# Guide des règles des tournois Play! Pokémon

**VERSION FRANÇAISE**

**Dernière révision :** le 27 mars 2025

# Table des matières


1 Que contient ce guide ? ... 3
1.1 À lire également ... 3
1.2 Sections recommandées et publics ... 3
2 Notions de base sur la participation ... 4
2.1 Introduction ... 4
2.2 Identifiants de joueur ... 4
2.3 Éligibilité à la participation ... 4
2.4 Conditions requises ... 6
2.5 Définitions des rôles et responsabilités ... 7
2.6 Publication des informations relatives aux tournois ... 11
3 Politiques des tournois ... 11
3.1 Introduction ... 11
3.2 Planification d'un tournoi ... 12
3.3 Participation aux tournois ... 13
3.4 Intégrité des tournois ... 13
3.5 Rapports sur les résultats ... 15
3.6 Matchs diffusés en streaming ... 15
3.7 Récompenses ... 17
4 Gestion et particularités des tournois ... 18
4.1 Introduction ... 18
4.2 Catégories d'âges ... 19
4.3 Exigences concernant les concurrentes et concurrents ... 19
4.4 Historiques de matchs et classements ... 20
4.5 Concessions et matchs nuls intentionnels ... 22
4.6 Styles des tournois Play! Pokémon ... 23
4.7 Appariements ... 30
4.8 Abandon en cours de tournoi ... 31
5 Règles des tournois du JCC Pokémon ... 32
5.1 Introduction ... 32
5.2 Légalité des cartes ... 32
5.3 Légalité des decks ... 35

5.4 Tournois aux formats Construits ..... 35
5.5 Tournois aux formats Limités ..... 39
5.6 Utilisation de l'espace de jeu ..... 41
5.7 Mélange et tri aléatoire des decks ..... 44
5.8 Déroulement d'un tournoi ..... 44
6 Règles des tournois pour d'autres jeux ..... 50
7 Infractions et sanctions ..... 50
7.1 Introduction ..... 50
7.2 Types de sanctions ..... 51
7.3 Infractions de base ..... 54
7.4 Aménagement des sanctions recommandées ..... 63
7.5 Annonce de la sanction ..... 65
7.6 Rapports de sanctions ..... 66
7.7 Sanctions disciplinaires ..... 67
8 Résumé des modifications ..... 68

# 1 Que contient ce guide ?

Ce **Guide des règles des tournois Play! Pokémon** donne une présentation complète des règles et régulations en vigueur lors des évènements Play! Pokémon.

Par leur présence à un évènement Play! Pokémon, toutes les personnes participantes acceptent d'adhérer aux règles présentées dans ce guide. En cas d'infraction, elles pourraient subir une sanction, être retirées des tournois auxquels elles participent ou devoir quitter les lieux de l'évènement.

## 1.1 À lire également

Ce guide est à lire en complément des Normes de comportement, des Conditions d'utilisation, de la Politique d'inclusion Play! Pokémon et de toutes directives appropriées au type de tournoi auquel vous participez (Jeu Vidéo, GO, UNITE, etc.).

## 1.2 Sections recommandées et publics

| Public | Sections recommandées | Page |
|---|---|---|
| Professeurs Pokémon : *juges* | Familiarisez-vous avec l'intégralité du document. | – |
| Professeurs Pokémon : *personnes organisatrices et administratrices de tournois* | 2. Notions de base sur la participation<br>3. Politiques des tournois<br>4. Gestion et particularités des tournois<br>7. Infractions et sanctions | 4<br>11<br>18<br>50 |
| Concurrentes et concurrents | 2. Notions de base sur la participation<br>3. Politiques des tournois<br>5. Règles des tournois du JCC Pokémon *ou*<br>6. Règles des tournois du jeu vidéo<br>7. Infractions et sanctions | 4<br>11<br>32<br>49<br>50 |
| Parents des concurrentes et concurrents | 2. Notions de base sur la participation<br>3. Politiques des tournois<br>7. Infractions et sanctions | 4<br>11<br>50 |
| Public et personnes présentes | 2. Notions de base sur la participation | 4 |

# 2 Notions de base sur la participation

## 2.1 Introduction

Toute personne présente à un évènement Play! Pokémon, qu'elle joue en compétition, regarde l'évènement ou possède le rôle de Professeur, doit prendre connaissance des informations dans cette section. En particulier, les sujets ci-dessous sont abordés.

- Qui peut participer ?
- Comportements et objets interdits dans les évènements Play! Pokémon.
- Rôles, responsabilités et attentes des personnes assistant aux évènements.

## 2.2 Identifiants de joueur

Toute personne souhaitant participer à un tournoi Play! Pokémon doit disposer d'un identifiant de joueur. Il est simple et rapide de générer un identifiant de joueur unique et personnel par le biais d'un compte au Club des Dresseurs Pokémon sur le site Web officiel de Pokémon. Pour des instructions plus détaillées, cliquez ici.

Toutefois, les concurrentes et concurrents qui ne l'ont pas fait avant d'arriver à un tournoi peuvent se voir attribuer un identifiant de joueur par la personne organisatrice. Dans ce cas, la prochaine fois que ces personnes se connecteront à leur compte au Club des Dresseurs, elles devront lier ce compte à l'identifiant qui leur a été fourni. Elles pourront alors bénéficier du suivi de participation aux tournois et gagner les cadeaux et prix associés.

Une personne concurrente ne peut utiliser qu'un seul identifiant de joueur. Enregistrer sciemment plusieurs identifiants constitue une infraction aux conditions d'utilisation du site Pokémon officiel, et tout identifiant en double pourra être supprimé ou fusionné sans avertissement.

## 2.3 Éligibilité à la participation

La possibilité de participer à un tournoi Play! Pokémon est donnée à toutes les personnes qui possèdent un identifiant de joueur, avec les exceptions suivantes.

### 2.3.1 Tous les tournois Play! Pokémon

- Les personnes qui ont une suspension active des évènements Play! Pokémon, publiée par Play! Pokémon.
- Le personnel du tournoi, ce qui inclut les personnes organisatrices, juges et marqueuses.
    - Cela inclut aussi la personne propriétaire du magasin si le tournoi se déroule dans un point de vente.

### 2.3.2 Évènements des Championnats

Les personnes listées ci-après ne peuvent pas participer aux tournois Play! Pokémon dans lesquels des Championship Points peuvent être gagnés.

- Toutes les personnes énumérées dans la section 2.3.1.
- Les concurrentes et concurrents de moins de 6 ans.
- Le personnel de The Pokémon Company et de toutes ses filiales actuelles, comprenant, sans s'y limiter : The Pokémon Company International, The Pokémon Company International Ireland, Pokémon Korea, Pokémon Singapore et Pokémon Shanghai.
    - Cela inclut les personnes ayant quitté ces sociétés depuis moins de 60 jours.
- Le personnel de GAME FREAK inc. ou Creatures Inc.
    - Cela inclut les personnes ayant quitté GAME FREAK inc. ou Creatures Inc. depuis moins de 60 jours.
- Les membres de la famille proche des personnes employées par The Pokémon Company et ses filiales : The Pokémon Company International, The Pokémon Company International Ireland, Pokémon Korea, Pokémon Singapore et Pokémon Shanghai.
- Le personnel sous-traitant de l'une des sociétés susmentionnées impliqué dans le soutien et la mise en œuvre des programmes Play! Pokémon ou habilité en vertu de son rôle à accéder en avant-première aux produits pris en charge par les programmes Play! Pokémon.
- Le personnel des sociétés responsables du déroulement ou de la coordination du programme Play! Pokémon dans leurs pays respectifs.

#### 2.3.2.1 Évènements des Championnats du Jeu Vidéo

- Toutes les personnes énumérées dans la section 2.3.1.
- Le personnel de Nintendo.
    - Cela inclut les personnes ayant quitté Nintendo depuis moins de 60 jours.
- Les membres du programme qui ont effectué une revue du jeu vidéo Pokémon avant sa sortie officielle aux États-Unis ne peuvent pas participer aux tournois du Jeu Vidéo Play! Pokémon pendant 60 jours après la sortie officielle du produit aux États-Unis.
    - Lorsqu'une personne membre du programme décide de participer à des tournois après cette date, elle ne peut utiliser aucun produit du jeu vidéo obtenu avant sa date de sortie officielle aux États-Unis.

#### 2.3.2.2 Évènements des Championnats de *Pokémon GO*

- Toutes les personnes énumérées dans la section 2.3.1.
- Le personnel de Niantic.
    - Cela inclut les personnes ayant quitté Niantic depuis moins de 60 jours.

#### 2.3.2.3 Évènements des Championnats de *Pokémon UNITE*

- Toutes les personnes énumérées dans la section 2.3.1.
- Le personnel de TiMi Studio Group.
    - Cela inclut les personnes ayant quitté TiMi Studio Group depuis moins de 60 jours.

## 2.4 Conditions requises

Les personnes présentes aux tournois Play! Pokémon doivent comprendre et respecter les règles énoncées dans le présent document, ainsi que tous les documents associés applicables à leur rôle.

Toutes les personnes présentes doivent :

- remplir les conditions d'inscription et/ou d'entrée à l'évènement, y compris l'achat d'un passe ou d'un badge si nécessaire ;
- s'abstenir de consommer de l'alcool et/ou d'autres substances psychotropes ;
- s'abstenir d'utiliser un langage inapproprié et/ou de discuter de sujets délicats ;
- maintenir un niveau d'hygiène personnelle socialement acceptable ;
- suivre les instructions du personnel de l'évènement ;
- faire preuve de respect et de courtoisie envers tout le monde.

Si l'adhésion d'une personne présente à l'un des points ci-dessus est remise en question, il incombe à la personne organisatrice de déterminer si cette personne doit être autorisée à rester sur les lieux de l'évènement.

Pour plus d'informations, reportez-vous au document **Normes de comportement Play! Pokémon**.

### 2.4.1 Interdictions

Il est important que toutes les personnes participantes se sentent les bienvenues dans un évènement Play! Pokémon. Dans ce but, Play! Pokémon interdit les comportements ci-dessous.

- La vente ou la consommation de boissons alcoolisées et/ou de toute substance psychotrope.
- Les paris ou les mises sur les résultats d'une partie, d'une portion d'une partie, d'un match ou de plusieurs matchs.
- Toute forme de compensation offerte dans l'intention de modifier le résultat d'une partie, d'une portion d'une partie, d'un match ou de plusieurs matchs ; la corruption.

En outre, les objets ci-dessous sont interdits dans les évènements Play! Pokémon.

- Les armes à feu, y compris les armes factices qui pourraient être confondues avec celles-ci.
- Les vêtements et accessoires qui enfreignent les Normes de comportement Play! Pokémon ou la Politique d'inclusion de Play! Pokémon, ou qui ne sont pas en accord avec les environnements de tournoi de Play! Pokémon.
    - Si un changement de tenue est demandé par le personnel du tournoi, il incombe à la personne participante de mettre une tenue appropriée avant de revenir sur le lieu de l'évènement. En cas d'infractions répétées ou de non-respect des demandes du personnel, la personne peut être expulsée du lieu de l'évènement.
- Toute tenue susceptible de créer une confusion à propos du statut de la personne (par exemple porter un uniforme ou un t-shirt de juge quand la personne n'est pas activement membre du personnel).

Toute personne surprise à enfreindre ces normes doit être retirée du site du tournoi, et l'incident doit être signalé à Play! Pokémon.

#### 2.4.1.1 Pendant le tournoi

Pour les concurrentes et concurrents qui jouent en tournoi, les comportements ci-dessous sont également interdits pendant les matchs, sauf si la permission explicite en a été donnée par le personnel de l'évènement.

- Recevoir des informations d'une source extérieure concernant leurs matchs ou ceux d'autres personnes.
- Prendre un appel téléphonique ou utiliser un appareil cellulaire.
- Porter des écouteurs ou un casque, sauf si la personne participe à un tournoi du jeu vidéo Pokémon (Championnats du Jeu Vidéo, de *Pokémon GO*, ou de *Pokémon UNITE*) et que ses écouteurs ou son casque sont visiblement branchés sur son propre appareil de jeu. Il est également interdit d'utiliser un casque muni d'un micro, sauf pendant les tournois de *Pokémon UNITE*.

En outre, il est interdit d'apporter les objets suivants sur la zone de jeu :

- nourriture et boissons ;
- notes pré-écrites et/ou aides écrites (physiques et numériques).
    - Veuillez noter que les outils de suivi de tour ne sont pas considérés comme une aide écrite et sont autorisés en tournoi. Cependant, les concurrentes et concurrents sont responsables de leur utilisation, et toute infraction due à une erreur de jeu résultant d'une mauvaise utilisation peut donner lieu à une sanction correspondante.

## 2.5 Définitions des rôles et responsabilités

### 2.5.1 Concurrentes et concurrents

Un concurrent ou une concurrente participe activement à un tournoi Play! Pokémon. Ceux et celles qui se retirent ou sont éliminés du tournoi deviennent des personnes spectatrices.

#### 2.5.1.1 Responsabilités des concurrentes et concurrents

Tous les concurrents et concurrentes doivent :

- se présenter à l'heure à leurs parties ;
- vérifier leur historique de matchs et leur classement quand les appariements sont affichés à chaque round, et signaler immédiatement toute anomalie au personnel de l'évènement.

Les concurrentes et concurrents doivent également fournir les éléments ci-dessous.

- Un identifiant de joueur valide.
- Un deck ou une équipe respectant les restrictions de formats du tournoi.

- Une liste lisible et précise des cartes composant le deck ou des Pokémon composant l'équipe du concurrent ou de la concurrente.
- Tous les éléments nécessaires au jeu, ainsi qu'au suivi et à la conservation des informations sur les parties. Cela inclut les éléments suivants (mais ne s'y limite pas) :
    - marqueurs de dégâts ;
    - marqueurs d'États Spéciaux ;
    - pièces ou dés de tirage au sort ;
    - console de jeu vidéo en état de fonctionnement ;
    - carte de jeu légale ou jeu électronique en état de fonctionnement ;
    - appareil personnel pour les tournois utilisant des applications mobiles où aucun appareil n'est fourni, ou n'importe quel appareil personnel requis pour des raisons d'authentification afin de pouvoir se connecter sur un appareil fourni par la personne organisatrice.

### 2.5.2 Spectateurs et spectatrices

Les spectateurs et spectatrices sont les personnes qui sont présentes à un évènement Play! Pokémon, mais ne participent pas activement au tournoi. Cela inclut les parents, les amis et les concurrentes et concurrents qui se sont retirés du tournoi.

#### 2.5.2.1 Responsabilités des spectateurs

Tous les spectateurs doivent :

- respecter le bon déroulement des parties ;
- se tenir à une distance raisonnable des concurrentes et concurrents afin de ne pas les distraire ;
- s'abstenir de commenter une partie en cours à portée de voix des concurrentes et concurrents.

En cas de perturbation par une personne spectatrice, la concurrente ou le concurrent engagé dans le tournoi et placé sous sa responsabilité peut se voir infliger des sanctions comme si elle ou il avait eu un comportement perturbateur.

Cela peut finalement entraîner sa disqualification du tournoi, s'il s'avère nécessaire d'expulser de l'évènement la personne spectatrice responsable.

### 2.5.3 Organisateur ou organisatrice

La personne organisatrice d'un tournoi est la ou le Professeur qui a initialement homologué ce tournoi sur le site Web officiel de Pokémon. Cette personne est garante du bon déroulement du tournoi, dans le respect des règles et procédures de Play! Pokémon.

#### 2.5.3.1 Responsabilités de la personne organisatrice

La personne organisatrice est responsable de tous les aspects de l'homologation et du fonctionnement du tournoi, y compris l'aménagement d'un lieu approprié, l'obtention et la distribution des prix, la communication des résultats, et le choix du personnel de l'évènement.

Cette personne doit aussi fournir, suffisamment à l'avance, les informations suivantes aux concurrentes et concurrents :

- le type du tournoi (rondes suisses, rondes suisses avec élimination directe, etc.) ;
- le format du tournoi (Standard, Étendu, etc.) ;
- le nombre de rounds ;
- la durée de chaque round, en minutes ;
- le format des matchs (une seule manche ou 2 manches gagnantes) ;
- l'heure de début du tournoi et tout retard qui pourrait modifier l'heure de début ;
- les Top Cuts, le cas échéant ;
- le personnel du tournoi, particulièrement les juges principaux ;
- les éventuelles pauses au cours du tournoi.

Le format et le style du tournoi doivent être annoncés bien à l'avance afin que les concurrentes et concurrents puissent s'y préparer avant leur arrivée.

Le nombre de rounds, la durée des rounds, le système de Top Cut, le personnel du tournoi et les pauses doivent être annoncés avant le début du premier round.

### 2.5.4 Juge

Les juges doivent faire preuve d'impartialité et assister la personne organisatrice et la ou le juge principal afin de garantir un tournoi de qualité. Play! Pokémon soutient les décisions de ses juges, dans la mesure où celles-ci sont prises en toute impartialité et dans le respect de l'esprit du jeu.

#### 2.5.4.1 Responsabilités des juges

Les juges doivent :

- n'avoir aucun a priori concernant les concurrentes et concurrents ;
- éviter de juger un match sujet à un conflit d'intérêts potentiel (par exemple, des matchs impliquant des membres de leur famille, des proches, des collègues ou partenaires d'affaire), autant que possible ;
- être des exemples de comportement sportif.

