

# Guide des Ligues Play! Pokémon

---

**VERSION FRANÇAISE**

**Dernière mise à jour : le 30 septembre 2021**

# Table des matières

1	Que contient ce guide ? .....	2
1.1	Qu'est-ce qu'une Ligue Pokémon ? .....	2
1.2	Candidature pour une Ligue Pokémon .....	2
1.3	À lire également .....	3
2	Administration d'une Ligue .....	3
2.1	Page Informations sur la Ligue .....	4
2.2	Définitions .....	4
2.3	Localisateur de magasins .....	5
2.4	Sessions de jeu .....	6
2.5	Rapports et commandes .....	6
2.6	Statut des Ligues .....	8
3	Matériel pour votre Ligue .....	9
3.1	Table des matières .....	9
3.2	Matériel restant pour votre Ligue .....	10
4	Politiques individuelles des Ligues .....	10
4.1	Accès à la Ligue .....	10
4.2	Échanges de cartes .....	11
5	Jouer dans une Ligue .....	11
5.1	Sessions de Ligue .....	11
5.2	Légalité des Pokémon pour les cartes et le jeu vidéo .....	11
6	Opportunités du programme Retail .....	13
6.1	Défi de Ligue .....	13
6.2	Coupe de Ligue .....	14
6.3	Évènements d'Avant-première .....	14
7	Résumé des modifications .....	18
	Annexe A .....	19
	Liste de contrôle d'administration de Ligue .....	19
	Annexe B .....	20
	Programme d'Avant-première – distributeurs participants .....	20
	Annexe C .....	22
	Ressources locales par langue .....	22

---

# 1 Que contient ce guide ?

Ce guide contient des informations importantes qui aideront les Professeurs Pokémon à gérer leur Ligue. Il décrit aussi diverses règles mises en place par l'équipe de Pokémon Organized Play pour offrir une expérience homogène à tous les participants des Ligues.

Si vous avez des questions après avoir lu ce guide, veuillez contacter le [Service client de Pokémon Organized Play](#) en sélectionnant le lien Play! Pokémon, puis en cliquant sur **Contactez-nous** (en bas de page) et en utilisant le menu déroulant pour sélectionner l'option **League** sous **En quoi pouvons-nous vous être utiles ?**

## 1.1 Qu'est-ce qu'une Ligue Pokémon ?

---

Une Ligue Pokémon rassemble les fans de Pokémon qui souhaitent s'amuser dans une atmosphère relaxante.

Les événements de Ligue sont ouverts à tous les joueurs du jeu vidéo et du JCC Pokémon, quel que soit leur niveau d'expérience. Il leur suffit d'apporter leur deck du JCC ou leur jeu vidéo Pokémon pour jouer, échanger et même gagner des prix ! Le plus intéressant est que l'on puisse faire tout cela avec d'autres joueurs de Pokémon qui aiment collectionner et jouer autant que soi.

Les événements de la Ligue Pokémon sont un excellent moyen d'apprendre les bases du jeu et de se familiariser avec la compétition avant de commencer à participer à des tournois Pokémon. En fait, de nombreux sites de Ligue Pokémon organisent également des compétitions des Championnats Pokémon conçues pour les fans de Pokémon qui commencent tout juste à jouer en compétition.

Tous les événements de Ligue Pokémon se déroulent dans des lieux publics tels que des magasins de jeux, et sont gérés par des Professeurs Pokémon officiels.

## 1.2 Candidature pour une Ligue Pokémon

---

Les informations contenues dans ce guide supposent que le lecteur gère ou aide à gérer une Ligue Pokémon actuellement active.

Le Pokémon Organized Play reçoit avec plaisir les demandes de nouveaux emplacements de Ligue Pokémon ! Pour plus de détails sur les modalités de candidature, consultez les liens ci-dessous.

[Créer une Ligue en Europe ou en Afrique du Sud](#) | [Créer une Ligue aux États-Unis, au Canada, en Amérique latine, en Australie ou en Nouvelle-Zélande.](#)

## 1.3 À lire également

---

Ce guide est à lire en complément du guide **Play! Pokémon - Normes de comportement**.

Les Ligues éligibles pour les [opportunités du programme Retail](#) doivent également consulter le document intitulé **Play! Pokémon – Guide des règles des tournois** pour plus d'informations sur les règles et directives appliquées à ces événements.

---

## 2 Administration d'une Ligue

Remarque : en raison de la suspension actuelle du programme Play! Pokémon, l'administration des Ligues est également suspendue dans certains marchés pour le moment. Vous pouvez toujours utiliser la fonction "Edit Retail Details" (« Modifier les informations du magasin »), modifier les chefs de Ligue, et modifier l'adresse d'expédition. Pour qu'un site de Ligue Pokémon reste actif et ouvert, plusieurs tâches administratives simples doivent être effectuées, tout d'abord au lancement de la Ligue, puis de façon répétée tout au long de la saison de Ligue qui suit.

