

Guide des Ligues Play! Pokémon

VERSION FRANÇAISE

Dernière mise à jour : le 13 février 2024

Table des matières

1	Que contient ce guide ?	2
1.1	Qu'est-ce qu'une Ligue Pokémon ?	3
1.2	Candidature pour une Ligue Pokémon	3
1.3	À lire également.....	3
2	Administration d'une Ligue.....	4
2.1	Page Informations sur la Ligue.....	4
2.2	Définitions.....	5
2.2.1	Titulaire de Ligue.....	5
2.2.2	Chef de Ligue.....	5
2.2.3	Saison de Ligue.....	5
2.2.4	Cycle de Ligue.....	6
2.3	Localisateur de magasins	6
2.4	Sessions de jeu	6
2.5	Envoi des rapports	6
2.5.1	Inscription des joueurs.....	7
2.5.2	Rapport d'activité sur la saison en cours	7
2.6	Statut des Ligues	8
2.6.1	Active	8
2.6.2	Délai dépassé	8
2.6.3	Inactive.....	8
2.6.4	Fermée	9
3	Matériel pour votre Ligue	9
3.1	Contenu.....	10
3.2	Matériel restant pour votre Ligue.....	10
3.3	Utilisation abusive du matériel de Ligue.....	10
3.3.1	Embargo sur les ventes d'articles promotionnels.....	11
4	Politiques individuelles des Ligues.....	12
4.1	Accès à la Ligue	12
4.1.1	Frais de participation	12
4.2	Échanges de cartes.....	12
5	Jouer dans une Ligue.....	12
5.1	Sessions de Ligue	12

5.2	Légalité des Pokémon pour les cartes et le jeu vidéo.....	13
5.2.1	Cartes contrefaites.....	13
6	Opportunités du programme Retail.....	14
6.1	Défis de Ligue.....	14
6.1.1	Format du JCC pour la gestion d'un tournoi.....	14
6.1.2	Format de <i>Pokémon GO</i> pour la gestion d'un tournoi.....	14
6.2	Coupes de Ligue.....	14
6.2.1	Format du JCC pour la gestion d'un tournoi.....	15
6.2.2	Format de <i>Pokémon GO</i> pour la gestion d'un tournoi.....	15
6.3	Évènements d'Avant-première.....	15
6.3.1	Réservations.....	15
6.3.2	Commandes.....	15
6.3.3	Gestion d'un tournoi.....	16
6.3.4	Articles d'Avant-première.....	16
6.3.5	Récompenses.....	17
7	Résumé des modifications.....	17
	Annexe A.....	21
	Programme d'Avant-première – distributeurs participants*.....	21
	Annexe B.....	23
	Ressources locales par langue.....	23
	Service clientèle - Contacts.....	23
	Informations sur le programme Retail.....	23

1 Que contient ce guide ?

Ce guide contient des informations importantes qui aideront les Professeurs Pokémon et les propriétaires de magasins à gérer leur Ligue. Il décrit aussi diverses règles mises en place par l'équipe de Pokémon Organized Play pour offrir une expérience homogène à tous les participants des Ligues du monde entier. Il doit être lu avec les Normes de comportement Play! Pokémon disponibles dans la section [Règles et ressources](#) du site officiel Pokémon.

Si vous avez des questions après avoir lu ce guide, veuillez contacter l'équipe du [service clientèle de Pokémon Organized Play](#). Dans le menu déroulant, sélectionnez l'option **Ligue ou magasin** dans le

champ **En quoi pouvons-nous vous être utiles ?** et remplissez la demande d'assistance en fournissant autant d'informations que possible. Cliquez ensuite sur **Envoyer**.

1.1 Qu'est-ce qu'une Ligue Pokémon ?

Une Ligue Pokémon rassemble les fans de Pokémon qui souhaitent s'amuser dans une atmosphère relaxante.

Les évènements de Ligue sont ouverts à tous les Dresseurs et Dresseuses, quel que soit leur niveau d'expérience. Il leur suffit d'apporter leur deck du JCC ou leur Jeu Vidéo Pokémon pour jouer, échanger et même gagner des prix ! Le plus intéressant est que l'on puisse faire tout cela avec d'autres joueurs de Pokémon qui aiment collectionner et jouer autant que soi.

Les évènements de la Ligue Pokémon sont un excellent moyen d'apprendre les bases du jeu et de se familiariser avec la compétition avant de commencer à participer à des tournois Pokémon. En fait, de nombreux sites de Ligue Pokémon organisent également des compétitions des Championnats Pokémon conçues pour les fans de Pokémon qui commencent tout juste à jouer en compétition. Mais ce n'est pas tout : des séances d'apprentissage du jeu, des échanges structurés et des combats amicaux peuvent aussi figurer dans les activités de vos évènements de Ligue, si tel est votre choix. Tout dépend des préférences de vos joueurs.

Tous les évènements de Ligue Pokémon se déroulent dans des Play! Pokémon Stores approuvés et sont gérés par des Professeurs Pokémon officiels.

1.2 Candidature pour une Ligue Pokémon

Les informations contenues dans ce guide supposent que le lecteur ou la lectrice gère ou aide à gérer une Ligue Pokémon actuellement active.

Pokémon Organized Play reçoit avec plaisir les demandes de nouveaux emplacements de Ligue Pokémon ! Pour plus de détails sur les modalités de candidature, consultez les liens ci-dessous.

- [Créer une Ligue en Europe ou en Afrique du Sud](#)
- [Créer une Ligue aux États-Unis, en Australie ou en Nouvelle-Zélande](#)
- [Créer une Ligue en Amérique latine](#)

1.3 À lire également

Ce guide est à lire en complément du guide **Normes de comportement Play! Pokémon**.

