



---

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

Dernière mise à jour : le 1<sup>er</sup> mai 2025

---

*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

Table des matières .....	1
1. Création des équipes.....	3
1.1. Préparation de l'Équipe Combat.....	3
1.2. Changement de règlement .....	3
1.2.1. Règlement I .....	4
1.3. Objets .....	4
1.4. Pokémon .....	4
1.4.1. Surnoms et personnalisation .....	5
1.5. Listes d'équipe .....	5
1.5.1. Contenu de la liste d'équipe .....	6
1.5.2. Langue de la liste d'équipe .....	7
2. Règles relatives à l'équipement .....	7
2.1. Versions du jeu.....	7
2.2. Consoles de jeu .....	8
2.3. Manettes .....	9
2.4. Correctifs, mises à jour du jeu et firmware de la console.....	9
2.5. Compatibilité.....	9
2.6. Casques audio .....	10
2.7. Notes .....	10
2.8. Présence d'objets dans la zone de jeu .....	10
3. Matches.....	10
3.1. Combat Duo .....	10
3.2. Nombre de manches .....	10
3.3. Structure des manches.....	11
3.3.1. Limites de temps .....	11
3.4. Issue des manches.....	12

3.4.1.	Résultats des rondes suisses au format « deux manches gagnantes » .....	12
3.4.2.	Résultats des rondes à élimination directe au format « deux manches gagnantes » .....	13
3.4.3.	Mort subite.....	14
3.4.4.	Double problème technique .....	15
4.	Vérification des équipes.....	16
4.1.	Vérification de la liste d'équipe .....	16
4.2.	Test de conformité .....	16
4.2.1	Inspection électronique d'équipe .....	16
4.2.2.	Inspection manuelle d'équipe.....	16
4.2.3.	Vérification de l'Identifiant d'Équipe d'emprunt .....	17
4.3.	Pokémon modifiés de façon illégale .....	17
4.4.	Signalement d'une manipulation illégale.....	17
5.	Jeu vidéo Pokémon : guide des sanctions.....	17
5.1.	Introduction .....	17
5.2.	Distribuer une sanction .....	18
5.2.1.	Dévier des sanctions recommandées .....	18
5.2.2.	Signaler des sanctions au Pokémon Organized Play .....	19
5.3.	Types de sanctions .....	19
5.3.1.	Mise en garde.....	19
5.3.2.	Avertissement .....	20
5.3.3.	Match forfait .....	20
5.3.4.	Disqualification.....	21
5.4.	Types d'infractions .....	21
5.4.1.	Faute de jeu.....	22
5.4.1.1.	Mineure.....	22
5.4.1.2.	Majeure .....	22
5.4.2.	Faute d'équipe .....	23
5.4.2.1.	Mineure.....	23
5.4.2.2.	Majeure .....	24
5.4.2.3.	Grave .....	25
5.4.3.	Erreur de procédure.....	25
5.4.3.1.	Mineure.....	26
5.4.3.2.	Majeure.....	26

5.4.3.3. Grave .....	26
5.4.4. Comportement antisportif .....	27
5.4.4.1. Mineur .....	27
5.4.4.2. Majeur .....	27
5.4.4.3. Grave .....	28
Annexe A. Inspection manuelle d'équipe .....	29
Section 1.....	29
Section 2.....	29
Annexe B. Mises à jour du document .....	30
Changements effectués lors de la dernière mise à jour (1 <sup>er</sup> mai 2025).....	30

# 1. Création des équipes

Les concurrentes et concurrents 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 concurrent et concurrente doit former son Équipe Combat et n'y apporter aucune modification du début à la fin de l'évènement. Les autres Équipes Combat débloquées doivent rester vides. Remarque : le personnel de l'évènement peut être amené à modifier une Équipe Combat en cas de sanction.

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

## 1.2. Changement de règlement

---

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

- 🕒 Le règlement I est en vigueur jusqu'au 31 août 2025 à 23:59 UTC.

