

# Règles des Tournois du Jeu Organisé Pokémon

---

*Dernière mise à jour : 1er septembre 2010*

## **Table des matières**

RÈGLES GÉNÉRALES DES TOURNOIS .....	4
1. Esprit du jeu .....	4
2. Adhésion et éligibilité .....	5
2.1. Éligibilité des membres .....	5
2.2. Identifiants des joueurs .....	5
2.2.1. Fusion des identifiants de joueur.....	5
2.3. Nouveaux joueurs .....	6
2.4. Membres suspendus.....	6
3. Paris .....	6
4. Publication des informations relatives aux tournois .....	6
5. Responsabilités liées au tournoi .....	7
5.1. Responsabilités des joueurs.....	7
5.2. Responsabilités des spectateurs.....	7
5.3. Responsabilités des juges .....	8
5.3.1. Arbitrage de longue durée.....	8
5.4. Responsabilités du Juge en chef .....	8
5.4.1. Appel au Juge en chef .....	8
5.5. Responsabilités de l'Organisateur de Tournoi.....	8
6. Retards.....	9
7. Prise de notes .....	9
8. Appareils électroniques .....	9
9. Résultat des combats.....	10
9.1. Abandon.....	10
9.2. Détermination aléatoire .....	10
9.3. Corruption.....	10
10. Retrait d'un tournoi .....	10
10.1. Retrait après le dernier tour en système suisse .....	10
10.2. Retrait d'un tournoi limité .....	10

11.	Matériels autorisés .....	11
12.	Sanctions .....	11
13.	Structure du tournoi .....	11
13.1.	Définition d'un combat .....	11
13.2.	Consignation des résultats des combats.....	11
RÈGLES DES TOURNOIS DU JEU DE CARTES À COLLECTIONNER POKÉMON.....		12
14.	Divisions d'âge .....	12
15.	Cartes .....	12
15.1.	Définitions des cartes.....	13
15.2.	Interprétations des cartes.....	13
15.3.	Dernières publications du JCC Pokémon .....	13
15.4.	Cartes rééditées .....	13
15.5.	Cartes non publiées.....	13
15.6.	Cartes falsifiées .....	13
15.7.	Cartes imprimées (« proxies ») .....	14
15.8.	Cartes en langue étrangère.....	14
15.9.	Cartes dédicacées .....	15
15.10.	Cartes comportant un dos différent .....	15
15.11.	Cartes non autorisées .....	15
16.	Protège-cartes.....	15
17.	Gestion de la zone de jeu.....	16
17.1.	Cartes en jeu .....	16
17.2.	Hauteur des mains .....	17
17.3.	Rotation des cartes .....	17
17.4.	Jetons et marqueurs.....	17
17.5.	Tirage au sort .....	18
17.5.1.	Pièces.....	18
17.5.2.	Dé .....	18
17.6.	Pierre-feuille-ciseaux .....	19
18.	Enregistrement du deck.....	19
19.	Vérifications de decks .....	19

20.	Mélange des cartes .....	20
21.	Limites de temps .....	21
21.1.	Limite de temps avant la partie .....	21
21.2.	Limite de temps en cours de partie .....	21
21.3.	Limites de temps des combats.....	21
22.	Issue des combats .....	21
22.1.	Issue d'un combat après le dernier tour.....	21
22.2.	Issue d'un combat non résolu : combats en une manche .....	22
22.3.	Issue d'un combat non résolu : combats en deux manches gagnantes .....	22
23.	Détermination du premier joueur lors d'un combat en deux manches gagnantes .....	24
24.	Classements et évaluations.....	24
	RÈGLES DES TOURNOIS DE JEUX VIDÉO POKÉMON .....	25
	<i>Annexe A. Mises à jour des documents</i> .....	26

## RÈGLES GÉNÉRALES DES TOURNOIS

Les Règles des Tournois du Jeu Organisé Pokémon sont conçues afin que tous les tournois « Jouez aux Pokémon ! » respectent des normes identiques. La présente section contient des règles applicables à toutes les parties « Jouez aux Pokémon ! » d'un tournoi. Les sections suivantes détaillent les règles spécifiques à chaque partie. Tout participant à un tournoi « Jouez aux Pokémon ! » est tenu de respecter les sections des présentes règles qui le concernent. Les documents connexes traitant de l'homologation, des sanctions et du fonctionnement des tournois sont disponibles à l'adresse <http://www.pokemon.com/op/tournaments/rulesandresources.html>.

### 1. Esprit du jeu

Le jeu Pokémon est apprécié pour la complexité de ses stratégies, ses personnages divertissants et son atmosphère de compétition conviviale. Même si l'objectif d'un tournoi Pokémon est de déterminer le niveau de compétences de chaque joueur impliqué, notre but est d'assurer que chaque participant s'amuse. Et c'est l'état d'esprit que le Jeu Organisé Pokémon souhaite mettre en avant pendant les tournois Pokémon.

