



Instructions et règles des Ligues

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 – Instructions et règles des Ligues

Table des matières

1. Introduction	3
2. Candidature pour une Ligue.....	3
2.1. Ligues de magasin et Ligues de club	3
2.2. Créer un compte au Club des Dresseurs	4
2.3. Devenir Professeur Pokémon.....	4
2.4. Formulaire de création d'une Ligue	4
2.5. Chefs de Ligue	5
3. Préparer votre première saison de Ligue.....	5
3.1. Choix des heures de jeu	5
3.2. Première commande d'équipement pour votre Ligue	6
3.3. Promotion de votre Ligue.....	6
4. Articles pour votre Ligue	7
4.1. Quantités.....	7
4.1.1. Valeurs arrondies	7
4.1.2. Joueurs n'ayant pas de compte CDP actif.....	7
4.2. Contenu des kits.....	8
5. Suivi des joueurs.....	9
5.1. Inscriptions des joueurs	9
5.2. Frais de participation.....	9
6. Jouer dans une Ligue.....	10
6.1. Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon.....	10
6.2. Jeu Vidéo Pokémon	11
7. Récompenses des saisons précédentes	11
8. Rapports d'activité et commandes pour la saison à venir	12
8.1. Envoi des rapports.....	12
8.2. Commandes pour la saison à venir	13
9. Défis de Ligue (Ligues de magasin)	13
9.1. Critères de qualification pour les Défis de Ligue.....	13
9.2. Homologation d'un Défi de Ligue.....	14
9.3. Structure des tournois des Défis de Ligue.....	15
9.4. Récompenses des Défis de Ligues.....	15

10. Coupes de Ligue (Ligues de magasin).....	16
10.1. Critères de qualification pour les Coupes de Ligue.....	16
10.2. Homologation d’une Coupe de Ligue.....	17
10.3. Structure des tournois des Coupes de Ligues	17
10.4. Récompenses des Coupes de Ligues	18
11. Conseils sur l’organisation des Défis de Ligues et des Coupes de Ligues	18
11.1. Conseils d’ordre général	18
11.2. Juges.....	19
11.3. Envoi des rapports sur les évènements	19
Annexe A. Mises à jour du document	20
Mises à jour pour la dernière publication (le 22 janvier 2019).....	20

1. Introduction

Bienvenue dans le cycle 2019 des Ligues ! Nous vous remercions d'avoir choisi d'organiser ce nouveau cycle de Ligue. La Ligue Pokémon permet aux joueurs de se retrouver dans un cadre ludique pour se faire de nouveaux amis, améliorer leurs decks et gagner de super récompenses.

Les Ligues Pokémon doivent se tenir dans des lieux publics sûrs et propres. Bien que nous ayons une préférence pour les magasins de jeux, il n'est pas toujours possible d'y organiser des Ligues. Les bibliothèques, centres de loisirs et centres commerciaux sont des alternatives envisageables. La question que vous devez vous poser lorsque vous choisissez l'emplacement de votre Ligue est la suivante : « Les joueurs se sentiront-ils à l'aise ici ? »

2. Candidature pour une Ligue

S'il y a une demande pour une Ligue dans votre quartier et si vous décidez de l'organiser vous-même, voici quelques détails à prendre en compte.

2.1. Ligues de magasin et Ligues de club

Que votre emplacement prévu soit une boutique de jeux ou un espace communautaire, le programme de Ligue Pokémon peut vous accueillir. Cependant, les événements associés aux Ligues, tels que les Défis de Ligue et les Coupes de Ligue, peuvent ne vous être disponibles que si votre Ligue est hébergée par un magasin. Pour faciliter la compréhension, nous appelons les Ligues qui se réunissent dans un magasin de jeux les **Ligues de magasin**, et les Ligues qui se tiennent ailleurs sont appelées **Ligues de club**.

Votre local doit répondre à certains critères* pour être considéré comme un magasin par Pokémon :

- ☉ Il doit s'agir d'un bâtiment physique possédant une vitrine, un point de vente visible et des heures d'ouverture régulières dans la journée.
- ☉ Les produits du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon doivent y être vendus.
- ☉ Les visiteurs doivent pouvoir y accéder facilement, quel que soit leur âge.
- ☉ Au moins 8 joueurs doivent pouvoir être accueillis dans votre magasin ou dans une pièce directement adjacente.
- ☉ Pour les événements tels que les Défis de Ligue et les Coupes de Ligue, vous devez offrir l'accès à un espace de jeu propre et sûr situé dans le local ou à proximité. Des

exceptions peuvent être faites au cas par cas, mais vous devez les soumettre à notre considération au moins 28 jours avant la date prévue de votre évènement.