Cette section vous donne les informations nécessaires pour comprendre les différents aspects de la gestion d'une Ligue, ainsi que les outils disponibles sur votre page de Ligue. Les liens vers vos pages de Ligue actives se trouvent dans la partie inférieure de la page **Outils Play! Pokémon** ou de la page **Organizer Tools**.

## 2.1 Page Informations sur la Ligue

---



La majorité des tâches d'administration d'une Ligue se fait depuis la page **Informations sur la Ligue**.

La page a une disposition semblable à l'exemple présenté ici.

Lorsque cette section fait référence à un outil spécifique, son emplacement sur la page **Informations sur la Ligue** est indiqué.

## 2.2 Définitions

---

### 2.2.1 Titulaire de Ligue

---

Le titulaire de Ligue est responsable en dernier ressort du fonctionnement de la Ligue et de son adhésion aux règles des Ligues Play! Pokémon. Il s'agit de la personne qui a soumis la demande initiale pour la Ligue, et qui reste le contact principal pour le Pokémon Organized Play pour toutes les questions relatives à la Ligue.

Si la Ligue est organisée dans un magasin, le Pokémon Organized Play préfère que le titulaire de la Ligue soit le propriétaire du magasin. Cela garantit que la Ligue reste active sans interruption si les employés ou les bénévoles du magasin qui ont pu avoir une certaine responsabilité dans la Ligue devaient partir.

Une fois que le titulaire de la Ligue est déterminé, le rôle ne peut être attribué à personne d'autre sans l'aide de l'équipe Service client de Play! Pokémon.

## 2.2.2 Chef de Ligue

---

### 5 Chefs de Ligue

Un chef de Ligue est un bénévole digne de confiance et responsable à qui le titulaire de Ligue a dévolu des tâches administratives pour la Ligue, telles que soumettre des rapports d'activité, commander du matériel promotionnel et organiser des tournois en association avec la Ligue.

Le chef de Ligue peut également assumer la responsabilité du titulaire de Ligue dans certaines sessions si ce dernier ne peut pas y assister. Lorsque le titulaire de Ligue est présent, le rôle du chef de Ligue lors des sessions est de l'assister pour s'assurer que les joueurs reçoivent l'attention dont ils ont besoin pour optimiser leur expérience Pokémon.

Chaque Ligue peut avoir jusqu'à trois chefs de Ligue, et leurs responsabilités spécifiques peuvent être fixées par le titulaire de Ligue à tout moment.

## 2.2.3 Saison de Ligue

---

Une saison de Ligue est une période d'un mois civil à la fin de laquelle les titulaires de Ligue doivent soumettre un rapport d'activité et commander du matériel promotionnel pour leurs joueurs.

Les saisons de Ligue portent généralement le nom de la dernière extension du JCC Pokémon, tout comme les événements majeurs qui peuvent être organisés pendant cette période.

## 2.2.4 Cycle de Ligue

---

Un cycle de Ligue correspond à une période de 12 saisons de Ligue.

## 2.3 Localisateur de magasins

---

### 2 Edit Retail Details

L'option **Edit Retail Details** (« Modifier les infos sur le magasin ») permet de fournir ou de modifier les informations affichées sur cette Ligue lorsqu'un visiteur utilise le Localisateur de magasins.

Cette option n'est disponible que pour les Ligues des Play! Pokémon Stores et permet de rendre visibles des informations telles que le site Web du magasin, les contacts et les méthodes de commande et de livraison.

Si ces informations ne sont pas fournies, l'emplacement n'apparaîtra pas dans les résultats du Localisateur de magasins. Nous vous rappelons que le **Localisateur de magasins** est mis à jour régulièrement. Ainsi, si votre Ligue n'a été approuvée que récemment, elle peut ne pas apparaître immédiatement.

## 2.4 Sessions de jeu

---

8	Sessions de jeu à venir	9	Calendrier de la Ligue
---	-------------------------	---	------------------------

La page **Informations sur la Ligue** contient un outil de calendrier qui peut être utilisé pour personnaliser et afficher les sessions au cours des six prochains mois.

Une Ligue qui a des sessions de jeu prévues est considérée comme ouverte et active. Une Ligue sans sessions programmées est considérée comme inactive et n'apparaîtra pas dans les recherches sur le site web afin d'éviter que les joueurs tentent de rejoindre une Ligue qui n'est plus en activité.

Des sessions de jeu doivent être programmées dès que possible après l'approbation d'une Ligue, afin qu'elle puisse apparaître dans les recherches.

