



---

# Règles générales des événements

Dernière mise à jour : le 22 janvier 2019

---

*Remarque : en cas de différence entre le contenu de la version anglaise de ce document et toute autre version de ce document, la version anglaise prévaudra.*

# Play! Pokémon – Règles générales des évènements

## Table des matières

Table des matières .....	1
1. Introduction .....	3
2. Esprit du jeu .....	3
3. Adhésion et éligibilité.....	4
3.1. Éligibilité des membres .....	4
3.2. Identifiants des joueurs.....	5
3.2.1. Comptes au Club des Dresseurs Pokémon.....	5
3.2.2. Fusion des identifiants de joueur.....	5
3.3. Nouveaux joueurs .....	6
3.4. Membres suspendus .....	6
4. Catégories d'âge.....	6
5. Paris et ventes .....	7
6. Publication des informations relatives aux tournois.....	7
6.1 Diffusion de matchs.....	8
7. Responsabilités liées au tournoi .....	8
7.1. Responsabilités des joueurs.....	8
7.2. Responsabilités des spectateurs .....	9
7.3. Responsabilités des juges.....	10
7.3.1. Temps additionnel.....	10
7.4. Responsabilités du juge principal.....	10
7.4.1. Appel au juge principal.....	10
7.5. Responsabilités de l'organisateur .....	11
8. Retards .....	11
9. Prise de notes.....	12
10. Appareils électroniques .....	12
11. Résultat des matchs .....	12
11.1. Abandon .....	13
11.2. Détermination aléatoire.....	13
11.3. Corruption .....	13
12. Retrait d'un tournoi.....	13
12.1. Retrait après la dernière ronde suisse .....	14

12.2. Retrait d'un tournoi au format Limité.....	14
13. Matériels autorisés.....	14
14. Sanctions .....	15
15. Structure du tournoi.....	15
15.1. Définition d'un match .....	15
15.2. Consignation des résultats des matchs.....	15
16. Championship Points.....	16
Annexe A. Mises à jour du document .....	17
Mises à jour pour la dernière publication (le 22 janvier 2019).....	17

# 1. Introduction

Les règles des tournois Play! Pokémon sont conçues afin que tous les tournois Play! Pokémon respectent des normes identiques. La présente section contient des règles applicables à **tous** les matchs Play! Pokémon. Les autres sections détaillent les règles spécifiques à chaque type de jeu. Tout participant à un tournoi Play! Pokémon est tenu de respecter les sections des présentes règles qui le concernent. Des documents traitant de l'homologation, des sanctions et du fonctionnement des tournois sont disponibles sur la page *Règles et ressources* du [site Pokémon officiel](#).

Pour des règles spécifiques au Jeu de Cartes à Collectionner (JCC), au Jeu Vidéo (JV) ou à *Pokkén Tournament*, veuillez vous référer aux documents relatifs à chaque jeu. Les règles énoncées dans ces documents ont priorité sur celles du présent document.

## 2. Esprit du jeu

Le jeu Pokémon est apprécié pour la complexité de ses stratégies, ses personnages divertissants et son atmosphère de compétition conviviale. Même si l'objectif d'un tournoi Pokémon est de déterminer le niveau de compétence de chaque joueur impliqué, notre but est d'assurer que tous les participants s'amusent. C'est l'état d'esprit que le Pokémon Organized Play souhaite mettre en avant pendant les tournois Play! Pokémon.

Quel que soit l'enjeu, le respect de l'esprit du jeu permet d'assurer que tous les participants à un tournoi Play! Pokémon passent un bon moment, qu'ils soient joueurs, spectateurs ou membres du personnel. Cet état d'esprit doit guider le comportement des joueurs et des Professeurs Pokémon lorsqu'ils font respecter les règles.