Veillez noter qu'un règlement peut entrer en vigueur 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. Règlement I

---

Les restrictions supplémentaires suivantes s'appliqueront aux Pokémon de combat durant cette série.

- ⦿ Les Pokémon du Pokédex de Paldea (de 001 à 400), les Pokémon du Pokédex de Septentria (de 001 à 200), les Pokémon du Pokédex de l'Institut Myrtille (de 001 à 242), ainsi que certains autres Pokémon peuvent participer. Certains Pokémon ne sont pas autorisés.
  - Seuls les Pokémon obtenus dans les jeux *Pokémon Écarlate* ou *Pokémon Violet*, y compris ceux présents dans le contenu additionnel *Le trésor enfoui de la Zone Zéro* ou ceux transférés depuis *Pokémon HOME* peuvent participer.
  - Un maximum de deux Pokémon à usage restreint peuvent être enregistrés dans l'Équipe Combat.
  - Retrouvez la liste des Pokémon autorisés et des Pokémon à usage restreint dans *Pokémon HOME* ou dans le Poké Portail en jeu.
- ⦿ La Téracristallisation est autorisée.

### 1.3. Objets

---

- ⦿ Tous les Pokémon peuvent tenir un objet, mais deux Pokémon ne peuvent pas tenir le même objet.
- ⦿ Les concurrentes et concurrents peuvent utiliser n'importe quel objet pouvant être obtenu 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 ayant été distribué lors d'une promotion ou d'un évènement spécial.

### 1.4. Pokémon

---

- ⦿ Les Pokémon suivants sont autorisés :
  - les Pokémon obtenus dans les jeux *Pokémon Écarlate* et *Pokémon Violet* ;
  - les Pokémon transférés depuis *Pokémon HOME* ;
  - les Pokémon reçus lors d'un évènement officiel ou d'une distribution.

- ⦿ Une équipe ne peut pas contenir deux Pokémon (ou plus) ayant le même numéro dans le Pokédex national.
- ⦿ Les Pokémon peuvent utiliser toute capacité ou tout talent à leur disposition au cours d'une partie normale. Cela inclut, sans s'y limiter :
  - les talents cachés, si disponibles ;
  - les capacités et talents disponibles via une promotion ou un évènement Pokémon officiel.
  - Exception : les Pokémon ne peuvent pas posséder le talent Synergie.
- ⦿ Les Pokémon de tous niveaux sont permis, mais leur niveau sera automatiquement ramené à 50 durant le combat.
- ⦿ Les formes régionales de Pokémon conformes aux critères et aux règles ci-dessus peuvent être utilisées.

### 1.4.1. Surnoms et personnalisation

---

Les concurrentes et concurrents doivent éviter les termes offensants, les expressions potentiellement considérées comme obscènes ou les références délibérées à des sujets qui vont à l'encontre de l'esprit du jeu lors de la personnalisation de certains éléments de leur jeu.

Selon le type d'évènement, les surnoms des Pokémon de l'Équipe Combat d'un concurrent peuvent être vus par l'adversaire. Dans ce cas de figure, les règles suivantes sont en vigueur :

- ⦿ L'équipe d'un concurrent ne peut pas contenir deux Pokémon ayant le même surnom ;
- ⦿ L'équipe d'un concurrent ne peut pas contenir de Pokémon ayant comme surnom le nom officiel d'un autre Pokémon (par exemple, un Raichu surnommé « Pikachu »).

Toute personne enfreignant les règles ci-dessus pendant un évènement peut être appelée à modifier les aspects problématiques de son jeu ou être sujette à des sanctions allant jusqu'à la disqualification.

## 1.5. Listes d'équipe

---

La saison 2025 des Championnats du Jeu Vidéo se fera au **format « liste ouverte »**, ce qui signifie que la consultation de la liste d'équipe adverse sera autorisée. Les concurrentes et concurrents doivent soumettre une liste lisible et précise des Pokémon composant leur

équipe. Toutes les informations fournies par la liste d'équipe (voir ci-dessous) pourront être consultées par l'adversaire, à l'exception des stats des Pokémon (Vitesse, etc.).