## 2.5 Rapports et commandes

---

Remarque : les rapports et les commandes de Ligue en personne sont suspendus pendant la pandémie de COVID-19. Les informations ci-dessous reflètent la situation d'avant la pause du programme et seront mises à jour au fur et à mesure de la réouverture des marchés. Vers la fin d'une saison de Ligue, les titulaires et les chefs de Ligues peuvent soumettre un rapport détaillant le nombre de joueurs qui ont participé ce mois-là, et commander une quantité adéquate de matériel promotionnel pour ces joueurs lors de la prochaine saison.

### 2.5.1 Inscription des joueurs

---

7	Outils de gestion de Ligue
---	----------------------------

Chaque fois qu'un nouveau joueur assiste à une session de jeu de Ligue, son nom, son identifiant et sa date de naissance doivent être enregistrés dans la liste des joueurs de cette Ligue à l'aide de l'option « Ajouter un joueur ».

Ce joueur restera dans la liste jusqu'à la fin du cycle de Ligue Play! Pokémon en cours (il n'est donc pas nécessaire de le réinscrire chaque mois), et sera automatiquement enregistré comme ayant participé à la saison de Ligue en cours.

#### **Remarque**

---

*Les joueurs qui participent à la Ligue doivent être encouragés à activer leur compte au Club des Dresseurs Pokémon, car les joueurs qui n'ont pas activé leur compte ne contribuent pas à la quantité de produits auquel la Ligue a droit.*

#### 2.5.1.1 Réinitialisation de la liste des joueurs en fin de cycle

La liste des joueurs de la Ligue est réinitialisée à la fin d'un cycle annuel de Ligue. Tous les joueurs doivent être de nouveau inscrits par le titulaire ou le chef de la Ligue.

Cette pratique est mise en place pour éviter que la liste des joueurs n'accumule les anciens joueurs qui n'assistent plus aux sessions de la Ligue.

## 2.5.2 Rapport d'activité sur la saison en cours

### 7 Outils de gestion de Ligue

**Remarque : en raison de la suspension actuelle du programme Play! Pokémon, l'administration des Ligues est également suspendue dans certains marchés pour le moment. Vous pouvez toujours utiliser la fonction "Edit Retail Details" (« Modifier les informations du magasin »), modifier les chefs de Ligue, et modifier l'adresse d'expédition.**

Chaque mois, les titulaires et les chefs de Ligue sont invités à soumettre un rapport avec le nombre total de joueurs qui ont participé, en utilisant l'outil « Ajouter un rapport ».

Étant donné que les joueurs qui ont participé aux saisons de Ligue précédentes restent dans la liste jusqu'à la fin du cycle de Ligue, la personne chargée de soumettre le rapport doit simplement indiquer quels joueurs ont participé aux sessions de la saison de Ligue en cours.

#### **Remarque**

*Le nombre de joueurs dans chaque rapport influence directement la quantité de produits promotionnels qu'une Ligue peut commander pour la saison suivante. Il est donc important de s'assurer que les informations fournies dans ce rapport sont exactes.*

*Il n'est pas permis de gonfler artificiellement le nombre de participants en incluant les joueurs qui n'ont assisté à aucune des sessions de la saison de Ligue en cours.*

## 2.5.3 Commande d'articles pour la saison à venir

### 7 Outils de gestion de Ligue

Une fois que le rapport d'activité sur la saison en cours a été soumis, il est possible de commander du matériel promotionnel pour la saison suivante. Une commande peut être passée en utilisant l'option « Entrer une commande ».

#### 2.5.3.1 Allocation des articles pour votre Ligue

La toute première commande disponible pour une Ligue contient du matériel pour 10 joueurs. La quantité de matériel qui est ensuite allouée à la Ligue chaque mois est basée sur le nombre de joueurs possédant un compte au Club des Dresseurs Pokémon actif et ayant participé à cette Ligue au cours de la dernière saison rapportée au cours des deux derniers mois, arrondi à la dizaine la plus proche.



## 2.6 Statut des Ligues

---

# 3 Vue générale de la Ligue

**Remarque : votre statut de Ligue peut apparaître comme inactif car la saison Play! Pokémon est suspendue dans certains marchés. Les explications ci-dessous s'appliquent lorsque le programme fonctionne normalement.**

### 3.1.1 Active

---

Les Ligues qui fonctionnent normalement et sont à jour dans leur administration sont considérées comme « actives ».

### 3.1.2 Délai Dépassé

---

Une Ligue reçoit ce statut lorsqu'aucun rapport d'activité pour la dernière saison achevée n'a été soumis dans la période requise.

Les Ligues ayant dépassé le délai risquent de ne pas pouvoir passer de commande pour du matériel de Ligue tant que ce rapport n'est pas terminé. Les titulaires de Ligue peuvent constater que, si leur Ligue est laissée en « Délai Dépassé » pendant une période prolongée, ils perdent la possibilité de commander du matériel de Ligue pour chaque saison comprise dans cette période.

