



# Procédures de gestion d'un tournoi

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 – Procédures de gestion d'un tournoi

## Table des matières

1. Introduction .....	2
2. Annonces avant le tournoi .....	2
3. Types de tournois approuvés .....	2
3.1. Système suisse .....	2
3.1.1. Système suisse divisé par âge (en « pods ») .....	3
3.1.2. Système suisse en fonction de l'âge .....	3
3.1.3. Inscription d'un joueur en retard .....	4
3.1.4. Détermination du classement final .....	4
3.1.4.1. Départages d'égalités .....	5
3.2. Élimination directe .....	7
3.2.1. Élimination directe divisée par âge ou en fonction de l'âge .....	8
3.2.2. Inscription d'un joueur en retard .....	8
3.2.3. Détermination du classement final .....	8
3.3. Rondes suisses avec élimination directe .....	8
3.3.1. Rondes suisses avec élimination directe divisées par âge .....	9
3.3.2. Rondes suisses avec élimination directe en fonction de l'âge .....	9
3.3.3. Utilisation de « flights » dans des événements plus larges .....	9
3.3.3.1. Restrictions des flights .....	10
3.3.3.2. Marche à suivre pour les flights .....	10
3.3.4. Inscription d'un joueur en retard .....	11
3.3.5. Déterminer le nombre de rondes suisses et d'éliminations directes .....	11
3.3.6. Détermination du classement final .....	13
3.3.6.1. Départages d'égalités .....	14
4. Affichage des paires .....	14
5. Autres critères requis pour les événements majeurs .....	15
Annexe A. Mises à jour du document .....	17

# 1. Introduction

Ce document traite des procédures de base pour la gestion des tournois du Jeu Vidéo et du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon. Les règles définies dans ce document ont pour but d'assurer une expérience de jeu plaisante pour les participants. Veuillez vous référer aux documents Play! Pokémon *Règles générales des évènements*, *Règles et format du JCC Pokémon*, *Instructions sur les sanctions du JCC Pokémon*, *Règles et formats du Jeu Vidéo* et *Règles d'homologation d'un tournoi* pour plus d'informations sur le déroulement des évènements.

## 2. Annonces avant le tournoi

L'organisateur doit partager les détails d'un tournoi au début de l'évènement. Au minimum, ces détails doivent inclure le nombre de rondes jouées, le nombre de joueurs qui participent aux rondes à élimination directe (si l'évènement est au format rondes suisses avec élimination directe), le nombre de joueurs qui recevront des récompenses, et toute autre information pertinente, notamment le nom du juge principal et la méthode de gestion des feuilles de matchs, le cas échéant.

## 3. Types de tournois approuvés

Les tournois du Jeu Vidéo et du JCC Pokémon homologués se déroulent en rondes suisses, en élimination directe, ou en rondes suisses avec élimination directe. D'autres types de tournois peuvent se dérouler, mais ils ne seront pas homologués à moins qu'ils n'aient été approuvés par le Pokémon Organized Play.

### 3.1. Système suisse

---

Le système suisse permet de nommer un unique gagnant en formant des paires de joueurs dont les résultats de matchs sont similaires jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur invaincu. (Veuillez noter qu'avec des abandons, il est possible que le gagnant d'un tournoi en rondes suisses ait perdu un match ou plus.)

Les tournois au format suisse se déroulent comme ceci :

- ⦿ **Ronde 1** : les joueurs sont répartis en paires de façon aléatoire pour la première ronde. Les joueurs reçoivent 3 points pour une victoire, 1 point pour un match nul et aucun point en cas de défaite.

S'il y a un nombre impair de participants, le joueur sans adversaire reçoit un bye qui compte comme une victoire mais n'est pas pris en compte lors du départage d'une égalité (section 3.1.4.1).

- ☉ Ronde 2 : les joueurs qui ont pour score 1-0 (1 victoire, 0 défaite) s'affrontent de façon aléatoire. Les joueurs qui ont pour score 0-1 (0 victoire, 1 défaite) s'affrontent de la même façon.

S'il y a un nombre impair de joueurs, un des joueurs ayant un score de 1-0 affronte de façon aléatoire un des joueurs ayant un score de 0-1 (si ces joueurs ne se sont pas affrontés lors de la première ronde). S'il reste un nombre impair de joueurs dans la tranche 0-1, un des joueurs reçoit un bye pour cette ronde, comme indiqué ci-dessus.