Les Ligues éligibles pour les [opportunités du programme Retail](#) doivent également consulter le document intitulé **Play! Pokémon – Guide des règles des tournois** pour plus d'informations sur les règles et directives appliquées à ces événements.

2 Administration d'une Ligue

Pour qu'un site de Ligue Pokémon reste actif et en règle, plusieurs tâches administratives simples doivent être effectuées, tout d'abord au lancement de la Ligue, puis de façon répétée tout au long de la saison de Ligue qui suit.

Cette section vous donne les informations nécessaires pour comprendre les différents aspects de la gestion d'une Ligue, ainsi que les outils disponibles sur votre page de Ligue. Les liens vers vos pages de Ligue actives se trouvent dans la partie inférieure de la page **Outils Play! Pokémon** ou de la page **Organizer Tools**.

2.1 Page Informations sur la Ligue



La majorité des tâches d'administration d'une Ligue se fait depuis la page **Informations sur la Ligue**. La page a une disposition semblable à l'exemple présenté ici.

Lorsque cette section fait référence à un outil spécifique, son emplacement sur la page **Informations sur la Ligue** est indiqué.

Important : pour toute communication ou tout support promotionnel et autre article émis par Play! Pokémon, seules les informations enregistrées sous Coordonnées (4) et Adresse de l'établissement et de livraison (6) seront utilisées. Si vous souhaitez mettre à jour les informations d'une section, modifiez les informations de contact ou faites une demande de changement d'adresse. Veuillez noter que, si vous faites une demande de changement d'adresse, une personne de l'équipe Développement des marchés de Pokémon Organized Play peut vous contacter pour

obtenir des informations supplémentaires.

2.2 Définitions

2.2.1 Titulaire de Ligue

Les Ligues sont une extension du magasin ou du local qui les héberge. À ce titre, le matériel de Ligue, l'administration et le changement d'équipe de direction sont déterminés par la personne qui en est propriétaire. Les propriétaires de magasins peuvent se désigner comme titulaires de Ligue (de préférence) en envoyant la candidature initiale de la Ligue, ou déléguer ce rôle à une autre personne qui devra alors envoyer cette candidature.

Le titulaire de Ligue est responsable en dernier ressort du fonctionnement de la Ligue et de son adhésion aux règles des Ligues Play! Pokémon. Le titulaire de Ligue est le contact principal de Pokémon Organized Play pour toutes les questions relatives à la Ligue. Si cette personne n'est plus en mesure d'assumer ce rôle, le ou la propriétaire du magasin sera le point de contact. Un titulaire de Ligue doit être un [organisateur](#).

Pokémon Organized Play préfère que le titulaire de Ligue soit le ou la propriétaire du magasin qui accueille cette Ligue. Cela garantit que la Ligue reste active sans interruption si les employés ou les bénévoles du magasin qui ont pu avoir une certaine responsabilité dans la Ligue devaient partir.

Une fois la personne titulaire de la Ligue déterminée, le rôle ne peut être attribué à personne d'autre sans l'aide des équipes du service clientèle de Play! Pokémon ou du service Développement des marchés.

2.2.2 Chef de Ligue

Un chef de Ligue est une personne digne de confiance et responsable à qui le titulaire de Ligue a dévolu des tâches administratives pour la Ligue, telles que soumettre des rapports d'activité et organiser des tournois en association avec la Ligue. En raison de ces responsabilités, un titulaire de Ligue doit être un [organisateur](#).

Le chef de Ligue peut également assumer la responsabilité du titulaire de Ligue dans certaines sessions si ce dernier ne peut pas y assister. Lorsque le titulaire de Ligue est présent, le rôle du chef de Ligue lors des sessions est de l'assister pour s'assurer que les joueurs reçoivent l'attention dont ils ont besoin pour optimiser leur expérience Pokémon.

Chaque Ligue peut avoir jusqu'à trois chefs de Ligue, et leurs responsabilités spécifiques peuvent être fixées par le titulaire de Ligue à tout moment. Les chefs de Ligue doivent avoir le rôle d'organisateur et l'autorisation d'homologuer des tournois au nom de la Ligue à l'aide du logiciel Play! Pokémon.

2.2.3 Saison de Ligue

Une saison de Ligue désigne une période d'un mois calendaire à la fin de laquelle toutes les personnes ajoutées à la liste des joueurs par le titulaire ou les chefs de Ligue sont automatiquement ajoutées au

rapport. Les rapports pour chaque saison doivent être envoyés entre le 8 du mois en cours et le 7 du mois suivant en utilisant la page Informations sur la Ligue.

2.2.4 Cycle de Ligue

Un cycle de Ligue correspond à une période de 12 saisons de Ligue. Un cycle de Ligue commence généralement en septembre et se termine en juillet de l'année suivante.

2.3 Localisateur de magasins

L'option **Edit Retail Details** (« Modifier les infos sur le magasin ») permet de fournir ou de modifier les informations sur cette Ligue qui s'affichent lorsque le Localisateur de magasins est utilisé.

Cette option n'est disponible que pour les Ligues des Play! Pokémon Stores et permet de rendre visibles des informations telles que le site Web du magasin, les contacts et les méthodes de commande et de livraison. Si vous souhaitez que votre magasin figure dans le Localisateur de magasins, contactez l'équipe de développement des magasins d'Organized Play à l'une des adresses ci-dessous.

- Pour l'Europe et l'Afrique du Sud : retailereurope@pokemon.com
- Pour le reste du monde : playpokemon@pokemon.com

Si ces informations ne sont pas fournies, l'emplacement n'apparaîtra pas dans les résultats du Localisateur de magasins.