** Ces critères sont sujets à changement.*

Si vous remplissez ces conditions et êtes situé en Europe, contactez-nous via retailereurope@pokemon.com et utilisez le sujet "Enable Store" (« Autoriser un magasin ») pour faciliter le traitement de votre application.

2.2. Créer un compte au Club des Dresseurs

La première chose à faire pour un joueur intéressé par le programme Play! Pokémon est de créer son compte au Club des Dresseurs Pokémon. Pour créer un compte, il suffit de visiter Pokemon.fr et de cliquer sur « S'inscrire » en haut à gauche de la page, puis de suivre les instructions. Si vous avez besoin d'un identifiant de joueur, veuillez suivre ces étapes :

- 🕒 Connectez-vous à votre compte au Club des Dresseurs Pokémon
- 🕒 Sélectionnez « Paramètres Play! Pokémon » dans le menu sur la gauche
- 🕒 Sélectionnez « Veuillez m'attribuer un nouvel identifiant de joueur. »

2.3. Devenir Professeur Pokémon

Plus précisément, vous devrez être Professeur avec le certificat d'Organisateur si vous comptez organiser des Ligues ou des tournois homologués. Les instructions pour devenir Professeur sont [ici](#). Notez que certaines pages peuvent être en anglais. Lorsque vous serez prêt, consultez [cette page](#) pour commencer.

ASTUCE

Lors de votre candidature au titre de Professeur, nous vous conseillons de fournir des détails sur vos plans en tant que Professeur Pokémon. Cela sera l'occasion de nous impressionner avec vos dons de communication et de planification !

2.4. Formulaire de création d'une Ligue

Faire acte de candidature sera probablement la partie la plus simple de tout le processus !

Le processus de candidature de création de Ligue se trouve [ici](#).

2.5. Chefs de Ligue

En tant que titulaire de Ligue, vous ne pourrez pas toujours être présent à vos évènements de Ligue, ou vous aurez trop de joueurs pour leur donner toute votre attention. Pour remédier à ces problèmes, vous pouvez désigner trois personnes comme chefs de Ligue. Il peut s'agir d'employés de votre magasin, de Professeurs locaux, de joueurs désireux de s'investir, ou de parents. Leur rôle est de vous assister afin de garantir que vos joueurs passent un bon moment dans votre Ligue.

Si vos chefs de Ligue sont des volontaires, n'oubliez pas de les remercier pour leurs efforts et leur temps !

3. Préparer votre première saison de Ligue

Lorsque votre candidature aura été approuvée, vous en serez averti par un email envoyé à l'adresse de votre compte au Club des Dresseurs. Après réception de cet email, naviguez vers le lien « **Outils Play! Pokémon** » et utilisez-le pour atteindre votre page de Ligue.

ASTUCE

*Les **Outils Play! Pokémon** se trouvent dans le menu que vous avez utilisé pour proposer votre Ligue. Lors de la gestion quotidienne de votre Ligue, vous utiliserez souvent les **Outils Play! Pokémon**. Il est donc conseillé d'inscrire cette page dans les favoris ou dans les pages de démarrage de votre navigateur pour y accéder rapidement.*

Depuis votre page de Ligue, vous verrez des options pour commencer à ajouter vos horaires de jeu et pour placer votre première commande.

REMARQUE

Notez bien que, tant que vous n'avez pas passé ces deux étapes, votre Ligue n'est pas visible dans notre Localisateur d'évènement. En fait, toute Ligue qui n'a pas de sessions à venir est également invisible dans cet outil, pour la même raison, donc il est important que votre agenda soit maintenu à jour.

En outre, tant que ces étapes ne sont pas effectuées, votre Ligue sera considérée comme inactive, un état qui indique au Pokémon Organized Play que votre Ligue n'a pas organisé d'activités.

3.1. Choix des heures de jeu

Le choix de la date et de l'heure est capital. Il est important que vos évènements de Ligue soient accessibles au plus grand nombre de joueurs. Les soirs de semaine ou les weekends sont en général les mieux adaptés. Nous recommandons au moins une session de 2 à 4 heures par semaine.

Si un local voisin organise également une Ligue Pokémon, nous vous suggérons de contacter son titulaire de Ligue ou son chef de Ligue afin d'éviter les conflits de dates et d'heures. Le but recherché doit être le divertissement des personnes venues pour jouer et retrouver une communauté, et non pas la concurrence entre les Ligues.

Nous encourageons d'ailleurs les joueurs à jouer dans plusieurs locaux de Ligue pour qu'ils acquièrent plus de récompenses. En outre, travailler en bonne entente avec les autres titulaires de Ligues aura certainement une influence positive sur votre propre Ligue. Nos pools de joueurs les plus enthousiastes et les plus nombreux sont souvent situés, en effet, dans des villes qui comptent plusieurs Ligues Pokémon travaillant d'un commun accord.