### 1.5.1. Contenu de la liste d'équipe

---

Pour être acceptée, une liste d'équipe doit contenir le nom du concurrent ou de la concurrente, son identifiant utilisé durant la compétition, 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 Paldea) 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 Deusolourdo, 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.
  - 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, indépendamment des critères mentionnés ci-dessus, car toute information manquante pourrait entraîner des sanctions.
- ⊕ le talent ;
- ⊕ l'objet tenu ;
- ⊕ toutes les capacités connues ;
- ⊕ le type Téracristal ;
- ⊕ le niveau (il doit être identique à celui affiché dans l'équipe ou la Boîte PC de la partie du concurrent ou de la concurrente) ;
- ⊕ toutes les stats (PV ; Attaque ; Défense ; Attaque Spéciale ; Défense Spéciale ; Vitesse), affichées au niveau actuel du Pokémon.

### 1.5.2. Langue de la liste d'équipe

---

Plusieurs grands évènements nécessiteront l'utilisation du créateur de liste d'équipe de RK9 Labs pour l'enregistrement des équipes. Dans ces cas-là, les concurrents et concurrentes pourront enregistrer leur équipe dans la langue de leur choix, puisqu'une traduction automatique sera disponible pour le personnel de l'évènement. Il est cependant recommandé d'utiliser la même langue que celle de leur jeu afin de limiter les risques d'erreurs. Si la liste d'équipe est renseignée depuis une plateforme ne proposant pas de traduction automatique, l'enregistrement doit se faire dans la langue du jeu utilisé afin de faciliter la vérification de l'équipe en jeu par le personnel.

Il est de la responsabilité de l'organisateur du tournoi d'expliquer clairement aux concurrents et aux concurrentes comment les listes d'équipe seront partagées avec leurs adversaires. Si l'organisateur partage les listes d'équipe, en imprimant un aperçu depuis les listes renseignées dans une plateforme digitale comme RK9 Labs par exemple, celles-ci devront au moins être dans la langue du pays où se déroule l'évènement. Les listes d'équipe doivent aussi être disponibles en anglais durant les Championnats Internationaux.

Certains tournois (notamment les tournois locaux) peuvent exiger des concurrents et des concurrentes de fournir leurs propres exemplaires papier de leur liste d'équipe. Cela doit être clairement indiqué aux personnes participantes et dans un délai raisonnable avant le début de l'évènement. Dans ces cas-là, deux exemplaires de la liste seront nécessaires : un pour le personnel de l'évènement et un pour les adversaires. L'exemplaire de la liste d'équipe destiné aux adversaires doit être dans la langue locale du lieu où se déroule l'évènement.

Obscurcir volontairement des informations de la liste d'équipe ou délibérément présenter ces informations d'une manière difficile à comprendre pour les adversaires ou le personnel va à l'encontre de l'esprit du jeu.

## 2. Règles relatives à l'équipement

### 2.1. Versions du jeu

---

- ⦿ Seules les versions officielles de *Pokémon Écarlate* et *Pokémon Violet* peuvent être utilisées lors des tournois Play! Pokémon. Ceci inclut les cartes de jeu et les versions téléchargeables de ces jeux.
- ⦿ Les concurrents et concurrentes doivent s'assurer que leur carte de jeu ou leur version téléchargeable du jeu est en parfait état de marche.

