

Guide des tournois *Pokémon GO*

VERSION FRANÇAISE

Dernière mise à jour : le 10 janvier 2022

Table des matières

1	Création des équipes	4
1.1	Configuration des équipes de combat	4
1.2	Format.....	4
1.3	Aperçu des équipes.....	4
1.4	Restrictions	5
2	Matériel.....	5
2.1	Appareils fournis	5
2.2	Objets dans la zone de jeu	5
2.3	Listes d'équipe	6
3	Structure de l'évènement	6
3.1	Nombre de parties	6
3.2	Double élimination.....	7
3.3	Phases des tournois	7
3.4	Issue des matchs	7
4	Contrôle des équipes	7
5	Tournois <i>Pokémon GO</i> – Guide des sanctions	8
5.1	Introduction	8
5.2	Application des sanctions	8
5.2.1	Aménagement des sanctions recommandées.....	9
5.2.2	Signalement des sanctions au Pokémon Organized Play.....	9
5.3	Types de sanctions des tournois <i>Pokémon GO</i>	10
5.3.1	Mise en garde.....	10
5.3.2	Avertissement	10
5.3.3	Match forfait	10
5.3.4	Disqualification	11
5.4	Types d'infractions.....	11
5.4.1	Faute de jeu	11
5.4.2	Erreur d'équipe	12
5.4.3	Erreur de procédure.....	13
5.4.4	Comportement antisportif.....	15
6	Éligibilité des joueurs en fonction de leur âge.....	17
7	Annexe A. Mises à jour du document	17

1 Création des équipes

Les joueurs et joueuses doivent s'assurer que leur équipe respecte toutes les restrictions établies par le format du tournoi et par ce document. Les règles et restrictions qui suivent sont considérées comme le format Standard.

1.1 Configuration des équipes de combat

Pour ces évènements, les joueurs devront créer une équipe de six Pokémon au maximum, dont trois seront choisis pour chaque partie.

Les six mêmes Pokémon d'une équipe doivent être utilisés tout au long du tournoi. Aucun changement ne peut être apporté aux Pokémon choisis, à leurs attaques, leurs PC ou toute autre caractéristique. Les trois Pokémon retenus pour chaque partie peuvent cependant varier. *Remarque : Le personnel de l'évènement peut être amené à modifier une équipe en raison d'une sanction infligée à un joueur.*

Les joueurs doivent donner un mot-clé unique aux six Pokémon de leur équipe, et *uniquement* à ces Pokémon, pour aider le personnel de l'évènement à les identifier. Les joueurs ne peuvent pas inscrire un Pokémon qu'ils ne possèdent pas.

1.2 Format

Ces évènements utiliseront le format de la Ligue Super.

1.3 Aperçu des équipes

Au début de chaque manche, il y aura une phase d'aperçu des équipes permettant aux joueurs de voir les six Pokémon de l'équipe adverse, ainsi que les PC de chaque. Chaque joueur choisira ensuite en secret les trois Pokémon qu'il souhaite utiliser à chaque partie.

Seuls les Pokémon potentiels et leurs PC sont visibles pour l'adversaire. Les joueurs ne peuvent pas voir les attaques de leur adversaire pendant l'aperçu des équipes.

1.4 Restrictions

L'équipe d'un joueur ne peut pas contenir deux Pokémon avec le même numéro de Pokédex.

Un seul Pokémon spécifique de l'équipe d'un joueur peut être utilisé avec le Boost de PC de Meilleur Copain tout au long d'un tournoi. Plusieurs Pokémon d'une équipe peuvent avoir le ruban de Meilleur Copain, mais si l'un d'entre eux est le Copain Pokémon actuel du joueur, le Pokémon doit alors être le même à chaque partie et doit être listé à son niveau de PC boosté sur la liste d'équipe (voir la section 2.3).

La Méga-Évolution n'est pas autorisée.