L'esprit du jeu se compose des principes suivants :

- 🕒 **Plaisir** : Pokémon est un jeu, et les jeux doivent être amusants pour tout le monde. Lorsqu'un jeu n'est plus amusant, les joueurs s'en désintéressent.
- 🕒 **Équité** : les jeux ne sont plus vraiment amusants lorsque les joueurs enfreignent les règles pour gagner. Un joueur devrait préférer perdre plutôt que gagner en trichant.
- 🕒 **Honnêteté** : les joueurs devraient faire tout leur possible pour être honnêtes lorsqu'ils jouent. Si un joueur enfreint une règle par inadvertance et qu'il s'en rend compte avant son adversaire ou avant le juge, il doit les prévenir.
- 🕒 **Respect** : les joueurs doivent traiter leurs adversaires, les spectateurs et les membres du personnel avec le même respect auquel ils s'attendent.

- 🕒 **Sportivité** : perdre et gagner avec humilité est crucial pour profiter d'un jeu. L'envie de jouer à un jeu peut être gâchée par les joueurs qui réagissent mal lorsqu'ils perdent ou qu'ils gagnent.
- 🕒 **Partage des connaissances** : les joueurs doivent s'entraider pour améliorer leurs compétences du jeu Pokémon. Un joueur n'a pas à jouer à la place de son adversaire. Cependant, parler de stratégie, partager des astuces sur les decks ou évaluer de façon constructive une décision de jeu après le combat peut aider les participants à améliorer leurs compétences.

## 3. Adhésion et éligibilité

Le terme « membre de Play! Pokémon » désigne tout joueur, Professeur ou autre désignation ajoutée ultérieurement par le Pokémon Organized Play.

### 3.1. Éligibilité des membres

---

Tous les membres Play! Pokémon participant à un tournoi Play! Pokémon acceptent de se conformer aux règles du tournoi présentées dans le présent document.

Les tournois homologués Play! Pokémon sont ouverts à tous, à l'exception :

- 🕒 Du personnel de cet événement, comprenant, sans s'y limiter, les Professeurs qui organisent l'évènement, les Professeurs-juges, les responsables du score et les marqueurs, et si applicable, le propriétaire du magasin qui héberge l'évènement ;
- 🕒 Des employés actuels de The Pokémon Company International et les membres de leur famille ;
- 🕒 Des employés de GAME FREAK inc. ou Creatures Inc. ;
- 🕒 Des employés de Nintendo (uniquement dans le cadre des tournois Play! Pokémon du jeu vidéo) ;
- 🕒 Des employés des sociétés responsables du déroulement ou de la coordination des tournois Play! Pokémon dans leurs pays respectifs ;
- 🕒 Des anciens employés de l'une des sociétés susmentionnées ayant quitté leur poste moins de 60 jours avant la date du tournoi ;
- 🕒 Des joueurs suspendus des événements Play! Pokémon ;

- ⦿ Des joueurs ne disposant pas d'invitation aux évènements pour lesquels elle est requise, tels que les Championnats du Monde Pokémon.
- ⦿ Les membres de la communauté qui ont effectué une revue du jeu vidéo Pokémon avant sa sortie officielle aux États-Unis ne peuvent pas participer aux tournois Play! Pokémon de jeu vidéo pendant 60 jours après la sortie officielle du produit aux États-Unis.

## 3.2. Identifiants des joueurs

---

Les joueurs participant à un tournoi Play! Pokémon doivent disposer d'un identifiant de joueur. Les joueurs ayant déjà participé à des tournois sont invités à apporter leur identifiant à chaque tournoi. L'organisateur peut établir et conserver une liste des participants aux tournois précédents (et de leurs identifiants), à condition qu'il soit le seul à pouvoir accéder à ces informations.

### 3.2.1. Comptes au Club des Dresseurs Pokémon

---

Pour participer ou obtenir les prix remportés lors de certains évènements Play! Pokémon, les joueurs doivent avoir un identifiant de joueur enregistré sur leur compte du Club des Dresseurs Pokémon. Les joueurs de moins de 13 ans doivent demander à un parent ou tuteur de remplir cette formalité pour eux et d'accepter les [conditions d'utilisation](#).

