



---

# Cartes à Jouer et à Collectionner

## Règles et formats

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 et formats du JCC

## Table des matières

1. Introduction .....	3
2. Cartes .....	3
2.1. Définition des cartes .....	3
2.2. Interprétation des cartes .....	3
2.3. Nouvelles publications du JCC Pokémon .....	3
2.4. Cartes rééditées .....	4
2.5. Validité des cartes .....	4
2.6. Cartes falsifiées .....	4
2.7. Cartes imprimées (« proxy ») .....	4
2.8. Cartes en langue étrangère .....	5
2.9. Cartes dédicacées .....	6
2.10. Cartes comportant un dos différent .....	6
2.11. Cartes non autorisées .....	6
3. Protège-cartes .....	6
4. Gestion de la zone de jeu .....	8
4.1. Cartes en jeu .....	8
4.2. Position des mains .....	9
4.3. Pivotement des cartes .....	9
4.4. Jetons et marqueurs .....	9
4.5. Tirage au sort .....	9
4.5.1. Pièces .....	9
4.5.2. Dés .....	10
4.6. Tapis de jeu .....	11
4.7. Pierre-feuille-ciseaux .....	11
5. Enregistrement des decks .....	11
6. Vérifications des decks .....	12
7. Mélange des cartes .....	13
8. Limites de temps .....	14
8.1. Limite de temps avant la manche .....	14
8.2. Limite de temps en cours de manche .....	14
8.3. Limite de temps des matchs .....	14

9. Issue des matchs .....	14
9.1 Manches de départage .....	15
9.2 Issue des matchs dans les rondes au format suisse.....	15
9.2.1 Issue d'un match après le dernier tour .....	15
9.2.2. Issue d'un match non résolu : matchs en une manche .....	15
9.2.3. Issue d'un match non résolu : matchs en deux manches gagnantes.....	16
9.3. Issue des matchs dans le cadre de rondes à élimination simple .....	17
9.3.1. Issue d'un match après le dernier tour .....	17
9.3.2. Issue d'un match non résolu : matchs en une manche .....	17
9.3.3. Issue d'un match non résolu : matchs en deux manches gagnantes.....	18
10. Détermination du joueur qui commence lors d'un match en deux manches gagnantes.....	19
11. Les styles du format Standard.....	20
11.1. Style Construit.....	20
11.2. Style Limité .....	20
11.2.1. Style Deck Scellé.....	21
11.2.2. Format Tirage Booster .....	21
12. Règles de construction des decks standard .....	22
13. Formats homologués .....	22
13.1. Format Standard .....	22
13.1.1. Cartes bannies du format Standard .....	23
13.2. Format Étendu .....	23
13.2.1. Cartes bannies du format Étendu .....	25
13.3. Format Illimité.....	25
Annexe A. Mises à jour du document .....	26
Mises à jour pour la dernière publication (le 22 janvier 2019).....	26

# 1. Introduction

La présente section décrit les règles spécifiques aux tournois du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon. Tout participant à un tournoi Play! Pokémon est tenu de respecter les sections des présentes règles qui le concernent.

## 2. Cartes

Les joueurs ne peuvent inclure dans leurs decks que des cartes autorisées dans le format du tournoi. Lors d'un tournoi de style Limité, les joueurs ne peuvent utiliser que les cartes qui leur sont fournies par l'organisateur pour ce tournoi.

Les joueurs doivent s'assurer que leurs cartes ne portent aucune marque distinctive. Une carte est considérée comme marquée si une caractéristique permet de l'identifier sans que sa face soit visible : griffure, déchirure, décoloration, pliure, etc. Si un joueur utilise des protège-cartes, ceux-ci sont considérés comme faisant partie des cartes. Les cartes doivent donc être examinées avec leurs protège-cartes lors de la recherche de marques distinctives.

C'est au juge principal que revient la décision finale concernant le rejet d'une carte ou d'un protège-carte marqué dans le deck d'un joueur.

### 2.1. Définition des cartes

---

Une carte est définie par la traduction anglaise du nom qu'elle porte.

### 2.2. Interprétation des cartes

---

Le juge principal représente l'autorité finale concernant l'interprétation des cartes et des règles du tournoi. Les arbitrages et toutes questions de texte et de fonctionnalité concernant les cartes d'une langue autre que l'anglais se basent sur les traductions anglaises des cartes.

### 2.3. Nouvelles publications du JCC Pokémon

---

En moyenne, quatre extensions par an sont publiées selon une fréquence définie. Les cartes d'une nouvelle extension sont autorisées à compter du troisième vendredi du mois de sortie de l'extension sur le marché américain. Les cartes promo (par exemple, celles qui sont contenues dans un Coffret ou une Collection du JCC Pokémon) sont autorisées en tournoi le premier ou le troisième vendredi du mois après la sortie du produit. La date de validité en tournoi est la même dans le monde entier et sera confirmée sur la [page « Validité des cartes »](#)

[promo du JCC Pokémon](#) » mise à jour tous les mois.

## 2.4. Cartes rééditées

---

Périodiquement, des cartes d'une extension précédente sont rééditées dans une nouvelle extension. Si le texte de l'ancienne carte n'est pas fonctionnellement identique à celui de la nouvelle version, il n'est pas valide. Les cartes qui ont fait l'objet d'un errata (Potion, Super Bonbon, etc.) restent valides.

## 2.5. Validité des cartes

---

En règle générale, les cartes ne peuvent pas être utilisées en tournoi homologué avant la date de légalité en tournoi de leurs extensions (section 13.1). Les cartes rééditées font exception à la règle.

Une carte rééditée dans une extension qui n'est pas encore valide en tournoi peut être utilisée immédiatement dans un évènement homologué si elle remplit les conditions suivantes :

- Elle est facilement identifiée en tant que carte rééditée.
- Une version plus ancienne de cette même carte est actuellement valide dans le format du tournoi.

En règle générale, cela ne pose problème que lorsque le dessin de la carte rééditée change, bien que d'autres facteurs puissent entraîner un problème similaire.

En cas de doute quant au statut d'une carte, les joueurs sont invités à en référer au juge principal avant le début du tournoi.

## 2.6. Cartes falsifiées

---

Seules les cartes authentiques du JCC Pokémon sont autorisées lors des tournois Play! Pokémon. Avant le début du tournoi, les joueurs doivent retirer de leurs decks toute carte falsifiée, reproduite ou contrefaite.

