

# ***Année 2016 - Règles, format et pénalités des Championnats de Jeu Vidéo***

Mis à jour le 18 novembre 2015

## **Table des matières**

1.	Création des équipes .....	2
1.1.	Préparation de la Boîte Combat.....	2
1.2.	Surnoms des Pokémon .....	2
1.3.	Objets .....	2
1.4.	Pokémon .....	2
2.	Règles concernant l'équipement .....	3
2.1.	Versions des jeux .....	3
2.2.	Consoles de jeu .....	4
2.3.	Corrections et mises à jour des jeux .....	4
2.4.	Casques audio .....	4
2.5.	Notes .....	4
2.6.	Présence d'objets dans la zone de jeu .....	4
3.	Déroulement des matchs.....	5
3.1.	Combat Duo .....	5
3.2.	Tournois avec verrouillage des Boîtes Combat.....	5
3.3.	Tournois non verrouillés .....	5
3.4.	Issue des matchs .....	5
4.	Pokémon illégaux.....	7
4.1.	Pokémon modifiés de façon illégale .....	7
4.2.	Détection électronique de piratage .....	7
4.3.	Détection manuelle de piratage .....	7
4.4.	Comment signaler un piratage.....	7
5.	Annexe - Détection manuelle de piratage .....	7
5.1.	Cas n°1 – Grave Niveau 2 .....	7
5.2.	Cas n°2 – Grave Niveau 2 .....	7
5.3.	Cas n°3 – Grave Niveau 1 .....	8

5.4.	Cas n°4 – Grave Niveau 1 .....	8
5.5.	Cas n°5 – Grave Niveau 1 .....	8
6.	Pénalités.....	8
6.1.	Types de pénalités .....	8
6.2.	Erreur en cour de partie.....	9

## 1. Création des équipes

Les joueurs ont la responsabilité de s'assurer que leur équipe de 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 la Boîte Combat

L'équipe d'un joueur doit être placée dans la Boîte Combat et y demeurer, non modifiée, du début à la fin de l'événement.

Les équipes doivent posséder au moins 4 Pokémon.

### 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 un Pokémon ayant comme surnom le nom officiel d'un autre Pokémon (par exemple, un Déflaisan surnommé « Poichigeon »).

Les joueurs doivent éviter les noms ou expressions potentiellement considérées comme obscènes ou de nature à heurter autrui.

### 1.3. Objets

Chaque Pokémon peut tenir un objet, mais deux Pokémon ne peuvent pas tenir le même objet.

Les joueurs ne peuvent utiliser que des objets qui font officiellement partie des jeux *Pokémon X*, *Pokémon Y*, *Pokémon Rubis Oméga*, *Pokémon Saphir Alpha*, distribués via le Pokémon Global Link ou distribués lors d'une promotion ou un événement officiel.

- L'objet Rosée Âme n'est pas autorisé.

### 1.4. Pokémon

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

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 Pokémon peuvent avoir des talents cachés.

Les Pokémon peuvent méga-évoluer et utiliser la Primo-Résurgence.

Les Pokémon doivent avoir le pentagone bleu sur leur écran de résumé.

Les Pokémon de niveau 51 et plus sont permis, mais leur niveau sera automatiquement réduit à 50 durant le combat.

Les Pokémon de niveau 49 et moins sont permis, mais leur niveau sera automatiquement porté à 50 durant le combat.

Les joueurs peuvent utiliser les Pokémon du Pokédex National numéros 1 à 720, qui sont attrapés dans le jeu, transférés depuis un autre jeu Pokémon, ou reçus lors d'une promotion ou d'un événement officiel.

Les Pokémon suivants ne peuvent pas être utilisés :

N° de Pokédex	Espèce	N° de Pokédex	Espèce	N° de Pokédex	Espèce
151	Mew	490	Manaphy	647	Keldeo
251	Celebi	491	Darkrai	648	Meloetta
385	Jirachi	492	Shaymin	649	Genesect
386	Deoxys	493	Arceus	719	Diancie
489	Phione	494	Victini	720	Hoopla

Les équipes ne peuvent avoir plus de deux Pokémon suivants dans leur Boîte Combat :

N° de Pokédex	Espèce	N° de Pokédex	Espèce	N° de Pokédex	Espèce
150	Mewtwo	384	Rayquaza	644	Zekrom
249	Lugia	483	Dialga	646	Kyurem
250	Ho-Oh	484	Palkia	716	Xerneas
382	Kyogre	487	Giratina	717	Yveltal
383	Groudon	643	Reshiram	718	Zygarde

## 2. Règles concernant l'équipement

### 2.1. Versions des jeux

Seules les versions légales de *Pokémon Rubis Oméga* et *Pokémon Saphir Alpha* peuvent être utilisées lors des tournois Play! Pokémon. Ceci inclut les cartouches de jeu et les versions téléchargeables de *Pokémon Rubis Oméga* et *Pokémon Saphir Alpha*. Les langues de jeux autorisées pourraient être restreintes selon le pays où se déroule le tournoi.