### 3.2.2. Fusion des identifiants de joueur

---

L'utilisation de plusieurs identifiants par un même joueur constitue une violation des règles de Play! Pokémon. S'ils sont découverts, le Pokémon Organized Play fusionnera les comptes multiples. Puisque le joueur est tenu de ne maintenir qu'un seul identifiant de joueur, le Pokémon Organized Play ne garantit pas que les résultats des matchs ou les pointages obtenus sous un identifiant de joueur différent seront combinés ou conservés durant la fusion des comptes.

Les membres souhaitant signaler l'existence de comptes multiples doivent contacter le Pokémon Organized Play via notre [portail du Service clientèle](#) en fournissant les informations principales pour chaque compte concerné.

Les membres Play! Pokémon ayant délibérément créé plusieurs comptes ou fourni des informations inexacts encourrent une suspension.

### 3.3. Nouveaux joueurs

---

Lorsqu'un joueur participe pour la première fois à un tournoi ou à une Ligue, l'organisateur doit lui fournir un identifiant de joueur. L'organisateur se doit d'inscrire le nom du joueur ainsi que sa date de naissance dans ses registres. La page contenant l'identifiant de joueur doit être remplie avec le nom du joueur et gardée par ce dernier.

Si le joueur est âgé de moins de 13 ans, ses parents doivent également donner leur consentement à l'activation du compte de leur enfant via le [site Pokémon officiel](#). Si les parents du joueur n'ont pas de compte, ils devront créer au moins un compte de base afin de donner leur consentement. Ce type de compte ne nécessite aucun identifiant de joueur.

Si le joueur est âgé de 13 ans ou plus, il doit tout simplement suivre les instructions du lien ci-dessus pour créer son compte du Club des Dresseurs Pokémon.

### 3.4. Membres suspendus

---

Le Pokémon Organized Play devra parfois suspendre un membre Play! Pokémon pour le non-respect des règles ou des procédures de Play! Pokémon. De plus, le Pokémon Organized Play se réserve le droit de suspendre l'un des membres à sa seule discrétion. Un joueur suspendu ne peut ni participer ni être présent à des événements Play! Pokémon.

## 4. Catégories d'âge

Le Pokémon Organized Play classe les joueurs en trois catégories d'âge : junior, senior et master. La catégorie à laquelle appartient un joueur est définie en début de saison en fonction de l'année de naissance du joueur. Un joueur ne peut pas changer de catégorie en cours de saison. Les joueurs peuvent ainsi rencontrer les mêmes adversaires tout au long de la saison.

Les catégories d'âge de la saison 2019 sont les suivantes :

- 🕒 Catégorie junior : joueurs nés en 2008 ou après
- 🕒 Catégorie senior : joueurs nés en 2004, 2005, 2006 ou 2007
- 🕒 Catégorie master : joueurs nés en 2003 ou avant

## 5. Paris et ventes

Les paris ou les mises sur les résultats d'une manche, d'une partie d'une manche, d'un match ou de plusieurs matchs, impliquant des joueurs, des membres du personnel d'un tournoi Play! Pokémon, des spectateurs ou toute autre personne, sont strictement interdits. Toute personne tentant d'effectuer des paris lors d'un tournoi Play! Pokémon devra être exclue du site, et l'incident devra être signalé au Pokémon Organized Play.

La vente de biens ou de services dans un lieu réservé ou loué pour un événement Pokémon sans l'autorisation expresse de l'organisateur est strictement interdite. Toute personne tentant d'effectuer des transactions de vente lors d'un tournoi Play! Pokémon peut être exclue du site, et l'incident devra être signalé au Pokémon Organized Play.