Nous vous rappelons que le **Localisateur de magasins** est mis à jour régulièrement. Ainsi, si votre ligue n'a été approuvée que récemment, elle peut ne pas apparaître immédiatement.

2.4 Sessions de jeu

La page **Informations sur la Ligue** contient un outil de calendrier qui peut être utilisé pour personnaliser et afficher les sessions au cours des six prochains mois.

Une Ligue qui a programmé des sessions de jeu à venir sera trouvable dans les recherches effectuées avec le [Localisateur d'évènement](#). Des sessions de jeu doivent être programmées dès que possible après l'approbation d'une Ligue, afin qu'elle puisse apparaître dans les recherches.

Veuillez contacter notre équipe du [service clientèle Pokémon Organized Play](#) si les sessions de jeu ont été ajoutées, mais n'apparaissent pas dans le Localisateur d'évènement. Sélectionnez l'option **Ligue ou magasin** dans le champ **En quoi pouvons-nous vous être utiles ?**

2.5 Envoi des rapports

L'envoi des rapports en temps et heure est nécessaire pour aider l'équipe Organized Play à déterminer la vitalité de votre Ligue Pokémon. La participation indiquée dans les rapports conditionne la quantité de

matériel de Ligue et de récompenses à distribuer fournis à votre Ligue, ainsi que l'éligibilité à la plupart des opportunités du programme. L'envoi des rapports est une obligation pour rester en règle avec le programme.

Important : les rapports pour chaque saison doivent être envoyés entre le 8 du mois en cours et le 7 du mois suivant en utilisant la page Informations sur la Ligue.

2.5.1 Inscription des joueurs

Chaque fois qu'un nouveau joueur assiste à une session de jeu de Ligue, son nom, son identifiant et sa date de naissance doivent être enregistrés dans la liste des joueurs de cette Ligue à l'aide de l'option « Ajouter un joueur ».

Ce joueur restera dans la liste jusqu'à la fin du cycle de Ligue Play! Pokémon en cours (il n'est donc pas nécessaire de le réinscrire chaque mois), et sera automatiquement enregistré comme ayant participé à la saison de Ligue en cours.

2.5.1.1 Générer de nouveaux identifiants de joueur

Si une personne dans votre Ligue n'a pas encore d'identifiant de joueur, le titulaire de Ligue ou le chef de Ligue peut lui en attribuer un.

Pour cela, accédez à la section **Infos de l'organisateur des Outils Play! Pokémon**, et sélectionnez **Imprimer d'autres identifiants de joueur**. Sélectionnez **Générer un livret d'identifiants de joueur**. Cela générera un fichier pdf imprimable de 25 identifiants de joueur qui pourront être distribués aux nouveaux membres de Ligue.

Remarque

Il est important d'encourager les joueurs et joueuses qui participent à la Ligue à activer leurs comptes au Club des Dresseurs Pokémon. Les personnes qui figurent sur les rapports d'activité de Ligue sans avoir de compte activé ne comptent pas pour l'éligibilité au programme ou l'allocation de matériel.

2.5.1.2 Réinitialisation de la liste des joueurs en fin de cycle

La liste des joueurs de la Ligue est réinitialisée à la fin d'un cycle annuel de Ligue. Tous les joueurs doivent être de nouveau inscrits par le titulaire ou le chef de la Ligue. Cette pratique est mise en place pour éviter que la liste des joueurs n'accumule les anciens joueurs qui n'assistent plus aux sessions de la Ligue.

Le cycle de Ligue annuel se termine généralement vers le 1^{er} septembre.

2.5.2 Rapport d'activité sur la saison en cours

Les titulaires et chefs de Ligue doivent confirmer que tous les joueurs qui ont assisté à une ou plusieurs sessions au cours d'une saison de Ligue figurent dans le registre de Ligue à la fin de chaque période considérée, comme indiqué sur la page Informations sur la Ligue. À la fin de chaque période de remise

de rapports (cette période se termine le 7 du mois suivant), un rapport incluant tous les joueurs et joueuses répertoriés sera créé automatiquement.

Étant donné que les joueurs qui ont participé aux saisons de Ligue précédentes restent dans la liste jusqu'à la fin du cycle de Ligue, la personne chargée de soumettre le rapport doit simplement indiquer quels joueurs ont participé aux sessions de la saison de Ligue en cours.

Remarque

Le nombre de joueurs dans chaque rapport influence directement le nombre de produits promotionnels qu'une Ligue peut recevoir pour la saison de Ligue suivante. Il est donc important de s'assurer que les informations fournies dans ce rapport sont exactes.

Seuls les joueurs qui ont participé à une session de Ligue valide doivent être inclus dans un rapport de Ligue. Les joueurs qui n'ont participé qu'à des tournois d'Avant-première, des Défis de Ligue ou des Coupes de Ligue ne doivent pas être inclus. Il n'est pas non plus permis de gonfler artificiellement les chiffres de participation en incluant des participants passés qui n'étaient présents à aucune des sessions de la saison de Ligue actuelle.

Des mesures disciplinaires allant jusqu'à la perte de récompenses, des allocations réduites ou le retrait des programmes Play! Pokémon seront prises en cas d'envoi de rapports mensongers.

2.6 Statut des Ligues

2.6.1 Active

Les Ligues qui fonctionnent normalement et sont à jour dans leur administration sont considérées comme « actives ».