#### 2.5.4.2 Responsabilités de la juge ou du juge principal

En plus des responsabilités de juge, la ou le juge principal est responsable de l'arbitrage final de toutes les décisions et interprétations des règles d'un tournoi, et, en dernier ressort, du respect par toutes les personnes participantes des règles énoncées dans ce document.

Le juge principal doit :

- veiller à ce que les juges restent en activité et à leur poste ;
- remplir et soumettre le formulaire de résumé des sanctions pour le tournoi ;
- remplir et envoyer un rapport de Disqualification pour chaque Disqualification (à l'exception des absences).

### 2.5.5 Marqueur ou marqueuse

La personne marqueuse est membre du personnel du tournoi et est chargée de consigner avec exactitude les résultats des matchs et de créer les appariements au fil de la progression du tournoi au nom de la personne organisatrice. La personne marqueuse peut avoir le rôle de Professeur, juge ou organisateur, ou être une autre personne dont le rôle est uniquement celui de marqueur, mais cette personne doit avoir obtenu la certification correspondant à la gestion du logiciel de tournoi.

#### 2.5.5.1 Responsabilités des personnes marqueuses

- S'assurer de l'intégrité des tournois en créant des appariements corrects pour chaque round, et en saisissant correctement les résultats de chaque round.
- Résoudre tout problème de marquage pouvant se produire, en collaboration avec la personne organisatrice. En déterminant la meilleure façon de procéder, la personne organisatrice prendra la décision finale quant à la résolution des problèmes lorsqu'ils se produiront.
- Générer les classements après le dernier round des rondes suisses, ainsi que pour tous les rounds précédents, à la demande de la juge ou du juge principal ou de la personne organisatrice du tournoi.
- S'assurer que toutes les informations sont correctes dans le fichier de tournoi, afin qu'elles soient prêtes à être téléchargées par la personne organisatrice une fois que tous les matchs sont terminés.

### 2.5.6 Éligibilité des concurrentes et concurrents et des Professeurs

#### 2.5.6.1 Éligibilité des concurrentes et concurrents

Il incombe à la personne organisatrice du tournoi de confirmer que les concurrentes et concurrents inscrits à ses évènements sont éligibles à participer à des évènements Play! Pokémon. Les informations d'éligibilité se trouvent dans l'onglet **Infos de l'organisateur** sur le compte au Club des Dresseurs Pokémon d'une personne organisatrice, avec la liste des concurrentes et concurrents bannis. Autoriser des personnes à participer à des évènements Play! Pokémon alors qu'elles ne sont pas éligibles peut entraîner une perturbation des évènements, l'invalidation de tournois, voire des sanctions disciplinaires. Veuillez vous référer à ces informations régulièrement pour assurer l'intégrité de vos évènements.

#### 2.5.6.2 Éligibilité des Professeurs

Il incombe à la personne organisatrice du tournoi de s'assurer que tous les membres du personnel sont aussi éligibles à participer à des évènements Play! Pokémon et possèdent les rôles de Professeur appropriés pour assurer les fonctions qui leur ont été attribuées. Les organisateurs doivent se référer aux informations d'éligibilité des Professeurs, qui se trouvent dans l'onglet « Infos du joueur » de leur compte au Club des Dresseurs Pokémon. Autoriser des Professeurs non éligibles à encadrer des évènements peut entraîner des perturbations, l'invalidation de tournois, voire des sanctions disciplinaires. Veuillez vous référer à ces informations régulièrement pour assurer l'intégrité de vos évènements.

## 2.6 Publication des informations relatives aux tournois

Play! Pokémon se réserve le droit de publier des informations relatives à un tournoi, comprenant, sans s'y limiter, les listes de deck, les listes d'équipe, les transcriptions, les enregistrements audio ou vidéo, les recomptages, les sanctions ou récompenses des concurrentes et concurrents, ainsi que toute autre information résultant du tournoi.

Les personnes organisatrices, juges, concurrentes et spectatrices sont libres de publier des détails d'un combat et/ou les résultats d'un tournoi, conformément aux lois et réglementations locales, régionales ou nationales en vigueur.

Les personnes présentes à des évènements Play! Pokémon peuvent être photographiées ou filmées pour le compte de The Pokémon Company International (TPCi).

En s'inscrivant ou en participant à des évènements Play! Pokémon, les personnes consentent à ce que TPCi, les entreprises qui lui sont affiliées et les médias publient leur nom, leur image, la composition de leur équipe ou de leur deck, leurs stratégies, leurs déclarations orales ou écrites en rapport avec des photos, des vidéos diffusées en direct ou en différé, ou toute autre transmission ou reproduction de l'évènement, en entier ou en partie.

### 2.6.1 Publication des listes de deck et des listes d'équipe

Le contenu d'un deck ou d'une équipe du tournoi peut être publié par la personne organisatrice à tout moment de l'évènement, à condition que cette information soit accessible publiquement et que cette publication enrichisse l'expérience des personnes qui assistent à l'évènement ou le regardent en ligne. Cela comprend par exemple la diffusion en direct d'un match ou la publication d'un article sur l'évènement.

Dans tout autre cas, ces données doivent rester confidentielles jusqu'à la fin du tournoi.

# 3 Politiques des tournois

## 3.1 Introduction

Cette section décrit et explique les standards et les normes que le Play! Pokémon attend des personnes organisatrices lorsqu'elles planifient un tournoi Play! Pokémon, ou en font le rapport.

- Les lieux où les tournois peuvent être organisés, y compris les règles et les restrictions concernant leur programmation.
- La façon dont les résultats doivent être communiqués à la fin d'un tournoi.

## 3.2 Planification d'un tournoi

### 3.2.1 Locaux autorisés

Play! Pokémon préfère que les évènements homologués se déroulent dans une Ligue Pokémon approuvée accueillie par un magasin de jeux. Toutefois, nous reconnaissons que ces lieux ne sont pas toujours disponibles, et nous permettons donc que les évènements hors Ligue soient organisés dans d'autres locaux publics, tels que des centres communautaires, des bibliothèques ou des salles de réunion louées. Les évènements de Ligue Play! Pokémon doivent avoir lieu à l'endroit approuvé pour la Ligue. Les Ligues peuvent demander à organiser des Défis de Ligue ou Coupes de Ligue dans un lieu plus vaste si nécessaire en remplissant un formulaire de demande de lieu alternatif. Pour en savoir plus sur les exigences et restrictions relatives aux lieux alternatifs, veuillez vous référer à cet article.

Pour chaque évènement, organisé dans le cadre de la Ligue ou non, la personne organisatrice doit s'assurer que le lieu potentiel du tournoi :

- est propre, sûr et ouvert au public, et le restera pendant tout le tournoi ;
- accueille toutes les personnes participantes, quelles que soient leur expérience, leurs croyances ou leur situation personnelle ;
- respecte toutes les lois locales.

Play! Pokémon ne considère pas les foires, congrès et salons ou tout autre lieu de ce type comme des lieux appropriés pour organiser des évènements de Championnats ou des évènements de Ligue officiels.

### 3.2.2 Homologation

Play! Pokémon exige que les Professeurs homologuent leurs évènements des Championnats au moins 14 jours avant le début de l'évènement. Cela donne aux concurrentes et concurrents l'occasion de trouver ce tournoi dans le Localisateur d'évènements.

Play! Pokémon encourage fortement à homologuer les tournois de Ligue qui ne sont pas des évènements des Championnats (tels que les Tournois Amicaux et les évènements d'Avant-première) aussitôt que possible pour permettre aux concurrentes et concurrents de participer au tournoi. Cependant, ces évènements n'ont pas besoin d'être homologués 14 jours avant la date du tournoi. Pour plus d'informations sur l'homologation des tournois de Ligue, veuillez consulter la section 5.1 de notre Guide des Ligues.

#### 3.2.2.1 Évènements des Championnats

Un évènement des Championnats est un type spécial de tournoi Play! Pokémon homologué. Il se déroule dans le cadre des Championnats Play! Pokémon et attribue des Championship Points aux personnes qui se classent aux meilleures places.

Certains évènements des Championnats ne doivent pas être homologués autrement qu'en utilisant un outil spécial auquel les organisateurs doivent avoir reçu l'accès. Homologuer l'un de ces tournois sans cet outil peut entraîner l'invalidation du tournoi.

En plus de ce document, les organisateurs doivent prêter une attention particulière à toute directive supplémentaire qu'ils recevront avec l'autorisation d'organiser des évènements des Championnats.

## 3.3 Participation aux tournois

Les tournois Play! Pokémon doivent être ouverts à toutes les personnes qui remplissent les conditions d'éligibilité définies par Play! Pokémon. Toutefois, les exceptions ci-dessous peuvent être faites.

- Les personnes organisatrices peuvent choisir d'offrir une inscription prioritaire aux concurrentes et concurrents qui assistent régulièrement aux sessions de Ligue Pokémon dans un lieu associé à la Ligue.
- Les personnes organisatrices peuvent choisir d'interdire complètement l'entrée à toute personne qui leur paraît menacer la sécurité ou le plaisir d'autrui, ou dont la présence s'est déjà avérée préjudiciable au local de l'évènement pour toute autre raison.

### 3.3.1 Frais de participation

Les organisateurs peuvent demander des frais de participation aux tournois.

Play! Pokémon ne fait aucune recommandation concernant les frais de participation, autre que stipuler que les personnes organisatrices doivent respecter les réglementations locales.

## 3.4 Intégrité des tournois

Il est impératif que les évènements des Championnats se déroulent selon les standards les plus stricts et que tous les efforts soient faits pour garantir l'intégrité des tournois. La prise en compte des éléments ci-dessous est recommandée pour tous les tournois Play! Pokémon homologués, et obligatoire dans le cas des évènements des Championnats.

### 3.4.1 Contrôles de légalité

Les listes de deck ou les listes d'équipe doivent toujours être collectées lors des évènements des Championnats, et la vérification de leur légalité peut être effectuée à tout moment pendant n'importe quelle phase du tournoi.

Play! Pokémon s'attend au contrôle de la légalité d'au moins 10 % des decks ou équipes, mais recommande au personnel des tournois d'en contrôler autant que possible, dans la limite du raisonnable.

### 3.4.2 Personnel sur place

#### 3.4.2.1 Présence de la personne organisatrice

La personne organisatrice est responsable du bon déroulement du tournoi dans le respect des règles et des procédures décrites dans le présent document et dans les autres documents décrivant les règles de base. Pour cette raison, elle doit être présente lorsque le tournoi se déroule.

Dans certaines circonstances, Play! Pokémon peut permettre la dévolution des responsabilités d'un tournoi à un autre organisateur. Dans ce cas, l'organisateur actuel doit soumettre une requête par le biais de l'équipe du service clientèle de Play! Pokémon.

Chaque demande est examinée individuellement au cas par cas.

#### 3.4.2.2 Juges

Play! Pokémon recommande fortement que tous les tournois, mais particulièrement les évènements des Championnats, comptent la présence de Professeurs ayant la certification de Professeur appropriée. La présence d'un ou d'une juge permet de répondre au mieux aux questions sur les décisions de jeu et, quand plusieurs juges sont sur place, d'assurer que les concurrentes et concurrents n'ont pas à attendre une réponse trop longtemps.

L'assistance des juges lors des tournois facilite également les contrôles de légalité.

#### 3.4.2.3 Rémunération du personnel

Play! Pokémon ne fait aucune recommandation concernant la rémunération du personnel du tournoi, mais les juges et autres bénévoles apportent une valeur ajoutée à l'expérience du tournoi et doivent sentir qu'on apprécie leur présence.

### 3.4.3 Appel au juge principal

En cas d'insatisfaction lors d'une décision reçue, un concurrent ou une concurrente peut faire appel de cette décision auprès du juge principal. Le personnel de gros évènements des Championnats peut compter des assistants supplémentaires aux juges principaux, également habilités à entendre les recours.

Il n'est pas possible de faire appel avant que la décision initiale ne soit rendue dans sa totalité. Les concurrentes et concurrents ne sont pas autorisés à demander que leur recours soit entendu par un ou une juge spécifique.

Les décisions prises par le juge principal sont toujours considérées comme finales. Les décisions prises par un assistant du juge principal suite à un recours sont également considérées comme finales.

Si une personne n'est pas satisfaite de la décision prise à l'issue du recours, elle peut contacter Play! Pokémon via le service clientèle de Play! Pokémon une fois l'évènement terminé. Aucune autre possibilité de recours n'est disponible sur le lieu de l'évènement.

### 3.4.4 Documents papier

Les documents papier, tels que les classements, les appariements et les feuilles de match, peuvent être conservés jusqu'à la fin d'un tournoi pour aider à résoudre les éventuelles divergences d'opinions. Ils devront ensuite être immédiatement détruits.

#### 3.4.4.1 Feuilles de match

Les feuilles de match sont la trace écrite des résultats des matchs. Les feuilles de matchs doivent toujours être utilisées lors des évènements des Championnats du JCC et du Jeu Vidéo Pokémon, ainsi qu'aux Coupes et Défis de *Pokémon GO*.

À la fin de chaque match, les concurrentes et concurrents doivent indiquer que le résultat est correct sur la feuille de match. Puis les deux personnes la paraphent pour indiquer qu'elles sont d'accord avec le résultat écrit.

Une fois la feuille de match signée, le résultat est considéré comme final. La personne gagnante est chargée de rendre la feuille de match suivant les indications de la personne organisatrice.

## 3.5 Rapports sur les résultats

Les résultats d'un tournoi doivent être reçus par Play! Pokémon dans les 7 jours suivant la fin du tournoi et doivent être saisis en ligne sur le site Web Pokémon officiel.

Tout tournoi dont les résultats n'ont pas été envoyés avant ce délai est considéré comme manquant et peut compromettre l'éligibilité de la personne organisatrice à accueillir de futurs évènements des Championnats.

### 3.5.1 Erreurs d'identifiants de joueur

Si leur identifiant de joueur a été mal enregistré, les concurrentes et concurrents doivent s'adresser à la personne organisatrice du tournoi concerné. Cette dernière peut corriger les identifiants erronés à l'aide de l'option « Replace Player ID » jusqu'à 3 mois après la date de téléchargement.

Tout problème découvert après cette période doit être signalé par la personne organisatrice à l'équipe du service clientèle de Play! Pokémon.

## 3.6 Matchs diffusés en streaming

Lors des tournois Play! Pokémon, on peut demander à des concurrentes et concurrents de jouer un match qui sera diffusé en streaming ou projeté à un grand public et/ou sur Internet. Les concurrentes et concurrents doivent respecter les instructions de la personne organisatrice au sujet du lieu du match.

De plus, ces matchs peuvent exiger du matériel ou des éléments supplémentaires, comme des protège-cartes, des tapis de jeu, des vêtements ou des écouteurs antibruit. Les concurrentes et concurrents doivent se plier à ces demandes.

### 3.6.1 Participation aux matchs en streaming

Rappelons qu'en participant ou en assistant à un évènement Play! Pokémon homologué, les concurrentes et concurrents acceptent de se conformer aux informations stipulées dans la section 2.6 du présent document, Publication des informations relatives aux tournois. Les concurrentes et concurrents ne peuvent pas refuser volontairement de participer à un match diffusé en streaming.

Dans des circonstances exceptionnelles, la personne organisatrice peut, à sa discrétion, décider qu'il est dans l'intérêt de toutes les parties concernées que le match choisi ne soit pas diffusé. Toutefois, il convient de noter que cette considération est réservée à des circonstances vraiment inhabituelles, dans lesquelles la capacité des concurrentes et concurrents à participer pleinement au match peut être gravement affectée.

Si les personnes estiment que leur situation personnelle peut rendre leur présence sur le stream trop difficile, elles doivent faire tout leur possible pour en informer la personne organisatrice avant le jour de l'évènement.

### 3.6.2 Infractions lors de matchs diffusés en streaming

Les infractions commises lors de matchs diffusés en streaming et qui ne sont pas immédiatement prises en compte peuvent être identifiées et sanctionnées lors d'un visionnage ultérieur de la vidéo.

En outre, certaines sanctions, notamment celles liées à un comportement ou à un langage inacceptable, peuvent être aggravées si l'infraction est commise pendant un match en streaming.

### 3.6.3 Commandites et apparitions de logos

Les concurrentes et concurrents ainsi que les équipes qui souhaitent participer à des commandites et porter, utiliser ou promouvoir de quelque manière que ce soit le logo d'un sponsor dans le cadre d'évènements Play! Pokémon doivent en demander l'autorisation via notre formulaire de demande de commandite disponible par le biais du service clientèle.

La demande d'approbation doit respecter nos exigences en matière de commandite décrites ci-dessous et doit nous être soumise au moins 3 semaines avant l'évènement lors duquel le logo du sponsor sera utilisé. Toutes les approbations sont laissées à la seule appréciation de TPCi. TPCi se réserve le droit de refuser toute demande.

Vous trouverez tous les détails sur la politique en matière de commandite des évènements majeurs ici : https://www.pokemon.com/fr/play-pokemon/a-propos/politique-en-matiere-de-commandite-des-evenements-majeurs

## 3.7 Récompenses

Les récompenses fournies pour être utilisées à des tournois Play! Pokémon spécifiques doivent être utilisées dans la mesure du possible comme stipulé. Sauf indication contraire, les personnes organisatrices ont toute liberté d'ajouter d'autres récompenses à celles que fournit Play! Pokémon.

