

# Play! Pokémon – Guide des règles des tournois Pokémon GO

---

**VERSION FRANÇAISE**

**Dernière révision** : le 21 septembre 2023

# Table des matières

1	Conditions d'éligibilité .....	3
1.1	Âge du consentement numérique .....	3
1.2	Conditions requises d'un compte <i>Pokémon GO</i> .....	3
2	Création des équipes .....	3
2.1	Configuration des équipes de combat .....	3
2.2	Inscription des équipes .....	5
3	Matériel.....	6
3.1	Appareils .....	6
3.2	Objets dans la zone de jeu .....	7
3.3	Utilisation de casques ou d'écouteurs .....	8
3.4	Prise de notes.....	8
4	Styles des tournois <i>Pokémon GO</i> .....	8
4.1	Double élimination (événement majeur) .....	8
4.2	Rondes suisses avec élimination directe (Défis et Coupes <i>Pokémon GO</i> ) .....	10
4.3	Toutes rondes .....	10
5	Jeu .....	11
5.1	Aperçu des équipes.....	11
5.2	Début de la partie .....	11
5.3	Issue des parties.....	11
5.4	Issue des matchs .....	12
5.5	Vérifications dues à des problèmes techniques .....	12
6	Infractions et sanctions.....	14
6.1	Introduction .....	14
6.2	Types de sanctions .....	15
6.3	Catégories de sanctions .....	17
6.4	Aménagement des sanctions recommandées .....	21
6.5	Annonce de la sanction.....	22
6.6	Rapports de sanctions.....	23
6.7	Sanctions disciplinaires .....	24
7	Résumé des modifications .....	25

---

# 1 Conditions d'éligibilité

## 1.1 Âge du consentement numérique

---

Les conditions d'éligibilité détaillées dans le Guide des règles des tournois Play! Pokémon s'applique aux tournois *Pokémon GO*. Cependant, les joueurs et joueuses doivent avoir atteint ou dépassé l'âge du consentement numérique dans leur pays ou région définis dans le Règlement général sur la protection des données (RGPD) pour pouvoir participer aux événements des Championnats *Pokémon GO*.

L'âge du consentement numérique du RGPD peut varier en fonction des pays ou régions, mais il n'est jamais en dessous de 13 ans.

La région d'origine d'un joueur est définie comme la région ou le pays dans lequel il vit, et son compte au Club des Dresseurs Pokémon doit présenter la même information.

## 1.2 Conditions requises d'un compte *Pokémon GO*

---

Les joueurs doivent s'assurer que leur compte remplit les conditions ci-dessous pour participer aux tournois *Pokémon GO*.

- Les Dresseurs doivent avoir atteint au minimum le niveau 10 pour déverrouiller les fonctionnalités de liste d'amis et d'invitations au combat.
- Lorsqu'un compte est associé au compte Niantic Kids d'un parent ou d'un tuteur, les fonctionnalités de liste d'amis et d'invitation au combat doivent être activées via le portail Niantic Kids Parent.

---

# 2 Création des équipes

## 2.1 Configuration des équipes de combat

---

L'équipe d'un joueur doit être composée de 6 Pokémon au maximum. Aucun changement ne peut être apporté à cette équipe, y compris les attaques et les PC, pendant toute la durée du tournoi. Les joueurs choisissent ensuite 3 Pokémon de leur équipe qu'ils enverront au combat. Le joueur peut changer les Pokémon choisis au début de chaque nouvelle partie.

Les joueurs doivent indiquer les Pokémon qui composent leurs équipes en leur attribuant un nom unique. Les Pokémon d'une même équipe ne peuvent pas porter le même nom.

Les combats des tournois *Pokémon GO* sont au format de la Ligue Super. Les Pokémon doivent donc respecter les conditions de PC de la Ligue Super (1500 PC ou moins) pour être autorisés.

### 2.1.1 Pokémon autorisés

---

La plupart des Pokémon disponibles en jeu sont autorisés à l'exception de quelques-uns.

Les Pokémon suivants ne peuvent pas faire partie de l'équipe d'un joueur ou d'une joueuse :

- Métamorph
- Munja

Les Pokémon suivants ne sont pas non plus autorisés en jeu pour les Championnats *Pokémon GO* :

- Artikodin de Galar
- Électhor de Galar
- Sulfura de Galar
- Farfuret de Hisui Obscur
- Farfurex Obscur

Les changements concernant les Pokémon autorisés seront communiqués sur les chaînes officielles avant le début du tournoi. Il est de la responsabilité des joueurs de vérifier avant chaque tournoi si les Pokémon qu'ils ont choisis sont autorisés. Vous trouverez toutes les mises à jour et les changements en matière de légalité sur la [liste des Pokémon bannis](#).

Les nouveaux Pokémon et les nouvelles attaques sont autorisés 24 heures consécutives après leur sortie. Un joueur peut inclure dans son équipe des Pokémon ou des attaques qui viennent de sortir, à condition que cette période de 24 heures soit terminée avant la clôture des inscriptions des équipes pour un tournoi donné.

### 2.1.2 Restrictions

---

Les conditions supplémentaires ci-après s'appliquent également à l'équipe d'un joueur.

- L'équipe d'un joueur ne peut pas contenir deux Pokémon ayant le même numéro de Pokédex national.
- Un joueur ne peut pas utiliser un Pokémon qui est actuellement méga-évolué ou dont la Primo-Résurgence est activée.
- L'équipe d'un joueur ne peut pas contenir plus d'un Pokémon bénéficiant d'un boost de PC de Meilleur Copain.
  - Le Pokémon de l'équipe bénéficiant du boost de PC de Meilleur Copain doit rester inchangé tout au long du tournoi.
  - Le nombre de rubans de Meilleur Copain pouvant figurer dans l'équipe d'un joueur n'est pas limité.

### 2.1.2.1 Surnoms et personnalisation

Lorsqu'ils personnalisent un aspect quelconque de leur jeu, les joueurs et les joueuses doivent suivre les directives concernant les noms d'utilisateur de Dresseur ou Dresseuse et les noms d'équipes.

Toute personne qui ne respecte pas les directives ci-dessus au cours d'un évènement sera invitée à modifier l'aspect problématique de son jeu et pourra faire l'objet d'une sanction pour comportement antisportif.