Quelle que soit la valeur de l'enjeu, le respect de l'Esprit du jeu permet d'assurer que tous les participants (joueurs, spectateurs, membres du personnel) à un tournoi Pokémon passent un bon moment. Cet esprit doit guider le comportement des joueurs comme des juges du tournoi lorsqu'ils font respecter les règles.

L'Esprit du jeu se compose des doctrines suivantes :

- **Amusement** : Pokémon est un jeu. Les jeux doivent être amusants pour tout le monde. Lorsqu'un jeu n'est plus amusant, les joueurs trouvent autre chose à faire.
- **Équité** : Les jeux ne sont plus vraiment amusants lorsque les joueurs enfreignent les règles pour gagner. Un joueur devrait préférer perdre plutôt que gagner en trichant.
- **Honnêteté** : Les joueurs devraient faire tout leur possible pour être honnêtes lorsqu'ils jouent. Si un joueur enfreint une règle par inadvertance et qu'il s'en rend compte avant son adversaire ou avant le juge, il doit alors les prévenir.
- **Respect** : Les joueurs doivent traiter leurs adversaires, les spectateurs et les membres du personnel avec le même respect qu'ils attendent pour eux-mêmes. Détourner l'attention d'un adversaire ou d'un juge pour prendre l'avantage témoigne d'un manque de respect envers toutes les personnes impliquées dans un tournoi Pokémon.
- **Sportivité** : Perdre et gagner avec humilité est crucial pour profiter d'un jeu. L'envie de jouer à un jeu peut être gâtée par les joueurs qui réagissent mal lorsqu'ils perdent ou qu'ils gagnent. De même, l'attitude consistant à « jouer la montre » sans s'impliquer n'est pas sportive et ne doit en aucun cas être encouragée.
- **Partage des connaissances** : Les joueurs doivent s'entraider pour améliorer leurs compétences du jeu Pokémon. Un joueur n'a pas à jouer à la place de son adversaire. Cependant, parler de stratégie, partager des astuces sur les decks ou critiquer de façon constructive une décision de jeu après le combat peut aider les participants à améliorer leurs compétences.

## 2. Adhésion et éligibilité

Le terme de membre « Jouez aux Pokémon ! » désigne tout Joueur, Organisateur de Tournoi, Propriétaire de Ligues, Chef de Ligue, Professeur ou toute autre désignation ajoutée ultérieurement par le Jeu Organisé Pokémon.

### 2.1. Éligibilité des membres

Tous les membres participant à un tournoi « Jouez aux Pokémon ! » acceptent de se conformer aux règles du tournoi exposées dans le présent document.

Les tournois homologués du Jeu Organisé Pokémon sont ouverts à tous, à l'exception :

- du personnel de ce tournoi, comprenant, sans s'y limiter, l'Organisateur de Tournoi, les juges, les responsables du score et les marqueurs ;
- les employés actuels de The Pokémon Company International et les membres de leur famille ;
- les employés de Nintendo, GAME FREAK inc. ou Creatures Inc. ;
- les employés des sociétés en charge du déroulement ou de la coordination des tournois du Jeu Organisé Pokémon dans leurs pays respectifs ;
- les anciens employés de l'une des sociétés susmentionnées ayant quitté leur poste moins de 60 jours avant la date du tournoi ;
- tout joueur suspendu du Jeu Organisé Pokémon ;
- les joueurs ne disposant pas d'invitation aux événements pour lesquels elle est requise, tels que les Championnats du Monde Pokémon.

### 2.2. Identifiants des joueurs

Les joueurs participant à un tournoi du Jeu Organisé Pokémon doivent disposer d'un identifiant. Les joueurs ayant déjà participé à des tournois sont invités à se munir de leur identifiant à chaque tournoi. L'Organisateur de Tournoi peut établir et conserver une liste des participants aux tournois précédents et de leurs identifiants, à condition qu'il soit le seul à pouvoir accéder à ces informations.

#### 2.2.1. Fusion des identifiants de joueur

L'utilisation de plusieurs identifiants par un même joueur constitue une violation des règles du Jeu Organisé Pokémon. En cas de découverte de comptes multiples, le Jeu Organisé Pokémon fusionnera ces comptes en conservant les résultats du joueur et en les intégrant à son classement.

Les membres souhaitant signaler l'existence de comptes multiples doivent contacter le Jeu Organisé Pokémon à l'adresse [organizedplay@pokemon.com](mailto:organizedplay@pokemon.com) en fournissant les informations principales pour chaque compte concerné.

