiamo



comunque a consultare il documento che è disponibile (in inglese) sul sito ufficiale Pokémon.

Ai Pokémon in squadra è concesso utilizzare esclusivamente mosse apprese tramite le normali attività di gioco oppure tramite altri eventi o promozioni Pokémon ufficiali, purché ottenuti o rilasciati nei giochi di ottava generazione (Pokémon Spada/Scudo/Home).

Numero di Pokemon nel Team: per poter gareggiare, il giocatore può avere dai 4 ai 6 Pokemon nella propria Squadra Lotta. Quando si comincia una partita, il giocatore deve selezionare esattamente 4 Pokemon (non meno, non più) da utilizzare in quella sfida. Se il giocatore ha nella propria Squadra Lotta 5 o 6 Pokemon, può scegliere di cambiare i 4 da utilizzare ogni volta che comincia un nuovo Game.

Tipo di lotta: in Doppio (si scelgono, per ogni sfida, solo 4 tra i Pokemon registrati, che saranno portati automaticamente a livello 50 se di livello più alto o basso, e la sfida prosegue con due Pokémon contro due).

Pokemon ammessi: tutti i Pokémon del Pokédex regionale di Galar (numeri 001-400); tutti i Pokémon del Pokédex del DLC dell'Isola dell'Armatura (001-210); tutti i Pokémon del Pokédex del DLC della Landa Corona (001-210); altri Pokémon del Pokédex Nazionale che sono stati rilasciati (numeri del Dex: 150, 243-245, 249, 250, 252-260, 380-384, 480-488, 638-646, 716-718, 722-730, 785-800 e 803-806). Non si possono utilizzare Pokémon misteriosi (per la lista completa dei Pokémon non ammessi, consultare il regolamento ufficiale delle Lotte Competitive Serie 10 direttamente sulla propria cartuccia di gioco).



Pokémon ristretti: si può usare al massimo uno dei seguenti Pokémon per Team: Mewtwo, Lugia, Ho-Oh, Kyogre, Groudon, Rayquaza, Dialga, Palkia, Giratina, Reshiram, Zekrom, Kyurem, Xerneas, Yveltal, Zygarde, Cosmog, Cosmoem, Solgaleo, Lunala, Necrozma, Zacian, Zamazenta, Eternatus, Calyrex.

I Pokémon non potranno usare la Dynamax o la Gigamax.

Altre restrizioni: gli strumenti assegnati ai Pokémon dovranno essere tutti diversi (Item Clause); i Pokémon invece dovranno avere tutti Numero di Pokedex diverso (Species Clause), ed inoltre va verificato che tutti abbiano il simbolo nero di Galar nella schermata STAT del Pokémon (che attesta che il Pokémon è originario di Galar) o il simbolo del regolamento delle lotte (che attesta che il Pokémon può essere usato nelle lotte competitive nella regione di Galar).

Il regolamento del torneo è mutuato con il regolamento ufficiale Pokémon e può essere soggetto a variazioni nel corso della stagione in corso. Eventuali modifiche al regolamento ufficiale verranno prese in considerazione e potrebbero essere applicate anche istantaneamente anche al regolamento del circuito Rise of Galar.

3.2. Timer di gioco



Il timer di gioco per i match è di 20 minuti per partita, il timer giocatore è di 7 minuti per partita. Il timer di gioco per eventuali match in streaming registrati via LAN è di 15 minuti per partita, il timer giocatore è di 7 minuti per partita.



4. Iscrizione

L'iscrizione al circuito Rise of Galar è gratuita ed aperta a tutti i giocatori di almeno 16 anni compiuti che per il mese corrente siano abbonati al canale Twitch di Francesco Pardini (<https://www.twitch.tv/francescopardinivgc>).

L'abbonamento al canale Twitch di Francesco Pardini è necessario e qualificante per l'accesso al circuito. Gli abbonamenti di livello 1, 2 o 3 e gli abbonamenti ricevuti in regalo da altri utenti della community automaticamente garantiscono l'accesso al circuito.

È possibile iscriversi al circuito in ogni momento dall'apertura delle iscrizioni sino alla fine del circuito direttamente sul [server Discord di Francesco Pardini](#), fatta eccezione per il torneo finale Rise of Galar Finals che è ad invito e riservato solo a chi abbia ottenuto almeno 150 Knight Points prima della fine delle tre serie (Rossa, Blu e Gialla).