## 2.2 Inscription des équipes

---

Tous les évènements Play! Pokémon exigent que les participants remplissent une liste d'équipe donnant la composition exacte de l'équipe qu'ils souhaitent utiliser pendant le tournoi. Ces listes permettront ensuite aux organisateurs et aux juges de vérifier que les équipes n'ont pas été modifiées après le début du tournoi. Il est dans l'intérêt des joueurs d'être clairs et précis sur leurs listes d'équipe. Les joueurs sont tenus d'inscrire leur équipe à un tournoi donné avant la date limite annoncée. L'organisateur est libre d'autoriser ou non un joueur qui s'inscrit en retard à participer au tournoi.

Les listes d'équipe doivent être remplies dans la même langue que le jeu *Pokémon GO* du joueur.

Certaines plateformes d'inscription d'équipes peuvent proposer des services de traduction, en particulier pour les évènements majeurs tels que les Championnats Régionaux et Internationaux. Toutefois, cela n'est pas garanti et les joueurs sont par ailleurs responsables de s'assurer qu'ils soumettent une liste d'équipe dans la bonne langue.

### 2.2.1 Contenu d'une liste d'équipe

---

À partir du 17 novembre 2023, la liste d'une équipe doit inclure le nom et l'identifiant du joueur ou de la joueuse, ainsi que les informations suivantes pour chaque Pokémon :

1. L'espèce du Pokémon, notamment si le Pokémon est :
  - a. une forme régionale (par exemple, Galopa de Galar),
  - b. une forme spécifiée (par exemple, Motisma Lavage),
  - c. Obscur, purifié, ou s'il possède un boost de PC de Meilleur Copain Pokémon ;
2. Ses PC (pour le Pokémon Meilleur Copain, indiquez les PC qu'il possédera quand il sera utilisé) ;
- 3. Toutes les attaques connues ;**
4. Les PV ;

Les listes d'équipe doivent être remplies dans la même langue que le jeu *Pokémon GO* de la personne. Les joueurs ne peuvent pas délibérément dissimuler le contenu de cette liste, par exemple en refusant de fournir des éclaircissements à la demande d'un adversaire ou d'un membre du personnel.

La liste d'équipe est un élément essentiel au déroulement d'un tournoi. Le fait de ne pas présenter cette liste à l'adversaire au début de chaque round peut entraîner des sanctions pour Erreur de procédure.

## 2.2.2 Contrôles de légalité

---

Des vérifications d'équipes doivent avoir lieu à tous les événements majeurs. Le Pokémon Organized Play s'attend à ce qu'au moins 10 % des équipes soient contrôlées, mais recommande au personnel des tournois d'en contrôler autant que le temps leur permet, dans la limite du raisonnable.

La vérification des équipes peut se faire à tout moment du tournoi, depuis les inscriptions jusqu'au dernier round.

Lors de la vérification d'une équipe, le staff du tournoi vérifiera les points suivants :

- la liste est complète et lisible ;
- l'équipe décrite est légale pour le tournoi ;
- s'il est disponible, le contenu de la liste d'équipe reflète fidèlement ce qui a été utilisé en jeu d'après les enregistrements d'écran des matchs précédents.

---

# 3 Matériel

## 3.1 Appareils

---

Les tournois *Pokémon GO* se jouent sur appareils mobiles.

À la discrétion du juge, un match peut être déplacé vers une nouvelle station. Les joueurs ne doivent pas déplacer leur match sans l'autorisation d'un juge. Un match ne peut être déplacé qu'entre deux parties et jamais pendant qu'une partie est en cours.

### 3.1.1 Dans les cas où les appareils sont fournis

---

Certains tournois exigent que les joueurs utilisent des appareils fournis sur place. C'est le cas pour la plupart des événements majeurs, tels que les Championnats Régionaux et Internationaux.

Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser leur appareil personnel lors de ces tournois.

Les règles ci-dessous s'appliquent aux événements pour lesquels des appareils sont fournis.

- Les appareils fournis ne doivent être utilisés que pour les tournois. L'utilisation personnelle des appareils fournis n'est pas autorisée.
- Les joueurs doivent être prêts à se connecter à l'appareil fourni avec leur compte personnel. Les joueurs peuvent se référer à leur appareil personnel pour des raisons d'authentification ou de sécurité lorsqu'ils se connectent. L'appareil personnel doit être retiré de la zone de jeu une fois cette opération terminée.
- Les joueurs doivent se déconnecter de l'appareil fourni une fois le match terminé, en prenant soin de supprimer toutes les informations de compte enregistrées à ce moment-là.

- Les joueurs ne peuvent à aucun moment tenter de déconnecter ou de retirer un élément de sécurité d'un appareil fourni.

### 3.1.2 Dans les cas où les appareils ne sont pas fournis

---

Certains tournois exigent que les joueurs apportent leurs propres appareils. Dans ce cas, la décision doit être clairement communiquée à l'avance à tous les joueurs.

Les règles ci-dessous s'appliquent aux événements pour lesquels aucun appareil n'est fourni.

- Les joueurs sont tenus de s'assurer que leur appareil fonctionne parfaitement.
- Les joueurs sont responsables de la charge de leur appareil pendant toute la durée du tournoi.
- Les joueurs doivent s'assurer que les appareils et les clients d'application avec lesquels ils participent aux tournois Play! Pokémon n'ont pas été modifiés, c'est-à-dire qu'ils n'ont pas de logiciels et firmware personnalisés.
- Les joueurs doivent s'assurer que la dernière mise à jour du jeu a été téléchargée avant le début du tournoi et que la dernière mise à jour du logiciel a été effectuée sur leur appareil.
- Le mode avion doit être activé lorsque l'appareil est connecté au réseau WiFi du tournoi.

Il est recommandé aux joueurs d'apporter un chargeur externe compatible lors des tournois où les appareils ne sont pas fournis, car il se peut qu'il n'y ait pas de prises de courant sur place.

### 3.1.3 Enregistrement d'écran

---

Un enregistrement d'écran est défini comme le processus de capture de ce qui apparaît sur l'écran de votre appareil. Ces images seront enregistrées dans un fichier sur l'appareil et pourront être visionnées en cas de problème technique ou d'autre incident pendant le jeu.

Lorsque des appareils sont fournis, les joueurs doivent enregistrer chaque match en utilisant la fonction d'enregistrement d'écran de l'appareil. Les enregistrements d'écran ne doivent être regardés qu'en présence d'un membre du personnel. Les joueurs ne doivent pas accéder aux enregistrements effectués sur un appareil fourni, ni les partager ou les modifier.