2.6.2 Délai dépassé

Le statut « Délai dépassé » est attribué à une Ligue lorsque la participation a été nulle lors des trois derniers mois. Si une Ligue garde le statut « Délai dépassé » pendant trois mois, elle devient « Inactive » et risque d'être fermée.

2.6.2.1 Suppression du statut de Ligue « Délai dépassé »

Pour supprimer le statut « Délai dépassé », il faut soumettre un rapport d'activité. Ce rapport sera automatiquement associé à la saison pour lequel il est demandé.

2.6.3 Inactive

Une Ligue devient « Inactive » quand aucun rapport de participation n'a été envoyé.

Les Ligues inactives n'apparaissent pas dans les recherches sur les sites Web, car il n'y a aucune date de participation à indiquer aux potentiels joueurs et joueuses.

Les Ligues inactives ne peuvent prétendre à recevoir du matériel promotionnel ou tout autre matériel et ne peuvent pas organiser des Avant-premières, des Défis ou des Coupes. Cela peut empêcher votre Ligue d'avoir accès à d'autres opportunités offertes aux magasins.

2.6.3.1 Suppression du statut de Ligue inactive

Pour supprimer le statut de Ligue inactive, le titulaire de Ligue ou le chef de Ligue doit envoyer des rapports de participation en ajoutant des joueurs au registre.

2.6.4 Fermée

Les Ligues fermées ne fonctionnent plus. Elles n'apparaissent pas dans les recherches sur les sites Web et aucun rapport ne peut être effectué en leur nom. Les Ligues fermées ne fonctionnent plus et ne peuvent pas réouvrir.

Seul le Pokémon Organized Play peut appliquer le statut « Fermée » à une Ligue. Si vous souhaitez fermer votre Ligue ou pensez que votre Ligue a été fermée par erreur, veuillez contacter l'équipe du [service clientèle de Pokémon Organized Play](#). Dans le menu déroulant, sélectionnez l'option **Ligue ou magasin** dans le champ **En quoi pouvons-nous vous être utiles ?** et complétez la demande d'assistance avec autant d'informations que possible. Cliquez ensuite sur **Envoyer**.

3 Matériel pour votre Ligue

Le matériel de Ligue est expédié chaque trimestre et comprend des articles promotionnels exclusifs qui ne peuvent être gagnés que par ceux qui assistent aux sessions et jouent. Nous fournirons de plus amples informations concernant les modifications apportées au matériel de Ligue dès qu'elles seront disponibles.

Vérifiez que l'adresse de livraison indiquée sur la page Informations sur la Ligue est correcte. Vous pouvez utiliser l'option **Modifier l'adresse** si vous devez apporter des modifications. Play! Pokémon ne peut être tenu pour responsable de la perte ou d'erreurs de livraison de paquets causées par des informations d'adresse erronées.

Remarque

Pour les Ligues situées en Amérique latine, l'adresse de livraison doit être soit celle de la Ligue elle-même, soit l'adresse d'un chef de Ligue de la même ville (ou son équivalent municipal) que la Ligue.

3.1 Contenu

Play! Pokémon innove sans cesse pour satisfaire ses fans. Nous encourageons les titulaires de Ligue à récompenser l'assiduité des joueurs de leur Ligue d'une façon qui promeut la Ligue et l'esprit du jeu.

Dès qu'elles seront disponibles, nous fournirons au contact principal de la Ligue de plus amples informations concernant le matériel de Ligue.

3.2 Matériel restant pour votre Ligue

Les produits promotionnels prévus pour une utilisation lors d'événements Play! Pokémon, notamment ceux de la Ligue Pokémon, doivent être distribués de la façon recommandée dès que possible.

Ces articles promotionnels ne peuvent jamais être revendus par un titulaire de Ligue ou par un chef de Ligue, en quelque capacité que ce soit.

À compter de 30 jours après la dernière session de Ligue où la distribution de ces articles était prévue, les exemplaires restants peuvent être utilisés lors d'autres événements Play! Pokémon à la discrétion du titulaire de Ligue. Dans tout autre cas, les exemplaires restants doivent être détruits.

Pokémon Organized Play suggère de distribuer le matériel de Ligue restant de l'une des façons suivantes :

- en permettant aux nouveaux joueurs de gagner des récompenses qu'ils n'ont peut-être jamais vues auparavant ;
- en l'incluant dans les prix des tournois associés à la Ligue ;
- en créant des cadeaux publicitaires pour votre Ligue ;
- en le partageant avec d'autres Ligues de régions actives qui ont pu connaître une croissance récente et qui ont donc plus de joueurs pour la saison de Ligue actuelle que de matériel pour les soutenir.

En cas de gestion incorrecte des produits promotionnels, l'éligibilité de la Ligue à participer aux programmes Play! Pokémon peut être remise en cause.

3.3 Utilisation abusive du matériel de Ligue

Play! Pokémon considère l'utilisation abusive du matériel de Ligue comme une infraction grave, au même titre que le non-respect de la date officielle de sortie. L'utilisation abusive du matériel de Ligue inclut, sans s'y limiter, la vente de cartes promo estampillées pour les Ligues (vente à l'unité de cartes de packs Récompense ou vente de cartes « STAFF ») pendant la période d'embargo, la vente de matériel promotionnel fourni gratuitement par TPCi pour la participation à la Ligue, la vente de Kits Stratégies et Combats destinés aux événements d'Avant-première avant la date de vente indiquée ou l'utilisation de Kits Stratégies et Combats destinés aux événements d'Avant-première à toute fin autre que la distribution aux personnes participant aux événements en magasin.

Vous trouverez les informations relatives à la vente du matériel d'Avant-première dans la section 6.3.4.2. de ce guide.