## 2.2. Consoles de jeu

---

- ⦿ Les concurrents et concurrentes peuvent utiliser les consoles Nintendo Switch™, Nintendo Switch™ Lite ou Nintendo Switch™ modèle OLED durant la compétition. Pour l'instant, la console Nintendo Switch™ 2 ne peut pas être utilisée en compétition, mais plus d'informations seront communiquées ultérieurement concernant les futurs événements. Il est de la responsabilité des concurrentes et concurrents de venir munis d'un adaptateur secteur compatible avec leur console, et de maintenir leur console chargée pendant toute la durée du tournoi.
- ⦿ Le juge se réserve le droit de déplacer un match vers une nouvelle station. Les concurrents et concurrentes ne doivent en aucun cas se déplacer vers une nouvelle station sans l'autorisation d'un juge. Un match ne peut être déplacé qu'entre deux manches, et en aucun cas au cours de l'une d'entre elles.
- ⦿ Les concurrents et concurrentes doivent s'assurer que leur console est en parfait état de marche.
- ⦿ Les concurrents et concurrentes 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 concurrents et concurrentes utilisant des consoles modifiées pourront être sujets à des sanctions et éventuellement être disqualifiés.
- ⦿ Les concurrents et concurrentes 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. La console doit pouvoir se connecter au réseau Internet fourni par l'organisateur.
- ⦿ La connexion par câble doit être réglée en « automatique ».
- ⦿ La console doit être en mode avion durant les événements en personne se servant d'une connexion Internet (câblée ou Wi-Fi).
- ⦿ Le personnel pourra demander aux concurrents et aux concurrentes de créer une Équipe d'emprunt de leur Équipe Combat et de fournir l'identifiant de leur Équipe d'emprunt. Les Équipes d'emprunt peuvent servir à des fins de traçabilité ou de vérification des équipes, et peuvent être utilisées sur une console fournie pour les matchs diffusés en direct, notamment si la console du concurrent durant la compétition est une console Nintendo Switch Lite. Il est interdit de modifier ou de

supprimer son Équipe d'emprunt pendant toute la durée du tournoi, y compris toute période supplémentaire indiquée par le personnel.

## 2.3. Manettes

---

Les manettes Joy-Con doivent rester attachées à la Nintendo Switch durant toute la durée du match.

Les concurrents et concurrentes sont autorisés à utiliser leur propre manette câblée officielle, à la discrétion de l'organisateur. Les manettes sans fil sont interdites.

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

---

Les concurrents et concurrentes doivent s'assurer de bénéficier de la dernière mise à jour du jeu avant de commencer le tournoi et que la dernière mise à jour système a bien été installée sur leur console. Un concurrent 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.

## 2.5. Compatibilité

---

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

- Sans fil local
  - 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 personnes participant à l'évènement peut engendrer des problèmes de connexion.
- Internet
  - Les concurrents et concurrentes se connectent et effectuent leurs matchs via Internet grâce au réseau fourni par l'organisateur. Il s'agit du mode recommandé pour les événements de grande ampleur, mais il peut être utilisé pour tout autre type d'évènement.

Dans tous les cas, la connexion s'effectue depuis le menu X via la fonction « combats en réseau ».

Les Mots de passe sont utilisés pour faciliter la recherche d'adversaire en jeu. Les concurrents sont invités à choisir leur propre Mot de passe, il est cependant recommandé d'utiliser une combinaison inhabituelle afin d'éviter d'être associés au mauvais adversaire. Par exemple, la combinaison 1111 1111 n'est pas recommandée. Une fois l'adversaire trouvé, les concurrents doivent s'assurer qu'il s'agit de la bonne personne.

## 2.6. Casques audio

---

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

## 2.7. Notes

---

Les concurrents et concurrentes 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.

## 2.8. Présence d'objets dans la zone de jeu

---

Les objets porte-bonheur sont autorisés dans la zone de jeu, mais celle-ci doit rester en ordre. La nourriture et les boissons sont interdites dans la zone de jeu.

# 3. Matches

## 3.1. Combat Duo

---

Chaque concurrent sélectionne quatre Pokémon parmi son Équipe Combat avec lesquels il combattra. Au début de chaque combat, chaque concurrent 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 concurrent 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 (voir la section 3.4.3).

