



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

Dernière mise à jour : 7 février 2018

Note : En cas de divergence entre le contenu de la version anglaise de ce document et celui d'une autre langue, la version anglaise sera privilégiée.

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

Table des matières

Table des matières	1
1. Création des équipes	3
1.1. Préparation de l'Équipe Combat.....	3
1.2. Surnoms des Pokémon	3
1.3. Objets	3
1.4. Pokémon.....	4
2. Règles relatives à l'équipement.....	5
2.1. Versions du jeu	5
2.2. Consoles de jeu.....	5
2.3. Correctifs, mises à jour du jeu et firmware de la console.....	6
2.4. Casques audio.....	6
2.5. Notes	7
2.6. Présence d'objets dans la zone de jeu.....	7
2.7. Listes d'Équipe.....	7
3. Matches.....	8
3.1. Combat Duo.....	8
3.2. Événements avec verrouillage par distribution locale	8
3.2.1. Limites de temps pour les tournois avec verrouillage par distribution locale.....	8
3.2.2. Limites de temps des matches.....	9
3.2.2.1. Définition d'un tour complet	9
3.3. Événements avec verrouillage par QR Code.....	9
3.3.1. Limites de temps pour les tournois avec verrouillage par QR Code	10
3.4. Issue des matches.....	10
3.4.1. Expiration du temps imparti	11
3.4.2. Résultats des rondes suisses au format « deux manches gagnantes »	12
3.4.3. Résultats des rondes à élimination simple au format « deux manches gagnantes »	13
3.4.4. Mort subite	14
3.4.5. Double problème technique	14
4. Pokémon illégaux.....	15
4.1. Pokémon modifiés de façon illégale	15

4.2. Détection électronique de piratage.....	16
4.3. Détection manuelle de piratage	16
4.4. Comment signaler un piratage	16
5. Jeu vidéo Pokémon : Guide des sanctions	17
5.1. Introduction.....	17
5.2. Distribuer une sanction	17
5.2.1. Dévier des sanctions recommandées	17
5.2.2. Signalement des sanctions au Pokémon Organized Play	18
5.3. Types de sanctions dans les jeux vidéo Pokémon.....	19
5.3.1. Mise en garde	19
5.3.2. Avertissement.....	19
5.3.3. Match forfait.....	19
5.3.4. Disqualification	20
5.4. Types d’infractions.....	20
5.4.1. Faute de jeu	21
5.4.1.1. Mineure	21
5.4.1.2. Majeure	21
5.4.2. Équipe non valide	22
5.4.2.1. Mineure	22
5.4.2.2. Majeure	23
5.4.3. Erreur de procédure	23
5.4.3.1. Mineure	23
5.4.3.2. Majeure	24
5.4.3.3. Grave	24
5.4.4. Comportement anti-sportif.....	25
5.4.4.1. Mineur	25
5.4.4.2. Majeur	26
5.4.4.3. Grave	26
Annexe A. Détection manuelle de piratage	28
Section 1.....	28
Section 2.....	29
Annexe B. Mises à jour du document.....	30
Changements dans la dernière mise à jour (7 février 2018)	30

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'événement. Remarque : Le personnel de l'événement peut être amené à modifier l'Équipe Combat d'un joueur en cas de sanction contre le joueur.

Chaque équipe doit compter entre quatre et six Pokémon en fonction du format de l'événement (voir Événements avec verrouillage par distribution locale et Événements avec verrouillage par QR Code dans la Section 3).

1.2. Surnoms des Pokémon

- ❖ L'équipe d'un joueur ne peut pas contenir deux Pokémon ayant le même surnom.
- ❖ L'équipe d'un joueur ne peut pas contenir de Pokémon ayant comme surnom le nom officiel d'un autre Pokémon (par exemple, un Raichu surnommé « Pikachu »).
- ❖ Les joueurs doivent éviter les noms ou expressions potentiellement considérés comme obscènes ou de nature à heurter les sensibilités.

Tout joueur enfreignant les règles ci-dessus pendant un événement peut être sujet à des sanctions allant jusqu'à la disqualification.

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 normalement dans le jeu (notamment via le Pokémon Global Link ou grâce aux fonctions reliées aux jeux publiés par The Pokémon Company et Nintendo) ou qui ont été distribués lors d'une promotion ou d'un événement spécial.

