

RÈGLEMENT OFFICIEL DES CHAMPIONNATS POKÉMON UNITE

SI VOUS ÊTES MINEUR DANS VOTRE LIEU DE RÉSIDENCE, VOUS DEVEZ AVOIR L'AUTORISATION DE VOS PARENTS OU DE VOTRE TUTEUR LÉGAL POUR PARTICIPER. LA COLLECTE ET L'UTILISATION D'INFORMATIONS PERSONNELLES IDENTIFIABLES SERONT CONFORMES AUX POLITIQUES DE CONFIDENTIALITÉ EN LIGNE DE L'ADMINISTRATION, TELLES QU'ELLES SONT DÉFINIES DANS LA SECTION RELATIVE À LA CONFIDENTIALITÉ DU PRÉSENT RÈGLEMENT OFFICIEL.

L'INSCRIPTION À UN TOURNOI PAR L'INTERMÉDIAIRE DE START.GG SERA CONSIDÉRÉE COMME UNE ACCEPTATION DU PRÉSENT RÈGLEMENT OFFICIEL, VOUS ("PARTICIPANT" OU "VOUS") GARANTISSEZ QUE VOUS RECONNAISSEZ ET ACCEPTEZ LE PRÉSENT RÈGLEMENT OFFICIEL (LE "RÈGLEMENT OFFICIEL") ET LES DÉCISIONS DE L'ADMINISTRATION, QUI SONT DÉFINITIVES ET CONTRAIGNANTES POUR TOUT CE QUI CONCERNE LE TOURNOI. LE PRÉSENT RÈGLEMENT OFFICIEL CONSTITUE LE PRINCIPAL DOCUMENT RÉGISSANT TOUS LES ÉLÉMENTS DE LA SAISON DE LA SÉRIE DE CHAMPIONNATS POKÉMON UNITE 2025 (LE "PROGRAMME") ET S'APPLIQUE À TOUS LES JOUEURS ET JOUEUSES, ÉQUIPES OU AUTRES AFFILIÉS OU PERSONNES PARTICIPANT À L'UN OU L'AUTRE ÉLÉMENT DU PROGRAMME (CHACUN ÉTANT UN "PARTICIPANT" ET COLLECTIVEMENT LES "PARTICIPANTS").

1. ADMISSIBILITÉ: Le téléchargement de Pokémon UNITE est gratuit. Tous les joueurs doivent accepter le CLUF de UNITE. La Série de Championnats Pokémon UNITE (« **Tournoi** ») est ouverte aux joueurs et joueuses âgés de 16 ans ou plus, conformément à l'âge légal en vigueur dans votre juridiction* avant la date de début officielle de tout Tournoi dans le cadre du Programme, et qui remplissent les critères suivants :

- Avoir un compte Start.gg en règle au moment de l'inscription et pendant toute la durée du programme;
- Pour les événements en ligne, il faut résider dans une région soutenue par le programme Play ! Pokémon pour le Brésil (BR), l'Europe (EU), l'Amérique latine - Nord (LA-N), l'Amérique latine - Sud (LA-S), l'Amérique du Nord (NA) et l'Océanie (OC). Pour une liste complète des territoires/régions éligibles, veuillez consulter la **section 33** ;
- Pour les événements en personne, résider dans un territoire ou une région éligible. Pour une liste complète des territoires/régions éligibles, voir la section 33 ; et
- Pour les joueurs de BR, EU, LA-N, LA-S, NA et OC - doivent avoir un Player ID valide via un compte Play ! Pokémon en règle au moment de l'inscription et pendant toute la durée du programme (« **compte** »);

*Les zones régionales suivantes exigeront un âge minimum pour participer au Tournoi :

- Brésil : âge minimum de 18 ans.

**Les zones régionales suivantes feront l'objet d'une compétition supplémentaire annoncée séparément :

- Asie-Pacifique – Est (AP-E)
- Asie-Pacifique – Ouest (AP-W)
- Inde (IN)
- Japon (JP)
- Corée (KR)

Le cas échéant, si vous êtes mineur dans votre lieu de résidence, vous devez être représenté par vos parents ou votre tuteur légal pour accepter les présents règlements officiels et avoir l'autorisation de vos parents ou de votre tuteur légal pour participer. Si vous êtes mineur et que vous êtes sélectionné comme gagnant potentiel, votre parent/tuteur légal doit signer tous les documents et accepter toutes les obligations et tous les engagements exigés d'un gagnant potentiel dans le présent règlement officiel, à la fois en votre nom et en leur

nom propre. Le prix peut être attribué au nom du parent/tuteur légal ou à ce dernier, à la discrétion de l'Administration.

Les employés, contractants, dirigeants et administrateurs de The Pokémon Company International (« TPCi »), Microsoft Corporation et Esports Engine, collectivement dénommés « **administration** », ou leurs parents, filiales, sociétés affiliées, représentants, consultants, contractants, conseillers juridiques, agences de publicité, de relations publiques, de promotion, d'exécution et de marketing respectifs, ne sont pas autorisés à participer au Tournoi, agences de publicité, de relations publiques, de promotion, d'exécution et de marketing, fournisseurs de sites web et webmestres (collectivement, les « **entités du Tournoi** »), ainsi que les membres de leur famille immédiate (conjoints, parents, frères et sœurs et enfants, quel que soit leur lieu de résidence) et les personnes vivant sous le même toit, ne sont pas autorisés à participer au Tournoi.

Les demandes de dérogation à cette règle doivent être faites avant le début de la compétition. L'administration se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'accorder des dérogations à ce critère d'éligibilité.

L'administration se réserve le droit de vérifier l'éligibilité des joueurs à tout moment, à sa seule et entière discrétion.

2. ADMINISTRATION : The Pokémon Company International, Inc (« TPCi ») et toutes les autres entités auxquelles TPCi accorde des pouvoirs et des responsabilités administratives, y compris Esports Engine (« EE ») et Start.gg, à la désignation et à la discrétion de TPCi. L'administration se réserve le droit de changer, de mettre à jour et de modifier le présent règlement officiel à tout moment, pour quelque raison que ce soit, sans préavis.

3. CONDITIONS DE PARTICIPATION : L'Administration se réserve le droit, à sa seule discrétion, de modifier, d'annuler, de terminer et/ou de suspendre le Tournoi et de disqualifier toute personne qui altère le processus d'inscription, enfreint le présent Règlement officiel ou agit de manière perturbatrice ou antisportive. Sans limiter la portée de ce qui précède, l'administration peut exclure un participant qui, de l'avis exclusif de l'administration, a été disqualifié, dont l'éligibilité est douteuse ou qui n'a pas le droit de participer pour une autre raison. En outre, l'administration peut modifier, annuler, résilier et/ou suspendre le Tournoi si, de l'avis exclusif de l'administration, un incident de quelque nature que ce soit se produit pour corrompre ou compromettre l'administration, la sécurité, l'intégrité, l'équité ou le jeu (tel que prévu) du Tournoi. Si le Tournoi est interrompu avant la date de fin de la période du Tournoi, l'administration se réserve le droit, à sa seule discrétion, de renoncer aux prix.

4. COMMENT JOUER : Pokémon UNITE est un jeu de bataille stratégique en équipe à 5 contre 5. Une équipe est un **groupe** composé d'au moins 5 joueurs qui participent ensemble au Programme (« **équipe** »). L'équipe qui aura obtenu le plus de points Aeos à la fin d'un match sera déclarée gagnante.

- Les points Aeos peuvent être obtenus en battant des Pokémon d'équipe neutres ou adverses au cours d'un combat.
 - Les Pokémon frappés d'incapacité perdront de l'énergie Aeos et seront incapables de combattre pendant une courte durée qui augmentera avec le niveau.
 - Pour marquer des points, une fois l'énergie Aeos obtenue, il faut ensuite la déposer dans les zones de but de l'équipe adverse.
- Si les deux équipes ont marqué le même nombre de points Aeos à la fin d'un match, l'équipe qui a atteint le score d'égalité en premier sera déclarée gagnante.

Les appariements et les résultats des Tournois seront enregistrés sur Start.gg et l'Administration [utilisera Discord](#) pour les communications du Tournoi.

La page du Tournoi de la Série de Championnat Pokémon UNITE se trouve ici : start.gg/pokemonunite

5. FORMAT & STRUCTURE: Les formats de Tournoi et les structures de compétition suivants seront utilisés tout au long du programme :

Formats des Tournois : Les formats des Tournois du programme sont susceptibles d'être modifiés à tout moment. Les formats des Tournois seront annoncés avant l'inscription au Tournoi en question. Un ou plusieurs des formats décrits ci-dessous peuvent être utilisés lors d'un événement. Le registre des matchs gagnés et perdus d'une équipe est le « **registre des matchs** » de l'équipe.

- **Barème à une seule élimination (« SE ») :** Chaque match sera une série de trois matchs au meilleur des trois manches, l'équipe gagnante étant qualifiée pour le tour suivant du tableau. Si une équipe perd un match dans le tableau, elle sera éliminée du Tournoi. Cette partie du Tournoi progresse jusqu'à ce qu'un certain nombre d'équipes restent en lice, comme défini dans les structures de la compétition ci-dessous.
- **Tableau à double élimination (« DE ») :** Chaque match sera une série de matchs au meilleur des trois parties et l'équipe gagnante accèdera au tour suivant du « Winner's Bracket » (Tableau des gagnants), l'équipe perdante sera placée dans le « Loser's Bracket » (Tableau des perdants). Si une équipe perd un match dans le « Loser's Bracket », elle sera éliminée du Tournoi. Cette partie du Tournoi progresse jusqu'à ce qu'un certain nombre d'équipes restent en lice, comme défini dans la structure compétitive ci-dessous.
- **Round Robin :** Les équipes seront placées dans des groupes, où chaque équipe jouera 1 match contre tout autre équipe de son groupe une fois au minimum. Chaque match se déroulera au meilleur des trois parties, sauf indication contraire de l'administration. Le classement final des groupes sera déterminé par le nombre de matchs et comme suit :
 - **Premier facteur de départage :** Retard - Les équipes qui sont arrivées au Tournoi en retard sont classées en dessous des équipes qui sont arrivées à l'heure.
 - **Deuxième facteur de départage :** Si deux équipes ou plus ont la même fiche de match (« équipes à égalité »), les équipes seront classées par le pourcentage de matchs gagnés en tête-à-tête (matchs gagnés par rapport aux équipes ex æquo / matchs joués par rapport aux équipes ex æquo)
 - **Troisième facteur de départage :** Si deux équipes ou plus ont le même pourcentage de victoires dans les jeux, les équipes seront classées par le pourcentage de parties gagnés en tête-à-tête (parties gagnés par rapport aux équipes ex æquo / matchs joués par rapport aux équipes ex æquo)
 - **Quatrième facteur de départage :** Si les méthodes susmentionnées ne permettent pas de départager des équipes ex æquo ne permettant pas de passer à l'étape suivante, l'égalité sera départagée par le rang initial de l'équipe. Le plus haut classement est 1.
 - **Cinquième facteur de départage :** Si les méthodes susmentionnées ne permettent pas de départager les équipes qui déterminent leur passage à l'étape suivante, les équipes ex æquo seront programmées pour jouer un Tournoi toutes rondes au meilleur des 1.
 - **Sixième facteur de départage :** Le nombre le plus élevé remportera tous les facteurs de départage susmentionnés.
- **Suisse :** à chaque tour, les équipes se verront attribuer des matches contre d'autres équipes ayant un registre de matches identique ou similaire, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une seule équipe invaincue. Après le dernier tour de Suisse, les classements sont déterminés sur la base du registre de match. Dans les cas où les équipes ont des résultats identiques, des facteurs de départage sont utilisés pour déterminer le classement final de chaque équipe. Une fois que toutes les équipes sont classées en fonction de leur registre de match finale, les facteurs de départage sont appliqués dans l'ordre suivant :
 - **Premier facteur de départage :** Retard - Les équipes qui sont arrivées au Tournoi en retard sont classées en dessous des équipes qui sont arrivées à l'heure.
 - **Deuxième facteur de départage :** pourcentage de victoires des adversaires (« **Op Win %** », Opponents' Win Percentage) - Les équipes qui restent à égalité sont maintenant classées dans l'ordre de leur Op Win %, du plus élevé au plus bas.
 - **Troisième facteur de départage :** Pourcentage de victoires des adversaires des adversaires (« **Op Op Win %** », Opponents' Opponents' Win Percentage) - Les équipes qui restent à égalité sont maintenant classées dans l'ordre de leur Op Op Win %, du plus élevé au plus bas. Le

pourcentage de victoires d'une équipe est la moyenne des pourcentages de victoires de tous les adversaires de cette équipe.

- **Facteur de départage final** : Tête-à-tête - Si exactement deux équipes sont à égalité au classement final, et que ces équipes se sont affrontées pendant le Tournoi, alors le vainqueur de ce match est mieux classé que le perdant.
 - Si exactement deux équipes sont à égalité au classement final et que ces équipes n'ont pas joué l'une contre l'autre pendant le Tournoi, ces équipes joueront un match au meilleur de 1. Le vainqueur de ce match est mieux classé que le perdant.
- **Structures concurrentielles** : La structure compétitive du programme comprend les cinq types de compétition principaux suivants, qui sont susceptibles d'être modifiés à tout moment. Certains Tournois peuvent comporter plusieurs types de compétitions sous forme de phases distinctes d'un même événement :
- **ÉVÉNEMENTS EN LIGNE** (BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC UNIQUEMENT)
- **Matches de qualification** - Tournois ouverts à toutes les équipes éligibles. Les play-in se dérouleront en deux phases en ligne et précéderont un championnat international correspondant (voir championnats internationaux ci-dessous) :
- **Ouvrir une qualification** : DE qui progressera jusqu'à ce qu'il reste 8 équipes. Nombre maximum d'équipes par zone régionale : 256 (BR, EU, LA-N, LA-S et NA) et 64 (OC).
- **Finales** : Les 8 premiers de la qualification Open s'affrontent dans un bracket DE continu jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une équipe.
- **Coupe Mensuelle** - Tournois ouverts à toutes les équipes éligibles. Les coupes mensuelles se dérouleront en deux phases :
- **Qualification ouverte** : Tranche DE qui progressera jusqu'à ce qu'il reste 8 équipes. Nombre maximum d'équipes par zone régionale : 256 (BR, EU, LA-N, LA-S et NA) et 64 (OC).
- **Finales** : Les 8 premiers de la qualification Open s'affrontent dans un bracket DE continu jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une équipe.

Championnats régionaux - Tournois ouverts à toutes les équipes éligibles. Il s'agit d'un événement annuel permettant de gagner des prix en espèces et de se qualifier pour les championnats du monde. Les équipes ayant obtenu le plus grand nombre de points au championnat obtiendront un placement avancé dans cet événement. Tous les matchs se dérouleront au meilleur des trois manches. Voir la section 12 pour plus d'informations sur les championnats régionaux.

- **Qualification ouverte** : Catégorie DE qui progressera jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 4 équipes. Nombre maximum d'équipes par zone régionale : 256 (BR, EU, LA-N, LA-S et NA) et 64 (OC).
- **Phase de groupe** : Les 4 meilleures équipes restantes de l'Open Qualifier seront placées dans la phase de groupe. De plus, les 12 meilleures équipes selon le classement des points de championnat (à la clôture des inscriptions pour l'Open Qualifier) seront également placées dans la phase de groupe. La phase de groupe suivra un format RR avec 4 groupes de 4 équipes.
- **Finales régionales** : Les 8 premiers de la phase de groupe s'affronteront dans une catégorie DE jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule équipe. Les demi-finales et la grande finale se dérouleront au meilleur des cinq manches. Les meilleures équipes de chaque zone régionale recevront une invitation pour le Championnat du Monde Pokémon 2025.

ÉVÉNEMENTS EN PERSONNE (TOUTES LES RÉGIONS)

Championnats internationaux ou CI(s) - Tournoi ouvert à toutes les équipes éligibles de toutes les zones régionales. Certaines équipes peuvent obtenir des invitations et/ou des qualifications pour des phases ultérieures de l'événement, par exemple via des Play-Ins. Les équipes s'affronteront pour gagner des prix en espèces et se qualifier pour le Championnat du Monde Pokémon 2025. Tous les matchs se dérouleront au meilleur des trois manches.

-
-
- Qualification ouverte : Les équipes seront placées dans des groupes de 4 maximum. Chaque groupe jouera jusqu'à ce que les équipes soient clairement classées. Les équipes les mieux classées de chaque groupe accéderont à la phase des poules.
- Phase d'affrontement : Les meilleures équipes de l'Open Qualifier seront placées dans un bracket SE jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux équipes. Les matchs des demi-finales se dérouleront au meilleur des cinq manches.
- Finales - Les 2 meilleures équipes de la phase de bracket s'affronteront dans un match de finale au meilleur des 5 pour déterminer le champion.

Latin America International Championship (LAIC): 32 équipes maximum.

Europe International Championship (EUIC) - Aeos Cup: 64 équipes maximum.

L'équipe championne se qualifie pour le Championnat du monde Pokémon 2025.