- ☉ Rondes suivantes : les joueurs continuent à s'affronter de façon aléatoire suivant leurs scores de matchs jusqu'à ce que le nombre de rondes spécifié ait été joué. Le joueur placé en haut des classements à ce moment-là est déclaré Champion.

S'il y a un nombre impair de joueurs, suivez le format de la ronde 2 : un joueur de la tranche la plus élevée (le plus de victoires) affronte la tranche la plus basse (le moins de victoires), et un joueur choisi au hasard dans la tranche la plus basse reçoit un bye. Un joueur ne doit pas recevoir plus d'un bye au cours d'un tournoi.

Un tournoi qui utilise le système suisse permet à tous les participants de jouer dans chaque ronde, quels que soient leurs scores au cours de l'évènement.

### *3.1.1. Système suisse divisé par âge (en « pods »)*

---

Play! Pokémon comprend 3 catégories d'âge : junior (né en 2008 ou plus tard), senior (né en 2004, 2005, 2006 ou 2007) et master (né en 2003 ou avant). Si le tournoi a au moins 6 joueurs dans chaque catégorie d'âge, le système suisse divisé par âge (en « pods ») est utilisé.

Le système suisse divisé par âge comprend 3 tournois différents, avec des joueurs de chaque catégorie d'âge affrontant des joueurs de la même catégorie d'âge, bien que les résultats finaux de l'évènement les regroupent en un tournoi.

### *3.1.2. Système suisse en fonction de l'âge*

---

S'il y a entre 1 et 5 joueurs dans une ou plusieurs catégories d'âge d'un tournoi, Play! Pokémon requiert l'utilisation du système suisse en fonction de l'âge. Ce système est une variante du système suisse standard qui permet aux joueurs d'affronter des adversaires de la même catégorie d'âge si possible.

Les paires de joueurs dans les évènements suisses en fonction de l'âge suivent une version légèrement modifiée de la section 3.1.

Un exemple de système suisse en fonction de l'âge se présenterait si un tournoi ne comptait que quatre joueurs dans la catégorie junior : dans ce cas, les joueurs junior seraient regroupés avec les joueurs de la catégorie senior.

La meilleure paire oppose des joueurs qui ont le même score et se trouvent dans la même catégorie d'âge.

S'il n'y a plus d'adversaire pour satisfaire ce critère, la catégorie d'âge l'emporte sur les scores de matchs.

S'il n'y a qu'un joueur de la catégorie master avec un score de 2-3, ce joueur affrontera un joueur de la catégorie master avec un score de 1-4, plutôt qu'un joueur de la catégorie senior avec un score de 2-3.

Lorsqu'un tournoi suisse en fonction de l'âge se termine, le joueur avec le meilleur score dans chaque catégorie d'âge est nommé gagnant de ce groupe, quel que soit le classement final.

### *3.1.3. Inscription d'un joueur en retard*

---

Si un joueur arrive en retard à un tournoi, il recevra une défaite pour chaque ronde qui a commencé. Si les paires de joueurs sont déjà annoncées, l'organisateur peut, à sa discrétion, ajouter le joueur après le début d'une ronde. Si l'organisateur pense qu'ajouter un joueur en retard sera une distraction, il peut refuser la participation au tournoi de ce joueur.

Il revient à l'organisateur d'informer le joueur du nombre de défaites accumulées, et qu'en arrivant en retard le joueur sera classé en dessous des joueurs qui ont le même score de matchs et qui sont arrivés à l'heure.

#### **REMARQUE**

---

*Dans les évènements décontractés, l'organisateur peut ajouter des joueurs lors d'une ronde si le tournoi n'est pas perturbé. Dans les évènements qui distribuent des Championship Points, aucun joueur ne peut être ajouté après la deuxième ronde.*

### *3.1.4. Détermination du classement final*

---

Après la dernière ronde suisse, le seul joueur sans défaite (ou le joueur avec le meilleur score de matchs et de départages d'égalités) est le vainqueur du tournoi. Les autres participants sont classés en fonction de leur score final. Comme les joueurs peuvent avoir des scores très

proches, Play! Pokémon départage les égalités pour déterminer le classement final de chaque joueur.