1.4. Pokémon

- ❖ L'équipe d'un joueur ne peut pas contenir deux Pokémon ayant le même numéro dans le Pokédex national.
- ❖ Les Pokémon ne peuvent utiliser que des capacités qui ont été apprises au cours d'une partie ou lors d'une promotion ou d'un événement Pokémon officiel.
 - Les capacités suivantes sont bannies de tous les tournois ou événements majeurs Play! Pokémon dès à présent, et ce jusqu'à la sortie de la mise à jour 1.2 pour *Pokémon Ultra-Soleil* et *Pokémon Ultra-Lune* :
 - Malédiction
 - Sécrétion
 - Maléfice Sylvain
 - Astuce Force
- ❖ Les Pokémon peuvent avoir des talents cachés.
- ❖ Les Pokémon peuvent utiliser des capacités Z.
- ❖ Les Pokémon doivent avoir le symbole en forme de croix ci-dessous sur leur écran de résumé.
- ❖ Les Pokémon de tous niveaux sont permis, mais leur niveau sera automatiquement ramené à 50 durant le combat.
- ❖ Les joueurs peuvent utiliser les Pokémon du Pokédex national des numéros suivants qui ont été attrapés dans le jeu, y ont éclos, ou ont été reçus lors d'une promotion ou d'un événement spécial :
 - 001 à 149
 - 152 à 248
 - 252 à 381
 - 387 à 482
 - 485 à 486
 - 488
 - 495 à 642
 - 645

- 650 à 715
 - 722 à 788
 - 793 à 799
 - 803 à 806
- ❖ Il est interdit d'utiliser Amphinobi Forme Sacha.
 - ❖ En ce qui concerne les Pokémon ayant une forme régionale, les deux formes sont autorisées.

2. Règles relatives à l'équipement

2.1. Versions du jeu

- ❖ Seules les versions officielles de *Pokémon Ultra-Soleil* et *Pokémon Ultra-Lune* peuvent être utilisées lors des tournois Play! Pokémon. Ceci inclut les cartes de jeu et les versions téléchargeables de *Pokémon Ultra-Soleil* et *Pokémon Ultra-Lune*.
- ❖ Les joueurs doivent s'assurer que leur carte de jeu ou leur version téléchargeable du jeu est en parfait état de marche.
- ❖ Les cartes de jeu autorisées dépendent du pays où se déroule l'événement.
- ❖ Les joueurs participant aux événements européens ne peuvent utiliser que des cartes de jeu européennes.
- ❖ Les joueurs participant aux événements nord-américains ne peuvent utiliser que des cartes de jeu nord-américaines.
- ❖ Les joueurs des zones de classement Océanie, Amérique latine, Afrique du Sud et Russie ne peuvent utiliser que des cartes de jeu distribuées dans leur marché local.
- ❖ Les joueurs participant aux Championnats du Monde ou aux Championnats Internationaux peuvent utiliser des cartes de jeu de n'importe quelle région ou marché.

2.2. Consoles de jeu

Les joueurs peuvent utiliser toute console de la famille Nintendo 3DS™ durant la compétition. Cela comprend notamment la New Nintendo 3DS™, la New Nintendo 3DS XL™, la Nintendo 3DS™, la Nintendo 3DS XL™, la New Nintendo 2DS XL™ et la Nintendo 2DS™. Il est de la

responsabilité des joueurs de venir munis d'un adaptateur secteur compatible avec leur console, ainsi que d'un adaptateur de prise, si nécessaire.

- ❖ 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 parties, 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 participant aux événements européens ne peuvent utiliser que des consoles européennes de la famille Nintendo 3DS™.
- ❖ Les joueurs participant aux événements nord-américains ne peuvent utiliser que des consoles nord-américaines de la famille Nintendo 3DS™.
- ❖ Les joueurs des zones de classement Océanie, Amérique latine, Afrique du Sud et Russie ne peuvent utiliser que des consoles distribuées dans leur marché local.
- ❖ Les joueurs doivent s'assurer que les consoles qui les accompagneront durant les tournois Play! Pokémon n'ont pas été modifiées. Les éventuels joueurs utilisant des consoles modifiées pourront être disqualifiés et sujets à des mesures disciplinaires.
- ❖ Les joueurs participant aux Championnats du Monde ou aux Championnats Internationaux peuvent utiliser des consoles de n'importe quelle région ou marché.

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

Les joueurs doivent s'assurer que leur version de *Pokémon Ultra-Soleil* ou *Pokémon Ultra-Lune* 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 pénalisé 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.

