

Règlement des Championnats de Jeu Vidéo Pokémon 2012

Conditions de participation

Les Championnats de Jeu Vidéo Pokémon 2012 seront disputés uniquement à l'aide de cartes de jeu officielles de *Pokémon Version Noire* et *Pokémon Version Blanche*.

- Les participants aux compétitions européennes ne peuvent utiliser que des versions européennes.
- Les participants aux compétitions nord-américaines ne peuvent utiliser que des versions nord-américaines.
- Les participants au Championnat du Monde ne peuvent utiliser que des cartes de jeu officielles.

Les joueurs peuvent concourir dans l'une des trois catégories d'âge en fonction de leur date de naissance :

- Catégorie junior : né(e) en 2001 ou après
- Catégorie senior : né(e) en 1997, 1998, 1999 ou 2000
- Catégorie vétéran : né(e) en 1996 ou avant

Les matches auront lieu via la communication infrarouge. Les participants doivent apporter leur propre console de la famille Nintendo DS™ et leurs propres cartes de jeu de *Pokémon Version Noire* ou *Pokémon Version Blanche*, et ne pourront partager ni l'une ni l'autre avec d'autres participants au cours de la compétition.

- Nous encourageons fortement les joueurs à apporter un bloc d'alimentation pour leur console de la famille Nintendo DS. Le personnel de la compétition ne sera pas en mesure d'en prêter aux participants. Des prises de courant seront disponibles dans l'aire de jeu.

Comment s'inscrire

Toutes les inscriptions se feront sur place le jour de chaque compétition. Les joueurs doivent se rendre sur place le matin de la compétition pour réserver leur place. Les joueurs dans la file d'attente ne seront assurés de pouvoir concourir que lorsqu'ils auront fini la procédure d'inscription. Les participants sont responsables de leur place au sein de la file.

Les participants doivent posséder un identifiant de joueur. Si vous possédez un compte au Club des Dresseurs mais pas d'identifiant de joueur, vous pouvez en obtenir un en accédant à votre compte puis en visitant la page <https://www.Pokemon.com/fr/account/upgrade2/>. N'oubliez surtout pas d'apporter votre identifiant de joueur !

Pour accélérer le processus d'inscription, les joueurs doivent préparer leur équipe Pokémon avant d'atteindre le bureau d'inscription.

- Chaque participant doit placer entre 4 et 6 Pokémon dans sa Boîte Combat.
 - Veuillez lire la section « Pokémon » ci-dessous pour savoir quels Pokémon peuvent être utilisés durant les compétitions.
- Chaque Pokémon ne peut tenir qu'un seul objet, qui ne peut pas être changé après l'inscription.
 - Deux Pokémon ne peuvent pas tenir le même objet.

Règles des combats

Le règlement du tournoi communiqué aux participants appliquera automatiquement les stipulations suivantes :

- Avant le début du combat, les Pokémon de chaque équipe seront montrés à l'adversaire. Leurs capacités et les objets tenus ne seront pas révélés.
- Après avoir vu les Pokémon de son adversaire, chaque participant choisit 4 Pokémon à utiliser au cours du combat, et en utilisera 2 à la fois. Cette sélection restera secrète jusqu'à ce que les Pokémon choisis apparaissent pendant le combat.
- Une limite de 15 minutes par match sera automatiquement appliquée, et elle sera réinitialisée au début de chaque combat. Si aucun joueur n'est le vainqueur au terme de la durée du match, un jeu décisif aura lieu automatiquement dans le but d'en désigner un.

- Au début de chaque tour, les joueurs auront 1 minute pour choisir les capacités des deux Pokémon, ou pour changer les Pokémon qui participent au combat. Si un joueur n'a pas fait son choix au terme de cette durée, le jeu choisira automatiquement pour lui.