## 2.7. Cartes imprimées (« proxy »)

---

Les cartes imprimées par les joueurs, ou proxy, sont considérées comme des cartes falsifiées et sont traitées en tant que telles. Avant le tournoi, les joueurs doivent s'assurer que leurs decks sont en bon état afin de déceler à l'avance la présence de cartes marquées.

Si, au cours d'un tournoi, une carte est endommagée et devient marquée, un juge peut créer un proxy de cette carte, qui remplacera la carte endommagée pour la durée du tournoi. La carte endommagée doit être conservée à titre de référence lorsque le proxy est joué. Si le joueur dispose d'un autre exemplaire utilisable de la carte, il peut tout simplement remplacer la carte endommagée par cet exemplaire.

Une carte peut également être endommagée en raison d'un défaut de fabrication. Les joueurs doivent s'efforcer de ne pas utiliser ces cartes. Toutefois, cela peut s'avérer impossible. Si le juge estime que cette carte est marquée, il est autorisé à créer un proxy qui remplacera la carte endommagée pour la durée du tournoi. La carte endommagée doit être conservée à titre de référence lorsque le proxy est joué.

## 2.8. Cartes en langue étrangère

---

Selon le pays où se déroule le tournoi, les langues autorisées peuvent être restreintes.

La liste ci-dessous définit les langues considérées comme locales dans chaque région. Les langues qui ne font pas partie de la liste sont considérées comme étrangères dans cette région.

Zone de classement	Région	Langues locales
Amérique du Nord	États-Unis	Anglais
Amérique du Nord	Canada	Français et anglais
Amérique latine	Mexique	Espagnol et anglais
Amérique latine	Tout autre pays	Espagnol, portugais et anglais
Europe	Tous pays	français, anglais, allemand, espagnol, italien et portugais
Océanie	Tous pays	Anglais
Russie	Russie	Russe et anglais
Afrique du Sud	Afrique du Sud	Anglais
–	Japon	Japonais

–	Corée	Coréen
---	-------	--------

Les cartes en langues étrangères ne sont pas autorisées dans les événements majeurs à moins que l'exception ci-dessous ne s'applique.

Lors des Championnats du Monde, des Championnats Internationaux du JCC Pokémon et de leurs événements annexes, quel que soit le pays organisateur, les joueurs sont autorisés à utiliser des cartes en anglais, ainsi que des cartes des autres langues autorisées dans le pays d'origine du joueur.

## 2.9. Cartes dédicacées

---

Les cartes portant des marques de stylo, de marqueur, etc. ne sont pas autorisées lors des tournois homologués. Cette règle s'applique également aux cartes dédicacées.

## 2.10. Cartes comportant un dos différent

---

Seules les cartes du JCC Pokémon comportant le dos de la langue locale sont autorisées lors des tournois Play! Pokémon, et toutes les cartes d'un deck doivent avoir le même dos. Les cartes comportant un dos différent ne peuvent être utilisées, même insérées dans des protège-cartes opaques.

## 2.11. Cartes non autorisées

---

Certaines cartes portent la mention « NON VALIDE EN TOURNOI ». Ces cartes ne sont pas autorisées lors des tournois Play! Pokémon.

# 3. Protège-cartes

Les protège-cartes sont autorisés dans les tournois Play! Pokémon avec les réserves suivantes :

- ☉ Tous les protège-cartes d'un même deck doivent être de couleur, d'état, de taille et de texture identiques.
- ☉ L'avant des protège-cartes doit être transparent et propre, et ne doit pas comporter de dessins, hologrammes ou emblèmes pouvant empêcher la lecture des informations de la carte.

- ⊕ Les protège-cartes doivent recouvrir intégralement les cartes.
- ⊕ Les protège-cartes ne doivent pas être réfléchissants au point de faciliter l'identification des cartes restantes dans le deck.
- ⊕ Un niveau de brillance raisonnable est acceptable. Par exemple, si un joueur peut identifier le type de carte à l'aide des différences de cadres des cartes Pokémon, Énergie et Dresseur, les protège-cartes sont autorisés. Toutefois, les joueurs et les juges doivent s'assurer que ce reflet ne donne aucun avantage.
- ⊕ Les protège-cartes créant un effet de « miroir », qui réfléchissent très distinctement la carte placée immédiatement au-dessus, et par conséquent permettent d'identifier la carte à partir de son reflet, ne sont pas autorisés.
- ⊕ Les protège-cartes ne peuvent contenir qu'une carte.
- ⊕ Les protège-cartes comportant des motifs ou des dessins au dos sont strictement interdits lors des événements majeurs, sauf s'il s'agit de protège-cartes Pokémon officiels dont la couleur est identique le long des quatre côtés.
- ⊕ Les joueurs peuvent utiliser une pochette interne ou externe tant que toutes les règles concernant les protège-cartes sont respectées. L'utilisation de pochettes internes ou externes ne doit pas modifier l'épaisseur du deck au point où le joueur aura besoin d'aide pour mélanger ses cartes.

## REMARQUE

---

*Lors d'un tournoi, c'est au juge principal que revient la décision finale concernant l'autorisation des protège-cartes d'un joueur. Les images inappropriées (déterminées comme telles par le juge principal) sont strictement interdites.*

Les joueurs doivent utiliser leur bon sens pour choisir les protège-cartes qu'ils vont utiliser.

L'équipe du Pokémon Organized Play recommande fortement d'utiliser des protège-cartes avec un dos opaque. Utiliser des protège-cartes transparents ou ne pas utiliser de protège-cartes peut révéler des imperfections au dos de certaines cartes et permettre de les identifier, créant ainsi une situation de « cartes marquées ». Consultez le document *Play! Pokémon – Instructions sur les sanctions du JCC* pour plus d'informations sur les cartes marquées et les sanctions associées.

## REMARQUE

---

*Les joueurs doivent s'assurer que leurs cartes et leurs protège-cartes ne portent aucune marque. Une carte est considérée comme marquée si une caractéristique permet de l'identifier sans que sa face soit visible : griffure, déchirure, décoloration, pliure, etc. Les joueurs doivent s'assurer que leurs protège-cartes sont valides non seulement lors de la*



*vérification initiale de leurs decks, mais aussi tout au long du tournoi.*

## 4. Gestion de la zone de jeu

Afin de garantir la fluidité du jeu, le Pokémon Organized Play a mis en place des règles pour la gestion de la zone de jeu.