North America International Championship (NAIC) - Dernière ligne droite : 64 équipes au maximum.

L'équipe championne se qualifie pour le Championnat du monde Pokémon 2025.

Championnat international d'Amérique du Nord (NAIC) - Dernière ligne droite : 64 équipes au maximum.

L'équipe championne se qualifie pour le Championnat du Monde Pokémon 2025.

Championnat du monde Pokémon 2025 (WCS) - Tournoi sur invitation seulement Tournoi visant à déterminer le Champion du monde Pokémon 2025. Voir la Section 1213 pour plus d'informations sur le Championnat du Monde Pokémon 2025 et les méthodes de qualification.

TOURNOIS EN PERSONNE ET EXIGENCES

Intention de participer : Les équipes qualifiées invitées à participer à des Tournois en personne doivent confirmer leur intention de participer avant une date spécifiée par l'administration pour chaque événement. Un joueur confirme son intention de participer en s'inscrivant sur le portail d'inscription fourni par l'administration. Si une équipe qualifiée ne confirme pas son intention de participer, l'administration se réserve le droit de disqualifier cette équipe à sa seule discrétion.

Voyage : Tous les joueurs qui se qualifient pour un Tournoi en personne sont responsables de la compréhension et de l'obtention de leurs propres documents de voyage essentiels. Si une équipe qualifiée n'est pas en mesure de voyager et de participer, son invitation peut être transmise à une autre équipe, selon la décision de l'administration. Pour plus d'informations sur les allocations de voyage, voir la **section 23**.

Interdiction de participation : Une équipe qualifiée peut se voir interdite de participer à l'événement dans l'une des situations suivantes :

- Un membre de l'équipe qualifiée n'est pas en mesure de se rendre à l'événement en raison de restrictions de voyage locales ou mondiales ou n'obtient pas les documents nécessaires pour voyager.
- L'équipe qualifiée n'est pas en mesure de remplir les conditions d'inscription dans les délais fixés par l'administration.
- Tout membre de l'équipe qualifiée ne respecte pas les protocoles COVID-19 décrits sur le site web pokemon.com.
- Autres situations que l'administration juge nécessaires pour interdire à une équipe qualifiée de participer à un Tournoi en personne.

PROCESSUS DE COMPÉTITION : L'Administration annoncera les informations relatives à la compétition avant le Tournoi, y compris une liste des caractéristiques de jeu restreintes, comme indiqué dans la **section 9**.

6. CALENDRIER DES TOURNOIS

Voici le calendrier des Tournois du programme - local au marché de compétition:

Tournoi	Type	Zone régionale	Dates du Tournoi
Pokémon UNITE au LAIC	Championnat international (LAIC)	Tous	15-17 novembre 2024
Play-Ins de la Coupe Aeos - Qualification ouverte	Play-In - Qualification ouverte	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	30 novembre 2024
Play-Ins de la Coupe Aeos - Finales	Play-In - Finales	BR, EU, LA-N, LA- S, NA, OC	1er décembre 2024
Coupe de décembre	Coupe mensuelle - Qualifications ouvertes	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	14 décembre 2024
Coupe de décembre	Coupe mensuelle- Finales	BR, EU, LA-N, LA- S, NA, OC	15 décembre 2024
Coupe mensuelle de janvier	Qualifications ouvertes	BR, EU, LA-N, LA- S, NA, OC	11 janvier 2025
Coupe de janvier	Coupe mensuelle - Finales	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	12 janvier 2025
Coupe de février	Coupe mensuelle - Qualification ouverte	BR, EU, LA-N, LA- S, NA, OC	février 2025
Coupe de février -	Coupe mensuelle- Finales	BR, EU, LA-N, LA- S, NA, OC	Février 2025

Coupe Aeos	Championnat international (EUIC)	Tous	Février 2025
Final Stretch - Qualifications ouvertes	Play-In - Qualifications ouvertes	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	8 mars 2025
Dernière ligne droite - Play-Ins	Play-In - Finales	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	9 mars, 2025
Coupe de mars	Coupe mensuelle- Qualifications ouvertes	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	2 mars 2025
Finales de mars	Coupe mensuelle - Finales	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	30 mars 2025
Coupe d'avril	Coupe mensuelle - Qualification ouverte	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	19 avril 2025
Coupe d'avril	Coupe mensuelle - Finales	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	20 avril 2025
Championnat régional	Championnat régional - Qualification ouverte, phase de groupe	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	10 mai 2025
Finales régionales	Finales régionales	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC*	11 mai 2025
Finales du régional	Championnat international (NAIC) NA	Tous	13-15 juin 2025
Championnat du monde Pokémon	Championnat du monde	Tous	Août 2025

SI, POUR QUELQUE RAISON QUE CE SOIT, LE TOURNOI, OU UNE PARTIE DE CELUI-CI, NE PEUT AVOIR LIEU AUX DATES PRÉVUES, L'ADMINISTRATION SE RÉSERVE LE DROIT DE MODIFIER CES DATES À SA SEULE DISCRÉTION.

CLASSEMENT : Les équipes ayant participé aux Pokémon UNITE Championship Series 2024 recevront un classement prioritaire pour l'Aeos Cup Plau-Ins – Matches de qualification, toutes les autres équipes seront classées de manière aléatoire. Tous les autres Tournois de qualification ouverts à partir de mars 2024 seront classés en fonction du nombre total de Championship Points gagnés par l'équipe en 2024. La saison 2025 des Pokémon UNITE Championship Series. Voir la section 10 pour plus d'informations sur les limites de la meilleure arrivée.

Le format et la structure peuvent être modifiés à la seule discrétion de l'administration.

7. COMMENT S'INSCRIRE : Les joueurs et joueuses doivent créer un compte et s'inscrire à la compétition par l'intermédiaire de Start.gg. Chaque compétition est un Tournoi à part entière. Si un joueur ou une joueuse souhaite participer à plus d'un Tournoi, il ou elle doit s'inscrire individuellement à chacun d'entre eux. La date limite d'inscription pour chaque Tournoi sera annoncée à l'avance par l'organisateur du Tournoi et l'inscription sera clôturée à l'heure indiquée.

Certains événements peuvent exiger qu'un capitaine d'équipe s'inscrive au nom de l'équipe. Pour plus d'informations sur la gestion des listes et les capitaines d'équipe, voir la section 16 relative à la gestion des équipes et des listes.

8. PLAY! POKÉMON (JOUER ! POKEMON) ENREGISTREMENT DE COMPTE :

- Les joueurs et joueuses de BR, EU, LA-N, LA-S, NA et OC devront :
 - (i) créer un compte au Club des dresseurs de Pokémon, et
 - (ii) s'inscrire à Play ! Pokémon pour participer à tout événement Pokémon UNITE sanctionné. Les instructions sont disponibles à l'adresse suivante :
<https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/360043974292-How-do-I-opt-in-for-Pok%C3%A9mon-GO-and-or-Organized-Play-in-my-Pok%C3%A9mon-Trainer-Club-account->
- Après avoir créé un compte de club d'entraînement Pokémon et s'être inscrit à Play ! Pokémon, les joueurs devront générer leur identifiant de joueur. Les instructions sont disponibles à l'adresse suivante <https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/360001031234-How-do-I-generate-a-Player-ID->
- Il est interdit aux joueurs d'échanger, de partager ou de transférer de quelque manière que ce soit la propriété ou l'accès à l'un de leurs comptes.

9. PROCESSUS DE MATCH ET DE PARTIES : Tous les matchs se dérouleront dans le mode de salon du Tournoi personnalisé de Pokémon UNITE. Les paramètres de partie et de match doivent suivre les directives ci-dessous, sauf indication contraire de l'Administration.

Ponctualité du début du match : Il est attendu des joueurs et Joueuses qu'ils résolvent tout problème lié à la procédure d'installation dans le temps imparti, et que le match commence à l'heure prévue. Des retards dus à des problèmes d'installation peuvent être autorisés, mais uniquement à la discrétion de l'administration. Des pénalités pour retard peuvent être imposées à la discrétion de l'administration.

Procédure de match : Pour éviter tout doute, tous les joueurs doivent considérer tous les salons de jeu avec leurs adversaires programmés comme un match officiel du Tournoi, sauf indication contraire expresse.

- Toutes les compétitions utiliseront le salon de Tournoi customisé avec les paramètres suivants activés, sauf indication contraire de l'administration :
 - Tous les held items (objets tenus) sont au grade maximum
 - Tous les objets tenus sont déverrouillés

- Toutes les licences Unite déverrouillées
- Tous les battle items (objets de combat) déverrouillés
- La sélection des serveurs doit être réglée sur Auto, sauf accord contraire d'un administrateur.
- Tous les matchs se dérouleront en Draft Pick.
- Chaque match se déroulera au meilleur des trois parties, sauf instructions différentes de la part de l'administration. La première équipe à gagner deux (2) parties remportera le match.
- Chaque équipe doit s'enregistrer pendant la période d'enregistrement désignée avant le début de chaque Match. Si elle ne se présente pas, elle peut être déclarée forfait pour l'événement.
- L'équipe en haut du match visible sur le bracket ("**équipe hôte**") créera le salon et partagera son ID de salon avec ses adversaires via la fonction de chat du match de Start.gg.
- **Les remplaçants** : Avant le début d'un match, les équipes sont autorisées à utiliser leur remplaçant et à demander des changements dans leur liste. Une fois que le remplaçant est activé, ce joueur fait partie de la liste active pour ce match et ne peut pas être changé avant la fin du match.
 - Une fois que le code de lobby d'un match est communiqué aux deux équipes, le capitaine de l'équipe la moins bien classée doit indiquer la demande de changement de tableau de son équipe s'il choisit d'activer son remplaçant et quel joueur de départ est remplacé. Pour les Tournois en ligne, la demande doit être formulée dans le chat du match Start.gg. Pour les événements en personne, la demande doit être adressée à l'équipe du Tournoi qui a délivré le code du lobby pour le match.
 - Ensuite, le capitaine de l'autre équipe doit faire une demande de changement de tableau s'il choisit d'activer son suppléant, comme indiqué ci-dessus.
 - A la fin de ce match, le starter retiré retourne sur la liste des joueurs actifs.
- Choix du côté :
 - Différentes méthodes de sélection de côté seront utilisées dans la compétition. Les méthodes de classement pour chaque événement ou phase de Tournoi seront annoncées avant l'inscription à l'événement en question:
 - **Aléatoire (pas de classement)**: La sélection des côtés pour les matchs sera déterminée par un tirage au sort effectué par l'administration. Les équipes se verront attribuer au hasard pile ou face, et le gagnant du tirage à pile ou face choisira son côté pour le match 1. Pour chaque match suivant dans la même rencontre, l'équipe battue dans le dernier match choisi son côté pour le match suivant. Lors d'une remise à zéro du bracket, la sélection du côté du match 1 sera déterminée de manière aléatoire.
 - **Classement** : Le plus haut classé choisira son côté pour le match 1. En cas d'égalité de classement ou de remise à zéro du groupe de la Grande Finale, le choix du camp pour le match 1 se fera à pile ou face. Pour chaque match suivant dans le même match, l'équipe battue dans le dernier match choisi son côté pour le prochain Match.

Entre les matchs, les équipes disposent de 2 minutes à partir du moment où le temps de Jeu de la partie en cours atteint 00:00 pour choisir leur côté pour la partie suivante. L'équipe informera ses adversaires OU le(s) personnel(s) désigné(s) pour le match de son choix, conformément aux instructions de l'administration .

- L'équipe hôte doit utiliser le chat de match Start.gg pour vérifier si l'équipe de son adversaire est prête à commencer. L'équipe hôte commencera le match une fois que tous les joueurs auront rejoint le lobby.
- A la fin du match, l'équipe gagnante et l'équipe perdante doivent communiquer les résultats du match sur Start.gg. Les joueurs et joueuses sont encouragés à prendre et à télécharger des captures d'écran de leurs parties sur Start.gg comme preuve de l'issue du match en cas de litige.
- Chaque équipe disposera de 5 minutes après le début d'un Match pour initier ou rejoindre le salon du jeu. Le fait de ne pas initier ou rejoindre un jeu dans cette période de 5 minutes peut entraîner la perte du match. Pour les matchs diffusés (**voir section 17**), les équipes doivent respecter les délais fournis par l'administration, qui peuvent être inférieurs à 5 minutes pour lancer ou rejoindre le salon du match.

RESTRICTIONS DE JEU : Des restrictions peuvent être ajoutées à tout moment avant ou pendant un Match, s'il existe des bugs connus avec un Pokémon, un objet détenu, un objet de combat, un mouvement, une combinaison de mouvements, un Holowear, ou pour toute autre raison déterminée à la discrétion de l'Administration. Le non-respect de l'une de ces restrictions peut entraîner des sanctions, y compris la perte du match.

- **Les emblèmes boost sont interdits pour tous les Matches du tournoi.**

- L'équipe hôte devra s'assurer que les emblèmes boost sont désactivés avant le début de son match dans les paramètres du salon de jeu.
- Les deux équipes devront signaler toute utilisation d'un emblème boost.
- Si un emblème boost est signalé après la fin d'une partie ou d'un match, il ne sera pas possible de rejouer et les résultats resteront inchangés.

ÉLÉMENTS DE JEU :

Erreur de sélection : Une fois qu'une partie a commencé, les choix de Pokémon des joueurs et joueuses sont considérés comme définitifs. Aucune partie ne sera refaite en cas de sélection involontaire ou erronée d'un Pokémon.

Démarrage contrôlé de la partie : Si une partie doit être refaite, tous les joueurs et joueuses doivent sélectionner les mêmes Pokémon, objets détenus et objets de combat, conformément au processus de sélection d'équipe valide précédent.

Fin de la partie : Mettre fin à la partie sans l'autorisation expresse de l'administration peut entraîner un forfait. Cela comprend le fait de terminer le jeu en tant qu'hôte, de déclarer forfait en tant qu'équipe ou de provoquer la fin prématurée du jeu de toute autre manière.

Forfait : On attend des joueurs et joueuses qu'ils jouent toujours au mieux de leurs capacités. Les forfaits de jeu et/ou de match, y compris l'utilisation de la fonction d'abandon du jeu pendant un match de Tournoi, peuvent être considérés comme de la tricherie. Voir la **section 18** pour plus d'informations sur la tricherie et l'intégrité du Tournoi.

Mise en pause : Mettre le jeu en pause sans l'autorisation expresse de l'administration peut entraîner un forfait.

Chargement lent du client : si une déconnexion ou une panne survient, interrompant le processus de chargement et empêchant un joueur de rejoindre une partie au début de celle-ci, la partie peut être refaite, mais seulement après examen et approbation par l'administration.

Arrêt du jeu : au cours de la compétition, des événements peuvent se produire qui justifient un arrêt du jeu, comme la déconnexion d'un joueur ou joueuse, des pannes d'équipement, des facteurs environnementaux, etc. L'administration déterminera, à sa seule discrétion, ce qui justifie un arrêt de jeu et communiquera directement avec les joueurs et joueuses si un tel arrêt se produit. L'administration enquêtera sur les problèmes ou les événements qui ont causé l'arrêt du jeu et déterminera la marche à suivre appropriée. Les joueurs doivent toujours continuer à jouer, sauf indication contraire de l'administration.

Pas d'interférence avec le personnel : Pendant un arrêt de jeu (y compris un crash du serveur de jeu), les joueurs et joueuses ne doivent pas interférer avec les discussions et les décisions du personnel. Pendant un arrêt de jeu, les joueurs et joueuses ne peuvent pas quitter leur poste de compétition sans l'autorisation expresse du personnel.

Déconnexion involontaire : Un joueur ou une joueuse perdant la connexion au jeu en raison de problèmes ou de questions liées au client du jeu, à la plateforme, au réseau ou à l'appareil.

Déconnexion intentionnelle : Un joueur ou une joueuse perd la connexion au jeu en raison de ses actions (par exemple, fermeture de l'application). Toute action d'un joueur entraînant une déconnexion sera considérée comme intentionnelle, quelle que soit l'intention réelle du joueur.

Crash du serveur : Tous les joueurs et joueuses perdant la connexion à un jeu en raison d'un problème avec un serveur de jeu ou d'une instabilité de l'Internet.

Si un joueur ou une joueuse se déconnecte sans en avertir le personnel, celui-ci n'est pas tenu d'imposer une pause ou une reprise du jeu. Pendant le dépannage d'une partie, les joueurs et joueuses ne peuvent pas quitter l'aire de jeu sans l'autorisation du personnel.

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES DE MATCH

En cas de problème perturbant le jeu, les joueurs et joueuses doivent en informer immédiatement l'administration et continuer à jouer leur match. L'administration examinera le problème et déterminera la marche à suivre appropriée. Le personnel et l'administration peuvent enquêter sur un problème et fournir des instructions aux joueurs et joueuses avant la reprise du jeu. Le personnel et l'administration peuvent infliger des sanctions aux joueurs ou joueuses qui abusent des demandes d'interruption de jeu, y compris (mais sans s'y limiter) les demandes fréquentes et déraisonnables.