5. Responsabilità dei giocatori

5.1. Account Discord, Twitch e Battlefy

È responsabilità di ogni giocatore assicurarsi di avere un account Twitch, ed essere iscritto al canale Twitch di Francesco Pardini.

Oltre al canale Twitch, è necessario avere anche un account Discord ed un account Battlefy.

Prima di ogni torneo, il giocatore è invitato a verificare che il proprio account Twitch e il proprio account Discord siano collegati dal pannello Impostazioni Utente di Discord.

Le comunicazioni avverranno principalmente sull'apposito canale Discord (Rise of Galar) nel [server di Francesco Pardini](#), accessibile ai soli abbonati. I giocatori sono pertanto tenuti a seguire le indicazioni riguardanti le procedure del torneo direttamente su Discord.

Il circuito utilizzerà le funzioni esclusive di Twitch Versus. Per scoprire come funziona, consultare la [sezione apposita](#).

5.2. Informazioni pubbliche

Durante tutta la competizione, ogni partecipante accetta di condividere pubblicamente alcune informazioni private, come nome e cognome, tag di Discord, il nickname del proprio avatar nel gioco e la propria Squadra Lotta.

5.3. Team pubblici e privati

Durante ogni competizione, dovrà essere utilizzato lo stesso team per tutta la durata del torneo.

In tutti i tornei, fatta eccezione per i Galar Carousel, è concesso l'utilizzo di Squadre a Nolo. Prima dell'inizio della fase di Svizzera ogni giocatore è responsabile dell'invio del proprio team sotto forma di link Cryptobin direttamente nel form di iscrizione su Battlefy. Non serve sottomettere la password per decriptare la teamlist in fase di iscrizione.

Oltre al link del Cryptobin, che resterà privato e visibile solo ai membri dello Staff, i partecipanti sono responsabili dell'invio del proprio team decurtato delle informazioni su EVs, IVs e Natura sotto forma di link Poképast direttamente nel form di iscrizione su Battlefy. Il genere e il fattore GMax di un Pokémon non sono considerati obbligatori nelle team list pubbliche, queste info possono anche restare nascoste.

Le team list durante tutto lo svolgimento del torneo saranno pubbliche. I dati riguardanti specie, strumento, abilità e mosse dei propri Pokémon saranno disponibili a tutti i propri avversari e consultabili direttamente tramite un link su Battlefy.

Nei Galar Carousel i partecipanti non potranno utilizzare Team a Nolo. I partecipanti dovranno iscriversi alla Gara Privata prima della chiusura delle iscrizioni e dovranno avere i Pokémon che intendono giocare nel proprio Box Lotta. Dopo l'inizio della competizione, potranno bloccare la Squadra Lotta, che non potrà essere cambiata per tutta la durata della Gara.



5.4. Limite di età

Essendo presente la possibilità di aggiudicarsi un premio in denaro al torneo finale, l'iscrizione e la partecipazione al circuito sono espressamente proibite a tutti i giocatori minori di 16 anni nel rispetto delle leggi Italiane. Ai minori di 18 anni potrebbe essere richiesta una liberatoria firmata da un genitore o da un tutore maggiorenne.

5.5. Rispetto

Tutti i giocatori sono tenuti a portare rispetto nei confronti degli organizzatori e degli altri partecipanti al circuito.

Ogni comportamento che venga ritenuto inappropriato può portare a penalità fino alla squalifica dal circuito, inclusa la rimozione dei Knight Points ricevuti, la possibilità di aggiudicarsi parte del montepremi finale e l'esclusione da futuri tornei.

Non saranno altresì tollerati insulti, minacce ed ogni tipo di discriminazione basata su nazionalità, colore della pelle, genere e orientamento sessuale, religione, ecc.

Qualora doveste ritenere di essere stati bersagli di una di tali condotte, non esitate a contattare lo staff, che esaminerà il caso e adotterà tutti i provvedimenti che riterrà necessari.

5.6. Abbonamento a Nintendo Switch Online

Tutti i giocatori sono tenuti ad assicurarsi di avere un abbonamento a Nintendo Switch Online in corso di validità prima dell'inizio di ogni torneo cui intendono partecipare.