Les membres « Jouez aux Pokémon ! » ayant délibérément créé plusieurs comptes ou fourni des informations inexacts encourrent une suspension.

### **2.3. Nouveaux joueurs**

Lorsqu'un nouveau joueur participe pour la première fois à un tournoi, l'Organisateur doit lui fournir un identifiant. Il doit indiquer le nom et la date de naissance du joueur sur le talon du carnet d'identifiants à des fins d'archivage. La section centrale, qui fournit des instructions sur la configuration du compte et le numéro d'identification du joueur, et la section inférieure, qui constitue la carte personnelle du joueur, doivent être remises à ce dernier.

Si le joueur est âgé de moins de 13 ans, ses parents doivent également donner leur consentement à l'activation du compte de leur enfant via le site Web [www.pokemon.com](http://www.pokemon.com). Si les parents du joueur n'ont pas de compte, ils devront créer au moins un compte simple afin de donner leur consentement. Ce type de compte ne nécessite aucun identifiant de joueur.

Si le joueur est âgé de 13 ans ou plus, il doit tout simplement suivre les instructions et entrer le numéro d'identification indiqués dans la section centrale pour créer son compte Dresseur Pokémon en ligne.

### **2.4. Membres suspendus**

Le Jeu Organisé Pokémon peut être amené à décider la suspension d'un de ses membres pour non-respect des règles et/ou procédures du Jeu Organisé Pokémon. De plus, le Jeu Organisé Pokémon se réserve le droit de suspendre l'un de ses membres à sa seule discrétion.

## **3. Paris**

Les paris ou les mises sur les résultats d'une partie, d'une manche d'une partie, d'un combat ou de plusieurs combats, impliquant des joueurs, membres du personnel d'un tournoi, spectateurs ou toute autre personne, sont strictement interdits. Toute personne tentant d'effectuer des paris lors d'un tournoi du Jeu Organisé Pokémon devra être exclue du site ; l'incident devra être signalé au Jeu Organisé Pokémon.

## **4. Publication des informations relatives aux tournois**

Les Organisateur de Tournois, juges, joueurs et spectateurs sont libres de publier des détails d'un jeu et/ou les résultats d'un tournoi, conformément aux lois et réglementations locales, régionales ou nationales en vigueur.

La liste de deck de chaque joueur est considérée comme confidentielle, tant pendant qu'après un tournoi. Les listes de deck ne doivent être communiquées qu'au personnel du tournoi ou au Jeu Organisé Pokémon. Elles doivent être conservées par l'Organisateur de Tournoi pendant deux mois, sauf indication contraire du Jeu Organisé Pokémon. Toute liste de deck datant de plus de deux mois doit être détruite immédiatement.

Le Jeu Organisé Pokémon se réserve le droit de publier des informations relatives à un tournoi, comprenant, sans s'y limiter, les éléments susmentionnés, les transcriptions, les enregistrements audio et/ou vidéo, les recomptes, les sanctions ou récompenses des joueurs, ainsi que toute autre information résultant du tournoi.

## 5. Responsabilités liées au tournoi

Les participants aux tournois du Jeu Organisé Pokémon doivent comprendre et respecter les règles énoncées dans le présent document, ainsi que tous les documents connexes applicables à leur rôle dans le tournoi.

Tous les participants aux tournois du Jeu Organisé Pokémon doivent faire preuve de respect et de courtoisie. Cette attitude implique une gestion calme des conflits, le respect des instructions données par le personnel du tournoi, l'emploi d'un langage correct et le fait d'éviter tous sujets sensibles. Le port de vêtements suggestifs ou véhiculant un message obscène ou inapproprié n'est pas accepté lors d'un tournoi du Jeu Organisé Pokémon. Tous les participants doivent respecter un niveau d'hygiène corporelle approprié, déterminé par le personnel du tournoi.

En cas de non-respect des obligations de la présente section, les participants peuvent être invités à quitter le lieu du tournoi.

### 5.1. Responsabilités des joueurs

Lors d'un tournoi du Jeu Organisé Pokémon, les joueurs doivent respecter l'Esprit du jeu. Les joueurs doivent se présenter à l'heure au tournoi et aux manches auxquelles ils participent.

Pour participer à un tournoi « Jouez aux Pokémon ! », les joueurs doivent se munir des éléments suivants :

- un identifiant valide au nom du joueur ; si le joueur n'a pas obtenu d'identifiant lors d'un tournoi précédent, le personnel du tournoi devra lui en fournir un ;
- un deck ou une équipe respectant les restrictions de format applicables au tournoi ; chaque joueur est tenu de s'assurer que son deck ou son équipe respecte les règles du tournoi tout au long de celui-ci ;
- une liste lisible des cartes composant le deck ou des Pokémon composant l'équipe du joueur ;
- tous les éléments nécessaires au suivi et à la conservation des informations sur les parties. Ces éléments incluent, sans s'y limiter, les marqueurs de dégât, les marqueurs d'États spéciaux, ainsi qu'un moyen de tirage au sort pour un événement JCC, ou une console de jeu appropriée en bon état de marche pour un tournoi de jeu vidéo.