Les règles du tournoi s'appliquent à la carte de jeu enregistrée et non à la console du joueur. Si un joueur décide d'insérer son jeu dans une nouvelle console, il doit alors s'assurer que cette dernière répond bien à tous les critères ci-dessus.

2.4. Casques audio

Les joueurs peuvent utiliser un casque audio s'il est filaire et branché directement à la console de jeu. Le fil du casque doit rester visible à tout moment.

2.5. Notes

Les joueurs peuvent prendre des notes pendant les matchs, mais doivent prendre une feuille vierge au début de chaque match. Le papier ligné ou quadrillé est permis. Aucun document d'aide manuscrit ou imprimé, y compris les tableaux de types, n'est autorisé dans la zone de jeu.

2.6. 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. Il est recommandé de ne pas apporter d'objets qui puissent bloquer les connexions par port infrarouge entre les consoles de jeu.

2.7. 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 « Liste d'Équipe Play! Pokémon ».

Il est recommandé de renseigner la liste d'Équipe 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 :

- ❖ Espèce du Pokémon (y compris si le Pokémon a une forme régionale telle que la Forme d'Alola)
- ❖ Sexe
- ❖ Nature
- ❖ Talent
- ❖ Niveau
- ❖ Toutes les capacités connues
- ❖ Si la capacité Puissance Cachée est incluse, alors le type de Puissance Cachée doit l'être aussi.

- ❖ Toutes les stats (PV ; Attaque ; Défense ; Attaque Spéciale ; Défense Spéciale ; Vitesse)

Les stats doivent être enregistrées au niveau actuel du Pokémon (comme affiché dans le PC de la partie du joueur).

3. Matches

3.1. Combat Duo

Chaque joueur sélectionne quatre Pokémon de 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 quatre Pokémon de son adversaire, que le temps d'un joueur soit écoulé ou que la limite de temps de la partie soit atteinte.

3.2. Événements avec verrouillage par distribution locale

Un événement avec verrouillage par distribution locale est un tournoi où l'Équipe Combat est verrouillée électroniquement au moment où les règles du tournoi sont distribuées par infrarouge.

- ❖ Chaque équipe doit comporter au moins quatre Pokémon pour participer à ces événements.
- ❖ Une fois l'Équipe Combat verrouillée, un joueur ne peut plus sélectionner « Se désinscrire » sous risque de disqualification.
- ❖ Les joueurs doivent fournir leur liste d'Équipe au début du tournoi. Cette fiche doit répertorier avec exactitude les Pokémon, objets et capacités qui apparaissent dans leur Équipe Combat.
- ❖ Les joueurs doivent utiliser cette équipe pour toute la durée du tournoi.

À la demande du juge, les joueurs doivent lui permettre de revoir leur dernier match via la fonction « Voir le combat précédent » du menu Compétition Live.

3.2.1. *Limites de temps pour les tournois avec verrouillage par distribution locale*

En tournoi avec verrouillage par distribution locale, les limites de temps suivantes seront imposées :

- ❖ Aperçu des équipes : 90 secondes
- ❖ Limite de temps pour sélectionner une capacité : 45 secondes
- ❖ Limite de temps du joueur (« Total indiv. ») : 5 minutes

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

- ❖ Les joueurs peuvent prendre des notes librement pendant leur tour ainsi que pendant l'aperçu des équipes.
- ❖ Les joueurs peuvent prendre autant de temps que nécessaire, dans la limite de durée maximale d'un tour.

3.2.2. *Limites de temps des matchs*

Les matchs sont limités à 50 minutes pour le format « deux manches gagnantes », et à 20 minutes pour le format « une manche gagnante ». Lorsque le temps est écoulé, les joueurs ont trois tours pour terminer la partie en cours.

3.2.2.1. *Définition d'un tour complet*

Un tour commence quand le menu de combat est affiché sur l'écran des deux joueurs, et il prend fin quand toutes les animations de combat sont terminées et que le menu de combat est de nouveau affiché.

Un tour est considéré comme incomplet si le compte à rebours d'un match atteint zéro et que le menu de combat n'est plus affiché pour les joueurs.

Dans ces circonstances, le tour doit être terminé et trois tours complets additionnels doivent être joués dès que le menu de combat est de nouveau affiché pour les joueurs.

3.3. Événements avec verrouillage par QR Code

Un événement avec verrouillage par QR Code est une compétition où l'Équipe Combat est verrouillée électroniquement via un QR Code généré par l'organisateur.