### 3.3. Structure des manches

---

- ⦿ Les concurrents et concurrentes s'installent en face de leur adversaire au début du match. En attendant l'annonce du début de la manche, des préparations adéquates doivent être effectuées : par exemple, placer les consoles dans les stations d'accueil fournies (si nécessaire) et décider d'un Mot de passe de Club Union.
- ⦿ Après l'annonce du début de la manche, les concurrents et concurrentes doivent rapidement se connecter avec leur adversaire et commencer le combat sans délai.
- ⦿ Une fois la connexion au Club Union établie et l'option **Préparations terminées** sélectionnée des deux côtés, les concurrents et concurrentes procèdent à l'échange de leur liste d'équipe. Celles-ci peuvent être vérifiées et mentionnées à n'importe quel moment du match. En cas d'incompréhension de la liste d'équipe de l'adversaire, il est recommandé d'immédiatement faire appel au personnel du tournoi.
- ⦿ Il est interdit de retarder les manches d'un même match.
- ⦿ Une fois le match terminé, le score doit être indiqué sans délai aux responsables des scores.
- ⦿ Lors de certains tournois officiels, comme lors des Championnats Régionaux, les Championnats Internationaux ou les Championnats du Monde, une méthode de connexion différente du Club Union peut être utilisée pour la recherche d'adversaire. Des consignes spécifiques seront communiquées par l'organisateur de tournoi dans ces cas-là.

#### 3.3.1. Limites de temps

---

Les concurrents 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 ;
- ⦿ limite de temps d'une manche : 20 minutes.

Pour maintenir un environnement positif lors des compétitions, 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 concurrent gagnant est celui qui met K.O. le dernier Pokémon de son adversaire.
- ⦿ Si le dernier Pokémon de chaque concurrent ou concurrente est mis K.O. au dernier tour d'une manche, le jeu déterminera le résultat de la manche en fonction de règles codées (ex. : quel Pokémon est tombé K.O. en premier, quelles capacités ont été utilisées durant le dernier tour, etc.).
- ⦿ Les concurrents et concurrentes ne peuvent pas terminer une manche en faisant match nul volontairement, et ne sont pas non plus autorisés à manipuler la partie afin de forcer un match nul.
- ⦿ Un concurrent ou une concurrente qui sélectionne l'option FUIITE pendant un combat déclare forfait. Si les deux concurrents sélectionnent l'option FUIITE 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 concurrent 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 concurrent doit avertir le juge de son absence avant la fin du match.
2. Si les deux concurrents 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	Concurrent	Résultat de la première manche	Résultat de la deuxième manche	Résultat de la troisième manche	Mort subite	Résultat du match
A	Concurrent 1	Victoire	Victoire	<i>Inutile</i>	<i>Inutile</i>	Victoire du concurrent 1
	Concurrent 2	Défaite	Défaite			
B	Concurrent 1	Victoire	Défaite	Victoire	<i>Inutile</i>	Victoire du

	Concurrent 2	Défaite	Victoire	Défaite		concurrent 1
C	Concurrent 1	Victoire	Match nul	Victoire	<i>Inutile</i>	Victoire du concurrent 1
	Concurrent 2	Défaite		Défaite		
D	Concurrent 1	Match nul	Victoire	Match nul	<i>Inutile</i>	Victoire du concurrent 1
	Concurrent 2		Défaite			
E	Concurrent 1	Match nul	Victoire	Victoire	<i>Inutile</i>	Victoire du concurrent 1
	Concurrent 2		Défaite	Défaite		
F	Concurrent 1	Match nul	Match nul	Match nul	Victoire	Victoire du concurrent 1
	Concurrent 2				Défaite	
G	Concurrent 1	Match nul	Victoire	Défaite	Victoire	Victoire du concurrent 1
	Concurrent 2		Défaite	Victoire	Défaite	

Consultez la section 3.4.3 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 concurrent 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 concurrent doit avertir le juge de son absence avant la fin du match.