3.2. Première commande d'équipement pour votre Ligue

S'il s'agit de votre première saison, votre kit maximal contiendra assez de produits pour 10 joueurs.

Nous vous demandons de vérifier soigneusement l'adresse de livraison que vous avez spécifiée. Cette adresse de livraison ne doit pas nécessairement être la même que l'adresse de votre local. Dans ce cas, il peut être plus simple pour vous d'enregistrer l'adresse de livraison en tant qu'adresse préférée.

Nous sommes conscients que certaines Ligues sont amenées à connaître une forte croissance dans leur première saison. Si vous n'avez pas assez de matériel pour tous vos joueurs, n'oubliez pas d'ajouter régulièrement vos nouveaux joueurs à votre liste en ligne, afin que nous puissions voir votre Ligue grandir.

Les commandes et les rapports ne peuvent pas être entrés avant la dernière semaine de la saison, et vous ne pouvez pas créer de rapport pour une saison de Ligue tant qu'aucune commande n'a été passée pour elle.

REMARQUE

*N'utilisez pas l'outil « **Ajouter un rapport** » avant que votre saison de Ligue ne soit terminée et que vous ne soyez prêt à entrer les résultats finaux !*

3.3. Promotion de votre Ligue

Pensez à publier en ligne les dates et heures de chaque session de Ligue pour que vos joueurs restent informés. Si votre Ligue se réunit dans un local qui n'autorise pas la pose de posters ou affichettes, vous pouvez télécharger l'affiche de Ligue depuis la section **Ressources des juges et des organisateurs** de la page [Règles et ressources](#) du site officiel Pokémon. Faites des copies de cette affiche et, avec l'accord du responsable de votre local, posez-les à un endroit où vos membres potentiels les verront facilement.

De nombreuses Ligues ont également une page web ou un groupe sur les médias sociaux pour faciliter le dialogue avec les joueurs et les maintenir informés. Soyez créatif, et veillez à maintenir la communication ouverte avec vos joueurs.

4. Articles pour votre Ligue

4.1. Quantités

Chaque mois, de nouveaux articles deviennent disponibles pour les Ligues. Si vous avez déjà organisé quelques saisons de Ligue, le nombre maximal de kits que vous pourrez commander sera calculé en fonction du nombre de joueurs dans votre local qui ont un compte au Club des Dresseurs Pokémon actif. Si vous n'avez pas soumis de rapport sur la dernière saison pour laquelle vous avez passé une commande, vous ne pourrez pas passer de nouvelle commande tant que le nombre de membres ayant participé à cette saison n'aura pas été rapporté, et sous réserve que la période de commande soit toujours ouverte. Il est dans l'intérêt de votre Ligue de nous faire parvenir vos rapports promptement, afin de ne pas laisser passer l'occasion de commander des fournitures.

Une Ligue reçoit toujours assez de kits pour tous les joueurs ayant un compte CDP actif, mais deux autres facteurs peuvent influencer sur la quantité d'articles qu'une Ligue peut recevoir.

4.1.1. Valeurs arrondies

Lorsque nous calculons la quantité d'articles à vous envoyer, nous arrondissons toujours à la valeur supérieure pour couvrir le nombre de joueurs dotés d'un compte CDP actif. Comme les kits de Ligue sont expédiés par 10 unités, une Ligue ayant 11 joueurs avec un compte CDP actif recevra suffisamment d'articles pour 20 joueurs.

4.1.2. Joueurs n'ayant pas de compte CDP actif

Il est fort probable que vos nouveaux joueurs n'aient pas encore activé leur compte CDP, ce qui peut avoir un effet négatif sur vos commandes de kits... Dans le but de vous aider à gérer votre pool de nouveaux joueurs, nous vous enverrons aussi jusqu'à 50% de kits de plus (la

quantité finale étant arrondie à la valeur supérieure) que vous auriez reçus si nous ne tenions compte que des joueurs ayant un compte CDP actif. Notez cependant que le nombre total de kits expédiés ne dépassera pas le nombre total des joueurs rapportés.

Cela signifie que, si vous rapportez 70 joueurs à l'issue de la première saison, et que seuls 32 ont un compte CDP actif, vous recevrez assez d'équipement pour 50 joueurs.

Cela signifie également que si vous rapportez 80 joueurs à la fin de la première saison, et que 70 ont un compte CDP actif, vous recevrez assez de kits pour 80 joueurs.

4.2. Contenu des kits

Ouvrez vos kits pour en examiner le contenu. Cela vous facilitera la compréhension des pages qui suivent.

Chaque saison offre des articles avec un thème spécifique. Certains de ces articles sont à but promotionnel, d'autres sont des récompenses pour vos joueurs. Dans la majorité des zones géographiques (à l'exception de la Russie), ces articles sont* :

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

* Le contenu des kits est sujet à modification.