Play! Pokémon ne fait aucune recommandation concernant ces récompenses supplémentaires, autre que stipuler que les personnes organisatrices doivent respecter les réglementations locales.

### 3.7.1 Gains des récompenses

Pour pouvoir recevoir certaines récompenses, les concurrentes et concurrents doivent s'assurer d'avoir indiqué leur intention de participer à Play! Pokémon (en acceptant ainsi toutes les conditions indiquées dans ce document) via leur compte au Club des Dresseurs Pokémon. Cette option se trouve dans la section « Paramètres Play! Pokémon » située à gauche de l'écran, sous « Mon profil ».

Les personnes qui n'ont pas choisi l'option de participer à Play! Pokémon ne pourront pas recevoir de prix, en particulier des Championship Points, des invitations à des évènements ou des allocations de voyage.

### 3.7.2 Effets d'une Disqualification sur la répartition des récompenses

Les concurrentes et concurrents ne peuvent pas recevoir de récompenses à un évènement Play! Pokémon après une disqualification de ce dernier.

Après que les personnes disqualifiées ont été retirées du classement, le classement des autres concurrentes et concurrents peut être ajusté en conséquence. Cela peut signifier que d'autres personnes deviennent éligibles à une récompense.

Si un tel ajustement se produit après l'attribution d'une récompense tangible, les personnes dont le classement final a été modifié ne recevront pas d'autres récompenses tangibles, mais elles auront droit aux Championship Points, allocations de voyage et récompenses intangibles similaires qui pourraient être attribuées après la fin du tournoi.

### 3.7.3 Produits promotionnels

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

À compter de 30 jours après l'évènement ou la dernière session de Ligue pour lesquels la distribution de ces produits était prévue, les exemplaires restants peuvent être utilisés pour d'autres évènements Play! Pokémon à la discrétion de la personne organisatrice. Dans tout autre cas, ceux-ci devront être détruits.

Ces articles promotionnels ne peuvent jamais être revendus par un organisateur, en quelque capacité que ce soit.

### 3.7.4 Récompenses non réclamées

Les produits promotionnels ou autres récompenses qui ne sont pas récupérés à la fin d'un tournoi sont considérés comme abandonnés. Les concurrentes et concurrents qui ne sont pas sur place pour recevoir leurs récompenses ne doivent pas s'attendre à conserver leurs droits à ces récompenses.

### 3.7.5 Play! Points

Le programme Play! Pokémon effectuera un suivi des Play! Points afin de pouvoir résoudre les cas d'égalité. Les Play! Points peuvent être utilisés dans des circonstances exceptionnelles pour résoudre les égalités de Championship Points, par exemple, lorsque Play! Pokémon détermine les allocations de voyage. Vous trouverez plus d'information sur la page consacrée aux Play! Points.

# 4 Gestion et particularités des tournois

## 4.1 Introduction

Cette section décrit les particularités du jeu en tournoi. Lisez cette section pour en savoir plus sur :

- les Règles de base de tous les tournois Play! Pokémon ;
- les différentes structures des tournois ;
- l'appariement et le classement des concurrentes et concurrents ;
- la détermination du classement final d'un concurrent ou d'une concurrente.

### 4.1.1 Définitions

#### 4.1.1.1 Match

Un match est une partie ou une série de parties jouées contre un même adversaire dans le cadre d'un tournoi.

Beaucoup de matchs se déroulent en une seule partie (ou « manche »), mais certains peuvent se dérouler en 2 manches (ou plus) gagnantes. Si des matchs en 2 manches (ou plus) gagnantes vont être utilisés pendant le tournoi, la personne organisatrice doit indiquer, avant le début du premier round, quand ils auront lieu.

#### 4.1.1.2 Round

Ensemble des matchs disputés à un moment donné au cours du tournoi. Le nombre de rounds dépend du nombre de concurrentes et concurrents présents et du style du tournoi.

## 4.2 Catégories d'âges

Play! Pokémon, le cas échéant, divise les concurrentes et concurrents en trois catégories d'âge : junior, senior et master.

La catégorie à laquelle appartient une personne est définie en début de saison en fonction de son année de naissance. Une personne ne peut pas changer de catégorie en cours de saison. Les concurrentes et concurrents rencontrent ainsi le même groupe d'adversaires tout au long de la saison.

| **Championnats 2025 – catégories d'âges** | |
|---|---|
| Catégorie junior | Personnes nées en **2013** ou après |
| Catégorie senior | Personnes nées de **2009 à 2012** inclus |
| Catégorie master | Personnes nées en **2008** ou avant |

## 4.3 Exigences concernant les concurrentes et concurrents

### 4.3.1 Nombre minimum de concurrentes et concurrents

Un tournoi Play! Pokémon homologué doit remplir les critères ci-dessous.

- Au moins 4 personnes sont nécessaires pour participer à un tournoi.
- Les personnes doivent terminer 3 rounds complets.
- Chaque personne doit affronter un ou une adversaire recevable.
    - Un ou une adversaire recevable correspond à un concurrent ou une concurrente que la personne n'a pas encore rencontrée avant de terminer le 3e round.
    - Si le nombre de personnes participant à un tournoi diminue à un point tel qu'un concurrent ou une concurrente ne peut pas affronter un ou une adversaire recevable avant le 3e round, le tournoi n'est plus valide.

Si l'un des critères ci-dessus n'est pas rempli, la personne organisatrice doit indiquer dans son rapport que le tournoi est « Annulé ».

#### 4.3.1.1 Âges combinés

Le système suisse modifié est utilisé lorsqu'il y a moins de 6 personnes dans une catégorie d'âge donnée. Les concurrentes et concurrents sont associés dans des groupes multiâges pour les rondes suisses, mais sont séparés par catégorie d'âge pour les rounds à élimination directe. Les classements resteront toujours séparés par catégorie d'âge, même s'il n'y a pas de Top Cut à élimination directe.

Le logiciel regarde d'abord la catégorie junior, et si elle compte moins de 6 personnes, celles-ci sont associées à la catégorie senior. S'il y a toujours moins de 6 personnes, les deux catégories junior et senior sont combinées avec la catégorie master. S'il y a 6 personnes ou plus en junior, mais moins de

6 personnes en senior, la catégorie senior est combinée avec la catégorie master. Si seule la catégorie master compte moins de 6 personnes, la catégorie master est combinée avec la catégorie senior.

Des tournois peuvent être organisés avec seulement 4 personnes, bien que le nombre minimum pour le système suisse divisé par âge soit 6. Les groupes combinant plusieurs catégories d'âge ne partagent que les appariements de rondes suisses. Chaque catégorie d'âge possède ses propres classements et le cas échéant, un Top Cut à élimination directe.

### 4.3.2 Arrivées tardives

Si la personne organisatrice estime que l'ajout d'un concurrent ou d'une concurrente en retard nuirait à l'intégrité de l'évènement, il peut refuser l'entrée à cette personne. Dans le cas contraire, la personne peut être ajoutée au tournoi et sera appariée au round suivant. Cette personne recevra des défaites pour le round en cours et pour tout round déjà terminé.

Les personnes qui sont ajoutées à un tournoi après l'appariement du premier round ne contribueront pas au nombre de rounds que ce tournoi comportera.

### 4.3.3 Arrivée tardive à un évènement des Championnats

Les concurrentes et concurrents ne doivent pas être intégrés à un évènement des Championnats après la fin du troisième round.

## 4.4 Historiques de matchs et classements

### 4.4.1 Historique de matchs

L'historique des matchs d'une personne représente le nombre de matchs qu'elle a gagnés, perdus ou conclus sur une égalité pendant le tournoi. Il se présente sous la forme d'un ratio au format « W/L/T » (victoires/défaites/égalités). Par exemple, une personne qui a obtenu 4 victoires, 3 défaites et 1 égalité aura un historique de 4/3/1.

Les historiques de matchs sont imprimés et affichés à chaque round sur les appariements et les feuilles de matchs à côté du nom de chaque personne, et leur exactitude doit être vérifiée par les concurrentes et concurrents dès leur disponibilité.

#### 4.4.1.1 Erreurs d'historique de matchs

Il est laissé à la discrétion de la personne organisatrice de refaire les appariements d'un round si l'historique des matchs d'une personne s'avère incorrect.

La personne organisatrice peut corriger l'erreur avant le début du round et rapparier le nombre minimum de personnes pour avoir un appariement valide, ou attendre le début du round pour corriger l'historique de matchs. Dans les deux cas, l'appariement de la personne au prochain round sera correct.

L'historique de matchs ne peut plus être modifié après l'appariement du deuxième round suivant. Par exemple, les scores du round 1 ne peuvent pas être modifiés après l'appariement du round 3.

Modifier un historique de matchs un round après la constatation de l'erreur affecte le tournoi de la même façon qu'un appariement aléatoire de différents niveaux. Par contre, corriger un historique de matchs plusieurs rounds plus tard a un effet plus important sur le tournoi, et peut amener une personne à affronter des adversaires à l'historique inférieur pendant une bonne partie du tournoi avant que son propre historique ne soit modifié et qu'elle ne retrouve sa place dans les classements.

**Remarque importante :** pendant les évènements de Championnats (Défis, Coupes et au-delà), les concurrentes et concurrents de *Pokémon GO* doivent vérifier leur classement dans les tableaux avant le début de leur match suivant, car les appariements de round ne peuvent pas être changés après le début d'une nouvelle série de matchs.

### 4.4.2 Points de matchs

Les points de matchs s'accumulent au fil de la progression dans le tournoi. Les points de matchs d'une personne à un moment donné sont déterminés par son historique de matchs.

| Calcul des points de matchs | |
|---|---|
| Victoire | 3 points de match |
| Défaite | 0 point de match |
| Égalité | 1 point de match |

Les concurrentes et concurrents reçoivent 3 points par victoire, 0 point par défaite et 1 point par égalité. Donc, si l'historique de matchs d'une personne est de 4/3/1, elle a 13 points. Ce total est le même que pour une personne dont l'historique de matchs serait 3/1/4.

Les points de matchs sont imprimés et affichés à chaque round sur les appariements et sur les feuilles de matchs à côté de l'historique de matchs de chaque personne. Ils sont indiqués par un nombre entre parenthèses, dans ce cas « (13) ».

### 4.4.3 Pourcentage de victoires (des adversaires)

Le pourcentage de victoires des adversaires d'une personne (abrégé en « **Op Win %** » en anglais) est la moyenne des pourcentages de victoires de l'ensemble de ses adversaires au cours d'une série de rounds spécifique.

#### 4.4.3.1 Calcul du pourcentage de victoires

Le fait qu'un ou une adversaire ait terminé le tournoi ou qu'il ou elle ait abandonné avant la fin peut avoir une incidence sur le calcul de son pourcentage de victoires.

Si une personne a terminé le tournoi, son pourcentage de victoires sera son nombre de victoires divisé par le nombre total de rounds du tournoi, avec un pourcentage de victoires minimum de 25 % et un pourcentage de victoires maximum de 100 %. Le tableau qui suit illustre cela :

| Le concurrent ou la concurrente a terminé le tournoi | | |
|---|---|---|
| Pourcentage de victoires minimum : 25 % | Pourcentage de victoires maximum : 100 % | |
| Exemples | | |
| Nombre total de victoires | Nombre total de rounds | Pourcentage de victoires (« Win % ») |
| 1 | 5 | 25 % |
| 3 | 5 | 60 % |
| 5 | 5 | 100 % |

Si une personne se retire de l'évènement avant sa fin, son pourcentage de victoires est son nombre de victoires divisé par le nombre de rounds auxquels elle a participé, avec un pourcentage de victoires minimum de 25 % et un pourcentage de victoires maximum de 75 %. Le tableau qui suit illustre cela :

| Le concurrent ou la concurrente se retire du tournoi avant sa fin | | |
|---|---|---|
| Pourcentage de victoires minimum : 25 % | Pourcentage de victoires maximum : 75 % | |
| Exemples | | |
| Nombre total de victoires | Nombre de rounds disputés | Pourcentage de victoires (« Win % ») |
| 1 | 5 | 25 % |
| 3 | 5 | 60 % |
| 5 | 5 | 75 % |

Une fois les pourcentages de victoires des adversaires d'une personne calculés, la moyenne de ces pourcentages constitue le résultat final affiché.

#### 4.4.3.2 Pourcentage de victoires et byes aléatoires

Les rounds pour lesquels une personne a reçu un bye aléatoire ne comptent pas comme victoires pour celle-ci dans le calcul du pourcentage de victoires des adversaires. Ces rounds sont ignorés dans ce calcul.

## 4.5 Concessions et matchs nuls intentionnels

Le résultat d'un match doit être déterminé avant tout par le jeu. Toutefois, les concurrentes et concurrents sont autorisés à concéder la victoire à leur adversaire ou (dans les tournois du JCC uniquement) à proposer une seule fois un match nul.

Un concurrent ou une concurrente peut décider de concéder la victoire à son adversaire pour n'importe quelle raison. Toutefois, Play! Pokémon ne reconnaît pas les accords informels conclus entre des

personnes concernant le résultat d'un match avant la signature de la feuille de match. Les concurrentes et concurrents doivent avoir conscience que de tels accords ne seront pas reconnus par le personnel du tournoi.

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

Les concurrentes et concurrents ne doivent pas :

- demander à l'adversaire de leur concéder la victoire ;
- demander une seconde fois un match nul intentionnel une fois que l'adversaire a clairement refusé la première demande ;
- 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 la victoire ou de proposer un match nul ;
- décider du résultat d'un match par des moyens aléatoires (lancer de pièce, par exemple) ou par toute autre méthode impliquant un choix.

## 4.6 Styles des tournois Play! Pokémon

Les tournois du JCC ou du JV Pokémon homologués peuvent se dérouler en rondes suisses, en élimination directe, ou en rondes suisses plus élimination directe. Les évènements homologués *Pokémon GO* suivent le format des rondes suisses avec élimination directe, et les Championnats Régionaux, Internationaux et Mondiaux de *Pokémon GO* sont des tournois à double élimination. En fonction de la participation, les évènements *Pokémon GO* peuvent se dérouler en deux étapes : une phase de groupes et un tableau des finales.

Aucun autre style de tournoi ne peut être utilisé sans l'autorisation écrite de Play! Pokémon.

### 4.6.1 Rondes suisses

La plupart des évènements des Championnats utilisent ce style de tournoi, soit seul, soit avec des rounds à élimination directe.

Le système suisse permet de déterminer un gagnant ou une gagnante unique en appariant des personnes dont les historiques de matchs sont similaires, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule personne invaincue.

Un tournoi qui utilise le système suisse permet à tous les concurrents et concurrentes de jouer à chaque round, quels que soient leurs résultats au cours de l'évènement.

Les tournois au format suisse se déroulent comme ceci :

| 1er round |
|---|

| |
|---|
| Les concurrentes et concurrents sont appariés au hasard pour le premier round. S'il y a un nombre impair de personnes participantes, la personne sans adversaire reçoit un bye qui compte comme une victoire, mais n'est pas pris en compte lors du départage d'égalité. |
| 2e round |
| Les personnes qui sont dans le tableau 1-0 (1 victoire, 0 défaite) sont appariées de façon aléatoire. Les personnes dans le tableau 0-1 (0 victoire, 1 défaite) sont appariées de la même façon.<br>S'il y a un nombre impair de personnes, l'une des personnes ayant un score de 1-0 est appariée de façon aléatoire à l'une des personnes ayant un score de 0-1 (si ces personnes ne se sont pas affrontées lors d'un round précédent). S'il reste un nombre impair de personnes ayant un score de 0-1, l'une des personnes reçoit un bye pour ce round, comme indiqué ci-dessus. |
| Rounds suivants |
| Les concurrentes et concurrents continuent à être appariés aléatoirement suivant leur historique de matchs jusqu'à ce que le nombre de rounds spécifiés aient été joués. La personne classée en tête à ce moment-là est déclarée championne ou champion.<br>S'il y a un nombre impair de personnes, suivez le format du 2e round : appariez les personnes aux scores les plus élevés (le plus de victoires), puis celles aux scores les moins élevés (le moins de victoires). Une personne choisie au hasard parmi les scores les plus faibles reçoit un bye. |

#### 4.6.1.1 Classements finaux dans les systèmes suisses

Après la dernière ronde suisse, la seule personne sans défaite (ou celle avec le plus de points de matchs et les meilleurs départages d'égalité) remporte le tournoi. Les autres concurrentes et concurrents sont classés en fonction de leur historique de matchs final.

Comme plusieurs personnes peuvent avoir le même nombre de points de matchs, Play! Pokémon utilise un départage d'égalité pour déterminer le classement final de chacune d'elles. Une fois les concurrentes et concurrents classés selon leur nombre final de points de matchs, les départages d'égalité sont appliqués dans l'ordre indiqué ci-dessous.