## 6. Publication des informations relatives aux tournois

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

Le contenu d'un deck ou d'une équipe d'un joueur peut être publié par l'organisateur à tout moment de l'évènement, à condition que cette information soit accessible à tous et que cette publication enrichisse l'expérience de ceux qui assistent à l'évènement ou le regardent. Ceci comprend par exemple, la diffusion en direct d'un match ou la publication d'un article sur l'évènement. Sinon, ces données doivent rester confidentielles jusqu'à la fin du tournoi.

Les listes de deck et les listes d'équipe doivent être conservées par l'organisateur pendant trois mois, sauf indication contraire par le Pokémon Organized Play.

Le Pokémon Organized Play se réserve le droit de publier des informations relatives à un tournoi, comprenant, sans s'y limiter, les éléments susmentionnés, les transcriptions, les enregistrements audio ou vidéo, les recomptes, les sanctions ou récompenses des joueurs, ainsi que toute autre information résultant du tournoi.

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

En s'inscrivant ou en participant à des événements Play! Pokémon, les joueurs consentent à ce que TPCi, les entreprises qui lui sont affiliées et les médias publient leur nom, leur image, la composition de leur équipe ou de leur deck, leurs stratégies, leurs déclarations orales ou écrites en rapport avec des photos, des vidéos diffusées en direct ou en différé, ou toute



autre transmission ou reproduction de l'évènement, en entier ou en partie.

## 6.1 Diffusion de matchs

---

Lors des tournois Play! Pokémon, il se peut que les organisateurs demandent à des participants de jouer un match qui sera diffusé ou projeté devant un public ou sur Internet. Les joueurs doivent respecter les instructions au sujet du lieu du match. De plus, ces matchs peuvent exiger du matériel ou des éléments supplémentaires, comme des protège-cartes, des tapis de jeu, des vêtements ou des écouteurs antibruit. Les joueurs doivent se plier aux spécificités du match.

En raison de la nature des matchs diffusés, les joueurs doivent tenir compte du fait qu'une sanction obtenue mais non appliquée lors d'un match peut être appliquée lors d'une revue ultérieure. De plus, certaines sanctions, notamment celles liées au comportement et au langage, peuvent s'aggraver si elles sont appliquées lors d'un match diffusé.

## 7. Responsabilités liées au tournoi

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

Certains évènements peuvent obliger un participant à acheter un ticket ou un badge pour pouvoir accéder au hall de l'évènement. Pour participer à un évènement, un joueur peut avoir à s'inscrire en ligne en avance.

Tous les participants aux tournois Play! Pokémon doivent faire preuve de respect et de courtoisie. Cette attitude implique une gestion calme des conflits, le respect des instructions données par le personnel du tournoi, l'emploi d'un langage correct et le fait d'éviter tout sujet sensible. Le port de vêtements suggestifs ou véhiculant un message obscène ou inapproprié n'est pas accepté lors d'un tournoi Play! Pokémon. Aucun accessoire inapproprié (tapis de jeu, protège-cartes, etc.) ne peut être utilisé lors d'un tournoi Play! Pokémon. Tous les participants doivent respecter un niveau d'hygiène corporelle approprié, déterminé par le personnel du tournoi.

En cas de non-respect des obligations de la présente section, les participants aux tournois Play! Pokémon peuvent être sommés de quitter le lieu du tournoi.

### 7.1. Responsabilités des joueurs

---

Lors d'un tournoi Play! Pokémon, les joueurs doivent :

- ⦿ respecter l'esprit du jeu ;
- ⦿ se présenter à l'heure au tournoi, ainsi qu'aux rondes auxquelles ils participent ;
- ⦿ vérifier leur classement et le nombre de victoires et défaites lorsque les appariements sont affichés à chaque ronde, et immédiatement indiquer toute erreur au personnel du tournoi.
- ⦿ Pour participer à un tournoi Play! Pokémon, les joueurs doivent se munir des éléments suivants :
  - ⦿ un identifiant de joueur valide. Si le joueur n'a pas obtenu d'identifiant lors d'un tournoi précédent, le personnel du tournoi devra lui en fournir un ;
  - ⦿ un deck ou une équipe respectant les restrictions de formats applicables au tournoi ; chaque joueur est tenu de s'assurer que son deck ou son équipe respecte les règles du tournoi tout au long de celui-ci ;
  - ⦿ une liste lisible et précise des cartes composant le deck ou des Pokémon composant l'équipe du joueur ;
  - ⦿ tous les éléments nécessaires au suivi et à la conservation des informations lors des combats. Ces éléments incluent, sans s'y limiter, les marqueurs de dégât, les marqueurs d'États Spéciaux, ainsi qu'une méthode de tirage au sort pour un évènement JCC, ou une console de jeu et une version de jeu appropriées et en bon état de marche pour un tournoi de jeu vidéo.