Dans les cas où les appareils ne sont pas fournis, il est fortement recommandé que les joueurs et joueuses aient la possibilité d'enregistrer l'écran de leur appareil. Sans enregistrement d'écran, il est difficile d'apporter la preuve d'un problème technique, ce qui peut entraîner le refus d'une vérification par un ou une juge.

Tous les enregistrements d'écran sont conservés jusqu'à la fin du tournoi. Ils sont ensuite effacés de chaque appareil fourni par le personnel.

## 3.2 Objets dans la zone de jeu

---

Les joueurs et joueuses sont autorisés à avoir des porte-bonheur ou de petits objets dans la zone de jeu, mais doivent garder la zone de jeu dégagée. Il ne doit pas y avoir de nourriture ou de boisson sur la

table. Les joueurs n'ont pas le droit d'apporter des supports d'information, tels qu'un tableau des types, lors des matchs.

Lors des événements où les appareils sont fournis, les appareils mobiles personnels d'un joueur doivent être retirés de la zone de jeu une fois que le joueur s'est connecté avec succès à l'appareil fourni.

### **3.3 Utilisation de casques ou d'écouteurs**

---

Les joueurs ne peuvent porter un casque ou des écouteurs que s'ils ont un câble et qu'ils sont branchés directement sur l'appareil. Le câble du casque ou des écouteurs doit être clairement visible. Dans les cas où les appareils sont fournis, veuillez contacter un membre du personnel pour demander l'autorisation d'utiliser un casque ou des écouteurs avec cet appareil. Un joueur ou une joueuse ne doit pas débrancher un appareil fourni du mécanisme de charge afin de brancher un casque ou des écouteurs sans l'autorisation expresse d'un juge.

### **3.4 Prise de notes**

---

Les joueurs peuvent prendre des notes pendant un match et s'y référer à tout moment au cours de ce match y compris les aperçus d'équipe. Ils peuvent choisir de ne pas les partager. Néanmoins, un juge peut demander à consulter ces notes et solliciter des explications si nécessaire.

Au début de chaque match, les feuilles de notes des joueurs doivent être totalement vierges.

La prise de notes doit être rapide, et il est interdit d'utiliser des appareils pouvant envoyer et recevoir des messages pour la prise de notes. Les joueurs ne doivent pas se référer aux notes prises lors des rondes précédentes tant que le tournoi est en cours. Il est interdit de transmettre les notes prises lors d'un match à un autre joueur au cours du tournoi.

Étant donné qu'un juge peut demander à consulter les notes d'un joueur au cours d'un match, les codes, cryptages, abréviations et autres méthodes permettant de masquer le sens des informations sont interdits. De plus, les joueurs ne doivent pas noter d'informations fallacieuses visant à tromper le personnel du tournoi. Lorsqu'un juge demande plus d'informations ou la traduction d'une note écrite dans une langue non parlée par le personnel du tournoi, le joueur se doit de les lui donner.

---

## **4 Styles des tournois *Pokémon GO***

### **4.1 Double élimination (événement majeur)**

---

Les événements majeurs *Pokémon GO*, tels que les Championnats Régionaux et Internationaux, sont au format à double élimination.



Ce format comprend deux tableaux, un pour les joueurs sans défaite (tableau des gagnants) et un pour les joueurs qui ont perdu un match (tableau des perdants). Les joueurs sont éliminés du tournoi après deux défaites. Les deux tableaux sont joués jusqu'au bout. Les champions de chaque tableau s'opposent ensuite dans une grande finale.

Un joueur doit perdre son deuxième match du tournoi lors de la grande finale pour être éliminé du tournoi. Si le champion du tableau des gagnants bat le champion du tableau des perdants lors de la grande finale, le champion du tableau des gagnants remporte immédiatement le tournoi.

Cependant, si le champion du tableau des perdants bat le champion du tableau des gagnants, une « réinitialisation des tableaux » s'opère et le jeu doit se poursuivre jusqu'à ce que l'un des deux joueurs perde son deuxième match du tournoi. Dans ce cas, le joueur qui n'a perdu qu'une fois remporte le tournoi.

#### 4.1.1 Phases des tournois pour les événements majeurs

---

Les événements majeurs *Pokémon GO* avec une participation importante peuvent commencer par une phase de poules. Dans ce cas, les participants sont répartis dans des poules dans lesquels ils s'affrontent. Les deux meilleurs joueurs ou joueuses de chaque poule progresseront ensuite vers la phase finale, qui déterminera le gagnant ou la gagnante.

Le nombre de poules est déterminé comme indiqué ci-dessous :

Nombre de joueurs	Nombre de poules	Nombre de joueurs en phase finale qui en résulte
1 - 32	1	<i>Pas de phase finale</i>
33 - 64	2	4
65 - 128	4	8
129 - 256	8	16
257 - 512	16	32

#### 4.1.2 Têtes de série du tableau

---

Les tableaux peuvent avoir des têtes de série, à la discrétion de l'organisateur. L'attribution des têtes de série doit être déterminée en fonction de données quantitatives sur les performances et non de critères subjectifs.

Les têtes de série doivent être explicitement approuvées par TPCi avant d'être utilisées dans un tournoi.

#### 4.1.3 Structure du match

---

La plupart des matchs lors des événements majeurs de *Pokémon GO* se jouent en deux manches gagnantes. La finale des gagnants, la finale des perdants et la grande finale se jouent en trois manches gagnantes.

Les matchs en deux manches gagnantes se terminent lorsqu'un joueur gagne ou perd deux parties. Les matchs en trois manches gagnantes se terminent lorsqu'un joueur gagne ou perd trois parties.

## **4.2 Rondes suisses avec élimination directe (Défis et Coupes *Pokémon GO*)**

---

Les Défis *Pokémon GO* utilisent le format des rondes suisses avec élimination directe.

Ce format n'est pas propre à *Pokémon GO* et est décrit en détail dans le Guide des règles des tournois Play! Pokémon.

## **4.3 Toutes rondes**

---

Le format toutes rondes peut être utilisé à la discrétion de l'organisateur uniquement lorsqu'il y a 6 joueurs ou moins dans le tournoi.