### 4.1. Cartes en jeu

---

Les cartes en jeu doivent être placées de façon à être facilement interprétées par les adversaires et les juges. Voici quelques instructions relatives au positionnement des cartes :

- ☉ Chaque deck doit être orienté nord/sud, les côtés les plus courts face aux joueurs. L'ouverture des protège-cartes doit être tournée vers l'adversaire.
- ☉ Un joueur ne peut avoir qu'une seule pile de défausse, mais certaines cartes de cette pile peuvent être orientées légèrement de biais pour être plus visibles.
- ☉ Les cartes Récompense doivent être clairement espacées afin que les joueurs et le personnel du tournoi puissent identifier rapidement le nombre de cartes Récompense restantes pour chaque joueur. Dans la zone de jeu, les cartes Récompense doivent se trouver à l'opposé du deck et de la pile de défausse du joueur.
- ☉ La Zone Perdue d'un joueur doit se trouver juste au-dessus de ses cartes Récompense et se présenter sous forme d'une pile nette, afin d'éviter toute interférence avec les autres cartes en jeu.
- ☉ Toutes les cartes Énergie doivent être visibles en permanence et alignées dans la même direction sous le Pokémon en jeu.
- ☉ Les Pokémon du Banc doivent être espacés les uns des autres et séparés des Pokémon Actifs afin de repérer rapidement les Pokémon auxquels des cartes sont attachées.
- ☉ Les cartes Outil Pokémon doivent être associées aux Pokémon auxquels elles sont attachées, puis défaussées selon les instructions de la carte.
- ☉ Les cartes Stade doivent être placées entre les Pokémon Actifs des deux joueurs afin d'être visibles pour tous les joueurs.

- ☉ Les marqueurs de dégâts doivent être disposés de préférence sur l'illustration d'une carte afin de permettre la lecture du texte.

## 4.2. Position des mains

---

Afin d'éviter tout soupçon de tricherie, les joueurs doivent conserver en permanence leurs mains au-dessus de la zone de jeu.

## 4.3. Pivotement des cartes

---

Si, conformément aux règles, une carte doit pivoter pour indiquer un effet spécifique, elle doit pivoter à 90 ou à 180 degrés, selon ce qui est dicté par les règles.

## 4.4. Jetons et marqueurs

---

Les joueurs doivent se munir de leurs propres marqueurs afin d'indiquer les dégâts subis par leurs Pokémon en jeu, et afin de signaler les États Spéciaux et autres effets de jeu.

Un juge peut interdire l'utilisation de marqueurs pouvant prêter à confusion ou estimés offensants.

## 4.5. Tirage au sort

---

Lors d'un match du JCC Pokémon, les joueurs peuvent utiliser deux méthodes pour effectuer un tirage au sort : une pièce ou un dé. Les joueurs peuvent utiliser la pièce ou le dé de leur adversaire.

Le juge principal peut interdire l'utilisation d'une pièce ou d'un dé s'il pense que ceux-ci ne correspondent pas aux critères ci-dessous.

### 4.5.1. Pièces

---

Toute pièce provenant d'un produit du JCC Pokémon publié depuis l'extension *EX Rubis & Saphir* est considérée comme équitable et impartiale.

Toute autre pièce (monnaie locale, par exemple) ne peut être utilisée que si elle est approuvée par les deux joueurs. Les joueurs doivent déterminer si la pièce est assez légère pour ne pas endommager ou marquer les cartes, et si ses deux faces sont facilement identifiables.

- ⦿ La pièce doit être lancée à hauteur d'épaule et effectuer au moins trois rotations en l'air avant de retomber sur la table.
- ⦿ Dans la mesure du possible, la pièce doit tomber à plat sur la table. En cas de désaccord sur l'issue du tirage au sort, les joueurs peuvent demander à un juge de déterminer si le résultat est valable ou si la pièce doit être relancée.
- ⦿ Si la pièce retombe hors de la zone de jeu (en dehors de la table ou sur la zone de jeu d'une autre partie), le lancer n'est pas valable et doit être recommencé.
- ⦿ Si les joueurs sont d'accord sur le résultat du lancer, il est impossible de le recommencer.
- ⦿ Une fois qu'un juge a décidé qu'un résultat de lancer est valable, il est impossible de le recommencer.

#### 4.5.2. Dés

---

Il est possible d'effectuer le tirage au sort à l'aide d'un dé à 6 faces, à condition qu'il s'agisse d'un cube dont les faces ont la même aire.

- ⦿ Les angles du dé doivent être arrondis pour qu'il puisse rouler sur la zone de jeu.
- ⦿ Le dé doit être d'une taille acceptable et facilement lisible par les joueurs et les juges. La taille et les inscriptions du dé doivent être appropriées.
- ⦿ L'une des faces du dé peut comporter une gravure personnalisée à la place du 1 ou du 6, à condition que tous les dés personnalisés utilisés par un joueur portent cette gravure sur la même face et que les dés soient approuvés par les deux joueurs.
- ⦿ La somme des nombres ou des points des faces opposées du dé doit être égale à 7 (c'est à dire que le 1 doit se trouver à l'opposé du 6). La valeur de la face portant une gravure personnalisée est égale à 7 moins la valeur de la face opposée.
- ⦿ Les dés utilisés pour le tirage au sort doivent être transparents ou translucides.

Pour lancer le dé, le joueur doit le secouer dans sa main ouverte en coupe, pour que les deux joueurs puissent le voir rebondir dans sa paume. Le dé doit ensuite être lancé le long de la table, et rebondir plusieurs fois avant de s'arrêter. Le dé peut également être lancé à hauteur d'épaule et effectuer au moins trois rotations avant de retomber sur la table.

Les dés utilisés pour le tirage au sort doivent se distinguer des dés utilisés comme marqueurs de dégât par les deux joueurs, que ce soit par leur taille, leurs couleurs ou leurs inscriptions.

## 4.6. Tapis de jeu

---

Les joueurs peuvent utiliser des tapis de jeu lors d'évènements Pokémon homologués. Les illustrations des tapis de jeu doivent être appropriées pour un environnement de tournoi familial.