#### 3.1.2.1 Suppression du statut de Délai Dépassé

#### **7** Outils de gestion de Ligue

Pour supprimer le statut de Délai Dépassé, il faut soumettre un rapport d'activité. Ce rapport sera automatiquement associé à la saison appropriée, et la quantité de matériel de Ligue disponible pour la prochaine commande passée sera basée sur ce rapport.

Toutefois, la commande portera toujours sur le matériel de Ligue pour la prochaine saison.

### 3.1.3 Inactive

---

Les Ligues deviennent « inactives » lorsqu'aucune session de jeu n'est prévue.

Les Ligues inactives n'apparaissent pas dans les recherches sur les sites web, car il n'y a rien qui indique aux joueurs potentiels quand ils peuvent participer.

#### 3.1.3.1 Suppression du statut de Ligue inactive

#### **7** Outils de gestion de Ligue

#### **9** Calendrier de Ligue

Pour supprimer le statut d'inactivité, deux étapes sont requises.

1. Programmer des sessions de jeu pour le mois en cours, et aussi loin que possible dans le futur.
2. Si ce n'est pas déjà fait, passer une commande de matériel de Ligue.

### 3.1.4 Fermée

---

Les Ligues fermées ne fonctionnent plus. Elles n'apparaissent pas dans les recherches sur les sites web, et aucun rapport ou commande ne peut être effectué en leur nom.

Seul le Pokémon Organized Play peut appliquer le statut « Fermé » à une Ligue. Si vous souhaitez fermer votre Ligue, ou si vous pensez que votre Ligue a été fermée par erreur, contactez le [Service client du Pokémon Organized Play](#) en sélectionnant le lien Play! Pokémon, puis en cliquant sur **Contactez-nous** (en bas de page) et en utilisant le menu déroulant pour sélectionner l'option « **League** » sous « **En quoi pouvons-nous vous être utiles ?** »

---

## 4 Matériel pour votre Ligue

Le matériel de Ligue est expédié chaque mois et comprend des articles promotionnels exclusifs qui ne peuvent être gagnés que par ceux qui assistent et jouent. La quantité de matériel due est indiquée dans les commandes de matériel de saison passées au nom de la Ligue par le titulaire ou le chef de Ligue.

### 8 Adresse du site et adresse de livraison

Vérifiez que l'adresse de livraison indiquée sur la page Informations sur la Ligue est la bonne. Vous pouvez utiliser l'option « **Modifier l'adresse** » si vous devez apporter des modifications.

### 4.1 Table des matières

---

Le matériel de Ligue comprend (sous réserve de disponibilité) :

- Des cartes à code promotionnelles pour le JCC Pokémon Online (une par joueur, livrées en packs de 10)
- Des cartes promo spéciales du JCC Pokémon (4 par joueur, livrées en packs de 40)

À chaque saison, les joueurs peuvent gagner une des quatre cartes promo ou une carte à code du JCC Online en venant jouer chaque semaine.

Si le calendrier ne permet pas ces distributions, nous encourageons les titulaires de Ligue à récompenser l'assiduité des joueurs de leur Ligue d'une façon qui promeut la Ligue et l'esprit du jeu.

## 4.2 Matériel restant pour votre Ligue

---

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

Ces articles promotionnels ne peuvent jamais être revendus par un titulaire de Ligue ou par un chef de Ligue, en quelque capacité que ce soit.

À compter de 30 jours après la dernière session de Ligue où la distribution de ces cartes était prévue, les exemplaires restants peuvent être utilisés lors d'autres évènements Play! Pokémon à la discrétion du titulaire de Ligue. Dans tout autre cas, les exemplaires restants devront être détruits.

Le Pokémon Organized Play suggère de distribuer le matériel de Ligue restant de l'une des façons suivantes :

- En permettant aux nouveaux joueurs de gagner des récompenses qu'ils n'ont peut-être jamais vues auparavant.
- En l'incluant dans les prix des tournois associés à la Ligue.
- En créant des cadeaux publicitaires pour votre Ligue.
- En le partageant avec d'autres Ligues de régions actives qui ont pu connaître une croissance récente et qui ont donc plus de joueurs pour la saison de Ligue actuelle que de matériel pour les soutenir.

---

## 5 Politiques individuelles des Ligues

### 5.1 Accès à la Ligue

---

Les sessions de Ligue Play! Pokémon et les tournois associés doivent être ouverts à tous ceux qui remplissent les conditions d'admissibilité définies par le Pokémon Organized Play, bien que les exceptions suivantes puissent être faites :

- Les organisateurs peuvent proposer une inscription prioritaire aux joueurs qui assistent régulièrement aux sessions de Ligue Pokémon.
- Les titulaires de Ligue peuvent interdire la participation de tout joueur qu'ils estiment une menace pour la sécurité ou le plaisir des autres.

