



Règles, formats et guide des sanctions des Championnats du Jeu Vidéo

Dernière mise à jour : 15 février 2022

Remarque : En cas de divergence entre le contenu de la version anglaise de ce document et toute autre version de ce document, la version anglaise prévaudra.

Play! Pokémon : Règles, formats et guide des sanctions des Championnats du Jeu Vidéo

Table des matières

1. Création des équipes.....	3
1.1. Préparation de l'Équipe Combat.....	3
1.2. Changement de série	3
1.2.1. Série 12.....	3
1.3. Objets	4
1.4. Pokémon	4
2. Règles relatives à l'équipement	5
2.1. Versions du jeu.....	5
2.2. Consoles de jeu	6
2.3. Correctifs, mises à jour du jeu et firmware de la console.....	6
2.4. Modes de communication lors des tournois	6
2.5. Casques audio	8
2.6. Notes.....	8
2.7. Présence d'objets dans la zone de jeu	8
2.8. Listes d'équipe	8
3. Matches.....	5
3.1. Combat Duo	5
3.2. Nombre de manches.....	5
3.3. Enregistrement d'une Équipe Combat.....	5
3.3.1. Limites de temps	5
3.4. Issue des manches.....	6
3.4.1. Résultats des rondes suisses au format « deux manches gagnantes »	7
3.4.2. Résultats des rondes à élimination directe au format « deux manches gagnantes »	8
3.4.3. Mort subite.....	9
3.4.4. Double problème technique	9
4. Vérification des équipes.....	10
4.1. Vérification de la liste d'équipe	10
4.2. Test de conformité.....	10
4.2.1. Inspection électronique d'équipe	10
4.2.2. Inspection manuelle d'équipe.....	11

4.3. Pokémon modifiés de façon illégale	11
4.4. Signalement d'une manipulation illégale.....	11
5. Jeu vidéo Pokémon : Guide des sanctions	11
5.1. Introduction	11
5.2. Distribuer une sanction	12
5.2.1. Dévier des sanctions recommandées	12
5.2.2. Signaler des sanctions au Pokémon Organized Play	13
5.3. Types de sanctions	13
5.3.1. Mise en garde.....	14
5.3.2. Avertissement	14
5.3.3. Match forfait	14
5.3.4. Disqualification.....	15
5.4. Types d'infractions	15
5.4.1. Faute de jeu.....	15
5.4.1.1. Mineure.....	16
5.4.1.2. Majeure	16
5.4.2. Faute d'équipe	16
5.4.2.1. Mineure.....	16
5.4.2.2. Majeure.....	17
5.4.2.3. Grave	18
5.4.3. Erreur de procédure.....	18
5.4.3.1. Mineure.....	19
5.4.3.2. Majeure	19
5.4.3.3. Grave	19
5.4.4. Comportement antisportif	20
5.4.4.1. Mineur.....	20
5.4.4.2. Majeur	20
5.4.4.3. Grave	21
Annexe A. Inspection manuelle d'équipe	22
Section 1.....	22
Section 2.....	22
Annexe B. Mises à jour du document	23
Changements dans la dernière mise à jour (15 février 2022)	23

1. Création des équipes

Les joueurs ont la responsabilité de s'assurer que leur équipe Pokémon respecte les restrictions dictées par le format du tournoi et indiquées dans ce document. Les règles et restrictions qui suivent sont considérées comme le format Standard.

1.1. Préparation de l'Équipe Combat

Chaque joueur doit former son Équipe Combat et n'y apporter aucune modification du début à la fin de l'évènement. Remarque : Le personnel de l'évènement peut être amené à modifier l'Équipe Combat d'un joueur en cas de sanction.

Chaque équipe doit compter entre quatre et six Pokémon en fonction du format de l'évènement.

1.2. Changement de série

La liste des Pokémon autorisés peut être modifiée au début de chaque nouvelle série de combats classés du Stade de Combat. Voir ci-dessous pour plus de détails :

- 🕒 La série 12 démarrera le 1^{er} février 2022.
- 🕒 La série 12 prendra fin le 31 août 2022.

Les organisateurs d'évènements devront s'assurer de télécharger les dernières règles en vigueur depuis le Stade de Combat.

Veuillez noter qu'une série peut démarrer pendant un tournoi se déroulant sur plusieurs jours (comme un championnat régional). Dans ce cas précis, le tournoi continuera de se dérouler selon les règles qui étaient en vigueur le jour où il a débuté. Tout évènement majeur d'une journée se déroulant en parallèle à un tel évènement devra suivre les règles en vigueur le jour de l'évènement.

1.2.1. Série 12

- 🕒 Les joueurs peuvent utiliser les Pokémon ayant l'un des numéros de Pokédex listés ci-dessous :
 - Numéros de Pokédex de Galar :
 - 001 à 397 ;
 - Numéros de Pokédex d'Isolarmure :
 - 001 à 210 ;

- Numéros de Pokédex de Couronneige

- 001 à 209 ;

- Numéros de Pokédex national :

243 à 245 ;

252 à 260 ;

380 à 381 ;

480 à 482 ;

485 à 486 ;

488 ;

638 à 642 ;

645 ;

722 à 730 ;

785 à 788 ;

793 à 799 ;

803 à 806.

- ⊕ En plus des Pokémon autorisés lors de la série 12, les joueurs pourront ajouter à leur Équipe Combat jusqu'à deux des Pokémon présents dans la liste des Pokémon à usage restreint.

- Retrouvez le numéro de Pokédex national des Pokémon à usage restreint dans la liste ci-dessous :

150 ;

249 à 250 ;

382 à 384 ;

483 à 484 ;

487 ;

643 à 644 ;

646 ;

716 à 718 ;

789 à 792 ;

800 ;

888 à 890 ;

898.

1.3. Objets

- ⊕ Tous les Pokémon peuvent tenir un objet, mais deux Pokémon ne peuvent pas tenir le même objet.
- ⊕ Les joueurs ne doivent utiliser que des objets qui peuvent être obtenus au cours d'une partie normale (notamment via des récompenses de participation à des combats en ligne ; ou grâce aux fonctions liées aux jeux publiés par The Pokémon Company et Nintendo) ou qui ont été distribués lors d'une promotion ou d'un évènement spécial.

1.4. Pokémon

- ⊕ Les joueurs peuvent utiliser les Pokémon obtenus dans *Pokémon Épée* et *Pokémon Bouclier*, importés dans *Pokémon Épée* et *Pokémon Bouclier* via *Pokémon HOME*, ou reçus lors d'une promotion ou d'un évènement spécial.