### REMARQUE

---

*Lors d'un tournoi, c'est au juge principal que revient la décision finale d'autoriser le tapis de jeu d'un joueur. Les images inappropriées (déterminées comme telles par le juge principal) sont strictement interdites.*

## 4.7. Pierre-feuille-ciseaux

---

Pour certaines cartes, le résultat de l'action est déterminé en jouant à pierre-feuille-ciseaux. Par souci d'équité, les joueurs doivent déterminer le vainqueur comme suit :

- ☉ Les joueurs doivent se regarder dans les yeux, afin d'éviter que l'un d'entre eux ne voie le résultat avant l'autre.
- ☉ Les deux joueurs doivent fermer un poing et tenir l'autre main ouverte, paume vers le haut. Les deux joueurs doivent frapper simultanément leur paume de leur poing quatre fois, en montrant leur choix (pierre, feuille ou ciseaux) la quatrième fois.
- ☉ La pierre bat les ciseaux, la feuille bat la pierre et les ciseaux battent la feuille.
- ☉ Les deux joueurs doivent se mettre d'accord sur le résultat avant de bouger à nouveau les mains.

En cas d'égalité, les deux joueurs doivent recommencer jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Si l'un des joueurs ne souhaite pas utiliser la méthode « classique » avec les mains, il peut utiliser trois cartes. Sur chacune des cartes doit figurer clairement l'inscription « Pierre », « Feuille » ou « Ciseaux ». Chaque carte ne doit porter qu'une seule mention, et les trois mentions doivent être présentes. Les joueurs qui choisissent cette méthode doivent choisir papier, feuille ou ciseaux puis révéler leur choix en même temps que l'autre joueur.

Aucune autre méthode n'est acceptable.

## 5. Enregistrement des decks

L'enregistrement des decks doit avoir lieu avant la première ronde du tournoi. Pour cela, chaque joueur doit dresser une liste exacte du contenu de son deck, ainsi que des cartes non

utilisées dans le cas d'un tournoi de style Limité. Pour simplifier l'enregistrement des decks, les joueurs doivent classer leurs decks conformément à leurs listes de decks avant l'enregistrement. Ces listes permettront ensuite aux organisateurs et aux juges de vérifier que les decks n'ont pas été modifiés après le début du tournoi. Il est dans l'intérêt des joueurs d'être clairs et précis sur leurs listes de decks. Utiliser le numéro de collection et le nom complet de la carte est une excellente façon d'être précis. Les joueurs ne sont pas autorisés à modifier leurs decks au cours d'un tournoi.

Le contenu d'un deck ou d'une équipe d'un joueur peut être publié par l'organisateur à tout moment après le début 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.

## 6. Vérifications des decks

Des vérifications de decks doivent être effectuées lors de chaque évènement majeur. Lors de chaque tournoi, y compris les évènements majeurs, le Pokémon Organized Play recommande qu'au moins 10 % des decks soient vérifiés.

Que la vérification ait lieu au début du tournoi ou entre deux tours, chaque joueur devra, à la demande d'un organisateur, classer son deck dans l'ordre indiqué sur sa liste de deck pour faciliter sa vérification. Les joueurs devront accepter de se soumettre à cette vérification si cela leur est demandé. Lors de la vérification des decks, le personnel du tournoi doit se concentrer sur les éléments suivants :

- ☉ Lisibilité : si la liste de deck n'est pas lisible, le joueur devra éventuellement en remplir une nouvelle. Le personnel doit s'assurer tout particulièrement de la lisibilité de l'identifiant et de la date de naissance du joueur. Toute abréviation obscure relative aux cartes doit être clarifiée sur la liste de deck.
- ☉ Protège-cartes : les protège-cartes des joueurs ne doivent pas comporter de marques. Les protège-cartes abîmés ou comportant des marques récurrentes doivent immédiatement être remplacés. Si ce problème est découvert après le début du tournoi, une enquête complémentaire pourra être menée.
- ☉ Nombre total de cartes : le nombre de cartes dans un deck doit être conforme au format du tournoi. La personne responsable de la vérification du deck doit vérifier le nombre de cartes avant d'en vérifier le contenu.
- ☉ Contenu des decks : la personne responsable de la vérification doit s'assurer que le contenu du deck du joueur correspond aux cartes indiquées sur la liste de deck. Le

titre de la carte doit être identique à celui qui a été indiqué ; l'abréviation et le numéro de l'extension de la carte doivent également figurer sur la liste.

- ☉ Cartes de référence : si un joueur utilise des cartes rééditées dont le texte a subi des modifications importantes, la personne responsable de la vérification doit demander au joueur de présenter les cartes de référence correspondantes. Si le joueur est dans l'impossibilité de présenter ces cartes de référence, il se verra refuser l'entrée du tournoi ou recevra la sanction prévue.

Après vérification des decks, les joueurs sont encouragés à mélanger soigneusement leurs cartes afin d'assurer une bonne répartition de celles-ci dans le deck.

## 7. Mélange des cartes

Les decks doivent être triés de façon entièrement aléatoire, que ce soit au début de la manche ou en cours de manche si les effets de certaines cartes l'exigent. Pour ce faire, les joueurs peuvent utiliser la méthode qu'ils préfèrent, jusqu'à ce qu'ils soient satisfaits de leur mélange. Les joueurs doivent mélanger leurs cartes en présence de leur adversaire et dans un temps raisonnable. Ils doivent également s'assurer qu'aucune carte n'est endommagée ou révélée pendant le mélange.

Une fois les cartes mélangées, le deck doit être présenté à l'adversaire, qui doit le couper une fois. Cette action consiste à diviser le deck en deux en prélevant la partie supérieure de celui-ci, puis à replacer la pile prélevée sous les autres cartes. Les joueurs doivent veiller à ne révéler aucune des cartes de leur adversaire lors de la coupe. Couper en plus de deux piles est considérée comme un mélange.

Au lieu de couper le deck, l'adversaire peut choisir de le mélanger. Ce mélange doit être bref. À l'issue de celui-ci, le propriétaire du deck peut le couper une fois, comme indiqué ci-dessus. Les joueurs doivent faire particulièrement attention lorsqu'ils mélangent les cartes de leur adversaire, celles-ci ne leur appartenant pas. À ce stade, le mélange des cartes du deck doit satisfaire les deux joueurs.

Si l'un des joueurs estime que le mélange des cartes n'est pas satisfaisant, ou s'il ne souhaite pas que son adversaire mélange ses cartes, il revient à un juge de mélanger le deck concerné. Les joueurs ne doivent pas mélanger ou couper un deck mélangé par un juge.

