

# Guide des règles des tournois Play! Pokémon

---

**VERSION FRANÇAISE**

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

# Table des matières

1	Que contient ce guide ? .....	3
1.1	À lire également .....	3
1.2	Sections recommandées et publics .....	3
2	Notions de base sur la participation .....	4
2.1	Introduction .....	4
2.2	Identifiants de joueurs .....	4
2.3	Admissibilité à la participation .....	4
2.4	Conditions requises .....	5
2.5	Définitions des rôles et responsabilités .....	6
2.6	Publication des informations relatives aux tournois .....	8
3	Politiques des tournois .....	10
3.1	Introduction .....	10
3.2	Planification d'un tournoi .....	10
3.3	Participation aux tournois .....	11
3.4	Intégrité des tournois .....	11
3.5	Rapports sur les résultats .....	13
3.6	Matches en streaming .....	13
3.7	Prix et récompenses .....	14
4	Gestion et particularités des tournois .....	16
4.1	Introduction .....	16
4.2	Catégories d'âges .....	16
4.3	Exigences relatives aux joueurs .....	17
4.4	Historique des matchs et classements .....	17
4.5	Concessions et matchs nuls intentionnels .....	19
4.6	Styles des tournois Play! Pokémon .....	20
4.7	Appariements .....	26
4.8	Abandon en cours de tournoi .....	26
5	Règles des tournois du JCC Pokémon .....	28
5.1	Introduction .....	28
5.2	Légalité des cartes .....	28
5.3	Légalité des decks .....	31

5.4	Tournois aux formats Construits.....	31
5.5	Tournois aux formats Limités.....	35
5.6	Environnement de la partie .....	37
5.7	Mélange et tri aléatoire des decks.....	40
5.8	Déroulement d'un tournoi.....	40
6	Règles des tournois du jeu vidéo .....	45
7	Infractions et sanctions.....	46
7.1	Introduction .....	46
7.2	Types de sanctions .....	46
7.3	Catégories de sanctions .....	49
7.4	Aménagement des sanctions recommandées.....	57
7.5	Annonce de la sanction.....	59
7.6	Rapports de sanctions.....	59
7.7	Sanctions disciplinaires .....	60
8	Résumé des modifications .....	61

---

# 1 Que contient ce guide ?

Ce **Guide des règles des tournois Play! Pokémon** donne une présentation complète des règles et réglementations en vigueur lors des événements Play! Pokémon.

Par leur présence à un événement Play! Pokémon, tous les participants acceptent d'adhérer aux règles présentées dans ce guide. En cas d'infraction, ils pourraient subir une sanction, être retirés des tournois auxquels ils participent ou devoir quitter les lieux de l'évènement.

## 1.1 À lire également

---

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

## 1.2 Sections recommandées et publics

---

Public	Sections recommandées	Page
Professeurs Pokémon : <i>Juges</i>	Familiarisez-vous avec l'intégralité du document.	–
Professeurs Pokémon : <i>Organisateurs et administrateurs de tournois</i>	2. Notions de base sur la participation 3. Politiques des tournois 4. Gestion et particularités des tournois 7. Infractions et sanctions	4 10 15 43
Joueurs	2. Notions de base sur la participation 3. Politiques des tournois 5. Règles des tournois du JCC Pokémon <i>ou</i> 6. Règles des tournois du jeu vidéo 7. Infractions et sanctions	4 10 26 42 43
Parents de joueurs	2. Notions de base sur la participation 3. Politiques des tournois 7. Infractions et sanctions	4 10 43
Spectateurs et visiteurs	2. Notions de base sur la participation	4

---

---

## 2 Notions de base sur la participation

### 2.1 Introduction

---

Toute personne présente à un évènement Play! Pokémon, que ce soit en tant que joueur, spectateur ou Professeur, doit prendre connaissance des informations dans cette section. En particulier, les sujets suivants sont abordés :

- Qui peut participer ?
- Comportements et objets interdits dans les évènements Play! Pokémon
- Rôles, responsabilités et attentes des participants aux évènements

### 2.2 Identifiants de joueurs

---

Les joueurs souhaitant participer à un tournoi Play! Pokémon doivent disposer d'un identifiant de joueur. Il est simple et rapide de générer un identifiant de joueur unique par le biais d'un compte au Club des Dresseurs Pokémon sur le site web officiel de Pokémon.

Toutefois, les joueurs qui ne l'ont pas fait avant d'arriver à un tournoi peuvent se voir attribuer un identifiant de joueur par l'organisateur. Dans ce cas, la prochaine fois que le joueur se connectera à son compte au Club des Dresseurs, il devra lier ce compte à l'identifiant qui lui a été fourni. Ils pourront alors bénéficier du suivi de leur participation aux tournois et gagner les cadeaux et prix associés.

Un joueur ne peut utiliser qu'un seul identifiant. Enregistrer sciemment plusieurs identifiants constitue une infraction aux conditions d'utilisation du site Pokémon officiel, et tout identifiant en double pourra être supprimé ou fusionné sans avertissement.

### 2.3 Admissibilité à la participation

---

La possibilité de participer à un tournoi Play! Pokémon est donnée à tous ceux qui possèdent un identifiant de joueur, avec les exceptions suivantes.

#### 2.3.1 Tous les tournois Play! Pokémon

---

- Ceux qui ont une suspension active des évènements Play! Pokémon, publiée par le Pokémon Organized Play.
- Le personnel du tournoi, ce qui inclut l'organisateur, les juges et les marqueurs.
  - Ceci inclut aussi le propriétaire du magasin si le tournoi se déroule dans un point de vente.
- Les employés de The Pokémon Company International, de Game Freak Inc. ou de Creatures Inc.

- Ceci inclut les employés de ces sociétés ayant quitté leur emploi depuis moins de 60 jours.
- La famille des employés de The Pokémon Company International.
- Les employés des sociétés responsables du déroulement ou de la coordination du programme Play! Pokémon dans leurs pays respectifs.

### 2.3.2 Tournois de jeu vidéo Play! Pokémon

---

- Tous ceux qui sont listés ci-dessus en section 2.3.1.
- Les employés de Nintendo.
  - Ceci inclut les employés de Nintendo ayant quitté la société depuis moins de 60 jours.
- Les membres du programme qui ont effectué une revue du jeu vidéo Pokémon avant sa sortie officielle aux États-Unis ne peuvent pas participer aux tournois de jeu vidéo Play! Pokémon pendant 60 jours suivant la sortie officielle du produit aux États-Unis.
  - Lorsqu'un membre du programme décide de participer à des tournois après cette date, il ne peut utiliser aucun produit de jeu vidéo obtenu avant sa date de sortie officielle aux États-Unis.

## 2.4 Conditions requises

---

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

Tous les participants doivent :

- Remplir les conditions d'inscription et/ou d'entrée à l'évènement, y compris l'achat d'un passe ou d'un badge si nécessaire.
- S'abstenir de consommer de l'alcool et/ou d'autres substances psychotropes.
- S'abstenir d'utiliser un langage inapproprié et/ou de discuter de sujets délicats.
- Maintenir un niveau d'hygiène personnelle socialement acceptable.
- Suivre les instructions du personnel de l'évènement.
- Rester respectueux et courtois envers tous.

Si l'adhésion d'un participant à l'un des points ci-dessus est remise en question, il incombe à l'organisateur de déterminer si ce participant doit être autorisé à rester sur les lieux de l'évènement.

Pour plus d'informations, reportez-vous au document **Play! Pokémon - Normes de comportement**.

### 2.4.1 Interdictions

---

Il est important que tous les participants se sentent les bienvenus dans un évènement Play! Pokémon. Dans ce but, le Pokémon Organized Play interdit les comportements suivants :

- La vente ou la consommation de boissons alcoolisées et/ou de toute substance psychotrope.
- Les paris ou les mises sur les résultats d'une partie, d'un match ou de plusieurs matchs.

- Toute forme de compensation offerte dans l'intention de modifier le résultat d'une partie, d'un match ou de plusieurs matchs ; la corruption.

En outre, les objets suivants sont interdits dans les événements Play! Pokémon :

- Les armes à feu, y compris les armes factices qui pourraient être confondues avec celles-ci.
- Les vêtements et accessoires qui affichent un langage inapproprié ou incendiaire, ou qui sont autrement déterminés par l'organisateur comme étant inappropriés.

Tout participant surpris à enfreindre ces normes doit être retiré du site du tournoi, et l'incident doit être signalé au Pokémon Organized Play.

#### 2.4.1.1 Durant le tournoi

Pour les joueurs qui participent au tournoi, les comportements suivants sont également interdits durant les matchs, sauf si la permission explicite en a été donnée par le personnel de l'évènement :

- Recevoir des informations d'une source extérieure concernant leurs matchs ou ceux d'autres personnes.
- Prendre un appel téléphonique ou utiliser un appareil cellulaire.
- Porter des écouteurs, sauf si le joueur participe à un tournoi de jeu vidéo Pokémon et que les écouteurs sont visiblement branchés sur son propre système de jeu.

En outre, il est interdit de mettre les objets suivants sur la surface de jeu :

- Nourriture et boissons.
- Notes pré-écrites et/ou aides écrites.

## 2.5 Définitions des rôles et responsabilités

---

### 2.5.1 Joueurs

---

Un joueur est un participant actif dans un tournoi Play! Pokémon. Les joueurs qui se retirent du tournoi deviennent des spectateurs.

#### 2.5.1.1 Responsabilités des joueurs

Tous les joueurs doivent :

- Se présenter à l'heure à leurs parties.
- Vérifier leur historique de matchs et leur classement quand les appariements sont affichés à chaque tour, et signaler immédiatement toute anomalie au personnel de l'évènement.

Les joueurs doivent également fournir les éléments suivants :

- Un identifiant de joueur valide.
- Un deck ou une équipe respectant les restrictions de formats du tournoi.

- Une liste lisible et précise des cartes composant le deck ou des Pokémon composant l'équipe du joueur.
- Tous les éléments nécessaires au jeu, ainsi qu'au suivi et à la conservation des informations sur les parties. Ceci inclut les éléments suivants (mais ne s'y limite pas) :
  - marqueurs de dégâts ;
  - marqueurs d'États Spéciaux ;
  - pièces ou dés de tirage au sort ;
  - console de jeu vidéo en état de fonctionnement ;
  - carte de jeu légale ou jeu électronique en état de fonctionnement.

## 2.5.2 Spectateurs

---

Les spectateurs sont les personnes qui sont présentes à un événement Play! Pokémon mais qui ne participent pas activement au tournoi. Ceci inclut les parents, les amis et les joueurs qui se sont retirés du tournoi.

### 2.5.2.1 Responsabilités des spectateurs

Tous les spectateurs doivent :

- Respecter le bon déroulement des parties.
- Se tenir à une distance raisonnable des joueurs afin de ne pas les distraire.
- S'abstenir de commenter une partie en cours à portée de voix des concurrents.

Si un spectateur perturbateur est responsable d'un joueur engagé dans le tournoi, ce joueur peut se voir infliger des sanctions comme s'il avait eu un comportement perturbateur.

Cela peut finalement entraîner la disqualification de ce joueur du tournoi, s'il s'avère nécessaire d'expulser le spectateur associé de l'évènement.

## 2.5.3 Organisateur

---

L'organisateur d'un tournoi est le Professeur qui a initialement homologué ce tournoi sur le site web officiel de Pokémon. Cette personne est garante du bon déroulement du tournoi, dans le respect des règles et procédures de Play! Pokémon.

### 2.5.3.1 Responsabilités de l'organisateur

L'organisateur est responsable de tous les aspects de l'homologation et du fonctionnement du tournoi, y compris l'aménagement d'un lieu approprié, l'obtention et la distribution des prix, la communication des résultats, et le choix du personnel de l'évènement.

L'organisateur du tournoi doit aussi fournir, suffisamment à l'avance, les informations suivantes aux joueurs :

- le type du tournoi (rondes suisses, rondes suisses avec élimination directe, etc.) ;
- le format du tournoi (Standard, Étendu, etc.) ;
- le nombre de tours ;



- la durée de chaque tour, en minutes ;
- le format des matchs (une seule manche ou 2 manches gagnantes) ;
- les Top Cuts, le cas échéant ;
- le personnel du tournoi, particulièrement les juges principaux ;
- les éventuelles pauses au cours du tournoi.

Le format et le style du tournoi doivent être annoncés à l'avance afin que les joueurs puissent se préparer.

Le nombre de tours, la durée des tours, le système de Top Cut, le personnel du tournoi et les pauses doivent être précisés avant le début du premier tour.

## 2.5.4 Juges

---

Les juges doivent faire preuve d'impartialité et assister l'organisateur et le juge principal afin de garantir un tournoi de qualité. Le Pokémon Organized Play soutient les décisions de ses juges, dans la mesure où celles-ci sont prises en toute impartialité et dans le respect de l'esprit du jeu.

### 2.5.4.1 Responsabilités des juges

Les juges doivent :

- N'avoir aucun a priori concernant les joueurs.
- Éviter, dans la mesure du possible, de statuer sur des parties auxquelles participent des membres de la famille ou des amis proches.
- Être des exemples de comportement sportif.

### 2.5.4.2 Responsabilités du juge principal

Le juge principal est l'arbitre final de toutes les décisions et interprétations des règles d'un tournoi, et c'est lui qui doit en dernier ressort veiller à ce que tous les participants respectent les règles énoncées dans ce document.

Le juge principal doit :

- Veiller à ce que les juges restent actifs et à leur poste.
- Remplir et soumettre le formulaire de résumé des sanctions pour le tournoi.
- Remplir et soumettre un rapport pour chaque disqualification (à l'exception des absences).