### *3.1.4.1. Départages d'égalités*

---

Le départage d'égalité permet à l'organisateur de classer les joueurs en fonction de leurs performances au cours du tournoi. Après avoir classé les joueurs suivant leur score final, les départages d'égalité sont établis dans l'ordre suivant :

#### *Premier départage – retard*

---

- ☉ Les joueurs qui arrivent en retard au tournoi sont classés sous les joueurs qui arrivent à l'heure.
- ☉ Si des joueurs sont encore à égalité, le départage suivant est appliqué.

#### *Deuxième départage – pourcentage de victoires des adversaires*

---

- ☉ Le pourcentage de victoires des adversaires d'un joueur est la moyenne des pourcentages de victoires de tous les adversaires de ce joueur durant une série de rondes suisses spécifique. Un adversaire qui termine l'évènement ou abandonne avant la fin affecte le calcul de son pourcentage de victoires.
- ☉ Si un joueur termine l'évènement, son pourcentage de victoires sera le nombre de victoires divisé par le nombre total de rondes du tournoi. Par exemple, si un joueur gagne 3 matchs dans un tournoi en 5 rondes, son pourcentage de victoires est de 3/5, soit 60 %.
- ☉ Le pourcentage de victoires minimum qu'un joueur peut recevoir est de 25 %. Si un joueur ne gagne aucun match dans un tournoi en 5 rondes, son pourcentage de victoires est de 25 % (et non pas 0/5 ou 0 %).
- ☉ Si un joueur abandonne l'évènement avant qu'il ne soit terminé, son pourcentage de victoires est le nombre de victoires divisé par le nombre de rondes auxquelles il a participé, avec un minimum de 25 % et un maximum de 75 %.
- ☉ Par exemple, si un joueur perd le premier match d'un tournoi en 5 rondes, puis abandonne le tournoi, son pourcentage de victoires est de 0/1, soit 0 %. Comme le pourcentage minimum est de 25 %, le pourcentage de victoires de ce joueur est augmenté à 25 %.

- ☉ Si un autre joueur remporte le premier match d'un tournoi en 5 rondes, puis abandonne le tournoi, son pourcentage de victoires est de 1/1, soit 100 %. Comme le pourcentage maximum est de 75 %, le pourcentage de victoires de ce joueur est ramené à 75 %.
- ☉ Lorsque les pourcentages de victoires des adversaires d'un joueur sont calculés, la moyenne est déterminée. Cette moyenne devient le pourcentage de victoires des adversaires du joueur. Les joueurs qui sont à égalité dans les classements finaux sont alors classés suivant le pourcentage de victoires des adversaires, du plus haut au plus bas.
- ☉ Pour les tournois s'effectuant sur deux jours et dans lesquels les meilleurs joueurs s'affrontent dans une série de rondes suisses supplémentaires (voir section 3.3.5), le pourcentage de victoires des adversaires de ce joueur obtenu le premier jour n'est pas compté.
- ☉ Si des joueurs sont encore à égalité, le départage suivant est appliqué.

---

### *Troisième départage – pourcentage de victoires des adversaires des adversaires*

---

- ☉ Le pourcentage de victoires des adversaires des adversaires d'un joueur est la moyenne des pourcentages de victoires des adversaires de tous les adversaires de ce joueur.
- ☉ Pour les tournois s'effectuant sur deux jours et dans lesquels les meilleurs joueurs s'affrontent dans une série de rondes suisses supplémentaires (voir section 3.3.5), le pourcentage de victoires des adversaires de ce joueur obtenu le premier jour n'est pas compté.
- ☉ Si des joueurs sont encore à égalité, le départage suivant est appliqué.

### **REMARQUE**

---

*Les rondes pour lesquelles un joueur a reçu un bye au hasard ne comptent pas comme victoire pour celui-ci dans le calcul du pourcentage de victoires des adversaires. Ces rondes sont tout simplement ignorées dans ce calcul.*

---

### *Quatrième départage – face à face*

---

- ☉ Si deux joueurs sont à égalité dans les classements finaux et se sont affrontés au cours du tournoi, le gagnant de ce match est classé au-dessus du perdant.
- ☉ Si ces deux joueurs ne se sont pas affrontés, le départage suivant est appliqué.

- ☉ Si les autres départages ne fonctionnent pas ou ne peuvent pas être utilisés, le classement du dernier adversaire de chaque joueur à égalité est utilisé. Ce départage applique les autres départages aux derniers adversaires, ce qui garantit que chaque joueur est classé dans l'ordre.