#### 5.1.1 Frais de participation

---

Les titulaires de Ligue peuvent demander des frais de participation pour les sessions de Ligue.

Le Pokémon Organized Play ne fait aucune recommandation concernant les frais de participation, autre que stipuler que les titulaires de Ligue doivent respecter les réglementations locales.

## 5.2 Échanges de cartes

---

Les Ligues ayant des taux de recrutement et de rétention élevés ont mis en place des directives d'échange pour les membres de leur Ligue.

Ces directives contribuent à rassurer les parents quant à l'interaction de leurs enfants avec des membres plus expérimentés de la Ligue, tout en établissant des attentes claires pour tous les joueurs : la Ligue est un lieu équitable et amusant pour tous.

Le contenu de ces directives et la manière dont elles sont administrées varient selon les Ligues, mais le thème principal est que les échanges sont contrôlés par un responsable de la Ligue avant d'être finalisés. Dans le cas de jeunes membres, le chef de Ligue inclut souvent un parent dans la discussion.

---

# 6 Jouer dans une Ligue

## 6.1 Sessions de Ligue

---

L'organisation d'une session typique de Ligue Pokémon est différente de celle d'un tournoi homologué. Les joueurs sont généralement responsables de la coordination des parties, de la création des decks et des échanges entre eux, bien que le chef de Ligue puisse les aider à trouver un adversaire.

Si vous avez de la demande pour les formats de type tournois, vous pouvez homologuer des tournois pendant les sessions de Ligue sur [Pokemon.fr](http://Pokemon.fr) et les gérer en utilisant la dernière version du logiciel PEM. Cela permet d'apparier les rondes suisses avec un minimum d'efforts.

## 6.2 Légalité des Pokémon pour les cartes et le jeu vidéo

---

Les participants sont uniquement autorisés à jouer et à échanger des cartes Pokémon authentiques du Jeu de Cartes à Collectionner lors des sessions de Ligue et des tournois associés.

De même, les participants du jeu vidéo doivent utiliser des logiciels et des consoles autorisés, et ils ne peuvent jouer et faire des échanges qu'avec des Pokémon légitimement obtenus par le biais du jeu (y compris le Pokémon Global Link et les fonctions des jeux publiés par The Pokémon Company et Nintendo), ou reçus dans le cadre d'une distribution ou d'un évènement spécial.

### **Remarque**

---

*Tout joueur qui utiliserait sciemment des cartes contrefaites ou des Pokémon obtenus illégalement risque de ne plus avoir droit aux articles promotionnels pour sa participation pendant cette période.*

### **6.2.1 Cartes contrefaites**

---

L'utilisation de cartes contrefaites est strictement interdite. Cependant, il se peut que les nouveaux joueurs ne sachent pas que certaines de leurs cartes entrent dans cette catégorie.

Il est préférable que les chefs de Ligue soient rompus à la détection des cartes contrefaites, et que ceux qui apportent involontairement des cartes contrefaites à une rencontre de Ligue soient éclairés sur leur erreur.

---

## 7 Opportunités du programme Retail

Les Ligues qui répondent aux critères requis pour être reconnues comme étant tenues dans un lieu de vente peuvent prétendre à des opportunités offertes par le programme Play! Pokémon Retail. Cette section décrit ces opportunités, ainsi que les directives d'exploitation pour chacune.

### 7 Outils de gestion de Ligue

Les Ligues qui sont autorisées à organiser les événements listés ci-dessous doivent veiller à homologuer chaque événement en utilisant le bouton correspondant situé dans la section des outils d'administration sur la page Informations sur la Ligue.

Ces boutons ne sont disponibles que si la Ligue remplit les critères d'éligibilité.

Les détails sur la manière de devenir éligible pour chaque opportunité se trouvent sur le site officiel Pokémon, dans la section **Organiser des événements**.

### 7.1 Défi de Ligue

Les tournois de Défi de Ligue du JCC Pokémon proposent aux joueurs des événements d'un niveau accessible à tous, au niveau local. C'est une excellente façon de s'initier aux événements des Championnats.

#### 7.1.1 Gestion d'un tournoi

Format du JCC	Standard <i>ou</i> Étendu	Mode PEM	Championnats de Défi de Ligue du JCC
Format des tournois	Rondes suisses uniquement	Type de jeu	Cartes à jouer et à collectionner
Structure du match	Une seule manche ou 2 manches gagnantes	Libellé d'évènement	(2021) Défi de Ligue

#### 7.1.2 Récompenses

Les événements de Défi de Ligue offrent des cartes promotionnelles spéciales de la 1<sup>re</sup> à la 4<sup>e</sup> place dans chaque catégorie d'âge. Ces cartes promo seront automatiquement ajoutées à la prochaine commande de matériel de Ligue à placer.