## 2.6 Publication des informations relatives aux tournois

---

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

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

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

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

### **2.6.1 Publication des listes de deck et des listes d'équipe**

---

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

Dans tout autre cas, ces données doivent rester confidentielles jusqu'à la fin du tournoi.

---

## 3 Politiques des tournois

### 3.1 Introduction

---

Cette section décrit et explique les standards et les normes que le Pokémon Organized Play attend des organisateurs lorsqu'ils planifient, ou font un rapport sur, un tournoi Play! Pokémon.

- Les lieux où les tournois peuvent être organisés, y compris les règles et les restrictions concernant leur programmation.
- La façon dont les résultats doivent être communiqués à la fin d'un tournoi.

### 3.2 Planification d'un tournoi

---

#### 3.2.1 Locaux autorisés

---

Le Pokémon Organized Play préfère que les événements homologués se déroulent dans des magasins de jeux. Toutefois, nous reconnaissons que ces lieux ne sont pas toujours disponibles, et nous permettons donc que les événements homologués soient organisés dans d'autres locaux publics, tels que des centres communautaires, des bibliothèques ou des salles de réunion louées.

L'organisateur doit s'assurer que le lieu du tournoi :

- est propre, sûr et ouvert au public, et le restera pendant tout le tournoi ;
- est accueillant pour tous les participants, quelles que soient leur expérience, leurs croyances ou leurs circonstances personnelles ;
- respecte toutes les lois locales.

#### 3.2.2 Homologation

---

Le Pokémon Organized Play encourage les Professeurs à homologuer leur tournoi au moins 14 jours avant la date de l'évènement. Cela donne aux joueurs l'occasion de trouver ce tournoi dans le Localisateur d'évènement.

##### 3.2.2.1 Évènements majeurs

Un évènement majeur est un type spécial de tournoi Play! Pokémon homologué. Il se déroule dans le cadre des Championnats Play! Pokémon et attribue des Championship Points à ceux qui terminent aux meilleures places.

Certains évènements majeurs ne peuvent pas être homologués sans l'utilisation d'un outil spécial dont l'accès doit être accordé aux organisateurs. Homologuer l'un de ces tournois sans cet outil peut causer l'invalidation du tournoi.

En plus de ce document, les organisateurs devront prêter une attention particulière à toute directive supplémentaire qu'ils reçoivent lorsqu'ils deviennent éligibles pour organiser des événements majeurs.

## 3.3 Participation aux tournois

---

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

- Les organisateurs peuvent choisir d'offrir une inscription prioritaire aux joueurs qui assistent régulièrement aux sessions de Ligue Pokémon dans un lieu associé à la Ligue.
- Les organisateurs peuvent choisir d'interdire complètement l'entrée à tout joueur qu'ils estiment menaçant pour la sécurité ou le plaisir d'autrui, ou dont la présence s'est déjà avérée préjudiciable au local de l'événement pour toute autre raison.

### 3.3.1 Frais de participation

---

Les organisateurs peuvent demander des frais de participation aux tournois.

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

## 3.4 Intégrité des tournois

---

Il est impératif que les événements majeurs se déroulent selon les standards les plus stricts et que tous les efforts soient faits pour garantir l'intégrité des tournois. Tout tournoi Play! Pokémon homologué doit tenir compte de ce qui suit, mais les informations données dans cette section sont obligatoires pour les événements majeurs.

### 3.4.1 Contrôles de légalité

---

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.

Le Pokémon Organized Play s'attend à ce qu'au moins 10 % des decks ou des équipes soient contrôlés, mais recommande au personnel des tournois d'en contrôler autant que le temps leur permet, dans la limite du raisonnable.

## **3.4.2 Personnel sur place**

---

### **3.4.2.1 Présence de l'organisateur**

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

Dans certaines circonstances, le Pokémon Organized Play peut permettre la dévolution des responsabilités d'un tournoi à un autre organisateur. Dans ce cas, l'organisateur actuel doit soumettre une requête par le biais de l'équipe de service client de Play! Pokémon.

Chaque demande est examinée individuellement au cas par cas.

### **3.4.2.2 Juges**

Le Pokémon Organized Play recommande fortement que tous les tournois, mais particulièrement les événements majeurs, comptent la présence de Professeurs ayant la certification de juge du JCC ou du JV. La présence d'un juge permet de répondre au mieux aux questions sur les décisions de jeu et, quand plusieurs juges sont présents, que les joueurs n'ont pas à attendre une réponse trop longtemps.

L'assistance des juges lors des tournois facilite également les contrôles de légalité.

### **3.4.2.3 Rémunération du personnel**

Le Pokémon Organized Play ne fait aucune recommandation concernant la rémunération du personnel du tournoi, mais les juges et autres bénévoles apportent une valeur ajoutée à l'expérience du tournoi et doivent se sentir appréciés.

## **3.4.3 Documents papier**

---

Les documents papier, tels que les classements, les appariements et les feuilles de match, peuvent être conservés jusqu'à la fin d'un tournoi pour aider à résoudre les éventuelles divergences d'opinions. Ils devront ensuite être immédiatement détruits.

### **3.4.3.1 Feuilles de match**

Les feuilles de match sont la trace écrite des résultats des matchs. Elles doivent toujours être utilisées dans les événements majeurs.

À la fin de chaque match, les joueurs doivent indiquer que le résultat est correct sur la feuille de match. Puis les deux joueurs la paraphent pour indiquer qu'ils sont d'accord avec le résultat écrit.

Une fois la feuille de match signée, le résultat est considéré comme final. Il est de la responsabilité du gagnant de donner la feuille de match à la personne désignée par l'organisateur.

## 3.5 Rapports sur les résultats

---

Les résultats d'un tournoi doivent être reçus par le Pokémon Organized Play dans les 7 jours suivant le tournoi et doivent être entrés en ligne sur le site Pokémon officiel.

Tout tournoi dont les résultats n'ont pas été soumis avant ce délai est considéré comme manquant et peut compromettre l'éligibilité de l'organisateur à accueillir des événements majeurs.

### 3.5.1 Erreurs d'identifiants de joueur

---

S'ils découvrent que leur identifiant a été mal enregistré, les joueurs doivent s'adresser à l'organisateur du tournoi concerné. Les identifiants erronés peuvent être corrigés par l'organisateur à l'aide de l'option « Replace Player ID » jusqu'à 3 mois après la date de téléchargement.

Tout problème découvert après cette période doit être signalé par l'organisateur à l'équipe de service client de Play! Pokémon.

## 3.6 Matches en streaming

---

Lors des tournois Play! Pokémon, il se peut que les organisateurs demandent à des participants de jouer un match qui sera diffusé en streaming en public ou sur Internet. Les joueurs doivent respecter les instructions au sujet du lieu du match.

De plus, ces matchs peuvent exiger du matériel ou des éléments supplémentaires, comme des protège-cartes, des tapis de jeu, des vêtements ou des écouteurs antibruit. Les joueurs doivent se plier à ces demandes.

### 3.6.1 Participation aux matchs en streaming

---

Il est rappelé aux joueurs qu'en participant ou en assistant à un événement Play! Pokémon homologué, ils acceptent de se conformer aux informations stipulées dans la section 2.6 du présent document, [Publication des informations relatives aux tournois](#). Les joueurs ne peuvent pas se soustraire volontairement de leur participation à un match en streaming.

Dans des circonstances exceptionnelles, l'organisateur peut, à sa discrétion, décider qu'il est dans l'intérêt de toutes les parties concernées que le match choisi ne soit pas diffusé. Toutefois, il convient de noter que cette considération est réservée à des circonstances vraiment inhabituelles, dans lesquelles un préjudice grave peut être causé à la capacité des joueurs à participer pleinement à ce match.

Si les joueurs estiment que leur situation personnelle peut rendre leur présence sur le stream trop difficile, ils doivent faire tout leur possible pour en informer l'organisateur avant le jour de l'évènement.

### **3.6.2 Infractions lors d'un match en streaming**

---

Les infractions commises lors de matchs en streaming et qui ne sont pas immédiatement adressées peuvent être identifiées et sanctionnées lors d'un visionnage ultérieur de la vidéo.

En outre, certaines sanctions, notamment celles liées à un comportement ou à un langage inacceptable, peuvent être aggravées si l'infraction est commise pendant un match en streaming.

## **3.7 Prix et récompenses**

---

Les récompenses fournies pour être utilisées à des tournois Play! Pokémon spécifiques doivent être utilisées autant que possible comme stipulé. Sauf indication contraire, les organisateurs ont toute liberté d'ajouter d'autres récompenses à celles que fournit le Pokémon Organized Play.

Le Pokémon Organized Play ne fait aucune recommandation concernant ces récompenses supplémentaires, autre que stipuler que les organisateurs doivent respecter les réglementations locales.

### **3.7.1 Gains des récompenses**

---

Pour pouvoir recevoir certaines récompenses, les joueurs doivent s'assurer qu'ils ont indiqué leur intention de participer à Play! Pokémon (en acceptant ainsi toutes les conditions indiquées dans ce document) via leur compte au Club des Dresseurs Pokémon. Cette option se trouve dans la section « Paramètres Play! Pokémon » située à gauche de l'écran, sous « Mon profil ».

Les joueurs qui n'ont pas choisi l'option de participer à Play! Pokémon ne pourront pas recevoir de prix, notamment des Championship Points, des invitations à des événements ou des allocations de voyage.

### **3.7.2 Effets d'une disqualification sur la répartition des récompenses**

---

Les joueurs ne peuvent pas recevoir de récompenses d'un événement Play! Pokémon dont ils ont été disqualifiés.

Après que les joueurs disqualifiés ont été retirés du classement, le classement des autres joueurs peut être ajusté en conséquence. Cela peut signifier que d'autres joueurs deviennent éligibles une récompense.

Si un tel ajustement se produit après l'attribution d'une récompense tangible, les joueurs dont le classement final a été modifié ne recevront pas d'autres récompenses tangibles, mais ils auront droit aux Championship Points, allocations de voyage et récompenses intangibles similaires qui pourraient être attribuées après que le tournoi soit terminé.

### **3.7.3 Produits promotionnels**

---

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

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

Ces articles promotionnels ne peuvent jamais être revendus par un organisateur, en quelque capacité que ce soit.

### **3.7.4 Récompenses non réclamées**

---

Les produits promotionnels ou autres récompenses qui ne sont pas réclamés après un tournoi sont considérés comme perdus par le joueur. Les joueurs ne doivent pas s'attendre à conserver leurs droits aux récompenses s'ils ne sont pas présents au tournoi pour les recevoir.



---

## 4 Gestion et particularités des tournois

### 4.1 Introduction

---

Cette section décrit les particularités du jeu en tournoi. Lisez cette section pour en savoir plus sur :

- les Règles de base de tous les tournois Play! Pokémon,
- les différentes structures des tournois,
- l'appariement et le classement des joueurs,
- la détermination du classement final d'un joueur.

#### 4.1.1 Définitions

---

##### 4.1.1.1 Match

Un match est une partie ou une série de parties jouées contre un même adversaire dans le cadre d'un tournoi.

Beaucoup de matchs se déroulent en une seule partie (ou « manche »), mais certains peuvent se dérouler en 2 manches gagnantes. Si des matchs en 2 manches gagnantes vont être utilisés pendant le tournoi, l'organisateur doit indiquer *avant le début du premier tour* quand ils auront lieu.

##### 4.1.1.2 Tour

Ensemble des matchs disputés à un moment donné au cours du tournoi. Le nombre de tours dépend du nombre de joueurs présents et du style du tournoi.

## 4.2 Catégories d'âges

---

Le Pokémon Organized Play classe les joueurs en trois catégories d'âges : junior, senior et master.

La catégorie à laquelle appartient un joueur est définie en début de saison en fonction de l'année de naissance du joueur. Un joueur ne peut pas changer de catégorie en cours de saison. Les joueurs rencontrent ainsi le même groupe d'adversaires tout au long de la saison.

Championnats 2022 – catégories d'âges	
catégorie junior	Joueurs nés en <b>2010</b> ou après
catégorie senior	Joueurs nés entre <b>2006 et 2009</b> inclus
catégorie master	Joueurs nés en <b>2005</b> ou avant

---

## 4.3 Exigences relatives aux joueurs

---

### 4.3.1.1 Nombre de joueurs minimum

Pour rester homologué, un tournoi Play! Pokémon doit compter au moins 4 participants. Ces 4 joueurs doivent terminer au moins 2 tours.

Si un tournoi rassemble moins de 4 joueurs, l'organisateur doit indiquer dans son rapport que l'évènement a été annulé.

### 4.3.1.2 Arrivées tardives

Si l'organisateur estime que l'ajout d'un joueur en retard nuirait à l'intégrité de l'évènement, il peut refuser l'entrée à ce joueur. Dans le cas contraire, le joueur peut être ajouté au tournoi et sera apparié au tour suivant. Ce joueur recevra des matchs forfaits pour le tour en cours et pour tout tour déjà terminé.

Les joueurs qui sont intégrés à un tournoi après les appariements du premier tour seront toujours classés après les joueurs ayant le même historique de matchs mais arrivés à l'heure. Les retardataires sont indiqués sur la documentation du tournoi par un astérisque (\*) après leur nom.

Les joueurs qui sont ajoutés à un tournoi après l'appariement du premier tour ne contribuent pas au nombre de tours que ce tournoi comportera.

### 4.3.1.3 Arrivée tardive à un évènement majeur

Aucun joueur ne peut être intégré à un évènement majeur après la fin du troisième tour.