- ⊕ L'équipe d'un joueur ne peut pas contenir deux Pokémon ayant le même numéro dans le Pokédex national.
- ⊕ Les Pokémon doivent avoir :
 - Soit le symbole noir de Galar sur leur écran de résumé prouvant qu'ils sont originaires de la région de Galar ;
 - Soit l'icône de conformité.
- ⊕ Les Pokémon peuvent utiliser toute capacité ou tout talent à leur disposition au cours d'une partie normale. Cela inclut :
 - Les talents cachés, si disponibles ;
 - Les capacités et talents hérités d'un Pokémon déposé à la Garderie et transféré depuis *Pokémon HOME* ;
 - Les capacités et talents disponibles via une promotion ou un évènement Pokémon officiel.
- ⊕ Les Pokémon de tous niveaux sont permis, mais leur niveau sera automatiquement ramené à 50 durant le combat.
- ⊕ Les formes régionales de Pokémon répondant aux critères ci-dessus peuvent être utilisées.
- ⊕ Les Pokémon peuvent avoir le gène Gigamax.

2. Règles relatives à l'équipement

2.1. Versions du jeu

- ⊕ Seules les versions officielles de *Pokémon Épée* et *Pokémon Bouclier* peuvent être utilisées lors des tournois Play! Pokémon. Ceci inclut les cartes de jeu et les versions téléchargeables de *Pokémon Épée* et *Pokémon Bouclier*.
- ⊕ Les joueurs doivent s'assurer que leur carte de jeu ou leur version téléchargeable du jeu est en parfait état de marche.
- ⊕ Dans certains cas, il peut arriver que le personnel de l'évènement demande aux joueurs de modifier leur carte de Ligue. Les joueurs sont dans l'obligation de se conformer aux exigences des organisateurs s'ils souhaitent participer au tournoi. Il est interdit d'utiliser une carte de Ligue qui pourrait être offensante, et tout participant à

l'évènement en violation avec cette règle pourra être sanctionné, et éventuellement disqualifié.

2.2. Consoles de jeu

Les joueurs peuvent utiliser toute console de la famille Nintendo Switch™ durant la compétition. Cela comprend notamment la Nintendo Switch™ et la Nintendo Switch Lite™. Il est de la responsabilité des joueurs de venir munis d'un adaptateur secteur compatible avec leur console.

- ⦿ Les joueurs ont la responsabilité de maintenir leur console chargée pendant toute la durée du tournoi.
- ⦿ Le juge se réserve le droit de déplacer un match vers un point de charge donné. Les joueurs ne doivent en aucun cas se déplacer vers le point de charge sans l'autorisation d'un juge. Un match ne peut être déplacé qu'entre deux manches, et en aucun cas au cours d'une d'entre elles.
- ⦿ Les joueurs doivent s'assurer que leur console est en parfait état de marche.
- ⦿ Les joueurs doivent s'assurer que les consoles utilisées durant les tournois Play! Pokémon n'ont pas été modifiées. Cela signifie qu'elles doivent être exemptes de logiciels et de firmwares personnalisés, ainsi que de toute modification technologique physique. Les joueurs utilisant des consoles modifiées pourront être sujets à des sanctions et éventuellement être disqualifiés.
- ⦿ Certains joueurs pourraient être contraints de se retirer de la compétition si le contrôle parental empêche leur console d'effectuer les actions nécessaires au tournoi.
- ⦿ Un compte Nintendo Switch Online actif (payant) est nécessaire pour participer aux Championnats, afin de permettre la vérification en ligne des équipes.

2.3. Correctifs, mises à jour du jeu et firmware de la console

Les joueurs doivent s'assurer que leur version de *Pokémon Épée* ou *Pokémon Bouclier* bénéficie de la dernière mise à jour avant de commencer le tournoi et que la dernière mise à jour système a bien été installée sur leur console. Un joueur peut être sanctionné et éventuellement disqualifié si son jeu ne contient pas la dernière mise à jour ou si sa console n'utilise pas le firmware le plus récent.

2.4. Modes de communication lors des tournois

Il existe deux modes de communication pour les tournois des Championnats :

- Mode sans fil
 - Il s'agit du mode recommandé pour les événements locaux. Il est cependant à éviter pour les événements plus importants, où le nombre élevé de joueurs peut engendrer des problèmes de connexion.
- Mode LAN
 - Dans cette configuration câblée, les joueurs se connectent à un réseau local. Il s'agit du mode recommandé pour les événements de grande ampleur, mais il peut être utilisé pour tout autre type d'évènement. Nous vous recommandons d'utiliser les équipements suivants :
 - Un stand USB Nintendo Switch (comme celui produit par HORI) ;
 - Un adaptateur USB vers Ethernet ;
 - Un câble Ethernet (câble droit, et non câble croisé) ;
 - Un concentrateur réseau de 4 à 8 ports (avec alimentation électrique) ;
 - Les manettes Joy-Con doivent rester attachées à la Nintendo Switch durant toute la durée du match ;
 - Les joueurs sont autorisés à utiliser leur propre manette câblée officielle. Les manettes sans fil sont interdites.

Tous les tournois doivent se dérouler selon les règles du Stade de Combat relatives aux « combats classés ».

Les numéros de groupe de combat sont utilisés pour faciliter la recherche d'adversaire en jeu. Il s'agit de nombres à trois chiffres composés de la façon suivante :

- Les deux premiers chiffres correspondent au numéro de la station et indiquent la partie à rejoindre. Il s'agit d'un numéro unique sur le réseau au moment du lancement de la partie. Il peut être réutilisé si nécessaire une fois celle-ci lancée.
- Le troisième chiffre correspond au numéro du participant, et indique le rôle que prendra ce dernier (celui de joueur ou de spectateur). Afin qu'ils soient associés, l'un des participants du match devra choisir « 1 », et l'autre participant « 2 ».
- Pour diffuser une manche, l'appareil diffuseur doit entrer le même numéro de station que la manche et utiliser « 3 » comme numéro de participant. Si plusieurs appareils désirent se connecter, ils devront chacun utiliser les numéros de participant qui suivent (« 4 », « 5 » et ainsi de suite).