### 5.2. Responsabilités des spectateurs

Les spectateurs peuvent regarder un combat, mais ne doivent interférer en aucune façon dans le déroulement de celui-ci. Les spectateurs doivent se tenir à une distance raisonnable des combats, conformément aux indications du personnel du tournoi, afin de ne pas distraire les joueurs. La seule interaction possible des spectateurs lors d'un combat est de poser des questions à un juge au sujet de la régularité d'une action spécifique. Tout commentaire ou question au sujet d'un combat en cours doit être effectué à une distance raisonnable des joueurs, afin que ceux-ci ne puissent pas tirer avantage d'une information ou d'une distraction extérieure.

Les joueurs engagés dans un tournoi ne sont pas autorisés à assister à un combat en cours, afin de ne pas disposer d'un avantage déloyal lors de combats ultérieurs.

Toute interruption ou pénalité due à un spectateur ne participant pas au tournoi entraînera une pénalité pour le ou les joueur(s) liés à ce spectateur. Si le spectateur doit être exclu du tournoi, les joueurs qui y sont liés seront également disqualifiés.

### 5.3. Responsabilités des juges

Les juges doivent faire preuve d'impartialité et assister l'Organisateur de Tournoi et le Juge en chef afin de garantir un tournoi de qualité. Dans la mesure du possible, les juges ne doivent pas arbitrer de combats auxquels participent des membres de leur famille, ce, afin d'éviter toute suspicion de partialité. Les juges doivent encourager les comportements sportifs tout au long du tournoi.

Le Jeu Organisé Pokémon soutient les décisions de ses juges, dans la mesure où celles-ci ont été prises en toute impartialité et dans le respect de l'Esprit du jeu.

#### 5.3.1. Arbitrage de longue durée

Si un arbitrage prend plus de trois minutes, le juge peut prolonger le combat. Les arbitrages faisant partie du déroulement normal du jeu, ces extensions de temps ne sont pas systématiquement appliquées et surviennent uniquement en cas d'arbitrage complexe ou lorsqu'un juge met plus de temps que nécessaire à rejoindre le lieu du combat. Le temps supplémentaire imparti doit être clairement communiqué aux joueurs et immédiatement consigné par le juge.

### 5.4. Responsabilités du Juge en chef

La décision finale pour tous les arbitrages et interprétations de règles d'un tournoi spécifique revient au Juge en chef. Le Juge en chef est choisi par l'Organisateur de Tournoi avant le tournoi ; c'est à lui qu'incombe en dernier lieu de veiller à ce que les participants respectent les règles énoncées dans le présent document. Il a également pour responsabilité de communiquer toute pénalité supérieure à une simple mise en garde au Jeu Organisé Pokémon.

#### 5.4.1. Appel au Juge en chef

Un joueur peut faire appel de toute décision d'un juge auprès du Juge en chef du tournoi. Dans ce cas, le Juge en chef doit entendre toutes les parties impliquées, y compris les deux joueurs et le juge ayant émis la décision initiale, avant de rendre sa décision finale. Le Juge en chef représente l'autorité supérieure concernant tous les arbitrages et interprétations de règles pour un tournoi particulier.

### 5.5. Responsabilités de l'Organisateur de Tournoi

L'Organisateur de Tournoi est le « pilier » d'un tournoi. Il est responsable de tous les détails de l'organisation du tournoi : choix du lieu, publicité, choix du format et de la structure du tournoi, communication des résultats, etc.

L'Organisateur de Tournoi doit fournir les informations suivantes aux joueurs :

- type de tournoi (système suisse, système suisse avec élimination directe, etc.) ;
- format du tournoi (Modifié ou Illimité) ;
- nombre de tours ;
- durée de chaque tour (en minutes) ;
- qualification « top cut », le cas échéant ;
- personnel du tournoi (Juge en chef, juges, marqueurs, etc.) ;
- éventuelles interruptions au cours du tournoi.

Ces informations doivent être communiquées en temps voulu. Le format et le type du tournoi doivent être annoncés suffisamment longtemps à l'avance, afin que les joueurs puissent se préparer au tournoi avant leur arrivée. Le nombre de tours, la durée des tours, le système « top cut », le personnel du tournoi et les interruptions doivent être précisés avant le début du premier tour.