Lors d'un tournoi au format toutes rondes, chaque joueur est apparié avec tous les autres joueurs jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'appariements.

---

## 5 Jeu

### 5.1 Aperçu des équipes

---

Les personnes sont autorisées à voir la liste d'équipe de leurs adversaires avant le début d'un match.

Le temps maximal autorisé pour l'aperçu d'équipe est de 2 minutes.

### 5.2 Début de la partie

---

Une fois prêts à commencer, les joueurs doivent utiliser l'une des méthodes ci-dessous pour commencer à jouer.

- Un joueur peut scanner le QR Code Combat de l'adversaire. Cette fonctionnalité est disponible depuis la section **À proximité** du menu **Combat**.
- Les joueurs peuvent s'ajouter respectivement à leur liste d'amis afin que l'un des joueurs envoie une invitation au combat à l'adversaire depuis son profil dans la liste d'amis.

Les joueurs peuvent utiliser l'une de ces méthodes, et peuvent changer de méthode à chaque nouveau match.

### 5.3 Issue des parties

---

Un joueur gagne chaque partie en mettant K.O. le dernier Pokémon de son adversaire.

Le gagnant doit être clairement indiqué visuellement en jeu à la fin de chaque partie. Cependant, si pour quelque raison, le gagnant n'est pas visuellement indiqué à la fin d'un match, le gagnant peut être confirmé depuis le Journal en jeu de chacun des joueurs.

Si aucun des deux adversaires ne peut se mettre d'accord sur le résultat d'un match et que ce résultat ne peut être vérifié en consultant le Journal d'un joueur, ce match sera considéré comme nul par un juge et un nouveau match devra être joué.

#### 5.3.1 Concessions

---

Un joueur peut décider de concéder la partie pour n'importe quelle raison. Un joueur qui abandonne un combat avant qu'un gagnant ne soit déterminé choisit de concéder cette partie.

Les joueurs ne sont pas autorisés à :

- terminer une partie ou un match en se mettant d'accord sur une égalité ;
- demander à l'adversaire de concéder la partie ;
- corrompre, contraindre ou faire pression sur leur adversaire pour obtenir un résultat ;

- consulter le classement du tournoi ou attendre que des matchs en cours se terminent pour décider de concéder un match ;
- décider du résultat d'un match par des moyens aléatoires ou par toute autre méthode impliquant un choix.

Une fois qu'un résultat a été enregistré sur une feuille de match signée, ou que le résultat a été partagé avec un juge, ce résultat est considéré comme définitif et ne peut pas être modifié.

---

## 5.4 Issue des matchs

La plupart des matchs lors des événements majeurs de *Pokémon GO* se jouent en deux manches gagnantes. La finale des gagnants, la finale des perdants, la grande finale et tous les autres matchs de la phase de Top Cut (une fois les rondes suisses terminées) se jouent en trois manches gagnantes.

Les matchs en deux manches gagnantes se terminent lorsqu'un joueur gagne ou perd deux parties. Les matchs en trois manches gagnantes se terminent lorsqu'un joueur gagne ou perd trois parties.

---

## 5.5 Vérifications dues à des problèmes techniques

Dans certaines circonstances, un problème technique peut survenir au cours de la partie et désavantager un joueur sans qu'il en soit responsable. Les personnes qui rencontrent de tels problèmes peuvent demander une vérification par un juge.

Lorsqu'une demande de vérification est demandée, l'enregistrement de la partie est examiné par un juge. Le juge identifiera alors le problème et déterminera l'impact éventuel de ce problème sur le résultat de la partie. Sans enregistrement d'écran, les juges peuvent ne pas être en mesure de prendre une décision informée concernant l'impact du problème technique sur le résultat de la partie. Dans ce cas, le résultat de la partie est inchangé.

---

### 5.5.1 Résolutions des vérifications

Les juges doivent utiliser les connaissances et les ressources dont ils disposent pour déterminer si un joueur a bénéficié d'un avantage ou d'un désavantage en raison du problème technique. S'il y a un impact significatif sur le résultat de la partie, la partie sera considérée comme nulle et une nouvelle partie devra être jouée.

Les juges doivent communiquer clairement aux deux joueurs le problème identifié et l'avantage ou le désavantage qui en résulte.

---

### 5.5.2 Rapports de vérification

Le Pokémon Organized Play suit l'historique des vérifications pour surveiller l'état du jeu et déterminer si des mesures à long terme sont nécessaires. Il est donc important que les vérifications des juges soient signalées dès qu'elles surviennent.

Les rapports de vérification doivent contenir les informations suivantes pour chaque contestation survenue au cours d'un tournoi :

- l'identifiant homologué du tournoi (si disponible) ;
- le lien Challenge (si disponible) ;
- les identifiants et noms des joueurs fautifs ;
- les identifiants de joueurs et noms des juges concernés ;
- une déclaration circonstanciée des faits survenus pendant l'évènement, la réponse des juges et de l'organisateur, ainsi que la réaction des joueurs impliqués (le cas échéant) ;
- l'enregistrement du match en question (sous forme de fichier ou de lien si disponible) ;
- le résultat de la vérification.

Les rapports de vérification doivent être envoyés à [playercoordinator@pokemon.com](mailto:playercoordinator@pokemon.com) dans les 7 jours suivant la fin du tournoi.

### 5.5.3 Problèmes techniques connus

Vous trouverez ci-dessous une liste des problèmes techniques connus qui ont été observés en jeu.

#### 5.5.3.1 Problèmes mineurs

Il s'agit de problèmes mineurs qui n'ont généralement pas d'incidence sur l'issue d'une partie :

<b>Retard de la dernière action d'un combat</b>	Les animations associées à la dernière action d'un combat sont retardées, mais l'action se déroule normalement.
<b>Erreur d'appariement mais la partie commence</b>	Les joueurs reçoivent un message d'erreur lors de la connexion, mais la partie commence normalement.
<b>Visuels incorrects (problèmes mineurs)</b>	Certaines images s'affichent de manière incorrecte pendant le combat. Le téléchargement des images sur l'appareil peut éviter ce problème à l'avenir.
<b>Problème de Bouclier Protecteur</b>	L'animation du Bouclier Protecteur s'affiche incorrectement alors qu'aucun Bouclier Protecteur n'est utilisé.
<b>Problèmes de synchronisation du jeu</b>	Un joueur semble commencer son tour plus tard que son adversaire, bien que cela se fasse en même temps.
<b>Retard visuel</b>	Certaines images sont retardées pendant le combat, bien que les actions associées se déroulent normalement.