### 8 Adresse du site et adresse de livraison

Vérifiez que l'adresse de livraison indiquée sur la page Informations sur la Ligue est la bonne. Vous pouvez utiliser l'option « **Modifier l'adresse** » si vous devez apporter des modifications.

## 7.2 Coupe de Ligue

---

Les Ligues ayant organisé avec succès des Défis de Ligue peuvent être invitées à programmer des Coupes de Ligue trimestrielles. Les Coupes de Ligue sont l'étape suivante sur l'échelle des Championnats du JCC Pokémon. Elles permettent aux joueurs de gagner un plus grand nombre de Championship Points que les Défis de Ligue, ce qui rend la compétition un peu plus ardue.

### 7.2.1 Gestion d'un tournoi

---

Format du JCC	Standard <i>ou</i> Étendu	Mode PEM	TCG One Day Championship
Format des tournois	Rondes suisses avec élimination directe	Type de jeu	Cartes à jouer et à collectionner
Structure du match	Une seule manche ou 2 manches gagnantes	Libellé d'évènement	(2021) Coupe de Ligue

### 7.2.2 Récompenses

---

Les Coupes de Ligue offrent des cartes promo à tous les joueurs, ainsi que des cartes « STAFF » spéciales pour remercier les Professeurs et autres personnes qui ont aidé à la préparation de ce tournoi. De plus, le champion de chaque catégorie d'âge reçoit un tapis de jeu exclusif.

#### 8 Adresse du site et adresse de livraison

Vérifiez que l'adresse de livraison indiquée sur la page Informations sur la Ligue est la bonne. Vous pouvez utiliser l'option « **Modifier l'adresse** » si vous devez apporter des modifications.

## 7.3 Évènements d'Avant-première

---

Les tournois d'Avant-première du JCC Pokémon permettent aux joueurs de découvrir la nouvelle extension et de tester les dernières cartes en jeu avant la sortie officielle de cette extension.

### Remarque

---

*Les évènements d'Avant-première fonctionnent très différemment des Défis de Ligue et des Coupes de Ligue. Les étapes ci-dessous doivent être réalisées intégralement et dans un laps de temps précis. Les organisateurs qui ne le font pas risquent de ne pas pouvoir organiser d'évènements d'Avant-première.*

### 7.3.1 Réservations

---

La réservation des produits d'Avant-première doit se faire en remplissant une demande d'organisation d'évènement. Cette réservation doit être effectuée au moyen d'un formulaire spécial que les organisateurs reçoivent directement.

Un site éligible ne peut faire qu'une réservation. Les réservations en double seront ignorées.

## 7.3.2 Commandes

Une fois la réservation effectuée puis approuvée, les organisateurs éligibles doivent passer une commande de matériel auprès d'un distributeur du JCC Pokémon participant.

Le Pokémon Organized Play se mettra en contact avec les distributeurs pour confirmer que seule la quantité de produits à laquelle chaque organisateur a droit peut être commandée. Les prix et les conditions de livraison restent à la discrétion du distributeur.

La liste des distributeurs participants se trouve en Annexe B.

## 7.3.3 Gestion d'un tournoi

Format du JCC	Tirage Stratégies et Combats <i>ou</i> scellé	Mode PEM	Avant-première du JCC
Format des tournois	Rondes suisses uniquement ou rondes suisses avec élimination	Type de jeu	Cartes à jouer et à collectionner
Structure du match	Une seule manche ou 2 manches gagnantes	Libellé d'évènement	(2021) Avant-première

## 7.3.4 Articles d'Avant-première

### 7.3.4.1 Contenu d'un kit d'Avant-première

Chaque kit d'Avant-première contient :

- 1 présentoir de Boîtiers Stratégies et Combats contenant 10 Boîtiers Stratégies et Combats du JCC Pokémon\* ;
- 1 présentoir de boosters contenant 36 boosters du JCC Pokémon pour les juges et les joueurs ;
- 1 boîte de cartes Énergie de base contenant 450 cartes Énergie du JCC Pokémon.

\* Chaque Boîtier Stratégies et Combats contient :

- 1 booster Évolution de 23 cartes contenant des cartes clés des séries actuelles et plus anciennes, dont 1 carte promo (parmi 4) avec illustration alternative ;
- 4 boosters du JCC Pokémon ;
- 1 page d'astuces sur la création de vos decks.

### 7.3.4.2 Allocation des articles d'Avant-première

Le nombre d'articles attribués pour chaque site d'Avant-première est déterminé en fonction des participations aux Avant-premières précédentes, comme illustré ci-dessous.