Une fois que les personnes sont départagées par un premier critère, les critères suivants sont ignorés.

| **Premier départage d'égalité** | Pourcentage de victoires des adversaires |
|---|---|
| Les concurrentes et concurrents qui restent à égalité sont alors classés suivant le pourcentage de victoires des adversaires (« *Op Win %* »), du plus haut au plus bas. | |
| **Deuxième départage d'égalité** | Pourcentage de victoires des adversaires des adversaires |
| Les personnes qui restent à égalité sont alors classées suivant le pourcentage de victoires des adversaires des adversaires (« *Op Op Win %* »), du plus haut au plus bas.<br>Le pourcentage de victoires des adversaires des adversaires (« *Op Op Win %* ») d'une personne est la moyenne des pourcentages de victoires des adversaires de chaque adversaire de cette personne. | |

| **Dernier départage d'égalité** | Joueur-contre-joueur |
|---|---|
| Si exactement deux personnes sont à égalité dans les classements finaux et que ces deux personnes se sont affrontées au cours du tournoi, celle qui gagne ce match est classée avant celle qui perd.<br><br>Si exactement deux personnes sont à égalité dans les classements finaux et que ces deux personnes ne se sont pas affrontées au cours du tournoi, leur classement sera déterminé de façon aléatoire.<br><br>Si plus de deux personnes sont à égalité dans les classements finaux, leur classement sera déterminé de façon aléatoire. | |

### 4.6.2 Élimination directe

Dans les tournois à élimination directe, la personne gagnante est déterminée en retirant les personnes du tournoi quand elles perdent un match. Le nombre de concurrentes et concurrents dans chaque round est ainsi la moitié de celui du round précédent, le premier round pouvant faire exception.

Le tournoi se termine lorsqu'il ne reste qu'une personne invaincue. Cette personne remporte le tournoi.

Les tournois à élimination directe se déroulent ainsi :

| 1er round |
|---|
| Les personnes sont classées têtes de série de façon aléatoire, puis appariées dans les tableaux standard d'élimination directe. Pour chaque match, la personne qui gagne passe au round suivant, et celle qui perd est éliminée du tournoi. |
| Rounds suivants |
| Les personnes continuent d'être appariées au sein d'un même tableau, celles qui gagnent passent au round suivant et celles qui perdent sont éliminées.<br><br>Finalement, il ne reste que deux personnes en lice. La dernière personne invaincue remporte alors le tournoi. |

#### 4.6.2.1 Tableaux à élimination directe

Si le nombre de concurrentes et concurrents n'est pas une puissance de 2 (8, 16, 32, 64, 128, 256, etc.), les meilleures têtes de série reçoivent un bye. Le nombre de personnes qui reçoit un bye est la différence entre le nombre de personnes présentes et la puissance de 2 supérieure la plus proche.

Par exemple, si le nombre de personnes présentes est de 53, la puissance de 2 supérieure la plus proche est 64. La différence entre 64 et 53 est de 11, donc les 11 meilleures têtes de série (qui ont été choisies au hasard) reçoivent un bye pour le premier round.

#### 4.6.2.2 Résultat final dans les classements à élimination directe

Après le dernier round à élimination directe, la seule personne qui reste en jeu gagne le tournoi. Les autres concurrentes et concurrents sont classés en fonction de l'historique de matchs final de l'adversaire qui les a éliminés.

Par exemple, une personne qui a été éliminée lors du premier round par la personne qui a gagné le tournoi sera mieux classée que toute autre personne éliminée lors du premier round.

#### 4.6.2.3 Éliminatoires de classement

La personne organisatrice peut décider que les personnes ayant perdu dans le Top 4 s'affronteront pour déterminer les 3e et 4e places plutôt que d'utiliser des départages d'égalité. Dans ce cas, cela doit être précisé clairement au début du tournoi.

### 4.6.3 Rondes suisses avec élimination directe

L'objectif de ce format est de proposer un nombre de rondes suisses approprié pour le nombre de personnes qui y participent. Les concurrentes et concurrents les mieux classés sont répartis dans un tableau à élimination directe et s'affrontent jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une personne invaincue. Cette personne remporte le tournoi.

La plupart des évènements des Championnats du JCC Pokémon et du Jeu Vidéo utilisent une variante de ce style de tournoi. Les sections suivantes indiquent la variante utilisée par chaque évènement des Championnats, ainsi que les détails et les différences de chacune de ces variantes.

Play! Pokémon se réserve le droit d'approuver des modifications du format d'un tournoi d'un évènement à tout moment et pour quelque raison que ce soit.

Note à l'attention des organisateurs : les personnes qui sont ajoutées à un tournoi après les appariements du premier round ne contribuent pas au nombre de rounds du tournoi.

#### 4.6.3.1 Structure des tournois des évènements des Championnats

| Structure des tournois des évènements des Championnats | | | |
|---|---|---|---|
| Jeu | Évènement des Championnats | Mode de tournoi | Structure du tournoi |
| JV | Défi de Ligue | Évènement majeur JV dans TOM | Variante n° 1 : JV – un jour |
| JV | Coupe de Ligue | | |
| JV | Championnats Régionaux | TCG **Two** Day Championship dans TOM | Variante n° 5 : format des Championnats 2025 |
| JV | Championnats Internationaux | | |
| JCC | Défi de Ligue | Défi de Ligue du JCC | Variante n° 2 : JCC – Rondes suisses uniquement |
| JCC | Coupe de Ligue | Coupe de Ligue du JCC | Variante n° 3 : JCC – un jour |

| | | | |
|---|---|---|---|
| JCC | Championnats Régionaux | TCG **Two** Day Championship dans TOM | Variante n° 5 : format des Championnats 2025 |
| JCC | Championnats Internationaux | | |
| GO | Défi et Coupe de Ligue | Évènement majeur GO | Variante n° 4 : GO – un jour |
| GO | Championnats Régionaux | Championnat Challonge | Double élimination |
| GO | Championnats Internationaux | Championnat Challonge | Double élimination |

#### 4.6.3.2 Structure d'un tournoi sur un seul jour

Le nombre de personnes participant au tournoi a une incidence directe sur le nombre de rondes suisses et de rounds à élimination directe qui seront joués. Les tableaux ci-dessous montrent cette relation :

| **Variante n° 1 : JV – un jour** | | | |
|---|---|---|---|
| Concurrentes et concurrents par catégorie d'âge | Rondes suisses | Rounds à élimination directe | Durée totale (en rounds) |
| 4 - 7 | 3 | 0 | 3 |
| 8 | 3 | 1 | 4 |
| 9 - 16 | 4 | 2 | 6 |
| 17 - 32 | 5 | 3 | 8 |
| 33 - 64 | 6 | 3 | 9 |
| 65 - 128 | 7 | 3 | 10 |
| 129 - 226 | 8 | 3 | 11 |
| 227 - 256 | 8 | 4 | 12 |
| 257 - 409 | 9 | 4 | 13 |
| 410 - 512 | 9 | 5 | 14 |
| 513 et plus | 10 | 5 | 15 |

| **Variante n° 2 : JCC – Rondes suisses uniquement** | | | |
|---|---|---|---|
| Concurrentes et concurrents par catégorie d'âge | Rondes suisses | Rounds à élimination directe | Durée totale (en rounds) |
| 4 - 8 | 3 | 0 | 3 |
| 9 - 16 | 4 | 0 | 4 |
| 17 - 32 | 5 | 0 | 5 |
| 33 - 64 | 6 | 0 | 6 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 65 - 128 | 7 | 0 | 7 |
| 129 - 256 | 8 | 0 | 8 |
| 257 - 512 | 9 | 0 | 9 |
| 513 et plus | 10 | 0 | 10 |

**Variante n° 3 : JCC – un jour**

| Concurrentes et concurrents par catégorie d'âge | Rondes suisses | Rounds à élimination directe | Durée totale (en rounds) |
|---|---|---|---|
| 4 - 8 | 3 | 0 | 3 |
| 9 - 12 | 4 | 2 | 6 |
| 13 - 20 | 5 | 2 | 7 |
| 21 - 32 | 5 | 3 | 8 |
| 33 - 64 | 6 | 3 | 9 |
| 65 - 128 | 7 | 3 | 10 |
| 129 - 226 | 8 | 3 | 11 |
| 227 - 409 | 9 | 3 | 12 |
| 410 et plus | 10 | 3 | 13 |

**Variante n° 4 : GO – un jour**

| Concurrentes et concurrents par catégorie d'âge | Rondes suisses | Rounds à élimination directe | Durée totale (en rounds) |
|---|---|---|---|
| 4 - 7 | 3 | 0 | 3 |
| 8 | 3 | 1 | 4 |
| 9 - 16 | 4 | 2 | 6 |
| 17 - 32 | 5 | 3 | 8 |
| 33 - 64 | 6 | 3 | 9 |
| 65 - 128 | 7 | 3 | 10 |
| 129 - 226 | 8 | 3 | 11 |
| 227 - 256 | 8 | 4 | 12 |
| 257 - 409 | 9 | 4 | 13 |
| 410 - 512 | 9 | 5 | 14 |
| 513 et plus | 10 | 5 | 15 |

#### 4.6.3.3 Structure d'un tournoi en deux phases

Les évènements majeurs à plus grande échelle peuvent se dérouler sur deux ou trois jours, une partie des personnes les mieux classées passant à une deuxième phase de rondes suisses.

Les seuils de qualification en points de match pour la deuxième phase, ainsi que le nombre de rondes suisses qui seront jouées, dépendent du nombre de personnes par catégorie d'âge, et sont détaillés dans le tableau ci-dessous. La ligne rouge indique le point à partir duquel une deuxième phase de rondes suisses est nécessaire.

| **Variante n° 5 : format des Championnats 2025** | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Concurrentes et concurrents par catégorie d'âge | Total de rondes suisses | Rondes suisses – phase 1 | Seuil de points de match pour la 2e phase | Rondes suisses – phase 2 | Top Cut | Notes |
| 4 - 8 | 3 | 3 | s.o. | 0 | s.o. | Suisse naturel |
| 9 - 16 | 4 | 4 | s.o. | 0 | Top 2 asymétrique | Suisse naturel |
| 17 - 32 | 6 | 6 | s.o. | 0 | Top 4 asymétrique | Suisse naturel + 1 |
| 33 - 64 | 7 | 7 | s.o. | 0 | Top 6 asymétrique | Suisse naturel + 1 |
| 65 - 128 | 8 | 6 | 10 | 2 | Top 8 asymétrique | Suisse naturel + 1 |
| 129 - 256 | 9 | 7 | 13 | 2 | Top 8 asymétrique | Suisse naturel + 1 |
| 257 - 512 | 10 | 8 | 16 | 2 | Top 8 asymétrique | Suisse naturel + 1 |
| 513 - 1024 | 11 | 8 | 16 | 3 | Top 8 asymétrique | Suisse naturel + 1 |
| 1025 - 2048 | 12 | 8 | 16 | 4 | Top 8 asymétrique | Suisse naturel + 1 |
| 2049 - 4096 | 13 | 9 | 19 | 4 | Top 8 asymétrique | Suisse naturel + 1 |
| 4097 - 8192 | 14 | 9 | 19 | 5 | Top 8 asymétrique | Suisse naturel + 1 |

#### 4.6.3.4 Structure des rounds des évènements des Championnats

Les rondes suisses peuvent utiliser les formats de matchs en une seule manche ou en 2 manches gagnantes dans les évènements des Championnats. Cette décision est laissée à la discrétion de la personne organisatrice, mais Play! Pokémon recommande vivement que les tournois au niveau des Championnats Régionaux et au-delà utilisent les formats de matchs en 2 manches gagnantes. Il est fortement recommandé que tous les évènements *Pokémon GO* soient organisés en 2 manches gagnantes, quel que soit le niveau.

Les rounds à élimination directe des évènements des Championnats qui utilisent le système suisse avec élimination directe doivent utiliser les formats de matchs en 2 manches gagnantes.

Les rounds des évènements des Championnats doivent durer un temps minimum indiqué ci-après afin de pouvoir être conclus.

- Une seule manche : 30 minutes
- 2 manches gagnantes : 50 minutes

Le temps restant dans le round est considéré comme une information publique connue de tous les concurrents et concurrentes. Play! Pokémon recommande que le temps des rounds soit affiché publiquement pour tous les évènements des Championnats.

Les concurrentes et concurrents peuvent demander aux juges un contrôle du temps arrondi à la minute la plus proche d'après les informations à leur disposition.

#### 4.6.3.5 Classements finaux en système suisse + élimination directe

À l'issue des rondes suisses, les concurrentes et concurrents sont classés en fonction de leurs performances et des départages d'égalité des rondes suisses. Un certain nombre des personnes les mieux classées seront ensuite placées dans un tableau à élimination directe. Ce nombre correspond au nombre de places disponibles dans le tableau.

Les matchs sont ensuite joués selon les règles de l'élimination directe : la personne qui gagne passe au tableau suivant et celle qui perd est éliminée. À la fin, il ne reste plus qu'une personne, qui remporte le tournoi.

Dans la phase à élimination directe, le départage d'égalité pour déterminer le classement final des concurrentes et concurrents est tout simplement le classement final de chaque personne lors des rondes suisses.

Après chaque round à élimination directe, les personnes éliminées sont classées suivant leur classement final lors des rondes suisses, la personne en tête de série recevant le meilleur classement possible pour ce tableau, suivie par la deuxième personne en tête de série, etc.

## 4.7 Appariements

Après chaque round d'un tournoi, la personne organisatrice doit déterminer les appariements du prochain round et les afficher. Les concurrentes et concurrentes et concurrents doivent disposer d'un délai raisonnable pour signaler tout problème de classement et trouver leur table avant que la personne marqueuse n'appuie sur le bouton « Start Round » du système TOM. D'après 4.4.1.1, les concurrentes et concurrents de *Pokémon GO* doivent vérifier leur tableau avant le début du round suivant, car *Pokémon GO* n'utilise pas TOM dans les tournois au niveau régional et au-delà.

Veuillez noter qu'une fois qu'un round a commencé, les appariements ne peuvent plus être modifiés.

### 4.7.1 Byes aléatoires

Tout au long d'un tournoi, les concurrentes et concurrents peuvent se voir attribuer des byes. Cela se produit lorsqu'il y a un nombre impair de personnes.

Un bye compte comme une victoire dans l'historique de matchs, mais ne compte pas comme un round joué lors du calcul du pourcentage de victoires de la personne.

Lorsque des byes sont inévitables, ils sont attribués à la personne ayant le plus mauvais historique de matchs si possible. Toutefois, personne ne devra recevoir plus d'un bye au cours d'un tournoi.

## 4.8 Abandon en cours de tournoi

Les concurrentes et concurrents qui ne souhaitent plus jouer dans un tournoi en cours doivent abandonner. Les concurrentes et concurrents peuvent décider d'abandonner le tournoi, mais ne peuvent pas abandonner un match en cours sans avoir préalablement concédé ou terminé ce match.

La personne organisatrice peut demander aux concurrentes et concurrents de remplir un formulaire ou une feuille de match pour confirmer leur souhait de se retirer, ou de le signaler à une personne précise parmi le personnel du tournoi. Bien que cela puisse changer d'un évènement à l'autre, les informations ci-dessous concernant les abandons restent valables pour tous les évènements Play! Pokémon.

### 4.8.1 Matchs incomplets

Les concurrentes et concurrents qui souhaitent quitter le tournoi avant la fin de leur match en cours recevront une défaite pour tous leurs matchs qui n'ont pas encore été résolus. Si une personne souhaite éviter ces défaites, elle doit s'assurer que son match est terminé et que le résultat a été enregistré avant de suivre la procédure d'abandon.

Une fois le round en cours terminé, la personne sera retirée du tournoi et ne sera pas appariée lors des rounds suivants.

### 4.8.2 Classement final des concurrentes et concurrents ayant abandonné

Les concurrentes et concurrents qui abandonnent avant la fin d'un tournoi figureront quand même dans le classement final. Les concurrentes et concurrents de *Pokémon GO* qui, lors des Championnats Régionaux, Internationaux ou Mondiaux, se retirent du tableau se verront attribuer des matchs perdus jusqu'à ce que ces personnes aient perdu deux rounds ; elles seront alors éliminées du tableau.

### 4.8.3 Classement final des concurrentes et concurrents disqualifiés

Si une personne est disqualifiée d'un tournoi, elle est retirée du classement et ne peut recevoir aucun des prix auxquels son historique de matchs aurait pu lui donner droit.

# 5 Règles des tournois du JCC Pokémon

## 5.1 Introduction

Cette section décrit et explique les règles qui sont spécifiques aux tournois du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon. Lisez cette section pour en savoir plus sur :

- les règles de base de tous les tournois Play! Pokémon du JCC ;
- les cartes et méthodes de randomisation autorisées en jeu ;
- les procédures de résolution et de départage d'égalité pour les parties et les matchs du JCC.

Cette section suppose que les lecteurs sont familiers avec les informations présentées dans le règlement de base du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon.

## 5.2 Légalité des cartes

Seules les cartes authentiques du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon peuvent être utilisées dans les évènements Play! Pokémon.

Les concurrentes et concurrents doivent vérifier que toutes leurs cartes utilisées dans le tournoi :

- sont légales pour le format du tournoi ;
- sont dans la langue correcte par rapport à la région dans laquelle se déroule le tournoi ;
- ne sont ni marquées ni modifiées de quelque manière que ce soit.

### 5.2.1 Cartes refusées

La carte doit être dans le même état que lorsqu'elle a été acquise dans son produit du JCC Pokémon original. Une usure légère est acceptable. Cependant, les types de cartes suivants ne sont pas autorisés dans les tournois Play! Pokémon :

- les cartes marquées ;
    - Une carte est considérée comme marquée si une caractéristique permet de l'identifier sans que sa face soit visible : griffure, déchirure, décoloration, pliure, etc.
- les cartes qui ont subi des modifications après leur production.
    - Il peut s'agir par exemple d'un autographe, d'un dessin ou de toute autre altération de la surface de la carte, à l'exclusion des tampons officiels émanant de TPCi.