Tous les événements majeurs adopteront le système de verrouillage par QR Code, sauf s'ils sont gérés par ou en collaboration avec The Pokémon Company International. Dans ce cas, ils peuvent utiliser le système de verrouillage par distribution locale si cette méthode est disponible.

- ❖ Chaque Équipe Combat doit comporter six Pokémon pour participer à ces événements.
- ❖ Les joueurs doivent fournir leur liste d'Équipe au début du tournoi. Cette fiche doit répertorier avec exactitude les Pokémon, objets et capacités qui apparaissent dans leur Équipe Combat.
- ❖ Les joueurs doivent utiliser cette Équipe Combat pour toute la durée du tournoi.
- ❖ À l'issue d'un match, les joueurs doivent choisir d'enregistrer la vidéo du combat qu'ils viennent de livrer.

Il est interdit aux joueurs d'utiliser la fonctionnalité « Compétition Live » pour jouer des matchs amicaux entre deux rondes. Chaque joueur a le droit de jouer jusqu'à 30 matchs pendant un tournoi avec verrouillage par QR Code ; si un joueur atteint cette limite, il ne peut plus jouer d'autres matchs.

3.3.1. *Limites de temps pour les tournois avec verrouillage par QR Code*

En tournoi avec verrouillage par QR Code, les limites de temps seront imposées automatiquement :

- ❖ Aperçu des équipes : 90 secondes
- ❖ Limite de temps pour sélectionner une capacité : 45 secondes
- ❖ Limite de temps du joueur (« Total indiv. ») : 5 minutes

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

- ❖ Les joueurs peuvent prendre des notes librement pendant leur tour ainsi que pendant l'aperçu des équipes.
- ❖ Les joueurs peuvent prendre autant de temps que nécessaire, dans la limite de durée maximale d'un tour.

3.4. Issue des matchs

- ❖ Le joueur gagnant est celui qui met K.O. le dernier Pokémon de son adversaire.

- ❖ Si les derniers Pokémon des deux joueurs sont mis K.O. au dernier tour d'un match, le joueur dont le Pokémon est mis K.O. en dernier remporte la manche.
- ❖ Les joueurs ne peuvent pas terminer une partie en faisant match nul volontairement.

3.4.1. Expiration du temps imparti

Le compte à rebours « Total indiv. » indique à chaque joueur le temps qu'il lui reste à jouer.

Le joueur qui dépasse sa limite de temps perd la partie à la fin de son tour.

Si les deux joueurs dépassent leur limite de temps pendant le même tour, le jeu déterminera automatiquement le vainqueur en appliquant les conditions suivantes, classées par priorité décroissante. Ces conditions doivent également être appliquées par le personnel du tournoi pour toute partie qui dépasse la limite de temps, après le tour final :

1. Le joueur à qui il reste le plus de Pokémon est vainqueur.
2. Si les deux joueurs ont le même nombre de Pokémon, le vainqueur est le joueur dont le ratio du total de PV restants par rapport au total maximal de PV de son équipe est le plus élevé.

Ce ratio est déterminé à l'aide de l'équation suivante : (PV actuels des Pokémon restants) / (PV maximums de tous les Pokémon participant au combat). En cas de calcul manuel, le Professeur chargé de ce dernier arrondira le résultat à trois décimales.

S'il n'y a pas de vainqueur suite aux conditions 1 et 2, le joueur avec le total de PV restants le plus élevé est le vainqueur.

S'il n'y a toujours pas de vainqueur, le match est déclaré nul.

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

Référez-vous aux tableaux suivants pour déterminer le gagnant d'un 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	Inutile	Inutile	Victoire du joueur 1
	Joueur 2	Défaite	Défaite			
B	Joueur 1	Victoire	Défaite	Victoire	Inutile	Victoire du joueur 1
	Joueur 2	Défaite	Victoire	Défaite		
C	Joueur 1	Victoire	Match nul	Victoire	Inutile	Victoire du joueur 1
	Joueur 2	Défaite		Défaite		
D	Joueur 1	Match nul	Victoire	Match nul	Inutile	Victoire du joueur 1
	Joueur 2		Défaite			
E	Joueur 1	Match nul	Victoire	Victoire	Inutile	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

Si, au moment où la limite de temps d'un match est écoulée, chacun des deux adversaires a gagné une seule manche sur deux manches jouées, la règle de la mort subite sera utilisée pour la dernière manche. Voici comment procéder dans cette situation (le tableau continue à la page suivante) :