I giocatori sono altresì tenuti a controllare di avere la propria copia di gioco e il proprio sistema sempre aggiornati all'ultima versione prima di iniziare a giocare le proprie partite.

È inoltre responsabilità di entrambi i giocatori assicurarsi di aver scaricato le regole della Lotta Competitiva della Serie corrispondente al torneo cui stanno partecipando, anche e soprattutto dopo ogni aggiornamento.

6. Procedure e penalità

6.1. Errore di team list

Le team list durante tutto lo svolgimento del torneo saranno pubbliche. I dati riguardanti specie, sesso, strumento, abilità e mosse dei propri Pokémon saranno disponibili a tutti i propri avversari e consultabili direttamente tramite un link su Battlefy. Questo link sarà disponibile ed accessibile ad entrambi i giocatori prima e durante il match.

Le team list pubbliche devono combaciare esattamente alla Squadra Lotta che si decide di utilizzare nel corso del torneo. Non è possibile cambiare il link della team list una volta chiuse le iscrizioni.

Nel caso di utilizzo di un team differente da quanto dal giocatore dichiarato nella team list, verrà assegnata una sconfitta per quella partita ed il giocatore stesso si assumerà la responsabilità di mandare al proprio avversario il link della team list corretta prima di iniziare un'altra partita.

6.2. Ritardo

L'inizio ed il termine di ogni round dei vari tornei saranno comunicati sul server Discord di Francesco Pardini. Ogni match non risolto entro la scadenza o non riportato tra i risultati, senza comprovata colpa di una delle due parti, sarà sottoposto a sorteggio casuale.

In caso di ritardo, verrà applicato al giocatore mancante un game loss qualora il ritardo sia maggiore di 10 minuti. Se il ritardo supera i 20 minuti, verrà assegnato un set loss.

Il giocatore che non si presenta per due turni consecutivi sarà automaticamente squalificato dal torneo.

6.3. Riportare un risultato

Salvo eccezioni, i giocatori sono sempre tenuti a riportare il proprio risultato (vittoria o sconfitta) direttamente sulla piattaforma che si sta utilizzando (Battlefy o Discord).

I giocatori sono tenuti ad effettuare uno screenshot o una clip al termine di ogni partita persa o vinta. Questo passaggio è necessario per la risoluzione di eventuali dispute.

Qualora un giocatore intenzionalmente riportasse un risultato sbagliato per migliorare il proprio punteggio, potrebbero essere applicate delle penalità.

6.4. Concessione

Qualora un giocatore volesse concedere la vittoria ad un proprio avversario per qualsiasi motivo, potrà farlo riportando direttamente il risultato.

Non è consentito chiedere ad un giocatore di concedere la partita per migliorare il proprio punteggio o le proprie tiebreaker.

Non è altresì consentito affidare il risultato di un match al caso (ad esempio lanciando una moneta).

6.5. Drop dal torneo

Qualora un giocatore non se la sentisse di continuare a giocare ad un torneo per qualsiasi motivo, è tenuto ad avvisare lo staff su Discord o Battlefy. Una volta chiesto di abbandonare il torneo e ricevuto conferma dello staff, il drop è definitivo e non reversibile.

6.6. Disconnessioni

In alcuni casi, i giocatori potrebbero andare incontro a disconnessioni dovute a problemi di rete, problemi di server, glitch nel gioco o nel sistema, spegnimento della console, o altro. Nel caso di una disconnessione, è obbligatorio effettuare una clip a testimonianza dell'avvenuta disconnessione e per provare quale sia lo stato della connessione sulla propria copia di gioco.

Nel caso di disconnessione, anche accidentale, la partita sarà considerata persa per chi si disconnette qualsiasi siano le condizioni in cui essa avvenga, fatta eccezione per le disconnessioni avvenute durante la team preview (in tal caso la partita si ripete).

In caso di disconnessione durante una partita, entrambi i giocatori sono tenuti a tenere premuto il tasto “screen” della Nintendo Switch in modo da fare una registrazione di 30 secondi e a mandare questo video agli organizzatori. Chi



non dovesse fare questa registrazione, verrà considerato alla stregua di chi si sia disconnesso. Qualora nessuno dei due giocatori abbia fatto questa registrazione, la partita verrà considerata un pareggio.