Veuillez noter que le non-respect de ces règles peut entraîner des pénalités liées au nombre d'infractions et de leur gravité selon l'évaluation effectuée par Play! Pokémon.

Le matériel de Ligue est distribué afin d'offrir un environnement amusant et intéressant aux personnes de notre communauté souhaitant participer aux événements Pokémon. Veuillez utiliser ce matériel conformément aux instructions fournies dans ce guide.

3.3.1 Embargo sur les ventes d'articles promotionnels

Afin de permettre une rotation satisfaisante des nouveaux articles promotionnels lancés sur le marché pour les personnes qui collectionnent ou jouent avec les cartes ainsi que pour les fans, le tableau ci-dessous indique les durées d'embargo pour nos articles promotionnels Play! Pokémon. Le non-respect de ces périodes d'embargo peut entraîner des actions disciplinaires, comme indiqué dans la section 3.3.

Type d'article	Durée de l'embargo
Packs Récompense Play! Pokémon	Interdits à la vente, les séries précédentes doivent être utilisées selon les instructions du programme Play! Pokémon
Cartes promo de Ligue estampillées (antérieures aux Packs Récompense)	Autorisées à la vente, ces cartes promo portent le tampon « Ligue », et non le tampon « Play! Pokémon »
Cartes promo de Ligue estampillées (à partir de la création des Packs Récompense)	Trois ans à partir de la date indiquée dans le copyright, à compter de 2025.
Cartes promo Staff d'Avant-première	Trois ans à partir de la date indiquée dans le copyright
Récompenses de Ligue (tapis de jeu)	Deux ans à partir de la date indiquée dans le copyright
Matériel marketing	Interdit à la vente, le matériel marketing peut être distribué lorsque de nouveaux articles marketing vous sont fournis dans le cadre du programme Play! Pokémon.
Articles de Championnats (hors Championnats de Ligue)	Pas d'embargo, ces articles peuvent être achetés et vendus dès qu'ils sont disponibles

Tous les articles promotionnels portent une date de copyright en bas. Ces dates de copyright servent à déterminer si l'article promotionnel peut être vendu après l'embargo.

Remarque : comme l'indique le tableau ci-dessus, certains articles ne peuvent jamais être vendus. La vente de ces articles entraînera des actions disciplinaires comme indiqué dans la section 3.3.

4 Politiques individuelles des Ligues

4.1 Accès à la Ligue

Les sessions de Ligue Play! Pokémon et les tournois associés doivent être ouverts à toutes les personnes qui remplissent les conditions d'éligibilité définies par le Pokémon Organized Play, bien que les exceptions ci-dessous puissent être faites.

- Les organisateurs peuvent proposer une inscription prioritaire aux joueurs qui assistent régulièrement aux sessions de Ligue Pokémon.
- Les titulaires de Ligue peuvent interdire la participation de tout joueur qu'ils estiment une menace pour la sécurité ou le plaisir des autres.

4.1.1 Frais de participation

Les titulaires de Ligue peuvent demander des frais de participation pour les sessions de Ligue.

Le Pokémon Organized Play ne fait aucune recommandation concernant les frais de participation, autre que stipuler que les titulaires de Ligue doivent respecter les réglementations locales.

4.2 Échanges de cartes

Les établissements de Ligue ayant une participation et un niveau de fidélisation élevé indiquent avoir réussi à mettre en place des directives d'échanges pour les membres de leur Ligue.

Ces directives contribuent à rassurer les parents quant à l'interaction de leurs enfants avec des membres plus expérimentés de la Ligue, tout en établissant des attentes claires pour tous les joueurs : la Ligue est un lieu équitable et amusant pour tous.

Le contenu de ces directives et la manière dont elles sont administrées varient selon les Ligues, mais le thème principal est que les échanges sont contrôlés par un responsable de la Ligue avant d'être finalisés. Pokémon Organized Play encourage les titulaires ou chefs de Ligue à assister aux sessions d'échange et à inclure les parents dans les discussions avec les jeunes membres de Ligue.

5 Jouer dans une Ligue

5.1 Sessions de Ligue

Les sessions de Ligue Pokémon peuvent comporter tout type d'activité liée à Pokémon. Il n'est pas obligatoire d'inclure des combats du JCC, de *Pokémon GO* ou du jeu vidéo. Les titulaires de Ligue et

chefs de Ligue sont libres d'adapter leurs évènements de Ligue suivant les préférences de leur communauté.

L'organisation d'une session typique de Ligue Pokémon est différente de celle d'un tournoi homologué. Les joueurs sont généralement responsables de la coordination des parties, de la création des decks et des échanges entre eux, bien que le chef de Ligue puisse les aider à trouver un adversaire.

S'il existe une demande pour un jeu de style tournoi parmi les participants, les tournois peuvent être homologués pendant les sessions de la Ligue sur *Play! Tools*. Les tournois planifiés et homologués de cette façon doivent être gérés au moyen du logiciel *Tournament Operations Manager* (TOM), puis téléchargés une fois l'évènement terminé. Veuillez noter que vous devrez toujours ajouter les joueurs et joueuses à votre page de registre de Ligue sur [Pokemon.fr](https://pokemon.fr).

Vous trouverez d'autres feuilles d'activités imprimables pour les sessions de Ligue [ici](#).

5.2 Légalité des Pokémon pour les cartes et le jeu vidéo

Les participants sont uniquement autorisés à jouer et à échanger des cartes Pokémon authentiques du Jeu de Cartes à Collectionner lors des sessions de Ligue et des tournois associés.