2. Si les deux concurrents 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	Concurrent	Résultat de la première manche	Résultat de la deuxième manche	Résultat de la troisième manche	Mort subite	Résultat du match
A	Concurrent 1	Victoire	Victoire	<i>Inutile</i>	<i>Inutile</i>	Victoire du concurrent 1
	Concurrent 2	Défaite	Défaite			
B	Concurrent 1	Victoire	Défaite	Victoire	<i>Inutile</i>	Victoire du concurrent 1
	Concurrent 2	Défaite	Victoire	Défaite		
C	Concurrent 1	Victoire	Match nul	Victoire	<i>Inutile</i>	Victoire du concurrent 1
	Concurrent 2	Défaite		Défaite		
D	Concurrent 1	Match nul	Victoire	Match nul	<i>Inutile</i>	Victoire du concurrent 1
	Concurrent 2		Défaite			
E	Concurrent 1	Match nul	Victoire	Victoire	<i>Inutile</i>	Victoire du concurrent 1
	Concurrent 2		Défaite	Défaite		
F	Concurrent 1	Match nul	Match nul	Match nul	Victoire	Victoire du concurrent 1
	Concurrent 2				Défaite	
G	Concurrent 1	Match nul	Victoire	Défaite	Victoire	Victoire du concurrent 1
	Concurrent 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 concurrents 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 concurrent et déterminera ainsi si l'un d'eux a l'avantage.

- ⊙ Si les deux concurrents 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 concurrent qu'à son adversaire à la fin d'un tour, le concurrent auquel il reste le plus de Pokémon remporte la manche.
- ☉ Si le dernier Pokémon de chaque concurrent 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 leurs écrans respectifs et qu'il soit alors difficile de déterminer quel concurrent est responsable, *ou* évident qu'aucun des deux n'est responsable. Le cas échéant, le déroulement naturel de la manche ayant été interrompu et/ou le calendrier du tournoi exigeant une résolution rapide, la marche à suivre pour mettre fin à cette manche est indiquée dans le tableau ci-dessous. Le juge principal se réserve le droit de rejeter exceptionnellement le résultat d'une manche ayant connu un double problème technique et de déclarer la manche annulée, mais doit évaluer l'impact potentiel sur le calendrier des tournois avec l'organisateur du tournoi.

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

## 4. Vérification des équipes

Une vérification des équipes doit être effectuée lors de tous les Championnats. Il est recommandé d'effectuer cette vérification sur au moins 10 pour cent des équipes participantes, et ce pendant toute la durée du tournoi. Les équipes de tous les concurrents et toutes les concurrentes 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 concurrent correspond à sa liste d'équipe.

### 4.2. Test de conformité

---

Le personnel du tournoi doit vérifier que l'Équipe Combat du concurrent est conforme au format du tournoi et aussi s'assurer qu'aucune manipulation illégale n'a été effectuée. Cette vérification est effectuée par des procédés électroniques et manuels.

#### 4.2.1 Inspection électronique d'équipe

---

Cette étape consiste à faire passer à l'Équipe Combat du concurrent 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 concurrent ou de la concurrente 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.

### 4.2.3. Vérification de l'Identifiant d'Équipe d'emprunt

---

Certains tournois peuvent exiger des concurrents et concurrentes de fournir un Identifiant d'Équipe d'emprunt pour une Équipe Combat identique à celle indiquée sur leur liste d'équipe. Il est de la responsabilité des concurrents et concurrentes de s'assurer que l'Identifiant d'Équipe d'emprunt soit correct.

## 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 concurrent est formellement interdite. Les concurrents 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 pensant 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 [site d'assistance de Pokémon](#).

# 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 évènements. Toutefois, il peut arriver que des concurrents ou des spectateurs ne respectent pas les règles ou l'esprit des évènements, que ce soit intentionnellement ou malgré eux. Des sanctions peuvent alors être imposées. Certaines sont légères, comme les **misés 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 concurrents 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 concurrent 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 concurrent à mieux comprendre les règles. Pour éviter de mettre un concurrent 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 concurrent 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 concurrent 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 concurrents de la catégorie junior. Il arrive que les concurrents 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 concurrents de la catégorie junior. Il convient d’accorder le bénéfice du doute aux concurrents 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 concurrents peuvent recevoir d’autres **mises en garde** avant de mériter un **avertissement**.

La décision finale sur les sanctions à infliger aux concurrents 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 concurrent 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](mailto: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](mailto:playercoordinator@pokemon.com) en indiquant les informations suivantes :

- ① numéro d'homologation du tournoi ;
- ① identifiants et noms des concurrents concernés ;
- ① identifiant et nom du juge à l'origine de la sanction ;
- ① 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 concurrents 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 concurrent ou d'une concurrente.