### 3.2. Élimination directe

---

Les tournois à élimination directe déterminent le gagnant d'un événement en ôtant les joueurs d'un tournoi après une défaite. Le nombre de joueurs dans chaque ronde est ainsi la moitié de la ronde précédente, la première ronde pouvant faire exception. Le tournoi se termine lorsqu'il ne reste qu'un joueur invaincu. Ce joueur est le vainqueur du tournoi. En début de tournoi, indiquez aux joueurs s'il y aura, pendant la dernière ronde, un match décisif pour les joueurs classés en 3e et 4e places.

Les tournois à élimination directe se déroulent comme ceci :

- ☉ **Ronde 1** : certains joueurs sont nommés en tête de série de façon aléatoire, puis départagés dans un tableau standard d'éliminations directes. Le gagnant de chaque match continue dans la ronde suivante, et le perdant est éliminé du tournoi.

Si le nombre de joueurs n'est pas une puissance de 2 (8, 16, 32, 64, 128, 256, etc.), les meilleurs joueurs en tête de série reçoivent un bye. Le nombre de joueurs qui reçoit un bye est calculé en fonction de la différence entre le nombre de participants et la puissance de 2 la plus proche au-dessus de ce nombre.

Par exemple, si le nombre de participants est de 53, la puissance de 2 la plus proche est 64. La différence entre 64 et 53 est de 11, donc les 11 meilleurs joueurs en tête de série (qui ont été nommés ainsi au hasard) reçoivent un bye.

- ☉ **Rondes suivantes** : les joueurs suivent le tableau, les gagnants continuent à jouer d'une ronde à l'autre et les perdants sont éliminés du tournoi. Au final, seuls 2 joueurs s'affrontent dans une ronde, et le gagnant de ce match remporte le tournoi.

Si les byes sont distribués correctement lors de la première ronde, les rondes suivantes auront un nombre de participants suffisant pour ne pas avoir à distribuer d'autres byes.

Les tournois à élimination directe ont tendance à se dérouler plus rapidement, avec moins de matchs disputés au cours du tournoi. Un autre avantage : avec un nombre de matchs qui diminue à chaque ronde, le personnel aura plus de temps à consacrer aux joueurs.

#### REMARQUE

---



*Les joueurs ne peuvent pas abandonner lors d'un tournoi à élimination directe. Si un joueur demande à abandonner ou est disqualifié, il sera inscrit comme le perdant de ce match, quel que soit le résultat réel.*

### *3.2.1. Élimination directe divisée par âge ou en fonction de l'âge*

---

Les tournois à élimination directe se déroulent sans prendre en compte l'âge des joueurs. Quels que soient le nombre et l'âge des participants dans un tournoi à élimination directe, tous les joueurs sont inscrits dans le même tableau d'éliminations directes.

### *3.2.2. Inscription d'un joueur en retard*

---

Si un joueur se présente au tournoi alors que la première ronde a commencé, il ne peut pas être ajouté au tournoi, car il aurait perdu la première ronde et aurait été éliminé. Si la première ronde n'a pas commencé, l'organisateur peut choisir d'ajouter le joueur avant qu'elle ne commence. L'appariement des joueurs devra alors être recommencé. Si l'organisateur choisit d'attendre, le joueur en retard ne pourra pas participer au tournoi.

### *3.2.3. Détermination du classement final*

---

Après la dernière ronde à élimination directe, le joueur qui demeure en jeu est le vainqueur du tournoi. Les autres joueurs sont classés en fonction du score final de l'adversaire qui les a éliminés.

Par exemple, un joueur qui a été éliminé lors de la première ronde par le gagnant du tournoi sera classé plus haut que les joueurs qui ont été éliminés lors de la première ronde.

Bien que ça ne soit pas toujours nécessaire, l'organisateur peut choisir d'avoir 2 joueurs qui s'affrontent pour déterminer les 3e et 4e places plutôt que de les départager d'une autre façon. Ces informations doivent être communiquées aux joueurs avant le début du tournoi.

## **3.3. Rondes suisses avec élimination directe**

---

L'objectif de ce format est de proposer un nombre de rondes suisses approprié pour le nombre de joueurs qui y participent. Les meilleurs joueurs sont alors répartis dans un tableau d'éliminations directes et s'affrontent jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur sans défaite. Ce joueur est le vainqueur du tournoi.