## 4.4 Historique des matchs et classements

---

### 4.4.1 **Historique des matchs**

---

L'historique des matchs d'un joueur représente le nombre de matchs gagnés, perdus ou nuls pendant le tournoi. Il est présenté sous la forme d'un ratio au format « W/L/T » (Won/Lost/Tied). Par exemple, un joueur qui a gagné 4 parties, en a perdu 3 et a fait un match nul aura un historique de 4/3/1.

L'historique des matchs est imprimé et affiché à chaque tour sur les appariements et les feuilles de matchs à côté du nom de chaque joueur, et doit être soigneusement vérifié par le joueur.

#### 4.4.1.1 Erreurs d'historique de matchs

Il est laissé à la discrétion de l'organisateur de refaire un tour si l'historique des matchs d'un joueur s'avère incorrect.

L'organisateur peut corriger l'erreur avant le début du tour et ré-apparier le nombre minimum de joueurs pour avoir un appariement valide, ou attendre le début du tour pour corriger l'historique de matchs. Dans les deux cas, l'appariement du joueur au prochain tour sera correct.

L'historique de matchs ne peut plus être modifié après l'appariement du deuxième tour suivant. Par exemple, les historiques de matchs du 1<sup>er</sup> tour ne peuvent pas être modifiés après l'appariement du 3<sup>e</sup> tour.

Modifier l'historique de matchs un tour après la constatation de l'erreur affecte le tournoi de la même façon qu'un appariement aléatoire de différents niveaux. Par contre, corriger un historique de matchs plusieurs tours plus tard a un effet plus important sur le tournoi, et peut amener un joueur à affronter des adversaires à l'historique inférieur pour une bonne partie du tournoi avant que son propre historique ne soit modifié et qu'il retrouve sa place dans les classements.

#### 4.4.2 Points de matchs

Les points de matchs s'accumulent au fil de la progression du joueur dans le tournoi. Les points de matchs d'un joueur à un moment donné sont déterminés par son historique de matchs.

Calcul des points de matchs	
Victoire	3 points
Défaite	0 point
Match nul	1 point

Les joueurs reçoivent 3 points par victoire, 0 point par défaite et 1 point par match nul. Donc, si l'historique de matchs d'un joueur est de 4/3/1, il a 13 points. Ce total est le même qu'un joueur dont l'historique de matchs serait 3/1/4.

Les historiques des matchs sont imprimés et affichés à chaque tour sur les appariements et sur les feuilles de matchs à côté de l'historique de matchs de chaque joueur. Ils sont indiqués par un nombre en parenthèse, dans ce cas « (13) ».

#### 4.4.3 Pourcentage de victoires (des adversaires)

Le pourcentage de victoires des adversaires d'un joueur (abrégé en « **Op Win %** » en anglais) est la moyenne des pourcentages de victoires de tous les adversaires de ce joueur durant une série de tours spécifique.

##### 4.4.3.1 Calcul du pourcentage de victoires

Le fait qu'un adversaire ait terminé le tournoi ou qu'il ait abandonné avant la fin peut avoir une incidence sur le calcul de son pourcentage de victoires.

Si un joueur a terminé le tournoi, son pourcentage de victoires sera le nombre de victoires divisé par le nombre total de tours du tournoi, avec un pourcentage de victoires minimum de 25 % et un pourcentage de victoires maximum de 100 %. Le tableau qui suit illustre ceci :

Le joueur termine le tournoi	
Pourcentage de victoires minimum : 25 %	Pourcentage de victoires maximum : 100 %

Exemples		
Nombre total de victoires	Nombre total de tours	Pourcentage de victoires (« Win % »)
1	5	25 %
3	5	60 %
5	5	100 %

Si un joueur se retire de l'évènement avant sa fin, son pourcentage de victoires est le nombre de victoires divisé par le nombre de tours auxquels il a participé, avec un pourcentage de victoires minimum de 25 % et un pourcentage de victoires maximum de 75 %. Le tableau qui suit illustre ceci :

Le joueur se retire du tournoi avant sa fin		
Pourcentage de victoires minimum : 25 %		Pourcentage de victoires maximum : 75 %
Exemples		
Nombre total de victoires	Nombre de tours disputés	Pourcentage de victoires (« Win % »)
1	5	25 %
3	5	60 %
5	5	75 %

Lorsque les pourcentages de victoires des adversaires d'un joueur sont calculés, la moyenne est déterminée et affichée comme résultat final.

#### 4.4.3.2 Pourcentage de victoires et byes aléatoires

Les tours pour lesquels un joueur a reçu un bye aléatoire ne comptent pas comme victoires pour celui-ci dans le calcul du pourcentage de victoires des adversaires. Ces tours sont ignorés dans ce calcul.

## 4.5 Concessions et matchs nuls intentionnels

Le résultat d'un match doit être déterminé avant tout par le jeu. Toutefois, les joueurs sont autorisés à concéder à leur adversaire ou (dans les tournois du JCC uniquement) à faire une offre de match nul.

Un joueur peut décider de concéder la partie pour n'importe quelle raison. Toutefois, le Pokémon Organized Play ne reconnaît pas les accords informels conclus entre des joueurs concernant le résultat d'un match avant la signature de la feuille de match. Les joueurs doivent être conscients que de tels accords ne seront pas reconnus par le personnel du tournoi.

Une fois qu'un résultat a été enregistré sur une feuille de match signée, ce résultat est considéré comme définitif et ne peut pas être modifié.

Les joueurs ne sont pas autorisés à :

- demander à l'adversaire de concéder la partie,
- demander une seconde fois un match nul intentionnel une fois que l'adversaire a clairement refusé la première demande,
- corrompre, contraindre ou faire pression sur leur adversaire pour obtenir un résultat,
- consulter le classement du tournoi ou attendre que des matchs en cours se terminent pour décider de concéder ou non un match nul,
- décider du résultat d'un match par des moyens aléatoires ou par toute autre méthode impliquant un choix.

## 4.6 Styles des tournois Play! Pokémon

Les tournois du JCC ou du JV Pokémon homologués peuvent se dérouler en rondes suisses, en élimination directe, ou en rondes suisses avec élimination directe.

Aucun autre style de tournoi ne peut être utilisé sans l'autorisation écrite du Pokémon Organized Play.

### 4.6.1 Rondes suisses

La plupart des événements majeurs utilisent ce style de tournoi, soit seul, soit avec des tours à élimination directe.

Le système suisse permet de déterminer un gagnant unique en appariant des joueurs dont les historiques de matchs sont similaires, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur invaincu.

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

Les tournois au format suisse se déroulent comme ceci :

1 <sup>er</sup> tour
Les joueurs sont appariés de façon aléatoire pour le premier round. 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'égalité.
2 <sup>e</sup> tour
Les joueurs qui sont dans le tableau 1-0 (1 victoire, 0 défaite) sont appariés de façon aléatoire. Les joueurs dans le tableau 0-1 (0 victoire, 1 défaite) sont appariés de la même façon.  S'il y a un nombre impair de joueurs, un des joueurs ayant un score de 1-0 est apparié de façon aléatoire à l'un des joueurs ayant un score de 0-1 (si ces joueurs ne se sont pas affrontés lors du premier tour). S'il reste un nombre impair de joueurs ayant un score de 0-1, un des joueurs reçoit un bye pour ce tour, comme indiqué ci-dessus.

Tours suivants
<p>Les joueurs continuent à être appariés aléatoirement suivant leur historique de matchs jusqu'à ce que le nombre de tours spécifiés aient été joués. Le joueur classé en tête à ce moment-là est déclaré champion.</p> <p>S'il y a un nombre impair de joueurs, suivez le format du 2<sup>e</sup> tour : appariez les joueurs aux scores les plus élevés (le plus de victoires) puis ceux aux scores moins élevés (le moins de victoires). Un joueur choisi au hasard parmi les scores les plus faibles reçoit un bye.</p>

#### 4.6.1.1 Classements finaux dans les systèmes suisses

Après la dernière ronde suisse, le seul joueur sans défaite (ou le joueur avec le plus de points de matchs et de départages d'égalité) est le vainqueur du tournoi. Les autres participants sont classés en fonction de leur historique de matchs final.

Comme plusieurs joueurs peuvent avoir le même nombre de points de matchs, Play! Pokémon utilise un départage d'égalité pour déterminer le classement final de chaque joueur. Une fois que les joueurs sont classés selon leur nombre final de points de matchs, les départages d'égalité sont appliqués dans l'ordre indiqué ci-dessous.

Une fois que les critères d'un départage d'égalité sont remplis, aucune autre méthode de départage n'est appliquée.

<b>Premier départage d'égalité</b>	Retards
Les joueurs arrivés en retard au tournoi sont classés après les joueurs arrivés à l'heure.	
<b>Deuxième départage d'égalité</b>	Pourcentage de victoires des adversaires
Les joueurs qui restent à égalité sont alors classés suivant le pourcentage de victoires des adversaires (« <i>Op Win %</i> »), du plus haut au plus bas.	
<b>Troisième départage d'égalité</b>	Pourcentage de victoires des adversaires des adversaires
Les joueurs qui restent à égalité sont alors classés suivant ce pourcentage de victoires (« <i>Op Op Win %</i> »), du plus haut au plus bas.	
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.	
<b>Dernier départage d'égalité</b>	Joueur-contre-joueur

Si exactement deux joueurs sont à égalité dans les classements finaux et que ces deux joueurs se sont affrontés au cours du tournoi, le gagnant de ce match est classé avant le perdant.

Si exactement deux joueurs sont à égalité dans les classements finaux et que ces deux joueurs ne se sont pas affrontés au cours du tournoi, leur classement sera déterminé de façon aléatoire.

Si plus de deux joueurs sont à égalité dans les classements finaux, leur classement sera déterminé de façon aléatoire.

## 4.6.2 Élimination directe

Les tournois à élimination directe déterminent le gagnant d'un événement en retirant les joueurs d'un tournoi après une défaite. Le nombre de joueurs dans chaque tour est ainsi la moitié du tour précédent, le premier tour pouvant faire exception.

Le tournoi se termine lorsqu'il ne reste qu'un joueur invaincu. Ce joueur est déclaré vainqueur du tournoi.

Les tournois à élimination directe se déroulent ainsi :

1 <sup>er</sup> tour
Les joueurs sont classés tête de série de façon aléatoire, puis appariés dans les tableaux standard d'élimination directe. Le gagnant de chaque match passe au tour suivant, et le perdant est éliminé du tournoi.
Tours suivants
Les joueurs continuent d'être appariés au sein d'un même tableau, les gagnants passent au tour suivant et les perdants sont éliminés.  Au final, seuls deux joueurs restent en lice. Le dernier joueur invaincu remporte alors le tournoi.

### 4.6.2.1 Tableaux à élimination directe

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

Par exemple, si le nombre de participants est de 53, la puissance de 2 supérieure la plus proche est 64. La différence entre 64 et 53 est de 11, donc les 11 meilleures têtes de série (qui ont été choisies au hasard) reçoivent un bye pour le premier tour.

#### 4.6.2.2 Résultat final dans les classements à élimination directe

Après le dernier tour à élimination directe, le joueur qui reste en jeu est le vainqueur du tournoi. Les autres joueurs sont classés en fonction de l'historique de matchs final de l'adversaire qui les a éliminés.

Par exemple, un joueur qui a été éliminé lors du premier tour par le gagnant du tournoi sera mieux classé que les joueurs qui ont été éliminés lors du premier tour.

#### 4.6.2.3 Éliminatoires de classement

L'organisateur peut décider d'avoir 2 joueurs ayant perdu dans le Top 4 s'affronter pour déterminer les 3e et 4e places plutôt que d'utiliser des départages d'égalité. Dans ce cas, l'organisateur devra le préciser clairement au début du tournoi.

### 4.6.3 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 répartis dans un tableau d'éliminations directes et s'affrontent jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur invaincu. Ce joueur est déclaré vainqueur du tournoi.

La plupart des événements majeurs utilisent une variante de ce style de tournoi. Les sections suivantes indiquent quels événements majeurs utilisent quelle variante, ainsi que les détails et les différences de chacune de ces variantes.

Note à l'attention des organisateurs : les joueurs qui sont ajoutés à un tournoi après que le premier tour a été apparié ne contribuent pas au nombre de tours du tournoi.

#### 4.6.3.1 Structure des tournois pour les événements majeurs

Structure des tournois pour les événements majeurs			
Type	Évènement majeur	Mode de tournoi dans TOM	Structure du tournoi
JV	Premier Défi		
JV	Midseason Showdown	VGC Premier Event	Variante n° 1 : JV – un jour
JV	Championnats Régionaux		
JV	Championnats Internationaux	TCG <b>Two</b> Day Championship	Variante n° 3 : JV et JCC – deux jours
JCC	Coupe de Ligue	TCG <b>One</b> Day Championship	Variante n° 2 : JCC – un jour
JCC	Championnats Régionaux		
JCC	Championnats Internationaux	TCG <b>Two</b> Day Championship	Variante n° 3 : JV et JCC – deux jours



#### 4.6.3.2 Structure d'un tournoi sur un seul jour

Le nombre de joueurs participant au tournoi a une incidence directe sur le nombre de rondes suisses et de tours à élimination directe qui seront joués. Les tableaux ci-dessous montrent cette relation :

<b>Variante n° 1 : JV – un jour</b>			
Joueurs par catégorie d'âge	Rondes suisses	Rounds à élimination directe	Durée totale (en tours)
4-7	3	0	3
8	3	1	4
9-16	4	2	6
17-32	5	3	8
33-64	6	3	9
65-128	7	3	10
129-226	8	3	11
227-256	8	4	12
257-409	9	4	13
410-512	9	5	14
513 et plus	10	5	15

<b>Variante n° 2 : JCC – un jour</b>			
Joueurs par catégorie d'âge	Rondes suisses	Rounds à élimination directe	Durée totale (en tours)
4-8	3	0	3
9-12	4	2	6
13-20	5	2	7
21-32	5	3	8
33-64	6	3	9
65-128	7	3	10
129-226	8	3	11
227-409	9	3	12
410 et plus	10	3	13

#### 4.6.3.3 Structure d'un tournoi sur deux jours

Les évènements majeurs les plus prestigieux peuvent se dérouler sur deux jours, une partie des joueurs les mieux classés passant à une deuxième section de rondes suisses le second jour.