De même, les participants du jeu vidéo doivent utiliser des logiciels et des consoles autorisés, et ils ne peuvent jouer et faire des échanges qu'avec des Pokémon légitimement obtenus par le biais du jeu (y compris le Pokémon Global Link et les fonctions des jeux publiés par The Pokémon Company et Nintendo), ou reçus dans le cadre d'une distribution ou d'un évènement spécial.

Remarque

Tout joueur qui utiliserait sciemment des cartes contrefaites ou des Pokémon obtenus illégalement risque de ne plus avoir droit aux articles promotionnels pour sa participation pendant cette période.

5.2.1 Cartes contrefaites

L'utilisation de cartes contrefaites est strictement interdite. Cependant, il se peut que les nouveaux joueurs ne sachent pas que certaines de leurs cartes entrent dans cette catégorie.

Il est préférable que les chefs de Ligue soient rompus à la détection des cartes contrefaites, et que ceux qui apportent involontairement des cartes contrefaites à une rencontre de Ligue soient éclairés sur leur erreur.

6 Opportunités du programme Retail

Les Ligues éligibles peuvent bénéficier de certaines opportunités offertes par le programme Play! Pokémon Retail. Cette section décrit ces opportunités, ainsi que les directives d'exploitation pour chacune.

Les Ligues éligibles à l'organisation des événements énumérés ci-dessous doivent s'occuper d'homologuer chaque événement à l'aide de la plateforme *Play! Tools*. Chaque événement doit être organisé à l'aide du logiciel *Tournament Operations Manager* (TOM). Les résultats du tournoi doivent être téléchargés sur *Play! Tools* au format .tdf après l'événement pour conclure le tournoi.

Les détails sur la manière de devenir éligible pour chaque opportunité se trouvent sur le site officiel Pokémon, dans la [section Organiser](#).

6.1 Défis de Ligue

Les tournois de Défi de Ligue du JCC Pokémon proposent aux joueurs des événements d'un niveau accessible à tous, au niveau local. C'est une excellente façon de s'initier aux événements des Championnats.

6.1.1 Format du JCC pour la gestion d'un tournoi

Format du JCC	Standard	Mode TOM	Défi de Ligue du JCC
Format des tournois	Rondes suisses uniquement	Type de jeu	Cartes à jouer et à collectionner
Structure du match	Une seule manche <i>ou</i> deux manches gagnantes	Libellé d'événement	(2024) Défi de Ligue

6.1.2 Format de *Pokémon GO* pour la gestion d'un tournoi

Format GO	Standard	Mode TOM	Événement majeur GO
Format des tournois	Rondes suisses avec élimination directe	Type de jeu	<i>Pokémon GO</i>
Structure du match	Deux manches gagnantes	Libellé d'événement	Défi/Coupe 2024

6.2 Coupes de Ligue

Les Ligues ayant organisé avec succès des Défis de Ligue peuvent être invitées à programmer des Coupes de Ligue trimestrielles. Les Coupes de Ligue sont l'étape suivante sur l'échelle des Championnats du JCC Pokémon. Elles permettent aux joueurs de gagner un plus grand nombre de Championship Points que les Défis de Ligue, ce qui rend la compétition un peu plus ardue.

6.2.1 Format du JCC pour la gestion d'un tournoi

Format du JCC	Standard	Mode TOM	Coupe de Ligue du JCC
Format des tournois	Rondes suisses avec	Type de jeu	Cartes à jouer et à
Structure du match	Une seule manche <i>ou</i> deux	Libellé	(2024) Coupe de Ligue

6.2.2 Format de *Pokémon GO* pour la gestion d'un tournoi

Format GO	Standard	Mode TOM	Évènement majeur GO
Format des tournois	Rondes suisses avec	Type de jeu	<i>Pokémon GO</i>
Structure du match	Deux manches gagnantes	Libellé	Défi/Coupe 2024

6.3 Évènements d'Avant-première

Les tournois d'Avant-première du JCC Pokémon permettent aux joueurs de découvrir la nouvelle extension et de tester les dernières cartes en jeu avant la sortie officielle de cette extension.

Remarque

Les évènements d'Avant-première fonctionnent très différemment des Défis de Ligue et des Coupes de Ligue. Les étapes ci-dessous doivent être réalisées intégralement et dans un laps de temps précis. Les organisateurs qui ne le font pas risquent de ne pas pouvoir organiser d'évènements d'Avant-première.

6.3.1 Réservations

La réservation des produits d'Avant-première doit se faire en remplissant une demande d'organisation d'évènement. Cette réservation doit être effectuée au moyen d'un formulaire spécial que les organisateurs reçoivent directement. Un site éligible ne peut faire qu'une réservation, et seules les Ligues éligibles seront contactées pour finaliser leur réservation pour une Avant-première.

Par défaut, Play! Pokémon n'accepte pas les demandes de réservation en retard. Des exceptions peuvent être faites en cas de circonstances atténuantes, mais elles sont à la seule discrétion de Play! Pokémon et ne sont en aucun cas garanties.

6.3.2 Commandes

Une fois la réservation effectuée puis approuvée, les organisateurs éligibles doivent passer une commande de matériel auprès de leur distributeur du JCC Pokémon participant.

Le Pokémon Organized Play se mettra en contact avec les distributeurs pour confirmer que seule la quantité de produits à laquelle chaque organisateur a droit peut être commandée. Les prix et les conditions de livraison restent à la discrétion du distributeur.

La liste des distributeurs participants se trouve en Annexe B.

Les nouvelles Ligues éligibles pour une Avant-première recevront une première allocation fixe, mais les suivantes pourront augmenter suivant les rapports de la Ligue.