## 7.2. Responsabilités des spectateurs

---

Les spectateurs peuvent regarder un match, mais ne doivent interférer en aucune façon dans son déroulement. Les spectateurs doivent se tenir à une distance raisonnable des joueurs, conformément aux indications du personnel du tournoi, afin de ne pas les distraire. La seule interaction possible des spectateurs lors d'un match est de poser des questions à un juge au sujet de la régularité d'une action spécifique. Tout commentaire au sujet d'un match en cours doit être fait à une distance raisonnable des joueurs afin que ceux-ci ne puissent pas tirer avantage d'une information ou d'une distraction extérieure.

Certains évènements peuvent obliger un spectateur à acheter un ticket ou un badge pour pouvoir accéder au hall de l'évènement.

Toute interruption ou pénalité causée par un spectateur ne participant pas au tournoi entraînera une pénalité pour le ou les joueur(s) dont ce spectateur est responsable. Si le

spectateur doit être exclu du tournoi, les joueurs dont il est responsable seront également disqualifiés.

## 7.3. Responsabilités des juges

---

Les juges doivent faire preuve d'impartialité et assister l'organisateur et le juge principal afin de garantir un tournoi de qualité. Dans la mesure du possible, les juges ne doivent pas arbitrer de matchs auxquels participent des membres de leur famille afin d'éviter toute suspicion de partialité. Pour cette même raison, les juges qui agissent comme interprètes lors d'un match doivent se limiter à ce rôle. Il est préférable que d'autres juges arbitrent les matchs. Les juges doivent encourager un comportement sportif tout au long du tournoi.

Le Pokémon Organized Play soutient les décisions de ses juges, dans la mesure où celles-ci sont prises en toute impartialité et dans le respect de l'esprit du jeu.

### 7.3.1. Temps additionnel

---

En sus des tâches mentionnées précédemment, les juges doivent s'assurer que les joueurs ne sont pas désavantagés par une perte de temps due à une délibération ou une sanction. Les juges peuvent décider d'un temps de jeu additionnel égal au temps imparti à la résolution d'un problème. Ce temps supplémentaire doit être clairement communiqué aux joueurs et immédiatement consigné par le juge.

## 7.4. Responsabilités du juge principal

---

La décision finale pour tous les arbitrages et interprétations des règles d'un tournoi revient au juge principal. Celui-ci est choisi par l'organisateur avant le tournoi ; c'est à lui qu'incombe en dernier lieu de veiller à ce que les participants respectent les règles énoncées dans le présent document. Il a également pour responsabilité de communiquer au Pokémon Organized Play toute sanction supérieure à une mise en garde.

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

### 7.4.1. Appel au juge principal

---

Un joueur peut faire appel de toute décision d'un juge auprès du juge principal du tournoi. Dans ce cas, le juge principal doit entendre toutes les parties impliquées, y compris les deux

joueurs et le juge ayant rendu la décision initiale, avant de rendre sa décision finale. Le juge principal représente l'autorité supérieure concernant tous les arbitrages et interprétations de règles pour un tournoi particulier.