#### 5.5.3.2 Problèmes majeurs

Les problèmes majeurs confèrent à un joueur un avantage ou un désavantage injuste et ont généralement une incidence sur l'issue d'une partie. Les parties concernées sont généralement considérées comme nulles.

--	--

<b>Une Attaque Immédiate empêche une Attaque Chargée</b>	Un joueur utilisant une Attaque Chargée pendant que son adversaire utilise une Attaque Immédiate met K.O. le Pokémon du joueur de façon incorrecte.
<b>Échange forcé et tour manqué</b>	Un retard survient lorsque le dernier Pokémon restant d'un joueur est choisi pour aller au combat. Ce problème peut se présenter sous différentes formes, notamment des retards de dégâts, des retards d'animation ou l'impossibilité temporaire de sélectionner une Attaque Chargée.
<b>Un joueur voit l'écran de combat pendant une partie annulée</b>	Un joueur qui annule une invitation au combat en quittant l'écran d'appariement peut voir une image incorrecte de l'arène de combat, y compris le premier Pokémon choisi par son adversaire. Il existe un risque d'abus en raison des informations révélées. Les juges doivent s'assurer que ce problème en particulier n'est pas provoqué intentionnellement par un joueur.
<b>Visuels incorrects (problèmes majeurs)</b>	Certaines images s'affichent de manière incorrecte pendant le combat. Par conséquent, des informations critiques ne sont pas disponibles pour un joueur. Le téléchargement des images sur l'appareil peut éviter ce problème à l'avenir.
<b>Lenteur générale</b>	Il y a un délai entre l'action d'un joueur et le résultat de cette action en jeu. Une notification de « Connexion faible » peut accompagner ce problème.
<b>Échecs de l'application et blocages</b>	En de rares occasions, l'application peut échouer, se bloquer ou se fermer de manière inattendue.

## 6 Infractions et sanctions

### 6.1 Introduction

Les procédures et protocoles Play! Pokémon sont destinés à garantir une compétition amicale dans tous les événements Play! Pokémon. Cependant, il arrive parfois, involontairement ou non, que les participants ne respectent pas les règles ou les normes de conduite. Le non-respect de ces règles peut entraîner des sanctions pour un joueur.

Les sanctions constituent souvent des ajustements apportés aux circonstances de la partie en cours ou de la prochaine partie d'un joueur pour compenser l'avantage obtenu ou les perturbations causées par les infractions.

Les joueurs ne peuvent pas refuser de respecter les conditions d'une sanction que leur adversaire s'est vu imposer. Par exemple, un joueur ne peut pas concéder une partie à un adversaire qui a reçu une sanction de Partie perdue pour cette partie

## 6.2 Types de sanctions

---

Bien que les circonstances d'attribution d'une sanction diffèrent en fonction du type de l'évènement, les définitions et les applications de ces sanctions restent les mêmes.

Les sanctions ci-dessous sont présentées par ordre de sévérité croissante, du rappel verbal (avertissement) à l'exclusion du tournoi (disqualification).

Ce sont les seules sanctions qui doivent être appliquées lors des tournois Play! Pokémon. Les juges ne peuvent appliquer aucune sanction qui ne figure pas dans la liste ci-dessous, ni modifier celles qui y figurent de quelque manière que ce soit.

### 6.2.1 Mise en garde (C)

---

La mise en garde est une signification verbale faite à un joueur qui a enfreint une règle.

### 6.2.2 Avertissement (W)

---

Un avertissement comprend à la fois une signification verbale indiquant qu'une violation des règles a eu lieu et un enregistrement écrit de cette signification.

**Important** : en dernier lieu, il revient au juge principal de l'évènement de décider des sanctions à appliquer en fonction du profil des joueurs, ainsi que du moment choisi pour le faire. L'organisateur et les autres juges peuvent donner des sanctions, mais ils doivent toujours en référer au juge principal avant d'infliger une sanction plus grave qu'un **avertissement**. En outre, les **mis en garde** et les **avertissements** adressés par un juge ou un organisateur doivent toujours être signalés au juge principal de l'évènement.

### 6.2.3 Partie perdue (GL)

---

#### 6.2.3.1 Définition

La sanction de Partie perdue est généralement utilisée lorsqu'une erreur commise fausse le déroulement d'une partie à tel point qu'elle est irrémédiablement compromise et ne peut pas se poursuivre. Cette sanction est également utilisée pour d'autres fautes de procédure ou problèmes majeurs.

#### 6.2.3.2 Application (double élimination et élimination directe)

Lorsqu'une sanction de Partie perdue est attribuée à un joueur pendant une partie en cours, sa partie est enregistrée comme une défaite.

Dans des cas extrêmes où de graves erreurs ont été commises par les deux joueurs d'une partie, une sanction de Partie perdue peut être infligée aux deux joueurs à la fois. Dans un tableau à double élimination ou à élimination directe, une gagnante ou un gagnant doit être déclaré. Si un match se

termine sans vainqueur, une partie supplémentaire doit être jouée afin de déterminer le gagnant ou la gagnante, mais la pénalité doit quand même être enregistrée.

Si cette sanction est infligée entre deux rounds, elle s'applique à la prochaine partie du joueur.

### 6.2.3.3 Implémentation (rondes suisses)

Lorsqu'une sanction de Partie perdue est attribuée à un joueur pendant une partie en cours, sa partie est enregistrée comme une défaite.

Dans des cas extrêmes où de graves erreurs ont été commises par les deux joueurs d'une partie, une sanction de Partie perdue peut être infligée aux deux joueurs à la fois. Tout match en une seule partie qui se termine de cette manière est enregistré comme étant sans vainqueur et non comme un match nul.

Si cette sanction est infligée entre deux rounds, elle s'applique à la prochaine partie du joueur.

## 6.2.4 Match perdu (ML)

---

### 6.2.4.1 Définition

La sanction de Match perdu peut être utilisée quand une infraction dans la catégorie Comportement du joueur compromet irrémédiablement l'intégrité d'un match, plutôt que celle d'une seule partie.

De telles circonstances font qu'en général une personne ne peut plus poursuivre le match en raison de l'extrême désagrément causé par le comportement de son adversaire.