Exemple	Joueur	Résultat de la première manche	Résultat de la deuxième manche	Résultat de la troisième manche	Mort subite	Résultat du match
H	Joueur 1	Victoire	Défaite	Inutile	Victoire	Victoire du joueur 1
	Joueur 2	Défaite	Victoire		Défaite	

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

3.4.3. Résultats des rondes à élimination simple au format « deux manches gagnantes »

Référez-vous aux tableaux suivants pour déterminer le gagnant d'un 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	Inutile	Inutile	Victoire du joueur 1
	Joueur 2	Défaite	Défaite			
B	Joueur 1	Victoire	Défaite	Victoire	Inutile	Victoire du joueur 1
	Joueur 2	Défaite	Victoire	Défaite		
C	Joueur 1	Victoire	Match nul	Victoire	Inutile	Victoire du joueur 1
	Joueur 2	Défaite		Défaite		
D	Joueur 1	Match nul	Victoire	Match nul	Inutile	Victoire du joueur 1
	Joueur 2		Défaite			
E	Joueur 1	Match nul	Victoire	Victoire	Inutile	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, au moment où la limite de temps d'un match est écoulée, chacun des deux joueurs a gagné une manche sur deux ou trois manches jouées, la règle de la mort subite sera utilisée pour la dernière manche.

Exemple	Joueur	Résultat de la première manche	Résultat de la deuxième manche	Résultat de la troisième manche	Mort subite	Résultat du match
H	Joueur 1	Victoire	Défaite	Inutile	Victoire	Victoire du joueur 1
	Joueur 2	Défaite	Victoire		Défaite	
I	Joueur 1	Victoire	Match nul	Défaite	Victoire	Victoire du joueur 1
	Joueur 2	Défaite		Victoire	Défaite	

Si la mort subite mène à une égalité lors des rondes à élimination simple, une seconde mort subite devra être jouée.

3.4.4. Mort subite

Durant la mort subite, les joueurs commencent une nouvelle partie. 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 à qui il reste le plus de Pokémon remporte la manche.
- ❖ Si le dernier Pokémon des deux joueurs est mis K.O. au même tour, la partie prendra fin automatiquement. Dans ce cas, le jeu déterminera le gagnant naturellement.

3.4.5. 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 de la page suivante.

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

Pokémon restants dans l'équipe	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. Pokémon illégaux

4.1. 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 ou non.

4.2. Détection électronique de piratage

Il peut être décidé à tout moment de soumettre l'Équipe Combat d'un joueur à un test électronique de détection de piratage pour vérifier la validité des Pokémon qui la composent. Si un joueur ne peut pas se connecter à Internet à cause d'une erreur de l'appareil ou s'est vu interdire l'utilisation de fonctions en ligne, il ne sera pas autorisé à participer à l'événement. Si le personnel de l'événement découvre au milieu de la compétition qu'il ne peut pas utiliser la détection électronique de piratage sur un joueur pour les raisons citées ci-dessus, le joueur sera disqualifié.

4.3. Détection manuelle de piratage

L'Équipe Combat d'un joueur peut être inspectée à tout moment par un organisateur ou un juge pour vérifier qu'elle ne contient pas les piratages listés dans l'annexe « Détection manuelle de piratage ». Seules les modifications spécifiées dans cette annexe ou découvertes de façon électronique peuvent être pénalisées.

4.4. Comment signaler un piratage

Si vous pensez avoir détecté un piratage, signalez-le aux responsables du Pokémon Organized Play via [le Service clientèle](#).

--- Page suivante : « Jeu vidéo Pokémon : Guide des sanctions » ---

5. Jeu vidéo Pokémon : Guide des sanctions

5.1. Introduction

Les règles et procédures de *Play! Pokémon* existent pour 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 véhiculé par le jeu, intentionnellement ou non. Des sanctions peuvent alors être données, commençant par des **Mises en garde** ou des **Avertissements**, qui ne représentent aucune punition sérieuse, et pouvant aller jusqu'à des punitions plus sévères comme la **Disqualification** pure et simple d'un joueur 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 et à mieux se comporter à l'avenir. 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'événement 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 présentées ne sont que des recommandations qui peuvent être rendues plus ou moins sévères selon les circonstances. En règle générale, les juges doivent être plus cléments avec les joueurs de la catégorie d'âge Junior. Il arrive que les joueurs les plus jeunes fassent des erreurs dues au manque d'expérience ou au 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, car il convient d'accorder le bénéfice du doute aux joueurs moins expérimentés. Ces joueurs peuvent recevoir d'autres **Mises en garde** avant de mériter un **Avertissement**.