Dans chaque saison, les joueurs pourront gagner une de leurs quatre cartes promo ou leur carte à code du JCC Online simplement en venant jouer chaque semaine. Si le calendrier ne permet pas ces distributions, nous encourageons les titulaires de Ligues à récompenser l'assiduité des joueurs de leur Ligue d'une façon qui promeut la Ligue et l'esprit du jeu.

Notez en outre que vous trouverez une liste des joueurs de Ligue dans la section **Ressources des juges et des organisateurs** de la page [Règles et ressources](#) du site Pokémon officiel. Ce document au format PDF vous aidera à établir la liste de vos joueurs au cours d'une saison et vous aidera dans l'envoi de vos rapports.

REMARQUE

Ces kits, offerts, doivent être utilisés selon les instructions fournies. Tout responsable d'une Ligue qui ne respecte pas l'utilisation prévue perdra la capacité d'héberger de futurs événements Play! Pokémon, et pourra être banni du programme Play! Pokémon.

Les cartes promo prévues pour une utilisation lors d'événements Play! Pokémon, notamment dans ceux de la Ligue Pokémon, doivent être distribuées de la façon recommandée dès que possible. Ces articles promotionnels ne peuvent jamais être revendus par un organisateur.

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

5. Suivi des joueurs

5.1. Inscriptions des joueurs

Lorsqu'un joueur vient dans votre Ligue pour la première fois, demandez-lui la permission d'inscrire ses nom, identifiant de joueur et année de naissance dans vos registres. Si ce joueur n'a pas encore ajouté son identifiant de joueur à son compte au Club des Dresseurs Pokémon, assignez-lui une carte d'identifiant de joueur (disponible au téléchargement depuis l'option [Imprimer d'autres identifiants de joueur](#) du menu **Infos de l'organisateur** de vos **Outils Play! Pokémon**). Inscrivez le nom du joueur sur la carte et remettez-lui cette carte.

Si le joueur a moins de 13 ans, ses parents devront signifier leur accord pour la mise en disponibilité de ces données, puis suivre le lien spécifié sur la carte d'identifiant de joueur pour finaliser la création du compte de leur enfant.

Si le joueur a 13 ans ou plus, il pourra suivre ce lien afin de créer son compte CDP.

ASTUCE

*Si vous n'avez pas de carte d'identifiant de joueur à donner aux nouveaux joueurs, recherchez la section « Imprimer d'autres identifiants de joueur » dans le menu **Infos de l'organisateur**.*

Si vous décidez de prendre part en tant que joueur à une Ligue Pokémon, vous pouvez jouer dans votre propre Ligue. Dans ce cas, vos responsabilités d'organisateur doivent avoir priorité sur votre qualité de joueur.

Une fois qu'un joueur a été saisi dans votre liste de joueurs et que son pseudonyme a été ajouté au classement, il est prêt à jouer.

Pour gagner du temps plus tard, nous vous recommandons d'ajouter les joueurs à votre liste en ligne en utilisant la fonctionnalité « Ajouter des joueurs » sur la page de votre Ligue.

5.2. Frais de participation

Il peut s'avérer nécessaire de demander aux joueurs une petite participation financière pour jouer dans votre Ligue. Que vous facturiez ces coûts d'inscription à la semaine ou en une seule fois, vous devrez respecter les lois commerciales en vigueur dans votre lieu de

résidence. L'utilisation des sommes perçues, qui peuvent varier en fonction de votre situation géographique, devrait toujours être expliquée aux joueurs afin de prévenir toute contestation.

6. Jouer dans une Ligue

Une Ligue Pokémon n'est pas forcément organisée de la même façon qu'un tournoi homologué. En général, les joueurs doivent trouver eux-mêmes leurs adversaires, car la personne qui organise l'évènement ne s'en charge pas.

- 🕒 À la différence des tournois, il n'y a pas de rondes.
- 🕒 Les joueurs peuvent disputer autant de matchs qu'ils le souhaitent, et une Ligue peut imposer un minimum de matchs à jouer avant de pouvoir gagner une récompense.
- 🕒 Les joueurs ne peuvent pas s'affronter deux fois de suite (si la fréquentation le permet).
- 🕒 Les récompenses sont basées sur le nombre de parties jouées, et non pas sur le nombre de victoires.

Si vous avez de la demande pour les formats de type tournois, vous pouvez homologuer des tournois lors des sessions de Ligue sur [Pokemon.fr](https://pokemon.fr) et les gérer en utilisant la dernière version du logiciel TOM. Ceci vous permettra de créer des appariements pour les rondes suisses sans trop d'efforts. Les résultats de ces tournois doivent faire l'objet d'un rapport, mais cela ne vous dispense pas d'envoyer votre rapport sur l'activité de votre Ligue pour chaque saison, comme indiqué en section 8.