### 5.2.2 Protège-cartes

Les protège-cartes doivent satisfaire les mêmes critères que les cartes elles-mêmes en ce qui concerne les marques et l'usure. En outre, pour être autorisés en tournoi, les protège-cartes du deck de chaque concurrent ou concurrente doivent :

- contenir une seule carte dans son intégralité ;
- être de mêmes couleur, design, état, taille et texture ;
- avoir des bords d'une seule couleur unie (c'est-à-dire que l'illustration ne doit pas s'étendre jusqu'au bord de la pochette) ;
- être d'une seule couleur unie ou d'un design Pokémon sous licence officielle ;
- être suffisamment peu réfléchissants pour ne pas empêcher de reconnaître la face des cartes en regardant leur surface.

Les concurrentes et concurrents peuvent utiliser des protège-cartes intérieurs ou extérieurs à condition que les critères ci-dessus restent satisfaits et que cela n'affecte pas leur capacité à mélanger leur deck.

L'équipe de Play! Pokémon recommande fortement d'utiliser des protège-cartes avec un dos opaque. Utiliser des protège-cartes transparents ou ne pas utiliser de protège-cartes peut révéler des imperfections au dos de certaines cartes.

### 5.2.3 Langues légales

Les cartes du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon sont disponibles en plusieurs langues.

Afin de réduire la complexité linguistique des interactions lors des tournois, Play! Pokémon limite les langues autorisées pour le jeu lors d'un évènement des Championnats en fonction de la zone de classement dans laquelle cet évènement se déroule.

Pour tous les autres tournois et sessions de Ligue, la décision concernant les langues autorisées est laissée à la discrétion de la personne organisatrice ou du personnel de la Ligue.

#### 5.2.3.1 Langues légales pour les évènements des Championnats, par zone de classement

| Zone de classement | Langues légales |
|---|---|
| Amérique du Nord | Anglais |
| Amérique latine | Espagnol et anglais |
| Europe | Français, anglais, allemand, espagnol, italien et portugais |
| Océanie | Anglais |
| Russie | Russe et anglais |
| Moyen-Orient et Afrique du Sud | Anglais |

#### 5.2.3.2 Autres langues légales pour les évènements des Championnats, par pays ou région

| Pays ou région | Autre langue légale |
|---|---|
| Canada | Français |
| Argentine, Brésil, Chili, Colombie, Équateur, Panama, Paraguay, Pérou | Portugais |
| Porto Rico | Espagnol et anglais |

#### 5.2.3.3 Exceptions

Dans les Championnats du Monde, les Championnats Internationaux, les Championnats Régionaux et Spéciaux du JCC Pokémon et leurs évènements annexes, quel que soit le pays organisateur, les concurrentes et concurrents sont autorisés à utiliser des cartes en anglais, ainsi que des cartes dans les autres langues autorisées dans leur pays d'origine.

Bien que d'autres langues soient autorisées dans tous les Championnats Régionaux et au-delà, des équipes d'interprètes ne sont garanties qu'aux Championnats du Monde Pokémon. Dans les autres évènements des Championnats, aucun service de traduction n'est à attendre en dehors des traductions des cartes.

Sous certaines circonstances, la ou le juge principal ou la personne organisatrice d'un tournoi peut aussi décider de faire exception aux règles concernant les langues légales. Cela est à leur seule discrétion et ne devrait être envisagé que si cela ne nuit pas au fonctionnement du tournoi

Les concurrentes et concurrents qui estiment que leur situation personnelle rendrait difficile le respect intégral des règles concernant les langues officielles des cartes doivent s'efforcer de contacter la personne organisatrice avant le début de l'évènement.

### 5.2.4 Cartes imprimées (« proxy »)

Si, au cours d'un tournoi, une carte est endommagée et devient marquée, un ou une juge peut créer une carte proxy de cette carte, qui remplacera la carte endommagée pour la durée du tournoi.

Si le concurrent ou la concurrente dispose d'un autre exemplaire utilisable de la carte, cet exemplaire peut simplement remplacer la carte endommagée.

Une carte peut également être endommagée en raison d'un défaut de fabrication. Les concurrentes et concurrents doivent s'efforcer de ne pas utiliser ces cartes. Toutefois, cela peut s'avérer impossible. Si le juge principal ou la juge principale estime que la carte en question est marquée, le ou la juge peut créer une carte qui remplacera la carte endommagée pour le reste du tournoi.

Dans tous les cas, la carte endommagée doit être conservée à titre de référence lorsque la carte proxy est jouée.

Les cartes proxy ne peuvent pas être utilisées dans les tournois Play! Pokémon en dehors de ces cas précis, et doivent être traitées comme toutes les autres cartes contrefaites si elles sont découvertes.

## 5.3 Légalité des decks

### 5.3.1 Enregistrement des decks

Tous les évènements des Championnats Play! Pokémon exigent que les personnes participantes remplissent une liste de deck donnant le contenu exact du deck qu'elles souhaitent utiliser pendant le tournoi.

Ces listes permettront ensuite aux organisateurs et aux juges de vérifier que les decks n'ont pas été modifiés après le début du tournoi. Il est dans l'intérêt des concurrentes et concurrents d'avoir des listes de deck claires et précises.

### 5.3.2 Vérifications des decks

Des vérifications de decks doivent avoir lieu à tous les évènements des Championnats. Play! Pokémon s'attend au contrôle d'au moins 10 % des decks, mais recommande au personnel des tournois d'en contrôler autant que possible, dans la limite du raisonnable.

La vérification des decks peut se faire à tout moment du tournoi, depuis l'enregistrement jusqu'au dernier round.

Même si on peut demander aux concurrentes et concurrents de placer les cartes de leur deck dans le même ordre que les cartes de leur liste, ils ou elles doivent toujours attendre les instructions du personnel du tournoi avant de réorganiser leur deck.

Lors d'une vérification du deck, le personnel du tournoi vérifiera les points suivants :

- la liste est complète et lisible ;
- le deck décrit est légal pour le tournoi ;
- le contenu du deck correspond exactement à la liste ;
- les cartes et les protège-cartes sont exempts de caractéristiques qui pourraient les faire classer comme marqués.

## 5.4 Tournois aux formats Construits

Les règles de construction d'un deck pour les formats Construits sont les suivantes :

- un deck doit contenir exactement **60 cartes** ;
- les decks ne peuvent pas contenir plus de **4 exemplaires** d'une même carte (définie par son nom anglais), à l'exception des cartes Énergie de base ;
- les matchs sont joués avec **6 cartes Récompense**.

Play! Pokémon autorise l'utilisation de trois formats Construits pour ses tournois homologués. Ils sont décrits ci-après.

### 5.4.1 Format Standard et format Étendu

#### 5.4.1.1 Extensions légales

| ***Marques de régulation légales*** | | | |
|---|---|---|---|
| Date de légalité | Marque de régulation | Standard | Étendu |
| 10 septembre 2021 | *D* | | ✓ |
| 10 septembre 2021 | *E* | | ✓ |
| 12 mars 2022 | *F* | | ✓ |
| 14 avril 2023 | *G* | ✓ | ✓ |
| 5 avril 2024 | *H* | ✓ | ✓ |
| 11 avril 2025 | *I* | ✓ | ✓ |

| **Extensions *Noir & Blanc* dans le format Étendu** | | | |
|---|---|---|---|
| Date de légalité | Nom du set | Standard | Étendu |
| | *Noir & Blanc* | | ✓ |
| | *Noir & Blanc – Pouvoirs Émergents* | | ✓ |
| | *Noir & Blanc – Nobles Victoires* | | ✓ |
| | *Noir & Blanc – Destinées Futures* | | ✓ |
| | *Noir & Blanc – Explorateurs Obscurs* | | ✓ |
| | *Coffre des Dragons* | | ✓ |
| | *Noir & Blanc – Dragons Exaltés* | | ✓ |
| | *Noir & Blanc – Frontières Franchies* | | ✓ |
| | *Noir & Blanc – Tempête Plasma* | | ✓ |
| | *Noir & Blanc – Glaciation Plasma* | | ✓ |
| | *Noir & Blanc – Explosion Plasma* | | ✓ |
| | *Noir & Blanc – Trésors Légendaires* | | ✓ |

| **Extensions *XY* dans le format Étendu** | | | |
|---|---|---|---|
| Date de légalité | Nom du set | Standard | Étendu |
| | *XY – Bienvenue à Kalos* | | ✓ |
| | *XY* | | ✓ |
| | *XY – Étincelles* | | ✓ |
| | *XY – Poings Furieux* | | ✓ |
| | *XY – Vigueur Spectrale* | | ✓ |
| | *XY – Primo-Choc* | | ✓ |
| | *Double Danger* | | ✓ |
| | *XY – Ciel Rugissant* | | ✓ |
| | *XY – Origines Antiques* | | ✓ |
| | *XY – Impulsion TURBO* | | ✓ |
| | *XY – Rupture TURBO* | | ✓ |
| | *Générations* | | ✓ |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | *XY – Impact des Destins* | | ✓ |
| | *XY – Offensive Vapeur* | | ✓ |
| | *XY – Évolutions* | | ✓ |

| **Extensions *Soleil et Lune* dans le format Étendu** | | | |
|---|---|---|---|
| Date de légalité | Nom du set | Standard | Étendu |
| | *Soleil et Lune* | | ✓ |
| | *Soleil et Lune – Gardiens Ascendants* | | ✓ |
| | *Soleil et Lune – Ombres Ardentes* | | ✓ |
| | *Légendes Brillantes* | | ✓ |
| | *Soleil et Lune – Invasion Carmin* | | ✓ |
| | *Soleil et Lune – Ultra-Prisme* | | ✓ |
| | *Soleil et Lune – Lumière Interdite* | | ✓ |
| | *Soleil et Lune – Tempête Céleste* | | ✓ |
| | *Soleil et Lune – Tonnerre Perdu* | | ✓ |
| | *Soleil et Lune – Duo de Choc* | | ✓ |
| | *Majesté des Dragons* | | ✓ |
| | *Soleil et Lune – Alliance Infaillible* | | ✓ |
| | *Soleil et Lune – Harmonie des Esprits* | | ✓ |
| | *Destinées Occultes* | | ✓ |
| | *Soleil et Lune – Éclipse Cosmique* | | ✓ |

| **Produits supplémentaires** | | |
|---|---|---|
| Nom | Standard | Étendu |
| Collection McDonald's 2011–2021 | | ✓ |
| *Noir & Blanc* – Kit du Dresseur | | ✓ |
| Kit du Dresseur : *XY* | | ✓ |
| Kit du Dresseur : *XY – Scalproie & Grodoudou* | | ✓ |
| Kit du Dresseur : *XY – Latias & Latios* | | ✓ |
| Kit du Dresseur : *XY – Pikachu Catcheur et Suicune* | | ✓ |
| Kit du Dresseur *Soleil et Lune – Lougaroc et Raichu d'Alola* | | ✓ |
| Kit du Dresseur *Soleil et Lune – Sablaireau d'Alola et Feunard d'Alola* | | ✓ |
| *Détective Pikachu* | | ✓ |

| **Cartes promo Étoile Noire** | | | |
|---|---|---|---|
| Préfixe | Numéro | Standard | Étendu |
| BW | 01 et supérieur | | ✓ |
| XY | 01 et supérieur | | ✓ |
| SM | 158 et supérieur | | ✓ |

#### 5.4.1.2 Planning de sortie et de légalité

En moyenne, quatre extensions par an sont publiées selon une fréquence définie. Les cartes récemment publiées sont autorisées en tournoi le deuxième vendredi suivant la sortie de l'extension ou du produit aux États-Unis.

La date de sortie et de validité en tournoi des cartes promo sera confirmée sur la page JCC Pokémon – Validité des cartes promo, mise à jour tous les mois.

#### 5.4.1.3 Cartes rééditées dans les formats Standard et Étendu

Les cartes qui ont existé précédemment dans le format sont parfois réimprimées dans des extensions récentes. Dans ce cas, l'ancienne version de la carte peut être jouée si :

- le nom de la nouvelle carte est le même que celui de l'ancienne ;
- tout le texte imprimé sur la nouvelle carte est fonctionnellement identique à celui de l'ancienne.

De plus, si elle répond aux critères susmentionnés, une version plus récente d'une carte actuellement autorisée dans le format Standard ou Étendu peut être jouée immédiatement dans ce format dès sa sortie.

Les exemples suivants peuvent vous aider à déterminer si deux cartes sont fonctionnellement identiques :

- Copycat (CES, 127) et Copycat (TRR, 83) sont fonctionnellement identiques. Bien que la formulation ait été modifiée, l'effet décrit reste inchangé.
- Énergie Multicolore (CES, 151) et Énergie Multicolore (TR, 17) ne sont *pas* fonctionnellement identiques, car la première carte demande de « placer 1 marqueur de dégâts » alors que la seconde « inflige 10 dégâts ». Les marqueurs de dégâts et les dégâts sont des mécanismes distincts dans le JCC Pokémon et ne peuvent pas être utilisés de façon interchangeable.

#### 5.4.1.4 Cartes bannies

La liste des cartes bannies en tournoi peut être consultée ici.

Nous continuerons à analyser les résultats des tournois et les commentaires de la communauté afin de maintenir un environnement de jeu équilibré. Le format Étendu sera particulièrement surveillé du fait de son grand nombre de cartes et des nombreuses combinaisons qu'il permet.

### 5.4.2 Format Illimité

Les decks de format Illimité peuvent contenir les cartes de toutes les extensions et toutes les cartes promo du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon sorties aux États-Unis.

#### 5.4.2.1 Planning de sortie et de légalité

Les cartes de chaque nouvelle extension sont autorisées en tournoi le deuxième vendredi suivant la sortie de l'extension aux États-Unis. En moyenne, quatre extensions par an sont publiées selon une fréquence définie.

Les cartes promo (par exemple, celles qui sont contenues dans un Coffret ou une Collection du JCC Pokémon) sont autorisées en tournoi le premier ou le troisième vendredi suivant la sortie de l'extension aux États-Unis. La date de validité en tournoi est la même dans le monde entier et sera confirmée sur la page « Validité des cartes promo du JCC Pokémon » mise à jour tous les mois.

#### 5.4.2.2 Cartes rééditées dans le format Illimité

Comme il n'y a aucune restriction sur le nombre d'extensions légales dans le format Illimité, les concurrentes et concurrents rencontreront occasionnellement des cartes Dresseur d'extensions plus anciennes qui ont le même nom que des cartes plus récentes, mais ont des effets complètement différents.

Il est toujours possible d'inclure ces anciennes versions de la carte dans son deck, à condition que le texte de la version la plus récente soit utilisé pour cette carte.

#### 5.4.2.3 Cartes bannies

À l'heure actuelle, aucune carte n'est bannie du format Illimité.

## 5.5 Tournois aux formats Limités

Les règles de construction d'un deck pour les formats Limités sont les suivantes :

- un deck doit contenir exactement **40 cartes** ;
- il n'y a **pas de limite** au nombre de cartes portant le même nom qui peuvent être incluses, à condition qu'il n'y ait pas de restriction détaillée dans le texte de la carte elle-même ;
- les matchs sont joués avec **4 cartes Récompense**.

Play! Pokémon autorise l'utilisation de trois formats Limités pour ses tournois homologués. Ils sont décrits ci-après.

### 5.5.1 Deck scellé

Dans les évènements de style Deck scellé, les concurrentes et concurrents reçoivent un Boîtier Stratégies et Combats ou un nombre prédéterminé de boosters (en général entre 4 et 6) de la part de la personne organisatrice, au début de l'évènement.

#### 5.5.1.1 Construction du deck

Au signal du départ//Lorsque la personne organisatrice donne le signal de départ, chaque personne ouvre ses boosters et construit son deck de 40 cartes en utilisant le contenu des boosters ou du Boîtier Stratégies et Combats, et les cartes Énergie de base fournies par la personne organisatrice.

Les concurrentes et concurrents ont 30 minutes pour créer leur deck.

### 5.5.2 Tirage Booster

Dans les évènements de style Tirage Booster, la personne organisatrice donne des boosters aux concurrentes et concurrents en début de tournoi (nous recommandons 4 à 6 boosters par personne). Les concurrentes et concurrents se répartissent en groupes égaux de 8 personnes maximum et se placent en cercle.

#### 5.5.2.1 Processus de tirage

Lorsque la personne organisatrice donne le signal de départ, chaque personne ouvre un booster sans révéler son contenu aux autres concurrentes et concurrents. Chaque personne choisit ensuite une carte dans son booster et la pose face cachée devant elle.

Une fois une carte ajoutée à sa pile, la personne ne peut plus échanger sa carte contre une autre carte du booster. Cette même personne passe ensuite les cartes restantes (face cachée) à la personne qui se trouve à sa gauche. Les cartes choisies par chaque personne doivent rester confidentielles jusqu'à la fin du processus de tirage.

Chaque personne continue de choisir une carte parmi celles qui lui sont transmises jusqu'à ce que toutes les cartes aient été choisies. Cette procédure doit être répétée pour chaque booster restant, en alternant le sens de distribution vers la gauche, puis vers la droite à chaque ouverture d'un nouveau booster.