Dans ce cas, les joueurs ayant au moins 19 points de matchs ou les 32 meilleurs joueurs (le plus grand nombre prévaut) seront qualifiés pour la seconde journée des rondes suisses.

Dans le tableau ci-dessous, la ligne rouge indique le point après lequel un deuxième jour de rondes suisses est nécessaire.

<b>Variante n° 3 : JV et JCC – deux jours</b>				
Joueurs par catégorie d'âge	Rondes suisses (jour 1)	Rondes suisses (jour 2)	Rounds à élimination directe	Durée totale (en tours)
4-8	3	0	0	3
9-12	4	0	2	6
13-20	5	0	2	7
21-32	5	0	3	8
33-64	6	0	3	9
65-128	7	0	3	10
129-226	8	0	3	11
227-799	9	5	3	17
800 et plus	9	6	3	18

#### 4.6.3.4 Classements finaux en système suisse + élimination directe

À l'issue des rondes suisses, les joueurs sont classés en fonction de leurs performances et des départages d'égalité des rondes suisses. Un certain nombre de joueurs les mieux classés seront ensuite placés dans des tableaux à élimination directe, égal au nombre de places disponibles dans le tableau.

Les matchs sont ensuite joués selon les règles de [l'élimination directe](#), le gagnant passant au tableau suivant et le perdant étant éliminé. Au final, un seul joueur reste en lice. Ce joueur remporte le tournoi.

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 tour 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.

## 4.7 Appariements

---

Après chaque tour d'un tournoi, l'organisateur doit déterminer les appariements du prochain tour et les afficher. Les joueurs doivent disposer d'un délai raisonnable pour signaler tout problème de classement et trouver leur table avant que le marqueur n'appuie sur le bouton « Start Round » du système TOM.

Veuillez noter qu'une fois qu'un tour a commencé, les appariements ne peuvent plus être modifiés.

### 4.7.1 Byes aléatoires

---

Tout au long d'un tournoi, les joueurs peuvent se voir attribuer des byes. Cela se produit lorsqu'il y a un nombre impair de concurrents.

Un bye compte comme une victoire dans l'historique de matchs mais ne compte pas comme un tour joué lors du calcul du pourcentage de victoires du joueur.

Lorsque des byes sont inévitables, ils sont attribués au joueur ayant le plus mauvais historique de matchs si possible. Toutefois, aucun joueur ne devra recevoir plus d'un bye au cours d'un tournoi.

## 4.8 Abandon en cours de tournoi

---

Les joueurs qui ne souhaitent plus jouer dans un tournoi doivent abandonner. Les joueurs peuvent décider d'abandonner le tournoi, mais ils ne peuvent pas abandonner un match en cours sans avoir préalablement concédé ou terminé ce match.

L'organisateur peut demander aux joueurs de remplir un formulaire ou une feuille de match pour confirmer qu'ils souhaitent se retirer, ou de le signaler à un membre précis du personnel du tournoi. Bien que cela puisse changer d'un événement à l'autre, les informations ci-dessous concernant les abandons restent valables pour tous les événements Play! Pokémon.

### 4.8.1 Matchs incomplets

---

Les joueurs qui souhaitent quitter le tournoi avant la fin de leur match en cours recevront une défaite pour tous leurs matchs qui n'ont pas encore été résolus. Si un joueur souhaite éviter ces défaites, il doit s'assurer que son match est terminé et que le résultat a été enregistré avant de suivre la procédure de retrait.

Une fois le tour en cours terminé, le joueur sera retiré du tournoi et ne sera pas apparié lors des tours suivants.

### 4.8.2 Classement final des joueurs ayant abandonné

---

Les joueurs qui abandonnent avant la fin d'un tournoi seront quand même présents dans le classement final.

### **4.8.3 Classement final des joueurs disqualifiés**

---

Si un joueur est disqualifié d'un tournoi, il est retiré du classement et ne peut recevoir aucun des prix auxquels son historique de matchs aurait pu lui donner droit.

---

## 5 Règles des tournois du JCC Pokémon

### 5.1 Introduction

---

Cette section décrit et explique les règles qui sont spécifiques aux tournois du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon. Lisez cette section pour en savoir plus sur :

- Les règles de base de tous les tournois Play! Pokémon du JCC.
- Les cartes et les randomizers qui sont autorisés en jeu.
- Les procédures de résolution et de départage d'égalité pour les parties et les matchs du JCC.

Cette section suppose que les lecteurs sont familiers avec les informations présentées dans le règlement de base du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon.

### 5.2 Légalité des cartes

---

Seules les vraies cartes du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon peuvent être utilisées dans les événements Play! Pokémon.

Les joueurs doivent vérifier que toutes les cartes qu'ils utiliseront dans le tournoi :

- sont légales pour le format du tournoi ;
- sont dans la langue correcte par rapport à la région dans laquelle se déroule le tournoi ;
- ne sont ni marquées ni modifiées de quelque manière que ce soit.

#### 5.2.1 Cartes refusées

---

La carte doit être dans le même état que lorsqu'elle a été acquise dans son produit du JCC Pokémon original. Une usure légère est acceptable. Cependant, les types de cartes suivants ne sont pas autorisés dans les tournois Play! Pokémon :

- les cartes marquées ;
  - 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 cartes qui ont subi des modifications après leur production.
  - Il peut s'agir par exemple d'un autographe, d'un dessin ou de toute autre altération de la surface de la carte, à l'exclusion des tampons officiels émanant de TPCi.

## 5.2.2 Protège-cartes

---

Les protège-cartes doivent satisfaire les mêmes critères que les cartes elles-mêmes en ce qui concerne les marques et l'usure. En outre, pour être autorisés en tournoi, les protège-cartes des decks de chaque joueur doivent :

- Contenir une seule carte dans son intégralité.
- Être de mêmes couleur, design, état, taille et texture.
- Avoir des bords d'une seule couleur unie (c'est-à-dire que l'illustration ne doit pas s'étendre jusqu'au bord de la pochette).
- Être d'une seule couleur unie ou d'un design Pokémon sous licence officielle.
- Empêcher de reconnaître la face des cartes en regardant leur surface.

Les joueurs peuvent utiliser des protège-cartes intérieurs ou extérieurs à condition que les critères ci-dessus restent satisfaits et que cela n'affecte pas la capacité du joueur à mélanger son deck.

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.

## 5.2.3 Langues légales

---

Les cartes du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon sont disponibles en plusieurs langues.

Afin de réduire la complexité linguistique des interactions lors des tournois, le Pokémon Organized Play limite les langues autorisées pour le jeu lors d'un événement majeur en fonction de la zone de classement dans laquelle cet événement majeur se déroule.

Pour tous les autres tournois et sessions de Ligue, la décision concernant les langues autorisées est laissée à la discrétion de l'organisateur ou du personnel de la Ligue.

### 5.2.3.1 Langues légales pour les événements majeurs (par zone de classement)

<b>Zone de classement</b>	<b>Langues légales</b>
Amérique du Nord	Anglais
Amérique latine	Espagnol et anglais
Europe	Français, anglais, allemand, espagnol, italien et portugais
Océanie	Anglais
Russie	Russe et anglais
Afrique du Sud	Anglais

### 5.2.3.2 Autres langues légales pour les évènements majeurs (par pays)

<b>Pays</b>	<b>Autre langue légale</b>
Canada	Français
Argentine, Brésil, Chili, Colombie, Équateur, Panama, Paraguay, Pérou	Portugais

### 5.2.3.3 Exceptions

Lors des Championnats du Monde, des Championnats Internationaux du JCC Pokémon et de leurs évènements 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.

Sous certaines circonstances, le juge principal ou l'organisateur d'un tournoi peut aussi décider de faire exception aux règles concernant les langues légales. Cela est à leur seule discrétion et ne devrait être envisagé que si cela ne nuit pas au fonctionnement du tournoi

Les joueurs qui estiment que leur situation personnelle rendrait difficile le respect intégral des règles concernant les langues officielles des cartes doivent s'efforcer de contacter l'organisateur de l'évènement avant son début.

### 5.2.4 **Cartes imprimées (« proxy »)**

Si, au cours d'un tournoi, une carte est endommagée et devient marquée, un juge peut créer une carte proxy de cette carte, qui remplacera la carte endommagée pour la durée du tournoi.

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 principal estime que la carte en question est marquée, il est autorisé à créer une carte qui remplacera la carte endommagée pour le reste du tournoi.

Dans tous les cas, la carte endommagée doit être conservée à titre de référence lorsque la carte proxy est jouée.

Les cartes proxy ne peuvent pas être utilisées dans les tournois Play! Pokémon en dehors de ces cas précis, et doivent être traitées comme des cartes contrefaites si elles sont découvertes.

## 5.3 Légalité des decks

---

### 5.3.1 Enregistrement des decks

---

Tous les évènements majeurs Play! Pokémon exigent que les participants remplissent une liste de deck donnant le contenu exact du deck qu'ils souhaitent utiliser pendant le tournoi.

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 deck.

### 5.3.2 Vérifications des decks

---

Des vérifications de decks doivent avoir lieu à tous les évènements majeurs. Le Pokémon Organized Play s'attend à ce qu'au moins 10 % des decks soient contrôlés, mais recommande au personnel des tournois d'en contrôler autant que le temps leur permet, dans la limite du raisonnable.

La vérification des decks peut se faire à tout moment du tournoi, depuis les inscriptions jusqu'au dernier tour.

Bien que les joueurs puissent être obligés de placer les cartes de leur deck dans le même ordre que les cartes de leur liste, ils doivent toujours attendre les instructions du personnel du tournoi avant de réorganiser leur jeu.

Lors de la vérification du deck, le staff du tournoi vérifiera les points suivants :

- la liste est complète et lisible ;
- le deck décrit est légal pour le tournoi ;
- le contenu du jeu de cartes correspond exactement à la liste ;
- les cartes et les protège-cartes sont exempts de caractéristiques qui pourraient les faire classer comme marqués.

## 5.4 Tournois aux formats Construits

---

Les règles de construction d'un deck pour les formats Construits sont les suivantes :

- Le deck de chaque joueur doit contenir exactement **60 cartes**.
- 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.
- Les matchs sont joués avec **6 cartes Récompense**.

Play! Pokémon autorise l'utilisation de trois formats Construits pour ses tournois homologués. Ils sont décrits ci-après.



## 5.4.1 Format Standard et format Étendu

### 5.4.1.1 Extensions légales

Extensions <i>Noir &amp; Blanc</i> dans le format Étendu			
Date de légalité	Nom du set	Standard	Étendu
	<i>Noir &amp; Blanc</i>		✓
	<i>Noir &amp; Blanc – Pouvoirs Émergents</i>		✓
	<i>Noir &amp; Blanc – Nobles Victoires</i>		✓
	<i>Noir &amp; Blanc – Destinées Futures</i>		✓
	<i>Noir &amp; Blanc – Explorateurs Obscurs</i>		✓
	<i>Coffre des Dragons</i>		✓
	<i>Noir &amp; Blanc – Dragons Exaltés</i>		✓
	<i>Noir &amp; Blanc – Frontières Franchies</i>		✓
	<i>Noir &amp; Blanc – Tempête Plasma</i>		✓
	<i>Noir &amp; Blanc – Glaciation Plasma</i>		✓
	<i>Noir &amp; Blanc – Explosion Plasma</i>		✓
	<i>Noir &amp; Blanc – Trésors Légendaires</i>		✓

Extensions <i>XY</i> dans le format Étendu			
Date de légalité	Nom du set	Standard	Étendu
	<i>XY – Bienvenue à Kalos</i>		✓
	<i>XY</i>		✓
	<i>XY – Étincelles</i>		✓
	<i>XY – Poings Furieux</i>		✓
	<i>XY – Vigueur Spectrale</i>		✓
	<i>XY – Primo-Choc</i>		✓
	<i>Double Danger</i>		✓
	<i>XY – Ciel Rugissant</i>		✓
	<i>XY – Origines Antiques</i>		✓
	<i>XY – Impulsion TURBO</i>		✓
	<i>XY – Rupture TURBO</i>		✓
	<i>Génération</i>		✓
	<i>XY – Impact des Destins</i>		✓
	<i>XY – Offensive Vapeur</i>		✓
	<i>XY – Évolutions</i>		✓

Extensions <i>Soleil et Lune</i> dans le format Étendu			
Date de légalité	Nom du set	Standard	Étendu
	<i>Soleil et Lune</i>		✓
	<i>Soleil et Lune – Gardiens Ascendants</i>		✓
	<i>Soleil et Lune – Ombres Ardentes</i>		✓
	<i>Légendes Brillantes</i>		✓

	<i>Soleil et Lune – Invasion Carmin</i>		✓
	<i>Soleil et Lune – Ultra-Prisme</i>		✓
	<i>Soleil et Lune – Lumière Interdite</i>		✓
	<i>Soleil et Lune – Tempête Céleste</i>		✓
	<i>Soleil et Lune – Tonnerre Perdu</i>		✓
	<i>Soleil et Lune – Duo de Choc</i>		✓
	<i>Majesté des Dragons</i>		✓
	<i>Soleil et Lune – Alliance Infaillible</i>		✓
	<i>Soleil et Lune – Harmonie des Esprits</i>		✓
	<i>Destinées Occultes</i>		✓
	<i>Soleil et Lune – Éclipse Cosmique</i>		✓

<b>Marques de régulation légales</b>			
Date de légalité	Marque de régulation	Standard	Étendu
Le 10 septembre 2021	<i>D</i>	✓	✓
Le 10 septembre 2021	<i>E</i>	✓	✓

<b>Produits supplémentaires</b>		
Nom	Standard	Étendu
Collection McDonald's 2011–2021		✓
<i>Noir &amp; Blanc – Kit du Dresseur</i>		✓
Kit du Dresseur : <i>XY</i>		✓
Kit du Dresseur : <i>XY – Scalproie &amp; Grodoudou</i>		✓
Kit du Dresseur : <i>XY – Latias &amp; Latios</i>		✓
Kit du Dresseur : <i>XY – Pikachu Catcheur et Suicune</i>		✓
Kit du Dresseur <i>Soleil et Lune – Lougaroc et Raichu d'Alola</i>		✓
Kit du Dresseur <i>Soleil et Lune – Sablaireau d'Alola et Feunard d'Alola</i>		✓
<i>Détective Pikachu</i>		✓

<b>Cartes promo Étoile Noire</b>			
Préfixe	Numéro	Standard	Étendu
BW	01 et supérieur		✓
XY	01 et supérieur		✓
SM	158 et supérieur		✓
SWSH	001 et supérieur	✓	✓

#### 5.4.1.2 Planning de sortie et de légalité

En moyenne, quatre extensions par an sont publiées selon une fréquence définie. Les cartes de chaque nouvelle extension sont autorisées en tournoi le deuxième vendredi suivant la sortie de l'extension aux États-Unis.