6.1. Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon

Les saisons de Ligue peuvent utiliser le format de votre choix, mais les decks des joueurs doivent respecter les règles standard.

Il est conseillé de sonder vos joueurs pour connaître leurs formats préférés.

Choisissez en fonction de leurs intérêts afin de les garder motivés. Si vous avez principalement des joueurs débutants, utilisez le format Standard, qui n'autorise que les cartes des extensions récentes du JCC Pokémon.

Si vous souhaitez plus d'informations sur les différents formats, consultez le document [Play! Pokémon – Règles et formats du JCC](#) dans la section **Règles et ressources** de votre menu **Infos du joueur**.

REMARQUE

L'utilisation de cartes contrefaites est strictement interdite dans les Ligues Pokémon. Les cartes contrefaites ne sont jamais autorisées dans les événements Play! Pokémon. Si vous vous apercevez qu'un joueur utilise des cartes contrefaites dans votre Ligue, vous ne devez pas créditer ce joueur pour les parties dans lesquelles il a utilisé ces cartes.

ASTUCE

Bien souvent, les nouveaux joueurs n'ont pas la moindre idée que des cartes sont contrefaites. Un nouveau joueur ne doit jamais penser qu'il va avoir des ennuis pour avoir utilisé des cartes contrefaites dans un événement de votre Ligue. Prenez le temps de lui expliquer que les cartes contrefaites ne sont pas autorisées lors des événements officiels et montrez-lui comment repérer les cartes contrefaites dans l'avenir.

6.2. Jeu Vidéo Pokémon

Les Ligues Pokémon permettent aussi à un joueur de suivre les parties jouées contre d'autres joueurs utilisant des jeux vidéo Pokémon tels que *Pokémon Ultra-Soleil* ou *Pokémon Ultra-Lune*.

Avant de s'affronter dans l'un des jeux Pokémon, les joueurs doivent s'accorder sur les règles qu'ils utiliseront.

Le jeu vidéo en solo n'est pas récompensé dans le cadre d'une Ligue : seuls les combats entre joueurs le sont.

REMARQUE

Un joueur ayant utilisé des Pokémon piratés dans une Ligue ne doit pas être crédité pour les parties affectées par cette irrégularité.

7. Récompenses des saisons précédentes

Si de nouveaux joueurs rejoignent votre Ligue, ils devraient pouvoir gagner des récompenses des saisons précédentes s'il en reste à votre disposition. De plus, si l'un de vos joueurs réguliers n'a pas eu l'occasion de gagner toutes ses récompenses lors des saisons précédentes, il devrait pouvoir les gagner dans la saison en cours. Nous vous conseillons de stocker les récompenses des saisons précédentes en lieu sûr afin de pouvoir les offrir aux nouveaux joueurs méritants.

Il est conseillé de distribuer toutes les récompenses qui restent des saisons précédentes sur la base de « premier arrivé, premier servi » aux joueurs qui gagnent des récompenses des saisons précédentes.

8. Rapports d'activité et commandes pour la saison à venir

Vous pourrez soumettre un rapport sur votre saison en cours et commander des articles pour votre prochaine saison de Ligue une semaine avant la fin de la saison en cours, et ce jusqu'à une semaine après le début de la saison suivante.

REMARQUE

Si vous ne soumettez pas votre rapport ou votre commande dans ces délais, il se peut que cela ne soit plus possible.

8.1. Envoi des rapports

Si vous avez bien géré la croissance de votre Ligue en ajoutant les noms des nouveaux joueurs sur votre page de Ligue après chaque session, la soumission du rapport d'activité de votre Ligue sera très simplifiée, grâce notamment à la fonctionnalité « Ajouter un rapport » pour confirmer l'activité de votre Ligue pendant la saison. N'attendez pas le dernier moment pour saisir toute la liste de vos joueurs !

ASTUCE

Les joueurs qui figurent déjà dans votre liste des membres seront disponibles dans un tableau triable par colonne. Il vous suffit de les ajouter à la saison en cours afin de mettre à jour votre liste des membres. Cette liste sera réinitialisée tous les ans en début de cycle, mais cela signifie que vous ne devrez entrer les informations sur vos joueurs habituels qu'une fois par an.

Les membres de l'équipe Pokémon Organized Play sont toujours à la recherche d'améliorations dans son fonctionnement. Dans ce but, nous demandons un certain nombre de rapports à la fin de chaque saison. Les seules informations obligatoires que nous demandons sont l'identifiant d'un joueur, le nom qu'il a fourni et son année de naissance pour chaque joueur participant à votre Ligue, ainsi que les saisons auxquelles il a participé.