## **6. Retards**

Les joueurs doivent se présenter à l'heure au début du tournoi et des différents tours et combats. Pour tout retard supérieur à 5 minutes, le joueur concerné sera pénalisé d'une défaite pour le tour en cours. S'il ne se présente pas avant la fin du tour, il sera disqualifié du tournoi.

## **7. Prise de notes**

Au cours d'un combat, les joueurs sont autorisés à prendre des notes concernant les actions effectuées. Les joueurs peuvent prendre des notes pendant un combat et s'y référer ultérieurement. Ils peuvent choisir de ne pas les partager. Néanmoins, un juge peut demander à consulter ces notes et solliciter des explications si nécessaire. Au début de chaque combat, les feuilles de notes des joueurs doivent être vierges.

La prise de notes doit être rapide ; il est interdit d'utiliser des appareils pouvant envoyer et recevoir des messages pour la prise de notes. Les joueurs ne doivent pas se référer aux notes prises lors des tours précédents tant que le tournoi est en cours. Il est interdit de transmettre les notes prises lors d'un combat à un autre joueur au cours du tournoi.

Étant donné qu'un juge peut demander à consulter les notes d'un joueur au cours d'un combat, les codes, cryptages, abréviations et autres méthodes permettant d'altérer le sens des informations sont interdits. De plus, les joueurs ne doivent pas noter d'informations fallacieuses visant à tromper le personnel du tournoi.

## **8. Appareils électroniques**

À l'exception des appareils nécessaires pour participer au tournoi, les appareils électroniques, tels que les téléphones portables, les lecteurs MP3 ou les appareils permettant d'envoyer des messages textuels sont interdits pendant les combats. Dans certaines circonstances, l'Organisateur de Tournoi peut autoriser l'utilisation d'un appareil électronique spécifique.

## **9. Résultat des combats**

L'issue d'un combat doit toujours correspondre au résultat du déroulement du jeu, sauf abandon ou sanction. L'utilisation de moyens aléatoires ou de moyens de corruption pour déterminer l'issue d'un combat est contraire à l'Esprit du jeu et ne saurait être tolérée par le Jeu Organisé Pokémon.

### **9.1. Abandon**

Un joueur peut abandonner un combat s'il le souhaite. Les juges doivent laisser aux joueurs la possibilité d'abandonner si le combat n'est pas terminé à la fin du temps imparti, avant la signature du procès-verbal. Une fois le procès-verbal signé par les deux joueurs, le résultat ne peut plus être modifié.

Si un joueur souhaite abandonner, il doit le signaler immédiatement à un juge ou au responsable du score afin que le résultat puisse être consigné correctement.

### **9.2. Détermination aléatoire**

Les joueurs ne doivent jamais déterminer le résultat du combat par une méthode aléatoire (à pile ou face, aux dés, etc.).

### **9.3. Corruption**

Toute forme de compensation proposée dans le but de modifier l'issue d'un combat ou d'inciter un joueur à abandonner avant ou pendant le combat est considérée comme de la corruption. Le Jeu Organisé Pokémon considère que l'issue de chaque combat se déroulant dans le cadre d'un tournoi ne doit pas dépendre d'influences extérieures.

## **10. Retrait d'un tournoi**

Les joueurs sont autorisés à se retirer d'un tournoi avant la fin, et ce, pour n'importe quel motif. Tout joueur souhaitant se retirer d'un tournoi doit en informer personnellement le Juge en chef, l'Organisateur de Tournoi ou un marqueur (le cas échéant). Les organisateurs et marqueurs ne doivent pas accepter les notifications de retrait émanant de tiers sans avoir vérifié les intentions du joueur concerné au préalable. Les joueurs qui se retirent d'un tournoi doivent le faire avant que les appariements du tour suivant aient lieu. Les joueurs qui choisissent de se retirer entre la publication des appariements et leur combat se verront pénalisés d'une défaite pour ce tour, puis seront exclus du tournoi.

### **10.1. Retrait après le dernier tour en système suisse**

Dans le cadre d'un tournoi en système suisse avec élimination directe, les joueurs peuvent se retirer après le dernier tour en système suisse, sans participer à la phase d'élimination. Si un joueur souhaite se retirer pendant le dernier tour en système suisse, il doit le faire avant la publication des combats de ce tour. Les joueurs qui ne se sont pas retirés à ce stade seront appariés en vue de la phase d'élimination. En cas de non-présentation à un combat, la règle concernant les retards mentionnée à la Section 6 s'applique.

### **10.2. Retrait d'un tournoi limité**

En tournoi Limité, le nombre minimum de tours auquel un joueur doit participer est déterminé par l'Organisateur de Tournoi. Si un joueur se retire avant d'avoir atteint ce nombre de tours, il peut se voir refuser les prix auxquels il aurait normalement prétendu s'il avait poursuivi la compétition.