### 6.2.4.2 Application

Lorsqu'une sanction de Match perdu est attribuée à une personne pendant une partie en cours, sa partie est enregistrée comme une défaite.

Si cette sanction est infligée entre deux rounds, elle s'applique au prochain match de la personne.

## 6.2.5 Disqualification (DQ)

---

### 6.2.5.1 Définition

La disqualification est la sanction la plus grave en tournoi. Elle est réservée aux cas les plus extrêmes, lorsque les actions d'un joueur (volontaires ou non) ont des conséquences importantes et négatives sur l'intégrité ou le bon déroulement du tournoi.

Les joueurs qui sont disqualifiés doivent quitter le tournoi et ne peuvent pas recevoir de prix.

### 6.2.5.2 Application (double élimination)

Lors des rounds à double élimination, un joueur qui est disqualifié reçoit également une sanction de Partie perdue pour toutes les parties de son dernier match à double élimination. Si cela correspond à sa première défaite dans le tournoi, il reçoit également une sanction de Partie perdue pour toutes les parties de son prochain match.



Si un joueur est disqualifié au cours de son match à double élimination, les sanctions s'appliquent au round en cours et, le cas échéant, au round suivant.

Si un joueur est disqualifié lors des rounds à double élimination et qu'il n'est pas en train de disputer un match, les défaites s'appliquent au dernier round terminé et, le cas échéant, au round suivant.

#### 6.2.5.3 Implémentation (élimination directe)

Lors des rounds à élimination directe, un joueur qui est disqualifié reçoit également une sanction de Partie perdue pour toutes les parties de son dernier match à élimination directe.

Si un joueur est disqualifié durant son match à élimination directe, les défaites s'appliquent au round en cours.

Si un joueur est disqualifié lors des rounds à élimination directe et qu'il n'est pas en train de disputer un match, les forfaits s'appliquent au dernier round terminé, et son adversaire dans ce match passe au round suivant, le cas échéant.

#### 6.2.5.4 Implémentation (rondes suisses)

Si un joueur est disqualifié lors des rondes suisses pendant son match, ce joueur reçoit également une sanction de Partie perdue pour toutes les parties non terminées de ce match. La disqualification est ensuite appliquée.

Si un joueur est disqualifié lors des rondes suisses et qu'il pas en train de disputer un match, la disqualification s'applique immédiatement.

## 6.3 Catégories de sanctions

---

### 6.3.1 Comportement du joueur (catégorie A)

---

Les infractions de cette catégorie incluent celles qui contredisent les règles de participation aux tournois au niveau le plus fondamental.

#### 6.3.1.1 A.1. Erreur de procédure

Mineure : mise en garde	Majeure : avertissement	Grave : Partie perdue
-------------------------	-------------------------	-----------------------

Les erreurs de procédure ont un impact sur le déroulement harmonieux et ininterrompu du tournoi, non seulement pour les joueurs concernés, mais potentiellement pour le personnel et pour le groupe de participants au sens large.

---

**a. Les erreurs de procédure mineures** n'entraînent pas de retard ou d'interruption dans le déroulement du tournoi, et peuvent être rectifiées presque immédiatement.

Exemples :

- Un joueur pénètre par erreur dans une zone réservée au personnel de l'évènement.
- Un joueur oublie de signer la feuille de match ou de transmettre les résultats du match en quittant l'aire de jeu mais il est immédiatement rappelé par un membre du personnel.

b. Les **erreurs de procédure majeures** peuvent entraîner un retard dans le tournoi ou gêner les joueurs proches pendant leur rectification.

Exemples :

- Un joueur est en retard pour son match (moins de 5 minutes).
- Un joueur oublie de signer la feuille de match et de transmettre les résultats du match en quittant l'aire de jeu, et le tournoi est retardé à cause de sa recherche par le personnel de l'évènement.
- Après l'aperçu des équipes, le joueur prend trop longtemps pour choisir les trois Pokémon avec lesquels il veut combattre.

c. Les **erreurs de procédure graves** perturbent le tournoi, mais peuvent également avoir un effet négatif sur l'expérience des autres.

Exemples :

- Un joueur est en retard pour son match (plus de 5 minutes).
- Un joueur est assis à la mauvaise table et affronte le mauvais adversaire.
- Un joueur oublie de signer la feuille de match ou de transmettre les résultats du match en quittant l'aire de jeu et n'est pas retrouvé avant le début du round suivant.

### 6.3.1.2 A.2. Comportement antisportif

Mineur : avertissement	Majeure : Match perdu	Grave : disqualification
------------------------	-----------------------	--------------------------

Les infractions pour comportement antisportif se produisent lorsque la conduite d'un participant à un tournoi impacte de façon négative l'expérience des autres.

a. Un **comportement antisportif mineur** se caractérise par de légères erreurs de jugement qui se traduisent par un incident contenu ou par la gêne d'un petit groupe de participants.

Exemples :

- Un joueur laisse échapper un juron lors d'une partie ou d'une conversation avec un ami.
- Un joueur perturbe un match en cours.
- Un joueur laisse des résidus de repas ou autres détritiques dans la zone de jeu après sa partie.

**b. Un comportement antisportif majeur** est un comportement montrant un manque de respect ou de considération pour le fair-play, ou pour le plaisir des participants ou des spectateurs.

Exemples :

- Tenter de distraire ou d'intimider son adversaire.
- Les violations involontaires de la [Politique d'égalité, d'équité, de diversité et d'inclusivité du Play! Pokémon](#) qui causent néanmoins un préjudice à d'autres personnes.
- Refus de respecter une des règles du tournoi, par exemple signer la feuille de match.

---

**c. Un comportement antisportif grave** fait montre d'un mépris flagrant pour les normes de comportement de Play! Pokémon, et contribue activement à la perturbation d'un environnement accueillant pour les familles.

Exemples :

- Insultes ou menaces à l'encontre des participants ou spectateurs.
- Les violations involontaires de la [Politique d'égalité, d'équité, de diversité et d'inclusivité du Play! Pokémon](#), dans l'intention de provoquer ou de blesser autrui.
- Agression, vol ou autre activité criminelle.
- Mensonge délibéré au personnel du tournoi, par exemple lors d'une investigation.
- Corruption ou coercition des autres joueurs.
- Détermination du résultat d'un match par des moyens aléatoires ou d'autres méthodes non autorisées.