#### 5.5.2.2 Construction du deck

Une fois que tous les boosters ont été ouverts et que toutes les cartes ont été choisies, chaque personne construit son deck de 40 cartes en utilisant uniquement les cartes qu'elle a sélectionnées et les cartes Énergie de base fournies par la personne organisatrice.

Les concurrentes et concurrents ont 30 minutes pour créer leur deck.

### 5.5.3 Tirage Stratégies et Combats

Dans un évènement Tirage Stratégies et Combats, la personne organisatrice donne un Boîtier Stratégies et Combats à chaque concurrent et concurrente en début de tournoi. Les personnes se répartissent en groupes de 4 et se placent en cercle.

Lorsque la personne organisatrice donne le signal de départ, chaque personne ouvre son deck Stratégies et Combats de 40 cartes sans révéler son contenu aux autres concurrentes et concurrents. Les concurrentes et concurrents prennent quelques minutes pour consulter ces cartes qui peuvent être utilisées pour bâtir leur deck. Ensuite, chaque personne replace ces cartes dans son Boîtier Stratégies et Combats.

#### 5.5.3.1 Processus de tirage

Quand tout le monde est prêt, la personne organisatrice donne le signal de début de la phase de tirage. Chaque personne ouvre un booster sans révéler son contenu aux autres concurrentes et concurrents.

Chaque personne choisit ensuite une carte dans son booster et la place dans sa boîte, avec la carte à code du *JCC Pokémon Live* et la carte Énergie de base non brillante.

Une fois qu'une personne a ajouté une carte à sa boîte, elle ne peut plus l'échanger contre une autre carte du booster. Cette même personne passe ensuite les cartes restantes (face cachée) à la personne qui se trouve à sa gauche. Les cartes choisies par chaque personne doivent rester confidentielles jusqu'à la fin du processus de tirage.

Chaque personne continue de choisir une carte parmi celles qui lui sont transmises jusqu'à ce que toutes les cartes aient été choisies. Une fois que toutes les cartes d'un booster sont distribuées, chaque personne a une minute pour consulter les cartes qu'elle a rassemblées. Cette procédure doit être répétée pour chaque booster restant, en alternant le sens de distribution vers la gauche, puis vers la droite à chaque ouverture d'un nouveau booster.

#### 5.5.3.2 Construction du deck

Une fois que tous les boosters ont été ouverts et que toutes les cartes ont été choisies, chaque personne construit son deck de 40 cartes en utilisant uniquement les cartes dans sa boîte et les cartes Énergie de base qui lui ont été fournies par la personne organisatrice.

Les concurrentes et concurrents ont 20 minutes pour créer leur deck.

## 5.6 Utilisation de l'espace de jeu

L'espace de jeu est l'espace utilisé par les concurrentes et concurrents pendant leur match. Chaque personne est responsable de le garder dégagé et facile à utiliser pour le match en cours.

Tant que cela n'entrave pas le match, les concurrentes et concurrents ont l'autorisation d'avoir des porte-bonheurs ou des objets dans l'espace de jeu, mais doivent garder l'espace dégagé pour les deux adversaires. Comme indiqué dans des sections précédentes, la nourriture et les boissons sont interdites sur la table de jeu.

### 5.6.1 La zone de jeu

Les cartes en jeu doivent être placées suivant une certaine organisation afin de permettre aux adversaires et aux juges d'interpréter le déroulement de la partie.

Les cartes qui sont placées dans la zone de jeu depuis la main en dehors de l'effet d'une autre carte ou d'un talent sont considérées comme jouées au moment où la personne lâche la carte. Si une personne ne souhaite pas jouer une carte, elle ne doit pas la placer dans la zone de jeu. Les limites de la zone de jeu sont définies en fonction de l'image au verso.

*Image A : zone de jeu du JCC Pokémon*

**A** : chaque deck doit être orienté nord/sud, les côtés les plus courts face à chaque personne. L'ouverture des protège-cartes doit être tournée vers l'adversaire.

**B** : chaque personne ne peut avoir qu'une seule pile de défausse, mais certaines cartes de cette pile peuvent être orientées légèrement de biais pour être plus visibles.

**C** : les cartes Récompense doivent être clairement espacées afin que chaque personne et le personnel du tournoi puissent identifier rapidement le nombre de cartes Récompense qu'il reste à son adversaire. Dans la zone de jeu, les cartes Récompense doivent se trouver du côté opposé de celui du deck et de la pile de défausse.

**D** : toutes les cartes Énergie doivent être visibles en permanence et alignées dans la même direction sous le Pokémon en jeu.

**E** : les Pokémon de Banc doivent être espacés les uns des autres et séparés du Pokémon Actif afin de repérer rapidement les Pokémon auxquels des cartes sont attachées.

**F** : les cartes Stade doivent être placées entre les deux Pokémon Actifs afin d'être visibles des deux personnes.

#### 5.6.1.1 Zone Perdue

La Zone Perdue d'une personne doit se trouver juste au-dessus de ses cartes Récompense et se présenter sous la forme d'une pile nette, afin d'éviter toute interférence avec les autres cartes en jeu.

### 5.6.2 Randomisation

Lors d'un match du JCC Pokémon, les concurrentes et concurrents peuvent utiliser deux types d'accessoires pour effectuer un tirage au sort (randomisation) : une pièce ou un dé. Chaque personne est toujours autorisée à utiliser la pièce ou le dé de son adversaire.

#### 5.6.2.1 Pièces

Les pièces peuvent être obtenues dans les decks préconstruits, les Kits de Dresseurs et d'autres produits spéciaux du JCC Pokémon.

Les concurrentes et concurrents doivent tenir compte des éléments ci-dessous lorsqu'une pièce est choisie comme méthode de randomisation.

- La pièce doit être lancée à hauteur d'épaule et effectuer au moins trois rotations en l'air avant de retomber sur la table.
- Dans la mesure du possible, la pièce doit tomber à plat sur la table.
- En cas de désaccord sur l'issue du tirage au sort, il est possible d'appeler un ou une juge pour déterminer si le résultat est valable ou si la pièce doit être relancée.
    - Une fois qu'un lancer est déclaré valable, il est impossible de le recommencer.
- Si la pièce retombe hors de la zone de jeu, elle doit être relancée.
    - Tout ce qui se trouve à l'intérieur du tapis bleu et blanc représenté sur l'image A constitue la zone de jeu pour votre partie.

Toute pièce provenant d'un produit Pokémon officiel publié depuis l'extension *EX Rubis & Saphir* est considérée comme équitable et impartiale.

#### 5.6.2.2 Dés

Les dés se trouvent notamment dans les Coffrets Dresseur d'élite du JCC Pokémon. Il est possible d'effectuer le tirage à l'aide d'un dé à 6 faces, à condition qu'il s'agisse d'un cube dont les faces ont la même aire.

Les concurrentes et concurrents doivent tenir compte des éléments ci-dessous lorsqu'un dé est choisi comme méthode de randomisation.

- Les dés utilisés pour le tirage au sort doivent être transparents ou translucides.
- Les angles du dé doivent être arrondis pour qu'il puisse rouler sur la zone de jeu.
- Les dés doivent être d'une taille acceptable et facilement lisibles à la fois par les concurrentes et concurrents, et les juges.
    - La taille et les inscriptions d'un dé doivent être appropriées.
- L'une des faces du dé peut comporter une gravure personnalisée à la place du 1 ou du 6, à condition que tous les dés personnalisés utilisés par une personne portent cette gravure sur la même face et que les dés soient approuvés par les deux adversaires.
- La somme des nombres ou des points des faces opposées du dé doit être égale à 7 (c'est-à-dire que le 1 doit se trouver à l'opposé du 6). La valeur de la face portant une gravure personnalisée est égale à 7 moins la valeur de la face opposée.

- Les nombres pairs (2, 4, 6) sur le dé correspondent à face. Les nombres impairs (1, 3, 5) correspondent à pile.

## 5.7 Mélange et tri aléatoire des decks

Les decks doivent être mélangés de façon entièrement aléatoire, que ce soit au début de la partie ou en cours de partie si les effets de certaines cartes l'exigent. Les concurrentes et concurrents doivent mélanger leurs cartes en présence de leur adversaire et dans un temps raisonnable. Aucune carte ne doit être endommagée ou révélée pendant le mélange.

Une fois le deck mélangé, il doit être présenté à l'adversaire pour qu'il ou elle le coupe une fois. Cette action consiste à diviser le deck en deux en prélevant la partie supérieure de celui-ci, puis à replacer la pile prélevée sous les autres cartes. Les concurrentes et concurrents doivent veiller à ne révéler aucune des cartes de leur adversaire lors de la coupe.

Au lieu de couper le deck, l'adversaire peut choisir de le mélanger. Ce mélange doit être bref. À l'issue de celui-ci, le ou la propriétaire du deck peut le couper une fois, comme indiqué ci-dessus. Couper en plus de deux piles est équivalent à mélanger le deck.

### 5.7.1 Intervention du juge

Si l'une des personnes estime que le mélange des cartes n'est pas satisfaisant, ou si elle ne souhaite pas que son adversaire mélange ses cartes, il revient à un ou une juge de mélanger le deck concerné. Les concurrentes et concurrents ne peuvent pas mélanger ou couper un deck mélangé par un juge.

### 5.7.2 Tri aléatoire insuffisant

Le tri aléatoire insuffisant d'un deck est une infraction aux règles et peut être puni d'une sanction. Il est donc dans l'intérêt de chaque personne d'adopter une technique qui permette de mélanger les cartes à la fois rapidement et suffisamment.

## 5.8 Déroulement d'un tournoi

### 5.8.1 Définitions

#### 5.8.1.1 Match

Un match du JCC Pokémon commence dès que le décompte du temps dédié à la partie est lancé. Ce match se termine quand les deux personnes sont d'accord sur le résultat final et signent la feuille de match.

#### 5.8.1.2 Partie

Une partie du JCC Pokémon commence dès que la personne qui va jouer en premier est déterminée.

Lors d'un match en deux manches gagnantes, la personne qui perd décide qui jouera en premier dans la partie suivante. La décision est prise en lieu et place du tirage au sort lors du processus de préparation.

La partie se termine quand une personne atteint le nombre de critères de victoire requis pour être déclarée gagnante.

Dans les matchs en 2 manches gagnantes, une partie peut également prendre fin dans les cas ci-dessous.

- Si un concurrent ou une concurrente perd deux parties, la victoire revient à son adversaire.
- Si chaque personne a déjà perdu une partie et reçoit ensuite des pénalités de Partie perdue :
    - dans le format ou les rondes suisses, ce match sera enregistré comme une égalité ;
    - pour un match à élimination directe ou pour tout match qui doit se conclure par une victoire, les deux personnes doivent jouer une partie de départage pour déterminer qui a gagné.

#### 5.8.1.3 Tour

Un tour du JCC Pokémon commence quand le concurrent actif ou la concurrente active//la personne qui joue pioche une carte et l'ajoute à sa main (c'est sa première action). Le tour se termine quand la personne qui joue termine une attaque valide, indique à son adversaire qu'il ou elle peut jouer à son tour, ou termine toute autre action indiquant que la fin de son propre tour doit suivre immédiatement *(par exemple, Résolution de Pierre, CES 145).*

### 5.8.2 Début de la partie

#### 5.8.2.1 Misères

Si l'une des personnes n'a aucun Pokémon de base dans sa main de départ, elle doit déclarer une « misère ».

Son adversaire peut piocher une carte pour chaque misère que la personne déclare. Par exemple, si les deux personnes ont déclaré 2 misères, puis que la personne A en a déclaré 3 autres, la personne B peut piocher jusqu'à 3 cartes. Ces cartes ne peuvent être piochées qu'une fois que la personne A a placé un Pokémon Actif, et la personne B doit annoncer le nombre de cartes qu'elle va piocher.

Si certaines de ces cartes sont des Pokémon de base, elles peuvent être placées sur le Banc. Le Pokémon Actif doit rester inchangé.

#### 5.8.2.2 Poursuite du jeu imposée par le ou la juge

En de très rares occasions, il peut arriver qu'un concurrent ou une concurrente soit incapable de piocher un Pokémon de base malgré un grand nombre de misères. Cela peut se produire si cette personne n'a que très peu de Pokémon de base dans son deck, par exemple.

Dans le but de préserver un rythme de jeu dynamique, le processus suivant peut être initié par le ou la juge principale après qu'une personne a déclaré 8 misères sans avoir pioché de Pokémon de base :

1. Mélanger le deck du concurrent ou de la concurrente.
2. Révéler les cartes du dessus du deck de la personne jusqu'à ce qu'un Pokémon de base soit trouvé.
    a. Mettre de côté ce Pokémon de base.
3. Mélanger à nouveau le deck de la personne.
4. La personne pioche ensuite les 6 cartes du dessus de son deck.
    a. Ajouter le Pokémon de base précédemment révélé pour créer une main de 7 cartes.
5. Indiquer que la partie peut maintenant se dérouler normalement.
    a. Une prolongation de temps doit être accordée pour compenser le temps pris par ces opérations.

### 5.8.3 Issue des parties

Une fois le temps écoulé, les parties en cours ne se terminent pas immédiatement. Au lieu de cela, la personne qui joue doit terminer son tour. Ensuite, les concurrentes et concurrents doivent jouer trois tours complets supplémentaires (+3 tours).

Si le temps de jeu se termine pendant le Contrôle Pokémon, personne ne joue à ce moment, donc le prochain tour sera le premier des trois tours.

Selon le format du tournoi, il peut être nécessaire que chaque partie d'un match soit résolue avec une victoire déclarée. Par exemple, les tournois à élimination directe exigent que chaque partie soit conclue par une victoire, car une seule personne peut passer au round suivant. Toutefois, les tournois en rondes suisses ne l'imposent pas et les parties peuvent rester irrésolues tant que le match est enregistré comme une égalité.

Les méthodes suivantes sont utilisées pour aider à la résolution des parties si elles ne sont pas terminées à l'issue du temps imparti, si les 3 tours supplémentaires ont été joués et que le format du tournoi exige une victoire.

#### 5.8.3.1 Parties de départage

Si le temps de jeu arrive à échéance sur une partie non terminée mais exigeant une victoire, si les deux adversaires prennent leur dernière carte Récompense (ou mettent K.O. le dernier Pokémon de leur adversaire) au même moment, ou si les deux adversaires reçoivent simultanément leur deuxième Partie perdue et qu'aucun autre critère de victoire n'est rempli, une partie de départage décidera qui gagne.

Les personnes doivent alors se préparer comme si elles allaient jouer une partie normale, notamment mettre 6 cartes Récompense de côté et lancer une pièce pour savoir qui commence. La personne gagne la partie de départage si elle obtient en premier un avantage d'une carte Récompense sur son adversaire ou remporte la partie par toute autre méthode.

À la fin du temps imparti, une partie de départage doit se terminer après les 3 tours supplémentaires. Si la partie de départage reste irrésolue, la partie (1, 2 ou 3 du match) reste incomplète.

#### 5.8.3.2 Résolution d'une partie qui ne peut pas atteindre de fin naturelle

Dans de très rares cas, il peut arriver qu'une situation rende impossible la conclusion d'une partie sans assistance extérieure. Par exemple, s'il est impossible pour le deck de l'une ou l'autre des personnes opposées de recevoir une carte Récompense supplémentaire.

Dans ces cas, le processus suivant peut être utilisé par le juge principal :

1. La durée maximale du match doit être écoulée, les 3 tours supplémentaires doivent avoir été joués et la ou le juge principal doit estimer que :
    a. la boucle actuelle est infinie et ne peut pas être interrompue par l'une ou l'autre des personnes ;
    b. l'intention des deux adversaires est d'éviter de perdre, et non pas uniquement de prolonger la partie sans fin ;
    c. continuer de jouer, sans concession de l'une des personnes, donnerait lieu à une partie sans fin.
2. À partir du moment où cette décision est prise, la ou le juge principal informe les deux adversaires de ses constatations. Trois tours supplémentaires sont joués, le tour actuel étant le « tour 0 ».
3. Si la partie n'est toujours pas résolue, les adversaires doivent jouer une partie de départage pour déterminer qui gagnera cette partie non résolue.*
4. Si la ou le juge principal constate que la situation se répète pendant la partie de départage, la partie est résolue comme suit.
    a. À partir du moment où cette décision est prise, la ou le juge principal informe les deux adversaires de ses constatations. Trois tours supplémentaires sont joués, le tour actuel étant le « tour 0 ».
    b. Passé ce point, la personne la mieux classée à l'issue des rondes suisses remporte cette partie.

* *Si la ou le juge principal détermine que cette boucle va inévitablement se reproduire lors d'une partie de départage, il ou elle doit passer directement à l'étape 4b.*

### 5.8.4 Issue des matchs

#### 5.8.4.1 Clause de retard

Pour prévenir tout retard dans le tournoi, les concurrentes et concurrents doivent se présenter en temps voulu à la table de jeu. La clause de retard sert de premier départage d'égalité pour tout match

non résolu à l'issue du temps imparti, et s'ajoute aux éventuelles sanctions qu'un concurrent ou une concurrente a subies en raison de son absence à un match en cours.

Si une personne s'est présentée en retard ou s'est absentée sans l'autorisation du ou de la juge pendant le round, elle perd le match dès que le temps imparti est écoulé et que les 3 tours supplémentaires sont terminés.