## **11. Matériels autorisés**

Les joueurs sont autorisés à conserver dans la zone de jeu les éléments nécessaires au jeu, tels que les marqueurs de dégât, les marqueurs d'États spéciaux, les cartes de référence pour les combats de JCC ou un tableau de compatibilité de type pour les combats de jeux vidéo. Les joueurs sont autorisés à conserver quelques bibelots ou « porte-bonheur » dans la zone de jeu, mais ceux-ci doivent être rangés et ne doivent pas entraver les actions des joueurs. Afin d'éviter distraction et confusion, aucun autre objet ne doit être conservé dans la zone de jeu. Les joueurs peuvent demander à tout moment le retrait d'un objet de la zone de jeu, si celui-ci entraîne une distraction ou fait obstacle au déroulement du jeu.

La nourriture et les boissons sont interdites dans la zone de jeu. L'Organisateur de Tournoi peut autoriser la nourriture et/ou les boissons sur le lieu du tournoi, mais en aucun cas dans la zone de jeu.

## **12. Sanctions**

En cas de litige lors d'un tournoi du Jeu Organisé Pokémon, les joueurs et les spectateurs seront soumis aux Instructions sur les sanctions du Jeu Organisé Pokémon. Toute sanction supérieure à une Mise en garde doit être signalée au Jeu Organisé Pokémon en vue d'un examen ultérieur. Selon leur gravité, les sanctions prises à l'encontre de spectateurs peuvent être appliquées au ou aux joueurs auxquels ils sont liés. L'arbitrage final concernant toutes les sanctions prises au cours d'un tournoi revient au Juge en chef.

## **13. Structure du tournoi**

Les tournois du Jeu Organisé Pokémon se déroulent selon un système à élimination directe ou un système suisse. Selon l'envergure du tournoi, celui-ci peut également se dérouler selon un système suisse modifié par âge. Pour les tournois de haut niveau, à la discrétion de l'Organisateur, les tours en système suisse peuvent être suivis de tours d'élimination directe.

### **13.1. Définition d'un combat**

Un combat est une partie ou une série de parties jouées contre un même adversaire dans le cadre d'un tournoi. L'ensemble des combats disputés à un moment donné au cours d'un tournoi constitue un tour.

La plupart des combats se déroulent en une seule partie, mais certains combats peuvent se dérouler en deux manches gagnantes. Dans ce cas, l'Organisateur de Tournoi doit l'annoncer au début de la compétition. Les combats des tours en système suisse ou système suisse modifié par âge doivent se dérouler de préférence sous forme de parties uniques.

### **13.2. Consignation des résultats des combats**

Il incombe au vainqueur de chaque combat de signaler son résultat à l'Organisateur de Tournoi ou au marqueur (le cas échéant). Au début du tournoi, l'Organisateur indiquera aux joueurs la personne à laquelle ils doivent transmettre leur score.

## **RÈGLES DES TOURNOIS DU JEU DE CARTES À COLLECTIONNER POKÉMON**

La présente section décrit les règles spécifiques aux tournois du Jeu de cartes à collectionner Pokémon. Tout participant à un tournoi « Jouez aux Pokémon ! » est tenu de respecter les sections des présentes règles qui le concernent.

### **14. Divisions d'âge**

Le Jeu Organisé Pokémon classe les joueurs du JCC en trois divisions d'âge : Junior, Senior et Masters. La division à laquelle appartient un joueur est définie en début de saison en fonction de l'année de naissance du joueur. Un joueur ne peut pas changer de division en cours de saison. Les joueurs peuvent ainsi rencontrer les mêmes adversaires tout au long de la saison.

Les divisions d'âge sont les suivantes :

Division Junior : joueurs nés à partir de 2000

Division Senior : joueurs nés entre 1996 et 1999

Division Masters : joueurs nés en 1995 ou plus tôt

### **15. Cartes**

Les joueurs ne peuvent inclure dans leurs decks que des cartes autorisées pour le format du tournoi. Lors d'un tournoi Limité, les joueurs ne peuvent utiliser que les cartes qui leur sont fournies par l'Organisateur de Tournoi.

Les joueurs doivent s'assurer que leurs cartes ne portent aucune marque distinctive. Une carte est considérée comme « marquée » si une caractéristique permet de l'identifier sans que sa face soit visible : griffure, déchirure, décoloration, pliure etc. Si un joueur utilise des protège-cartes, ceux-ci sont considérés comme faisant partie des cartes. Les cartes doivent donc être examinées avec leurs protège-cartes à la recherche de marques distinctives.