### 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 concurrent qu'il a commis une faute. Suite à une **mise en garde**, il convient d'expliquer au concurrent 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 concurrents 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 concurrents 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 concurrent 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 concurrent 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 concurrent est sanctionné par un **match forfait** pendant une manche active, un juge doit prendre note de l'erreur commise et la partie doit reprendre jusqu'à sa conclusion. Le juge peut également mettre un terme à la partie s'il dispose de suffisamment d'informations. Les sanctions et ajustements doivent être appliqués une fois la manche terminée. Les sanctions de **match forfait** qui en résultent doivent être appliquées à la manche la plus récente.

Lorsqu'un concurrent est sanctionné par un **match forfait** après la conclusion d'une manche pendant un match, la sanction de **match forfait** s'applique à la manche la plus récente.

Dans les cas où de graves erreurs ont été commises par les deux concurrents d'une partie, une sanction de **match forfait** peut être infligée aux deux concurrents. 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 après que les deux concurrents ont signé la feuille de match, elle s'applique à la prochaine manche du concurrent fautif.

#### 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 concurrent (qu'elles soient volontaires ou non) ont de lourdes conséquences négatives sur l'intégrité ou le bon déroulement de l'ensemble du tournoi. Les concurrents qui reçoivent cette sanction sont exclus du tournoi et ne peuvent prétendre à aucune récompense. Cette exclusion doit être signifiée au concurrent le plus calmement et le plus discrètement possible afin de ne pas aggraver la situation.

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

Si le concurrent 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 concurrent 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 concurrent 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 concurrent de quitter l'enceinte du tournoi. Il convient néanmoins de donner au concurrent sanctionné le temps de récupérer ses affaires et éventuellement de s'arranger avec les autres concurrents 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 concurrents impliqués. Chaque infraction comporte deux niveaux de sanction.

Les sanctions de niveau 1 doivent être imposées aux concurrents commettant une infraction lors d'un évènement comme un Défi de Ligue ou une Coupe de Ligue.

Les sanctions de niveau 2 sont réservées aux évènements pour lesquels les concurrents 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** :

- ⊖ 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 concurrents 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 3.4.4. 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 concurrent 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 concurrent.

### 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 concurrent 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 Miaouss de Galar alors que seul « Miaouss » est indiqué sur la liste d'équipe, mais le talent exclusif à cette forme, Griffes Dures, est bien précisé sur cette même liste.
  - Un Pokémon indiqué comme tenant une Chaîne Pouvoir alors qu'il tient un Poignet Pouvoir dans l'Équipe Combat.
- ⊕ Un Pokémon de l'Équipe Combat a comme surnom le nom officiel d'un autre Pokémon.
  - S'il est possible de changer le surnom du Pokémon, alors le concurrent ou la concurrente doit le faire avant sa prochaine partie.
  - S'il est impossible de changer le surnom du Pokémon, alors ce Pokémon doit être retiré de l'Équipe Combat du concurrent ou de la concurrente pour le reste du tournoi.
- ⊕ L'Équipe Combat et la liste d'équipe d'un concurrent ou d'une concurrente correspondent, mais l'Identifiant d'Équipe d'emprunt est incorrect.

- Le concurrent ou la concurrente doit fournir l'Identifiant d'Équipe d'emprunt correct au juge avant son prochain match.

#### 5.4.2.2. Majeure

---

Sanction recommandée : **match forfait**

Les ajustements nécessaires en cas de **faute d'équipe majeure** doivent en général être effectués par le concurrent ou la concurrente qui doit faire correspondre son Équipe Combat à sa liste d'équipe enregistrée. Le juge principal se réserve le droit d'infliger une sanction ou un ajustement différent des sanctions ou ajustements recommandés.