L'envoi de rapports se fait en ligne, sur la page de la Ligue. Vous ne pouvez pas commander de kits de Ligue pour la prochaine saison tant que vous n'avez pas soumis les résultats de la saison en cours. Cela veut dire que vous devez compléter le rapport pour chaque saison une

semaine avant la fin de cette saison si vous désirez recevoir vos kits à temps pour le début de la prochaine saison de Ligue.

Comme indiqué précédemment, la quantité d'articles qui peut être envoyée est principalement basée sur le nombre de joueurs ayant un compte actif au Club des Dresseurs Pokémon. Pour être sûr d'avoir assez de produits pour les membres de votre Ligue, il est donc conseillé de nous envoyer des rapports précis sur les résultats de chaque saison, et d'avoir autant de joueurs que possible qui utilisent régulièrement leur compte au Club des Dresseurs Pokémon.

REMARQUE

Notez cependant que les Défis de Ligue et les Coupes de Ligue, tout comme les Avant-premières et les événements majeurs, ne sont pas comptabilisés comme des sessions de Ligue, et que nous ne considérons pas les joueurs participant à ces événements comme pouvant figurer dans votre liste de membres s'ils n'ont jamais participé à une session de Ligue. Ceci est très important pour assurer chaque mois une saisie appropriée de vos membres actifs à chaque session de Ligue.

8.2. Commandes pour la saison à venir

Pour chaque nouvelle saison, les commandes seront possibles une semaine avant le début de la saison. Pensez donc à utiliser la fonctionnalité « Créer une commande » dès que possible, afin de ne pas être à court d'articles promotionnels pour votre Ligue.

REMARQUE

Si vous ne nous faites pas parvenir vos rapports à temps, il se peut que vous ne puissiez pas commander de produits pour les saisons à venir.

9. Défis de Ligue (Ligues de magasin)

Les tournois de Défis 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.

Dans les Défis de Ligue, les joueurs des trois catégories d'âge peuvent accumuler des Championship Points dans le but de gagner une invitation pour les Championnats du Monde.

9.1. Critères de qualification pour les Défis de Ligue

Si vous avez l'intention de vous porter candidat à l'hébergement d'un Défi de Ligue, merci de bien vouloir noter les conditions suivantes :

- 🕒 Vous devez avoir hébergé une Ligue Pokémon dans votre local depuis au moins 3 mois.
- 🕒 Vous devez avoir soumis un rapport précis pour vos 3 dernières saisons de Ligue consécutives.
- 🕒 Vous devez avoir commandé des produits de Ligue pour la saison en cours.

Si votre Ligue satisfait ces conditions, soumettez une demande d'assistance au [Service clientèle](#) et demandez que votre Ligue soit évaluée. Pour faciliter son traitement, utilisez le titre « Enable League Challenge » quand vous créez votre demande.

Pour conserver votre approbation à l'issue de votre premier Défi de Ligue, les critères suivants doivent être respectés :

- 🕒 Votre Ligue doit avoir le statut « Active ».
- 🕒 Vous devez nous avoir soumis un rapport adéquat sur votre dernier Défi de Ligue.
- 🕒 Vous devez nous avoir soumis un rapport précis sur 2 de vos 3 dernières saisons de Ligue consécutives.
- 🕒 Vous devez avoir commandé des produits de Ligue pour la saison en cours.

9.2. Homologation d'un Défi de Ligue

Tous les titulaires de Ligue qui sont associés à une Ligue approuvée verront un bouton intitulé « Créer des Défis de Ligue » pour chaque saison sur leur page de Ligue. Une Ligue ne peut homologuer qu'un seul évènement de Défi de Ligue par saison.

Si vous êtes titulaire ou chef de Ligue, et si vous possédez également la certification Organisateur, consultez les autres organisateurs potentiels pour déterminer qui va homologuer votre tournoi de Défi de Ligue chaque saison. Une Ligue qui créerait plusieurs Défis de Ligue dans la même saison risque de perdre son accréditation pour les évènements futurs. Quiconque tente d'homologuer des Défis de Ligue pour une Ligue non approuvée pour de tels évènements peut se voir refuser d'organiser des évènements Pokémon à l'avenir.

REMARQUE

Si vous souhaitez, en tant que titulaire de Ligue, que votre chef de Ligue puisse homologuer des Défis de Ligue ou des Coupes de Ligue à votre place, vous devez l’y autoriser en vous servant de l’option « Modifier les Chefs » sur la page des informations de votre Ligue.

Si votre Ligue a le bouton « Créer des Défis de Ligue » et que vous êtes titulaire ou chef de Ligue avec une certification Organisateur à jour et les droits d’homologation appropriés, il vous suffit de cliquer sur ce bouton et de remplir les champs requis. Notez cependant que votre Ligue ne pourra pas homologuer de Défis de Ligue si vous n’avez pas encore passé de commande pour la saison en cours.