- Les joueurs participant aux événements européens ne peuvent utiliser que des jeux en versions européennes.
- Les joueurs participant aux événements nord-américains ne peuvent utiliser que des jeux en version nord-américaine.
- Les joueurs en Asie-Pacifique et Amérique latine ne peuvent utiliser que des versions de jeux distribuées dans leur pays.
- Les joueurs participant au Championnat du Monde ne peuvent utiliser que des versions de jeux distribuées dans leur marché local.

## **2.2. Consoles de jeu**

Les joueurs peuvent utiliser toute console de la famille Nintendo 3DS™ durant la compétition. Cela inclut les modèles New Nintendo 3DS™, New Nintendo 3DS XL™, Nintendo 3DS™, Nintendo 3DS XL™ et Nintendo 2DS™. Il est de la responsabilité des joueurs d'apporter un chargeur compatible avec leur console.

- 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 en Asie-Pacifique et Amérique latine ne peuvent utiliser que des consoles distribuées dans leur pays.
- Les joueurs participant au Championnat du Monde ne peuvent utiliser que des consoles distribuées dans leur marché local.

## **2.3. Corrections et mises à jour des jeux**

Avant le début du tournoi, les joueurs doivent s'assurer que leur version de *Pokémon Rubis Oméga* ou *Pokémon Saphir Alpha* dispose des dernières mises à jour. Un joueur peut être pénalisé, et éventuellement disqualifié, si son jeu ne contient pas les dernières mises à jour.

## **2.4. Casques audio**

Les joueurs peuvent utiliser un casque audio si celui-ci est de type filaire et branché directement dans 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 (les feuilles quadrillées étant autorisées). Aucun document d'aide manuscrit ou imprimé, y compris les tableaux de types, n'est autorisé dans l'aire de jeu.

## **2.6. Présence d'objets dans la zone de jeu**

Les joueurs peuvent amener des objets porte-bonheur dans l'aire de jeu, mais celle-ci doit rester rangée. Les joueurs doivent éviter que ces objets bloquent ou gênent la connexion des consoles via leur port infrarouge.

## 3. Déroulement des matchs

### 3.1. Combat Duo

Dans les Combats Duo, chaque joueur sélectionne quatre Pokémon parmi son équipe de Boîte 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 affaibli les quatre Pokémon de son adversaire ou lorsque la limite de temps soit atteinte.

### 3.2. Tournois avec verrouillage des Boîtes Combat

Dans le cas d'un tournoi où la Boîte Combat est verrouillée de façon électronique, une fois la Boîte Combat verrouillée, un joueur ne peut plus sélectionner « Annuler la participation » sous risque de disqualification.

#### 3.2.1. Limites de temps en tournoi verrouillé

En tournoi verrouillé, les limites de temps suivantes seront imposées :

- Aperçu des équipes : 90 secondes
- Limite de temps de tour : 45 secondes
- Limite de temps de jeu : 15 minutes

Les joueurs peuvent prendre des notes librement pendant leur tour.

Les joueurs peuvent prendre autant de temps que nécessaire, dans la limite de durée maximale d'un tour.

### 3.3. Tournois non verrouillés

Dans ces tournois, les Boîtes Combat ne sont pas verrouillées de façon électronique.

Les joueurs doivent fournir la liste de leurs équipiers au début du tournoi. Cette liste doit être identique aux Pokémon, objets et capacités qui apparaissent dans leur Boîte Combat.

#### 3.3.1. Limites de temps en tournois non verrouillés

Dans les tournois non verrouillés, les limites de temps suivantes sont appliquées :

- Imposées par le jeu
  - Aperçu des équipes : 90 secondes
- Imposées par l'organisateur ou le juge
  - Limite de temps de tour : 45 secondes
  - Limite de temps de jeu : 20 minutes

Les joueurs peuvent prendre des notes librement pendant leur tour.