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 suivant la sortie de l'extension aux États-Unis. 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.

#### 5.4.1.3 Cartes rééditées dans les formats Standard et Étendu

Les cartes qui ont existé précédemment dans le format sont parfois réimprimées dans des extensions récentes. Dans ce cas, l'ancienne version de la carte peut être jouée si :

- le nom de la nouvelle carte est le même que celui de l'ancienne ;
- tout le texte imprimé sur la nouvelle carte est fonctionnellement identique à celui de l'ancienne.

Les exemples suivants peuvent vous aider à déterminer si deux cartes sont fonctionnellement identiques :

- Copycat (CES, 127) et Copycat (TRR, 83) sont fonctionnellement identiques. Bien que la formulation ait été modifiée, l'effet décrit reste inchangé.
- Énergie Multicolore (CES, 151) et Énergie Multicolore (TR, 17) ne sont *pas* fonctionnellement identiques, car la première carte demande de « placer 1 marqueur de dégâts » alors que la seconde « inflige 10 dégâts »... Les marqueurs de dégâts et les dégâts sont des mécanismes distincts dans le JCC Pokémon et ne peuvent pas être utilisés de façon interchangeable.

#### 5.4.1.4 Cartes bannies

La liste des cartes bannies en tournoi peut être consultée [ici](#).

Nous continuerons à analyser les résultats des tournois et les commentaires de la communauté afin de maintenir un environnement de jeu équilibré. Le format Étendu, en particulier, sera surveillé de près en raison du nombre de cartes et de combinaisons qui peuvent être utilisées.

### 5.4.2 **Format Illimité**

---

Les decks de format Illimité peuvent contenir les cartes de toutes les extensions et toutes les cartes promo du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon sorties aux États-Unis.

#### 5.4.2.1 Planning de sortie et de légalité

Les cartes de chaque nouvelle extension sont autorisées en tournoi le deuxième vendredi suivant la sortie de l'extension aux États-Unis. En moyenne, quatre extensions par an sont publiées selon une fréquence définie.

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 suivant la sortie de l'extension aux États-Unis. 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.

#### 5.4.2.2 Cartes rééditées dans le format Illimité

Comme il n'y a aucune restriction sur le nombre d'extensions légales dans le format Illimité, les joueurs rencontreront occasionnellement des cartes Dresseur d'extensions plus anciennes qui ont le même nom que des cartes plus récentes mais ont des effets complètement différents.

Les joueurs peuvent toujours inclure ces anciennes versions de la carte dans leurs decks, à condition que le texte de la version la plus récente soit utilisé pour cette carte.

#### 5.4.2.3 Cartes bannies

À l'heure actuelle, aucune carte n'est bannie du format Illimité.

## 5.5 Tournois aux formats Limités

---

Les règles de construction d'un deck pour les formats Construits sont les suivantes :

- Un deck doit contenir exactement **40 cartes**.
- Il n'y a **pas de limite** au nombre de cartes portant le même nom qui peuvent être incluses, à condition qu'il n'y ait pas de restriction détaillée dans le texte de la carte elle-même.
- Les matchs sont joués avec **4 cartes Récompense**.

Play! Pokémon autorise l'utilisation de trois formats Limités pour ses tournois homologués. Ils sont décrits ci-après.

### 5.5.1 **Deck scellé**

---

Dans les événements de style Deck scellé, les joueurs reçoivent un Boîtier Stratégies et Combats ou un nombre prédéterminé de boosters (entre quatre et six, souvent) au début de l'évènement.

#### 5.5.1.1 Construction d'un deck

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 Stratégies et Combats, et les cartes Énergie de base fournies.

Les joueurs ont 30 minutes pour créer leur deck.

## 5.5.2 Tirage Booster

---

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

### 5.5.2.1 Processus de tirage

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.

### 5.5.2.2 Construction d'un deck

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 fournies par l'organisateur.

Les joueurs ont 30 minutes pour créer leur deck.

## 5.5.3 Tirage Stratégies et Combats

---

Dans un évènement Tirage Stratégies et Combats, l'organisateur donne un Boîtier Stratégies et Combats à chaque joueur en début de tournoi. Les joueurs se répartissent en groupes de quatre et se placent en cercle.

Lorsque l'organisateur donne le signal de départ, chaque joueur ouvre son pack Évolution de 23 cartes sans révéler son contenu à ses adversaires. Les joueurs prennent quelques minutes pour consulter ces cartes qui peuvent être utilisées pour bâtir leur deck. Ensuite, les joueurs replacent ces cartes dans leur Boîtier Stratégies et Combats.

### 5.5.3.1 Processus de tirage

Quand tous les joueurs sont prêts, l'organisateur indique aux joueurs qu'ils peuvent commencer la phase de tirage. Chaque joueur ouvre un booster sans révéler son contenu à ses adversaires. Chaque joueur choisit ensuite une carte dans son booster et la place dans sa boîte, avec la carte à code du JCC Pokémon Online et la carte Énergie de base non brillante.

Une fois qu'un joueur a ajouté une carte à sa boîte, 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. Une fois que toutes les cartes d'un booster sont distribuées, les joueurs ont une minute pour consulter les cartes qu'ils ont rassemblées. 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.

#### 5.5.3.2 Construction d'un deck

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 dans sa boîte et les cartes Énergie de base qui lui ont été fournies par l'organisateur.

Les joueurs ont 20 minutes pour créer leur deck.

## 5.6 Environnement de la partie

---

### 5.6.1 La zone de jeu

---

Les cartes en jeu doivent maintenir une certaine organisation afin de permettre aux adversaires et aux juges d'interpréter le déroulement de la partie.

Les cartes qui sont placées dans la zone de jeu depuis la main en dehors de l'effet d'une autre carte ou d'un talent sont considérées comme jouées au moment où le joueur lâche la carte. Si un joueur ne souhaite pas jouer une carte, il ne doit pas la placer dans l'aire de jeu.

Les limites de l'aire de jeu sont définies en fonction de l'image au verso.



Image A : zone de jeu du JCC Pokémon

**A** : 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.

**B** : 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.

**C** : Les cartes Récompense doivent être clairement espacées afin que les joueurs et le personnel du tournoi puissent identifier rapidement le nombre de cartes Récompense restant à 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.

**D** : Toutes les cartes Énergie doivent être visibles en permanence et alignées dans la même direction sous le Pokémon en jeu.

**E** : 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.

**F** : Les cartes Stade doivent être placées entre les Pokémon Actifs des deux joueurs afin d'être visibles pour tous les joueurs.

#### 5.6.1.1 Zone Perdue

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.

## 5.6.2 Tirage au sort (« randomizer »)

---

Lors d'un match du JCC Pokémon, les joueurs peuvent utiliser deux méthodes pour effectuer un tirage au sort : une pièce ou un dé. Ces objets sont parfois appelés « *randomizers* ». Les joueurs peuvent utiliser la pièce ou le dé de leur adversaire.

### 5.6.2.1 Pièces

Les pièces peuvent être obtenues dans les decks préconstruits, les Kits de Dresseurs et autres produits spéciaux du JCC Pokémon.

Les joueurs doivent tenir compte des éléments suivants s'ils utilisent une pièce de monnaie en tant que randomizer :

- 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.
  - Une fois qu'un juge a décidé qu'un lancer est valable, il est impossible de le recommencer.
- Si la pièce retombe hors de la zone de jeu, elle doit être relancée.
  - Tout ce qui se trouve à l'intérieur du tapis bleu et blanc représenté sur l'image A constitue la zone de jeu pour votre partie.

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

### 5.6.2.2 Dés

Les dés se trouvent notamment dans les Coffrets Dresseur d'élite du JCC Pokémon. Il est possible d'effectuer le tirage 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 joueurs doivent tenir compte des éléments suivants lorsqu'ils utilisent un dé comme randomizer :

- Les dés utilisés pour le tirage au sort doivent être transparents ou translucides.
- 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.



## 5.7 Mélange et tri aléatoire des decks

---

Les decks doivent être triés de façon entièrement aléatoire, que ce soit au début de la partie ou en cours de partie si les effets de certaines cartes l'exigent. 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 le deck mélangé, il est 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.

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. Couper en plus de deux piles est équivalent à mélanger le deck.

### 5.7.1 Intervention du juge

---

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 peuvent pas mélanger ou couper un deck mélangé par un juge.

### 5.7.2 Tri aléatoire insuffisant

---

Le tri aléatoire insuffisant d'un deck est une infraction aux règles et peut être punie d'une sanction. Il est donc dans l'intérêt de chaque joueur d'adopter une technique de mélange des cartes à la fois rapide et efficace.

## 5.8 Déroulement d'un tournoi

---

### 5.8.1 Définitions

---

#### 5.8.1.1 Match

Un match du JCC Pokémon commence dès que le décompte du temps dédié à la partie est lancé. Ce match se termine quand les deux joueurs sont d'accord sur le résultat final et signent la feuille de match.

#### 5.8.1.2 Partie

Une partie du JCC Pokémon commence dès que le joueur qui va jouer en premier est déterminé.

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

La partie se termine quand un joueur atteint le nombre de critères de victoire requis pour être déclaré vainqueur.

Dans les matchs en 2 manches gagnantes, une partie peut également prendre fin :

- Si un joueur perd deux matchs. Dans ce cas, son adversaire est déclaré vainqueur.
- Si chaque joueur a déjà perdu un match et reçoit ensuite des pénalités de match forfait :
  - Dans le format ou les rondes suisses, ce match sera enregistré comme une égalité.
  - Pour un match à élimination directe ou pour tout match exigeant un vainqueur, les joueurs doivent jouer une partie de départage pour déterminer le gagnant.

### 5.8.1.3 Tour

Un tour du JCC Pokémon commence quand le joueur actif pioche une carte et l'ajoute à sa main (ceci dans sa première action). Le tour se termine quand le joueur actif termine une attaque valide, indique à son adversaire qu'il peut jouer à son tour, ou termine toute autre action indiquant que la fin du tour de ce joueur doit suivre immédiatement (*par exemple, Résolution de Pierre, CES 145*).

## 5.8.2 Début de la partie

---

### 5.8.2.1 Misères

Si l'un des joueurs n'a aucun Pokémon de base dans sa main de départ, il doit déclarer une « misère ».

Son adversaire peut piocher une carte pour chaque misère que déclare son adversaire. Par exemple, si les deux joueurs ont déclaré 2 misères puis le joueur A en a déclaré 3 autres, le joueur B peut piocher jusqu'à 3 cartes. Ces cartes ne peuvent être piochées qu'une fois que le joueur A a placé un Pokémon Actif, et le joueur B doit annoncer le nombre de cartes qu'il va tirer.

Si l'une de ces cartes est un Pokémon de base, elle peut être placée sur le banc. Le Pokémon Actif doit rester inchangé.

### 5.8.2.2 Poursuite du jeu imposée par le juge

En de très rares occasions, il peut arriver qu'un joueur soit incapable de tirer un Pokémon de base bien qu'il ait déclaré un grand nombre de misères. Cela peut se produire si ce joueur n'a que très peu de Pokémon de base dans son deck, par exemple.

Dans le but de préserver un rythme de jeu dynamique, le processus suivant peut être initié par le juge principal une fois qu'un joueur a déclaré 8 misères sans avoir tiré de Pokémon de base :

1. Mélange du deck du joueur.
2. Révéler les cartes du dessus du deck du joueur jusqu'à ce qu'un Pokémon de base soit trouvé.
  - a. Mise de côté de ce Pokémon de base.
3. Nouveau mélange du deck du joueur.
4. Le joueur pioche ensuite 6 cartes du dessus de son deck.
  - a. Ajouter le Pokémon de base précédemment révélé pour créer une main de 7 cartes.
5. Indiquer que la partie peut maintenant se dérouler normalement.