Toute action (à l'exception d'une action requise par une carte en jeu) qui placerait les cartes dans un ordre spécifique ou qui révélerait l'emplacement d'une carte dans le deck annule immédiatement le mélange réalisé auparavant. Les joueurs ayant recours à des méthodes de mélange douteuses peuvent être soumis aux dispositions de la section *Comportement antisportif* des [Instructions sur les sanctions](#).

Lors des évènements officiels, les joueurs sont fortement encouragés à mélanger le deck de leur adversaire.

## 8. Limites de temps

Le personnel du tournoi doit s'assurer que l'évènement se déroule dans les temps prévus. Pour faciliter le respect de l'horaire, le Pokémon Organized Play a défini des limites de temps pour certaines étapes des évènements.

### 8.1. Limite de temps avant la manche

---

Avant chaque manche, les joueurs disposent de deux minutes pour mélanger leur deck et le présenter à leur adversaire pour la coupe ou le mélange. Ce délai inclut la résolution des misères. La ronde ne doit pas commencer avant la fin de cette période de deux minutes.

### 8.2. Limite de temps en cours de manche

---

Les effets en cours de manche, tels que les recherches dans le deck et les mélanges, doivent se faire dans un délai raisonnable. Si un juge estime que l'un des joueurs met trop de temps à effectuer son action, ce dernier sera soumis aux règles de la section *Rythme du jeu* des [Instructions sur les sanctions du JCC](#). Un juge peut décider de prolonger la manche si l'un des joueurs joue lentement. Ce temps supplémentaire doit être clairement communiqué aux joueurs et immédiatement consigné par le juge.

### 8.3. Limite de temps des matchs

---

La durée minimale des matchs en une seule manche est de 30 minutes plus 3 tours pour les tournois de style Construit, et de 20 minutes plus 3 tours pour les tournois de style Limité.

La durée minimale des matchs en deux manches gagnantes est de 50 minutes plus 3 tours, sans limites de temps maximales. Les limites de temps spécifiques aux matchs de chaque ronde doivent être communiquées par l'organisateur en début de tournoi.

## 9. Issue des matchs

Dans le meilleur des cas, le vainqueur du match est déterminé avant le dernier tour prévu. Toutefois, à la fin de ce dernier tour, il est nécessaire de désigner le vainqueur du match sans

retarder le déroulement du tournoi.

## 9.1 Manches de départage

---

Si les deux joueurs prennent leur dernière carte Récompense (ou mettent K.O. le dernier Pokémon de leur adversaire) au même moment, et qu'aucun autre critère de victoire n'est rempli, une manche de départage décidera du gagnant. Les joueurs doivent alors se préparer comme s'ils allaient jouer une manche normale, notamment mettre 6 cartes Récompense de côté et lancer une pièce pour savoir qui commence. Le gagnant de la manche de départage est le premier joueur à remplir une condition de victoire. Dans une manche de départage, être le premier à avoir moins de cartes Récompense restantes que l'adversaire remplit cette condition.

## 9.2 Issue des matchs dans les rondes au format suisse

---

### *9.2.1 Issue d'un match après le dernier tour*

---

Si le temps imparti pour le match expire pendant le tour d'un joueur, celui-ci termine son tour. Par la suite, les effets intervenant entre les tours sont résolus, puis le tour suivant est considéré comme le premier des trois tours à jouer après expiration du temps imparti. Si un vainqueur se dégage à la fin du troisième tour, la manche est terminée. Aucun autre effet intervenant entre les tours n'est résolu.

Si le temps imparti expire entre deux tours, les effets intervenant entre les tours sont résolus, et le nouveau tour est considéré comme le premier des trois tours à jouer après expiration du temps imparti. Si un vainqueur se dégage à la fin du troisième tour, la manche est terminée. Aucun autre effet intervenant entre les tours n'est résolu.

Dans le cas d'un match en deux manches gagnantes, une manche démarre dès que le joueur qui commence a été désigné, La décision est prise en lieu et place du tirage au sort lors du processus de préparation.

Si un joueur remporte une manche après expiration du temps imparti, aucune autre manche ne commence (y compris la manche de départage), afin de passer aux tours restants. Si le temps imparti expire entre la fin d'une manche et le début de la prochaine manche, reportez-vous aux règles de la section 9.2.3 pour savoir comment procéder.

### *9.2.2. Issue d'un match non résolu : matchs en une manche*

---



Utilisez les critères suivants, dans l'ordre, afin de déterminer l'issue d'un match dont aucun vainqueur ne se dégage après le dernier tour de jeu. Si l'un des critères est rempli, il n'est plus nécessaire de vérifier les autres.

1. Si l'un des joueurs s'est présenté en retard ou s'est absenté sans l'autorisation du juge pendant la ronde en cours, ce joueur est déclaré perdant. Le juge doit avoir été informé de cette absence avant la fin du match. Si les deux joueurs remplissent ce critère, ignorez-le.
2. Si les deux joueurs ont fait preuve d'assiduité, un match nul est déclaré.

### *9.2.3. Issue d'un match non résolu : matchs en deux manches gagnantes*

---

Utilisez les critères suivants, dans l'ordre, afin de déterminer l'issue d'un match dont aucun vainqueur ne se dégage après le dernier tour de jeu. Si l'un des critères est rempli, il n'est plus nécessaire de vérifier les autres.

1. Si l'un des joueurs s'est présenté en retard ou s'est absenté sans l'autorisation du juge pendant la ronde en cours, ce joueur est déclaré perdant. Le juge doit avoir été informé de cette absence avant la fin du match. Si les deux joueurs remplissent ce critère, ignorez-le.
2. Si les deux joueurs ont fait preuve d'assiduité, le juge détermine le vainqueur de la manche de la façon suivante :

#### *Manche 1*

- ⊖ Si le dernier tour se termine pendant la première manche, un match nul est déclaré.
- ⊖ Si le temps imparti expire après que le gagnant de la 1ère manche ait été désigné, mais avant que le joueur qui commencera la 2e manche ne soit connu, le vainqueur de la 1ère manche est déclaré vainqueur du match.