SIGNALEMENT RAPIDE : Dès qu'un joueur ou une joueuse a connaissance d'un bogue ou d'un problème (qui, selon la définition, inclut les défaillances matérielles présumées), il doit faire remonter ce problème dès que possible. Un joueur ou une joueuse peut alerter le personnel pendant un match qu'un bogue ou un problème est observé en levant la main au moment où le bogue ou le problème se produit.

MALADIE, BLESSURE OU INCAPACITÉ : Une maladie, une blessure ou une incapacité mineure d'un joueur ou d'une joueuse n'est pas un problème acceptable pour demander à être remplacé par un Alt. Dans le cas d'une condition médicale sous-jacente et/ou déclarée à l'avance, le joueur ou la joueuse peut informer le staff avant le match, qui peut, à sa seule discrétion, fournir à un joueur ou une joueuse une évaluation ou une assistance pour déterminer si le joueur ou la joueuse est prêt(e), désireux et capable de continuer à jouer dans un délai raisonnable.

Si un joueur ou une joueuse est jugé(e) inapte à poursuivre le jeu en raison d'une maladie, d'une blessure ou d'un handicap majeur, le personnel peut imposer à l'équipe Alt de remplacer ce joueur ou cette joueuse.

Si un joueur ou une joueuse présente des signes ou des symptômes liés au virus COVID-19, il sera soumis à toutes les procédures prévues dans les protocoles COVID-19.

Si un joueur ou une joueuse est dans l'incapacité de jouer ou de continuer en raison d'un manque d'autorisation médicale, ou si l'équipe n'est pas en mesure d'aligner une liste conforme à ces règles, l'équipe perdra le match par forfait, à moins qu'un administrateur, à sa seule discrétion, ne détermine que ce match est sujet à une victoire de match accordée.

REPRISE DU JEU : Une reprise du jeu est l'acceptation de l'état actuel du jeu et la poursuite du jeu à partir de ce point sans refaire le jeu ou invalider l'état actuel du jeu. Les joueurs peuvent subir des perturbations, des distractions ou d'autres événements qui peuvent potentiellement interférer avec leur capacité à jouer. Toutefois, toutes les perturbations, distractions ou autres événements n'entraînent pas une interférence ou un avantage déloyal pour ou contre l'une ou l'autre des équipes ou les deux.

Si l'administration estime qu'une reprise du match est justifiée, le personnel et/ou l'administration évaluent les circonstances et déterminent l'issue du match. La décision de l'administration est considérée comme définitive. Les circonstances qui peuvent nécessiter une reprise du match comprennent, mais ne sont pas limitées à :

Bug : une erreur, un défaut, une défaillance ou une faute qui produit un résultat incorrect ou inattendu, ou qui fait qu'un jeu ou un dispositif matériel se comporte de manière non voulue.

Bug mineur : un bug (y compris une défaillance matérielle) qui est, au pire, gênant pour les joueurs et joueuses. Il peut s'agir de bogues qui modifient les statistiques ou les mécanismes de jeu d'une manière qui, bien que n'étant pas optimale, peut être jouée si nécessaire.

Bug permettant de jouer (« Play Through Bug ») : un bug qui n'altère pas de manière significative l'intégrité compétitive du jeu. Cela peut signifier qu'il existe des mesures d'atténuation pour un bug difficile à contourner (comme redémarrer le client ou l'appareil de jeu). Il peut également s'agir de situations dans lesquelles l'impact du bogue peut être atténué par d'autres fonctions du jeu.

Cette catégorie comprend également les bogues fournis dans le cadre de « désignation d'information », c'est-à-dire les bogues fournis aux équipes avant les parties (généralement des Pokémon, des objets détenus, des objets de combat, des combinaisons de mouvements ou des interactions avec l'environnement et des effets persistants) pour lesquels aucun remake ne sera proposé. Ces effets ou interactions ne peuvent être évités ou atténués par d'autres moyens que la désactivation du Pokémon, du Holowear, de l'objet détenu ou de l'objet de combat incriminés, et aucun remake n'est donc disponible pour ces bugs, qui doivent être joués.

À sa discrétion, l'Administration peut proposer un remake de jeu pour les Bugs sous la « désignation d'information » si, à la seule discrétion de l'Administration, le Bug a un impact important sur l'intégrité compétitive du jeu. L'administration ne proposera pas de remake si, à sa seule discrétion, il est déterminé que le joueur ou l'équipe désavantagé(e) avait l'intention de déclencher le bug ou l'a déclenché à dessein.

Si, dans le cas d'un remake, un joueur provoque la réapparition du bug, l'administration peut imposer un nouveau jeu sans possibilité de remake supplémentaire.

REPRISE DE JEU : Une reprise de jeu est une reprise complète d'une partie dans le but de poursuivre une partie prématurément interrompue, qui peut inclure des conditions modifiées basées sur l'état de la partie original au moment de l'interruption et à la seule discrétion de l'administration.

Si l'administration estime qu'une reprise de jeu est justifiée, le personnel et/ou l'administration évalueront les circonstances et détermineront l'issue de la procédure. La décision de l'administration est considérée comme définitive. Les circonstances qui peuvent nécessiter une reprise du jeu incluent, mais ne sont pas limitées à :

Erreur de sélection : Si un Pokémon sélectionné par erreur apparaît dans l'écran de chargement du jeu, le joueur doit jouer avec le Pokémon sélectionné à l'origine.

Chargement lent du client : en cas de déconnexion ou de défaillance interrompant le processus de chargement et empêchant un joueur de rejoindre une partie au début de celle-ci, la partie peut être refaite, mais uniquement après examen et approbation par le personnel.

Bug critique : un bug (y compris une défaillance matérielle non intentionnelle) qui endommage de manière significative la capacité d'un joueur à concourir dans la situation de jeu, qui modifie de manière significative les statistiques de jeu ou les mécanismes de jeu, ou une situation dans laquelle les conditions environnementales externes deviennent intenable. La détermination du fait que le bug a endommagé la capacité d'un joueur à concourir est laissée à la seule discrétion de l'administration.

Défaillance matérielle involontaire : La défaillance de tout matériel, y compris la défaillance d'un serveur, d'un moniteur, d'un appareil mobile ou d'un périphérique de joueur. Cela n'inclut pas les pannes matérielles provoquées par le joueur, y compris les dommages intentionnels ou la destruction d'un périphérique de joueur, les dommages au moniteur, les dommages à l'écran d'un appareil ou l'interférence d'un joueur avec l'équipement fourni par WCS ou par le joueur. La détermination du caractère involontaire d'une défaillance matérielle est laissée à la seule discrétion de l'administration.

Situation de terminal : Un bug ou une autre circonstance qui nécessite que le jeu soit refait. Ces circonstances incluent les cas de bogues critiques qui remettent sérieusement en question l'intégrité, le résultat et/ou la légitimité d'un jeu, ou tout autre cas à la discrétion de l'administration où la poursuite du jeu est intenable (y compris les problèmes environnementaux et les pannes matérielles catastrophiques).

PROCÉDURES DE REPRISE DU JEU :

Situation terminale : L'administration déterminera si l'une ou l'autre des équipes, ou les deux, ont été fortement désavantagées par un bogue, et toute équipe fortement désavantagée pourra se voir offrir la possibilité de refaire la partie. Si une équipe fortement désavantagée accepte de refaire la partie, celui-ci sera immédiatement refait conformément à la présente section. Un désavantage significatif est une condition préalable à l'offre de refaire la partie.

Début de match contrôlé : Dans le cas d'un départ contrôlé et selon les instructions du staff, les joueurs et joueuses doivent sélectionner les mêmes Pokémon, objets détenus et objets de combat conformément au processus de sélection d'équipe valide précédent.

Désactivation d'une partie ou d'une fonctionnalité : Si le remake est dû à un bug Pokémon, les paramètres ne seront plus conservés et un Pokémon pourra être rendu inéligible pour le reste des matchs de la journée, à moins que le bug puisse être lié de manière concluante à un élément de jeu spécifique qui peut être entièrement supprimé et/ou évité (par exemple, un Holowear spécifique). Les paramètres peuvent être conservés à la seule discrétion de l'administration.

DYSFONCTIONNEMENT MATÉRIEL : En cas de dysfonctionnement du matériel, l'administration déterminera s'il s'agit d'un bogue mineur (par exemple, un moniteur perd de l'énergie et un joueur ou une joueuse ne peut pas voir ses mouvements lorsqu'il/elle joue sur une Nintendo Switch connectée), d'un bogue critique (par exemple, le Joy-Con d'un joueur se déconnecte soudainement et provoque l'élimination du joueur) ou d'une situation terminale (par exemple, le serveur de jeu tombe en panne) et suivra la norme appropriée.

ATTRIBUTION DE VICTOIRE DE PARTIE

En cas de difficulté technique amenant l'administration à déclarer un remake, l'administration peut à la place attribuer une victoire à une équipe. L'administration peut, à sa seule discrétion, déterminer qu'une équipe ne peut éviter la défaite avec un degré de certitude raisonnable. Les critères suivants peuvent être utilisés (mais ne sont pas obligatoires) pour déterminer le degré de certitude raisonnable :

- **DIFFÉRENCE DE POINTS** : La différence de points entre deux équipes est supérieure à 500.
- **DIFFÉRENCE D'OBJECTIFS** : L'équipe qui a une différence de plus de 500 points a plus de zones de but que l'équipe adverse.
- **DIFFÉRENCE DE POKÉMON** : La différence de Pokémon capables de combattre entre les deux équipes est d'au moins quatre (4), avec des chronomètres d'élimination sur les Pokémon incapables de combattre plus longtemps que le temps restant dans le jeu.
- **DIFFÉRENCE D'ÉTAT DU JEU** : L'équipe ayant le plus de membres capables de combattre dispose de plus de 200 Énergies Aeos pour marquer à moins de 02:00 de la fin du match.
- **VICTORIEUX** : Au moment de la difficulté technique, il n'y a pas de scénario qui, selon l'administration, aurait pu aboutir à autre chose que la victoire d'une équipe.

LITIGES : Les résultats du match seront considérés comme définitifs s'il n'y a pas de litiges en suspens soulevés dans la fenêtre désignée pour contester les résultats d'un match (la « fenêtre de litige »). Le délai de contestation se termine (a) le début du match suivant dans un match ; (b) le début d'un match suivant du Tournoi de n'importe quelle équipe dans le match respectif ; ou (c) dix minutes après la fin du match, selon ce qui se produit en premier.

La décision finale de l'administration est contraignante.

ÉLÉMENTS SUPPLÉMENTAIRES POUR LES ÉVÉNEMENTS EN PERSONNE UNIQUEMENT :

Heure d'installation : l'administration informera les équipes de l'heure et de la durée d'installation prévues dans le cadre de leur programme de match. L'administration peut modifier l'horaire à tout moment. Le temps d'installation est considéré comme commencé lorsque les joueurs et joueuses entrent dans l'aire de compétition, moment à partir duquel ils ne sont pas autorisés à partir sans l'autorisation de l'administrateur ou du personnel sur place. La mise en place comprend les éléments suivants :

- S'assurer de la qualité de tout l'équipement fourni pour le jeu compétitif
- Connecter et calibrer les périphériques
- S'assurer du bon fonctionnement des systèmes de chat vocal
- Configurer les sélections personnalisées de Pokémon Moveset/Held Item dans le jeu
- Ajuster les paramètres du jeu

Ordre des places : Il peut être demandé aux joueurs et joueuses de fournir à l'administration l'ordre des places de leur équipe avant le Tournoi. Toute modification de cet ordre doit faire l'objet d'une demande et sera acceptée à la discrétion de l'administration. Les joueurs et joueuses doivent s'asseoir dans l'ordre indiqué par le personnel sur place.

Défaillance technique de l'équipement : Si un joueur ou une joueuse rencontre un problème d'équipement au cours d'une phase quelconque du processus d'installation, il doit en avertir immédiatement le personnel. **L'administration n'est pas responsable des défaillances de l'équipement fourni par les joueurs et joueuses.**

Assistance technique : L'administration sera disponible pour aider au processus d'installation et à la résolution de tout problème rencontré pendant la période d'installation d'avant-match.

Communication entre les joueurs et joueuses pendant les arrêts de jeu : Pour l'équité de toutes les équipes en compétition, les joueurs et joueuses ne sont pas autorisé(e)s à communiquer, de quelque manière que ce soit, entre eux pendant les arrêts de jeu. Pour éviter toute ambiguïté, les joueurs et joueuses peuvent communiquer avec le personnel, mais uniquement lorsque cela est nécessaire pour identifier la cause de l'arrêt et y remédier. Si l'arrêt se prolonge suffisamment, le staff peut, à sa seule discrétion, autoriser les équipes à se parler avant la reprise du jeu, afin de discuter des conditions de jeu.

Reconnaissance des tests effectués avant le match : Avant le début du match, chaque joueur et joueuse doit confirmer au personnel que sa configuration est complète.

Zone de match

La zone de match est la zone qui entoure immédiatement les tables installées pour les matchs du Tournoi. Pendant les matchs, seuls la liste active est autorisée à se trouver dans la zone de match, ou avec l'autorisation expresse de l'administration.

- **Appareils sans fil** : Les appareils sans fil personnels (SAUF ceux qui sont utilisés pour les matchs officiels), y compris les téléphones portables, les tablettes et les montres, ne sont pas autorisés dans la Zone de match avant, pendant et après le jeu actif, y compris entre les parties des matchs à plusieurs parties et les reprises de parties, de manière à ce que ces appareils soient accessibles aux joueurs et joueuses.
 - Pour éviter toute ambiguïté, les appareils sans fil peuvent être conservés dans le sac personnel d'un joueur ou d'une joueuse. Le personnel et l'administration informeront les joueurs et joueuses de l'endroit où ils peuvent ranger leur sac pendant les compétitions officielles.
- **Restrictions concernant la nourriture et les boissons** : Aucune nourriture ou boisson n'est autorisée dans la zone de match, sauf autorisation expresse de l'administration. Les bouteilles d'eau fermées, sans marque, peuvent être autorisées à condition qu'elles restent en dehors des tables à tout moment. Cette disposition est susceptible d'être modifiée à la seule discrétion de l'administration.

Zone d'entraînement des joueurs et joueuses

Certains événements peuvent comporter une zone d'entraînement des joueurs (« PPA »). Le PPA contiendra des zones désignées pour que chaque équipe puisse s'entraîner avant le début des matchs officiels. Le PPA est réservé aux compétiteurs actifs et sera mis à disposition par l'administration à sa seule discrétion. L'administration informera les joueurs des événements pour lesquels un PPA sera disponible, avant l'inscription à cet événement.

État de préparation des joueurs et joueuses : Une fois que les dix joueurs et joueuses d'un match ont confirmé avoir terminé leur installation, les joueurs et joueuses ne peuvent pas quitter la zone de match ou entrer dans une zone d'entraînement des joueurs (PPA) sans l'autorisation d'un administrateur.

Création d'un salon de jeu : L'administration décidera de la manière dont le salon officiel du jeu sera créé. Les joueurs et joueuses seront dirigés par l'administration pour rejoindre un hall de jeu conformément à l'ordre des places.

LES EXIGENCES ET LES POLITIQUES SPÉCIFIQUES EN MATIÈRE D'ÉQUIPEMENT POUR LES TOURNOIS EN PERSONNE :

Tout équipement fourni par un joueur ou une joueuse doit être soumis à l'avance à l'administration pour approbation. L'équipement non approuvé ou l'équipement soupçonné par l'administration de procurer un avantage concurrentiel déloyal ne sera pas autorisé à être utilisé. Si l'équipement d'un joueur ou une joueuse est désigné comme non approuvé, le joueur ou la joueuse devra utiliser l'équipement fourni par l'administration.

Tout l'équipement doit être désinfecté à l'avance avant d'être apporté dans la zone de match et doit rester propre à tout moment.

L'administration peut, à sa discrétion, interdire l'utilisation d'une pièce d'équipement individuelle pour des raisons liées à la sécurité du Tournoi, à la sûreté, à l'efficacité opérationnelle ou à l'efficacité. Aucun matériel fourni par le joueur ne peut être apporté dans la zone de match s'il comporte ou affiche le nom, l'image ou le logo d'une société ou d'une marque non approuvée par TPCi et l'administration.

L'administration se réserve le droit de restreindre l'utilisation des appareils pour toutes les activités liées à la compétition, pour quelque raison que ce soit et à tout moment. Les joueurs et joueuses sont autorisés à utiliser des appareils personnels dans la ZPP, mais pas dans les zones de match. Les joueurs et joueuses peuvent être autorisés à utiliser des appareils personnels pour les matchs officiels uniquement avec l'autorisation expresse de l'administration.

Restrictions concernant l'équipement fourni par l'administration

Aucun joueur ou joueuse ne doit, en aucune circonstance, brancher, adapter, modifier, télécharger ou installer des éléments, altérer physiquement ou utiliser de quelque manière que ce soit l'équipement fourni par l'administration pour une activité autre que la compétition. Les appareils fournis ne doivent en aucun cas être altérés et toute tentative dans ce sens entraînera la disqualification de l'équipe. Tout problème lié à l'équipement fourni doit être immédiatement signalé au personnel. Les joueurs et joueuses ne doivent pas essayer de résoudre les problèmes liés aux appareils fournis.