- a. Une prolongation de temps doit être accordée pour compenser le temps pris par ces opérations.

### **5.8.3 Issue des parties**

---

Une fois le temps écoulé, les parties en cours ne se terminent pas immédiatement. Au lieu de cela, le joueur actif doit terminer son tour. Ensuite, les joueurs doivent jouer trois tours complets supplémentaires (+3 tours).

Si le temps de jeu se termine pendant le Contrôle Pokémon, il n'y a pas de joueur actif à ce moment, donc le prochain tour sera le 1<sup>er</sup> tour des trois.

Selon le format du tournoi, il peut être nécessaire que chaque partie d'un match soit résolue avec un gagnant déclaré. Par exemple, les tournois à élimination directe exigent que chaque partie ait un vainqueur, car un seul joueur peut passer au tour suivant. Toutefois, les tournois en rondes suisses ne l'imposent pas et les parties peuvent rester irrésolues tant que le match est enregistré comme match nul.

Les méthodes suivantes sont utilisées pour aider à la résolution des parties si elles ne sont pas terminées à l'issue du temps réglementaire, si les +3 tours ont été joués et que le format du tournoi exige un vainqueur.

#### **5.8.3.1 Parties de départage**

Si le temps de jeu arrive à échéance sur une partie non terminée mais exigeant un vainqueur, si les deux joueurs prennent leur dernière carte Récompense (ou mettent K.O. le dernier Pokémon de leur adversaire) au même moment, ou si les deux joueurs reçoivent simultanément leur deuxième match forfait, et qu'aucun autre critère de victoire n'est rempli, une partie de départage décidera du gagnant.

Les joueurs doivent alors se préparer comme s'ils allaient jouer une partie normale, notamment mettre 6 cartes Récompense de côté et lancer une pièce pour savoir qui commence. Le gagnant de la partie de départage est le premier joueur à obtenir un avantage d'une carte Récompense sur son adversaire ou à gagner la partie par toute autre méthode.

À la fin du temps réglementaire, une partie de départage doit se terminer après les +3 tours. Si la partie de départage reste irrésolue, la partie (1, 2, ou 3 du match) reste incomplète.

#### **5.8.3.2 Résolution d'une partie qui ne peut pas atteindre de fin naturelle**

Dans de très rares cas, des joueurs peuvent rencontrer une situation qui rend impossible la conclusion d'une partie sans assistance extérieure. Par exemple, s'il est impossible pour le deck de chacun des joueurs de recevoir une carte Récompense supplémentaire.

Dans ces cas, le processus suivant peut être utilisé par le juge principal :

1. La durée maximale du match doit être écoulée, les +3 tours doivent avoir été joués et le juge principal doit estimer que :

- a. la boucle actuelle est infinie et ne peut pas être interrompue par les joueurs ;
  - b. l'intention des deux joueurs est d'éviter de perdre, et non pas uniquement de prolonger la partie sans fin ;
  - c. continuer de jouer, sans concession de l'un des joueurs, donnerait lieu à une partie sans fin.
2. À partir du moment où cette décision est prise, le juge principal informe les deux joueurs de ce qu'il a constaté. Trois tours supplémentaires sont joués, le tour actuel étant le « tour 0 ».
  3. Si la partie n'est toujours pas résolue, les joueurs doivent jouer une partie de départage pour déterminer le gagnant de cette partie non résolue.
  4. Si le juge principal constate que la situation se répète durant la partie de départage, la partie est résolue de la façon suivante.
    - a. À partir du moment où cette décision est prise, le juge principal informe les deux joueurs de ce qu'il a constaté. Trois tours supplémentaires sont joués, le tour actuel étant le « tour 0 ».
    - b. Passé ce point, le joueur qui est sorti le mieux classé des rondes suisses sera déclaré vainqueur de cette partie.

*\* Si le juge principal détermine que cette boucle va certainement se reproduire lors d'une partie de départage, il peut décider de passer directement à l'étape 4b.*

## 5.8.4 Issue des matchs

### 5.8.4.1 Clause de retard

Pour prévenir tout retard dans le tournoi, les joueurs doivent se présenter en temps voulu à la table de jeu. La clause de retard sert de premier départage d'égalité pour tout match non résolu à l'issue du temps imparti, et s'ajoute aux éventuelles sanctions qu'un joueur a subies en raison de son absence à un match en cours.

Si l'un des joueurs s'est présenté en retard ou s'est absenté sans l'autorisation du juge pendant le tour, il perd le match dès que le temps imparti est écoulé et que les 3 tours supplémentaires sont terminés.

### 5.8.4.2 Rondes suisses en tournoi

Ces résultats ne s'appliquent que si aucun joueur ne satisfait la clause de retard.

Type de tournoi : Rondes suisses	Type de match : une seule partie
Temps de jeu écoulé	Résultat du match
Pendant la partie 1	Match nul

<b>Type de tournoi : Rondes suisses</b>	<b>Type de match : 2 parties gagnantes</b>
Temps de jeu écoulé	Résultat du match
Pendant la partie 1	Match nul
Entre les parties 1 et 2	Le gagnant de la partie 1 gagne le match
Pendant la partie 2	Le gagnant de la partie 1 gagne le match
Entre les parties 2 et 3	Match nul
Pendant la partie 3	Match nul

#### 5.8.4.3 Rounds de tournois à élimination directe

Comme les matchs des tournois à élimination directe ne peuvent pas se terminer par un match nul, des critères de départage supplémentaires sont utilisés pour déterminer le résultat.

Si aucun des deux joueurs ne satisfait aux critères de départage d'égalité (il reste par exemple le même nombre de cartes Récompense aux deux joueurs), la partie doit se poursuivre jusqu'à ce qu'un des deux joueurs satisfasse à l'un de ces critères ou qu'il remporte la partie.

Ces résultats ne s'appliquent que si aucun joueur ne satisfait la clause de retard.

<b>Type de tournoi : Élimination directe</b>	<b>Type de match : une seule partie</b>
Temps de jeu écoulé	Résultat du match
Pendant la partie 1	Le joueur ayant le moins de cartes Récompense restantes est déclaré vainqueur

<b>Type de tournoi : Élimination directe</b>	<b>Type de match : 2 parties gagnantes</b>
Temps de jeu écoulé	Résultat du match
Pendant la partie 1	Le joueur ayant le moins de cartes Récompense restantes est déclaré vainqueur
Entre les parties 1 et 2	Le gagnant de la partie 1 gagne le match
Pendant la partie 2	Le gagnant de la partie 1 gagne le match
Entre les parties 2 et 3	Le gagnant de la partie de départage gagne le match
Pendant la partie 3	Le joueur ayant le moins de cartes Récompense restantes est déclaré vainqueur

#### 5.8.5 Rythme des parties

Le rythme d'un match du JCC Pokémon doit être rapide mais pas trop soutenu, chaque joueur devant sensiblement bénéficier du même temps de jeu.

Le Pokémon Organized Play a établi les directives suivantes pour évaluer si une action de jeu est terminée dans un délai raisonnable.

- Mélange des cartes et préparation de la partie : 2 minutes
- Mélange des cartes et recherche dans le deck en cours de partie :  
15 secondes
- Effet ou attaque d'une carte : 15 secondes
- Analyse de la partie avant de jouer une carte : 10 secondes
- Début de son tour après que l'adversaire a annoncé avoir terminé le sien : 5 secondes

Ce ne sont que des recommandations qui doivent être interprétées en fonction du contexte de la partie en cours.

Les joueurs qui utilisent systématiquement chaque seconde du temps autorisé pour ces actions peuvent être sanctionnés pour perte de temps.

### 5.8.6 Temps additionnel

---

Un juge peut décider d'accorder du temps de jeu additionnel égal au temps pris par la résolution d'un problème. Ce temps de jeu additionnel doit être clairement communiqué aux deux joueurs et immédiatement consigné par le juge.

---

## 6 Règles des tournois du jeu vidéo

*Le document « Règles, formats et guide des sanctions des Championnats de Jeu Vidéo de Play! Pokémon » est actuellement séparé du présent document, et peut être consulté dans la section Règles et ressources du site officiel de Pokémon.*

---

# 7 Infractions et sanctions

## 7.1 Introduction

---

Les procédures et protocoles Play! Pokémon sont destinés à garantir une compétition amicale dans tous les événements Play! Pokémon. Cependant, il arrive parfois, involontairement ou non, que les participants ne respectent pas les règles ou les normes de conduite. Le non-respect de ces règles peut entraîner des sanctions pour un joueur.

Les sanctions constituent souvent des ajustements apportés aux circonstances de la partie en cours ou de la prochaine partie d'un joueur pour compenser l'avantage obtenu ou les perturbations causées par les infractions.

Les joueurs ne peuvent pas refuser de respecter les conditions d'une sanction que leur adversaire s'est vu imposer. Par exemple, un joueur ne peut pas concéder une partie à un adversaire qui a reçu une sanction de match forfait pour cette partie

## 7.2 Types de sanctions

---

Bien que les circonstances d'attribution d'une sanction diffèrent dans le Jeu de Cartes à Collectionner et le Jeu Vidéo Pokémon, les définitions et les applications de ces sanctions restent les mêmes.

Les sanctions ci-dessous sont présentées par ordre de sévérité croissante, du rappel verbal (avertissement) à l'exclusion du tournoi (disqualification).

Ce sont les seules sanctions qui doivent être appliquées lors des tournois Play! Pokémon. Les juges ne peuvent appliquer aucune sanction qui ne figure pas dans la liste ci-dessous, ni modifier celles qui y figurent de quelque manière que ce soit.

### 7.2.1 Mise en garde (C)

---

La mise en garde est une signification verbale faite à un joueur qui a enfreint une règle.

### 7.2.2 Avertissement (W)

---

Un avertissement comprend à la fois une signification verbale indiquant qu'une violation des règles a eu lieu et un enregistrement écrit de cette signification.

Important : En dernier lieu, il revient au juge principal de l'évènement de décider des sanctions à appliquer en fonction du profil des joueurs, ainsi que du moment choisi pour le faire. L'organisateur et les autres juges peuvent donner des sanctions, mais ils doivent toujours en référer au juge principal avant d'infliger une sanction plus grave qu'un **avertissement**. En outre, les **misés en garde** et les

**avertissements** adressés par un juge ou un organisateur doivent toujours être signalés au juge principal de l'évènement.

## **7.2.3 Deux cartes Récompense (DPC)**

---

### **7.2.3.1 Définition**

La sanction de deux cartes Récompense est utilisée dans le Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon lorsqu'une erreur commise fausse considérablement le déroulement d'une partie et qu'aucune solution ne permet de résoudre simplement le problème, ou lorsqu'un avertissement a été adressé et qu'une sanction de quatre cartes Récompense serait disproportionnée.

### **7.2.3.2 Application**

Lorsqu'un joueur reçoit une sanction de deux cartes Récompense, son adversaire est informé que pour gagner cette partie, il doit prendre deux cartes Récompense de moins que le nombre habituel dans le format de l'évènement (donc, il gagnera la partie quand il lui restera deux cartes Récompense).

Si l'adversaire n'a plus qu'une ou deux cartes Récompense, la partie se termine immédiatement et il est déclaré vainqueur.

## **7.2.4 Quatre cartes Récompense (QPC)**

---

### **7.2.4.1 Définition**

La sanction de quatre cartes Récompense est donnée lorsqu'une erreur commise fausse de façon grave le déroulement d'une partie, qu'il n'existe aucune solution simple pour résoudre le problème, mais qu'une sanction de match forfait serait disproportionnée.

### **7.2.4.2 Application**

Lorsqu'un joueur reçoit une sanction de quatre cartes Récompense, son adversaire est informé que, pour gagner cette partie, il doit prendre quatre cartes Récompense de moins que le nombre habituel dans le format de l'évènement (donc, il gagnera la partie quand il lui restera quatre cartes Récompense).

Si l'adversaire n'a plus que quatre cartes Récompense ou moins, la partie se termine immédiatement et il est déclaré vainqueur.

## **7.2.5 Match forfait (GL)**

---

### **7.2.5.1 Définition**

La sanction de match forfait est généralement utilisée lorsqu'une erreur commise fausse le déroulement d'une partie à tel point qu'elle est irrémédiablement compromise et ne peut pas se poursuivre. Cette sanction est également utilisée pour d'autres fautes de procédure ou problèmes majeurs.



### 7.2.5.2 Application

Lorsqu'un joueur est sanctionné d'un match forfait pendant une partie en cours, sa partie est enregistrée comme une défaite.

Dans des cas extrêmes où de graves erreurs ont été commises par les deux joueurs d'une partie, une sanction de match forfait peut être infligée aux deux joueurs à la fois. Tout match en une seule partie qui se termine de cette manière est enregistré comme étant sans vainqueur et non comme un match nul.

Si cette sanction est infligée entre deux tours, elle s'applique à la prochaine partie du joueur.

## 7.2.6 **Disqualification (DQ)**

---

### 7.2.6.1 Définition

La disqualification est la sanction la plus grave en tournoi. Elle est réservée aux cas les plus extrêmes, lorsque les actions d'un joueur (volontaires ou non) ont des conséquences importantes et négatives sur l'intégrité ou le bon déroulement du tournoi.

Les joueurs qui sont disqualifiés doivent quitter le tournoi et ne peuvent pas recevoir de prix.

### 7.2.6.2 Implémentation (rondes suisses)

Si un joueur est disqualifié lors des rondes suisses pendant son match, ce joueur reçoit également un match forfait pour toutes les parties non terminées de ce match. La disqualification est ensuite appliquée.

Si un joueur est disqualifié lors des rondes suisses et qu'il n'est pas en train de disputer un match, la disqualification s'applique immédiatement.