2 Matériel

2.1 Appareils fournis

Dans beaucoup d'évènements importants, les joueurs participeront en utilisant des appareils fournis sur place et ne seront pas autorisés à utiliser leurs propres appareils. Sauf indication contraire, le modèle fourni sera le Samsung Galaxy A52. Si aucun appareil n'est fourni lors d'un évènement, l'organisateur le précisera lors de l'inscription.

En raison de la structure de ces évènements, il est probable qu'un joueur doive se connecter à *Pokémon GO* sur un appareil pour une manche, puis doive se déconnecter pour qu'un autre joueur puisse utiliser l'appareil. Il est de la responsabilité du joueur de s'assurer qu'il s'est complètement déconnecté de *Pokémon GO* et de tout compte associé sur l'appareil.

Il est strictement interdit aux joueurs de tenter d'accéder au réseau Wi-Fi privé du tournoi ou d'utiliser les appareils fournis pour autre chose que participer au tournoi via l'application *Pokémon GO*.

2.2 Objets dans la zone de jeu

Les joueurs sont autorisés à avoir des porte-bonheur ou de petits objets dans la zone de jeu, mais ils doivent garder la zone de jeu dégagée. Il ne doit pas y avoir de nourriture ou de boisson sur la table.

2.3 Listes d'équipe

Les joueurs doivent fournir une liste lisible et précise des Pokémon qui composent leur équipe. Il est recommandé aux joueurs d'utiliser le formulaire officiel de liste d'équipe *Pokémon GO* proposé par Play! Pokémon à cette fin.

Les listes d'équipe doivent être remplies dans la même langue que le jeu du joueur.

Une liste d'équipe sera acceptée si elle contient le nom du joueur, sa catégorie d'âge et son identifiant de joueur, ainsi que les informations suivantes pour chaque Pokémon.

- L'espèce du Pokémon, en précisant s'il s'agit de l'un des Pokémon suivants :
 - Un Pokémon propre à une région (par exemple, Galopa de Galar)
 - Une forme spécifiée (par exemple, Motisma Lavage)
 - Un Pokémon Obscur ou un Pokémon purifié
 - Un Pokémon Meilleur Copain actuellement actif
- Toutes les attaques connues
- Ses PC (pour le Pokémon Meilleur Copain, indiquez les PC qu'il possédera quand il sera utilisé)

3 Structure de l'évènement

3.1 Nombre de parties

La plupart des matchs se joueront en 2 manches gagnantes. Un match en 2 manches gagnantes est considéré comme terminé lorsque *l'une* des situations suivantes se produit.

- Un joueur gagne deux parties.
- Un joueur perd deux parties.

Certains tableaux, comme la phase de Top Cut des qualificatifs, les finales des perdants, les finales des gagnants et les grandes finales, se joueront en 3 manches gagnantes. Un match en 3 manches gagnantes est considéré comme terminé lorsque *l'une* des situations suivantes se produit.

- Un joueur a gagné trois parties.

- Un joueur a perdu trois parties.

3.2 Double élimination

Toutes les étapes d'un évènement suivent un format à double élimination. Les joueurs qui perdent deux matchs sont éliminés du tournoi.

Lors des grandes finales de n'importe quelle étape, si le joueur du tableau des gagnants perd le premier match, un match de remise à zéro du tableau aura lieu et le jeu continuera jusqu'à ce qu'un joueur perde deux matchs.

3.3 Phases des tournois

Les tournois commenceront par une phase de poules. Les joueurs inscrits seront répartis en poules. Le vainqueur de chaque poule passera à la phase de Top Cut : un tableau à double élimination pour déterminer le vainqueur du tournoi.

Les tableaux peuvent avoir des têtes de série, à la discrétion de l'organisateur du tournoi.