La décision finale sur les sanctions à distribuer aux joueurs et le moment auquel les appliquer appartient au Juge principal. Le Professeur Pokémon organisant le tournoi et les autres juges peuvent donner des sanctions, mais ils doivent toujours consulter le Juge principal avant de donner une sanction plus sévère qu'un **Avertissement**. Toute **Mise en garde** ou tout **Avertissement** donné par un juge ou un organisateur doit être rapporté au Juge principal. Toute sanction plus importante qu'un **Avertissement** doit être signalée au Pokémon Organized Play par le Juge principal.

5.2.2. *Signalement des sanctions au Pokémon Organized Play*

Il n'est pas nécessaire de transmettre les simples **Mises en garde** au Pokémon Organized Play ; par contre, les **Avertissements** et sanctions plus importantes doivent être signalés. Le Pokémon Organized Play suit l'historique des sanctions de chaque joueur pour différencier les cas de récidives volontaires des fautes accidentelles et déterminer si des mesures à long terme sont nécessaires.

Les sanctions à signaler doivent être transmises à l'adresse policyadministrator@pokemon.com dans un délai de 7 jours à compter de la date de l'événement. Pour faciliter le processus, un formulaire de signalement des sanctions est disponible sur la page Règles et ressources des tournois.

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

- ❖ Numéro d'homologation du tournoi
- ❖ Identifiants et noms des joueurs concernés
- ❖ Identifiant et nom du juge à l'origine de la sanction
- ❖ Déclaration circonstanciée des faits survenus pendant l'événement, 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, il est important que le Juge principal soumette 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 dans les jeux vidéo Pokémon

La liste suivante détaille les différents niveaux de sanctions par ordre de sévérité. Seul le Pokémon Organized Play est autorisé à modifier l'une des sanctions ci-dessous ou à en ajouter d'autres. Les organisateurs de tournois et les juges ne peuvent pas infliger de sanctions en dehors de celles répertoriées ci-dessous, mais prendre des mesures correctives, 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 grave 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. Mais 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 la sanction la plus appropriée. Cependant, un **Avertissement** peut leur être signifié en cas de troisième infraction. Les juges doivent toujours faire preuve de discernement lorsqu'ils infligent une sanction plus importante 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 de Jeu Vidéo ». Le joueur doit être informé qu'une sanction plus importante lui sera infligée en cas de récidive.

5.3.3. Match forfait

La sanction de **Match forfait** est généralement utilisée lorsqu'une erreur commise fausse complètement le déroulement d'une partie, à tel point que le match est irrémédiablement compromis et ne peut pas 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 partie active, sa partie 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 à la fois. 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 tours du tournoi, elle s'applique à la prochaine partie du joueur.

5.3.4. *Disqualification*

La **Disqualification** est la sanction la plus grave en tournoi. Son utilisation est strictement réservée aux cas les plus extrêmes, lorsque les actions d'un joueur (qu'elles soient volontaires ou non) ont des conséquences importantes et 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. Il est important que cette exclusion soit signifiée au joueur de sorte à éviter toute escalade dans la gestion du problème.

La disqualification d'un joueur entraîne des répercussions 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 ce tour et exclu du tournoi.

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

Si le joueur est disqualifié pendant une rencontre à élimination simple, il est exclu du tournoi et son adversaire est déclaré vainqueur pour ce tour.

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 événement comme un tournoi de Premier Défi ou un Midseason Showdown.

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

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

Exemple de **faute de jeu mineure** :

- ❖ Tenir ou déplacer une console de jeu de telle façon que le jeu soit retardé par un blocage réparable.

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)

5.4.1.2. Majeure

Exemples de **fautes de jeu majeures** :

- ❖ Retrait de la carte de jeu pendant la partie.
- ❖ Panne d'alimentation sur la console de jeu.
- ❖ Tenir ou déplacer une console de jeu de telle façon que le jeu soit bloqué de façon irréparable.*
- ❖ Refuser de sélectionner « Voir le combat précédent » à la demande d'un juge.
- ❖ Tenter de regarder l'écran de l'adversaire pour gagner un avantage.**

Sanction recommandée

Niveau 1 : **Match forfait**

Niveau 2 : **Match forfait**

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

** Il est recommandé d'infliger un **Match forfait** pour la première infraction de ce type. S'il est prouvé que le joueur récidive, la sanction doit alors être une **Disqualification**.