### 7.2.6.3 Implémentation (élimination directe)

Lors des tours à élimination directe, un joueur qui est disqualifié reçoit également un match forfait pour toutes les parties de son dernier match à élimination directe.

Si un joueur est disqualifié durant son match à élimination directe, les forfaits s'appliquent au tour en cours.

Si un joueur est disqualifié lors des tours à élimination directe et qu'il n'est pas en train de disputer un match, les forfaits s'appliquent au dernier tour terminé, et son adversaire dans ce match passe au tour suivant, le cas échéant.

## 7.3 Catégories de sanctions

---

### 7.3.1 Comportement du joueur (catégorie A)

---

Les infractions de cette catégorie incluent celles qui contredisent les règles de participation aux tournois au niveau le plus fondamental.

#### 7.3.1.1 A.1. Erreur de procédure

Mineure : mise en garde	Majeure : avertissement	Grave : match forfait
-------------------------	-------------------------	-----------------------

Les erreurs de procédure ont un impact sur le déroulement harmonieux et ininterrompu du tournoi, non seulement pour les joueurs concernés, mais potentiellement pour le personnel et pour le groupe de participants au sens large.

---

a. Les erreurs de procédure mineures n'entraînent pas de retard ou d'interruption dans le déroulement du tournoi, et peuvent être rectifiées presque immédiatement

Exemples :

- Un joueur pénètre par erreur dans une zone réservée au personnel de l'évènement.
  - Un joueur oublie de signer la feuille de match en quittant l'aire de jeu, mais il est immédiatement rappelé par un membre du staff.
- 

b. Les **erreurs de procédure majeures** peuvent entraîner un retard dans le tournoi ou gêner les joueurs proches pendant leur rectification.

Exemples :

- Un joueur est en retard pour son match (moins de 5 minutes).
  - Un joueur ne peut pas fournir les marqueurs d'États Spéciaux appropriés pour les effets des cartes de son deck.
  - Un joueur oublie de signer la feuille de match en quittant l'aire de jeu, et le tournoi est retardé à cause de sa recherche par le staff de l'évènement.
- 

c. Les erreurs de procédure graves perturbent le tournoi, mais peuvent également avoir un effet négatif sur l'expérience des autres.

Exemples :

- Un joueur est en retard pour son match (plus de 5 minutes).
- Un joueur est assis à la mauvaise table et affronte le mauvais adversaire.

- Un joueur oublie de signer la feuille de match en quittant l'aire de jeu et n'est pas retrouvé avant le début du tour suivant.

### 7.3.1.2 A.2. Comportement antisportif

Mineure : avertissement	Majeure : match forfait	Grave : Disqualification
-------------------------	-------------------------	--------------------------

Les infractions pour comportement antisportif se produisent lorsque la conduite d'un participant à un tournoi impacte de façon négative l'expérience des autres.

---

a. Un comportement antisportif mineur se caractérise par de légères erreurs de jugement qui se traduisent par un incident contenu ou par la gêne d'un petit groupe de participants.

Exemples :

- Un joueur laisse échapper un juron lors d'une partie ou d'une conversation avec un ami.
- Un joueur perturbe un match en cours.
- Un joueur laisse des résidus de repas ou autres détritiques dans la zone de jeu après sa partie.

---

b. Un comportement antisportif majeur est un comportement montrant un manque de respect ou de considération pour le fair-play, ou pour le plaisir des participants ou des spectateurs.

Exemples :

- Tenter de distraire ou d'intimider son adversaire.
- Refus de respecter une des règles du tournoi, par exemple signer la feuille de match.
- Lors d'un match, faire des actions de jeu légales mais sans effets sur la partie, ou jouer beaucoup trop lentement, « jouer la montre »(JCC).
- Tenter de regarder l'écran de l'adversaire (JV).

---

c. Un comportement antisportif grave fait montre d'un mépris flagrant pour les normes de comportement de Play! Pokémon, et contribue activement à la perturbation d'un environnement familial.

Exemples :

- Insultes ou menaces à l'encontre des participants ou spectateurs.
- Agression, vol ou autre activité criminelle.
- Mensonge délibéré au personnel du tournoi, par exemple lors d'une investigation.
- Détermination du résultat d'un match par des moyens aléatoires, par la corruption, par la contrainte ou par d'autres méthodes répréhensibles.

### 7.3.1.3 A.3. Tricherie

		Grave : Disqualification
--	--	--------------------------

Il n'y a aucune place dans Play! Pokémon pour ceux qui trichent. Tous les cas de tricherie sont considérés comme graves et sont punis de disqualification.

Exemples :

- Piocher volontairement trop de cartes, ou prendre des cartes de la pile de défausse et les ajouter à son deck ou sa main (*JCC*).
- Modifier des marqueurs d'États Spéciaux ou de dégâts placés sur un Pokémon en jeu (*JCC*).
- Empiler ou randomiser délibérément le jeu de cartes de manière insuffisante, afin de faciliter l'accès à certaines cartes (*JCC*).
- Utiliser une console de jeu avec un firmware personnel (*JV*).

## 7.3.2 Guide des sanctions du JCC Pokémon (catégorie B)

---

### 7.3.2.1 B.1. Faute de jeu

Mineure : avertissement	Majeure : deux cartes Récompense	Grave : match forfait
-------------------------	-------------------------------------	-----------------------

Les fautes de jeu du JCC désignent toute infraction commise dans le contexte d'une partie en cours. Elles sont souvent causées par des mécaniques de jeu non maîtrisées ou mal exécutées.

---

a. Les fautes de jeu mineures ont peu ou pas d'effet sur le déroulement de la partie et peuvent être réparées ou inversées de façon simple. De nombreuses erreurs commises au cours d'un match du JCC commencent comme une faute de jeu mineure, et risquent d'évoluer en fautes graves si elles ne sont pas détectées et corrigées immédiatement.

Exemples :

- Un joueur place une carte dans sa main sans la montrer à son adversaire, alors qu'un effet le lui demande.
  - Un joueur lance une attaque sans que l'Énergie nécessaire soit attachée au Pokémon.
  - Un joueur ne met aucune carte Récompense en place en début de partie.
- 

b. Les fautes de jeu majeures entraînent une confusion irréversible de l'état de la partie qui ne peut être complètement inversée ou compensée par une action corrective. Les erreurs qui résultent en un accès illicite d'un joueur à des connaissances ou à des cartes, qui nécessitent une intervention importante d'un juge pour être rectifiées, ou qui sont restées assez longtemps indétectées pour avoir influencé la partie peuvent être classées comme graves.

Exemples :

- Piocher une carte en trop.
- Prendre une carte Récompense sans avoir mis de Pokémon K.O., ou prendre trop de cartes Récompense après un K.O.
- Utiliser et appliquer tous les effets d'un talent, alors qu'une carte en jeu empêche son utilisation.
- Attacher plusieurs cartes Énergie dans un tour sans utiliser un effet qui le permette.
- Ne pas mettre en place les cartes Récompense en début de partie, ce qui entraîne un accès potentiel à six cartes supplémentaires lors d'une ou deux recherches dans le deck.

---

c. Les fautes de jeu graves rendent la partie irréparable, de sorte qu'on ne peut raisonnablement attendre d'un juge qu'il la rétablisse à un point où elle peut continuer sans compromettre de façon inacceptable l'intégrité de la partie.

Exemples :

- Le joueur mélange sa main, ses cartes Récompense ou sa pile de défausse avec son deck sans que l'effet d'une carte l'y autorise.
- Récupération ou rangement des cartes d'une partie en cours avant la signature de la feuille de match pour montrer que les deux joueurs sont d'accord sur le résultat.
- Ne pas mettre en place les cartes Récompense au début de partie, ce qui entraîne un accès potentiel à six cartes supplémentaires lors de trois recherches dans le deck ou plus.

### 7.3.2.2 B.2. Légalité des decks

Mineure : avertissement		Grave : match forfait
-------------------------	--	-----------------------

Les infractions de légalité des decks incluent tous les problèmes identifiés en raison de cartes dans le deck qui ne sont pas légales en tournoi pour des raisons d'état, de langue ou de restriction de format. En plus de la sanction infligée, les cartes en question doivent toujours être remplacées.

Les problèmes peuvent venir des cartes elles-mêmes, des protège-cartes ou de la liste de deck associée. Dans ce dernier cas, le contenu de la liste de deck a toujours priorité sur le contenu physique du deck. Toute différence entre les deux doit donc toujours être rectifiée en modifiant le deck physique.

Dans le cas où une liste de deck contient moins de 60 cartes, des cartes qui ne sont pas légales en jeu, ou des cartes qui ne peuvent pas être raisonnablement identifiées à partir des informations fournies, la liste de deck doit être rendue légale par l'ajout du nombre approprié de cartes Énergie de base choisies par le joueur. Ensuite, le deck physique doit être mis à jour en conséquence.

---

a. Les infractions mineures de légalité du deck sont ainsi classées parce qu'elles n'offrent que peu ou pas de possibilités d'obtenir un avantage.

Exemples :

- Les protège-cartes d'un joueur présentent une usure normale qui se traduit par de nombreuses rayures et des marques distinctes sur toutes les cartes du deck.
- Quelques cartes du deck d'un joueur présentent des défauts de fabrication au dos des protège-cartes. Cette combinaison de cartes, cependant, ne donne pas de repères susceptibles d'avantager le joueur.
- Le deck contient 4 exemplaires de Pikachu, mais n'indique pas le numéro de collection. Toutefois, il n'y a qu'une seule carte portant le nom de Pikachu dans le jeu, de sorte que la carte prévue reste identifiable.

---

b. Les infractions graves de légalité du deck donnent à un joueur la possibilité d'obtenir un avantage, généralement par le biais d'une ambiguïté ou d'une divergence causée par les différences entre la liste de deck et le deck physique, ou par des cartes marquées reconnaissables.

Exemples :

- La liste de deck et le deck ne contiennent pas 60 cartes.
- Le deck d'un joueur contient trois Hyper Ball et deux Max Élixir, mais la liste de deck contient deux Hyper Ball et trois Max Élixir.
- Les protège-cartes des cartes Énergie spéciale du deck sont légèrement plus longs que les autres protège-cartes.
- Dans un tournoi au format Standard, la liste de deck et/ou le deck contiennent cinq exemplaires de Double Énergie Incolore.
- La liste de deck indique deux exemplaires d'Élekable (*Soleil et Lune – Tonnerre Perdu*, 72/214) alors que le deck contient deux exemplaires d'Élekable (*XY – Poings Furieux*, 30/111).
- Une carte du deck est endommagée et comporte une trace d'usure visible au dos du protège-carte le long de la surface abîmée, permettant au joueur de l'identifier lorsqu'elle est face cachée.

### 7.3.2.3 B.3. Rythme des parties

Mineure : avertissement		Grave : deux cartes Récompense
-------------------------	--	-----------------------------------

Les joueurs doivent s'efforcer de ne pas ralentir le rythme du jeu, quelle que soit la complexité de la situation. Les infractions au rythme des parties se produisent lorsque les actions (ou l'absence d'actions) d'un joueur affectent le rythme de la partie à un point tel que son adversaire est désavantagé. Outre la sanction recommandée, le juge peut décider d'accorder du temps supplémentaire au joueur désavantagé.

Consultez la [section 5.8.5](#) pour connaître les délais considérés comme raisonnables pour chaque action de jeu.

a. Les infractions mineures au rythme des parties sont des incidents isolés qui peuvent se produire en raison de la lenteur du processus décisionnel ou de scénarios complexes et tendus.

Exemples :

- chercher plusieurs fois des cartes dans son deck, sa main ou sa pile de défausse en appliquant l'effet d'une carte ;
- compter ou chercher des cartes dans son deck ou sa pile de défausse (ou ceux de son adversaire) plusieurs fois dans un laps de temps très court ;
- prendre trop de temps pour choisir où attacher une carte Énergie ;
- anticiper l'attaque de l'adversaire en plaçant des marqueurs de dégât sur son propre Pokémon avant que l'adversaire annonce son attaque.

---

b. Les infractions graves au rythme des parties peuvent être évaluées lorsqu'il y a un effet négatif répété sur le rythme d'une ou plusieurs parties suivantes.

Exemples :

- lenteur habituelle dans le choix des cibles pour la réception ou la résolution des effets et/ou des dégâts ;
- le rythme de jeu ne s'accélère pas, même après la première sanction.

### 7.3.3 Jeu vidéo : guide des sanctions (catégorie C)

#### 7.3.3.1 C.1. Faute de jeu

Mineure : avertissement		Grave : match forfait
-------------------------	--	-----------------------

Les fautes de jeu sont des infractions commises durant une partie. Elles sont souvent causées par une mauvaise manipulation de la console (et des autres équipements) durant une partie.

a. Les **fautes de jeu mineures** ont un effet bref et réversible sur le déroulement d'une partie.

Par exemple :

- Tenir ou déplacer la console de telle façon que la manche soit retardée par un blocage réparable.
- Retarder le début d'un match pour se procurer un chargeur.

b. Les **fautes graves** entraînent irrémédiablement l'arrêt d'une partie.

Par exemple :

- Entraîner un blocage du jeu irrémédiable en tenant ou en déplaçant la console d'une certaine manière (dans une situation où le responsable est clairement identifié).
- Retirer une cartouche de jeu ou éteindre une console durant une partie en cours.

### 7.3.3.2 C.2. Conformité de l'Équipe

Mineure : avertissement	Majeure : match forfait	Grave : disqualification
-------------------------	-------------------------	--------------------------

Ces infractions entrent dans la catégorie Conformité de l'Équipe et recouvrent les problèmes liés à l'Équipe Combat du joueur. Ces problèmes sont généralement causés par une divergence entre les Pokémon ou les objets tenus dans l'Équipe Combat et les informations présentes dans la liste d'équipe.