Pour éviter toute ambiguïté, l'administration fournira la solution de chat vocal nécessaire.

Équipement fourni par l'administration

L'administration peut fournir de l'équipement dans les catégories suivantes pour tous les matchs de Tournoi en personne :

- Nintendo Switch Dock and Monitor
- Appareil mobile

- Casques et/ou écouteurs et/ou microphones
- Table et chaise

Des chauffe-mains seront fournis aux joueurs et joueuses pour une utilisation facultative.

L'administration peut, à tout moment et à sa seule discrétion, exiger l'utilisation d'appareils de Tournoi préparés par l'administration. Le cas échéant, les joueurs et joueuses auront le choix entre une console Nintendo Switch ou un appareil mobile à utiliser pour les entraînements et les matchs officiels.

Manette fournie par le joueur ou la joueuse

Les joueurs et joueuses sont autorisés à apporter la/les manette(s) Nintendo sous licence officielle suivante(s) dans le match et à utiliser cet équipement pendant les matchs officiels en personne :

- Manette Pro
- Set de Joy-Con
- Sangles Joy-Con
- Poignée Joy-Con

Contrôles audio

Les joueurs et joueuses devront maintenir un niveau minimum de « bruit blanc » dans leurs écouteurs. L'administration peut interdire aux joueurs d'abaisser le niveau du "bruit blanc" si les officiels déterminent, à leur seule discrétion, que les sources de bruit externes seraient trop facilement discernables. Les casques doivent être placés directement sur les oreilles des joueurs et doivent y rester pendant toute la durée du match. Le microphone fixé au casque doit être proche de la bouche du joueur et peut être ajusté par l'administration s'il s'avère qu'il n'est pas à sa place. Les joueurs et joueuses ne sont pas autorisés à obstruer le placement des écouteurs par quelque méthode que ce soit ou à placer un objet quelconque, y compris un chapeau, une écharpe ou tout autre vêtement, entre les écouteurs et les oreilles du joueur ou de la joueuse.

Altération de l'équipement

Les joueurs et joueuses ne peuvent pas toucher ou manipuler l'équipement d'un autre coéquipier ou d'une autre coéquipière au cours d'une compétition officielle. Les joueurs et joueuses qui ont besoin d'aide avec leur équipement doivent demander de l'aide à l'administration ou au personnel.

PROCESSUS D'APRÈS-MATCH

Résultats : L'administration confirmera et enregistrera le résultat du match.

Notes techniques et dépannage : Les joueurs et joueuses identifient et signalent tout problème technique à l'administration.

Résultats des forfaits : Les matchs gagnés par forfait seront enregistrés sur la base du score minimum qu'il faudrait à une équipe pour gagner le match (2-0 au meilleur de trois, 3-0 au meilleur de cinq). Aucune autre donnée ou statistique ne sera enregistrée pour les matchs gagnés par forfait.

PROCESSUS D'APRÈS-MATCH

Résultats : L'administration confirmera et enregistrera le résultat du match.

Prochain match et heure de pause : l'administration informera les joueurs et joueuses de leur position actuelle dans la compétition, y compris de leur prochain match programmé. L'heure exacte à laquelle les joueurs et joueuses doivent être prêts à réintégrer la zone de match sera communiquée par

l'administration. Si tous les joueurs et joueuses ne sont pas à leur place à cette heure précise, l'équipe peut être pénalisée pour retard dans le déroulement du Tournoi. L'heure de début du prochain match peut être modifiée à la discrétion de l'administration.

Notes techniques et dépannage : Les joueurs et joueuses identifient et signalent à l'administration tout problème technique.

Obligations d'après-match : Les joueurs et joueuses seront informés de toute obligation d'après-match, y compris, mais sans s'y limiter, les apparitions dans les médias, les interviews d'après-match et dans les coulisses, ou toute autre discussion sur les questions relatives au match immédiatement après la fin de celui-ci.

Les équipes sont tenues de participer si on le leur demande, à moins qu'elles ne soient excusées à la seule discrétion de l'administration.

Interviews en coulisses : Les joueurs et joueuses peuvent être invités à participer à une interview en direct dans les coulisses pour une retransmission officielle de l'événement.

Interviews d'après-match : Les joueurs et joueuses peuvent être invités à participer à une interview d'après-match préenregistrée pour une future retransmission officielle de l'événement.

Interviews de la presse/des médias : Il peut être demandé aux équipes de mettre à la disposition de l'administration au moins un joueur ou joueuse qui a commencé un match ce jour-là, indépendamment de la victoire ou de la défaite de l'équipe, pour un minimum d'une interview chacun (environ 10 minutes au total par joueur ou joueuse/entraîneur).

10. CHAMPIONSHIP POINTS : Tout au long du programme, les équipes et joueuses se verront attribuer des Championship Points correspondant à leur performance dans les compétitions. Ces points seront utilisés pour le classement et/ou la qualification à des événements tout au long du programme.

Les points seront attribués aux équipes en fonction de leurs performances. Voir la section 16 pour plus d'informations sur la gestion des équipes et des listes.

LIMITE DE LA MEILLEURE ARRIVÉE : Afin d'offrir des conditions de jeu plus équitables au plus grand nombre de compétiteurs dans le monde, le programme prévoit une limite de meilleure performance. Si les équipes participent à plus d'événements que la limite de meilleur classement, leurs meilleures performances seront enregistrées et les autres seront éliminées à la fin du programme.

Seuls les six premiers résultats d'une équipe dans tous les Tournois compteront pour le total des points de championnat de l'équipe. La limite de la meilleure place est le nombre maximum de places obtenues dans les Tournois qui peuvent compter pour le programme 2025, les places les plus élevées remplaçant les places les plus basses.

Veuillez consulter la **section 23** pour la liste des Championship Points.

11. QUALIFICATION ET PROGRESSION DE L'ÉQUIPE :

Qualification, format du Tournoi et prix de placement :

Tournoi	Type	Régions	Qualification	Récompenses
Pokémon UNITE au LAIC	Championnat international (LAIC)	Tous	N/A	Points du championnat Prix en argent (8 premiers seulement) Inscription prioritaire à l'EUIC

				ou au NAIC (au choix)
Play- Ins de la Coupe Aeos - Qualifications ouvertes	Play- In - Qualifications ouvertes	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Les 8 premiers accèdent à l'Aeos Cup - Play-Ins - Finals
Coupe Aeos - Play-Ins - Finales	Play-Ins - Finales	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Les 8 premiers de la Aeos Cup - Play-Ins - Open Qualifier	Le Top 1 reçoit une prime de voyage pour l'Aeos Cup (EUC) et une inscription prioritaire pour les points de championnat de l'Aeos Cup (EUC).
Coupe de décembre	Coupe mensuelle - Qualification ouverte	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Les 8 premiers accèdent à la Coupe de décembre – Finales
Coupe de décembre	Coupe mensuelle - Finales	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Les 8 premiers de la Coupe de décembre - Qualification ouverte	Points pour le championnat
Coupe de janvier	Coupe mensuelle - Qualification ouverte	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Les 8 premiers accèdent à la Coupe de janvier - Finales
Coupe de janvier	Coupe mensuelle - Finales	Tous	Les 8 premiers de la Coupe de janvier - Qualification ouverte	Points de championnat - Prix en argent (4 premiers seulement)
Coupe de février	Coupe mensuelle - Qualification ouverte	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Les 8 premiers accèdent à la Coupe de février - Finales
Coupe de février	Coupe mensuelle - Finales	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Les 8 premiers de la Coupe de février - Qualification ouverte	Points de championnat Prix en argent (4 premiers seulement)
Coupe Aeos	Championnat international (EUC)	Tous	N/A	Prix en argent (8 premiers seulement) Points de championnat Le Top 1 se qualifie pour les Championnats du Monde Pokémon 2025 avec des primes de voyage (voir Section 13 pour plus de détails).

Dernière ligne droite - Qualification ouverte	Play-In - Qualification ouverte	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Les 8 premiers accèdent à l'Aeos Cup - Play-Ins
Dernière ligne droite - Play-Ins	Play-In - Finales	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Les 8 premiers de la phase finale - Qualifications ouvertes	Le Top 1 reçoit une prime de voyage pour le Final Stretch (NAIC) et une inscription prioritaire pour les points de championnat du Final Stretch (NAIC)
Coupe de mars	Coupe mensuelle - Qualifications ouvertes	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Les 8 premiers accèdent à la finale de mars
Finales de mars	Coupe mensuelle - Finales	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Les 8 premiers de la Coupe de mars - Qualification ouverte	Points de championnat Prix en argent (4 premiers seulement)
Coupe d'avril	Coupe mensuelle - Qualifications ouvertes	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Les 8 premiers accèdent à la finale d'avril
Coupe d'avril	Coupe mensuelle - Finales	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Les 8 premiers de la Coupe d'avril - Qualification ouverte	Points de championnat Prix en argent (4 premiers seulement)
Championnat régional	Championnat régional - Qualification ouverte, phase de groupe	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Les 4 premiers accèdent à la finale régionale
Championnat régional	Finales régionales	N/A	BR, EU, LA- N, LA-S, NA, OC	Les 4 premiers du championnat régional - qualification ouverte Les 12 premiers du championnat Classement par points (par zone régionale) Prix en argent (8 premiers seulement) Le premier se qualifie pour les Championnats du monde Pokémon 2025 (voir la section 13 pour plus de détails).

Dernière ligne droite	Championnat international (NAIC)	Tous	N/A	Prix en argent (8 premiers seulement) Le Top 1 se qualifie pour le Championnat du monde Pokémon de 2025 avec des primes de voyage (voir la section 13 pour plus de détails).
Championnat du monde Pokémon	Championnat du monde	Tous	Sur invitation uniquement. Voir la section 13 pour plus de détails.	Prix en argent (Top 16 seulement) À annoncer

La plupart des Tournois offrent des Championship Points pour le classement, voir la section 23 pour une répartition détaillée des Championship Points.

Équipes de remplacement : Dans le cas où une équipe qualifiée pour un Tournoi est jugée inéligible, choisit de ne pas participer ou, pour toute autre raison, n'est pas en mesure de concourir, l'administration peut remplacer l'équipe par une équipe de son choix.

L'administration fera des efforts raisonnables pour confirmer le remplacement de l'équipe par la prochaine équipe qualifiée disponible. Dans le cadre de cet effort, l'administration peut utiliser les Championship Points, le classement des Tournois précédents, la réactivité ou d'autres facteurs pour déterminer l'équipe qualifiée suivante. L'administration se réserve également le droit de ne pas remplacer une équipe.

12. CHAMPIONNATS RÉGIONAUX DE POKÉMON WORLDUNITE 2025 (BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC UNIQUEMENT)

Le championnat régional est le dernier Tournoi en ligne du programme et permet aux meilleures équipes de se qualifier pour les championnats du monde. Chaque championnat régional se déroulera en trois phases :

- Qualification ouverte
- Phase de groupe
- Finale régionale

Pour plus de détails sur le format et la structure, voir la section 5.

ÉLIGIBILITÉ ET INSCRIPTION DES ÉQUIPES

Toutes les équipes qui ont l'intention de participer aux championnats régionaux doivent s'inscrire à cet événement. Une fois l'inscription terminée, les 12 premières équipes inscrites, selon le classement des points de championnat de la zone régionale, se qualifieront automatiquement pour la phase de groupe. Toutes les autres équipes inscrites seront placées dans la tranche DE des qualifications ouvertes.

QUALIFICATION POUR LA PHASE DE GROUPE (PAR ZONE RÉGIONALE) :

- **Points de Championnat** : Les 12 équipes ayant le plus grand nombre de points de championnat à la clôture des inscriptions aux championnats régionaux se qualifieront pour la phase de groupe. Voir la section 10 pour plus d'informations sur les points de championnat et la limite de la meilleure arrivée.
 - Si deux équipes ou plus sont à égalité de points de championnat, le classement suivant de l'équipe dans le Tournoi déterminera l'équipe qualifiée.

- En cas d'égalité dans tous les classements de Tournoi, le classement le plus récent de l'équipe dans le Tournoi déterminera l'équipe la mieux classée.
- **Championnats régionaux** - Qualifications ouvertes : Les quatre équipes les mieux placées se qualifieront pour le championnat régional - phase de groupe.

CLASSEMENT ET PROGRESSION

- **Qualification ouverte** : Les équipes seront classées en fonction de leur total de points de championnat tout au long du programme. Voir la section 10 pour plus d'informations sur la limite de la meilleure arrivée. Les équipes qualifiées passeront à la phase de groupe et ne seront pas reclassées.
- **Phase de groupe** : Les équipes qui se sont qualifiées grâce à leurs points de championnat seront placées au-dessus des équipes qui se sont qualifiées par le biais des qualifications ouvertes. L'équipe la mieux classée de chaque groupe sera placée dans le groupe des vainqueurs de la finale régionale. L'équipe la mieux classée de chaque groupe sera placée dans le groupe des perdants de la finale régionale.
- **Finales régionales** : Les équipes seront classées en fonction de leur classement dans la phase de groupe, la première place de chaque groupe conservant les places 1 à 4, et la deuxième place de chaque groupe conservant les places 5 à 8.

Le format, la structure et les qualifications peuvent être modifiés à la seule discrétion de l'administration. 13. CHAMPIONNATS DU MONDE POKÉMON 2025 :

13. CHAMPIONNATS DU MONDE POKÉMON 2025 :

ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES

Les équipes doivent se qualifier pour les WCS 20242025 dans la zone régionale dans laquelle elles concourent. Les équipes peuvent se qualifier dans les circonstances suivantes :

- **COUPE AEOS.** Le vainqueur de la Coupe Aeos sera automatiquement qualifié pour les Championnats du Monde Pokémon 20242025.
- **CHAMPIONNATS RÉGIONAUX.** Les meilleures équipes des finales des championnats régionaux de chaque zone régionale sera automatiquement qualifié pour les Championnats du Monde Pokémon 2025. (voir les méthodes de qualification ci-dessous).
- **DERNIÈRE LIGNE DROITE.** Le vainqueur de la StretchStretch finale sera automatiquement qualifié pour les Championnats du monde Pokémon de 2025.
- **QUALIFICATION SUPPLÉMENTAIRE.** L'administration peut accorder des possibilités supplémentaires de se qualifier pour les Championnats du monde Pokémon de 2025.

MÉTHODES DE QUALIFICATION

Nom de la zone régionale OU de l'événement - Nombre d'équipes	Qualification
Brésil (BR) - 2 équipes	1ère place de l'équipe aux Finales Régionales* 2ème place aux finales régionales
Europe (EU) - 3 équipes	1ère place équipe Finales Régionales* 2ème équipe de la finale régionale* 3ème place par équipe en finale régionale
Amérique latine - Nord (LA-N) - 3 équipes	1ère place par équipe aux Finales Régionales* 2ème équipe de la finale régionale* 3ème place par équipe en finale régionale
Amérique latine - Sud (LA-S) - 2 équipes	1ère place par équipe aux Finales Régionales* 2ème équipe de la finale régionale*

Amérique du Nord (NA) - 3 équipes	1ère place équipe aux Finales Régionales* 2ème équipe de la finale régionale* 3ème place par équipe en finale régionale
Océanie (OC) - 1 équipe	1ère place par équipe aux Finales Régionales*
Coupe Aeos (EUIIC) - 1 équipe	1ère équipe de la Coupe Aeos*
Dernière ligne droite (NAIC) - 1 équipe	1ère place équipe Final Stretch*
Asie-Pacifique - Est (AP-E), Asie-Pacifique - Ouest (AP-W), Inde (IN), Japon (JP), Corée (KR)	Sera déterminée et annoncée séparément

* Inclut les allocations de voyage

Les équipes qualifiées sont celles qui obtiennent une place aux WCS grâce aux qualifications indiquées dans le tableau ci-dessus. Les équipes qualifiées sont susceptibles d'être modifiées.

Priorité de qualification : Si des équipes se qualifient pour les Championnats du Monde selon plus d'une méthode décrite ci-dessus, les équipes qualifiées choisiront par défaut la méthode de qualification ayant la plus haute priorité.

1. Coupe Aeos
2. Finales Régionales
3. Dernière ligne droite

Si une équipe qualifiée remporte la phase finale, l'invitation pour la phase finale ne sera pas transmise à l'équipe suivante la mieux classée.

Une équipe qualifiée obtient un classement dans les finales régionales de sa zone qui lui permet d'être invitée à la CMT, cette invitation peut être transmise à l'équipe suivante la mieux classée dans le classement du Tournoi des finales régionales, à la seule discrétion de l'administration.

SCHEDULE

- Jour 0 : Journée de tournage du contenu et enregistrement
- Jour 1 : Phase de groupe
- Jour 2 : Phase des poules (« Bracket stage »)
- Jour 3 : Finales

De plus amples informations, y compris les heures/dates exactes et les détails du programme, seront fournies aux équipes qualifiées à une date ultérieure.