Les tournois en rondes suisses avec élimination directe se déroulent comme ceci :

la marche à suivre pour les rondes suisses dans un tournoi en rondes suisses avec élimination directe est la même que celle en section 3.1.

Élimination directe : lorsque les rondes suisses du tournoi se terminent, les joueurs sont répartis dans des tableaux d'éliminations directes suivant leur classement lors des rondes suisses. Un pourcentage similaire de joueurs de chaque catégorie d'âge participe aux éliminations directes.

Le nombre des joueurs qui participent à la phase d'élimination directe doit être une puissance de 2 (2, 4, 8, 16, 32, etc.). Cela garantit qu'il n'y aura pas de bye dans cette phase du tournoi.

Les tournois qui se déroulent en rondes suisses avec élimination directe permettent à tous les joueurs de participer à toutes les rondes suisses du tournoi, quel que soit leur score au cours de l'évènement. Ils permettent également aux joueurs non vaincus de remporter le tournoi.

### *3.3.1. Rondes suisses avec élimination directe divisées par âge*

---

La marche à suivre pour les rondes suisses dans un tournoi en rondes suisses avec élimination directe divisées par âge est la même que celle qui est décrite en section 3.1.1.

### *3.3.2. Rondes suisses avec élimination directe en fonction de l'âge*

---

La marche à suivre pour les rondes suisses dans un tournoi en rondes suisses avec élimination directe en fonction de l'âge est la même que celle qui est décrite en section 3.1.2.

### *3.3.3. Utilisation de « flights » dans des évènements plus larges*

---

Peu de tournois ont plus de 64 participants par catégorie d'âge. Ceux qui en contiennent autant risquent de voir le tournoi dépasser les horaires d'ouverture du lieu de l'évènement. Pour permettre aux organisateurs de clore ces évènements suivant les horaires du lieu, des « flights » peuvent être utilisés pour réduire le nombre de rondes suisses d'un évènement.

Les flights permettent à un organisateur de réduire le nombre total de rondes suisses nécessaires en divisant chaque catégorie d'âge en groupes aléatoires. Les joueurs de chaque groupe, ou flight, n'affrontent que les joueurs de ce même flight au cours des rondes suisses.

#### **REMARQUE**

---

*Les flights ne doivent être utilisés qu'en dernier recours. Si un organisateur choisit d'utiliser des flights lors d'un évènement, le nombre minimum de flights requis pour terminer*

*l'évènement dans les délais doit être utilisé. Le nombre de flights par catégorie d'âge peut varier : une catégorie d'âge peut n'avoir aucun flight alors qu'une autre en contient jusqu'à 16.*

### *3.3.3.1. Restrictions des flights*

---

Un organisateur ne peut utiliser des flights que si le tournoi utilise des rondes suisses avec élimination directe. Il doit y avoir assez de joueurs dans chaque catégorie d'âge pour que le tournoi soit en rondes suisses divisées par âge (voir la section 3.1.1). Chaque catégorie d'âge divisée en flights doit avoir au minimum 64 joueurs et aucun flight ne doit contenir moins de 32 joueurs.

### *3.3.3.2. Marche à suivre pour les flights*

---

Le nombre de flights utilisés lors d'un tournoi doit être de 2, 4, 8 ou 16. Chaque augmentation de flights réduit de 1 le nombre de rondes suisses nécessaires. Ainsi, 16 flights de 32 joueurs réduisent une catégorie d'âge avec 512 joueurs de neuf rondes suisses à cinq, alors que huit flights en nécessitent six. L'organisateur doit déterminer le nombre de flights et répartir les joueurs de façon aléatoire dans chaque flight. En début de tournoi, la taille des flights doit être identique si possible, avec un seul flight avec un nombre de joueurs impair si le total des joueurs est impair.

Bien que la taille des flights puisse changer au cours de l'évènement en cas d'abandon de joueurs, l'organisateur ne doit pas modifier les flights en déplaçant des joueurs de l'un à l'autre. Les joueurs qui arrivent au tournoi en retard doivent être ajoutés à un flight en fonction de la taille originale du flight. Si tous les flights avaient le même nombre de joueurs au début de l'évènement, les joueurs en retard doivent être assignés de façon aléatoire à un flight. Si un des flights contenait moins de joueurs au début de l'évènement, le joueur en retard doit être ajouté à ce flight.