Dans tous les cas, le contenu de la liste d'équipe est prioritaire sur le contenu de l'Équipe Combat. Toute divergence entre ces deux devra ainsi être rectifiée en modifiant l'Équipe Combat afin de retirer du jeu les Pokémon ou les objets tenus non conformes.

Si les Pokémon/objets tenus décrits dans la liste d'équipe sont accessibles immédiatement, il faut donner au joueur l'opportunité de les ajouter à son équipe. Si le joueur se trouve dans l'impossibilité de le faire, les emplacements occupés par les Pokémon/objets tenus non conformes devront rester vacants.

Si cela débouche sur une Équipe Combat de moins de quatre Pokémon, l'infraction passe au palier suivant.

---

**a.** Les **fautes d'équipe mineures** concernent les divergences entre les Pokémon ou les objets tenus dans l'Équipe Combat d'un joueur et les informations présentes dans la liste d'équipe, qui n'offrent *aucun* avantage potentiel au joueur.

Par exemple :

- Si l'Équipe Combat comporte un Tritosor Mer Occident, mais que la liste d'équipe indique un « Tritosor Mer Orient ».
- Si un Pokémon de sexe inconnu est indiqué comme mâle ou femelle sur la liste d'équipe ;
- Si aucune forme n'est spécifiée pour un Pokémon, mais que les autres informations sur la liste d'équipe permettent de déterminer quelle forme est utilisée.



- Exemple 1 : l'Équipe Combat contient un Motisma Chaleur, mais la liste d'équipe indique simplement un « Motisma » doté de la capacité Surchauffe exclusive à cette forme.
- Exemple 2 : l'Équipe Combat contient un Démétéros Forme Totémique, mais la liste d'équipe indique simplement un « Démétéros » doté du talent Intimidation exclusif à cette forme.

---

**b.** Les **fautes d'équipe majeures** concernent les divergences entre les Pokémon ou les objets tenus dans l'Équipe Combat d'un joueur et les informations présentes dans la liste d'équipe, qui *offrent* un avantage potentiel au joueur.

Par exemple :

- Si un Pokémon pouvant être de l'un ou l'autre des deux sexes est mâle dans l'Équipe Combat, mais indiqué comme femelle sur la liste d'équipe, ou vice versa ;
- Si la liste d'équipe indique qu'un Pokémon de l'Équipe Combat connaît « Charge » alors que le Pokémon présent dans l'Équipe Combat connaît « Charge Foudre ».
- Si la stat d'un Pokémon n'est pas indiquée sur la liste d'équipe, ou ne correspond pas à la réalité.
- Si la forme d'un Pokémon ne correspond pas à ce qui est noté sur la liste d'équipe, et qu'aucune autre information sur cette liste ne permet de déterminer quelle forme est utilisée.
  - Exemple 1 : l'Équipe Combat comprend un Motisma Lavage alors que seul un « Motisma » est indiqué sur la liste d'équipe, et la liste des capacités ne permet raisonnablement pas au personnel de l'évènement de deviner la forme utilisée.
  - Exemple 2 : l'Équipe Combat comprend un Démétéros Forme Totémique alors que seul un « Démétéros » est indiqué sur la liste d'équipe, et le champ « talent » sur cette même liste a été laissé vide ou indique « Sans Limite ».

---

**c.** Les **fautes d'équipe graves** se produisent lorsqu'un outil officiel détecte qu'un Pokémon a été manipulé de façon illégale, ou que l'Équipe Combat d'un joueur ne contient pas assez de Pokémon pour poursuivre le tournoi.

Par exemple :

- Le joueur a moins de quatre Pokémon utilisables après application des sanctions préalables.
- Le moindre signe (constaté par un outil officiel) qu'un Pokémon a été manipulé de façon illégale, par exemple lorsqu'une Équipe Combat échoue à une inspection électronique.

## 7.4 Aménagement des sanctions recommandées

---

Le Pokémon Organized Play reconnaît la multitude de facteurs en jeu dans chaque décision individuelle, et demande aux Professeurs d'évaluer chaque situation en fonction de son potentiel à fournir un avantage ou à masquer l'état de la partie. Pour les aider, le programme Play! Pokémon propose des lignes directrices plutôt que des règles pour l'attribution des sanctions.

Les sanctions pour infractions ne sont que des recommandations qui peuvent être aggravées ou réduites en fonction des circonstances. Cela peut inclure le moment où l'erreur a été détectée et la facilité avec laquelle l'action correspondante peut être annulée.

### 7.4.1 Réversibilité

---

À titre d'exemple, considérons le fait de jouer par erreur deux cartes Supporter dans le même tour. Dans de tels cas, il est souvent impossible d'atténuer cet impact sans infliger une sanction qui compense tout avantage potentiel obtenu, comme l'illustre le scénario ci-dessous.

---

*Situation : Brendan joue Lilie (UPR, 125). Plus tard dans le même tour, Brendan joue aussi Mars (UPR, 128), et pioche deux cartes. Il défusse également une carte choisie au hasard dans la main de l'adversaire. Brendan réalise alors son erreur et appelle un juge.*

*Correction de l'état de la partie : le juge, Professeur Orme, peut remettre la bonne carte dans la main de l'adversaire car cette carte est connue des deux joueurs. Cependant, l'adversaire n'a aucun moyen de savoir quelles cartes dans la main de Brendan ont été piochées avec Mars. Donc, le Professeur Orme doit choisir deux cartes au hasard qui vont retourner dans le deck. Après que l'état de la partie a été restauré autant que possible, Mars retourne dans la main de Brendan.*

*Sanction : Brendan reçoit une sanction de deux cartes Récompense, afin d'annuler l'avantage potentiel donné par l'accès à deux nouvelles cartes de son deck et la connaissance de l'une des cartes de la main de son adversaire.*

---

Cependant, si l'action peut être inversée de telle sorte que l'état du jeu reflète un état dans lequel la deuxième carte Supporter n'a jamais été jouée, cela peut être un motif de diminution de la sanction.

---

*Situation : Brendan joue Lilie (UPR, 125). Plus tard dans le même tour, Brendan joue également Guzma (BUS, 115) et échange le Pokémon Actif de l'adversaire avec l'un de ses Pokémon de Banc. Puis il fait lui-même la même chose. Brendan réalise alors son erreur et appelle un juge.*

*Correction de l'état de la partie : le juge, Professeur Orme, peut savoir quels Pokémon étaient sur le Poste Actif avant que Guzma soit joué, et les y replace. Lorsque l'état de la partie est restauré, Guzma retourne dans la main de Brendan.*

*Sanction : Brendan reçoit un avertissement pour lui rappeler l'obligation de suivre attentivement son jeu, et l'incident est consigné dans le résumé des sanctions du tournoi.*

---

Enfin, si l'action aboutit à un état de jeu irrémédiablement corrompu, il est peut être recommandé d'augmenter la sanction.

---

*Situation : Brendan joue Lilie (UPR, 125). Plus tard, dans le même tour, Brendan joue aussi Cynthia (UPR, 119) et mélange sa main avec son deck. Brendan réalise alors son erreur et appelle un juge.*

*Correction de l'état de la partie : le juge, Professeur Orme, ne peut pas déterminer quelles cartes Brendan avait en main avant qu'il joue Cynthia. Aucune action réparatrice ne peut être appliquée.*

*Sanction : Brendan reçoit un match forfait. Aucune autre sanction ne peut réduire de manière satisfaisante les dommages causés à l'état de la partie par son action en jouant le second Supporter et en mélangeant les cartes qu'il a en main.*

---

Parmi les autres facteurs pouvant aggraver ou réduire une sanction figure le moment où l'erreur est constatée. Si l'action n'est pas entièrement terminée, par exemple, il est plus facile d'annuler l'effet produit.

#### **7.4.2 Infractions répétées**

---

L'un des objectifs des sanctions est d'informer le joueur de son erreur et de lui rappeler de faire preuve d'une attention particulière lorsqu'il joue et interagit avec les autres lors des tournois. Si ces infractions se répètent, il peut être nécessaire d'augmenter la sanction pour chaque infraction suivante afin de renforcer la nécessité de suivre les règles des tournois Play! Pokémon.

#### **7.4.3 Âge et expérience**

---

Tenez compte de l'âge, de l'expérience et de l'historique du joueur. Bien que ces facteurs ne soient pas toujours pertinents, les Professeurs doivent être conscients que des erreurs peuvent être commises en raison du manque d'expérience ou de l'intimidation ressentie dans un environnement concurrentiel.

Les joueurs qui commettent plusieurs types d'infractions lors d'un événement sont généralement mal informés et de bonne foi. Les tournois compétitifs peuvent être intimidants, et il existe de nombreux principes à apprendre (procédure, bonne conduite et fair-play). Certains joueurs parmi les plus jeunes

sont stressés lorsqu'ils participent à une compétition dotée de récompenses. Il convient donc de leur donner une chance d'apprendre le jeu et les règles de Play! Pokémon.

## 7.5 Annonce de la sanction

---

Les Professeurs Play! Pokémon doivent tout mettre en œuvre pour créer un environnement de jeu divertissant, rassurant et détendu. Pour y parvenir, il est essentiel d'appliquer les éventuelles sanctions avec tact et discernement.

Lorsqu'une sanction est donnée, son annonce doit inclure les éléments suivants :

- raison pour laquelle les actions du joueur ne sont pas permises ;
- impact de la sanction donnée sur le tournoi du joueur ;
- rappel du droit du joueur à faire appel de toute sanction auprès du juge principal.

### 7.5.1 Commentaires sur les sanctions

---

Au vu de la nature de certaines infractions, il se peut que la communauté des joueurs soit au courant des sanctions infligées dans certaines circonstances. Il est important que les Professeurs Pokémon traitent les informations concernant avec tact les sanctions pour ne pas embarrasser les parties concernées.

Les sanctions discutées en public pour des raisons de formation doivent rester anonymes, et l'historique des sanctions d'un joueur ne doit être partagé entre Professeurs que si nécessaire.

## 7.6 Rapports de sanctions

---

Le Pokémon Organized Play suit l'historique des sanctions de chaque joueur afin de faire la différence entre les infractions répétées intentionnelles et les occurrences accidentelles, et de déterminer si une action disciplinaire s'impose.

Pour aider dans cet effort, les documents ci-dessous doivent être soumis au Pokémon Organized Play via le Service client de Play! Pokémon dès la fin du tournoi.

### 7.6.1 Résumé des sanctions en tournois

---

Le résumé des sanctions en tournois détaille toutes les sanctions prises durant un tournoi.

Pour ce résumé, une feuille de calcul au format .csv doit être créée et contenir les en-têtes suivants (*en anglais*) :

Tournament ID	Round of Issue	Judge Player ID	Player Player ID	Category	Severity	Penalty	Notes
---------------	----------------	-----------------	------------------	----------	----------	---------	-------

XX-XX-XXXXXX	1	XXXXXX	XXXXXX	A	Infractions mineures	Avertissement	
--------------	---	--------	--------	---	----------------------	---------------	--

Une nouvelle ligne doit être créée pour chaque sanction infligée.

Envoyez ce fichier en utilisant l'outil de gestion des rapports de tournois du Service client de Play! Pokémon. Sélectionnez « Penalty Summary » (*Résumé des sanctions*) dans le menu déroulant à cet effet.

## 7.6.2 Rapports de disqualification

---

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

Le rapport soumis peut être au format .doc ou .pdf.

Envoyez ce fichier en utilisant l'outil de gestion des rapports de tournois du Service client de Play! Pokémon. Sélectionnez « Disqualification Report » (*Rapport de disqualification*) dans le menu déroulant à cet effet.

## 7.7 Sanctions disciplinaires

---

Si des infractions sont observées dans plusieurs tournois, le Pokémon Organized Play peut prendre des sanctions disciplinaires à l'encontre du joueur. Ces sanctions peuvent aller jusqu'à la suspension. Dans ce cas, le joueur fautif est averti, et son nom et son identifiant sont transmis aux organisateurs.

Les joueurs suspendus ne sont pas autorisés à participer ou à assister à des événements Play! Pokémon en tant que spectateur, joueur, juge ou tout autre rôle. Si un joueur suspendu perturbe un événement en essayant d'y participer ou en refusant de partir, l'incident doit être signalé au Pokémon Organized Play. Une prolongation de la suspension en cours pourra être envisagée.

---

## 8 Résumé des modifications

Date de la version précédente : le 16 avril 2021

Date de la version actuelle : le 30 septembre 2021

### 1 Que contient ce guide ?

Section	Page	Modification
---------	------	--------------

### 2 Notions de base sur la participation

Section	Page	Modification
---------	------	--------------

### 3 Politiques des tournois

Section	Page	Modification
---------	------	--------------

### 4 Gestion et particularités des tournois

Section	Page	Modification
---------	------	--------------

### 5 Règles des tournois du JCC Pokémon

Section	Page	Modification
5.4.1	32	Ajout d' <i>Épée et Bouclier – Règne de Glace</i> aux extensions légales.
5.8.1	39	Ajout de précisions sur la résolution des parties en 2 manches gagnantes.
5.5.4	35	Ajout de règles pour le format Tirage Métamorph.

### 6 Règles des tournois du jeu vidéo

Section	Page	Modification
---------	------	--------------

### 7 Infractions et sanctions

Section	Page	Modification
7.2.2	44	Nouvel ajout : un juge doit obtenir l'aval du juge principal pour infliger une sanction plus forte qu'un avertissement.