#### *Manche 2*

- ⊖ Si le dernier tour se termine pendant la 2e manche, le vainqueur de la 1ère manche remporte le match.
- ⊖ Si le temps imparti expire après que le gagnant de la 2e manche ait été désigné, mais avant que le joueur qui commencera la 3e manche ne soit connu, un match nul est déclaré.

#### *Manche 3*

- ⦿ Si le dernier tour se termine pendant la 3e manche, un match nul est déclaré.
- ⦿ Si le temps imparti expire après que le gagnant de la 3e manche ait été désigné, mais avant que le joueur qui commencera la manche de départage ne soit connu, un match nul est déclaré.

## 9.3. Issue des matchs dans le cadre de rondes à élimination simple

---

Dans le meilleur des cas, le vainqueur du match est déterminé avant le dernier tour prévu. Toutefois, à la fin de ce dernier tour, il est nécessaire de désigner le vainqueur du match sans retarder le déroulement du tournoi.

### 9.3.1. Issue d'un match après le dernier tour

---

Si le temps imparti pour le match expire pendant le tour d'un joueur, celui-ci termine son tour. Par la suite, les effets intervenant entre les tours sont résolus, puis le tour suivant est considéré comme le premier des trois tours à jouer après expiration du temps imparti. Si un vainqueur se dégage à la fin du troisième tour, la manche est terminée. Aucun autre effet intervenant entre les tours n'est résolu.

Si le temps imparti expire entre deux tours, les effets intervenant entre les tours sont résolus, et le nouveau tour est considéré comme le premier des trois tours à jouer après expiration du temps imparti. Si un vainqueur se dégage à la fin du troisième tour, la manche est terminée. Aucun autre effet intervenant entre les tours n'est résolu.

Dans le cas d'un match en deux manches gagnantes, une manche démarre dès que le joueur qui commence a été désigné, La décision est prise en lieu et place du tirage au sort lors du processus de préparation.

Si un joueur remporte une manche après expiration du temps imparti, aucune autre manche ne commence, afin de passer aux tours restants. Si le temps imparti expire entre la fin d'une manche et le début de la prochaine manche, reportez-vous aux règles de la section 9.3.3 pour savoir comment procéder.

### 9.3.2. Issue d'un match non résolu : matchs en une manche

---

Utilisez les critères suivants, dans l'ordre, afin de déterminer l'issue d'un match dont aucun vainqueur ne se dégage après le dernier tour de jeu. Si l'un des critères est rempli, il n'est plus nécessaire de vérifier les autres.

1. Si l'un des joueurs s'est présenté en retard ou s'est absenté sans l'autorisation du juge pendant la ronde en cours, ce joueur est déclaré perdant. Le juge doit avoir été informé de cette absence avant la fin du match. Si les deux joueurs remplissent ce critère, ignorez-le.
2. Si les deux joueurs ont fait preuve d'assiduité, le juge détermine le nombre de cartes Récompense dont dispose chaque joueur. Le joueur ayant le moins de cartes Récompense restantes est déclaré vainqueur.
3. Si les deux joueurs ont le même nombre de cartes Récompense, la manche en cours se poursuit, en commençant par la résolution des effets intervenant après le dernier tour, le cas échéant, jusqu'à ce que l'un des joueurs ait moins de cartes Récompense que l'autre ou que l'un des joueurs remplisse l'une des conditions qui lui font gagner la manche.

### *9.3.3. Issue d'un match non résolu : matchs en deux manches gagnantes*

---

Utilisez les critères suivants, dans l'ordre, afin de déterminer l'issue d'un match dont aucun vainqueur ne se dégage après le dernier tour de jeu. Si l'un des critères est rempli, il n'est plus nécessaire de vérifier les autres.

1. Si l'un des joueurs s'est présenté en retard ou s'est absenté sans l'autorisation du juge pendant la ronde en cours, ce joueur est déclaré perdant. Le juge doit avoir été informé de cette absence avant la fin du match. Si les deux joueurs remplissent ce critère, ignorez-le.
2. Si les deux joueurs ont fait preuve d'assiduité, le juge détermine le vainqueur de la manche de la façon suivante :

#### *Manche 1*

- ☉ Si le dernier tour se termine pendant la première manche, le joueur ayant le moins de cartes Récompense restantes est déclaré vainqueur de la première manche et du match.
- ☉ Si les deux joueurs ont le même nombre de cartes Récompense, la manche se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs ait moins de cartes Récompense que l'autre. Ce joueur est alors déclaré vainqueur de la première manche et du match.
  - Si les deux joueurs prennent leur dernière carte Récompense (ou mettent K.O. le dernier Pokémon de leur adversaire) au même moment, une manche de départage décidera du gagnant. Le gagnant de la manche de départage, et donc de la 1ère manche, est le premier joueur à remplir une condition de

victoire. Dans une manche de départage, être le premier à avoir moins de cartes Récompense restantes que l'adversaire remplit cette condition.

- ⊕ Si le temps imparti expire après que le gagnant de la 1ère manche ait été désigné, mais avant que le joueur qui commencera la 2e manche ne soit connu, le vainqueur de la 1ère manche est déclaré vainqueur du match.

### Manche 2

- ⊕ Si le dernier tour se termine pendant la 2e manche, le vainqueur de la 1ère manche remporte le match.
- ⊕ Si le temps imparti expire après que le gagnant de la 2e manche a été désigné, mais avant que le joueur qui commencera la 3e manche ne soit connu, les joueurs doivent jouer une manche de départage pour déterminer le gagnant.

### Manche 3

- ⊕ Si le dernier tour se termine pendant la 3e manche, le joueur ayant le moins de cartes Récompense est déclaré vainqueur de la 3e manche et du match.
- ⊕ Si les deux joueurs ont le même nombre de cartes Récompense restantes, la manche continue jusqu'à ce qu'un joueur ait moins de cartes Récompense que l'autre ou que l'un des joueurs remplisse une autre des conditions qui lui attribue la victoire. Ce joueur remporte le match.
  - Si les deux joueurs prennent leur dernière carte Récompense (ou mettent K.O. le dernier Pokémon de leur adversaire) au même moment, une manche de départage décidera du gagnant. Le gagnant de la manche de départage, et donc de la 1ère manche, est le joueur qui prend la première carte Récompense.

## 10. Détermination du joueur qui commence lors d'un match en deux manches gagnantes

---

Lors d'un match en deux manches gagnantes, le perdant décide à la fin d'une manche qui jouera en premier. La décision est prise en lieu et place du tirage au sort lors du processus de préparation.