Chaque organisateur peut convenir de sa propre méthode d'assignation des numéros de groupe de combat, du moment qu'elle est clairement indiquée aux joueurs. Le Pokémon Organized Play recommande la procédure suivante :

- Numéro de station : les deux premiers chiffres du numéro de groupe de combat correspondent aux deux derniers chiffres du numéro de table sur laquelle se déroule la manche. Par exemple, les joueurs de la table « 1 » utilisent « 01 » comme premiers chiffres du code de groupe, le « 0 » pouvant être rajouté si nécessaire.
- Numéro de participant : pour le troisième chiffre, « 1 » correspond au joueur 1 et « 2 » au joueur 2, comme indiqué sur la feuille de match. Si la feuille ne se trouve pas sur la table au début de la manche, les joueurs doivent se mettre d'accord entre eux.
- Exemple : une manche se déroulant sur la table 789 est diffusée depuis deux appareils distincts. Les participants doivent entrer les numéros de groupe de combat suivants :
 - Joueur 1 : 891 ;
 - Joueur 2 : 892 ;
 - Appareil diffuseur 1 : 893 ;
 - Appareil diffuseur 2 : 894.

2.5. Casques audio

Les joueurs peuvent utiliser un casque audio s'il est filaire et branché directement à la console de jeu. Son câble doit être clairement visible.

2.6. Notes

Les joueurs peuvent prendre des notes pendant les matchs et durant l'aperçu des équipes ; mais ils doivent se munir d'une feuille vierge au début de chaque ronde. Le papier ligné ou quadrillé est permis. Aucun document d'aide manuscrit ou imprimé, y compris le tableau de types, n'est autorisé dans la zone de jeu.

2.7. Présence d'objets dans la zone de jeu

Les joueurs peuvent apporter des objets porte-bonheur dans la zone de jeu, mais celle-ci doit rester en ordre.

2.8. Listes d'équipe

Les joueurs doivent soumettre une liste lisible et précise des Pokémon composant leur équipe. Il est fortement recommandé de s'aider du document officiel Play! Pokémon « Liste d'équipe du jeu vidéo Pokémon ».

La liste d'équipe doit être renseignée dans la langue du jeu utilisé.

Pour être acceptée, une liste d'équipe doit contenir le nom du joueur, son identifiant de joueur et sa date de naissance, accompagnés des informations suivantes pour chaque Pokémon :

- ⊕ L'espèce du Pokémon, y compris si le Pokémon a une forme régionale (telle que la Forme de Galar) ou une autre forme au nom spécifique (tel que Motisma Lavage au lieu de Motisma) ;
 - Le nom de la forme est obligatoire si cette dernière affecte les stats, le ou les types, le talent, les capacités, le poids, ou toute autre caractéristique de combat d'un Pokémon. C'est le cas, par exemple, pour Banshitrouye, Plumeline ou Salarsen.
 - Le sexe du Pokémon doit également être indiqué en tant que forme à part entière s'il affecte les caractéristiques de combat. C'est le cas, par exemple, pour Mistigrix et Wimessir. Bien que le sexe de Nidoran ♀ et Nidoran ♂ soit inclus dans le nom de l'espèce, il doit tout de même être indiqué.
 - Le nom de la forme n'est *pas* nécessaire si elle n'affecte que l'apparence du Pokémon ou qu'elle dépend d'autres critères présents dans la liste d'équipe. C'est le cas, par exemple, pour Tritosor, Haydaim et Charmilly.
 - En cas de doute, nous vous recommandons d'indiquer le nom de la forme d'un Pokémon, car toute information manquante pourrait entraîner des sanctions.
- ⊕ Le talent ;
- ⊕ L'objet tenu ;
- ⊕ Le niveau (il doit être identique à celui affiché dans la Boîte PC de la partie du joueur).
- ⊕ Toutes les capacités connues ;
- ⊕ Toutes les stats (PV ; Attaque ; Défense ; Attaque Spéciale ; Défense Spéciale ; Vitesse), affichées au niveau actuel du Pokémon ;
- ⊕ Si le Pokémon est doté du gène Gigamax (indiqué par un symbole rouge en forme de X à côté du nom du Pokémon sur son écran de résumé).

3. Matches

3.1. Combat Duo

Chaque joueur sélectionne quatre Pokémon parmi son Équipe Combat avec lesquels il combattra. Au début de chaque combat, chaque joueur envoie les deux premiers Pokémon de son équipe au combat, soit un total de quatre Pokémon dans la zone de combat. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait mis K.O. les 4 Pokémon de son adversaire, ou jusqu'à ce que la limite de temps soit atteinte.

3.2. Nombre de manches

Les matchs joués en rondes suisses peuvent être au format « une manche gagnante », selon l'appréciation des organisateurs du tournoi. Le format « deux manches gagnantes » est cependant fortement recommandé pour les Championnats Régionaux, et tout autre événement de niveau supérieur. Les matchs du Top Cut se jouent obligatoirement au format « deux manches gagnantes ».

Les rondes des Championnats du Jeu Vidéo n'ont aucune limite de temps. Tous les matchs sont autorisés à se dérouler sur trois manches si nécessaire. Aucune manche ne devra être interrompue ou terminée avant la fin du temps indiqué en jeu ; sauf en cas de circonstance exceptionnelle, telle qu'une mort subite.

Afin de ne pas risquer de dépasser le nombre maximal de manches autorisé par les règles, il est interdit aux joueurs d'utiliser la fonctionnalité « Compétition Live » pour jouer des matchs amicaux durant un tournoi.

3.3. Enregistrement d'une Équipe Combat

- ⊕ Chaque équipe doit comporter au moins quatre Pokémon pour participer à ces événements ;
- ⊕ Sélectionner « Se désinscrire » après avoir verrouillé son Équipe Combat sera considéré comme un abandon de la part du joueur ;
- ⊕ Les joueurs doivent fournir leur liste d'équipe au début du tournoi. Cette fiche doit répertorier avec exactitude les informations sur les Pokémon qui apparaissent dans leur Équipe Combat ;
- ⊕ Les joueurs doivent utiliser cette équipe pour toute la durée du tournoi.

3.3.1. Limites de temps

Les joueurs peuvent prendre autant de temps que nécessaire, dans la limite de durée maximale d'un tour. Les limites de temps suivantes seront imposées durant les tournois des Championnats :

- ⦿ Aperçu des équipes : 90 secondes ;
- ⦿ Limite de temps pour sélectionner une capacité : 45 secondes ;
- ⦿ Limite de temps du joueur (« Temps indiv. ») : 7 minutes ;
- ⦿ Limites de temps par combat :
 - Lors d'évènement où les Équipes Combat sont enregistrées via l'option Compétition Internet, la limite de temps par combat est fixée à 15 minutes. C'est le cas de la majorité des évènements importants, tels que les Premiers Défis et les Midseason Showdown organisés au niveau local, et la plupart des Championnats Régionaux ou évènements spéciaux organisés en dehors de l'Amérique de Nord, de l'Europe ou de l'Australie.
 - Lors d'évènements où les Équipes Combat sont enregistrées via des consoles spécialisées, la limite de temps par combat est fixée à 20 minutes. Cette condition s'applique à un nombre restreint d'évènements, comme les Championnats Régionaux en Amérique du Nord, en Europe et en Australie, à tous les Championnats Internationaux ainsi qu'aux Championnats du Monde.
 - En cas de doute, les joueurs devront s'adresser aux organisateurs du tournoi.