#### 5.8.4.2 Rondes suisses en tournoi

Ces résultats ne s'appliquent que si aucune personne ne satisfait la clause de retard.

| Type de tournoi : rondes suisses | Type de match : une seule partie |
|---|---|
| Temps de jeu écoulé | Résultat du match |
| Pendant la partie 1 | Égalité |

| Type de tournoi : rondes suisses | Type de match : 2 parties gagnantes |
|---|---|
| Temps de jeu écoulé | Résultat du match |
| Pendant la partie 1 | Égalité |
| Entre les parties 1 et 2 | La personne qui gagne la partie 1 gagne le match |
| Pendant la partie 2 | La personne qui gagne la partie 1 gagne le match |
| Entre les parties 2 et 3 | Égalité |
| Pendant la partie 3 | Égalité |

#### 5.8.4.3 Rounds de tournois à élimination directe

Comme les matchs des tournois à élimination directe ne peuvent pas se terminer par une égalité, des critères de départage supplémentaires sont utilisés pour déterminer le résultat.

Si aucune des deux personnes ne satisfait aux critères de départage d'égalité (il leur reste par exemple le même nombre de cartes Récompense), la partie doit se poursuivre jusqu'à ce que l'un de ces critères soit satisfait ou que l'une des personnes remporte la partie.

Ces résultats ne s'appliquent que si aucune personne ne satisfait la clause de retard.

| Type de tournoi : élimination directe | Type de match : une seule partie |
|---|---|
| Temps de jeu écoulé | Résultat du match |
| Pendant la partie 1 | La personne ayant encore le moins de cartes Récompense gagne le match |

| Type de tournoi : élimination directe | Type de match : 2 parties gagnantes |
|---|---|
| Temps de jeu écoulé | Résultat du match |
| Pendant la partie 1 | La personne ayant encore le moins de cartes Récompense gagne le match |
| Entre les parties 1 et 2 | La personne qui gagne la partie 1 gagne le match |
| Pendant la partie 2 | La personne qui gagne la partie 1 gagne le match |
| Entre les parties 2 et 3 | La personne qui gagne la partie de départage remporte le match |
| Pendant la partie 3 | La personne ayant encore le moins de cartes Récompense gagne le match |

### 5.8.5 Rythme des parties

Le rythme d'un match du JCC Pokémon doit être rapide, mais pas trop soutenu, chaque personne devant sensiblement bénéficier du même temps de jeu.

Play! Pokémon a établi les directives suivantes pour évaluer si une action de jeu est terminée dans un délai raisonnable.

- Mélange des cartes et préparation de la partie : 2 minutes
- Mélange des cartes et recherche dans le deck en cours de partie : 15 secondes
- Effet ou attaque d'une carte : 15 secondes
- Analyse de la partie avant de jouer une carte : 10 secondes
- Début de son tour après l'annonce de la fin de celui de l'adversaire : 5 secondes

Ce ne sont que des recommandations qui doivent être interprétées en fonction du contexte de la partie en cours.

Les concurrentes et concurrents qui utilisent systématiquement chaque seconde du temps autorisé pour ces actions peuvent être sanctionnés pour perte de temps.

### 5.8.6 Temps additionnel

Les juges peuvent décider d'accorder un temps de jeu additionnel égal au temps pris par la résolution d'un problème. Ce temps de jeu additionnel doit être clairement communiqué aux deux adversaires et immédiatement consigné par le ou la juge.

### 5.8.7 Prise de notes

Les concurrentes et concurrents peuvent prendre des notes pendant un match et s'y référer à tout moment au cours de ce match. Le partage de ces notes avec l'adversaire n'est pas obligatoire. Néanmoins, un ou une juge peut demander à consulter ces notes et solliciter des explications si nécessaire.

Au début de chaque match, les feuilles de notes des concurrentes et concurrents 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 concurrentes et concurrents 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 d'autres concurrentes et concurrents au cours du tournoi.

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

# 6 Règles des tournois pour d'autres jeux

*Les directives liées aux règles, aux formats et aux pénalités pour les autres jeux sont indiquées dans un autre document que celui-ci.*

*Vous pouvez accéder aux documents du JV et de* Pokémon GO *depuis la section Règles et ressources du site Web officiel de Pokémon*.

*La documentation concernant les Championnats de* Pokémon UNITE *se trouve sur le microsite des Championnats de Pokémon UNITE*.

# 7 Infractions et sanctions

## 7.1 Introduction

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

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

Une personne ne peut pas refuser de respecter les conditions d'une sanction imposée à son adversaire ou à elle-même. Par exemple, si une sanction de Partie perdue est donnée, il n'est pas possible de concéder la victoire à son adversaire pour éviter l'application de la sanction de Partie perdue.

## 7.2 Types de sanctions

Bien que les circonstances d'attribution d'une sanction diffèrent dans le Jeu de Cartes à Collectionner et le jeu vidéo Pokémon, 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.

### 7.2.1 Mise en garde (C)

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

### 7.2.2 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 concurrentes et concurrents, ainsi que du moment choisi pour le faire. La personne organisatrice et les autres juges peuvent donner des sanctions, mais doivent toujours en référer à la juge ou au juge principal avant d'infliger une sanction plus grave qu'un **avertissement**. En outre, les **mises en garde** et les **avertissements** attribués par une personne juge ou organisatrice doivent toujours être signalés à la juge ou au juge principal de l'évènement.

### 7.2.3 Deux cartes Récompense (DPC)

#### 7.2.3.1 Définition

La sanction de deux cartes Récompense est utilisée dans le Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon lorsqu'une erreur commise fausse considérablement le déroulement d'une partie et qu'aucune solution ne permet de résoudre simplement le problème, ou lorsqu'un avertissement a été adressé et qu'une sanction de quatre cartes Récompense serait disproportionnée.

#### 7.2.3.2 Application

Lorsqu'une personne reçoit une sanction de deux cartes Récompense, on informe son adversaire que pour gagner cette partie, il ou elle doit prendre deux cartes Récompense de moins que le nombre habituel dans le format de l'évènement (donc, la partie sera gagnée quand il lui restera deux cartes Récompense).

Si l'adversaire n'a plus qu'une ou deux cartes Récompense, la partie se termine immédiatement et la victoire lui est attribuée.

### 7.2.4 Quatre cartes Récompense (QPC)

#### 7.2.4.1 Définition

La sanction de quatre cartes Récompense est donnée lorsqu'une erreur commise fausse de façon grave le déroulement d'une partie, qu'il n'existe aucune solution simple pour résoudre le problème, mais qu'une sanction de Partie perdue serait disproportionnée.

#### 7.2.4.2 Application

Lorsqu'une personne reçoit une sanction de deux cartes Récompense, on informe son adversaire que pour gagner cette partie, il ou elle doit prendre quatre cartes Récompense de moins que le nombre habituel dans le format de l'évènement (donc, la partie sera gagnée quand il lui restera quatre cartes Récompense).

Si l'adversaire n'a plus que quatre cartes Récompense ou moins, la partie se termine immédiatement et la victoire lui est attribuée.

### 7.2.5 Partie perdue (GL)

#### 7.2.5.1 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.

#### 7.2.5.2 Application

Lorsqu'une sanction de Partie perdue est attribuée à un concurrent ou à une concurrente 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 adversaires d'une partie, une sanction de Partie perdue peut être infligée aux deux adversaires simultanément. Tout match en une seule partie qui se termine de cette manière est enregistré comme étant sans vainqueur et non comme une égalité.

Si cette sanction est infligée entre deux rounds, elle s'applique à la prochaine partie du concurrent ou de la concurrente.

### 7.2.6 Match perdu (ML)

#### 7.2.6.1 Définition

La sanction de Match perdu peut être utilisée quand une infraction dans la catégorie Comportement du concurrent ou de la concurrente 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.

#### 7.2.6.2 Application

Lorsqu'une sanction de Match perdu est attribuée à un concurrent ou à une concurrente pendant une partie en cours, sa partie est enregistrée comme une défaite. Si une sanction est prononcée immédiatement après la fin d'un match, mais avant la finalisation du résultat du match, la sanction doit être appliquée au match actif le plus récent.

Si cette sanction est infligée entre deux rounds, elle s'applique au prochain match du concurrent ou de la concurrente.

### 7.2.7 Disqualification (DQ)

#### 7.2.7.1 Définition

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

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

#### 7.2.7.2 Application (rondes suisses)

Si une concurrente ou un concurrent est disqualifié lors des rondes suisses pendant son match, cette personne reçoit également une sanction de Match perdu pour son match en cours. La Disqualification est ensuite appliquée.

Si une concurrente ou un concurrent est disqualifié lors des rondes suisses et que cette personne n'est pas en train de disputer un match, la sanction de Disqualification s'applique immédiatement.

#### 7.2.7.3 Application (élimination directe)

Lors des rounds à élimination directe, une personne qui a reçu une Disqualification reçoit également une sanction de Match perdu pour son match à élimination directe le plus récent.

Si une concurrente ou un concurrent est disqualifié au cours de son match à élimination directe, les défaites s'appliquent au round en cours.

Si une concurrente ou un concurrent est disqualifié lors des rounds à élimination directe et que cette personne n'est pas en train de disputer un match, les défaites s'appliquent au dernier round terminé, et son adversaire dans ce match passe au round suivant, le cas échéant.

### 7.2.8 Sanctions simultanées

Dans les cas où les deux adversaires reçoivent des sanctions qui aboutissent à l'absence de victoire alors qu'elle est requise, la procédure ci-dessous doit être appliquée.

1. Pour déterminer qui a gagné, les deux adversaires doivent jouer une partie de départage en une seule manche à la discrétion de la juge ou du juge principal tant qu'il reste au moins 10 minutes avant le début du round suivant.
2. S'il est impossible de jouer une partie de départage, la personne la mieux classée remporte le match et se qualifie.

Dans les deux cas, une sanction de Match perdu sera appliquée au prochain match de la personne qualifiée.

## 7.3 Infractions de base

### 7.3.1 Comportement en jeu (catégorie A)

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

#### 7.3.1.1 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 concurrentes et concurrents concernés, mais potentiellement pour le personnel et pour le groupe de personnes participantes 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 concurrent ou une concurrente pénètre par erreur dans une zone réservée au personnel de l'évènement.

- Un concurrent ou une concurrente oublie de signer la feuille de match en quittant l'espace de jeu, mais cette personne est immédiatement rappelée par un ou une membre du personnel.

---

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

Exemples

- Un concurrent ou une concurrente est en retard pour son match (moins de 5 minutes).
- Un concurrent ou une concurrente ne peut pas fournir les marqueurs d'États Spéciaux appropriés pour les effets des cartes de son deck.
- Un concurrent ou une concurrente oublie de signer la feuille de match en quittant l'espace de jeu, et le tournoi est retardé à cause de sa recherche par le personnel de l'évènement.

---

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

Exemples

- Un concurrent ou une concurrente est en retard pour son match (plus de 5 minutes).
- Une concurrente ou un concurrent s'assoit à la mauvaise table et affronte l'adversaire d'une autre personne.
- Un concurrent ou une concurrente oublie de signer la feuille de match en quittant l'espace de jeu et on ne retrouve pas cette personne avant le début du round suivant.

---

**d.** **Les retards (10 minutes ou plus)** perturbent gravement le tournoi et ont, à ce titre, leur propre niveau de sanction.

- La concurrente ou le concurrent en retard reçoit un Match perdu pour son round.
- La concurrente ou le concurrent en retard est retiré de l'évènement.
- La concurrente ou le concurrent présent reçoit une victoire de match pour son round.

**Important :** une concurrente ou un concurrent peut revenir dans le tournoi pourvu que les appariements du round suivant n'aient pas été faits et que la personne ait confirmé sa participation auprès de la personne organisatrice. Une fois les appariements du round suivant faits, la personne retirée du tournoi ne peut plus y revenir, et son historique de matchs est mis à jour en conséquence.

#### 7.3.1.2 A.2. Comportement antisportif

| Mineure : avertissement | Majeure : Match perdu | Grave : disqualification |
|---|---|---|

Les infractions pour comportement antisportif se produisent lorsque la conduite d'une personne assistant 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 limité ou par la gêne d'un petit groupe de personnes présentes.

Exemples

- Un concurrent ou une concurrente laisse échapper un juron lors d'une partie ou d'une conversation avec une personne proche.
- Un concurrent ou une concurrente perturbe un match en cours.
- Un concurrent ou une concurrente laisse des résidus de repas ou autres détritus 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 autres personnes présentes.

Exemples

- Tenter de distraire ou d'intimider son adversaire.
- Les violations involontaires de la Politique d'inclusion de 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.
- Lors d'un match, faire des actions de jeu légales mais sans effets sur la partie, ou jouer beaucoup trop lentement, « jouer la montre » *(JCC).*
- Tenter de regarder l'écran de l'adversaire *(JV)*.

---

**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 sûr et accueillant pour les familles.

Exemples

- Insultes ou menaces physiques à l'encontre de toute autre personne présente.
- Les violations volontaires de la Politique d'inclusion de 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 enquête.
- Corruption ou contrainte d'autres concurrentes et concurrents.
- Détermination du résultat d'un match par des moyens aléatoires ou d'autres méthodes non autorisées.

#### 7.3.1.3 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 passibles de Disqualification.

En raison de ce niveau de gravité, les critères suivants doivent être soigneusement examinés avant d'appliquer une Disqualification pour tricherie :

- l'action effectuée pendant la partie ou le match est effectivement une infraction aux règles ;
- l'infraction déterminée a été commise avec l'intention d'obtenir un avantage compétitif.

Si les deux critères ne sont pas satisfaits, l'infraction commise ne rentre pas dans la catégorie de la tricherie et une autre sanction doit être envisagée. Si les deux critères sont remplis, l'infraction commise est de la tricherie et la sanction appropriée doit être appliquée.

Exemples

- Solliciter des informations privées sur le jeu et agir en fonction de telles informations, comme le contenu de la main de l'adversaire, qui seraient obtenues d'une source extérieure pendant une partie en cours.
- Piocher volontairement trop de cartes, ou prendre des cartes de la pile de défausse et les ajouter à son deck ou sa main *(JCC).*
- Modifier des marqueurs d'États Spéciaux ou de dégâts placés sur un Pokémon en jeu (*JCC*).
- Empiler ou randomiser délibérément le jeu de cartes de manière insuffisante, afin de faciliter l'accès à certaines cartes *(JCC).*
- Utiliser une console de jeu avec un firmware personnel *(JV).*
- Partager un compte *(JV,* Pokémon GO *et* Pokémon UNITE*)*, manipuler le GPS, avoir plusieurs comptes *(GO et UNITE)*.

### 7.3.2 Guide des sanctions du JCC Pokémon (catégorie B)

#### 7.3.2.1 B.1. Faute de jeu

| | | |
|---|---|---|
| Mineure : avertissement | Majeure : deux cartes Récompense | Grave : Partie perdue |

Les fautes de jeu du JCC désignent toute infraction commise dans le contexte d'une partie en cours. Elles sont souvent causées par des mécaniques de jeu non maîtrisées ou mal exécutées.

**a.** **Les fautes de jeu mineures** ont peu ou pas d'effet sur le déroulement de la partie et peuvent être réparées ou inversées de façon simple. De nombreuses erreurs commises au cours d'un match du JCC commencent comme une faute de jeu mineure, et risquent d'évoluer en fautes graves si elles ne sont pas détectées et corrigées immédiatement.

Exemples

- Placer une carte dans sa main sans la montrer à son adversaire, alors qu'un effet le demande.
- Lancer une attaque sans que l'Énergie nécessaire soit attachée au Pokémon.
- Ne mettre aucune carte Récompense en place en début de partie.
- Contribuer à l'erreur de jeu de l'adversaire par manque d'attention aux actions et aux mécaniques de jeu.

---

**b.** **Les fautes de jeu majeures** entraînent une confusion irréversible de l'état de la partie qui ne peut pas être complètement inversée ou compensée par une action corrective. Les erreurs qui donnent à un concurrent ou une concurrente un accès illicite à des connaissances ou à des cartes, qui nécessitent une intervention importante d'un ou d'une juge pour être rectifiées, ou qui sont restées assez longtemps inaperçues pour avoir influencé la partie peuvent être classées comme graves.

Exemples

- Piocher une carte en trop.
- Prendre une carte Récompense sans avoir mis de Pokémon K.O., ou prendre trop de cartes Récompense après un K.O.
- Utiliser et appliquer tous les effets d'un talent, alors qu'une carte en jeu empêche son utilisation.
- Attacher plusieurs cartes Énergie dans un tour sans utiliser un effet qui le permette.
- Ne pas mettre en place les cartes Récompense en début de partie, ce qui entraîne un accès potentiel à six cartes supplémentaires lors d'une ou de deux recherches dans le deck.

---

**c.** **Les fautes de jeu graves** rendent la partie irréparable, de sorte qu'un ou une juge ne pourra pas raisonnablement la rétablir à un point où elle peut continuer sans compromettre de façon inacceptable l'intégrité de la partie.

Exemples

- Mélanger sa main, ses cartes Récompense ou sa pile de défausse avec son deck sans que l'effet d'une carte l'autorise.
- Récupérer ou ranger des cartes d'une partie en cours avant la signature de la feuille de match montrant que les deux adversaires sont d'accord sur le résultat.
- Ne pas mettre en place les cartes Récompense au début de partie, ce qui entraîne un accès potentiel à six cartes supplémentaires lors de trois recherches dans le deck ou plus.