3.4 Issue des matchs

- Un joueur gagne une partie en mettant K.O. le dernier Pokémon de son adversaire.
- Si l'écran des résultats ne permet pas de déterminer le vainqueur, celui-ci sera déterminé à l'aide des journaux des joueurs, dans la mesure du possible.
- S'il n'est pas possible de déterminer le vainqueur d'une partie, celle-ci sera annulée et le jeu se poursuivra jusqu'à ce que le match ait un vainqueur définitif.
- Les joueurs ne peuvent pas déterminer le gagnant d'un match par un match nul intentionnel.
- Un joueur qui abandonne une partie en cours choisit de la perdre par forfait.

4 Contrôle des équipes

Lors de tous les évènements majeurs, le personnel de l'évènement doit effectuer des contrôles d'équipe. e Pokémon Organized Play recommande que le personnel de l'évènement contrôle au moins 10 % des équipes au cours du tournoi. Les équipes des joueurs qualifiés pour la phase

de Top Cut d'un tournoi doivent être contrôlées à la fin des poules. Le personnel doit s'assurer que l'équipe de combat de chacun des joueurs est identique à la liste d'équipe qu'il a soumise.

5 Tournois *Pokémon GO* – Guide des sanctions

5.1 Introduction

Les procédures et protocoles de Play! Pokémon sont destinés à garantir une compétition amicale dans tous les événements Play! Pokémon. Mais il peut arriver que des joueurs et des spectateurs enfreignent (volontairement ou non) les règles ou l'esprit du jeu. Dans ce cas, les organisateurs et les juges peuvent appliquer des sanctions allant de la **mise en garde** et l'**avertissement** (qui représentent de simples rappels à l'ordre) à des mesures plus pénalisantes (notamment la **disqualification** d'un événement).

Cette section fournit aux organisateurs et aux juges des instructions pour infliger et signaler des sanctions de manière équitable et logique.

5.2 Application des sanctions

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

Chaque fois qu'un joueur est sanctionné, il est important de lui détailler précisément les règles du JCC Pokémon ou du tournoi Play! Pokémon qu'il a enfreintes, et de lui expliquer clairement les sanctions qu'il encourt en cas de récidive. Les sanctions doivent donc être appliquées dans l'intérêt du joueur, pour l'encourager à mieux comprendre les règles. Pour éviter de marginaliser des joueurs ou de perturber l'évènement, il est conseillé aux organisateurs et aux juges d'infliger les sanctions en privé.

Dans certains cas, un joueur peut tenter d'éviter de recevoir une sanction grave en abandonnant un événement. Dans ce cas, le juge principal doit notifier au joueur que la sanction sera tout de même signalée au Pokémon Organized Play qui se chargera de l'étudier.

5.2.1 Aménagement des sanctions recommandées

Les sanctions pour infractions ne sont que des recommandations qui peuvent être aggravées ou réduites en fonction des circonstances. En général, les juges doivent être plus indulgents avec les jeunes joueurs, car ils sont souvent enclins à faire des erreurs par manque d'expérience ou parce qu'ils sont intimidés par l'environnement compétitif du jeu. Le bénéfice du doute est à accorder aux joueurs plus jeunes ou moins expérimentés, car ils découvrent le jeu et font la plupart des erreurs par accident. Ces joueurs peuvent bénéficier d'une plus grande magnanimité quant au nombre de **mises en garde** qu'ils peuvent recevoir avant de recevoir un **avertissement**, en fonction de la gravité des infractions.

Le juge principal de l'évènement a le dernier mot sur les sanctions à appliquer à tel ou tel joueur, et à quel moment. L'organisateur du tournoi et les autres juges peuvent également donner des sanctions, mais ils doivent toujours en référer au juge principal avant d'infliger une sanction plus grave qu'un **avertissement**. Les **mises en garde** et les **avertissements** adressés par un juge ou un organisateur du tournoi doivent être signalés au juge principal de l'évènement. Si une sanction supérieure à une **mise en garde** est donnée, le juge principal doit en informer le Pokémon Organized Play.

5.2.2 Signalement des sanctions au Pokémon Organized Play

Toute sanction de niveau **avertissement** ou supérieur doit être signalée au Pokémon Organized Play. Le Pokémon Organized Play suit l'historique des sanctions de chaque joueur pour différencier les récidives volontaires des fautes accidentelles, et déterminer si des mesures à long terme sont nécessaires.