Se entrambi i giocatori possono provare con la registrazione che dopo la disconnessione erano entrambi ancora connessi ad Internet, la risoluzione del match seguirà la tabella illustrata sul regolamento ufficiale al punto 3.4.4.

Se al termine della best of three i due giocatori sono sul punteggio di una vittoria a testa ed un pareggio, il match proseguirà con una quarta partita “secca” (sudden death), in cui risulterà vincitore il giocatore che al termine di un turno avrà più Pokémon dell'avversario.

6.7. Ghosting

È proibito il ghosting (giocare una partita in vece di un altro giocatore e/o suggerirgli le mosse durante un match in corso). I partecipanti sorpresi ad infrangere questa regola saranno squalificati dal torneo cui stanno partecipando e, in base al caso, questa penalità potrebbe essere estesa alla squalifica dal circuito.

6.8. Streaming

I giocatori che possiedono una scheda di cattura possono registrare e/o mandare liberamente in streaming i loro match sui propri canali social e sono invitati a segnalare allo staff che possono registrare i propri match.



Lo staff si riserva il diritto di chiedere a questi giocatori di registrare alcune partite per un possibile stream in differita sul canale Twitch di Francesco Pardini.

È previsto che la Top Cut dei tornei Cavalier Clash venga mandata in streaming sul canale Twitch di Francesco Pardini, e potrebbe essere quindi richiesta un'esclusiva a discrezione dell'organizzazione.

7. Premi

Il ranking del circuito Rise of Galar si basa su un sistema cumulativo di punti (denominati Knight Points o KP).

Tutti i tornei del circuito assegnano Knight Points ai giocatori che finiscono ai primi posti secondo le tabelle che seguono nella sezione 7.1.

Al termine delle tre serie, tutti i giocatori che avranno raggiunto almeno 150 Knight Points avranno accesso al torneo finale Rise of Galar Finals.

La classifica dei giocatori, ordinati per ranking (numero di punti ottenuti e tipologia di torneo vinto se a parimerito), sarà aggiornata al termine di ogni torneo del circuito e messa a disposizione dei giocatori per la consultazione.

7.1. Tabella dei punti

I Knight Points saranno così assegnati in base al piazzamento finale di ogni giocatore nelle varie tipologie di torneo.

Squire Trial	
1° Posto	15 KP
2° Posto	11 KP
3°-4° Posto	8 KP
5°-8° Posto	5 KP

Knight Gamble	
1° Posto	26 KP
2° Posto	20 KP
3°-4° Posto	15 KP
5°-8° Posto	11 KP
9°-16° Posto*	8 KP

Galar Carousel	
1° Posto	20 KP
2° Posto	18 KP
3°-4° Posto	15 KP
5°-8° Posto	12 KP
9°-16° Posto**	10 KP

Cavalier Clash	
1° Posto	125 KP
2° Posto	82 KP
3°-4° Posto	60 KP
5°-8° Posto	50 KP
9°-16° Posto*	40 KP
17°-32° Posto*	30 KP
33°-48° Posto*	25 KP

* Solo ai giocatori che avranno raggiunto un punteggio in fase Svizzera di almeno x-3 verranno assegnati gli Knight Points.

** Solo ai giocatori che avranno raggiunto un punteggio minimo di 1570 verranno assegnati gli Knight Points.

7.2. Best finish limits dei tornei

A ogni serie di tornei del circuito (Rossa, Blu e Gialla) corrisponde un best finish limit per ogni tipologia di torneo. Se un giocatore, partecipando a più eventi in una determinata serie, supera il limite previsto, saranno ritenuti validi i suoi piazzamenti più alti mentre gli altri verranno ignorati.

Squire Trial – best finish limit per serie: 3. Best finish limit nel circuito: 6.

Knight Gamble – best finish limit per serie: 2. Best finish limit nel circuito: 3.

Galar Carousel – best finish limit per serie: 2. Best finish limit nel circuito: 3.

Cavalier Clash – best finish limit nel circuito: 2.

7.3. Premi del torneo finale

I premi in denaro del torneo finale Rise of Galar Finals saranno distribuiti in questo modo:

Primo classificato – €1000,00

Secondo classificato – €400,00

Top 4 – €200,00

Top 8 – €100,00