Joueurs à la précédente Avant-première	Nombre maximal de kits	Joueurs à la précédente Avant-première	Nombre maximal de kits
--	------------------------	--	------------------------



0 à 9	2 (20 joueurs)	124 à 131	21 (210 joueurs)
10 à 15	3 (30 joueurs)	132 à 139	22 (220 joueurs)
16 à 23	4 (40 joueurs)	140 à 147	23 (230 joueurs)
24 à 31	6 (60 joueurs)	148 à 155	25 (250 joueurs)
32 à 39	7 (70 joueurs)	156 à 163	26 (260 joueurs)
40 à 47	8 (80 joueurs)	164 à 171	27 (270 joueurs)
48 à 55	9 (90 joueurs)	172 à 179	28 (280 joueurs)
56 à 63	11 (110 joueurs)	180 à 187	29 (290 joueurs)
64 à 71	12 (120 joueurs)	188 à 195	30 (300 joueurs)
72 à 79	13 (130 joueurs)	196 à 203	31 (310 joueurs)
80 à 87	15 (150 joueurs)	204 à 217	32 (320 joueurs)
88 à 95	16 (160 joueurs)	218 à 225	33 (330 joueurs)
96 à 103	17 (170 joueurs)	226 à 233	34 (340 joueurs)
104 à 115	19 (190 joueurs)	234 à 241	35 (350 joueurs)
116 à 123	20 (200 joueurs)	242 à 249	36 (360 joueurs)

#### 7.3.4.3 Cartes promo « STAFF »

Des paquets de cartes promo à illustrations alternatives marquées « STAFF », destinées aux juges et autres personnels des événements, seront expédiés aux Ligues d'Avant-première approuvées. Ceux-ci sont expédiés indépendamment des Kits d'Avant-première, et le nombre reçu variera en fonction du nombre de kits alloués. Ces cartes promo « STAFF ne peuvent jamais être revendues par un Play! Pokémon Store ou un organisateur, en quelque capacité que ce soit.

#### 7.3.4.4 Produits d'Avant-première restants et programme Early Release

Les Kits d'Avant-première qui restent à l'issue des événements initialement homologués peuvent être utilisés pour d'autres événements d'Avant-première. Les organisateurs peuvent vendre ces produits à partir de la date de sortie annoncée de l'extension.

Les cartes promo « STAFF » qui ne sont pas données aux juges ou au personnel d'un événement peuvent leur être données lors de futurs événements. Dans tout autre cas, les exemplaires restants devront être détruits.

Toute modification des dates ou des conditions d'Avant-premières sera communiquée par e-mail aux Ligues approuvées.

#### ***Organisateurs en Amérique du Nord et au Mexique :***

---

*Les organisateurs dans ces régions peuvent être éligibles pour le programme Early Release de Play! Pokémon. Ces organisateurs peuvent vendre les produits restants à partir du lundi précédant la date de sortie annoncée de l'extension aux États-Unis. Si ces directives s'appliquent à votre marché, cela sera indiqué dans nos communications de sollicitation et d'approbation.*

### **7.3.5 Récompenses**

---

Nous recommandons de donner à tous les joueurs qui terminent l'évènement 3 boosters supplémentaires comme prix de participation à la fin du tournoi.

Toutefois, la structure des récompenses peut être modifiée en fonction du style de l'évènement. Ainsi, si vos joueurs désirent un évènement plus compétitif, vous pouvez organiser un tournoi en 4 rounds dans lequel chaque joueur gagnerait 1 booster pour sa participation, puis un autre booster pour chaque victoire.

D'autres méthodes sont possibles, mais n'oubliez pas que les Avant-premières comptent souvent trop peu de rounds pour permettre de révéler un gagnant évident.

#### ***Remarque***

---

- *Ne réduisez pas le nombre total de boosters à moins de 3 par joueur.*
- *Les prix doivent être distribués aux joueurs comme indiqué par Play! Pokémon dès la fin de l'évènement ou lorsqu'un joueur a abandonné ou a été éliminé et que son classement est déterminé.*
- *Toute autre récompense que les boosters fournis par le Pokémon Organized Play est à la discrétion de l'organisateur ou du magasin.*
- *Bien que les avoirs soient acceptables en tant que récompenses, les produits concurrents ne constituent pas une récompense adéquate pour les évènements Play! Pokémon.*

## 8 Résumé des modifications

Date de la version précédente : le 31 mars 2021

Date de la version actuelle : le 30 septembre 2021

1 Que contient ce guide ?		
Section	Page	Modification

2 Administration d'une Ligue		
Section	Page	Modification
2	3	Ajout d'informations permettant de trouver les pages de Ligue via la page des <b>Outils Play! Pokémon</b> .