Pour maintenir un environnement positif pour les compétitions, le Pokémon Organized Play peut décider de modifier ces limites au cours de la saison en fonction des recommandations des organisateurs.

3.4. Issue des manches

- ⦿ Le joueur gagnant est celui qui met K.O. le dernier Pokémon de son adversaire.
- ⦿ Si le dernier Pokémon de chaque joueur est mis K.O. au dernier tour d'une manche, le joueur dont le Pokémon est mis K.O. en dernier remporte la manche.
- ⦿ Les joueurs ne peuvent pas terminer une manche en faisant match nul volontairement.
- ⦿ Un joueur qui sélectionne l'option FUITE pendant un combat déclare forfait. Si les deux joueurs sélectionnent l'option FUITE au même tour, la manche sera considérée comme n'ayant aucun vainqueur.

3.4.1. Résultats des rondes suisses au format « deux manches gagnantes »

Utilisez les critères suivants, dans l'ordre, pour déterminer l'issue d'un match qui n'est pas résolu après la dernière manche. Dès que l'un de ces critères est rempli, il n'est plus nécessaire de vérifier les autres.

1. Si un joueur arrive en retard pour un match ou s'il s'absente à tout moment au cours d'une ronde sans l'autorisation du juge, il sera déclaré perdant. Pour éviter une défaite automatique, le joueur doit avertir le juge de son absence avant la fin du match.
2. Si les deux joueurs sont arrivés à l'heure et sont restés présents pendant toute la durée du match, référez-vous au tableau suivant pour déterminer le vainqueur du match.

Exemple	Joueur	Résultat de la première manche	Résultat de la deuxième manche	Résultat de la troisième manche	Mort subite	Résultat du match
A	Joueur 1	Victoire	Victoire	<i>Inutile</i>	<i>Inutile</i>	Victoire du joueur 1
	Joueur 2	Défaite	Défaite			
B	Joueur 1	Victoire	Défaite	Victoire	<i>Inutile</i>	Victoire du joueur 1
	Joueur 2	Défaite	Victoire	Défaite		
C	Joueur 1	Victoire	Match nul	Victoire	<i>Inutile</i>	Victoire du joueur 1
	Joueur 2	Défaite		Défaite		
D	Joueur 1	Match nul	Victoire	Match nul	<i>Inutile</i>	Victoire du joueur 1
	Joueur 2		Défaite			
E	Joueur 1	Match nul	Victoire	Victoire	<i>Inutile</i>	Victoire du joueur 1
	Joueur 2		Défaite	Défaite		
F	Joueur 1	Match nul	Match nul	Match nul	Victoire	Victoire du joueur 1
	Joueur 2				Défaite	
G	Joueur 1	Match nul	Victoire	Défaite	Victoire	Victoire du joueur 1
	Joueur 2		Défaite	Victoire	Défaite	

Consultez la section 3.4.4 pour la définition et les démarches à suivre pour les manches en mort subite.

Si la mort subite mène à une égalité lors des rondes suisses, le match est déclaré nul.

3.4.2. Résultats des rondes à élimination directe au format « deux manches gagnantes »

Utilisez les critères suivants, dans l'ordre, pour déterminer l'issue d'un match qui n'est pas résolu après le dernier tour. Dès que l'un de ces critères est rempli, il n'est plus nécessaire de vérifier les autres.

1. Si un joueur arrive en retard pour un match ou s'il s'absente à tout moment au cours d'une ronde sans l'autorisation du juge, il sera déclaré perdant. Pour éviter une défaite automatique, le joueur doit avertir le juge de son absence avant la fin du match.
2. Si les deux joueurs sont arrivés à l'heure et sont restés présents pendant toute la durée du match, référez-vous au tableau suivant pour déterminer le vainqueur du match.

Exemple	Joueur	Résultat de la première manche	Résultat de la deuxième manche	Résultat de la troisième manche	Mort subite	Résultat du match
A	Joueur 1	Victoire	Victoire	<i>Inutile</i>	<i>Inutile</i>	Victoire du joueur 1
	Joueur 2	Défaite	Défaite			
B	Joueur 1	Victoire	Défaite	Victoire	<i>Inutile</i>	Victoire du joueur 1
	Joueur 2	Défaite	Victoire	Défaite		
C	Joueur 1	Victoire	Match nul	Victoire	<i>Inutile</i>	Victoire du joueur 1
	Joueur 2	Défaite		Défaite		
D	Joueur 1	Match nul	Victoire	Match nul	<i>Inutile</i>	Victoire du joueur 1
	Joueur 2		Défaite			
E	Joueur 1	Match nul	Victoire	Victoire	<i>Inutile</i>	Victoire du joueur 1
	Joueur 2		Défaite	Défaite		

F	Joueur 1	Match nul	Match nul	Match nul	Victoire	Victoire du joueur 1
	Joueur 2				Défaite	
G	Joueur 1	Match nul	Victoire	Défaite	Victoire	Victoire du joueur 1
	Joueur 2		Défaite	Victoire	Défaite	

Si la mort subite se termine par un match nul lors des rondes à élimination directe, une seconde mort subite devra être jouée.

3.4.3. Mort subite

Durant la mort subite, les joueurs commencent une nouvelle manche. Ces derniers doivent alors prendre l'avantage sur le nombre de Pokémon restants. Après la fin de chaque tour, le personnel du tournoi analysera le nombre de Pokémon restants pour chaque joueur et déterminera ainsi si l'un d'eux a l'avantage.

- ☉ Si les deux joueurs ont le même nombre de Pokémon restants à la fin du tour, la manche continue pour un autre tour ;
- ☉ S'il reste plus de Pokémon à un joueur qu'à son adversaire à la fin d'un tour, le joueur auquel il reste le plus de Pokémon remporte la manche ;
- ☉ Si le dernier Pokémon de chaque joueur est mis K.O. au même tour, la manche prend fin automatiquement. Dans ce cas, le jeu déterminera le gagnant naturellement.