Dans tous les cas, le Pokémon, le type Téracristal, la capacité, le talent 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, le type Téracristal, la capacité, le talent ou l'objet tenu décrit dans la liste d'équipe est accessible immédiatement, il faut donner au concurrent l'opportunité de l'ajouter à son équipe.

Si le concurrent n'est pas en mesure de présenter immédiatement le Pokémon, la capacité, le talent ou l'objet tenu correct, le Pokémon, la capacité ou l'objet incorrect doit être retiré sans possibilité de le remplacer. Dans les cas où le type Téracristal ou le talent ne peuvent pas être retirés, le Pokémon doit être retiré et non remplacé.

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 concurrent 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 Miaouss de Galar alors que seul « Miaouss » est indiqué sur la liste d'équipe, et le champ « talent » sur cette même liste a été laissé vide.
  - S'il y a des incohérences entre l'Équipe Combat, la liste d'équipe et/ou l'Identifiant d'Équipe d'emprunt. Dans ces cas-là, l'erreur peut être corrigée afin que toutes les informations correspondent. Par exemple :

- Exemple 1 : L'Équipe Combat et l'Identifiant d'Équipe d'emprunt correspondent, mais pas la liste d'équipe.
  - Exemple 2 : la liste d'équipe et l'Identifiant d'Équipe d'emprunt correspondent, mais pas l'Équipe Combat.
  - Exemple 3 : l'Équipe Combat, la liste d'équipe et l'Identifiant d'Équipe d'emprunt ne correspondent pas. Tout élément incohérent doit être retiré de l'Équipe Combat pour le reste du tournoi.
- 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 concurrent 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 concurrent 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 concurrent s'en va avant que les consoles des deux concurrents n'aient affiché les résultats finaux.
- ⊖ Le concurrent oublie de signer la feuille de match.
- ⊖ Le concurrent entre dans une zone réservée aux responsables du tournoi.
- ⊖ Le concurrent 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 concurrents. Dans certains cas extrêmes, les concurrents fautifs peuvent être sanctionnés par un **match forfait** dès la première infraction.

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

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

#### 5.4.4. *Comportement antisportif*

---

Ce groupe de sanctions concerne les attitudes déplacées des concurrents 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 concurrents même s'ils ne participent pas activement à un match. Les concurrents et les spectateurs doivent profiter calmement du tournoi sans perturber les participants par leur comportement.

##### 5.4.4.1. *Mineur*

---

Sanction recommandée : **avertissement**

Les concurrents doivent faire preuve de respect envers tous les participants et les responsables d'un évènement Pokémon. Si un concurrent 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 concurrent utilise un langage grossier dans l'enceinte du tournoi.
- ⊖ Le concurrent laisse une petite quantité de détritrus dans l'enceinte du tournoi.
- ⊖ Le concurrent chahute.
- ⊖ Le concurrent 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 concurrent laisse une grande quantité de débris dans l'enceinte du tournoi.
- ⊗ Le concurrent refuse de suivre les instructions qui lui sont données par les responsables du tournoi.
- ⊗ Le concurrent essaie d'influencer l'issue d'un match en intimidant ou en distrayant son adversaire.
- ⊗ Le concurrent 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 concurrent 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 concurrent ou d'une concurrente remplissent les critères ci-dessous, il reviendra au juge principal de trancher.

## Section 1

---

Tout concurrent ou concurrente 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 concurrent ou de la concurrente sans être remplacé. Si le concurrent ou la concurrente se retrouve avec moins de Pokémon valides dans son Équipe Combat que le minimum autorisé, il ou elle 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 être trouvé en cours de partie normale ou lors de promotions officielles.
  - Un Pokémon dont l'écran de résumé indique qu'il provient d'un Oeuf 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 concurrent ou concurrente ayant un Pokémon tel que 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

TPCi 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 effectués lors de la dernière mise à jour (1<sup>er</sup> mai 2025)*

Section	Mise à jour	Détails
1	Règlement I	Cette section a été mise à jour avec les spécificités du règlement I.
2	Consoles de jeu	Clarification apportée à la liste de consoles de jeu pouvant être utilisées en compétition.