Les différences de dos ou de coupe des cartes d'un même deck ne constituent pas de marques distinctives dans la mesure où toutes les cartes du deck sont placées dans des protège-cartes non marqués et totalement opaques au dos.

Il revient au Juge en chef de déterminer en dernier lieu si une carte ou un protège-carte du deck d'un joueur est marqué.

### **15.1. Définitions des cartes**

Une carte est définie par la traduction anglaise du nom qu'elle porte.

### **15.2. Interprétations des cartes**

Le Juge en chef représente l'autorité finale concernant l'interprétation des cartes et les règles du tournoi. Les arbitrages concernant les cartes non libellées en anglais se basent sur les traductions anglaises des cartes.

### **15.3. Dernières publications du JCC Pokémon**

En moyenne quatre extensions par an sont publiées selon une fréquence définie. Les cartes de ces nouvelles extensions sont autorisées en tournoi uniquement à compter de la date de commercialisation au grand public des extensions dans une zone de classement, mais pas avant, sauf dans le cadre des tournois préliminaires.

### **15.4. Cartes rééditées**

Périodiquement, des cartes d'une extension précédente sont rééditées dans une nouvelle extension. Dans la plupart des cas, les propriétés de la carte ne changent pas, même si leur formulation peut être clarifiée. Toutefois, dans de rares cas, le texte de la carte subit une modification importante. Si un joueur décide d'utiliser une ancienne version de l'une de ces cartes, il doit disposer, en-dehors de son deck, d'une version traduite de la carte comportant les dernières modifications de texte, à des fins de référence.

Reportez-vous à la page Ressources et Règles des Tournois pour consulter la liste des cartes rééditées et autorisées lors des tournois en format Modifié.

### **15.5. Cartes non publiées**

Périodiquement, des joueurs acquièrent des cartes d'une nouvelle extension avant leur commercialisation officielle, généralement via un tournoi préliminaire. Ces cartes ne doivent pas être utilisées en tournoi homologué avant la date de publication officielle de l'extension, comme indiqué à la Section 16, à une exception près. Les cartes déjà autorisées ayant été rééditées dans une extension non publiée peuvent être utilisées, dans la mesure où elles peuvent facilement être identifiées en tant que telles. En règle générale, cela ne pose problème que lorsque le dessin de la carte rééditée change, bien que d'autres facteurs puissent entraîner un problème similaire. Le texte de la dernière version autorisée est celui qui prévaut lorsque ces cartes sont jouées.

En cas de doute quant au statut d'une carte, les joueurs sont invités à en référer au Juge en chef avant le début du tournoi.

### **15.6. Cartes falsifiées**

Seules les cartes authentiques du JCC Pokémon sont autorisées lors des tournois du Jeu Organisé Pokémon. Les joueurs doivent retirer toute carte falsifiée, reproduite ou contrefaite de leurs decks avant le début du tournoi. Dans le cas contraire, ces cartes pourront être confisquées par l'Organisateur de Tournoi.

### **15.7. Cartes imprimées (« proxies »)**

Les cartes imprimées par les joueurs, ou proxies, sont considérées comme des cartes falsifiées et sont traitées en tant que telles. Avant le tournoi, les joueurs doivent s'assurer que leurs decks sont en bon état afin d'éviter la présence de cartes marquées.

Si, au cours d'un tournoi, une carte est endommagée et devient marquée, un juge est autorisé à créer un proxy de cette carte, qui remplacera la carte endommagée pour la durée du tournoi. La carte endommagée doit être conservée à titre de référence lorsque le proxy est joué. Si le joueur dispose d'un autre exemplaire utilisable de la carte, il peut tout simplement remplacer la carte endommagée par cet exemplaire.

Une carte peut également être endommagée en raison d'un défaut de fabrication. Les joueurs doivent s'efforcer de ne pas utiliser ces cartes. Toutefois, cela peut s'avérer impossible. Si le juge estime que cette carte est marquée, il est autorisé à en créer un proxy, qui remplacera la carte endommagée pour la durée du tournoi. La carte endommagée doit être conservée à titre de référence lorsque le proxy est joué.

### **15.8. Cartes en langue étrangère**

Il est admis que l'utilisation de cartes non libellées en anglais ralentit le jeu et engendre des confusions dans le cadre d'événements Premier de haut niveau, qui mettent en jeu des prix importants. Toutefois, le JCC Pokémon est un jeu international ; des concessions doivent donc être faites pour les marchés où l'utilisation de plusieurs langues est courante. Selon le pays où se déroule le tournoi, les langues autorisées peuvent être restreintes. La liste ci-dessous définit les langues considérées comme locales et étrangères selon les différents pays et régions.