3.4.4. Double problème technique

Dans de rares cas, il arrive que les deux adversaires rencontrent un problème technique qui fige l'image des jeux, et il est difficile de déterminer quel joueur en est responsable. Il est alors impossible de continuer le jeu normalement. La façon d'agir dans cette situation est présentée dans le tableau ci-dessous.

Le résultat dépend de la situation au moment où le problème technique est apparu.

Pokémon restants dans les équipes	Résultat de la manche
4-4 (valable aussi pendant l'aperçu des équipes)	Manche en cours annulée, et à recommencer depuis le début
4-3	Match nul
4-2	Match nul

4-1	Victoire du joueur ayant le plus de Pokémon restants
3-3	Match nul
3-2	Match nul
3-1	Victoire du joueur ayant le plus de Pokémon restants
2-2	Match nul
2-1	Match nul
1-1	Match nul

4. Vérification des équipes

Des vérifications des équipes doivent être effectuées lors de tous les événements majeurs. Le Pokémon Organized Play recommande d'effectuer ces vérifications sur au moins 10 pour cent des équipes participantes, et ce pendant toute la durée du tournoi. Les équipes de tous les joueurs qualifiés pour la partie éliminatoire d'un tournoi devront être inspectées au terme des rondes suisses. Ces contrôles se font en deux étapes : la vérification de la liste d'équipe et le test de conformité.

4.1. Vérification de la liste d'équipe

Le personnel du tournoi doit s'assurer que l'Équipe Combat du joueur correspond à sa liste d'équipe.

4.2. Test de conformité

Les responsables du tournoi doivent vérifier, par des procédés électroniques et manuels, que l'Équipe Combat du joueur est conforme au format du tournoi et aussi s'assurer qu'aucune manipulation illégale n'a été effectuée.

4.2.1 Inspection électronique d'équipe

Cette étape consiste à faire passer à l'Équipe Combat du joueur la vérification du Stade de Combat, dont les étapes sont listées ci-dessous :

1. Entrer dans le Stade de Combat et initier un combat amical. Lors du choix de l'Équipe Combat, utiliser l'option d'enregistrement d'équipe afin de copier l'équipe du joueur dans une nouvelle Équipe Combat, et l'utiliser pour combattre.
2. Appuyer sur le bouton POWER lorsque le message « Recherche d'un adversaire en cours... » apparaît afin de mettre la console en veille et arrêter la recherche. Cela signifie que l'équipe a réussi l'inspection. Si au contraire un message indique que certains Pokémon ne peuvent pas participer, des sanctions adaptées pourraient être appliquées.

4.2.2. Inspection manuelle d'équipe

Certains critères de vérification peuvent ne pas être pris en compte lors de l'inspection électronique. L'équipe doit aussi être inspectée en jeu selon l'Annexe A. Inspection manuelle d'équipe.

4.3. Pokémon modifiés de façon illégale

L'utilisation de périphériques, dont les applications mobiles, pour modifier ou créer des objets ou des Pokémon dans l'Équipe Combat d'un joueur est formellement interdite. Les joueurs en possession de Pokémon ou d'objets modifiés seront disqualifiés de la compétition, que ces Pokémon ou objets leur appartiennent ou qu'ils les aient reçus lors d'un échange.

4.4. Signalement d'une manipulation illégale

Tout membre de Play! Pokémon qui pense avoir détecté une nouvelle méthode de manipulation illégale d'équipe, quelle qu'elle soit, est prié de la signaler aux responsables du Pokémon Organized Play via le [Service clientèle](#).

5. Jeu vidéo Pokémon : Guide des sanctions

5.1. Introduction

Les règles et procédures de Play! Pokémon visent à encourager un esprit de compétition amical lors de tous les événements. Toutefois, il peut arriver que des joueurs ou des spectateurs ne respectent pas les règles ou l'esprit des événements, que ce soit intentionnellement ou malgré eux. Des sanctions peuvent alors être imposées. Certaines sont légères, comme les **mises en garde** ou les **avertissements**, tandis que d'autres sont plus lourdes, comme la **disqualification** pure et simple de la compétition en cours.

Cette section du document donne des indications aux organisateurs et aux juges afin que les sanctions qu'ils peuvent être amenés à distribuer le soient de façon logique, équilibrée et juste.

5.2. Distribuer une sanction

Les Professeurs de Play! Pokémon ont pour mission de créer un environnement où les joueurs peuvent s'amuser en toute sécurité sans être victimes de pression extérieure. Pour cette raison, les sanctions doivent être distribuées avec politesse et discrétion.

Chaque fois qu'une sanction est distribuée, elle doit être accompagnée d'une explication très claire des raisons pour lesquelles les actions du joueur étaient interdites par les règles de Play! Pokémon, ainsi qu'une description des conséquences qu'aurait une répétition de l'infraction. Les sanctions doivent être distribuées de façon positive, pour inviter le joueur à mieux comprendre les règles. Pour éviter de mettre un joueur dans l'embarras ou de faire tourner l'incident en scandale, les organisateurs et les juges sont invités à donner la sanction en privé.

Dans certains cas, un joueur peut être tenté d'abandonner sa participation à l'évènement pour éviter de recevoir une sanction sérieuse. Cette tactique est inacceptable. Le juge principal doit alors indiquer au joueur que la sanction sera tout de même appliquée et signalée aux instances du Pokémon Organized Play.

5.2.1. Dévier des sanctions recommandées

Les sanctions indiquées ne sont que des recommandations et peuvent être plus ou moins sévères selon les circonstances. En règle générale, les juges doivent se montrer plus cléments envers les joueurs de la catégorie junior. Il arrive que les joueurs les plus jeunes fassent des erreurs en raison de leur manque d'expérience ou du stress causé par l'environnement compétitif. Sauf cas exceptionnel, le Pokémon Organized Play recommande de commencer par une **mise en garde** pour les joueurs de la catégorie junior. Il convient d'accorder le bénéfice du doute aux joueurs jeunes ou moins expérimentés, car ceux-ci sont encore souvent en phase d'apprentissage des règles, et ne font généralement que des fautes involontaires. Ces joueurs peuvent recevoir d'autres **mises en garde** avant de mériter un **avertissement**.

La décision finale sur les sanctions à infliger aux joueurs et le moment auquel les infliger appartient au juge principal. Le Professeur organisant le tournoi et les autres juges peuvent imposer des sanctions, mais ils doivent toujours consulter le juge principal avant d'imposer une sanction plus lourde qu'un **avertissement**. Toute sanction de **mise en garde** ou d'**avertissement** infligée par un juge ou un organisateur doit être signalée au juge principal.

Ce dernier doit signaler toute sanction plus lourde qu'une **mise en garde** au Pokémon Organized Play.