9.3. Structure des tournois des Défis de Ligue

Le format Standard ou Étendu sera utilisé pour ces tournois, et les joueurs seront appariés suivant le système suisse divisé par âge. Consultez les [Règles et formats du JCC](#) pour de plus amples informations sur les formats Standard et Étendu.

- ⦿ Le nombre de rondes suisses dépendra du nombre de participants présents lors de chaque tournoi.
- ⦿ L’organisateur peut décider d’utiliser les formats de matchs en une seule manche ou en 2 manches gagnantes pour ces événements. Quel que soit le format retenu, il doit être annoncé suffisamment tôt pour permettre aux joueurs de se préparer.
- ⦿ La limite de temps minimale pour les rondes en une seule manche est de 30 minutes.
- ⦿ Pour les rondes en 2 manches gagnantes, elle est de 45 minutes.
- ⦿ Les tournois de Défis de Ligues ne comprennent pas de phase à élimination directe ; le classement à l’issue du tournoi est déterminé par les résultats suisses finaux.
- ⦿ Enfin, rappelez-vous que le nom de votre événement doit être précis et approprié pour un environnement familial.

9.4. Récompenses des Défis de Ligues

En plus des Play! Points et des Championship Points, les événements de Défis de Ligues de la plupart des zones géographiques (à l’exception de la Russie) offrent des cartes promo spéciales pour récompenser les joueurs de la première à la quatrième place dans chaque catégorie d’âge. Ces cartes promo seront expédiées en même temps que les produits de Ligue pour la saison.

REMARQUE

Notez que les règles concernant l'utilisation des kits de récompense, détaillées en section 4.2, s'appliquent aux Défis de Ligues en tant qu'évènements majeurs.

10. Coupes de Ligue (Ligues de magasin)

Les Coupes de Ligue sont l'échelon suivant 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.

Les Coupes de Ligue sont proposées sous forme de championnats trimestriels comme indiqué ci-dessous, et les Ligues qualificatives peuvent organiser une Coupe de Ligue par championnat.

- 🕒 Championnats d'hiver : de novembre à janvier
- 🕒 Championnats de printemps : de février à avril
- 🕒 Championnats d'été : de mai à juin
- 🕒 Championnats d'automne : de juillet à octobre

La date de début de chaque championnat correspondra à la date à laquelle la dernière extension du JCC est devenue légale en tournoi homologué.

10.1. Critères de qualification pour les Coupes de Ligue

Les Coupes de Ligue sont réservées aux Ligues de magasin. Dans le but de déterminer quelles Ligues de magasin sont qualifiées, le Pokémon Organized Play prend en compte un ensemble de facteurs dont l'ancienneté, la qualité et la ponctualité des rapports remis, et l'historique de déroulement des Défis de Ligue et des Avant-premières.

Si vous avez l'intention de vous porter candidat à l'hébergement d'un Défi de Ligue, merci de bien vouloir noter les conditions suivantes :

- 🕒 Vous devez avoir hébergé une Ligue Pokémon dans votre local depuis au moins 6 mois.
- 🕒 Vous devez avoir soumis un rapport précis pour vos 3 dernières saisons de Ligue consécutives.
- 🕒 Vous devez nous avoir soumis un rapport adéquat sur vos 3 derniers Défis de Ligue consécutifs.
- 🕒 Vous devez avoir commandé des produits de Ligue pour la saison en cours.

Si ces critères sont respectés, soumettez une [demande d'assistance](#) au Service clientèle et demandez que votre Ligue soit approuvée. Pour en faciliter le traitement, utilisez le titre « Enable League Cup » pour votre demande.

Pour maintenir votre approbation après votre première Coupe de Ligue, vous devrez remplir les conditions suivantes :

- 🕒 Votre Ligue doit avoir le statut « Active ».
- 🕒 Vous devez nous avoir soumis un rapport adéquat sur vos 2 derniers Défis de Ligue consécutifs.
- 🕒 Vous devez avoir soumis un rapport précis pour vos 3 dernières saisons de Ligue consécutives.
- 🕒 Vous devez avoir commandé des produits de Ligue pour la saison en cours.

10.2. Homologation d'une Coupe de Ligue

L'homologation d'une Coupe de Ligue suit la même procédure que l'homologation d'un Défi de Ligue : les titulaires de Ligue associés à une Ligue approuvée verront le bouton « Créer une Coupe de Ligue » chaque saison sur leur page de Ligue.

Consultez la section 9.2 pour plus d'informations.

10.3. Structure des tournois des Coupes de Ligues

Le format Standard ou Étendu sera utilisé pour ces tournois, et les joueurs seront appariés suivant le système suisse divisé par âge. Consultez les [Règles et formats du JCC](#) pour de plus amples informations sur les formats Standard et Étendu.