### 6.3.1.3 A.3. Tricherie

		Grave : disqualification
--	--	--------------------------

Il n'y a aucune place dans Play! Pokémon pour les personnes qui trichent pour obtenir un avantage sur leur adversaire. Tous les cas de tricherie sont considérés comme graves et sont punis de disqualification.

Exemples :

- infraction volontaire dans le but de gagner un avantage injuste sur l'adversaire ;
- Solliciter des informations privées sur le jeu auprès d'une source externe pendant une partie en cours et agir en conséquence.

## 6.3.2 Instructions sur les sanctions *Pokémon GO* (catégorie D)

### 6.3.2.1 D.1. Faute de jeu

Mineure : avertissement		Grave : Partie perdue
-------------------------	--	-----------------------

Les fautes de jeu sont des infractions commises pendant une partie. Elles sont souvent causées par une mauvaise manipulation par le joueur de son appareil au cours d'une partie.

---

a. **Les fautes de jeu mineures** ont un effet bref et réversible sur le bon déroulement de la partie.

Exemples :

- Retarder le début d'un match pour se procurer un chargeur.

---

b. **Les fautes de jeu graves** mènent en général à la défaite irrémédiable de la partie en cours.

Exemples :

- Fermer l'application *Pokémon GO* pendant une partie en cours.
- Un comportement qui induit directement un problème technique majeur.

#### 6.3.2.2 D.2. Légalité des équipes

Mineure : avertissement	Majeure : Partie perdue	Grave : disqualification
-------------------------	-------------------------	--------------------------

Les infractions qui relèvent de la catégorie Légalité des équipes regroupent tous les problèmes rencontrés avec l'équipe d'un joueur. Ces problèmes tiennent habituellement à une incohérence entre les Pokémon de l'équipe et ceux énumérés dans la liste d'équipe.

Dans tous les cas, le contenu de la liste d'équipe l'emporte sur celui de l'équipe. Toute incohérence entre les deux doit donc être rectifiée en retirant de l'équipe le Pokémon qui pose problème.

Ensuite, si le Pokémon dans la liste d'équipe est disponible immédiatement, le joueur est autorisé à ajouter le bon Pokémon dans l'équipe. Si le joueur n'est pas en mesure de se conformer à cette exigence, le Pokémon posant problème peut rester dans l'équipe mais ne peut pas être utilisé. Le joueur doit informer chaque adversaire que ce Pokémon ne sera pas utilisé pendant l'aperçu des équipes. Si le joueur fautif se retrouve alors avec moins de trois Pokémon utilisables dans son équipe, l'infraction est aggravée.

---

a. **Les erreurs d'équipe mineures** désignent les incohérences entre les Pokémon de l'Équipe Combat d'un joueur et ceux de la liste d'équipe qui ne donnent *pas* au joueur un avantage potentiel.

Exemples :

- Un Pokémon apparaît dans la liste d'équipe sans informations complètes sur sa forme, mais d'autres informations dans la liste permettent de savoir de quelle forme il s'agit.

- Exemple : l'équipe contient Morphéo Forme Solaire, mais la liste d'équipe indique simplement « Morphéo ». Cependant, la forme prévue peut être identifiée grâce à l'attaque «Flammèche » propre à cette forme qui apparaît sur la liste d'équipe.

---

**b. Les erreurs d'équipe majeures** désignent les incohérences entre les Pokémon de l'Équipe Combat d'un joueur et ceux de la liste d'équipe qui donnent au joueur un avantage potentiel.

Si un joueur concède la partie après avoir identifié une erreur d'équipe majeure avec ses Pokémon, toute sanction de Partie perdue reçue suite à l'infraction doit être enregistrée comme d'habitude mais ne doit pas être appliquée au match. Cependant, les joueurs ne peuvent pas concéder une partie une fois qu'une sanction de Partie perdue a été attribuée.

Exemples :

- Un Pokémon ne figurant pas dans la liste de l'équipe est incorrectement sélectionné pour le combat.
- Un Pokémon d'équipe maîtrise l'attaque Poing Éclair, mais la liste d'équipe indique Fatal-Foudre.
- Les PC d'un Pokémon ne sont pas indiqués (ou sont indiqués de façon erronée) dans la liste d'équipe.
- Un Pokémon apparaît dans la liste d'équipe sans informations complètes sur sa forme, et aucune information dans la liste ne permet de savoir de quelle forme il s'agit.
  - Exemple : l'équipe contient Morphéo Forme Solaire, mais la liste d'équipe indique simplement « Morphéo ». La forme prévue ne peut être identifiée à partir des informations figurant sur la liste de l'équipe.

---

**c. Les erreurs d'équipe graves** se produisent lorsque les outils officiels indiquent la manipulation illégale d'un Pokémon ou que l'équipe d'un joueur contient trop peu de Pokémon pour continuer le tournoi.

Exemples :

- Un joueur a moins de trois Pokémon utilisables restants après avoir reçu des sanctions.
- Utilisation d'une application *Pokémon GO* modifiée ou toute autre application tierce pouvant affecter l'intégrité du tournoi.

## 6.4 Aménagement des sanctions recommandées

---

Le Pokémon Organized Play reconnaît la multitude de facteurs en jeu dans chaque décision individuelle, et demande aux Professeurs d'évaluer chaque situation en fonction de son potentiel à fournir un avantage ou à masquer l'état de la partie. Pour les aider, le programme Play! Pokémon propose des lignes directrices plutôt que des règles pour l'attribution des sanctions.

Les sanctions pour infractions ne sont que des recommandations qui peuvent être aggravées ou réduites en fonction des circonstances. Cela peut inclure le moment où l'erreur a été détectée et la facilité avec laquelle l'action correspondante peut être annulée.

### **6.4.1 Infractions répétées**

---

L'un des objectifs des sanctions est d'informer le joueur de son erreur et de lui rappeler de faire preuve d'une attention particulière lorsqu'il joue et interagit avec les autres lors des tournois. Si ces infractions se répètent, il peut être nécessaire d'augmenter la sanction pour chaque infraction suivante afin de renforcer la nécessité de suivre les règles des tournois Play! Pokémon.

### **6.4.2 Âge et expérience**

---

Tenez compte de l'âge, de l'expérience et de l'historique du joueur. Bien que ces facteurs ne soient pas toujours pertinents, les Professeurs doivent être conscients que des erreurs peuvent être commises en raison du manque d'expérience ou de l'anxiété ressentie dans un environnement concurrentiel.