3 Matériel pour votre Ligue		
Section	Page	Modification

4 Politiques individuelles des Ligues		
Section	Page	Modification

5 Jouer dans une Ligue		
Section	Page	Modification

6 Opportunités du programme Retail		
Section	Page	Modification
6	11,12,13	Changé TOM en PEM
6.3.5	15	Informations plus détaillées sur ce qui constitue un produit concurrent.

---

# Annexe A

## Liste de contrôle d'administration de Ligue

---

### Au lancement

---

Certains points ne nécessitent votre attention que pendant la mise en place de la Ligue ou peu après sa création.

<b>Assigner les chefs de Ligue</b>	<b>2.2.2</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Définir les sessions de jeu</b>	<b>2.4</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Passer commande pour la saison à venir</b>	<b>2.5.3</b>	<input type="checkbox"/>

### Chaque mois

---

Les points nécessitant votre attention chaque mois contribuent généralement à ce que la Ligue reçoive le montant correct d'articles promotionnels pour les participants pendant chaque saison.

<b>Inscrire les joueurs</b>	<b>2.5.1</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Envoyer le rapport d'activité de Ligue</b>	<b>2.5.2</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Passer commande pour la saison à venir</b>	<b>2.5.3</b>	<input type="checkbox"/>

### Chaque trimestre

---

Les points nécessitant votre attention chaque trimestre concernent généralement la relation entre la Ligue Pokémon et le calendrier de publication des extensions du JCC Pokémon.

<b>Répondre aux demandes d'Avant-premières du JCC Pokémon</b>	<b>7.3</b>	<input type="checkbox"/>
---	------------	--------------------------

## Annexe B

### Programme d'Avant-première – distributeurs participants

États-Unis	
Nom	Langues disponibles
ACD	Anglais
Aladdin Distribution	Anglais
Alliance	Anglais
All Sports Mktg.	Anglais
Great American Distribution	Anglais
Gold River Distribution	Anglais
GTS Distribution	Anglais
HAMPS Distribution	Anglais
Mad AI Distribution	Anglais
Magazine Exchange Inc.	Anglais
Peachstate Hobby Distribution	Anglais
Southern Hobby	Anglais
Sweet Deal Distribution	Anglais

  

Canada	
Nom	Langues disponibles
Grosnor Distribution	Anglais
Prince Distribution	Anglais
Universal Distribution	Anglais

  

Mexique	
Nom	Langues disponibles
Big Bang Entertainment	Espagnol
Coqui Hobby Distribution	Espagnol
Devir Americas	Espagnol
Gamesmart	Espagnol

  

Europe	
--------	--

Nom	Langues disponibles
AMIGO	Allemand
Asmodee Benelux	Français et anglais
Asmodee France	Français
Asmodee Nordics	Anglais
Asmodee The Netherlands	Anglais
Asmodee UK	Anglais
Bandai España	Espagnol
Blackfire Entertainment	Anglais
Carletto AG	Français, anglais et allemand
Gedis Edizione	Italien
Kaissa S/A	Anglais

### Afrique du Sud

Nom	Langues disponibles
Solarpop	Anglais

### Australie et Nouvelle-Zélande

Nom	Langues disponibles
Banter	Anglais

---

# Annexe C

## Ressources locales par langue

---

### Service client - Contacts

---

Langue	Portail du Service client
Anglais	<a href="https://support.pokemon.com/hc/fr">https://support.pokemon.com/hc/fr</a>
Français	<a href="https://support.pokemon.com/hc/fr">https://support.pokemon.com/hc/fr</a>
Allemand (Deutsch)	<a href="https://support.pokemon.com/hc/de">https://support.pokemon.com/hc/de</a>
Italien (Italiano)	<a href="https://support.pokemon.com/hc/it">https://support.pokemon.com/hc/it</a>
Espagnol (Español)	<a href="https://support.pokemon.com/hc/es">https://support.pokemon.com/hc/es</a>

---

### Informations sur le programme Retail

---

Langue	Portail du Service client
Anglais – Royaume-Uni (English, UK)	<a href="http://www.pokemon.co.uk/play-store">www.pokemon.co.uk/play-store</a>
Anglais – États-Unis (English, USA)	<a href="https://www.pokemon.com/fr/play-pokemon/organiser/heberger-des-evenements-play-pokemon/">https://www.pokemon.com/fr/play-pokemon/organiser/heberger-des-evenements-play-pokemon/</a>
Français	<a href="http://www.pokemon.fr/play-store">www.pokemon.fr/play-store</a>
Allemand (Deutsch)	<a href="http://www.pokemon.de/play-store">www.pokemon.de/play-store</a>
Italien (Italiano)	<a href="http://www.pokemon.it/play-store">www.pokemon.it/play-store</a>
Espagnol (Español)	<a href="http://www.pokemon.es/play-store">www.pokemon.es/play-store</a>

---