## 7.5. Responsabilités de l'organisateur

---

L'organisateur d'un tournoi est le Professeur qui a initialement homologué ce tournoi sur le site web officiel de Pokémon. Il est responsable de tous les détails de l'organisation du tournoi : choix du lieu, publicité, choix du format et de la structure du tournoi, communication des résultats, etc. Avec autant de logistique à gérer, l'organisateur d'un tournoi ne devrait pas intervenir dans les questions des joueurs, à moins que l'organisateur ne soit également le juge principal.

L'organisateur doit fournir les informations suivantes aux joueurs :

- ⦿ type de tournoi (rondes suisses, rondes suisses avec élimination directe, etc.) ;
- ⦿ format du tournoi (Standard, Étendu, etc.) ;
- ⦿ nombre de rondes ;
- ⦿ durée de chaque ronde (en minutes) ;
- ⦿ qualification « Top Cut » (meilleurs joueurs), le cas échéant ;
- ⦿ personnel du tournoi (juge principal, juges, marqueurs, etc.) ;
- ⦿ éventuelles interruptions au cours du tournoi.

Ces informations doivent être communiquées au moment opportun. Le format et le style du tournoi doivent être annoncés à l'avance afin que les joueurs puissent se préparer. Le nombre de rondes, la durée des rondes, le système de Top Cut, le personnel du tournoi et les pauses doivent être précisés avant le début de la première ronde.

L'organisateur est responsable du bon déroulement du tournoi dans le respect des règles et des procédures décrites dans le présent document et dans les autres documents décrivant les règles de base. Pour cette raison, l'organisateur doit être présent lorsque le tournoi se déroule.

## 8. Retards

Les joueurs doivent se présenter à l'heure au début du tournoi et des différents matchs et rondes. Pour tout retard supérieur à 5 minutes durant toute ronde, le match sera traité comme si le joueur concerné avait abandonné la première partie. Pour tout retard supérieur

à 10 minutes pour les matchs en 2 manches gagnantes, le match sera traité comme si le joueur concerné l'avait abandonné. Si le joueur en retard ne se présente pas avant la fin de la ronde, il sera disqualifié du tournoi.

## 9. Prise de notes

Les joueurs peuvent prendre des notes pendant un match et s'y référer à tout moment au cours de ce match. Ils peuvent choisir de ne pas les partager. Néanmoins, un juge peut demander à consulter ces notes et solliciter des explications si nécessaire. Au début de chaque match, les feuilles de notes des joueurs doivent être totalement vierges.

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

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

## 10. Appareils électroniques

À l'exception des appareils nécessaires pour participer au tournoi, les appareils électroniques tels que les téléphones portables, les lecteurs MP3 ou les appareils permettant d'envoyer des messages textuels sont interdits pendant les matchs. Sous certaines circonstances, l'organisateur peut autoriser l'utilisation d'un appareil électronique spécifique.

## 11. Résultat des matchs

L'issue d'un match doit toujours correspondre au résultat du déroulement du jeu, sauf abandon, match nul délibéré ou sanction. L'utilisation de moyens aléatoires ou de moyens de corruption, de contrainte ou de toute autre méthode ou jeu pour déterminer l'issue d'un match est contraire à l'esprit du jeu et ne saurait être tolérée par le Pokémon Organized Play. Il incombe à chaque joueur de comprendre le résultat de tout abandon ou match nul délibéré. Une fois enregistrés, ces résultats ne pourront pas être modifiés par le personnel de l'évènement.

## 11.1. Abandon

---

S'il le souhaite, un joueur peut offrir d'abandonner un match ou de proposer un match nul délibéré une seule fois en cours de jeu. Les juges doivent laisser aux joueurs la possibilité d'abandonner si le match n'est pas terminé à la fin du temps imparti, avant la signature de la feuille de match. Un joueur n'est pas autorisé à demander l'abandon d'un adversaire. Les demandes de cette nature peuvent être perçues comme une contrainte et peuvent être sanctionnées.

Si un joueur souhaite abandonner ou si les joueurs sont d'accord pour faire match nul, ils doivent le signaler immédiatement à un juge ou au responsable du score afin que le résultat puisse être consigné correctement. Une fois la feuille de match signée par les deux joueurs, le résultat ne peut plus être modifié.