# Formats des tournois du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon

Le Pokémon Organized Play autorise plusieurs formats pour les tournois officiels du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon (« JCC »). Ce document présente les formats approuvés et leurs variantes. Les tournois qui n'utilisent pas les formats ci-dessous ne peuvent pas être homologués.

## 11. Les styles du format Standard

Tous les tournois officiels du JCC Pokémon ont l'un des styles suivants : Construit ou Limité. Cette section explique les différences entre ces deux styles et les éventuelles sous-catégories existantes.

### 11.1. Style Construit

---

Dans les événements de style Construit, les joueurs arrivent au tournoi avec un deck de 60 cartes composé de cartes autorisées pour les formats Standard, Étendu ou Illimité (le format sera annoncé par l'organisateur lors de l'homologation de l'évènement [voir section 13]). Les cartes utilisées pour construire le deck proviennent de la collection personnelle du joueur.

Les decks ne peuvent pas contenir plus de 4 exemplaires d'une même carte (définie par son nom anglais), à l'exception des cartes Énergie de base. D'autres restrictions peuvent s'appliquer à certaines cartes et constituer des exceptions à la règle des 4 exemplaires par deck. Les matchs sont joués avec 6 cartes Récompense.

### 11.2. Style Limité

---

Dans les événements de style Limité, les joueurs construisent leurs decks avec les cartes qui leur sont fournies par l'organisateur lors de l'évènement. Le deck de chaque joueur doit contenir exactement 40 cartes. Les decks peuvent contenir plus de 4 exemplaires d'une même carte (définie par son nom anglais), à l'exception des cartes qui sont limitées à une copie par deck (selon le texte de la carte).

Avant l'évènement et lors de l'évènement lui-même (mais avant qu'il ne débute), l'organisateur doit annoncer aux joueurs s'il leur fournira des cartes Énergie de base.

Les matchs sont joués avec 4 cartes Récompense.

### 11.2.1. *Style Deck Scellé*

---

Dans les évènements de style Deck scellé, les joueurs reçoivent un Boîtier Stratégie et Combats ou un nombre prédéterminé de boosters (en général entre 4 et 6) de la part de l'organisateur, au début de l'évènement. Lorsque l'organisateur donne le signal de départ, chaque joueur ouvre ses boosters et construit son deck de 40 cartes en utilisant le contenu des boosters et du Boîtier Stratégie et Combat, et les cartes Énergie de base fournies. Les joueurs ont 30 minutes pour créer leur deck.

Les joueurs ne sont pas autorisés à échanger les cartes de leurs boosters avant la fin du tournoi. L'organisateur peut demander aux joueurs de remplir des listes de decks indiquant les cartes qu'ils ont incluses dans leurs decks et celles qu'ils n'ont pas utilisées. Une fois que la première ronde du tournoi a commencé, les joueurs ne peuvent plus modifier leur deck.

Les boosters utilisés dans les tournois de style Deck Scellé doivent provenir de la même extension pour garantir les chaînes d'Évolution (qui peuvent ne pas exister dans les autres extensions).

### 11.2.2. *Format Tirage Booster*

---

Dans les évènements de style Tirage Booster, l'organisateur donne des boosters aux joueurs en début de tournoi (nous recommandons de leur donner de quatre à six boosters chacun). Les joueurs se répartissent dans des groupes égaux de 8 joueurs maximum et se placent en cercle.

Lorsque l'organisateur donne le signal de départ, chaque joueur ouvre un booster sans révéler son contenu à ses adversaires. Chaque joueur choisit ensuite une carte dans son booster et la pose face cachée devant lui. Une fois qu'un joueur a ajouté une carte à sa pile, il ne peut plus échanger sa carte contre une autre carte du booster. Chaque joueur passe ensuite les cartes restantes (face cachée) à la personne qui se trouve à sa gauche. Les cartes choisies par les joueurs doivent rester confidentielles jusqu'à la fin du tirage. Chaque joueur continue de choisir une carte parmi celles qui lui sont transmises jusqu'à ce que toutes les cartes soient tirées.

Cette procédure doit être répétée pour chaque booster, le sens de distribution alternant de gauche à droite chaque fois qu'un nouveau booster est ouvert. Une fois que tous les boosters ont été ouverts et que toutes les cartes ont été choisies, chaque joueur construit son deck de 40 cartes en utilisant uniquement les cartes qu'il a sélectionnées et les cartes Énergie de base qui lui ont été fournies par l'organisateur. Les joueurs ont 30 minutes pour créer leur deck.

Les joueurs ne sont pas autorisés à échanger les cartes qu'ils ont sélectionnées pendant le tirage avant la fin du tournoi. L'organisateur peut demander aux joueurs de remplir des listes de decks indiquant les cartes qu'ils ont incluses dans leurs decks et celles qu'ils n'ont pas

utilisées. Une fois que la première ronde du tournoi a commencé, les joueurs ne peuvent plus modifier leur deck.

Les boosters utilisés pendant les tournois au format Tirage Booster doivent provenir de la même extension pour garantir les chaînes d'Évolution (qui peuvent ne pas exister dans les autres extensions).

## 12. Règles de construction des decks standard

Sauf mention contraire, toutes les cartes des extensions du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon (avec le verso standard du JCC Pokémon) qui ont été publiées aux États-Unis, y compris les cartes promo, sont homologuées pour les tournois. Les cartes des séries de collection (telles que les decks des Championnats du Monde Pokémon) et les cartes portant la mention « NON VALIDE EN TOURNOI » ne sont pas autorisées dans les tournois. Des formats spécifiques peuvent inclure des règles supplémentaires interdisant l'utilisation de certaines extensions.

## 13. Formats homologués

Play! Pokémon autorise actuellement trois formats pour les événements officiels : Standard, Étendu et Illimité. Les événements officiels sont répertoriés sur le site Play! Pokémon et les résultats sont transmis au Pokémon Organized Play à la fin de chaque compétition.

### 13.1. Format Standard

---

Le format Standard est le format par défaut pour les événements Play! Pokémon. Il est utilisé dans tous les événements majeurs, sauf indication contraire.