FORMAT

Le WCS comprendra une phase de groupe et une phase de classement. Les informations relatives à la phase de groupe et à l'attribution des groupes seront annoncées après la fin des qualifications dans toutes les zones régionales.

Le premier jour, les équipes s'affronteront dans des matchs aller-retour au meilleur des trois manches contre les autres équipes de leur groupe. Les deux meilleures équipes de chaque groupe se qualifieront pour le deuxième jour. Les équipes qualifiées pour le jour 2 seront placées dans un tableau à simple élimination et seront classées en fonction de leur rang dans leur groupe du jour 1.

Tous les matchs du tableau à simple élimination se dérouleront au meilleur des trois manches, à l'exception des demi-finales qui se dérouleront au meilleur des cinq manches. L'équipe gagnante de chaque demi-finale se qualifiera pour la finale du Jour 3.

Le match de la finale du jour 3 sera une série au meilleur des cinq manches. L'équipe gagnante de la finale sera considérée comme le Champion du Monde Pokémon 2025 pour UNITE.

Les matches de la phase des poules seront sélectionnés pour être diffusés, et les matches sélectionnés seront annoncés à une date ultérieure avant le début du Tournoi. L'administration peut, à sa seule discrétion, modifier à tout moment la sélection des matchs diffusés. En cas de changement de sélection, l'administration en informera toutes les équipes dans les meilleurs délais.

14. RESTRICTIONS DU TOURNOI. Les restrictions suivantes s'appliqueront à toutes les régions :

- Les joueurs et joueuses ne sont autorisés à participer que dans la région dans laquelle ils résident.
- Les joueurs et joueuses ne sont autorisés à disputer des matchs que sur l'un des appareils autorisés par le Tournoi : Nintendo Switch, Apple iOS et Google Android.
- Tous les joueurs et joueuses d'une équipe doivent résider dans la même région.
- L'administration se réserve le droit d'interdire l'utilisation de personnages nouvellement sortis en compétition.
- Les changements de nom de joueur sur Discord et Start.gg ne seront pas autorisés sans l'autorisation expresse de l'administration.
- Les changements de nom d'équipe sur Discord et Start.gg ne seront pas autorisés sans la permission expresse de l'administration.
- Les joueurs ne peuvent faire partie que d'une seule équipe à un moment donné d'un Tournoi
- Les points du championnat sont attribués à l'équipe et non au joueur individuel.

INÉLIGIBILITÉ DU JOUEUR OU DE LA JOUEUSE : si, à tout moment, l'administration détermine, à sa seule discrétion, qu'un joueur ou une joueuse n'est pas éligible pour participer au programme, l'administration peut, à sa seule discrétion, éliminer le joueur ou la joueuse du Tournoi et lui faire perdre tous les prix potentiels.

SURVEILLANCE DES MATCHS : Tous les matchs de Pokémon UNITE seront surveillés par des juges (" **personnel** ") qui agiront en tant que représentants de l'Administration et arbitres du match. Les décisions du personnel concernant les matchs sont définitives et contraignantes et seront prises à la seule discrétion du personnel.

14. RÔLE DU PERSONNEL :

La supervision du personnel comprend, sans s'y limiter, les tâches suivantes:

- Vérifier la Liste active d'équipe avant un Match.
- Vérifier et surveiller les périphériques des joueurs et joueuses et les zones de Match.
- Annoncer le début du Match.
- Donner des pénalités en cas d'infraction aux règles pendant le Match.
- Confirmer la fin du match et les résultats du Match.

CARACTÈRE DÉFINITIF DU JUGEMENT : Si le personnel rend un jugement incorrect, ce jugement ne peut pas être annulé pendant le match. Toutefois, à la fin d'un match, un joueur ou une joueuse peut contester une décision du personnel en le notifiant à l'administration. L'administration peut, à sa seule discrétion, évaluer la décision afin de déterminer si la procédure appropriée a été mise en œuvre pour permettre une décision équitable. L'administration se réserve le droit d'invalidier éventuellement la décision du personnel. L'administration conservera toujours le dernier mot dans toutes les décisions prises au cours du Tournoi.

Dans le cas où des circonstances surviendraient lors d'un Tournoi en personne qui étaient inconnues ou imprévisibles au moment de la rédaction du règlement officiel, l'administration déterminera le meilleur plan d'action à sa seule discrétion et ces décisions seront considérées comme légitimes et définitives.

16. GESTION DES ÉQUIPES ET DES LISTES :

Une équipe est un groupe de 5 ou 6 joueurs qui participent ensemble à la NGC Pokémon. Les joueurs ne peuvent faire partie que d'une seule équipe à un moment donné du Tournoi, et tous les joueurs doivent résider dans la même zone régionale.

La liste d'une équipe comprend les 5 titulaires et un remplaçant facultatif. L'administration se réserve le droit, à sa seule discrétion, de mettre à jour les exigences de la liste à tout moment.

LISTE : Les 5 ou 6 joueurs inscrits dans une équipe au moment de la clôture des inscriptions pour un événement donné.

Au moins un joueur de la première liste d'une équipe doit rester dans l'équipe pendant toute la durée du programme. Dans le cas contraire, la liste peut être considérée comme une nouvelle équipe, ce qui peut entraîner la perte du statut d'équipe, du nom de l'équipe et des points de championnat obtenus.

LISTE DE DÉPART (« Starters ») : Les 5 joueurs, à l'exclusion du remplaçant, inscrits dans une équipe au moment de la clôture des inscriptions pour un événement donné.

SUPPLÉANT : Un 6e joueur d'une équipe qui peut être activé pour remplacer un membre de la liste active avant qu'un match ne soit joué pendant un Tournoi en cours.

LISTE ACTIVE : Les 5 joueurs dans une partie ou un match actif à n'importe quel moment du Tournoi. Les titulaires d'une équipe constituent la liste active par défaut pour chaque match d'un Tournoi.

Si un remplaçant est activé, il remplacera un titulaire et fera partie de la liste active pour le reste du match. Au cours de ce match, le remplaçant retiré ne fait plus partie de la liste active.

À la fin de ce même match, le remplaçant du starter rejoindra la liste des joueurs actifs. Le remplaçant ne sera plus activé et sera retiré de la liste active. Pour plus d'informations sur l'activation, l'éligibilité et les restrictions, voir la section 16 pour les remplaçants ci-dessous.

CAPITAINE D'ÉQUIPE

Chaque équipe doit avoir un responsable désigné (« capitaine d'équipe ») qui servira de point de contact principal lors des communications avec l'administration et/ou le personnel. Les capitaines d'équipe sont tenus de représenter tous les membres de leur équipe avec sincérité et au mieux de leurs capacités.

Le capitaine d'équipe doit être un membre en règle de l'équipe (voir section 1 pour l'éligibilité).

INSCRIPTION DE L'ÉQUIPE

Les capitaines d'équipe sont le premier point de contact pour l'inscription de l'équipe. Certains événements peuvent exiger qu'un capitaine d'équipe s'inscrive au nom de l'équipe. Il incombe au capitaine de l'équipe de s'assurer que tous les membres de l'équipe se sont inscrits (y compris le paiement des droits d'inscription, le cas échéant).

Les capitaines d'équipe sont autorisés à demander des modifications de la liste au nom de l'équipe tant que le verrouillage de la liste n'est pas en vigueur.

L'administration se réserve le droit de modifier à tout moment la gestion des équipes et des listes.

CHANGEMENT DE LISTE

Toute modification consistant à ajouter un joueur à une liste est définie comme un changement de liste.

Comme prévu ci-dessous, et à la seule discrétion de l'Administration, le retrait d'un joueur de la liste peut ne pas être considéré comme un changement de liste.

LIMITE DE CHANGEMENT DE LISTE : Pendant la durée du programme, les équipes sont autorisées à effectuer jusqu'à deux changements de liste au cours de la « **fenêtre de transfert** » avant la clôture des inscriptions pour un événement donné, sauf si le verrouillage de la liste est en vigueur.

EXIGENCES EN MATIÈRE DE LISTE POUR LES ÉVÉNEMENTS EN PERSONNE

Les équipes peuvent obtenir des invitations à certaines épreuves en personne au cours du programme (voir la section 5 pour les épreuves en personne). Les équipes devront sélectionner un suppléant dans leur liste si elles n'en ont pas déjà un d'inscrit. Ce choix ne sera pas pris en compte dans la limite de changement de liste de l'équipe.

VERROUILLAGE DE LA LISTE

Après la clôture des inscriptions à une épreuve, le verrouillage de la liste est en vigueur. Pendant cette période, aucun changement de liste ne sera autorisé sans l'accord explicite de l'administration. Une équipe qui se qualifie à n'importe quelle étape d'un Tournoi devra conserver la même liste, à moins que des changements ne soient approuvés par l'administration. Si une équipe ne se qualifie pas pour la phase suivante d'un Tournoi, le verrouillage de la liste ne sera plus en vigueur pour cette équipe. Le verrouillage de la liste sera en vigueur pour les équipes qui se qualifient pour les événements suivants :

- Équipes qualifiées pour les événements « Coupe mensuelle - Finales»
- Équipes qualifiées pour les événements « Championnat régional - Phase de groupe» et « Finales régionales »
- Équipes qui gagnent des Travel Award(s) lors d'un événement « Play-In - Finales»
- Équipes qualifiées pour WCS, quelle que soit la méthode de qualification à n'importe quel moment du programme

L'administration se réserve le droit de mettre à jour le verrouillage des listes à n'importe quel moment.

FENÊTRE DE TRANSFERT

Les équipes sont autorisées à modifier leur liste pendant les fenêtres de transfert désignées tout au long du programme, à moins que le verrouillage de la liste ne soit appliqué à cette équipe.

Nom de l'événement à venir	Début de la fenêtre de transfert	Fin de la fenêtre de transfert*
Coupe de décembre	2 décembre 2024	14 décembre 2024
Coupe de janvier	16 décembre 2024	11 janvier 2025
Coupe de février	13 janvier 2025	1er février 2025
Coupe Aeos (EUIC)	3 février 2025	14 février 2025
Final Stretch Play-Ins	24 février 2025	8 mars 2025
Coupe de mars	10 mars 2025	29 mars 2025
Coupe d'avril	31 avril 2025	19 avril 2025
Championnat régional - Qualification ouverte	21 avril 2025	10 mai 2025
Final Stretch (NAIC)	12 mai 2025	6 juin 2025

*Veuillez noter que les heures exactes de fin de la fenêtre de transfert peuvent changer en fonction de votre fuseau horaire local. Il incombe aux capitaines d'équipe de veiller à ce que les changements de liste soient effectués avant la fin des fenêtres de transfert et avant la clôture des inscriptions pour l'événement suivant.

L'administration peut modifier les dates de la fenêtre de transfert à tout moment et à sa discrétion.

CHANGEMENT DE LISTE EN CAS D'URGENCE

Les demandes de modification de la liste d'une équipe en raison de circonstances atténuantes ne seront autorisées que dans le cas où un membre de la liste n'est pas en mesure de participer à la compétition. Toutes

les modifications d'urgence de la liste, quelles que soient les circonstances, doivent être approuvées par l'administration. Les raisons acceptables pour les substitutions peuvent inclure (mais ne sont pas limitées à) :

- Un Joueur ou une joueuse de la liste tombe malade et n'est pas en mesure de participer au Tournoi à n'importe quel moment.
- Un Joueur ou une joueuse de la liste n'est pas en mesure de se rendre à l'événement (ce joueur ou cette joueuse peut faire l'objet de pénalités).
- Un Joueur ou une joueuse de la liste connaît des circonstances atténuantes examinées et jugées acceptables par l'administration.
- Autres situations que l'administration juge nécessaires pour permettre un changement de liste.

Les demandes de modification de la liste doivent être soumises à l'administration dès que l'une des situations ci-dessus est identifiée. Dans le cas contraire, l'équipe concernée risque de perdre son prochain match et/ou sa prochaine rencontre, ou d'être disqualifiée du Tournoi, à la seule discrétion de l'administration.

REMPLAÇANTS

Le remplaçant d'une liste est défini comme le 6e Joueur d'une équipe qui peut être activé pour remplacer un membre actif de la liste avant qu'un match ne soit joué pendant un Tournoi en cours.

- - Les remplaçants peuvent être ajoutés à la liste active d'une équipe à n'importe quel stade d'un Tournoi. Voir la section 9 pour plus d'informations sur les activations de remplacement dans le cadre des processus de match et de jeu.
- Voir la section 9 pour plus d'informations sur les activations de remplacement dans le cadre des processus de match et de jeu.
- À l'issue d'un match, les titulaires deviennent membres de la liste active et les remplaçants sont retirés de la liste active..
- En cas de changement de liste en urgence, le capitaine de l'équipe doit en informer l'administration. Après examen et approbation de l'administration, une équipe peut être autorisée à activer le remplaçant en tant que starter.
 - L'équipe ou les équipes peuvent faire l'objet de sanctions à la discrétion de l'administration.
 - - Les équipes qui se qualifient pour une épreuve en personne (voir la section 5 pour le format et la structure) devront choisir un remplaçant éligible pour la liste de cette équipe et ne seront pas comptabilisées dans la limite de changement de liste de l'équipe. Les exigences minimales pour les remplaçants admissibles peuvent changer entre les événements et seront annoncées par l'administration dans de telles circonstances. Les critères d'éligibilité peuvent être les suivantsLe Joueur a participé à une autre liste active pendant le Programme.
 - Le Joueur ne fait pas actuellement partie d'une Equipe Qualifiée.
 - Le Joueur ne fait pas partie d'une autre Equipe.
 - Le Joueur réside dans la même Zone Régionale.
 - Les comptes du Joueur nécessaires à la compétition sont en règle.
 - Le Joueur peut voyager et assister à l'événement.

L'administration se réserve le droit de disqualifier une équipe qualifiée si sa liste ne satisfait pas à ces exigences.

EXIGENCES EN MATIÈRE DE LISTE POUR LES TOURNOIS EN LIGNE :

Les équipes auront la possibilité de sélectionner un remplaçant pour les Tournois en ligne.

EXIGENCES EN MATIÈRE DE LISTE POUR LES TOURNOIS EN PERSONNE :

Les équipes devront sélectionner un remplaçant pour certains Tournois, y compris tous les Tournois en personne. Les autres Tournois nécessitant des remplaçants seront annoncés avant l'inscription à ce Tournoi.

Toutes les équipes qualifiées doivent choisir un remplaçant éligible dans le cadre de leur intention de participer avant la date fixée par l'administration. À défaut, l'équipe qualifiée risque d'être déchu de son droit de participer à la compétition.

Les cinq Joueurs et joueuses issus du tour de qualification d'une épreuve en personne constituent la « **Starters** ». Si l'un des membres de la liste principale n'est pas présent sur place lorsque cela est nécessaire pendant l'événement, l'équipe peut faire l'objet de pénalités. Le fait de ne pas sélectionner de remplaçant ou de ne pas faire en sorte que le remplaçant soit présent sur place peut entraîner la perte d'un Match ou la disqualification de l'équipe.

Les équipes ne sont pas autorisées à ajouter des joueurs ou d'autres membres à leur liste après le verrouillage de la liste active, sauf autorisation expresse de l'administration..

FRAIS DE PARTICIPATION DES REMPLAÇANTS : Les remplaçants peuvent prétendre à des frais de participation en fonction du classement de leur équipe dans la compétition. Voir la **section 23** pour plus d'informations sur les frais de participation.

ARRANGEMENTS DE VOYAGE DES REMPLAÇANTS : Tous les remplaçants approuvés des équipes dont la liste principale a obtenu une prime de voyage obtiendront également une prime de voyage. Les équipes qui n'ont pas reçu de prime de voyage sont responsables de leurs propres arrangements de voyage, y compris pour les remplaçants.

CHANGEMENT DE NOM D'ÉQUIPE ET DE JOUEUR

Une fois qu'un Joueur ou une Équipe s'est inscrit pour la première fois à un événement du Programme, l'Équipe et la Liste ne peuvent pas changer le nom de l'Équipe ou les noms des Joueurs pendant toute la durée du Programme, à moins que l'Administration ne l'approuve. Les changements non approuvés peuvent entraîner des mesures disciplinaires pouvant aller jusqu'à la suspension de la saison 2025 des Pokémon UNITE Championship Series et du programme Play ! Pokémon. Les noms d'équipes et de Joueurs affiliés à des organisations sponsors et/ou partenaires peuvent nécessiter un examen et une approbation supplémentaires de la part de l'administration. Voir la **section 17** pour plus d'informations sur les exigences en matière de diffusion.

L'administration peut demander aux Équipes et aux Joueurs de changer de nom à tout moment.