### REMARQUE

---

*Le choix d'un match nul accepté (« intentional draw », ou « ID » en anglais) n'existe que dans les tournois du JCC. L'acceptation d'un match nul n'est pas possible dans les tournois du jeu vidéo.*

Lorsqu'un match a commencé, les joueurs ne doivent pas consulter les classements ou attendre que d'autres matchs se terminent avant de décider de concéder le forfait ou le match nul.

## 11.2. Détermination aléatoire

---

Les joueurs ne doivent jamais déterminer le résultat du match par une méthode aléatoire (à pile ou face, aux dés, etc.). D'autres méthodes de détermination, comme pierre-papier-ciseaux, qui nécessitent sans doute un certain degré de compétence, sont traitées de la même façon que la détermination aléatoire si elles sont utilisées pour déterminer le résultat d'un match.

## 11.3. Corruption

---

Toute forme de compensation proposée dans le but de modifier l'issue d'un match ou d'inciter un joueur à abandonner avant ou pendant le match est considérée comme de la corruption et sera sanctionnée. Le Pokémon Organized Play considère que l'issue de chaque match se déroulant dans le cadre d'un tournoi ne doit pas dépendre d'influences extérieures.

## 12. Retrait d'un tournoi

Les joueurs peuvent se retirer d'un tournoi avant sa fin, pour n'importe quel motif. Les joueurs doivent suivre les instructions fournies par l'organisateur en début de tournoi pour se retirer de l'évènement. Si aucune instruction n'a été fournie, tout joueur souhaitant se retirer d'un tournoi doit en informer personnellement le juge principal, l'organisateur ou un marqueur de score (le cas échéant). Le simple rapport verbal d'un autre joueur ne peut pas être pris en compte. Le personnel de l'évènement doit vérifier le retrait avec le joueur concerné si possible. Les joueurs qui se retirent d'un tournoi doivent le faire avant que les appariements de la ronde suivante soient rendus publics. Les joueurs qui choisissent de se retirer entre la publication des appariements et leur match se verront pénalisés d'une défaite pour cette ronde, puis seront exclus du tournoi.

## 12.1. Retrait après la dernière ronde suisse

---

Dans le cadre d'un tournoi en rondes suisses avec élimination directe, les joueurs peuvent se retirer après la dernière ronde suisse, sans participer à la phase d'élimination. Si un joueur souhaite se retirer pendant la dernière ronde suisse, il doit le faire avant la publication des matchs de cette ronde. Les joueurs qui ne se sont pas retirés à ce stade seront appariés en vue de la phase d'élimination. La règle concernant les retards mentionnée à la section 7 s'applique si les joueurs ne se sont pas retirés à temps et ne se présentent pas à leur match prévu.

## 12.2. Retrait d'un tournoi au format Limité

---

En tournoi Limité, le nombre minimum de rondes auxquelles un joueur doit participer pour obtenir un prix de participation est déterminé par l'organisateur. Si un joueur se retire avant d'avoir atteint ce nombre de manches, il peut se voir refuser les prix de participation.

## 13. Matériels autorisés

Les joueurs sont autorisés à conserver dans la zone de jeu les éléments nécessaires au jeu, tels que les marqueurs de dégât, les marqueurs d'États Spéciaux et les cartes de référence pour les matchs du JCC. Les tableaux de types pour les jeux vidéo ne sont pas permis. Les joueurs sont autorisés à conserver quelques bibelots ou « porte-bonheur » dans la zone de jeu, mais ceux-ci doivent être rangés et ne doivent pas entraver les actions des joueurs. Afin d'éviter distraction et confusion, aucun autre objet ne doit être conservé dans la zone de jeu. Les joueurs peuvent demander à tout moment le retrait d'un objet de la zone de jeu si celui-ci crée une distraction ou fait obstacle au déroulement du jeu.