Les joueurs peuvent prendre autant de temps pour chaque tour que l'autorisent les organisateurs ou les juges.

### 3.4. Issue des matchs

Le joueur gagnant est celui qui affaiblit le dernier Pokémon de son adversaire.

Si les derniers Pokémon des deux joueurs sont affaiblis au dernier tour d'un match, le joueur dont le Pokémon est affaibli en dernier remporte la manche.

#### 3.4.1. Expiration du temps de jeu

Dans les cas où le temps alloué s'écoule avant que le dernier Pokémon d'un des joueurs ne soit affaibli, le gagnant de la manche est déterminé selon les critères ci-dessous. Le jeu effectuera automatiquement les calculs ci-dessous dans les tournois captifs. Dans les tournois non verrouillés, l'organisateur ou le juge doit faire les calculs ci-dessous après expiration du temps alloué *et* résolution du tour en cours.

- Pokémon restants
  - S'il reste plus de Pokémon à un joueur qu'à l'autre, le joueur à qui il reste le plus de Pokémon remporte la manche.
  - Si les deux joueurs ont le même nombre de Pokémon restants, le résultat de la manche est déterminé par le pourcentage moyen des PV restants, comme décrit ci-dessous.
- Pourcentage moyen des PV restants
  - Si le pourcentage moyen de PV restants aux Pokémon d'un joueur est plus élevé que l'autre (ce qui est déterminé avec la formule suivante), ce joueur remporte la manche.
    - $(\text{Total des PV des Pokémon restants}) / (\text{PV maximum des quatre Pokémon utilisés au combat})$
  - Si le pourcentage moyen de PV restants aux Pokémon des deux joueurs est identique, le résultat de la manche est déterminé par le total des PV restants, comme décrit ci-dessous.
- Total des PV restants
  - Si l'un des joueurs possède un total de PV restants plus élevé que l'autre, ce joueur remporte la manche.
  - Si les deux joueurs ont le même nombre de PV restants au total, le résultat de la manche est une égalité.

#### 3.4.2. Départage en cas d'égalité

Format « deux manches gagnantes »

- Utilisez les critères suivants, dans l'ordre, pour déterminer l'issue d'un match qui n'est pas résolu. Une fois qu'un critère est rempli, les critères suivants ne s'appliquent pas.
  - MANCHE 1 :
    - Les joueurs passent à la deuxième manche.
  - MANCHE 2 :
    - Si le joueur qui a remporté la deuxième manche a aussi remporté la première manche, il remporte le match. Si le joueur qui a remporté la deuxième manche n'a pas remporté la première manche, ou si l'une des deux premières manches s'est terminée par un match nul, les joueurs passent à la troisième manche.
  - MANCHE 3 :
    - Le vainqueur de la troisième manche remporte le match s'il n'y a pas eu de match nul. En cas de match nul dans une manche, les joueurs disputent des manches jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge. En cas de match nul dans deux manches, le joueur qui a gagné une des trois parties gagne le match. En cas de match nul dans les trois manches, les joueurs continuent de jouer jusqu'à ce que l'un d'eux gagne une manche.

## 4. Pokémon illégaux

### 4.1. Pokémon modifiés de façon illégale

L'utilisation de périphériques, ou d'applications mobiles, pour modifier ou créer des objets ou des Pokémon dans la Boîte Combat d'un joueur est formellement interdite. Les joueurs en possession de Pokémon ou d'objets modifiés seront disqualifiés de la compétition, indépendamment de si ces Pokémon ou objets leur appartiennent ou s'ils les ont reçus d'un autre joueur lors d'un échange.

### 4.2. Détection électronique de piratage

La Boîte Combat de chaque joueur peut être inspectée électroniquement à tout moment pour vérifier qu'elle ne comprend pas de Pokémon illégaux.

Si un joueur ne peut pas se connecter à Internet en raison d'une erreur de son appareil, ou si sa fonction de jeu en ligne est bloquée, il ne pourra pas participer à l'événement.

### 4.3. Détection manuelle de piratage

La Boîte Combat des joueurs peut être inspectée à tout moment par un organisateur ou un juge pour vérifier qu'elle ne contient pas les piratages listés en annexe. Seules les modifications spécifiées dans l'annexe « Détection manuelle de piratage », 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 Jeu Organisé Pokémon (« POP ») via le Service clientèle à [support-fr.pokemon.com](mailto:support-fr.pokemon.com).