5.2.2. Signaler des sanctions au Pokémon Organized Play

Il n'est pas nécessaire de signaler les simples **mises en garde** au Pokémon Organized Play ; en revanche, les **avertissements** et sanctions plus lourdes doivent être signalés. Le Pokémon Organized Play suit l'historique des sanctions de chaque joueur pour différencier les cas de récidive volontaire des fautes accidentelles et déterminer si des mesures à long terme sont nécessaires.

Les sanctions à signaler doivent être transmises à l'adresse playercoordinator@pokemon.com dans un délai de 7 jours à compter de la date de l'évènement. Pour faciliter le processus, un formulaire de signalement des sanctions est disponible (en anglais) sur la page « Règles et ressources des tournois ».

Si vous ne parvenez pas à y accéder, envoyez un e-mail à l'adresse playercoordinator@pokemon.com en indiquant les informations suivantes :

- ④ Numéro d'homologation du tournoi ;
- ④ Identifiants et noms des joueurs concernés ;
- ④ Identifiant et nom du juge à l'origine de la sanction ;
- ④ Déclaration circonstanciée des faits survenus pendant l'évènement, notamment l'infraction commise, la réponse des juges et de l'organisateur du tournoi ainsi que la réaction des joueurs impliqués (le cas échéant).

En cas de disqualification, le juge principal se doit de soumettre un rapport complet et détaillé de l'incident au Pokémon Organized Play. Ce rapport doit inclure tous les détails ayant conduit à la décision finale, ainsi que les noms et identifiants de joueur de tous les Professeurs présents au moment de l'incident.

5.3. Types de sanctions

La liste suivante détaille les différents niveaux de sanctions par ordre de sévérité. Seul le Pokémon Organized Play est autorisé à ajouter ou à modifier les sanctions. Les organisateurs de tournois et les juges ne peuvent pas infliger de sanctions en dehors de celles répertoriées ci-dessous, mais peuvent entreprendre des actions de régularisation, comme enlever un Pokémon illégal de l'équipe d'un joueur.

5.3.1. Mise en garde

La **mise en garde** est la sanction de base. Par définition, le juge ou l'organisateur du tournoi qui adresse une **mise en garde** indique simplement au joueur qu'il a commis une faute. Suite à une **mise en garde**, il convient d'expliquer au joueur la procédure correcte à suivre et de l'avertir qu'il risque une sanction plus lourde en cas de récidive.

5.3.2. Avertissement

Un **avertissement** est identique à une **mise en garde** dans la mesure où il s'agit de deux sanctions mineures. Toutefois, contrairement aux **mises en garde**, les **avertissements** doivent être signalés au Pokémon Organized Play par le juge principal ou l'organisateur du tournoi concerné. Si des joueurs jeunes ou peu expérimentés commettent une infraction qui leur a déjà valu une première **mise en garde**, une deuxième **mise en garde** est alors appropriée. Cependant, un **avertissement** peut leur être adressé s'ils commettent une troisième infraction. Les juges doivent toujours faire preuve de discernement lorsqu'ils infligent une sanction plus lourde à des joueurs de catégorie junior, étant donné qu'ils sont encore souvent en phase d'apprentissage des règles.

L'organisateur ou le juge à l'origine de l'**avertissement** doit vérifier que le joueur fautif connaît les règles et les procédures détaillées dans le document « Play! Pokémon : Règles, formats et guide des sanctions des Championnats du Jeu Vidéo ». Le joueur doit être informé qu'une sanction plus lourde lui sera infligée en cas de récidive.

5.3.3. Match forfait

La sanction de **match forfait** est généralement utilisée lorsqu'une erreur fautive compromet complètement le déroulement d'une partie, à tel point que le match est irrémédiablement compromis et ne peut se poursuivre. Cette sanction est également utilisée pour d'autres fautes ou problèmes de procédure majeurs.

Lorsqu'un joueur est sanctionné par un **match forfait** pendant une manche active, celle-ci est enregistrée comme une défaite. Dans les cas 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. Toute partie qui se termine de cette manière est enregistrée comme étant sans vainqueur et non comme un match nul.

Si une sanction de **match forfait** est infligée entre deux rondes du tournoi, elle s'applique à la prochaine manche du joueur.

5.3.4. Disqualification

La **disqualification** est la sanction la plus lourde en tournoi. Son utilisation est strictement réservée aux cas extrêmes, lorsque les actions d'un joueur (qu'elles soient volontaires ou non) ont de lourdes conséquences négatives sur l'intégrité ou le bon déroulement de l'ensemble du tournoi. Les joueurs qui reçoivent cette sanction sont exclus du tournoi et ne peuvent prétendre à aucune récompense. Cette exclusion doit être signifiée au joueur le plus calmement et le plus discrètement possible afin de ne pas aggraver la situation.

La disqualification d'un joueur entraîne des répercussions plus ou moins importantes sur la suite du tournoi, selon le moment où elle est mise en place.

Si le joueur est disqualifié après l'annonce des matchs ou pendant une partie en cours, il est déclaré perdant pour cette ronde et exclu du tournoi.

Si le joueur est disqualifié après la fin de son match, mais avant l'annonce des matchs de la ronde suivante, il est simplement exclu du tournoi.

Si le joueur est disqualifié pendant une rencontre à élimination directe, il est exclu du tournoi et son adversaire est déclaré vainqueur pour cette ronde.

Si la situation l'exige, il peut être nécessaire de demander au joueur de quitter l'enceinte du tournoi. Il convient néanmoins de donner au joueur sanctionné le temps de récupérer ses affaires et éventuellement de s'arranger avec les autres joueurs qui l'accompagnent.

5.4. Types d'infractions

Il existe plusieurs catégories d'infractions et chacune d'elles doit être traitée différemment en fonction de l'âge et du niveau d'expérience des joueurs impliqués. Chaque infraction comporte deux niveaux de sanction.

Les sanctions de niveau 1 doivent être imposées aux joueurs commettant une infraction lors d'un évènement comme un tournoi de Premier Défi ou un Midseason Showdown.

Les sanctions de niveau 2 sont réservées aux évènements pour lesquels les joueurs sont tenus de respecter des normes de jeu plus exigeantes, comme les Championnats Régionaux, Internationaux ou les Championnats du Monde, ainsi que les évènements spéciaux des Championnats Pokémon.

5.4.1. Faute de jeu

Cette infraction concerne les erreurs générales qui sont commises pendant une partie. Ces erreurs peuvent avoir un impact très léger sur la partie, ou au contraire entraîner son

interruption brutale. Cette catégorie définit les trois niveaux de fautes existants et décrit la sanction adaptée pour chacun d'eux.