Le nombre de joueurs dans la phase à élimination directe de l'évènement doit être tel qu'un même nombre de joueurs de chaque flight parviennent aux finales, avec un minimum de 2 joueurs issus de chaque flight. Après la dernière ronde suisse, les meilleurs joueurs de chaque flight sont regroupés et classés suivant leurs scores lors des rondes suisses et le résultat des départages d'égalités (voir la section 3.1.4.1). Ils sont alors ajoutés en tête de série dans la portion à élimination directe de l'évènement en fonction de leur classement.

Prenons par exemple des Championnats Régionaux qui contiendraient 143 joueurs dans la catégorie master. L'organisateur a annoncé que les 8 meilleurs joueurs participeraient aux finales à élimination directe. Dans un souci de gain de temps, la catégorie master est

partagée en flights. L'organisateur a donc deux options, au vu de la taille minimale des flights : 2 ou 4 flights.

Si l'organisateur choisit d'avoir 2 flights :

- ☉ Le premier contient 72 joueurs, le second en contient 71.
- ☉ Chaque flight jouera dans 7 rondes suisses.
- ☉ Les 4 meilleurs joueurs de chaque flight feront partie des finales à élimination directe.

Si l'organisateur choisit d'avoir 4 flights :

- ☉ Trois des flights contiendront 36 joueurs, le quatrième en contiendra 35.
- ☉ Chaque flight jouera dans 6 rondes suisses.
- ☉ Les 2 meilleurs joueurs de chaque flight feront partie des finales à élimination directe.

### 3.3.4. *Inscription d'un joueur en retard*

---

La marche à suivre pour l'inscription des joueurs en retard est la même qu'en section 3.1.3.

### 3.3.5. *Déterminer le nombre de rondes suisses et d'éliminations directes*

---

Référez-vous aux indications ci-dessous pour déterminer le nombre de rondes nécessaires pour nommer un vainqueur lors d'un tournoi en rondes suisses avec élimination directe.

#### *Évènements du Jeu Vidéo Pokémon*

##### *Premier Défi, Midseason Showdowns et Championnats Régionaux du Jeu Vidéo*

Joueurs par catégorie d'âge	Rondes suisses	Élimination directe	Nombre de rondes
8	3	Top 2	4
9-16	4	Top 4	6
17-32	5	Top 8	8
33-64	6	Top 8	9
65-128	7	Top 8	10
129-226	8	Top 8	11
227-256	8	Top 16	12
257-409	9	Top 16	13
410-512	9	Top 32	14
513 et plus	10	Top 32	15

### Championnats Internationaux du Jeu Vidéo

Joueurs par catégorie d'âge	Jour 1 Rondes suisses	Passage à la deuxième journée	Jour 2 Rondes suisses	Élimination directe	Nombre de rondes
8	3	N/A	Non	Aucune	3
9-12	4	N/A	Non	Top 4	6
13-20	5	N/A	Non	Top 4	7
21-32	5	N/A	Non	Top 8	8
33-64	6	N/A	Non	Top 8	9
65-128	7	N/A	Non	Top 8	10
129-226	8	N/A	Non	Top 8	11
227-799	9	19 points de match ou Top 32*	5	Top 8	17
800 et plus	9	19 points de match ou Top 32*	6	Top 8	18

\*Les joueurs avec au moins 19 points de match, ou les 32 meilleurs joueurs, (le plus grand nombre prévaut) sont qualifiés pour la 2e journée des rondes suisses.

### Évènements du JCC Pokémon

#### Format des rondes suisses sur 1 journée

Joueurs par catégorie d'âge	Rondes suisses	Élimination directe	Nombre de rondes
8	3	Aucune	3
9-12	4	Top 4	6
13-20	5	Top 4	7
21-32	5	Top 8	8
33-64	6	Top 8	9
65-128	7	Top 8	10
129-226	8	Top 8	11
227-409	9	Top 8	12
410 et plus	10	Top 8	13