Les sanctions qui exigent un rapport doivent être envoyées à l'adresse playercoordinator@pokemon.com dans les 7 jours qui suivent l'évènement. Pour vous faciliter la tâche, un formulaire de signalement des sanctions est disponible sur la page *Règles et ressources*.

Si le juge principal ne peut pas y accéder, envoyez un e-mail à l'adresse playercoordinator@pokemon.com en indiquant les informations suivantes.

- Numéro d'homologation du tournoi
- Identifiants et noms des joueurs fautifs
- Identifiant et nom du juge à l'origine de la sanction
- 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)

Dans le cadre d'une **disqualification**, il revient au juge principal de soumettre un rapport complet sur l'incident au Pokémon Organized Play. Ce rapport doit indiquer tous les faits qui

ont mené à cette sanction, ainsi que les noms et identifiants des Professeurs présents lors de l'incident.

5.3 Types de sanctions des tournois *Pokémon GO*

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 et les juges ne peuvent pas infliger de sanctions en dehors de celles qui sont listées ci-dessous. En plus d'attribuer les sanctions ci-dessous, le juge ou l'organisateur peut être amené à prendre d'autres mesures correctives, telles que retirer un Pokémon inéligible de l'équipe d'un joueur.

5.3.1 Mise en garde

Une **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 les **avertissements** doivent être signalés au Pokémon Organized Play par le juge principal ou l'organisateur du tournoi concerné.

Le juge principal ou l'organisateur de tournoi à l'origine de l'**avertissement** doit vérifier que le joueur fautif connaît les règles et les procédures détaillées dans le présent document. Le joueur doit être informé qu'une récidive peut entraîner une sanction plus sévère.

5.3.3 Match forfait

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

Lorsqu'un joueur est sanctionné d'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 donnée 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 donnée entre deux manches, elle s'applique à la prochaine partie du joueur.

5.3.4 Disqualification

La **disqualification** est la sanction la plus grave en tournoi. Elle est réservée aux cas les plus extrêmes, lorsque les actions d'un joueur (volontaires ou non) ont des conséquences importantes et négatives sur l'intégrité ou le bon déroulement du tournoi. Les joueurs qui sont disqualifiés doivent quitter le tournoi et ne peuvent pas recevoir de prix. Il est important que cette exclusion soit effectuée de manière à ne pas aggraver la situation, ni attirer l'attention sur elle plus que nécessaire.

Si un joueur est disqualifié d'un tableau à double élimination, il subit une perte pour son match en cours (le cas échéant) et pour tous les autres matchs auxquels il aurait participé. Le joueur est ensuite exclu de l'évènement.

Si les actions du joueur le justifient, le personnel peut être amené à lui demander de quitter le site du tournoi. Il convient néanmoins de donner au joueur sanctionné le temps de récupérer ses affaires et de prendre ses dispositions avec les joueurs qui l'accompagnent.

5.4 Types d'infractions

Il existe plusieurs catégories d'infractions.

5.4.1 Faute de jeu

Cette infraction concerne les erreurs générales qui sont commises pendant une partie. Ces erreurs peuvent avoir un faible impact sur la partie, ou au contraire entraîner son interruption brutale. Cette catégorie définit les niveaux de fautes existants et décrit la sanction adaptée à chacun.

5.4.1.1 Infractions mineures

Sanction recommandée : **avertissement** (première infraction), **match forfait** (seconde infraction)

La catégorie **Fautes de jeu mineures** concerne les cas suivants.

- Retarder le début d'un match pour trouver un chargeur.

5.4.1.2 Infractions majeures

Sanction recommandée : **match forfait**

La catégorie **Fautes de jeu majeures** concerne les cas suivants.