Le format Standard de la saison 2019 comprend les extensions suivantes :

- ☉ *Soleil et Lune*
- ☉ *Soleil et Lune – Invasion Carmin*
- ☉ *Soleil et Lune – Gardiens Ascendants*
- ☉ *Soleil et Lune – Ultra-Prisme*
- ☉ *Soleil et Lune – Ombres Ardentes*
- ☉ *Soleil et Lune – Lumière Interdite*
- ☉ *Légendes Brillantes*
- ☉ *Soleil et Lune – Tempête Céleste*
- ☉ *Soleil et Lune – Tonnerre Perdu*

*Soleil et Lune – Duo de Choc* sera légale dans le format Standard le 15 février 2019.

Produits supplémentaires :

- ⊕ Kit du Dresseur *Soleil et Lune – Lougaroc et Raichu d'Alola*
- ⊕ Kit du Dresseur *Soleil et Lune – Sablaireau d'Alola et Feunard d'Alola*
- ⊕ Collection McDonald's 2016
- ⊕ Cartes promo Étoile Noire : SM01 et supérieur

Les nouvelles extensions deviennent légales suivant les conditions de la section 2.3 de ce document.

À l'exception des cartes Énergie de base et des anciennes cartes imprimées qui sont contenues dans les extensions légales du format Standard, les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser les extensions du JCC Pokémon antérieures à *Soleil et Lune*. Si des joueurs utilisent d'anciennes cartes imprimées provenant d'extensions légales du format Standard, ils peuvent jouer ces cartes tant que l'effet indiqué est identique à celui de la dernière version imprimée de cette carte.

### 13.1.1. Cartes bannies du format Standard

---

Pour plus d'informations sur les cartes bannies du format Standard, [consultez ce lien](#).

## 13.2. Format Étendu

---

Ce format étant utilisé dans certains événements majeurs, pensez à vérifier les détails des événements lorsqu'ils sont annoncés.

Le format Étendu de la saison 2019 contient actuellement les extensions suivantes :

- |  |   |
|--|---|
| ⊕ <i>Noir &amp; Blanc</i>                        | ⊕ <i>Noir &amp; Blanc – Tempête Plasma</i>      |
| ⊕ <i>Noir &amp; Blanc – Pouvoirs Émergents</i>   | ⊕ <i>Noir &amp; Blanc – Glaciation Plasma</i>   |
| ⊕ <i>Noir &amp; Blanc – Nobles Victoires</i>     | ⊕ <i>Noir &amp; Blanc – Explosion Plasma</i>    |
| ⊕ <i>Noir &amp; Blanc – Destinées Futures</i>    | ⊕ <i>Noir &amp; Blanc – Trésors Légendaires</i> |
| ⊕ <i>Noir &amp; Blanc – Explorateurs Obscurs</i> | ⊕ <i>XY – Bienvenue à Kalos</i>                 |
| ⊕ <i>Coffre des Dragons</i>                      | ⊕ <i>XY</i>                                     |
| ⊕ <i>Noir &amp; Blanc – Dragons Exaltés</i>      | ⊕ <i>XY – Étincelles</i>                        |
| ⊕ <i>Noir &amp; Blanc – Frontières Franchies</i> | ⊕ <i>XY – Poings Furieux</i>                    |



- ☉ XY – *Vigueur Spectrale*
- ☉ XY – *Primo-Choc*
- ☉ *Double Danger*
- ☉ XY – *Ciel Rugissant*
- ☉ XY – *Origines Antiques*
- ☉ XY – *Impulsion TURBO*
- ☉ XY – *Rupture TURBO*
- ☉ *Génération*
- ☉ XY – *Impact des Destins*
- ☉ XY – *Offensive Vapeur*
- ☉ XY – *Évolutions*
- ☉ *Soleil et Lune*
- ☉ *Soleil et Lune – Gardiens Ascendants*
- ☉ *Soleil et Lune – Ombres Ardentes*
- ☉ *Légendes Brillantes*
- ☉ *Soleil et Lune – Invasion Carmin*
- ☉ *Soleil et Lune – Ultra-Prisme*
- ☉ *Soleil et Lune – Lumière Interdite*
- ☉ *Soleil et Lune – Tempête Céleste*
- ☉ *Soleil et Lune – Tonnerre Perdu*

*Soleil et Lune – Duo de Choc* sera légale dans le format Étendu le 15 février 2019.

Produits supplémentaires :

- ☉ Collection McDonald's 2011
- ☉ Collection McDonald's 2012
- ☉ Collection McDonald's 2013
- ☉ Collection McDonald's 2014
- ☉ Collection McDonald's 2015
- ☉ Collection McDonald's 2016
- ☉ *Noir & Blanc – Kit du Dresseur*
- ☉ Kit du Dresseur : XY
- ☉ Kit du Dresseur : XY – *Scalproie & Grodoudou*
- ☉ Kit du Dresseur : XY – *Latias & Latios*
- ☉ Kit du Dresseur : XY – *Pikachu Catcheur et Suicune*
- ☉ Kit du Dresseur *Soleil et Lune – Lougaroc et Raichu d'Alola*
- ☉ Kit du Dresseur *Soleil et Lune – Sablaireau d'Alola et Feunard d'Alola*
- ☉ Cartes promo Étoile Noire : BW01 et supérieur, XY01 et supérieur, SM01 et supérieur

Les nouvelles extensions deviennent légales suivant les conditions de la section 2.3 de ce document.

À l'exception des cartes Énergie de base et des anciennes cartes imprimées qui sont contenues dans les extensions légales du format Étendu, les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser les extensions du JCC Pokémon antérieures à *Noir & Blanc*. Si des joueurs utilisent d'anciennes cartes imprimées provenant d'extensions légales du format Étendu, ils peuvent jouer ces cartes tant que le résultat indiqué est identique à celui des dernières versions imprimées de cette carte.

### 13.2.1. Cartes bannies du format Étendu

---

Pour plus d'informations sur les cartes bannies du format Étendu, consultez [ce lien](#).

## 13.3. Format Illimité

---

Les decks de format Illimité peuvent contenir les cartes de toutes les extensions et les cartes promo du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon sorties aux États-Unis. Si des joueurs utilisent des cartes qui ont été réimprimées dans des extensions ultérieures, ils doivent jouer ces cartes en suivant les instructions des dernières versions de cette carte. Les nouvelles extensions sont autorisées dans toutes les zones de classement à partir du 3e vendredi suivant leur sortie aux États-Unis.

## 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
13.1 et 13.2	Mise à jour de la liste des extensions autorisées	–