L'ADÉQUATION DE LA DÉNOMINATION

Les noms des équipes et des Joueurs doivent respecter les règles énoncées à l'article 18. En outre, les noms des Équipes et des Joueurs doivent respecter les conventions suivantes :

- Les noms peuvent contenir des éléments de propriété intellectuelle de Pokémon. TPCi se réserve le droit de restreindre l'utilisation de la propriété intellectuelle de Pokémon pour quelque raison que ce soit. Ces restrictions peuvent inclure, sans s'y limiter, les éléments suivants:
 - L'usurpation de l'identité d'un employé de TPCi ou de l'Administration.
 - Dénigrer la propriété intellectuelle de Pokémon, un employé de TPCi ou l'administration
- Les noms ne peuvent pas contenir d'autres éléments de propriété intellectuelle. La propriété intellectuelle peut comprendre, sans s'y limiter, les éléments suivants :
 - Les noms de marque
 - Titres ou noms de personnages d'autres média
- Doit être facilement compris et parlé par l'administration et la radio-télévision.
- Ne doit pas être similaire ou contradictoire avec le nom d'une autre équipe ou d'un autre joueur.
- Ne pas usurper l'identité d'une autre Équipe ou d'un autre Joueur.

Veillez consulter la politique relative aux noms d'utilisateur et aux noms d'équipe des entraîneurs pour obtenir les informations les plus récentes: <https://www.pokemon.com/static-assets/content-assets/cms2/pdf/play-pokemon/rules/play-pokemon-trainer-username-and-team-name-policy-en.pdf>

Le caractère approprié d'un nom est laissé à la discrétion de l'administration. L'administration peut exiger des Équipes ou des Joueurs qu'ils changent de nom à tout moment.

L'EXCLUSIVITÉ D'UNE SEULE ÉQUIPE

Tout joueur n'est autorisé à rejoindre qu'une (1) seule équipe de sa zone régionale en tant que titulaire ou remplaçant à tout moment.

Tout joueur d'une équipe qualifiée n'est pas autorisé à apporter son soutien (y compris, mais sans s'y limiter, un soutien financier et/ou un parrainage) à une autre équipe.

17. ATTENTES ET EXIGENCES EN MATIÈRE DE DIFFUSION : L'administration se réserve le droit de diffuser tout match du programme. Les joueurs et joueuses ne peuvent pas refuser les diffusions autorisées par l'Administration. L'administration se réserve le droit de reprogrammer n'importe quel match du programme pour l'adapter à une heure de diffusion spécifique. Les joueurs et joueuses ne peuvent pas refuser ce report. Le refus d'autoriser l'administration à diffuser ou à reprogrammer un match peut entraîner des pénalités, comme indiqué plus en détail à la **section 19** ci-dessous.

L'Administration peut exiger des joueurs et joueuses des actions supplémentaires et raisonnables afin de faciliter et d'exécuter la diffusion des matchs du Tournoi (chacun d'entre eux étant un « Match diffusé »). Il est attendu des joueurs qu'ils coopèrent avec l'administration et s'y conforment. Ces attentes peuvent inclure, mais ne sont pas limitées à :

- Être en ligne et prêts à jouer jusqu'à 30 minutes avant le début du match prévu ;
- Inviter des spectateurs/observateurs ou d'autres comptes désignés dans le salon du jeu ;
- Utiliser un serveur de communication désigné par l'administration pour les communications de l'équipe ou toute autre coordination ;
- Participer aux répétitions techniques ; participer aux répétitions en tenue vestimentaire ; participer aux interviews d'avant et d'après-match ;
- Organiser et commencer les matchs selon les instructions ou le calendrier indiqués par l'administration ; et,
- Toute autre instruction raisonnable donnée par l'administration.
-

EXIGENCES RELATIVES AUX VÊTEMENTS DES JOUEURS ET JOUEUSES

Tous les joueurs et joueuses, y compris les Alts, doivent porter une chemise à manches (les maillots de corps noirs, gris et blancs sont autorisés), un pantalon et des chaussures fermées pendant toute la durée d'une compétition ou d'une apparition diffusée, y compris les événements en personne. Pour les événements où la tenue est fournie par l'administration, les Joueurs et joueuses sont tenus de porter la tenue fournie, à moins que la tenue fournie par le joueur ou la joueuse n'ait été approuvée par l'administration.

Tout vêtement portant le nom, l'image ou le logo d'une société autre qu'une marchandise Pokémon sous licence officielle est interdit, sauf approbation préalable de l'administration.

L'Administration aura l'approbation finale de tous les vêtements et se réserve le droit d'interdire les vêtements répréhensibles ou offensants, à sa seule discrétion.

EXIGENCES EN MATIÈRE DE SOUMISSION : L'administration peut demander aux joueurs et joueuses de soumettre des photographies et/ou d'enregistrer et de soumettre des fichiers audio/vidéo à l'Administration (chacun de ces éléments étant appelé « **soumission** »). L'administration peut, à sa seule discrétion, compiler les soumissions des joueurs et joueuses et les diffuser ou les présenter publiquement dans le cadre de la couverture

et de la publicité du Tournoi par l'administration, en vue d'une éventuelle diffusion de la couverture générale du Tournoi par l'Administration. L'administration peut également interdire aux joueurs et joueuses de diffuser leurs matchs en direct et peut exiger des joueurs et joueuses qu'ils et elles gardent leurs résultats confidentiels jusqu'à ce qu'ils soient diffusés publiquement par l'administration. Chaque soumission :

- NE DOIT PAS contenir de matériel (ou promouvoir des activités qui sont), à la seule discrétion de l'administration, haineux, diffamatoire, délictueux, sexuellement explicite, obscène, pornographique, inapproprié, violent, auto-mutilant (par exemple, relatif au meurtre, à la vente d'armes, à la cruauté, aux abus, etc.), discriminatoire (basé sur la race, la couleur, la religion, le genre, l'origine nationale, l'âge, le handicap, l'orientation sexuelle, l'identité de genre, ou tout autre groupe ou caractéristique), illégal (par exemple, consommation d'alcool par des mineurs, abus de substances, piratage informatique, etc.), offensant, menaçant, blasphématoire ou harcelant ; ou contenant du matériel menaçant pour une personne, un lieu, une entreprise, un groupe ou la paix dans le monde ; ou contenant des mots ou des symboles largement considérés comme offensants pour les individus d'une certaine race, ethnie, religion, orientation sexuelle, identité ou expression de genre, ou groupe socio-économique ; ou contenant des images, des mots ou des textes représentant la nudité, des actes de violence, ou des actes qui sont ou semblent être illégaux ou dangereux, ou en violation, ou contraires aux lois ou réglementations dans toute juridiction où la soumission est créée ;
- NE DOIT PAS contenir de matériel qui viole ou enfreint les droits d'autrui, y compris, mais sans s'y limiter, du matériel qui viole la vie privée, la publicité ou les droits de propriété intellectuelle, ou qui constitue une violation des droits d'auteur. Sans limiter la portée de ce qui précède, les contributions ne doivent pas inclure de marques, logos, insignes, panneaux de signalisation, photographies, œuvres d'art ou sculptures de tiers, à l'exception de ceux de l'administration.
- NE DOIT PAS inclure la mention ou la représentation d'une production médiatique protégée par des droits d'auteur, y compris, mais sans s'y limiter, des livres, des articles, des photographies, des œuvres d'art, de la musique, etc. ou des descriptions d'identification d'une propriété médiatique autre que celle de l'administration. Les soumissions ne doivent pas inclure de musique commerciale.

SI UN JOUEUR OU UNE JOUEUSE EST SOUPÇONNÉ(E) D'AVOIR ENFREINT L'UNE DES EXIGENCES SUSMENTIONNÉES EN MATIÈRE DE DIFFUSION, L'ADMINISTRATION PEUT, À SA SEULE DISCRÉTION, DISQUALIFIER CE JOUEUR OU CETTE JOUEUSE À TOUT MOMENT DU TOURNOI ET/OU EXIGER LE REMBOURSEMENT DE TOUT PRIX GAGNÉ.

18. RÈGLES DU TOURNOI : Les joueurs et joueuses sont tenus de toujours respecter toutes les lois applicables. Les joueurs et joueuses doivent également respecter les normes les plus élevées en matière d'intégrité personnelle et d'esprit sportif et agir d'une manière compatible avec le présent règlement officiel et les meilleurs intérêts de l'administration. Les joueurs et joueuses doivent se comporter de manière professionnelle et sportive dans leurs interactions avec les autres joueurs et joueuses et l'administration, et éviter tout comportement susceptible de nuire au déroulement du Tournoi.

Les joueurs et joueuses ne peuvent pas utiliser de gestes obscènes ou offensants ou de blasphèmes dans leur nom de compte, leur nom d'utilisateur, leur nom dans le jeu, leur pseudonyme, leur adresse électronique, les chats/communications du Tournoi, les matchs filmés ou toute autre communication publique de quelque nature que ce soit. L'administration a toute latitude pour déterminer si un contenu est obscène ou offensant. Cette règle s'applique à l'anglais et à toutes les autres langues et inclut les abréviations et/ou les références obscures.

Les joueurs et joueuses doivent régler leurs différends de manière respectueuse et sans recourir à la violence, aux menaces ou à l'intimidation (physique ou non). La violence n'est jamais autorisée, à quelque moment ou endroit que ce soit, ni à l'encontre de quelque personne que ce soit, y compris les autres joueurs et joueuses, les supporters, le personnel et les autres officiels ou représentants de l'administration.

Esprit sportif : Les participants au Programme seront tenus de respecter des normes élevées de comportement, de communication et d'action qui s'appliquent aux communications en jeu, à Discord, Start.gg, à toute autre plate-forme de communication officielle utilisée pour le Programme, et à toutes les plates-formes de médias sociaux. Les participants doivent représenter le Programme de manière professionnelle et courtoise et il leur est

strictement interdit de s'engager dans des communications ou des actions qui pourraient être considérées comme vulgaires, toxiques, antagonistes, incendiaires, distrayantes, menaçantes ou qui, de manière générale, représentent mal l'Administration en relation avec le Programme, et ce à tout moment.

Logiciel de Tournoi : Toute utilisation intentionnelle, ou tentative d'utilisation, par un joueur ou une joueuse de bugs ou d'exploits dans tout logiciel lié au Tournoi, y compris, sans limitation, le jeu vidéo Pokémon UNITE, la plateforme de bracket Start.gg et la plateforme de chat Discord, est strictement interdite et peut entraîner la disqualification du joueur ou de la joueuse par l'Administration.

Aucun joueur et joueuse ne peut faire un usage non autorisé du logiciel lié au Tournoi, y compris la collecte de noms d'utilisateur et/ou d'adresses électroniques d'utilisateurs par des moyens électroniques ou autres dans le but d'envoyer des courriels non sollicités, ou de créer des comptes d'utilisateur par des moyens automatisés ou sous de faux prétextes.

Aucun joueur et joueuse ne doit essayer de récupérer systématiquement des données non publiques ou d'autres contenus non publics fournis par les participants pour créer ou compiler, directement ou indirectement, une collection, une compilation, une base de données ou un répertoire.

Tricherie et intégrité du Tournoi : Les joueurs et joueuses doivent concourir au mieux de leurs compétences et de leurs capacités à tout moment. Toute forme de tricherie de la part d'un joueur ou d'une joueuse ne sera pas tolérée et pourra entraîner la disqualification. Il est interdit aux joueurs et joueuses d'influencer ou de manipuler un match de Tournoi et/ou de tromper, d'escroquer ou d'induire en erreur d'autres joueurs ou joueuses, ou de tenter d'usurper l'identité d'un autre joueur ou joueuse ou d'utiliser le nom d'utilisateur d'un autre joueur ou d'une autre joueuse.

Corruption : Aucun joueur et joueuse ni aucune équipe ne peut accepter de cadeau ou de récompense à un joueur ou joueuse, à un administrateur ou administratrice, à un membre du personnel de TPCi ou à une personne liée à une autre équipe pour des services promis, rendus ou à rendre pour vaincre ou tenter de vaincre une équipe concurrente.

Cadeaux : Aucun joueur et joueuse ne peut accepter de cadeau, de récompense ou de compensation pour des services promis, rendus ou à rendre dans le cadre d'un jeu compétitif, y compris des services liés à la défaite ou à la tentative de défaite d'une équipe concurrente ou des services destinés à lancer ou à truquer un match ou une partie. La seule exception à cette règle concerne les rémunérations basées sur la performance versées aux joueurs et aux joueuses par le sponsor ou le propriétaire officiel d'une équipe.

Trucage de match : Aucun joueur et joueuse ne peut proposer, accepter, conspirer ou tenter d'influencer le résultat d'un match ou d'une rencontre par des moyens interdits par la loi ou par le présent règlement.

Pas de harcèlement : L'administration s'engage à fournir un environnement compétitif exempt de harcèlement et de discrimination. Dans le cadre de cet engagement, il est interdit aux joueurs et joueuses de se livrer à toute forme de harcèlement ou de discrimination (que ce soit pendant ou en dehors du Tournoi), y compris, mais sans s'y limiter, à des actes fondés sur la race, la couleur, la religion, le genre, l'origine nationale, l'âge, le handicap, l'orientation sexuelle, l'identité de genre ou tout autre groupe ou caractéristique.

Non-dénigrement : Les joueurs et joueuses ont le droit d'exprimer leurs opinions d'une manière professionnelle et sportive, à condition toutefois qu'ils ne fassent pas de déclarations publiques mettant en cause l'intégrité ou la compétence d'autres joueurs, de l'Administration ou de leurs agents, filiales, représentants ou prestataires de services respectifs. Les joueurs et joueuses ne peuvent à aucun moment faire, afficher, publier ou communiquer à toute personne ou entité ou dans tout forum public des remarques, commentaires ou déclarations faux, diffamatoires ou calomnieux concernant l'Administration, ou l'un de leurs agents, affiliés, filiales, représentants ou fournisseurs de services respectifs, les autres joueurs, le Tournoi, ou tout autre produit ou service de l'administration ou de ses agents, affiliés, filiales ou représentants. En outre, les joueurs et joueuses ne peuvent pas encourager les membres du public à s'engager dans des activités interdites par la présente section. Cette

section ne limite ni n'empêche en aucune façon un joueur ou joueuse de se conformer à une loi applicable ou à une ordonnance valide d'un tribunal compétent ou d'une agence gouvernementale autorisée, à condition que cette conformité n'excède pas ce qui est exigé par la loi ou l'ordonnance.

Jeux d'argent et de hasard : Toute forme de pari ou de jeu sur un Tournoi du programme est interdite. Il est également interdit aux joueurs et joueuses d'offrir des informations privilégiées, d'influencer ou de participer de quelque manière que ce soit à des paris ou à des jeux d'argent par le biais d'une participation directe ou indirecte.

Propriété du compte : Il est interdit aux joueurs d'échanger, de partager, de vendre, d'acheter ou de transférer de quelque manière que ce soit la propriété ou l'accès à l'un de leurs comptes, y compris, mais sans s'y limiter, le compte Play ! Pokémon, le compte Pokémon UNITE, le compte Start.gg, le compte Discord et tout autre compte utilisé dans le cadre du Programme.

Confidentialité : L'administration peut parfois partager des informations sensibles ou confidentielles avec les participants. Le partage ou la distribution d'informations ou de documents confidentiels remis aux participants par l'administration, que ce soit de manière intentionnelle ou non, est strictement interdit. Les informations confidentielles peuvent inclure, sans s'y limiter, des informations ou des documents qui n'ont pas encore été divulgués au grand public, qu'une personne raisonnable sait ou devrait raisonnablement comprendre comme étant confidentiels, ou des informations ou des documents désignés comme confidentiels par l'administration.

Conduite illégale et/ou préjudiciable : Un joueur ou une joueuse ne peut s'engager dans une activité ou une pratique qui (i) le/la discrédite, le/la scandalise ou le/la ridiculise, ou choque ou offense une partie ou un groupe du public, ou porte atteinte à son image publique, ou (ii) est, ou pourrait raisonnablement être, préjudiciable à l'image ou à la réputation du/de la joueur/joueuse, ou entraîne une critique publique ou une mauvaise image de l'Administration ou de leurs agents, affiliés, filiales, représentants ou prestataires de services respectifs, des autres joueurs, du Tournoi ou de tout autre produit ou service de l'Administration ou de ses agents, affiliés, filiales ou représentants. Pour éviter toute ambiguïté, l'affiliation d'un joueur avec des individus, des entités ou des marques qui nuisent à l'image ou à la réputation de l'Administration, ou de leurs agents, affiliés, filiales, représentants ou fournisseurs de services respectifs, des autres joueurs, du Tournoi ou de tout autre produit ou service de l'Administration ou de ses agents, affiliés, filiales ou représentants, tel que déterminé par l'Administration à sa seule discrétion, sera considérée comme une violation de cette disposition et du présent règlement officiel. Une liste non exhaustive de ces types d'inconduite est présentée ci-dessous :

- Violence réelle ou menace de violence à l'égard d'une personne, y compris la violence domestique, la violence entre partenaires, la violence dans les fréquentations et la maltraitance des enfants ;
- Agressions sexuelles et autres types de délits sexuels ;
- Conduite qui constitue un danger pour la sécurité d'une autre personne ;
- La cruauté envers les animaux
- Vol et autres délits contre les biens ; et
- Les délits de malhonnêteté.