#### 7.3.2.2 B.2. Légalité des decks

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

Les infractions de légalité des decks incluent tous les problèmes identifiés en raison de cartes dans le deck qui ne sont pas légales en tournoi pour des raisons d'état, de langue ou de restriction de format. En plus de la sanction infligée, les cartes en question doivent toujours être remplacées.

Les problèmes peuvent venir des cartes elles-mêmes, des protège-cartes ou de la liste de deck associée. Dans ce dernier cas, le contenu de la liste de deck a toujours priorité sur le contenu physique du deck. Toute différence entre les deux doit donc toujours être rectifiée en modifiant le deck physique.

Dans le cas où une liste de deck contient moins de 60 cartes, des cartes qui ne sont pas légales en jeu, ou des cartes qui ne peuvent pas être raisonnablement identifiées à partir des informations fournies, la liste de deck doit être rendue légale par l'ajout du nombre approprié de cartes Énergie de base choisies par le concurrent ou la concurrente. Ensuite, le deck physique doit être mis à jour en conséquence.

---

**a. Les infractions mineures de légalité du deck** sont ainsi classées parce qu'elles n'offrent que peu ou pas de possibilités d'obtenir un avantage.

Exemples

- Les protège-cartes d'un concurrent ou d'une concurrente présentent une usure normale qui se traduit par de nombreuses rayures et des marques distinctes sur toutes les cartes du deck.
- Quelques cartes du deck d'un concurrent ou d'une concurrente présentent des défauts de fabrication au dos des protège-cartes. Cette combinaison de cartes, cependant, ne donne pas de repères susceptibles d'avantager la personne.
- Le deck contient 4 exemplaires de Pikachu, mais la liste de deck n'indique pas le numéro de collection. Toutefois, il n'y a qu'une seule carte portant le nom de Pikachu dans le jeu, de sorte que la carte prévue reste identifiable.
- Le deck contient une version d'un Pikachu « illustration rare », mais il est indiqué sur la liste de deck le numéro de collection d'une version « commune » de cette même carte.
    - Cette infraction mineure de légalité du deck ne nécessite pas une carte proxy ou un remplacement par une Énergie de base.

---

**b. Les infractions graves de légalité du deck** donnent la possibilité d'obtenir un avantage, généralement par le biais d'une ambiguïté ou d'une divergence causée par les différences entre la liste de deck et le deck physique, ou par des cartes marquées reconnaissables.

Si un ou une juge peut raisonnablement déterminer que ce problème a été causé par les agissements intentionnels d'un concurrent ou d'une concurrente, cette infraction devra être recatégorisée en A.3. Tricherie.

Exemples

- La liste de deck ou le deck ne contiennent pas 60 cartes.
- Le deck d'un concurrent ou d'une concurrente contient trois Hyper Ball et deux Max Élixir, mais la liste de deck contient deux Hyper Ball et trois Max Élixir.
- Les protège-cartes des cartes Énergie spéciale du deck sont légèrement plus longs que les autres protège-cartes.
- Dans un tournoi au format Standard, la liste de deck et/ou le deck contiennent cinq exemplaires de Double Énergie Incolore.
- La liste de deck indique deux exemplaires d'Élekable (*Soleil et Lune – Tonnerre Perdu,* 72/214) alors que le deck contient deux exemplaires d'Élekable (*XY – Poings Furieux,* 30/111).
- Une carte du deck est endommagée et comporte une trace d'usure visible au dos du protège-carte le long de la surface abîmée, permettant à la personne de l'identifier lorsqu'elle est face cachée.

#### 7.3.2.3 B.3. Rythme des parties

| Mineure : avertissement | | Grave : deux cartes Récompense |
|---|---|---|

Les concurrentes et concurrents doivent s'efforcer de ne pas ralentir le rythme du jeu, quelle que soit la complexité de la situation. Les infractions au rythme des parties se produisent lorsque les actions (ou l'absence d'actions) d'une personne affectent le rythme de la partie au point que cela désavantage son adversaire. Outre la sanction recommandée, le ou la juge peut décider d'accorder du temps supplémentaire à la personne désavantagée.

Consultez la section 5.8.5 pour connaître les délais considérés comme raisonnables pour chaque action de jeu.

---

**a. Les infractions mineures au rythme des parties** sont des incidents isolés qui peuvent se produire en raison de la lenteur du processus décisionnel ou de scénarios complexes et tendus.

Exemples

- Chercher plusieurs fois des cartes dans son deck, sa main ou sa pile de défausse en appliquant l'effet d'une carte.
- Compter ou chercher des cartes dans son deck ou sa pile de défausse (ou ceux de son adversaire) plusieurs fois dans un laps de temps très court.
- Prendre trop de temps pour choisir où attacher une carte Énergie.
- Anticiper l'attaque de l'adversaire en plaçant des marqueurs de dégâts sur son propre Pokémon avant que l'adversaire annonce son attaque.
- Demander de manière excessive ou répétée la traduction du texte d'une carte ou l'intervention d'un ou d'une juge du fait de textes de cartes dans une langue différente.

---

**b.** **Les infractions graves au rythme des parties** peuvent être évaluées lorsqu'il y a un effet négatif répété sur le rythme d'une ou plusieurs des parties qui suivent.

Exemples

- Lenteur habituelle dans le choix des cibles pour la réception ou la résolution des effets et/ou des dégâts.
- Le rythme de jeu ne s'accélère pas, même après la première sanction.

### 7.3.3 Jeu vidéo : guide des sanctions (catégorie C)

#### 7.3.3.1 C.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 de la console (ou des autres équipements) 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

- Tenir ou déplacer la console de telle sorte que le match soit retardé par un blocage réparable du jeu.
- 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

- Entraîner un blocage du jeu irrémédiable en tenant ou en déplaçant la console d'une certaine manière (dans une situation où la personne responsable est clairement identifiée).
- Retirer une cartouche de jeu ou éteindre une console pendant une partie en cours.

#### 7.3.3.2 C.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 Combat d'un concurrent ou d'une concurrente. Ces problèmes tiennent habituellement à une incohérence entre les Pokémon ou objets tenus de l'Équipe Combat 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 Combat. Toute incohérence entre les deux doit donc être rectifiée en retirant de l'Équipe Combat le Pokémon ou l'objet tenu qui pose problème.

Ensuite, si les Pokémon ou objets tenus décrits dans la liste d'équipe sont disponibles immédiatement, la personne est autorisée à les ajouter à son équipe. Si la personne n'est pas en mesure de se conformer à cette exigence, les emplacements précédemment occupés par les Pokémon ou objets tenus retirés doivent rester vacants.

Si la personne fautive se retrouve alors avec moins de quatre Pokémon utilisables dans son équipe, l'infraction est aggravée.

---

**a. Les erreurs d'équipe mineures** désignent les incohérences de Pokémon ou d'objets tenus entre l'Équipe Combat et la liste d'équipe d'un concurrent ou d'une concurrente, et qui ne lui donnent *pas* d'avantage potentiel.

Exemples

- L'Équipe Combat contient un Tritosor Mer Occident alors que la liste d'équipe indique un Tritosor Mer Orient.
- Un Pokémon sans genre est présenté comme mâle ou femelle sur la liste d'équipe.
- 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 1 : l'Équipe Combat contient Motisma Chaleur alors que la liste d'équipe indique seulement « Motisma », mais il possède l'attaque Surchauffe propre à la forme Chaleur.
    - Exemple 2 : l'Équipe Combat contient Démétéros Forme Totémique alors que la liste d'équipe indique seulement « Démétéros », mais il possède le talent Intimidation propre à la forme Totémique.

---

**b. Les erreurs d'équipe majeures** désignent les incohérences de Pokémon ou d'objets tenus entre l'Équipe Combat et la liste d'équipe d'un concurrent ou d'une concurrente, et qui lui donnent *effectivement* un avantage potentiel.

Exemples

- Un Pokémon qui peut être mâle ou femelle est mâle dans l'Équipe Combat, mais femelle dans la liste d'équipe (ou inversement).
- Un Pokémon de l'Équipe Combat maîtrise la capacité Cage Éclair, mais la liste d'équipe indique Fatal-Foudre.
- Les statistiques d'un Pokémon ne sont pas indiquées ou sont indiquées 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 1 : l'Équipe Combat contient Motisma Lavage alors que la liste d'équipe indique seulement « Motisma », et les capacités indiquées ne permettent pas au personnel de l'évènement de déterminer de quelle forme il s'agit.
- Exemple 2 : l'Équipe Combat contient Démétéros Forme Totémique alors que la liste d'équipe indique seulement « Démétéros », et la liste n'indique soit aucun talent, soit le talent « Sans Limite ».

---

**c. Les erreurs d'équipe graves** se produisent lorsque les outils officiels indiquent qu'un Pokémon a été illégalement manipulé ou que l'équipe d'un concurrent ou d'une concurrente contient trop peu de Pokémon pour continuer le tournoi.

Exemples

- Un concurrent ou une concurrente a moins de 3 Pokémon utilisables restants après avoir reçu des sanctions.
- Toute indication par l'intermédiaire d'outils officiels qu'un Pokémon a été manipulé illégalement (exemple : l'Équipe Combat d'une personne n'est pas validée à la suite d'un contrôle d'équipe électronique).

## 7.4 Aménagement des sanctions recommandées

Play! Pokémon 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.

### 7.4.1 Réversibilité

À titre d'exemple, considérons le fait de jouer par erreur deux cartes Supporter dans le même tour. Dans de tels cas, il est souvent impossible d'atténuer cet impact sans infliger une sanction qui compense tout avantage potentiel obtenu, comme l'illustre le scénario ci-dessous.

---

*Description : Brendan joue Lilie (UPR, 125). Plus tard dans le même tour, Brendan joue aussi Mars (UPR, 128) et pioche deux cartes. Il défausse également une carte choisie au hasard dans la main de l'adversaire. Brendan réalise alors son erreur et appelle un juge.*

*Correction de l'état de la partie : le juge, Professeur Orme, peut remettre la bonne carte dans la main de l'adversaire car cette carte est connue des deux adversaires. Cependant, l'adversaire de Brendan n'a aucun moyen de savoir quelles cartes dans la main de Brendan ont été piochées avec Mars. Donc, le Professeur Orme doit choisir deux cartes au hasard qui vont retourner dans le deck. Après que l'état de la partie a été restauré autant que possible, Mars retourne dans la main de Brendan.*

*Sanction : Brendan reçoit une sanction de deux cartes Récompense, afin d'annuler l'avantage potentiel donné par l'accès à deux nouvelles cartes de son deck et la connaissance de l'une des cartes de la main de son adversaire.*

---

Cependant, si l'action peut être inversée de telle sorte que l'état du jeu reflète un état dans lequel la deuxième carte Supporter n'a jamais été jouée, cela peut être un motif de diminution de la sanction.

---

*Description : Brendan joue Lilie (UPR, 125). Plus tard dans le même tour, Brendan joue également Guzma (BUS, 115) et échange le Pokémon Actif de l'adversaire avec l'un de ses Pokémon de Banc. Puis il fait lui-même la même chose. Brendan réalise alors son erreur et appelle un juge.*

*Correction de l'état de la partie : le juge, Professeur Orme, peut savoir quels Pokémon étaient sur le Poste Actif avant que Guzma soit joué, et les y replace. Lorsque l'état de la partie est restauré, Guzma retourne dans la main de Brendan.*

*Sanction : Brendan reçoit un avertissement pour lui rappeler l'obligation de suivre attentivement son jeu et l'incident est consigné dans le résumé des sanctions du tournoi.*

---

Enfin, si l'action aboutit à un état de jeu irrémédiablement corrompu, il peut être recommandé d'augmenter la sanction.

---

*Description : Brendan joue Lilie (UPR, 125). Plus tard, dans le même tour, Brendan joue aussi Cynthia (UPR, 119) et mélange sa main avec son deck. Brendan réalise alors son erreur et appelle un juge.*

*Correction de l'état de la partie : le juge, Professeur Orme, ne peut pas déterminer quelles cartes Brendan avait en main avant de jouer Cynthia. Aucune action réparatrice ne peut être appliquée.*

*Sanction : Brendan reçoit une Partie perdue. Aucune autre sanction ne peut réduire de manière satisfaisante les dommages causés à l'état de la partie par son action en jouant le second Supporter et en mélangeant les cartes qu'il a en main.*

---

Parmi les autres facteurs pouvant aggraver ou réduire une sanction figure le moment où l'erreur est constatée. Si l'action n'est pas entièrement terminée, par exemple, il est plus facile d'annuler l'effet produit.

### 7.4.2 Infractions répétées

L'un des objectifs des sanctions est d'informer le concurrent ou la concurrente de son erreur et de lui rappeler de faire preuve d'une attention particulière lorsqu'il ou elle 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.

### 7.4.3 Âge et expérience

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

Les concurrents et concurrentes qui commettent plusieurs types d'infractions lors d'un évènement 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). Participer à une compétition dotée de récompenses peut créer du stress chez beaucoup de nos jeunes concurrents et concurrentes. Il convient donc de leur donner une chance d'en apprendre plus sur le jeu et le système Play! Pokémon.

## 7.5 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 des concurrentes et concurrents ne sont pas permises ;
- impact de la sanction donnée sur le tournoi des concurrentes et concurrents.
- Nous rappelons que les concurrentes et concurrents ont le droit de déposer un recours contre toute sanction auprès du juge principal.

### 7.5.1 Commentaires sur les sanctions

Au vu de la nature de certaines infractions, il se peut que la communauté des concurrentes et concurrents 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'une concurrente ou d'un concurrent 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 ou une 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 ou une autre juge.

## 7.6 Rapports de sanctions

Play! Pokémon suit l'historique des sanctions de chaque concurrent ou concurrente afin de faire la différence entre les infractions répétées intentionnelles et les occurrences accidentelles, et de déterminer si une sanction disciplinaire s'impose.

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

### 7.6.1 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 | Competitor Player ID | Category | Severity | Sanction | Notes |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| *XX-XX-XXXXXX* | *1* | *XXXXXX* | *XXXXXX* | *A* | *Infractions mineures* | *Avertissement* | |

Une nouvelle ligne doit être créée pour chaque sanction infligée.

Une fois complété, envoyez ce fichier en utilisant l'outil de gestion des rapports de tournois du service clientèle de Play! Pokémon au plus tard sept (7) jours après la fin d'un évènement. 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.

### 7.6.2 Rapports de disqualification

En cas de Disqualification, le ou la juge principale doit soumettre à Play! Pokémon un rapport complet et détaillé sur l'incident. Ce rapport doit indiquer tous les faits qui ont mené à cette sanction, ainsi que les noms et identifiants de joueur des Professeurs présents lors de l'incident.

Une fois complété, le fichier doit être envoyé en utilisant l'outil de gestion des rapports de tournois du service clientèle de Play! Pokémon au plus tard sept (7) jours après la fin d'un évènement. Sélectionnez « Disqualification Report » (*Rapport de disqualification*) dans le menu déroulant à cet effet.

Un rapport de disqualification doit être envoyé à la suite de toute sanction de 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.

## 7.7 Sanctions disciplinaires

Play! Pokémon se réserve le droit de prendre des sanctions disciplinaires contre tous les concurrents et concurrentes qui enfreindraient les règles. Ces sanctions disciplinaires sont déterminées par le degré d'importance et leur fréquence. Ces sanctions peuvent aller jusqu'à la suspension. Dans ce cas, la concurrente ou le concurrent fautif est averti, et son nom et son identifiant de joueur sont transmis aux personnes organisatrices.

Les concurrentes et concurrents suspendus ne sont pas autorisés à participer ou à assister à des évènements Play! Pokémon pour regarder, jouer, juger ou à tout autre titre. Si une concurrente ou un concurrent suspendu perturbe un évènement en essayant d'y participer ou en refusant de partir, l'incident doit être signalé à Play Pokémon. Une prolongation de la suspension en cours pourra être envisagée.

# 8 Résumé des modifications

**Date de la version précédente :** le 5 décembre 2024

**Date de la version actuelle :** le 24 mars 2025

| 1 Que contient ce guide ? | | |
|---|---|---|
| **Section** | **Page** | **Modification** |

| 2 Notions de base sur la participation | | |
|---|---|---|
| **Section** | **Page** | **Modification** |

| 3 Politiques des tournois | | |
|---|---|---|
| **Section** | **Page** | **Modification** |
| **3.2.1** | **15** | Les évènements de Ligue Play! Pokémon doivent avoir lieu à l'endroit approuvé pour la Ligue. Les Ligues peuvent demander à organiser des Défis de Ligue ou Coupes de Ligue dans un lieu plus vaste si nécessaire en remplissant un formulaire de demande de lieu alternatif. Pour en savoir plus sur les exigences et restrictions relatives aux lieux alternatifs, veuillez vous référer à cet article. |

| 4 Gestion et particularités des tournois | | |
|---|---|---|
| **Section** | **Page** | **Modification** |

| 5 Règles des tournois du JCC Pokémon | | |
|---|---|---|
| **Section** | **Page** | **Modification** |

| 6 Règles des tournois pour d'autres jeux |
|---|

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

| 7 Infractions et sanctions | | |
|---|---|---|
| Section | Page | Modification |