- Fermer l'application *Pokémon GO* au milieu d'une partie
- Provoquer intentionnellement un blocage irrémédiable du jeu

5.4.2 Erreur d'équipe

Cette infraction concerne les problèmes détectés dans l'équipe de combat d'un joueur.

5.4.2.1 Infractions mineures

Sanction de recommandée : **avertissement**

La catégorie **Erreurs d'équipe mineures** concerne les cas suivants.

- Un Pokémon apparaît dans la liste d'équipe sans informations complètes sur sa forme, mais d'autres informations présentes dans la liste permettent de savoir de quelle forme il s'agit.
 - Exemple : Seul « Morphéo » est indiqué dans la liste d'équipe alors que Morphéo Forme Solaire est dans l'équipe de combat, mais l'attaque propre à cette forme, « Flammèche », apparaît bien dans les attaques sur la liste d'équipe.

5.4.2.2 Infractions majeures

Sanction recommandée : **match forfait**

La catégorie **Erreurs d'équipe majeures** concerne les cas suivants.

- Un Pokémon de l'équipe de combat du joueur ne correspond pas à sa liste d'équipe, ce qui lui donne un avantage compétitif potentiel. Les exemples peuvent être les suivants.
 - Un Pokémon apparaît dans la liste d'équipe sans informations complètes sur sa forme, et aucune information dans la liste ne permet de savoir de quelle forme il s'agit.
 - Exemple : « Morphéo » est indiqué dans la liste d'équipe alors que Morphéo Forme Solaire est dans l'équipe de combat, et le personnel de

l'évènement ne peut pas déterminer la forme correcte à partir des capacités listées.

- Un Pokémon est listé avec une attaque erronée.
 - Exemple : Une attaque est listée en tant que « Fatal-Foudre » dans la liste d'équipe, mais l'attaque connue par le Pokémon de l'équipe de combat est « Tonnerre ».
- Les PC d'un Pokémon ne sont pas indiqués ou sont indiqués de façon erronée dans la liste d'équipe.
- Un Pokémon de l'équipe du joueur a un surnom ou un autre attribut qui fait délibérément référence à des sujets qui vont à l'encontre de l'esprit du jeu.

Dans tous les cas, la sanction appropriée doit être appliquée. Cependant, une sanction peut demander un ajustement supplémentaire.

- Si le Pokémon correct décrit dans la liste d'équipe est immédiatement disponible et qu'aucun retard n'est causé dans le tournoi, il faut laisser au joueur la possibilité d'ajouter le bon Pokémon à son équipe.
- Dans le cas contraire, le Pokémon incriminé doit être interdit de jeu, et les adversaires du joueur doivent en être informés à chaque manche. Si le joueur fautif se retrouve alors avec moins de trois Pokémon utilisables dans son équipe, l'infraction doit être traitée comme une **Erreur d'équipe grave**.

5.4.2.3 Infractions graves

Sanction recommandée : **disqualification**

La catégorie **Erreurs d'équipe graves** concerne les cas suivants.

- Après qu'il ait reçu des sanctions, l'équipe d'un joueur contient moins de Pokémon utilisables que le minimum autorisé.
- Le joueur a utilisé une application *Pokémon GO* modifiée ou toute autre application tierce pouvant affecter l'intégrité du tournoi.

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 du tournoi qu'il abandonne, etc.), il convient de lui expliquer les procédures à suivre lors des évènements Play! Pokémon. Comme pour les

fautes de jeu ou les autres infractions involontaires, ce rappel à l'ordre consiste généralement en une **mise en garde**. D'autres sanctions peuvent être envisagées en cas de récidive.

5.4.3.1 Infractions mineures

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 de retard ni d'interruption, la correction doit être apportée et aucune sanction supérieure à une **mise en garde** ne doit être infligée pour une 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.

La catégorie **Erreur de procédure mineure** concerne les cas suivants.

- Sortir d'un match avant que les appareils des deux joueurs aient reconnu les résultats de la dernière partie.
- Oublier de signer la feuille de match.
- Entrer dans une zone marquée comme réservée au personnel du tournoi.
- Interrompre un membre du personnel lors d'une annonce aux participants ou pendant un arbitrage.