5.4.2. Équipe non valide

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

5.4.2.1. Mineure

Considérez les points suivants lors d'une infraction de ce type :

Dans un événement avec verrouillage par distribution locale, le joueur doit se voir retirer le Pokémon non valide de son Équipe Combat et recevoir la sanction appropriée comme indiqué ci-dessous.

Dans un événement avec verrouillage par QR Code, le Pokémon non valide ne devra plus être utilisé pendant le reste du tournoi plutôt que d'être retiré de l'équipe. Un juge devra régulièrement s'assurer que les joueurs ainsi sanctionnés n'utilisent pas le Pokémon non valide lors du tournoi.

Si l'un de ces cas débouche sur une Équipe Combat de moins de quatre Pokémon, l'infraction devient alors **majeure**.

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

- ❖ Un Pokémon ou un objet de l'Équipe Combat ne correspond pas à la liste d'Équipe.*
- ❖ Un Pokémon de l'Équipe Combat a un surnom problématique.**
- ❖ Un Pokémon dans l'équipe du joueur connaît une capacité interdite en compétition.
- ❖ Un Pokémon de l'Équipe Combat répond aux critères de la section 1 de l'annexe Détection manuelle de piratage.

Sanction recommandée

Niveau 1 : **Match forfait**

Niveau 2 : **Match forfait**

* Cet exemple n'inclut pas les divergences entre l'Équipe Combat et la liste d'Équipe sur l'ordre des capacités ou des Pokémon, à moins que cette divergence puisse procurer un avantage compétitif au joueur.

** Si le surnom est choisi délibérément pour insulter, il faut alors reclassifier l'infraction comme « Comportement anti-sportif : faute grave ».

5.4.2.2. Majeure

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

- ❖ Un joueur a moins de quatre Pokémon utilisables après application des sanctions préalables.
- ❖ Un Pokémon de l'Équipe Combat répond aux critères de la section 2 de l'annexe Détection manuelle de piratage.
- ❖ Toute détection par un outil officiel d'un Pokémon qui a été manipulé de façon illégale, par exemple si l'équipe échoue au test électronique de détection du piratage.

Sanction recommandée

Niveau 1 : **Disqualification**

Niveau 2 : **Disqualification**

5.4.3. Erreur de procédure

Si un joueur commet une erreur ayant une incidence sur le déroulement d'un événement (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 expliquer les procédures à suivre lors des événements du Jeu Organisé Pokémon. Comme pour les fautes de jeu ou les autres infractions involontaires, ce rappel à l'ordre consiste généralement à adresser une **Mise en garde**. Des sanctions plus élevées peuvent être envisagées en cas de récidive.

5.4.3.1. Mineure

Cette catégorie concerne les petites erreurs qui n'ont pas une grande incidence sur le déroulement de l'événement. Si le problème peut être réglé sans provoquer de retard ni d'interruption, aucune sanction supérieure à une **Mise en garde** ne doit être infligée en cas de première infraction. 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.

Sanction recommandée

Niveau 1 : **Mise en garde**

Niveau 2 : **Mise en garde**

5.4.3.2. *Majeure*

Il arrive que des erreurs commises aient des répercussions plus sérieuses sur le déroulement d'un tournoi. Certaines peuvent provoquer des retards importants, 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).

Sanction recommandée

Niveau 1 : **Avertissement**

Niveau 2 : **Avertissement**

5.4.3.3. *Grave*

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

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'événement. 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.)

Sanction recommandée

Niveau 1 : **Match forfait**

Niveau 2 : **Match forfait**

5.4.4. *Comportement anti-sportif*

Ce groupe de sanctions concerne les attitudes déplacées des joueurs ou des spectateurs lors d'un événement. Cette catégorie part toujours du principe que les infractions sont volontaires. Les sanctions pour comportement anti-sportif 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*

Les joueurs doivent faire preuve de respect envers tous les participants et les responsables d'un événement 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'événement en lui-même.

Exemples de **comportement anti-sportif (mineur)** :

- ❖ 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.

Sanction recommandée

Niveau 1 : **Avertissement**

Niveau 2 : **Avertissement**

5.4.4.2. *Majeur*

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

Exemples de **comportement anti-sportif (majeur)** :

- ❖ 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 ou ment à ces derniers.
- ❖ 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.