Chaque joueur et joueuse reconnaît que l'administration peut avoir l'obligation, en vertu de la législation applicable, de signaler des activités illégales aux autorités locales chargées de l'application de la loi ou de répondre à des demandes formelles émanant des autorités chargées de l'application de la loi ou des autorités judiciaires dans les juridictions où des violations présumées de la loi ont été commises.

DANS LE CAS OÙ UN JOUEUR EST SOUPÇONNÉ D'AVOIR VIOLÉ L'UNE DES RÈGLES DU TOURNOI CI-DESSUS, L'ADMINISTRATION PEUT, À SA SEULE DISCRÉTION, DISQUALIFIER CE JOUEUR À TOUT MOMENT PENDANT LE TOURNOI ET/OU EXIGER LE RETOUR DE TOUT PRIX GAGNÉ.

19. SANCTIONS : l'administration se réserve le droit d'envisager ou d'appliquer des sanctions au cas par cas. L'administration prendra en considération l'ensemble de l'infraction, y compris la gravité, les circonstances, l'historique, les conséquences/l'impact ou tout autre facteur pertinent de l'infraction pour prendre une décision ou appliquer une pénalité dans le meilleur intérêt de l'intégrité du programme.

L'Administration se réserve le droit d'appliquer l'une des sanctions suivantes à l'encontre des participants et / ou des équipes jugés en infraction avec le présent règlement officiel :

- Perte de la partie ;
- Perte du match ;
- Retrait du joueur ou joueuse ou équipe du Tournoi (disqualification) ;
- Perte de la récompense ;
- Perte des Championship Points ;
- Retrait partiel ou total des Championship Points ; et,
- Une interdiction de participer au programme.

20. LICENCE DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE ET CESSION : En soumettant une soumission, vous acceptez que cet Envoi, y compris tous les droits qui y sont incorporés, soit considéré comme non confidentiel et non propriétaire et que l'Administration n'ait aucune obligation de quelque nature que ce soit à l'égard de cette soumission. L'Administration est libre d'éditer, d'exploiter, de modifier, de publier, de reproduire, d'utiliser, de divulguer, de diffuser et de distribuer la soumission à d'autres, sans limitation, dans tous les médias connus ou inconnus à l'heure actuelle, dans le monde entier et à perpétuité, à quelque fin que ce soit, sans compensation, autorisation ou notification à vous ou à un tiers. Par la présente, vous accordez à l'administration et à ses représentants légaux, successeurs et ayants droit, une licence irrévocable et mondiale pour utiliser à perpétuité la soumission sous quelque forme ou format que ce soit et pour la modifier, et vous reconnaissez et acceptez que si l'administration utilise la soumission, vous n'aurez droit à aucun crédit, contrepartie, notification ou paiement de quelque nature que ce soit. Vous renoncez à tout droit moral, dans toute la mesure permise par la loi, que vous pourriez avoir sur la soumission, et acceptez que si l'administration choisit d'utiliser la soumission à quelque fin que ce soit, tous les droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle pouvant résulter de ce qui concerne votre soumission ou de l'utilisation de celle-ci par l'administration seront la propriété exclusive de l'administration. Vous acceptez en outre que si l'Administration choisit d'utiliser votre contribution, vous (ou votre parent/tuteur légal si vous êtes mineur) signerez tous les documents demandés par l'Administration concernant cette cession. SI L'UTILISATION PAR L'ADMINISTRATION DE LA SOUMISSION ENGAGE SA RESPONSABILITE A L'EGARD D'UN TIERS, VOUS ACCEPTEZ D'INDEMNISER L'ADMINISTRATION ET SES AGENTS, EMPLOYES, SOCIETES AFFILIEES, FILIALES, REPRESENTANTS ET TOUTES LES PARTIES LIEES DE TOUS LES DOMMAGES, COUTS, JUGEMENTS ET DEPENSES (Y COMPRIS LES HONORAIRES RAISONNABLES D'AVOCAT) QU'ELLE ENCOURT A LA SUITE DE L'UTILISATION DE LA SOUMISSION.

21. DÉCHARGE DE PUBLICITÉ : Sauf si la loi l'interdit, **en cliquant sur " accepter " le présent règlement officiel** et en participant au Tournoi, vous accordez à l'administration et à leurs agents, affiliés, filiales, représentants ou prestataires de services respectifs (cet accord sera confirmé par écrit à la demande de l'administration), le droit et l'autorisation d'imprimer, de publier, de diffuser et d'utiliser, dans le monde entier, tous les médias connus à ce jour ou développés par la suite, y compris, mais sans s'y limiter, le World Wide Web, à tout moment, votre nom, le nom d'utilisateur de votre compte, votre portrait, votre image, votre avatar, votre voix, votre ressemblance, votre (vos) pseudonyme(s) dans les médias sociaux, vos opinions et vos informations biographiques (y compris, mais sans s'y limiter, votre ville natale et votre état/pays) à des fins publicitaires, commerciales et promotionnelles, sans contrepartie, compensation, permission ou notification supplémentaire.

22. LIMITE: UNE (1) PARTICIPATION PAR PERSONNE (QUEL QUE SOIT LE NOMBRE D'ADRESSES ÉLECTRONIQUES OU DE COMPTES DE MEMBRES ENREGISTRÉS), ou PAR ADRESSE ÉLECTRONIQUE (QUE PLUSIEURS PERSONNES UTILISENT OU NON LA MÊME ADRESSE ÉLECTRONIQUE). Seules les participations reçues en ligne conformément au présent règlement officiel seront acceptées. Aucune autre forme de participation - fax, courrier, courriel, téléphone ou autre - ne sera acceptée. Les documents/données de participation qui ont été trafiqués ou modifiés sont nuls et non avenue.

23. PRIX/SÉLECTION DES GAGNANTS/VALEUR APPROXIMATIVE AU DÉTAIL :

Récompenses numériques en jeu pour le Tournoi : Les joueurs et joueuses participant(e)s peuvent gagner des récompenses numériques dans le jeu pour leur participation ou leur classement tout au long du programme. Les récompenses numériques n'ont aucune valeur dans le monde réel et ne peuvent pas être échangées contre de l'argent.

CHAMPIONSHIP POINTS: Chaque L'équipe gagnera des Championship Points en fonction du classement final de son équipe à la fin de chaque Tournoi, comme suit:

Play-In et épreuves de coupe mensuelles (par zone régionale)			
Classement (Finales)	Championship Points	Classement ((Qualification))	Championship Points
1	300	9 - 12	70
2	240	13 - 16	54
3	192	17 - 24	38
4	154	25 - 32	30
5 - 6	123	33 - 48*	24
7 - 8	98	49 - 64*	19
		65 - 96*	15
		97 - 128*	12

* L'attribution des Championship Points ne s'applique pas à la zone régionale de l'OC

(LAIC, EUIC), EUIC et Championnats Régionaux (par Zone régionale)			
Classement	Championship Points	Classement	Championship Points
1	500	9 - 12	131
2	400	13 - 16	100
3	320	17 - 24	62
4	256	25 - 32	50
5 - 6	205	33 - 48*	40
7 - 8	164	49 - 64*	31
		65 - 96*	25
		97 - 128*	20

* L'attribution des Championship Points ne s'applique pas à la zone régionale de l'OC

Prix en espèces : Les gagnants éligibles se verront attribuer une valeur en espèces comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Tous les prix sont payés en dollars américains. Les prix seront versés aux membres individuels de l'équipe, comme indiqué dans la colonne " Allocation individuelle". Les prix ne sont alloués qu'aux starters des meilleures équipes, en fonction de leur classement dans les types d'épreuves suivants :

Les coupes mensuelles (par zone régionale) comprennent la coupe de décembre, la coupe de janvier, la coupe de février et la coupe de mars.

Coupe et Coupe d'avril		
Rang	Allocation totale	Allocation individuelle
1	\$1 50000	\$30000
2	\$1 00000	\$20000
3	\$62500	\$12500
4	\$37500	\$7500
Montant	\$3 50000	

Rang	Allocation totale	Allocation individuelle
1	\$20 000,00	\$4 000,00
2	\$10 000,00	\$2 000,00
3	\$8 000,00	\$1 600,00
4	\$4 000,00	\$800,00
5	\$2 500,00	\$500,00
5	\$2 500,00	\$500,00
7	\$1 500,00	\$300,00
7	\$1 500,00	\$300,00
Montant	\$50 000,00	-

<u>Championnat international d'Amérique latine (LAIC)</u>		
<u>Rang</u>	<u>Allocation totale</u>	<u>Allocation individuelle</u>
<u>1</u>	<u>\$6,500.00</u>	<u>\$1,300.00</u>
<u>2</u>	<u>\$4,500.00</u>	<u>\$900.00</u>
<u>3</u>	<u>\$3,000.00</u>	<u>\$600.00</u>
<u>3</u>	<u>\$3,000.00</u>	<u>\$600.00</u>
<u>5</u>	<u>\$2,000.00</u>	<u>\$400.00</u>
<u>5</u>	<u>\$2,000.00</u>	<u>\$400.00</u>

<u>5</u>	<u>\$2,000.00</u>	<u>\$400.00</u>
<u>5</u>	<u>\$2,000.00</u>	<u>\$400.00</u>
Total	<u>\$25,000.00</u>	-

Aeos Cup (EUIC) et Final Stretch (NAIC)

<u>Rang</u>	<u>Allocation totale</u>	<u>Allocation individuelle</u>
<u>1</u>	<u>\$20,000.00</u>	<u>\$4,000.00</u>
<u>2</u>	<u>\$10,000.00</u>	<u>\$2,000.00</u>
<u>3</u>	<u>\$5,000.00</u>	<u>\$1000.00</u>
<u>3</u>	<u>\$5,000.00</u>	<u>\$1000.00</u>
<u>5</u>	<u>\$2,500.00</u>	<u>\$500.00</u>
Total	<u>\$50,000.00</u>	-

Championnat du Monde		
Rang	Allocation totale	Allocation individuelle
1	\$100 000,00	\$20 000,00
2	\$70 000,00	\$14 000,00
3	\$50 000,00	\$10 000,00
3	\$50 000,00	\$10 000,00
5	\$37500,00	\$7500,00
5	\$37500,00	\$750000
5	\$37500,00	\$7500,00
5	\$37500,00	\$7500,00
9	\$10 000,00	\$2 000,00
9	\$10 000,00	\$2 000,00
9	\$10,000.00	\$2 000,00
9	\$10 000,00	\$2 000,00
9	\$10 000,00	\$2 000,00
9	\$10 000,00	\$2 000,00
9	\$10 000,00	\$2 000,00
9	\$10 000,00	\$2 000,00
9	\$10 000,00	\$2 000,00
Montant	\$500 000,00	

Le montant total des prix décernés ne peut excéder un million sept cent cinquante mille dollars américains (1 750 000,00 USD).

Allocations de voyage : Les joueurs et joueuses des équipes qui se qualifient pour une place au championnat du monde par le biais des finales des championnats régionaux (voir la **section 12** pour plus de détails) recevront une allocation de voyage pour assister à l'événement (variable selon la région, à annoncer). Les autres Tournois où des primes de voyage seront attribuées seront annoncés à une date ultérieure, mais ne dépasseront pas 150 allocations de voyage au total. La valeur approximative au détail ("ARV") de chaque allocation voyage ne doit pas dépasser cinq mille dollars américains (5 000,00 USD). L'utilisation d'une prime de voyage à d'autres fins que le voyage peut entraîner des mesures disciplinaires pouvant aller jusqu'à la suspension de la saison 2025 des Pokémon Unite Championship Series et du programme Play ! Pokémon.

Les joueurs et joueuses éligibles à une allocation voyage recevront un montant avant impôts en fonction des critères définis sur la page d'information de l'allocation voyage de Pokemon.com : <https://www.pokemon.com/us/pokemon-news/changes-to-play-pokemon-travel-awards/>. Tout joueur et

joueuse ayant droit à une allocation de voyage qui ne confirme pas son intention de participer comme décrit dans la **section 5** peut renoncer à l'allocation de voyage à la discrétion de l'Administration.

FRAIS DE PARTICIPATION DES REMPLAÇANTS AUX ÉVÉNEMENTS EN PERSONNE :

Les suppléants peuvent bénéficier d'un droit de participation ou d'un prix payé par le PTCi dans les circonstances suivantes :

- Le remplaçant figure sur la liste d'une équipe qui s'est qualifiée pour un championnat international par le biais d'un Tournoi de rattrapage ou d'un WCS ;
- Le suppléant assiste à l'événement en personne et est disponible pour le compléter à tout moment pendant que l'événement est en cours ; et
 - Le suppléant figure sur la liste d'une équipe qui a gagné un prix lors de l'épreuve en personne.

S'il s'agit d'un suppléant éligible :

participe à un nombre quelconque de jeux auxquels son équipe était inscrite, mais ne participe pas à tous les jeux auxquels son équipe était inscrite, et son équipe a gagné de l'argent sur la base de son classement final, le suppléant recevra un droit d'apparition en fonction de l'événement :

- Championnat international d'Amérique latine 2025 : Soixante-quinze dollars américains (75,00 \$). Coupe Aeos au Championnat international d'Europe 2025 : Cent cinquante dollars américains (150,00 \$).
- Final Stretch au championnat international d'Amérique du Nord 2025 : Cent cinquante dollars américains (150,00 \$). Championnats du monde Pokémon 2025 : Cinq cents dollars américains (\$500.00).
- .
- Joue tous les matchs de son équipe Si un suppléant assiste à un événement en personne, devient starter et joue tous les matchs auxquels son équipe était inscrite, le suppléant recevra l'intégralité de la dotation individuelle en fonction du classement final de l'équipe.
 - Le joueur de la liste de départ qui a été retiré ou qui n'a pas joué ne pourra pas recevoir de prix.
 - Le joueur de la liste de départ qui a été retiré ou qui n'a pas joué ne pourra pas recevoir d'indemnité de participation.

Le remplaçant qui a joué ne pourra pas recevoir de jetons de présence

RESTRICTIONS SUR LES PRIX : Toutes les taxes fédérales, nationales et locales applicables ainsi que tous les frais et dépenses liés à l'acceptation et à l'utilisation du prix qui ne sont pas spécifiquement mentionnés dans le présent document sont à la charge exclusive du gagnant. Le prix ne peut être remplacé, cédé ou transféré ; toutefois, l'administration se réserve le droit de remplacer, à sa seule discrétion, un prix par un autre de valeur comparable ou supérieure. L'administration ne remplacera pas les prix ou les éléments d'un prix perdus ou volés. Le prix ne peut être utilisé conjointement avec une autre promotion ou offre. Seuls les prix mentionnés dans le présent règlement officiel peuvent être gagnés dans le cadre du Tournoi.

Sauf interdiction légale, chaque gagnant potentiel devra remplir et renvoyer (et faire remplir par son parent/tuteur légal si le gagnant potentiel est mineur), dans les dix (10) jours suivant la date d'envoi de la notification, une déclaration sous serment d'éligibilité, de décharge de responsabilité et de publicité (la "**déclaration sous serment**") afin de pouvoir réclamer son prix. Si, après la première tentative de contact, le gagnant potentiel (et, le cas échéant, son parent/tuteur légal) ne signe pas et ne renvoie pas l'affidavit dans le délai requis, ou si un gagnant potentiel est disqualifié pour quelque raison que ce soit, le gagnant potentiel sera considéré comme ayant renoncé au prix, et l'administration, à sa seule discrétion, déterminera la disposition du prix (par exemple, elle pourra choisir de faire don du prix à une autre entité, à sa seule discrétion)..

24. ERREURS D'INSCRIPTION/NON RETOUR DES INSCRIPTIONS : L'administration n'est pas responsable des inscriptions perdues, tardives, incomplètes, endommagées, volées, invalides, inintelligibles ou mal adressées, qui ne seront pas considérées comme des inscriptions au Tournoi. En cas d'indisponibilité ou d'interruption du service ou de l'équipement utilisé dans le cadre du Tournoi, l'administration organisera le Tournoi conformément à la section 9 du présent règlement officiel, mais dans tous les cas où cela s'applique, les décisions sont prises à la seule discrétion de l'administration.

Une fois soumises, les soumissions et les inscriptions deviennent la propriété exclusive de l'administration, sauf dans la mesure où la loi l'interdit, et ne feront pas l'objet d'un accusé de réception ou d'un retour, sauf dans la mesure où la loi l'exige. Il pourra être demandé aux gagnants potentiels de présenter une pièce d'identité. L'administration peut demander au gagnant potentiel de fournir la preuve qu'il est le titulaire autorisé du compte de l'adresse électronique et/ou du mot de passe associé à l'inscription gagnante.

25. GAGNANTS POTENTIELS : TOUS LES GAGNANTS POTENTIELS SONT SOUMIS À UNE VÉRIFICATION PAR L'ADMINISTRATION, DONT LES DÉCISIONS SONT DÉFINITIVES. L'ADMINISTRATION EST SEULE À DÉCIDER DE TOUTE FORME DE VÉRIFICATION OU DE VALIDATION REQUISE. UN JOUEUR OU UNE JOUEUSE NE PEUT PAS GAGNER UN PRIX TANT QUE SON ÉLIGIBILITÉ N'A PAS ÉTÉ VÉRIFIÉE, QUE LE JOUEUR OU LA JOUEUSE OU, LE CAS ÉCHÉANT, SON PARENT/TUTEUR LÉGAL N'A PAS SIGNÉ UNE DÉCLARATION SOUS SERMENT ET QUE LE JOUEUR OU LA JOUEUSE N'A PAS ÉTÉ INFORMÉ(E) DE LA FIN DE LA VÉRIFICATION.