#### Format des rondes suisses sur 2 journées

Joueurs par catégorie d'âge	Jour 1 Rondes suisses	Passage à la deuxième journée	Jour 2 Rondes suisses	Élimination directe	Nombre de rondes
8	3	N/A	Non	Aucune	3
9-12	4	N/A	Non	Top 4	6
13-20	5	N/A	Non	Top 4	7
21-32	5	N/A	Non	Top 8	8

33-64	6	N/A	Non	Top 8	9
65-128	7	N/A	Non	Top 8	10
129-226	8	N/A	Non	Top 8	11
227-799	9	19 points de match ou Top 32*	5	Top 8	17
800 et plus	9	19 points de match ou Top 32*	6	Top 8	18

\*Les joueurs avec au moins 19 points de match, ou les 32 meilleurs joueurs, (le plus grand nombre prévaudra) sont qualifiés pour la 2e journée des rondes suisses.

Si un tournoi utilise le système en fonction de l'âge, le nombre total de joueurs dans la catégorie d'âge (« pod ») regroupant le plus de joueurs sera utilisé pour déterminer le nombre de rondes suisses, plutôt que le nombre de joueurs par catégorie d'âge. Les organisateurs peuvent organiser un évènement avec une ronde suisse de moins.

Le Pokémon Organized Play limite le nombre d'éliminations directes lors des évènements majeurs pour offrir une expérience de jeu constante dans le monde entier.

## REMARQUE

---

*Dans des circonstances exceptionnelles, le système ci-dessus peut être modifié pour de prestigieux évènements tels que les Championnats du Monde Pokémon. Après confirmation par le Pokémon Organized Play, les membres de Play! Pokémon seront informés via le [site Pokémon officiel](#).*

### 3.3.6. Détermination du classement final

---

Après la dernière ronde suisse, les joueurs sont classés en fonction de leur performance lors de l'évènement. Comme les joueurs peuvent avoir des scores très proches, Play! Pokémon départage les égalités pour déterminer le classement final de chaque joueur. La section 3.1.4.1 contient plus d'informations sur le départage d'égalités.

Une fois que les classements sont déterminés, les joueurs sont répartis dans un tableau d'éliminations directes en fonction de leur classement lors des rondes suisses et en fonction du nombre de places disponibles dans le tableau.

Par exemple, si un organisateur décide qu'il y aura un Top 8, les 8 joueurs en tête des classements après la dernière ronde suisse seront répartis dans le tableau d'éliminations directes.

Les joueurs qui ne participent pas à la phase à élimination directe du tournoi reçoivent alors leur classement final. Ces classements ne changeront pas, quel que soit le résultat de la phase à élimination directe du tournoi.

Par exemple, s'il y a un Top 8, le joueur qui termine 9e restera à la 9e place même si l'un de ses adversaires lors des rondes suisses remporte le tournoi.

Lorsque le tableau est rempli, les matchs se déroulent en élimination directe (voir la section 3.2), et le vainqueur de chaque match continue à combattre alors que le perdant est éliminé. Un seul joueur sera vainqueur. Ce joueur remporte le tournoi.

Le tableau d'éliminations directes après les rondes suisses a aussi l'option de voir s'affronter les joueurs pour les 3e et 4e places, tout comme les tournois à élimination directe.

### 3.3.6.1. *Départages d'égalités*

---

Le départage d'égalité permet à l'organisateur de classer les joueurs suivant leur performance au cours du tournoi. Après les rondes suisses, les joueurs sont classés en fonction de leur score de matchs final ; les départages d'égalités sont alors appliqués comme indiqués en section 3.1.4.1.

Dans la phase à élimination directe, le départage d'égalité pour déterminer le classement final des joueurs est tout simplement le classement final de chaque joueur lors des rondes suisses. Après chaque ronde à élimination directe, les joueurs éliminés sont classés suivant leur classement final lors des rondes suisses, avec le joueur en tête de série recevant le meilleur classement possible pour ce tableau, suivi par le deuxième joueur en tête de série, etc.

Par exemple, dans une partie de Top 8, les 4 classements les plus bas sont déterminés après la première ronde (de la 5e à la 8e place). Si le joueur en tête de série lors des rondes suisses perd cette première ronde, il finit en 5e place, car il est le meilleur joueur éliminé dans cette ronde de Top 8.