Restrictions Pokémon

Les joueurs peuvent utiliser des Pokémon de *Pokémon Version Noire* et de *Pokémon Version Blanche* figurant dans le Pokédex National, du numéro 001 au numéro 646. Ils doivent avoir été capturés pendant le jeu, transférés depuis un titre Pokémon antérieur, ou reçus au cours d'un tournoi officiel ou d'une distribution officielle Pokémon. Les Pokémon suivants ne peuvent cependant pas être utilisés :

150 – Mewtwo	385 – Jirachi	492 – Shaymin
151 – Mew	386 – Deoxys	493 – Arceus
249 – Lugia	483 – Dialga	494 – Victini
250 – Ho - Oh	484 – Palkia	643 – Reshiram
251 – Celebi	487 – Giratina	644 – Zekrom
382 – Kyogre	489 – Phione	646 – Kyurem
383 – Groudon	490 – Manaphy	
384 – Rayquaza	491 – Darkrai	

L'équipe d'un joueur ne peut pas comprendre deux Pokémon ayant le même numéro de Pokédex National.

Les Pokémon de niveau 51 ou plus seront ramenés au niveau 50 pour la durée du combat suivant les règles suivantes :

- Chaque Pokémon conserve toutes les capacités connues avant d'être automatiquement mis à niveau.
- Les Pokémon qui évoluent après le niveau 50 ne régressent pas lors de mises à niveau automatiques.
- Les Pokémon de niveau inférieur à 50 conservent leur niveau et ne sont pas amenés au niveau 50 pour le combat.
- Les stats du Pokémon sont ajustées pour correspondre à ce qu'elles seraient au niveau 50.

Les Pokémon d'une équipe peuvent tenir des objets, mais deux Pokémon ne peuvent tenir le même objet.

- Les seuls objets autorisés sont ceux qui apparaissent dans *Pokémon Version Noire* et *Pokémon Version Blanche*, ou qui ont été reçus lors d'un tournoi officiel ou d'une distribution officielle Pokémon

Les joueurs ne peuvent pas utiliser deux Pokémon qui auraient le même surnom.

- Les joueurs ne peuvent pas utiliser de Pokémon dont le surnom est le nom d'une autre espèce de Pokémon (par ex. : un Déflaisan surnommé Poichigeon).
- Les joueurs dont le nom de Dresseur ou le surnom de Pokémon est considéré comme étant répréhensible ou inapproprié par le personnel de la compétition seront disqualifiés.

Capacités

Les Pokémon ne peuvent utiliser des capacités que si elles ont été apprises selon l'une des méthodes suivantes :

- Montée de niveau ;
- Utilisation de CS ou de CT ;
- Capacité Œuf, acquise à la Pension Pokémon ;
- Apprentissage par des personnages du jeu ;
- Déjà connues par le Pokémon quand elle a été reçue lors d'un tournoi officiel ou d'une promotion officielle Pokémon ;
- Déjà connues par le Pokémon au moment de son transfert depuis un autre titre Pokémon grâce au Poké Fret ou au Transféron ;
- Les capacités Chute Libre et Trou Noir sont interdites.

Informations supplémentaires

L'utilisation de moyens externes pour modifier les Pokémon au sein de l'équipe d'un joueur est formellement interdite. Des vérifications aléatoires auront lieu au cours des tournois pour déterminer si de tels moyens ont été utilisés aux fins décrites ci-dessus. Les joueurs dont les Pokémon seront reconnus comme ayant été modifiés seront disqualifiés, qu'ils aient réalisé eux-mêmes une modification ou que celle-ci résulte d'un échange de Pokémon ou d'objet avec un tiers. Il incombe aux joueurs d'avoir des Pokémon satisfaisant les critères de légalité. La décision des organisateurs du tournoi quant à la légalité d'un Pokémon est sans appel.

Un joueur est tenu d'avertir le personnel de la compétition sans délai s'il a le moindre doute concernant un ou des Pokémon de son adversaire. Notez qu'à la fin de chaque tour tous les résultats des matches sont définitifs. Si un problème n'est pas rapporté avant la fin du tour, le résultat du match sera inchangé, même s'il y a effectivement eu une irrégularité avec un ou des Pokémon de l'adversaire.

Les joueurs et les spectateurs sont tenus de faire preuve de respect et de courtoisie tout au long du tournoi. Tout joueur pourra être disqualifié si ses amis ou ses proches nuisent au déroulement des tournois. Aucun comportement agressif envers le personnel de Pokémon ne sera toléré.