6.3.3 Gestion d'un tournoi

Format du JCC	Tirage Stratégies et Combats <i>ou</i> scellé	Mode TOM	Avant-première du
Format des tournois	Rondes suisses uniquement <i>ou</i> rondes	Type de jeu	Cartes à jouer et à
Structure du match	Une seule manche <i>ou</i> deux manches	Libellé	(2024) Avant-

6.3.4 Articles d'Avant-première

6.3.4.1 Contenu d'un kit d'Avant-première

Chaque kit d'Avant-première comprend :

- 1 présentoir de Boîtiers Stratégies et Combats contenant 10 Boîtiers Stratégies et Combats du JCC Pokémon* ;
- 1 présentoir de boosters contenant 36 boosters du JCC Pokémon pour les juges et les joueurs et joueuses.

* Chaque Boîtier Stratégies et Combats comprend :

- 1 deck prêt à l'emploi de 40 cartes contenant une carte promo avec illustration alternative (parmi 4) ;
- 4 boosters du JCC Pokémon ;
- 1 page d'astuces sur la création de decks.

6.3.4.2 Produits d'Avant-première restants et programme Early Release

Les Kits d'Avant-première qui restent à l'issue des événements initialement homologués peuvent être utilisés pour d'autres événements d'Avant-première. Les organisateurs peuvent vendre ces produits à partir de la date de sortie annoncée de l'extension. Avant cette date, ce matériel ne peut être vendu que dans le cadre de la participation à un événement d'Avant-première homologué.

Les cartes promo « STAFF » qui ne sont pas données aux juges ou au personnel d'un événement peuvent leur être données lors de futurs événements. Dans tout autre cas, les exemplaires restants doivent être détruits.

Toute modification des dates ou des conditions d'Avant-premières sera communiquée par e-mail aux Ligues approuvées.

Organisateurs en Amérique du Nord et au Mexique :

Les organisateurs dans ces régions peuvent être éligibles pour le programme Early Release de Play! Pokémon. Ces organisateurs peuvent vendre les produits restants à partir du lundi précédant la date de sortie annoncée de l'extension aux États-Unis. Si ces directives s'appliquent à votre marché, cela sera indiqué dans nos communications de sollicitation et d'approbation.

6.3.5 Récompenses

Nous recommandons de donner à tous les joueurs qui vont jusqu'au bout d'un événement 3 boosters supplémentaires comme prix de participation à la fin du tournoi.

Toutefois, la structure des récompenses peut être modifiée en fonction du style de l'évènement. Ainsi, si vos joueurs désirent un événement plus compétitif, vous pouvez organiser un tournoi en 4 rounds dans lequel chaque joueur gagnerait 1 booster pour sa participation, puis un autre booster pour chaque victoire.

D'autres méthodes sont possibles, mais n'oubliez pas que les Avant-premières comptent souvent trop peu de rounds pour permettre de révéler un gagnant évident.

Remarque

- *Les prix doivent être distribués aux joueurs comme indiqué par Play! Pokémon dès la fin de l'évènement ou lorsqu'un joueur a abandonné ou a été éliminé et que son classement est déterminé.*
- *Toute autre récompense que les boosters fournis par le Pokémon Organized Play est à la discrétion de l'organisateur ou du magasin.*
- *Bien que les avoirs soient acceptables en tant que récompenses, les produits concurrents ne constituent pas une récompense adéquate pour les événements Play! Pokémon.*

7 Résumé des modifications

Date de la version précédente : le 6 octobre 2023

Date de la version actuelle : le 13 février 2024

1. Que contient ce guide ?		
Section	Page	Modification
Document entier		Remplacement d'« événements majeurs » par « événements des Championnats » (si applicable).
1.0	2	Mise à jour de l'hyperlien vers le formulaire du service clientèle ; modification des instructions.

1.2	3	Ajout d'un nouvel hyperlien pour l'option « Créer une Ligue en Amérique latine ».
1.2	2	Suppression de « active » dans la première ligne.
1.3	3	Ajout d'hyperliens vers les guides Règles des tournois et Normes de comportement.

2. Administration d'une Ligue		
Section	Page	Modification
2.2.1	4 à 5	« Un titulaire de Ligue doit être un organisateur. » Lien vers la page « Devenir Professeur Pokémon ».
2.2.1	5	« Une fois la personne titulaire de la Ligue déterminée, le rôle ne peut être attribué à personne d'autre sans l'aide des équipes du service clientèle de Play! Pokémon ou du service Développement des marchés. »
2.2.2	5	« En raison de ces responsabilités, un titulaire de Ligue doit être un organisateur. » Lien vers la page « Devenir Professeur Pokémon ».
2.2.3	5	Une saison de Ligue désigne une période d'un mois calendaire à la fin de laquelle toutes les personnes ajoutées à la liste des joueurs par le titulaire ou les chefs de Ligue sont automatiquement ajoutées au rapport. Une saison de Ligue se déroule du 8 du mois en cours au 7 du mois suivant.
2.5	6	Remarque : les saisons de Ligue durent un mois calendaire. Les rapports pour chaque saison doivent être envoyés entre le 8 du mois en cours et le 7 du mois suivant en utilisant la page Informations sur la Ligue.
2.5.1.1.	7	Pour cela, accédez à la section Infos de l'organisateur des Outils Play! Pokémon , et sélectionnez Imprimer d'autres identifiants de joueur . Sélectionnez Générer un livret d'identifiants de joueur . Cela générera un fichier pdf imprimable de 25 identifiants de joueur qui pourront être distribués aux nouveaux membres de Ligue.
2.6.3	8	<p>Une Ligue devient « Inactive » quand aucun rapport de participation n'a été envoyé.</p> <p>Les Ligues inactives n'apparaissent pas dans les recherches sur les sites Web, car il n'y a aucune date de participation à indiquer aux potentiels joueurs et joueuses.</p> <p>Les Ligues inactives ne peuvent prétendre à recevoir du matériel promotionnel ou tout autre matériel et ne peuvent pas organiser des Avant-premières, des Défis ou des Coupes.</p>
2.6.3.1.	8	Pour supprimer le statut de Ligue inactive, le titulaire de Ligue ou le chef de Ligue doit envoyer des rapports de participation en ajoutant des joueurs au registre.