5.4.3.2 Infractions majeures

Sanction de recommandée : **avertissement**

Il arrive que des erreurs 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.

La catégorie **Erreurs de procédure majeures** concerne les cas suivants.

- Remplir incorrectement une feuille de match
- Arriver en retard à un match (moins de cinq minutes)

5.4.3.3 Infractions graves

Sanction recommandée : **match forfait**

Cette catégorie est généralement réservée aux infractions qui ont des conséquences importantes sur l'évènement ou entravent son protocole.

La catégorie **Erreurs de procédure graves** concerne les cas suivants.

- Transmettre un résultat de match erroné
- Arriver en retard à un match (cinq minutes ou plus)
- Ne pas signaler son abandon d'un événement avant de quitter les lieux (cette sanction doit être infligée, que le joueur soit présent ou non pour la recevoir)
- Affronter le mauvais adversaire. Dans ce cas, la sanction est donnée au joueur qui est assis à la mauvaise table.

5.4.4 Comportement antisportif

Ce groupe de sanctions concerne l'attitude déplacée d'un joueur ou d'un spectateur lors d'un événement. Cette catégorie part toujours du principe que les infractions sont volontaires. Une sanction pour comportement antisportif peut être infligée à un joueur même s'il ne participe 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 Infractions mineures

Sanction de recommandée : **avertissement**

Les joueurs doivent faire preuve de respect envers 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.

La catégorie **Comportements antisportifs mineurs** concerne les cas suivants.

- Utiliser un langage grossier dans l'enceinte du tournoi
- Laisser quelques débris dans l'enceinte du tournoi
- Chahuter
- Perturber un match en cours

5.4.4.2 Infractions majeures

Sanction recommandée : **match forfait**

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

La catégorie **Comportements antisportifs majeurs** concerne les cas suivants.

- Laisser une grande quantité de débris dans l'enceinte du tournoi

- Refuser de suivre les instructions données par le personnel du tournoi
- Tenter d'influencer l'issue d'un match par l'intimidation ou la distraction
- Refuser de signer la feuille de match

5.4.4.3 Infractions graves

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.

La catégorie **Comportements antisportifs graves** concerne les cas suivants.

- Dégrader l'enceinte du tournoi
- Déterminer le résultat d'un match par des moyens aléatoires, par la corruption, par la contrainte ou par toute autre méthode non couverte par ce guide.
- Agression physique
- Insultes ou menaces physiques à l'encontre du personnel du tournoi
- Vol
- Diffamations ou injures
- Mentir au personnel du tournoi

5.4.4.4 Tricherie

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

Sanction recommandée : **disqualification**

Exemple de **tricherie** :

- Entreprendre intentionnellement des actions, même celles qui pourraient autrement entraîner des sanctions moins importantes, afin d'obtenir un avantage déloyal ou de modifier le résultat d'un match.

6 Éligibilité des joueurs en fonction de leur âge

En plus des réglementations concernant l'ensemble du programme, les joueurs doivent avoir atteint ou dépassé l'âge du consentement numérique dans leur pays ou région pour pouvoir participer aux événements des Championnats *Pokémon GO*.

La région d'origine d'un joueur est définie comme la région ou le pays dans lequel il vit, et son compte au Club des Dresseurs Pokémon doit présenter la même information.

En date de publication de ce document, l'âge du consentement numérique varie mais est d'au moins 13 ans dans tous les États membres, ce qui signifie que tous les joueurs éligibles seront dans la catégorie senior ou master. Il n'y a pas de catégorie junior pour les événements des Championnats *Pokémon GO*.

7 Annexe A. Mises à jour du document

Le Pokémon Organized Play se réserve le droit de modifier les présentes règles, mais également d'interpréter, de modifier, de clarifier ou d'apporter des changements officiels à ces règles, avec ou sans préavis.

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