#### **ASTUCE**

---

*Bien que ça ne soit pas toujours nécessaire, l'organisateur peut choisir d'avoir 2 joueurs qui s'affrontent pour déterminer les 3e et 4e places plutôt que de les départager d'une autre façon. Ces informations doivent être communiquées aux joueurs avant le début du tournoi.*

## 4. Affichage des paires

Après chaque ronde d'un tournoi, l'organisateur doit déterminer les paires de la prochaine ronde et les afficher. Les joueurs doivent disposer d'un délai raisonnable pour signaler tout problème de classement et trouver leur table avant qu'un marqueur n'appuie sur le bouton « Start Round » du système TOM. Veuillez noter qu'une fois qu'une ronde a commencé, les paires ne peuvent pas être modifiées. Pour faciliter le rapport exact des résultats des matchs dans un délai acceptable, les feuilles de match doivent être utilisées pour tous les événements majeurs.

Le Pokémon Organized Play recommande que les classements, les appariements et les listes de matchs de chaque ronde soient conservés jusqu'à la fin de l'évènement. En outre, les résultats d'un tournoi homologué doivent être conservés au moins 3 mois par l'organisateur et doivent être fournis au Pokémon Organized Play si besoin est.

Un organisateur peut, à sa discrétion, modifier une paire de joueurs si un score de matchs est incorrect. L'organisateur peut corriger une erreur avant le début d'une ronde et réassigner un minimum de paires de joueurs pour avoir un appariement convenable, ou bien l'organisateur peut attendre que la ronde commence, auquel cas les appariements de joueurs seront corrects lors de la prochaine ronde.

#### REMARQUE

---

*Les scores de matchs ne peuvent pas être modifiés après l'appariement de la seconde ronde qui suit. Par exemple, les scores de la ronde 1 ne peuvent pas être modifiés après l'appariement de la ronde 3. Modifier le score d'un match une ronde après la constatation de l'erreur affecte le tournoi de la même façon qu'un appariement aléatoire de différents niveaux. Par contre, corriger un score de match plusieurs rondes plus tard a un effet plus important sur le tournoi, et peut amener un joueur à affronter des adversaires aux scores inférieurs pour une bonne partie du tournoi avant que son score de match ne soit modifié et le place en haut des classements.*

*Les joueurs n'ont donc qu'une ronde pour signaler un problème dans leurs scores de matchs. Les scores sont inscrits sur le rapport d'appariement et sur les feuilles de match. Il est préférable que les organisateurs utilisent ces deux ressources et rappellent régulièrement aux joueurs de vérifier leurs scores de matchs.*

## 5. Autres critères requis pour les événements majeurs

Il est capital que les événements pour lesquels des Championship Points sont distribués soient organisés selon des standards très stricts. Tous les efforts doivent être faits afin que l'intégrité du tournoi soit garantie.



Les listes de deck ou les listes d'équipe doivent toujours être obtenues lors des évènements majeurs, et la vérification de leur légalité doit être effectuée à chaque fois que le tournoi passe des rondes suisses aux éliminations directes, ainsi que de façon aléatoire durant les rondes suisses.

De plus, nous recommandons fortement aux organisateurs de s'assurer de la présence d'un juge à tous les évènements majeurs pour répondre aux questions concernant les règles.

Tous les évènements majeurs du jeu vidéo, notamment les tournois de Premier Défi et les Midseason Showdowns, doivent être verrouillés par QR Code. Pour plus d'informations sur le verrouillage lors d'un évènement, consultez le document *Règles, formats et guide des sanctions des Championnats de Jeu Vidéo*.

## 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 sont disponibles sur le [site Pokémon officiel](#).

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

Section	Mise à jour	Détails
–	Mise à jour du texte	Le texte et la structure de ce document ont été revus dans un but de clarté et d'exactitude.
5	Nouvelle section	Section 5 : Autres critères requis pour les événements majeurs
5	Éclaircissement	Les listes de deck ou les listes d'équipe doivent toujours être obtenues lors des événements majeurs, et la vérification de leur légalité doit être effectuée à chaque fois que le tournoi passe des rondes suisses aux éliminations directes, ainsi que de façon aléatoire durant les rondes suisses.
5	Éclaircissement	Tous les événements majeurs du jeu vidéo, notamment les tournois de Premier Défi et les Midseason Showdowns, doivent être verrouillés par QR Code. Pour plus d'informations sur le verrouillage lors d'un événement, consultez le document <i>Règles, formats et guide des sanctions des Championnats de Jeu Vidéo</i> .