2.6.4	8	« Les Ligues fermées ne fonctionnent plus et ne peuvent pas réouvrir. »
2.6.4	8 à 9	Modification de l'hyperlien et des instructions pour contacter le service clientèle.

3. Matériel pour votre Ligue

Section	Page	Modification
3.2	9	À compter de 30 jours après la dernière session de Ligue où la distribution de ces articles était prévue, les exemplaires restants peuvent être utilisés lors d'autres événements Play! Pokémon à la discrétion du titulaire de Ligue. Dans tout autre cas, les exemplaires restants doivent être détruits.
3.3	10	Play! Pokémon considère l'utilisation abusive du matériel de Ligue comme une infraction grave, au même titre que le non-respect de la date officielle de sortie. L'utilisation abusive du matériel de Ligue inclut, sans s'y limiter, la vente <i>de</i> cartes promo estampillées pour les Ligues (vente à l'unité de cartes de packs Récompense ou vente de cartes « STAFF ») pendant la période d'embargo, la vente de matériel promotionnel fourni gratuitement par TPCi pour la participation à la Ligue, la vente de Kits Stratégies et Combats destinés aux événements d'Avant-première avant la date de vente indiquée ou l'utilisation de Kits Stratégies et Combats destinés aux événements d'Avant-première à toute fin autre que la distribution aux personnes participant aux événements en magasin.
3.3.1	10 à 11	Ajout de la section Embargo sur les ventes

4. Politiques individuelles des Ligues

Section	Page	Modification
4.2	11	Les établissements de Ligue ayant une <i>participation</i> et un niveau de fidélisation élevé indiquent avoir réussi à mettre en place des directives d'échanges pour les membres de leur Ligue.

5. Jouer dans une Ligue

Section	Page	Modification
5.1	12	Ajout d'un lien vers les feuilles d'activités ludiques à imprimer

6. Opportunités du programme Retail

Section	Page	Modification
---------	------	--------------

6.0	13	Mise à jour du texte : Les Ligues peuvent bénéficier de certaines opportunités offertes par le programme Play! Pokémon Retail. Cette section décrit ces opportunités, ainsi que les directives d'exploitation pour chacune.
6.1.2	13	Nouveau tableau pour les Défis <i>Pokémon GO</i>
6.2.2	13	Nouveau tableau pour les Coupes <i>Pokémon GO</i>

Annexe A

Programme d'Avant-première – distributeurs participants*

États-Unis	
Nom	Langues disponibles
ACD	Anglais
Alliance	Anglais
All Sports Mktg.	Anglais
Gold River Distribution	Anglais
GTS Distribution	Anglais
HAMPS Distribution	Anglais
Mad AI Distribution	Anglais
Magazine Exchange Inc.	Anglais
Peachstate Hobby Distribution	Anglais
Southern Hobby	Anglais
Sweet Deal Distribution	Anglais

Canada	
Nom	Langues disponibles
Grosnor Distribution	Anglais
Prince Distribution	Anglais
Universal Distribution	Anglais

Amérique latine	
Nom	Langues disponibles
Asmodee (Chili uniquement)	Espagnol
Big Bang COPAG (Chili uniquement)	Espagnol
Coqui Hobby Distribution	Espagnol
Devir Américas	Espagnol
Devir Mexico (Mexique uniquement)	Espagnol
Devir Chile (Chili uniquement)	Espagnol
Gamesmart (Mexique uniquement)	Espagnol

Europe	
--------	--

Nom	Langues disponibles
AMIGO	Allemand
Asmodee Benelux	Français et anglais
Asmodee France	Français
Asmodee Nordics	Anglais
Asmodee The Netherlands	Anglais
Asmodee UK	Anglais
Bandai España	Espagnol
Blackfire Entertainment CZ	Anglais
Carletto AG	Français, anglais et allemand
Gedis Edizione	Italien
Kaissa S/A	Anglais
Rebel Poland	Anglais

Afrique du Sud

Nom	Langues disponibles
Solarpop	Anglais

Australie et Nouvelle-Zélande

Nom	Langues disponibles
Banter	Anglais

*Sujet à changement.

Annexe B

Ressources locales par langue

Service clientèle - Contacts

Langue	Portail du service clientèle
Anglais (English)	https://support.pokemon.com/hc/en-us
Français	https://support.pokemon.com/hc/fr
Allemand (Deutsch)	https://support.pokemon.com/hc/de
Italien (Italiano)	https://support.pokemon.com/hc/it
Espagnol (Español)	https://support.pokemon.com/hc/es

Informations sur le programme Retail

Langue	Portail du service clientèle
Anglais – Royaume-Uni (English, UK)	www.pokemon.co.uk/play-store
Anglais – États-Unis (English, USA)	https://www.pokemon.com/us/play-pokemon/organize/host-play-pokemon-events/
Français	www.pokemon.fr/play-store
Allemand (Deutsch)	www.pokemon.de/play-store
Italien (Italiano)	www.pokemon.it/play-store
Espagnol (Español)	www.pokemon.es/play-store