Sanction recommandée

Niveau 1 : **Match forfait**

Niveau 2 : **Match forfait**

5.4.4.3. *Grave*

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

Exemples de **comportement anti-sportif (grave)** :

- ❖ 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/jeux choisis
- ❖ Agression physique
- ❖ Insultes ou menaces physiques proférées à l'encontre du personnel du tournoi
- ❖ Vol

❖ Diffamations ou injures

Sanction recommandée

Niveau 1 : **Disqualification**

Niveau 2 : **Disqualification**

--- Page suivante : « Annexe : Détection manuelle de piratage » ---

Annexe A. Détection manuelle de piratage

Cette annexe décrit les procédures de piratage connues qui ne sont pas actuellement détectées par mode électronique.

Section 1

Tout joueur ayant un Pokémon décrit ci-dessous dans son Équipe Combat commet une **faute d'équipe non valide mineure** et doit être sanctionné de façon appropriée, comme décrit dans la section « Jeu vidéo Pokémon : Guide des sanctions ».

Selon le type de compétition, soit le Pokémon doit être retiré de l'Équipe Combat du joueur, soit le joueur reçoit l'interdiction de l'utiliser pendant toute la durée de l'événement. Si le joueur se retrouve avec moins de quatre Pokémon valides dans son Équipe Combat, il ne répond plus aux critères de participation et est alors **disqualifié**.

- ❖ Tout Pokémon contenant « Responsable de la Garderie » dans son écran de résumé tout en étant contenu dans une Master Ball ou une Mémoire Ball.
- ❖ N'importe lequel de ces Pokémon (avec le symbole en forme de croix) contenu dans une Ball autre qu'une Poké Ball :
 - 722 à 730
 - 772 et 773
 - 803 à 804
- ❖ N'importe lequel de ces Pokémon (avec le symbole en forme de croix) contenu dans une Ultra Ball :
 - 137–142
 - 233
 - 345–348
 - 408–411
 - 474
 - 564–567
 - 696–699
- ❖ N'importe lequel de ces Pokémon (avec le symbole en forme de croix) ayant le niveau réel suivant :

- Pokémon n° 248 de niveau inférieur à 55
- Pokémon n° 628 de niveau inférieur à 54
- Pokémon n° 630 de niveau inférieur à 54
- Pokémon n° 635 de niveau inférieur à 64

Section 2

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

- ❖ Tout Pokémon avec une capacité, un talent, une nature ou n'importe quel autre attribut ne pouvant être obtenu au cours d'une partie normale ou lors d'une promotion officielle.
- ❖ N'importe lequel de ces Pokémon (avec le symbole en forme de croix) disposant de la capacité Puissance Cachée de type Combat.
 - 144 à 146
 - 243 à 245
 - 377 à 381
 - 480 à 482
 - 485 et 486
 - 488
 - 638-642
 - 645
 - 772 et 773
 - 785 à 788
 - 793 à 799
 - 803 à 806

Annexe B. Mises à jour du document

Le Pokémon Organized Play (POP) se réserve le droit d'altérer ces règles, ainsi que celui de les interpréter, modifier, clarifier, ou bien de publier 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 (7 février 2018)

Annexe A. Section 1

Nouvelles règles

- ❖ Liste des Pokémon ne pouvant être contenus dans une Ball autre qu'une Poké Ball :
 - Ajout des Pokémon 722 à 730
 - Ajout des Pokémon 772 et 773
 - Ajout des Pokémon 803 et 804

- ❖ Liste des Pokémon ne pouvant être contenus dans une Ultra Ball :
 - Ajout des Pokémon 137–142
 - Ajout des Pokémon 345–348
 - Ajout des Pokémon 408–411
 - Ajout des Pokémon 564–567
 - Ajout des Pokémon 696–699

- ❖ Liste des Pokémon dont le niveau réel est soumis à des restrictions :
 - Suppression du Pokémon 149
 - Suppression du Pokémon 635
 - Suppression du Pokémon 637

Annexe A. Section 2

Nouvelles règles

- ❖ Liste des Pokémon ne devant pas disposer de la capacité Puissance Cachée de type Combat :

- Ajout des Pokémon 144 à 146
- Ajout des Pokémon 243 à 245
- Ajout des Pokémon 377 à 381
- Ajout des Pokémon 480 à 482
- Ajout des Pokémon 485 et 486
- Ajout du Pokémon 488
- Ajout des Pokémon 638 et 642
- Ajout du Pokémon 645