- 🕒 Le nombre de rondes suisses dépendra du nombre de participants présents lors de chaque tournoi.
- 🕒 L'organisateur peut décider d'utiliser les formats de matchs en une seule manche ou en 2 manches gagnantes pour ces événements. Quel que soit le format retenu, il doit être annoncé suffisamment tôt pour permettre aux joueurs de se préparer.
- 🕒 La limite de temps minimale pour les rondes en une seule manche est de 30 minutes.
- 🕒 Pour les rondes en 2 manches gagnantes, elle est de 45 minutes.
- 🕒 Les tournois des Coupes de Ligues doivent inclure un top cut à élimination directe. Ce top cut doit être au format 2 manches gagnantes.

- 🕒 Enfin, rappelez-vous que le nom de votre événement doit être précis et approprié pour un environnement familial.

10.4. Récompenses des Coupes de Ligues

Dans la majorité des zones géographiques (à l'exception de la Russie), les Coupes de Ligues offrent des cartes promo à tous les joueurs, ainsi que des cartes spéciales marquées STAFF (« *Encadrement* ») pour remercier les Professeurs et autres personnes qui vous ont aidé pour votre tournoi. De plus, le champion de chaque catégorie d'âge reçoit aussi un tapis de jeu exclusif.

Ces récompenses seront automatiquement ajoutées à votre première commande de Ligue du trimestre.

REMARQUE

Notez que les règles concernant l'utilisation des kits de récompense, détaillées en section 4.2, s'appliquent aux Coupes de Ligues en tant qu'événements majeurs.

11. Conseils sur l'organisation des Défis de Ligues et des Coupes de Ligues

Si vous souhaitez obtenir plus d'informations sur l'organisation d'événements majeurs Pokémon, consultez nos documents [Règles générales des événements](#) et [Procédures de gestion des tournois](#).

11.1. Conseils d'ordre général

Ces tournois doivent se dérouler jusqu'à leur bonne fin. Terminer un événement de façon prématurée en soumettant des rondes avec de fausses informations (telles que trois rondes où tous les joueurs auraient eu des matchs nuls) aura pour résultat d'invalider le tournoi.

REMARQUE

Comme ces tournois sont des événements majeurs qui offrent des Championship Points, il n'est pas possible de télécharger manuellement un Défi de Ligue ou une Coupe de Ligue.

Notre logiciel a été conçu pour calculer les tirages en fonction des participants enregistrés. Si ce nombre est plus faible dans une des catégories d'âge, le tournoi peut être transformé en

tournoi « en fonction de l'âge », dans lequel des joueurs de différentes catégories d'âge s'affronteront. Ce n'est pas une erreur. Dans cet événement, attribuez quand même des récompenses aux gagnants de chaque catégorie d'âge (un champion junior, un champion senior et un champion master).

11.2. Juges

Comme les Défis de Ligues et les Coupes de Ligues font partie des Championnats Play! Pokémon, vous êtes encouragé à vous faire aider de Professeurs ayant obtenu la certification de Juge du JCC afin d'aider les joueurs à profiter au mieux de vos événements. La présence d'un juge garantit le respect des règles du JCC et permet de régler au plus vite les questions liées au déroulement du jeu, sans attente prolongée pour les joueurs.

Pensez aussi à visiter régulièrement le [forum du Jeu Organisé](#), ce qui pourra vous aider à trouver des juges pour vos événements.

11.3. Envoi des rapports sur les événements

Les rapports sur les événements des Coupes de Ligues et des Défis de Ligues doivent nous parvenir dans les 7 jours suivant le tournoi.

Notez qu'en raison du grand nombre d'événements, l'équipe du [Pokémon Organized Play](#) ne peut pas régler les éventuels problèmes dans les fichiers TOM reçus. Nous vous encourageons à signaler vos problèmes de téléchargement à notre [Service clientèle](#).

Dans le cas d'un problème rendant impossible le téléchargement de résultats corrects, il vous incombera d'avertir vos joueurs qu'ils ne recevront pas de Championship Points pour votre événement.

REMARQUE

Gardez à l'esprit que les Défis de Ligue et les Coupes de Ligue, tout comme les Avant-premières et les événements majeurs, ne doivent pas être considérés comme des sessions de Ligue, et que les joueurs participant à ces événements ne peuvent pas être ajoutés à votre liste des membres de Ligue s'ils n'ont pas participé à une session de Ligue. Ceci est très important pour assurer chaque mois une saisie appropriée de vos membres actifs à chaque session de Ligue.

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
9.1 et 10.1	Modification d'une règle	Modifications des critères d'éligibilité des Ligues pour organiser des Défis de Ligue et de Coupes de Ligue. Les nouvelles règles affectent tous les tournois dans le monde.