## 5. Annexe - Détection manuelle de piratage

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

### 5.1. Cas n°1 – Grave Niveau 2

N'importe lequel de ces Pokémon (avec pentagone bleu) qui dispose du talent caché indiqué :

- Dialga : Télépathe (sauf dans une Mémoire Ball avec nature Modeste)
- Palkia : Télépathe (sauf dans une Mémoire Ball avec nature Timide)
- Giratina : Télépathe (sauf dans une Mémoire Ball avec nature Timide)
- Boréas : Acharné
- Fulguris : Acharné
- Démétéros : Sans Limite

### 5.2. Cas n°2 – Grave Niveau 2

Tout Pokémon légendaire ou fabuleux (avec pentagone bleu) qui dispose de Puissance Cachée comme capacité de type Combat.

### 5.3. Cas n°3 – Grave Niveau 1

N'importe lequel de ces Pokémon (avec pentagone bleu) qui est aussi chromatique :

- Artikodin
- Électhor
- Sulfura
- Mewtwo
- Kyogre
- Groudon
- Rayquaza (sauf dans une Mémoire Ball)
- Xerneas (sauf dans une Mémoire Ball)
- Yveltal (sauf dans une Mémoire Ball)
- Zygarde

### 5.4. Cas n°4 – Grave Niveau 1

Tout Pokémon contenant « De : Pension Pokémon » dans son écran de résumé, et qui soit contenu dans un Master Ball ou un Mémoire Ball.

### 5.5. Cas n°5 – Grave Niveau 1

N'importe lequel de ces Pokémon (avec pentagone bleu) ayant le niveau réel suivant :

- Dracolosse de niveau inférieur à 55
- Scalproie de niveau inférieur à 52
  - De niveau inférieur à 50 si échangé à Auffrac-les-Congères
- Gueriaigle de niveau inférieur à 54
  - De niveau inférieur à 45 si obtenu pendant l'utilisation de Grand Envol
- Vaututrice de niveau inférieur à 54
- Trioxhydre de niveau inférieur à 64
  - De niveau inférieur à 59 si obtenu sur la Route Victoire
- Pyrax de niveau inférieur à 59
- Muplodocus de niveau inférieur à 55

## 6. Pénalités

### 6.1. Types de pénalités

Mise en garde

- Indique verbalement à un joueur qu'il a fait quelque chose qu'il n'aurait pas dû faire.

Avertissement

- Doit être signalé à l'organisateur de tournoi par le Juge principal ou l'organisateur de l'événement en question.

Perte de la partie

- Perte de la partie en cours ou de la prochaine partie si le match est en deux manches gagnantes. Si la pénalité est donnée entre deux tours, elle s'applique à la prochaine partie du joueur.



## Disqualification

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

## 6.2. Erreur en cour de partie

### Mineure

- Tenir ou déplacer une console de jeu de telle façon que le jeu soit retardé par un blocage réparable.
- Tenter de regarder l'écran de l'adversaire pour gagner un avantage.
  - Pénalité recommandée
    - 1<sup>ère</sup> fois – Mise en garde
    - 2<sup>ème</sup> fois – Avertissement
    - 3<sup>ème</sup> fois – Perte de la partie en cours (ou de la prochaine partie si le match est en deux manches gagnantes).

### Majeure

- Retrait d'une cartouche 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.
  - Pénalité recommandée
    - 1<sup>ère</sup> fois – Perte de la partie en cours

### Grave

- Un Pokémon ou un objet ne figure pas sur la liste des équipiers.
  - Pénalité recommandée
    - 1<sup>ère</sup> fois – Retrait du Pokémon ou de l'objet, et perte de la partie. Utiliser également cette pénalité pour les cas 3, 4 ou 5 de l'annexe *Détection manuelle de piratage*.
    - 2<sup>ème</sup> fois – S'il reste moins de 4 Pokémon au joueur, appliquer une perte de partie et le disqualifier de l'événement. Utiliser également cette pénalité pour les cas 1 ou 2 de l'annexe *Détection manuelle de piratage*.

*Les règles énoncées dans ce document ont préséance sur celles du document « Règles générales des événements Pokémon ». Les Règles générales des événements Pokémon s'appliquent en cas d'absence d'informations contradictoires.*