Les gagnants potentiels seront informés par courrier électronique (ou courrier de nuit) envoyé dans les quinze (15) jours ouvrables suivant la fin du Tournoi applicable à l'adresse fournie sur le formulaire d'inscription. Un gagnant potentiel sera disqualifié (i) s'il ne respecte pas le présent règlement officiel (ou s'il est jugé inéligible), (ii) s'il ne signe pas d'affidavit et ne répond pas à l'avis de prix dans les dix (10) jours suivant sa transmission (ou sa réception, s'il est envoyé par la poste), ou si l'avis de prix envoyé par courriel, après trois (3) tentatives, est retourné comme étant non distribuable, ou (iii) si le prix n'est pas distribuable pour quelque raison que ce soit. Si l'administration notifie un gagnant potentiel, cherche à lui remettre un prix ou tente de le contacter d'une autre manière, et que ce gagnant potentiel est par la suite disqualifié, l'administration utilisera son jugement commercial raisonnable pour déterminer, à sa seule discrétion, la disposition du prix (par exemple, elle peut choisir de faire don du prix à une autre entité, à sa seule discrétion).

L'obtention d'un prix est subordonnée au respect de toutes les conditions énoncées dans le présent document. Les gagnants sont seuls responsables de toutes les dépenses (par exemple, le voyage, l'hébergement et les frais d'inscription applicables) liées à la participation au Tournoi (y compris l'acceptation d'un prix) qui ne sont pas spécifiées dans le présent document.

26. CONDITIONS ADDITIONNELLES : La participation constitue l'accord total et inconditionnel du participant au présent règlement officiel et aux décisions de l'administration, dont les décisions sont définitives et contraignantes pour tout ce qui concerne le Tournoi.

L'administration se réserve le droit de vérifier les antécédents de tout gagnant potentiel/compagnon de voyage, y compris, mais sans s'y limiter, les dossiers des tribunaux civils et criminels et les rapports de police, et les gagnants potentiels et leurs compagnons de voyage acceptent de se soumettre à de telles vérifications d'antécédents. Les gagnants potentiels et leurs compagnons de voyage acceptent de se soumettre à ces vérifications. Dans la mesure où la loi l'exige, le gagnant/compagnon de voyage doit autoriser cette vérification des antécédents. L'Administration peut également prendre toutes les mesures nécessaires pour corroborer toute information fournie à l'Administration par le gagnant/compagnon de voyage lors de son entretien. À cet égard, le gagnant/compagnon de voyage sera tenu de fournir les contacts et les informations nécessaires pour que l'Administration puisse mener une telle enquête. L'Administration se réserve le droit (à sa seule discrétion) de disqualifier un gagnant/compagnon de voyage sur la base de la vérification de ses antécédents et de sélectionner un remplaçant.

ATTENTION : TOUTE PERSONNE QUI TENTE DÉLIBÉRÉMENT DE SAPER LE FONCTIONNEMENT LÉGITIME DE CE TOURNOI OU DE MODIFIER OU D'ENDOMMAGER UN SITE WEB PEUT FAIRE L'OBJET DE SANCTIONS ET D'AMENDES ; L'ADMINISTRATION SE RÉSERVE LE DROIT DE DEMANDER DES DOMMAGES-INTÉRÊTS À UNE TELLE PERSONNE DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA LOI.

27. LIBÉRATION ET INDEMNISATION : Dans la mesure maximale autorisée par la loi applicable, en participant à ce Tournoi et/ou en recevant un prix, vous acceptez de libérer et d'indemniser, de défendre (au choix de l'Administration) et de dégager de toute responsabilité l'Administration, et chacune de leurs sociétés liées

respectives, et tous leurs dirigeants, administrateurs, actionnaires, employés et agents respectifs (collectivement, les "**Parties déchargées**") de toutes les responsabilités, pénalités, jugements, coûts (y compris les honoraires raisonnables d'avocat), pertes, dépenses, règlements et réclamations ("réclamations") découlant de (i) votre violation du règlement officiel ou de toute loi, (ii) votre négligence grave ou votre mauvaise conduite délibérée, (iii) votre participation au Tournoi (ou à des activités connexes) qui, directement ou indirectement, et en tout ou en partie, cause une responsabilité, une blessure, un décès, une perte ou des dommages au participant ou à toute personne ou entité, y compris, sans s'y limiter, des dommages à des biens personnels ou réels, ou (iv) votre acceptation, votre possession ou votre utilisation/mauvaise utilisation d'un prix. Pour éviter toute ambiguïté, aucune disposition du présent règlement n'exclut ou ne limite la responsabilité pour les pertes qui ne peuvent être légalement exclues ou limitées par le droit applicable, y compris la responsabilité en cas de décès ou de dommages corporels causés par la négligence de l'administration ou de ses employés, agents ou sous-traitants. La partie déchargée qui demande à être indemnisée doit vous notifier une réclamation dans un délai raisonnable, étant entendu que l'absence de notification ne vous exonère pas de votre responsabilité ou de votre obligation d'indemnisation. Vous pouvez défendre et régler la réclamation avec le conseil de votre choix, à condition de tenir la partie déchargée raisonnablement informée de tous les développements importants liés à la réclamation et de fournir à la partie déchargée et à ses conseillers, à vos seuls frais, des copies de tous les documents et autres informations concernant les développements importants, et la partie déchargée peut participer à la défense et au règlement avec le conseil de son choix et à ses propres frais. Si vous choisissez de ne pas défendre ou de ne pas régler la réclamation, la partie déchargée peut la défendre ou la régler avec le conseil de son choix et peut payer, transiger ou régler cette réclamation et vous demander une indemnisation pour toute réclamation, y compris les frais de recouvrement. Vous ne pouvez pas compromettre ou régler une réclamation indemnisée sans l'accord écrit préalable de la partie quittancée, qui ne peut être refusé, conditionné ou retardé de manière déraisonnable.

28. LIMITATIONS DE RESPONSABILITÉ : DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA LOI APPLICABLE, LES PARTIES LIBÉRÉES N'AURONT AUCUNE RESPONSABILITÉ ET SERONT TENUES À L'ÉCART PAR VOUS DE :(A) TOUTE RESPONSABILITÉ POUR DES INFORMATIONS INCORRECTES OU INEXACTES, QUE CE SOIT CAUSÉ PAR DES ERREURS DES JOUEURS OU PAR TOUT ÉQUIPEMENT, LOGICIEL, LOGICIEL OU PROGRAMMATION ASSOCIÉS AU TOURNOI ou pour toute autre raison, (b) LES BLESSURES, PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT POUR VOUS OU TOUTE AUTRE PERSONNE, Y COMPRIS LES BLESSURES PERSONNELLES OU LE DÉCÈS, OU POUR LES BIENS RÉSULTANT EN TOUT OU EN PARTIE, DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT, DE L'ACCEPTATION, DE LA POSSESSION, DE LA MAUVAISE UTILISATION OU DE L'UTILISATION D'UN PRIX, DE L'INSCRIPTION OU DE LA PARTICIPATION AU TOURNOI, OU DE L'UTILISATION D'UN PRIX, DE L'INSCRIPTION OU DE LA PARTICIPATION À CE TOURNOI OU À TOUTE ACTIVITÉ LIÉE AU TOURNOI, OU DE TOUTE RÉCLAMATION FONDÉE SUR LES DROITS DE PUBLICITÉ, LA DIFFAMATION OU L'ATTEINTE À LA VIE PRIVÉE, OU LA LIVRAISON DE MARCHANDISES. LES PARTIES DÉLIVRÉES NE SONT PAS RESPONSABLES SI LE TOURNOI NE PEUT PAS FONCTIONNER COMME PRÉVU, OU SI UN PRIX NE PEUT PAS ÊTRE ATTRIBUÉ, EN RAISON D'ANNULATIONS, DE RETARDS OU D'INTERRUPTIONS, Y COMPRIS LES ANNULATIONS, LES RETARDS OU LES INTERRUPTIONS CAUSÉS PAR DES CAS DE FORCE MAJEURE, DES ACTES DE GUERRE, DES CATASTROPHES NATURELLES, DES MENACES OU DES CRISES DE SANTÉ PUBLIQUE (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES ÉPIDÉMIES ET LES PANDÉMIES, AINSI QUE LES FERMETURES D'ENTREPRISES OU LES INTERDICTIONS DE SÉJOUR QUI Y SONT LIÉES), LES CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES OU LE TERRORISME. DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA LOI APPLICABLE, LES PARTIES LIBÉRÉES NE SONT PAS RESPONSABLES DE L'INDISPONIBILITÉ OU DES INTERRUPTIONS DE TOUT SERVICE OU ÉQUIPEMENT UTILISÉ DANS LE CADRE DU TOURNOI, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, (1) LES INTERRUPTIONS DE TOUT RÉSEAU, SERVEUR, INTERNET, SITE WEB, TÉLÉPHONE, SATELLITE, ORDINATEUR OU AUTRES CONNEXIONS (2) LES DÉFAILLANCES DE TOUT TÉLÉPHONE, SATELLITE, MATÉRIEL, LOGICIEL OU AUTRE ÉQUIPEMENT, Y COMPRIS (3) LES INTERRUPTIONS DE TOUT SERVICE OU ÉQUIPEMENT UTILISÉ DANS LE CADRE DU TOURNOI, SATELLITE, MATÉRIEL, LOGICIEL OU AUTRE ÉQUIPEMENT, (3) TRANSMISSIONS BROUILLÉES, MAL DIRIGÉES OU CONFUSES, OU CONGESTION DU TRAFIC, OU (4) AUTRES ERREURS DE TOUTE NATURE, QU'ELLES SOIENT HUMAINES, TECHNIQUES, MÉCANIQUES OU ÉLECTRONIQUES, OU (5) LA SAISIE INCORRECTE OU INEXACTE D'INSCRIPTIONS OU D'AUTRES INFORMATIONS, OU L'INCAPACITÉ DE SAISIR DE TELLES INFORMATIONS. DANS LA MESURE MAXIMALE AUTORISÉE PAR LA LOI APPLICABLE, EN PARTICIPANT À CE TOURNOI, VOUS ACCEPTEZ QUE LES PARTIES LIBÉRÉES NE SOIENT PAS RESPONSABLES DES BLESSURES, DOMMAGES OU PERTES DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, Y COMPRIS LES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCESSOIRES, CONSÉCUTIFS OU PÉCUNIAIRES, OU PUNITIFS POUR VOUS OU

TOUTE AUTRE PERSONNE, Y COMPRIS LE DÉCÈS, OU POUR DES BIENS RÉSULTANT DE L'ACCÈS ET DE L'UTILISATION D'UN SITE WEB OU D'UNE PLATE-FORME LOGICIELLE ASSOCIÉS À CE TOURNOI OU DU TÉLÉCHARGEMENT ET/OU DE L'IMPRESSION DE MATÉRIEL TÉLÉCHARGÉ À PARTIR D'UN TEL SITE WEB OU D'UNE TELLE PLATE-FORME LOGICIELLE. DANS LA MESURE MAXIMALE AUTORISÉE PAR LA LOI APPLICABLE, VOUS ACCEPTEZ EN OUTRE QUE VOTRE SEUL ET UNIQUE RECOURS POUR TOUTE RÉCLAMATION DÉCOULANT DE OU EN RAPPORT AVEC CES RÈGLES OFFICIELLES OU LE TOURNOI SOIT LIMITÉ À VOS RECOURS EN JUSTICE POUR DES DOMMAGES MONÉTAIRES, DONT LE MONTANT NE DOIT PAS DÉPASSER CENT DOLLARS (100 \$). EN AUCUN CAS VOUS NE SERIEZ EN DROIT D'ENJOINDRE OU D'EMPÊCHER LES PARTIES DÉLÉGUÉES D'EXPLOITER LE TOURNOI, LE PROGRAMME OU LE JEU Pokémon UNITE, OU D'EXERCER LES DROITS OU LES LICENCES ACCORDÉS AUX PARTIES DÉLÉGUÉES DANS LE PRÉSENT RÈGLEMENT. POUR ÉVITER TOUTE AMBIGUÏTÉ, RIEN DANS CES RÈGLES N'EXCLUT OU NE LIMITE LA RESPONSABILITÉ POUR LES PERTES QUI NE PEUVENT ÊTRE LÉGALEMENT EXCLUES OU LIMITÉES PAR LA LOI APPLICABLE, Y COMPRIS LA RESPONSABILITÉ EN CAS DE DÉCÈS OU DE DOMMAGES CORPORELS CAUSÉS PAR LA NÉGLIGENCE DE L'ADMINISTRATION OU DE SES EMPLOYÉS, AGENTS OU SOUS-TRAITANTS.

SANS LIMITER CE QUI PRÉCÈDE, DANS LA MESURE MAXIMALE AUTORISÉE PAR LA LOI APPLICABLE, TOUT CE QUI CONCERNE CE TOURNOI, Y COMPRIS TOUT SITE WEB OU PLATE-FORME LOGICIELLE ASSOCIÉ À CE TOURNOI ET TOUS LES PRIX, EST FOURNI "EN L'ÉTAT" SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. CERTAINES JURIDICTIONS PEUVENT NE PAS AUTORISER LES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS DE RESPONSABILITÉ POUR LES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS OU LES EXCLUSIONS DE GARANTIES IMPLICITES, DE SORTE QUE CERTAINES DES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS SUSMENTIONNÉES PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER. VÉRIFIEZ LES LOIS LOCALES POUR TOUTE RESTRICTION OU LIMITATION CONCERNANT CES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS.

29. LITIGES/CHOIX DE LA LOI : Le présent règlement officiel est régi et interprété conformément aux lois de l'État de Washington, à l'exclusion des dispositions relatives aux conflits de lois, telles qu'elles s'appliquent aux accords signés par des résidents de l'État de Washington et exécutés uniquement dans l'État de Washington, et vous vous soumettez à la juridiction personnelle de l'État de Washington. Vous acceptez irrévocablement que les tribunaux d'État et fédéraux situés dans l'État de Washington, aux États-Unis, aient une compétence exclusive sur tout litige pouvant découler du présent règlement officiel ou en rapport avec celui-ci, en ce qui concerne toute plainte déposée contre nous par vous, et une compétence non exclusive sur toute plainte déposée contre vous par nous. Vous acceptez d'accepter la signification d'un acte de procédure par courrier dans l'État ou le pays où se trouve votre domicile, comme vous nous l'avez indiqué. LES PARTIES RENONCENT PAR LA PRESENTE A UN PROCES DEVANT JURY.

30. CONFIDENTIALITÉ : Les informations personnelles identifiables soumises par les joueurs et joueuses lors de ce Tournoi seront utilisées pour gérer le Tournoi, sélectionner les gagnants et attribuer les prix, et seront traitées conformément à la politique de confidentialité de TPCi accessible sur son site web à l'adresse <https://www.pokemon.com/us/privacy-notice/>, à la politique de confidentialité en ligne de Discord affichée sur son site web à l'adresse <https://discord.com/privacy>, à la politique de confidentialité d'Esports Engine à l'adresse <https://assets.esportsengine.co/docs/privacy.pdf> et à la politique de confidentialité en ligne de Start.gg, affichée sur son site web à l'adresse <https://www.start.gg/about/privacy>.

31. LISTE DES GAGNANTS : Pour consulter la liste des gagnants du Tournoi, rendez-vous sur Pokemon.com. La liste des gagnants sera disponible après la validation des gagnants.

32. COPYRIGHT: © 2021 Pokémon. © 1995 – 2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2021 Tencent. TM, ® Nintendo.

33. ZONES RÉGIONALES (SOUS RÉSERVE DE MODIFICATIONS) :

Asie-Pacifique - Est : (AP-E):

Hong Kong, Macao, Philippines, Taïwan

Asie-Pacifique - Ouest : (AP-W):

Indonésie, Malaisie, Singapour, Thaïlande

Brésil : (BR):

Brésil

Europe : (EU):

Allemagne, Autriche, Danemark, Espagne, Finlande, France, Guernesey, Île de Man, Irlande, Italie, Jersey, Luxembourg, Malte, Norvège, Pologne, Portugal, République tchèque, Royaume-Uni, Suède, Suisse.

Inde (IN)**Japon (JP)****Corée : (KR):**

Corée du Sud

Amérique latine - Nord : (LA-N):

Colombie, République dominicaine, Equateur, El Salvador, Guatemala, Mexique, Nicaragua

Amérique latine - Sud : (LA-S):

Argentine, Bolivie, Chili, Paraguay, Pérou, Uruguay

Amérique du Nord : (NA):

Canada, États-Unis d'Amérique (y compris Porto Rico)

Océanie : (OC) :

Australie, Nouvelle-Zélande