Les joueurs qui commettent plusieurs types d'infractions lors d'un événement sont généralement mal informés et de bonne foi. Les tournois compétitifs peuvent être intimidants, et il existe de nombreux principes à apprendre (procédure, bonne conduite et fair-play). Certains joueurs parmi les plus jeunes sont stressés lorsqu'ils participent à une compétition dotée de récompenses. Il convient donc de leur donner une chance d'apprendre le jeu et les règles de Play! Pokémon.

## **6.5 Annonce de la sanction**

---

Les Professeurs Play! Pokémon doivent tout mettre en œuvre pour créer un environnement de jeu divertissant, rassurant et détendu. Pour y parvenir, il est essentiel d'appliquer les éventuelles sanctions avec tact et discernement.

Lorsqu'une sanction est donnée, son annonce doit inclure les éléments suivants :

- raison pour laquelle les actions du joueur ne sont pas permises ;
- impact de la sanction donnée sur le tournoi du joueur ;
- rappel du droit du joueur à faire appel de toute sanction auprès du juge principal.

### **6.5.1 Commentaires sur les sanctions**

---

Au vu de la nature de certaines infractions, il se peut que la communauté des joueurs soit au courant des sanctions infligées dans certaines circonstances. Il est important que les Professeurs Pokémon traitent avec tact les informations concernant les sanctions pour ne pas embarrasser les parties concernées.

Les sanctions discutées en public pour des raisons de formation doivent rester anonymes, et l'historique des sanctions d'un joueur ne doit être partagé entre Professeurs que si nécessaire.

Les juges ne doivent également pas partager leurs opinions au sujet des décisions et des sanctions pour lesquelles ils n'étaient pas présents. Les nombreux facteurs qu'un juge doit prendre en considération avant d'attribuer une sanction sont facilement oubliés ou mal interprétés dans un cadre public. S'abstenir de commenter permet d'éviter de partager un point de vue peu éclairé qui peut accidentellement porter atteinte à un autre juge.

## 6.6 Rapports de sanctions

Le Pokémon Organized Play suit l'historique des sanctions de chaque joueur afin de faire la différence entre les infractions répétées intentionnelles et les occurrences accidentelles, et de déterminer si une action disciplinaire s'impose.

Pour aider dans cet effort, les documents ci-dessous doivent être soumis au Pokémon Organized Play via le service clientèle de Play! Pokémon dès la fin du tournoi.

### 6.6.1 Résumé des sanctions en tournois

Le résumé des sanctions en tournois détaille toutes les sanctions prises durant un tournoi.

Pour ce résumé, une feuille de calcul au format .csv doit être créée et contenir les en-têtes suivants (*en anglais*) :

Tournament ID	Round of Issue	Judge Player ID	Player Player ID	Category	Severity	Penalty	Notes
XX-XX-XXXXXX	1	XXXXXX	XXXXXX	A	<i>Infractions mineures</i>	<i>Avertissement</i>	

Une nouvelle ligne doit être créée pour chaque sanction infligée.

Envoyez ce fichier en utilisant l'outil de gestion des rapports de tournois du service clientèle de Play! Pokémon. Sélectionnez « Penalty Summary » (*Résumé des sanctions*) dans le menu déroulant à cet effet. Le sujet de votre envoi doit être « Penalty Report : XX-XX-XXXXXX », où XX-XX-XXXXXX correspond à l'identifiant du tournoi.

### 6.6.2 Rapports de disqualification

En cas de disqualification, le juge principal doit soumettre au Pokémon Organized Play un rapport complet sur l'incident. Ce rapport doit indiquer tous les faits qui ont mené à cette sanction, ainsi que les noms et identifiants des Professeurs présents lors de l'incident.

Envoyez ce fichier en utilisant l'outil de gestion des rapports de tournois du service clientèle de Play! Pokémon. Sélectionnez « Disqualification Report » (*Rapport de disqualification*) dans le menu déroulant à cet effet.

Un rapport de disqualification doit être envoyé à la suite d'une disqualification lors d'un évènement des Championnats. Le manquement répété à cette obligation peut entraîner des sanctions disciplinaires, notamment l'interdiction d'occuper un poste à responsabilités lors d'évènements futurs.

## **6.7 Sanctions disciplinaires**

---

Si des infractions sont observées dans plusieurs tournois, le Pokémon Organized Play peut prendre des sanctions disciplinaires à l'encontre du joueur. Ces sanctions peuvent aller jusqu'à la suspension. Dans ce cas, le joueur fautif est averti, et son nom et son identifiant sont transmis aux organisateurs.

Les joueurs suspendus ne sont pas autorisés à participer ou à assister à des évènements Play! Pokémon en tant que spectateur, joueur, juge ou tout autre rôle. Si un joueur suspendu perturbe un évènement en essayant d'y participer ou en refusant de partir, l'incident doit être signalé au Pokémon Organized Play. Une prolongation de la suspension en cours pourra être envisagée.



## 7 Résumé des modifications

Date de la version précédente : le 13 juin 2023

Date de la version actuelle : le 21 septembre 2023

1 Conditions d'éligibilité		
Section	Page	Modification

2 Création des équipes		
Section	Page	Modification
2.1.1	4	Lien vers la liste des Pokémon bannis et mises à jour
2.1.2.1	4	Directive concernant les surnoms des Dresseur
2.2	5-6	Retrait des listes d'aperçus d'équipes, mentions des listes d'équipe ouvertes

3 Matériel		
Section	Page	Modification
3.1.3	8	Définition d'enregistrement d'écran Clarification des procédures d'enregistrement d'écran pour les tournois, appareils non fournis
3.3	9	Procédures concernant l'utilisation de casques ou d'écouteurs avec des appareils fournis.

4 Styles des tournois		
Section	Page	Modification

5 Jeu		
Section	Page	Modification
5.4	13	Clarification sur les issues des matchs
5.5	13	Changement de terminologie : contestation → vérification

<b>6 Infractions et sanctions</b>		
<b>Section</b>	<b>Page</b>	<b>Modification</b>
<b>6.2.5</b>	<b>15</b>	<b>Clarification sur la manière de gérer les double défaites pour différentes structures de tournoi</b>