5.4.1.1. Mineure

Sanction recommandée :

Niveau 1 : **Mise en garde** (première infraction), **avertissement** (deuxième infraction), **match forfait** (troisième infraction) ;

Niveau 2 : **Avertissement** (première infraction), **match forfait** (deuxième infraction).

Exemple de **faute de jeu mineure** :

- ☉ Causer un blocage réparable qui retarde le match.

5.4.1.2. Majeure

Sanction recommandée : **Match forfait**

Exemples de **fautes de jeu majeures** :

- ☉ Gigamaxer un Pokémon non autorisé par la section 1.4 à se gigamaxer ;
- ☉ Retirer la carte de jeu pendant la partie ;
- ☉ Laisser la console de jeu se décharger entièrement ;
- ☉ Causer un blocage irréparable* ;
- ☉ Tenter de regarder l'écran de l'adversaire pour gagner un avantage.**

* Si les deux joueurs voient leur jeu bloqué de façon irrémédiable sans qu'il soit possible de déterminer lequel est en faute, le problème doit être résolu de la façon indiquée dans la partie 3.4.5. Double problème technique.

** Il est recommandé d'infliger un **match forfait** pour la première infraction de ce type. Si par la suite, il est prouvé que le joueur a récidivé, la sanction doit alors être une **disqualification**.

5.4.2. Faute d'équipe

Cette infraction recouvre les problèmes liés à l'Équipe Combat du joueur.

5.4.2.1. Mineure

Sanction recommandée : **Avertissement**

Exemples de **fautes d'équipe non valide mineures** :

- ⦿ Un Pokémon ou un objet de l'Équipe Combat ne correspond pas à la liste d'équipe, mais cela ne confère aucun avantage tactique potentiel au joueur fautif. Par exemple :
 - 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 comprend un Motisma Chaleur alors que seul « Motisma » est indiqué sur la liste d'équipe, mais la capacité exclusive à cette forme, Surchauffe, est bien précisée sur cette même liste.
 - Exemple 2 : L'Équipe Combat comprend un M. Mime de Galar alors que seul « M. Mime » est indiqué sur la liste d'équipe, mais le talent exclusif à cette forme, Brise-Barrière, est bien précisé sur cette même liste.
 - Un Pokémon indiqué comme tenant un Charbon alors qu'il tient une Plaque Flamme dans l'Équipe Combat ; et qui ne connaît pas de capacité affectée par l'objet tenu, telle que la capacité Dégommage.

5.4.2.2. Majeure

Sanction recommandée : **Match forfait**

Dans tous les cas, le Pokémon ou l'objet tenu incorrect ne doit pas être utilisé dans le moindre combat, et les sanctions appropriées doivent être appliquées. Si l'un de ces cas débouche sur une Équipe Combat de moins de quatre Pokémon, l'infraction devient alors **majeure**. Si le Pokémon ou l'objet tenu décrit dans la liste d'équipe est accessible immédiatement, il faut donner au joueur l'opportunité de l'ajouter à son équipe.

Si le joueur n'est pas en mesure de présenter l'objet tenu correct, l'objet incorrect doit être retiré sans possibilité de le remplacer.

Si une faute est découverte après la fin d'un match, mais avant que la ronde suivante soit appairée, toute sanction de **match forfait** s'applique rétroactivement à la manche terminée.

Exemples de **fautes d'équipe non valide majeures** :

- ⦿ Un Pokémon ou un objet de l'Équipe Combat ne correspond pas à la liste d'équipe, ce qui confère un avantage tactique potentiel au joueur fautif. Par exemple :
 - 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 « 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 M. Mime de Galar alors que seul « M. Mime » est indiqué sur la liste d'équipe, et le champ « talent » sur cette même liste a été laissé vide.
 - Si la liste d'équipe indique qu'un Pokémon de l'Équipe Combat connaît « Charge » alors que le nom correct de la capacité est « Charge Foudre » ;
 - Si la stat d'un Pokémon n'est pas indiquée sur la liste d'équipe, ou ne correspond pas à la réalité.
- ⊕ Un Pokémon de l'Équipe Combat répond aux critères de la section 1 de l'annexe « Inspection manuelle d'équipe ».
- ⊕ Un Pokémon de l'Équipe Combat possède un surnom, un D.O. ou un autre attribut faisant délibérément référence à des sujets qui vont à l'encontre de l'esprit du jeu.

5.4.2.3. Grave

Sanction recommandée : **Disqualification**

Exemples de **fautes d'équipe graves** :

- ⊕ Le joueur a moins de Pokémon valides que le minimum autorisé après application des sanctions préalables ;
- ⊕ Un Pokémon de l'Équipe Combat répond aux critères de la section 2 de l'annexe « Inspection manuelle d'équipe » ;
- ⊕ Le moindre signe (constaté par un outil officiel) qu'un Pokémon a été manipulé de façon illégale, par exemple lorsqu'une équipe échoue à une inspection électronique.

5.4.3. Erreur de procédure

Si un joueur commet une erreur ayant une incidence sur le déroulement d'un évènement (par exemple, en se trompant dans les résultats d'un match, en affrontant le mauvais adversaire, en oubliant de prévenir un juge ou l'organisateur qu'il abandonne le tournoi, etc.), il convient de lui rappeler les procédures à suivre lors des évènements Play! Pokémon. Comme pour les fautes de jeu ou les autres infractions involontaires, ce rappel s'accompagne généralement d'une **mise en garde**. Des sanctions plus lourdes peuvent être envisagées en cas de récidive.

5.4.3.1. Mineure

Sanction recommandée : **Mise en garde**

Cette catégorie concerne les petites erreurs qui n'ont pas une grande incidence sur le déroulement de l'évènement. Si le problème peut être réglé sans provoquer ni retard ni interruption, la sanction la plus lourde à infliger en cas de première infraction est la **mise en garde**. Si le problème n'est pas signalé avant qu'un retard ou une interruption ne se produise, un **avertissement** doit être la première sanction infligée.

Exemples d'**erreurs de procédure mineures** :

- ⊖ Le joueur s'en va avant que les consoles des deux joueurs n'aient affiché les résultats finaux ;
- ⊖ Le joueur oublie de signer la feuille de match ;
- ⊖ Le joueur entre dans une zone réservée aux responsables du tournoi ;
- ⊖ Le joueur interrompt les responsables du tournoi pendant qu'ils s'adressent aux participants ou expliquent les règles.