La nourriture et les boissons sont interdites dans la zone de jeu. Un organisateur peut autoriser la nourriture ou les boissons sur le lieu du tournoi, mais en aucun cas dans la zone de jeu.

## 14. Sanctions

En cas de litige lors d'un tournoi Play! Pokémon, les joueurs et les spectateurs seront soumis aux *Instructions sur les sanctions Play! Pokémon*. Toute sanction supérieure à une mise en garde doit être signalée au Pokémon Organized Play en vue d'une analyse ultérieure. Selon leur gravité, les sanctions prises à l'encontre de spectateurs peuvent être appliquées aux joueurs auxquels ils sont associés. L'arbitrage final concernant toutes les sanctions prises au cours d'un tournoi revient au juge principal. Les joueurs qui font partie d'un match diffusé seront sujets à des sanctions plus strictes.

## 15. Structure du tournoi

Les tournois Play! Pokémon se déroulent selon un système à élimination directe ou un système de rondes suisses. Selon l'envergure du tournoi, celui-ci peut également se dérouler selon un système de rondes suisses en fonction de l'âge. Pour les tournois de haut niveau, à la discrétion de l'organisateur, les rondes suisses peuvent être suivies de rondes à élimination directe.

### 15.1. Définition d'un match

---

Un match est une manche ou une série de manches jouées contre un même adversaire dans le cadre d'un tournoi. L'ensemble des matchs disputés à un moment donné au cours d'un tournoi constitue une ronde.

De nombreux matchs se déroulent en une seule manche, mais certains peuvent se dérouler en 2 manches gagnantes. Dans ce cas, l'organisateur doit l'annoncer au début de la compétition.

### 15.2. Consignation des résultats des matchs

---

Il incombe au vainqueur de chaque match de signaler son résultat à l'organisateur ou au marqueur (le cas échéant). Au début du tournoi, l'organisateur indiquera aux joueurs comment rendre leur score.



## 16. Championship Points

Le Pokémon Organized Play attribue des Championship Points aux joueurs en tête du classement dans les évènements Play! Pokémon majeurs, à condition que les tournois aient été transmis correctement et entièrement. Les évènements majeurs qui ne respectent pas la structure définie par le Pokémon Organized Play peuvent perdre ce statut de « majeur », et les joueurs ayant participé à ces tournois perdraient alors les Championship Points et les Play! Points qu'ils y ont gagnés.

Le Pokémon Organized Play répartit les différents pays en zones de classement. Ces zones correspondent généralement à un continent ou à une région. Les zones de classement actuelles sont : Afrique du Sud, Amérique du Nord, Amérique latine, Europe, Océanie et Russie.

Il incombe aux joueurs de vérifier que leur historique de tournoi est correct. En cas de problème concernant l'historique de tournoi d'un joueur, celui-ci doit en avertir l'organisateur. L'organisateur devra contacter le Pokémon Organized Play afin de résoudre ce problème.

Le Pokémon Organized Play tiendra toujours compte des classements et évaluations basés sur le système ELO comme outil de départage en cas d'égalité et pour tout joueur qui souhaite comparer son classement avec ses amis. Ces classements et évaluations peuvent être utilisés exceptionnellement pour départager des Championship Points, par exemple lorsque le Pokémon Organized Play attribue les indemnités de voyage. Ces statistiques ne seront pas utilisées autrement. Pour plus d'informations, veuillez consulter les documents traitant des classements et évaluations sur le [site Pokémon officiel](#).

## Annexe A. Mises à jour du document

Le Pokémon Organized Play se réserve le droit de modifier les présentes règles, mais également d'interpréter, de modifier, de clarifier ou d'apporter des changements officiels à ces règles, avec ou sans préavis.

Les mises à jour de ce document seront disponibles sur le [site Pokémon officiel](#).

### *Mises à jour pour la dernière publication (le 22 janvier 2019)*

---

Section	Mise à jour	Détails