5.4.3.2. Majeure

Sanction recommandée : **Avertissement**

Il arrive que certaines erreurs aient des répercussions plus lourdes sur le déroulement d'un tournoi. Certaines peuvent provoquer des retards importants, tandis que d'autres peuvent gêner fortement les autres joueurs. Dans certains cas extrêmes, les joueurs fautifs peuvent être sanctionnés par un **match forfait** dès la première infraction.

Exemples d'**erreurs de procédure majeures** :

- ⊖ Le joueur ne remplit pas correctement une feuille de match ;
- ⊖ Le joueur arrive en retard pour un match (moins de 5 minutes).

5.4.3.3. Grave

Sanction recommandée : **Match forfait**

Cette catégorie couvre généralement les infractions qui ont des conséquences importantes sur l'évènement ou entravent le protocole de l'évènement.

Exemples d'**erreurs de procédure graves** :

- ⊖ Le joueur transmet un résultat de match erroné ;

- ⊖ Le joueur arrive en retard pour un match (5 minutes ou plus) ;
- ⊖ Le joueur ne signale pas qu'il abandonne le tournoi avant de quitter l'enceinte de l'évènement. Cette sanction doit être infligée même si le joueur est déjà parti ;
- ⊖ Le joueur affronte le mauvais adversaire. (Dans ce cas, la sanction est infligée au joueur qui est assis à la mauvaise table.)

5.4.4. Comportement antisportif

Ce groupe de sanctions concerne les attitudes déplacées des joueurs ou des spectateurs lors d'un évènement. Cette catégorie part toujours du principe que les infractions sont volontaires. Les sanctions pour comportement antisportif peuvent être infligées aux joueurs même s'ils ne participent pas activement à un match. Les joueurs et les spectateurs doivent profiter calmement du tournoi sans perturber les participants par leur comportement.

5.4.4.1. Mineur

Sanction recommandée : **Avertissement**

Les joueurs doivent faire preuve de respect envers tous les participants et les responsables d'un évènement Pokémon. Si un joueur ne se comporte pas correctement, il peut être rappelé à l'ordre par une sanction. Les infractions de cette catégorie n'ont aucune incidence sur le déroulement de l'évènement en lui-même.

Exemples de **comportements antisportifs mineurs** :

- ⊖ Le joueur utilise un langage grossier dans l'enceinte du tournoi ;
- ⊖ Le joueur laisse une petite quantité de débris dans l'enceinte du tournoi ;
- ⊖ Le joueur chahute ;
- ⊖ Le joueur perturbe un match en cours.

5.4.4.2. Majeur

Sanction recommandée : **Match forfait**

Les infractions de cette catégorie ont une incidence directe sur le déroulement de l'évènement ou perturbent légèrement les participants sur un plan émotionnel.

Exemples de **comportements antisportifs majeurs** :

- ⊖ Le joueur laisse une grande quantité de débris dans l'enceinte du tournoi ;

- ⊖ Le joueur refuse de suivre les instructions qui lui sont données par les responsables du tournoi ;
- ⊖ Le joueur essaie d'influencer l'issue d'un match en intimidant ou en distrayant son adversaire ;
- ⊖ Le joueur refuse de signer une feuille de match.

5.4.4.3. *Grave*

Sanction recommandée : **Disqualification**

Les infractions de cette catégorie ont de graves conséquences sur le déroulement ou l'intégrité de l'évènement, perturbent fortement les participants sur le plan émotionnel ou débouchent sur une altercation physique.

Exemples de **comportements antisportifs graves** :

- ⊖ Dégradation de l'enceinte du tournoi ;
- ⊖ Déterminer le résultat d'un match par des moyens aléatoires, par la corruption ou la contrainte, ou par d'autres méthodes non mentionnées dans ce guide ;
- ⊖ Agression physique ;
- ⊖ Insultes ou menaces physiques proférées à l'encontre du personnel du tournoi ;
- ⊖ Vol ;
- ⊖ Diffamations ou injures ;
- ⊖ Le joueur ment aux responsables du tournoi.

Annexe A. Inspection manuelle d'équipe

Cette annexe décrit les procédures de manipulations illégales qui peuvent ne pas être détectées par mode électronique.

Si le personnel du tournoi ne parvient pas à décider si les Pokémon d'un joueur remplissent les critères ci-dessous, il reviendra au juge principal de trancher.

Section 1

Tout joueur ayant un Pokémon comme décrit ci-dessous dans son Équipe Combat commet une **faute d'équipe majeure** et doit être sanctionné en conséquence, comme indiqué dans la section « Jeu vidéo Pokémon : Guide des sanctions ».

Le Pokémon doit également être retiré de l'Équipe Combat du joueur. Si le joueur se retrouve avec moins de Pokémon valides dans son Équipe Combat que le minimum autorisé, il ne répond plus aux critères de participation et est alors **disqualifié**.

- ☉ Un Pokémon possédant un quelconque attribut indiquant qu'il n'a pas été obtenu en cours de partie normale ou lors d'une promotion officielle, mais qui ne lui confère aucun avantage tactique. Par exemple :
 - Un Pokémon contenu dans une Poké Ball où il ne peut pas se trouver en cours de partie normale ou lors de promotions officielles.
 - Un Pokémon contenant « Responsable de la Garderie » dans son écran de résumé tout en étant contenu dans une Master Ball ou une Mémoire Ball.
 - Un Pokémon chromatique dont la forme chromatique ne peut pas être trouvée en cours de partie normale ou lors de promotions officielles.
 - Un Pokémon dont le nom ou le D.O. indique qu'il n'a pas été obtenu en cours de partie normale ou lors de promotions officielles.

Section 2

Tout joueur ayant un Pokémon comme décrit ci-dessous dans son Équipe Combat commet une **faute d'équipe grave** et doit être sanctionné en conséquence, comme indiqué dans la section « Jeu vidéo Pokémon : Guide des sanctions ».

- ☉ Tout Pokémon avec une attaque, un talent, une nature, une stat ou n'importe quel autre attribut offrant un avantage compétitif potentiel, et ne pouvant être obtenu au cours d'une partie normale ou lors d'une promotion officielle.

Annexe B. Mises à jour du document

Le Pokémon Organized Play se réserve le droit d'altérer ces règles, ainsi que celui de les interpréter, modifier, clarifier, ou bien annoncer des changements officiels, avec ou sans annonce au préalable.

Les mises à jour du document seront disponibles sur [le site officiel Pokémon](#).

Changements dans la dernière mise à jour (15 février 2022)

Section	Mise à jour	Détails
1	Série 12	Mise à jour des règles de la série 12.