Canada

Locales : anglais et français

Étrangères : allemand, italien, japonais et espagnol

Europe

Locales : anglais, français, allemand, italien et espagnol

Étrangère : japonais

Mexique et Amérique du sud

Locales : anglais et espagnol

Étrangères : français, allemand, italien et japonais

États-Unis et Asie Pacifique

Locale : anglais

Étrangères : français, allemand, italien, japonais et espagnol

Les cartes en langues « étrangères » ne sont pas autorisées lors des événements Premier.

Lors des Championnats du Monde du JCC Pokémon et du tournoi de la dernière chance, les joueurs peuvent utiliser les cartes autorisées sur leur marché d'origine. Aucune carte de référence n'est requise pour ces événements.

### 15.9. Cartes dédicacées

Les cartes portant des marques de stylo, de marqueur etc. ne sont pas autorisées en tournoi homologué. Cette règle s'applique également aux cartes dédicacées.

### 15.10. Cartes comportant un dos différent

Seules les cartes comportant le dos anglais du JCC Pokémon sont autorisées lors des tournois « Jouez aux Pokémon ». Les cartes comportant un dos différent ne peuvent être utilisées, même insérées dans des protège-cartes opaques.

### 15.11. Cartes non autorisées

Certaines cartes portent la mention « NON VALIDE EN TOURNOI ». Ces cartes ne sont pas autorisées lors des tournois « Jouez aux Pokémon ! ».

## 16. Protège-cartes

L'utilisation de protège-cartes est autorisée lors des tournois du Jeu Organisé Pokémon, sous réserve du respect des conditions suivantes :

- Tous les protège-cartes d'un même deck doivent être de couleur, d'état, de taille et de texture identiques.
- L'avant des protège-cartes doit être transparent, propre et ne doit pas comporter de dessins, hologrammes ou emblèmes pouvant empêcher la lecture des informations de la carte.
- Les protège-cartes doivent recouvrir intégralement les cartes.
- Les protège-cartes ne sont pas assez réfléchissants pour permettre d'identifier les faces des cartes restantes du deck.
  - Un niveau de brillance raisonnable est acceptable. Par exemple, si un joueur peut identifier le type de carte par rapport aux différences de cadre des cartes Pokémon, Énergie et Dresseur, les protège-cartes de ce type sont autorisés. Toutefois, les joueurs et les juges doivent s'assurer que cette réflexion n'entraîne aucun avantage pour l'un des joueurs.
  - Les protège-cartes créant un effet de « miroir », qui réfléchissent très distinctement la carte placée immédiatement au-dessus, et par conséquent, qui permettent d'identifier la carte exacte à partir de son reflet, ne sont pas autorisés.
- Chaque protège-carte ne contient qu'une seule carte.
- Les protège-cartes comportant des motifs ou des dessins au dos sont strictement interdits lors des événements Premier, sauf s'il s'agit de protège-cartes Pokémon officiels dont la couleur est identique le long des quatre côtés.
- Lors des autres tournois, il revient au Juge en chef de déterminer si les protège-cartes comportant des dessins sont autorisés. Les images inappropriées (déterminées comme telles par le Juge en chef) sont strictement interdites.

Il revient au Juge en chef de déterminer en dernier lieu si les protège-cartes d'un joueur sont autorisés pour le tournoi.

Nous rappelons que l'utilisation de protège-cartes lors des tournois ou des événements du Jeu Organisé Pokémon n'est pas obligatoire. Si un juge décide que les protège-cartes d'un joueur ne peuvent être utilisés lors d'un tournoi, le joueur peut décider de remplacer ses protège-cartes ou, tout simplement, de ne pas les utiliser.

Les joueurs doivent s'assurer que leurs cartes et/ou leurs protège-cartes ne portent aucune marque. Une carte est considérée comme « marquée » si une caractéristique permet de l'identifier sans que sa face soit visible : griffure, déchirure, décoloration, pliure etc. Les joueurs doivent s'assurer que leurs protège-cartes sont valides non seulement lors des vérifications initiales du deck, mais aussi tout au long du tournoi.

Si un joueur utilise des protège-cartes, ceux-ci sont considérés comme faisant partie des cartes. Les cartes doivent donc être examinées avec leurs protège-cartes à la recherche de marques distinctives.

Les différences de dos ou de coupe des cartes d'un même deck ne constituent pas de marques distinctives dans la mesure où toutes les cartes du deck sont placées dans des protège-cartes non marqués et totalement opaques au dos.

Il revient au Juge en chef de déterminer en dernier lieu si une carte ou un protège-carte du deck d'un joueur est marqué.

## **17. Gestion de la zone de jeu**

Afin de garantir la fluidité du jeu, le Jeu Organisé Pokémon a mis en place des règles pour la gestion de la zone de jeu. Ces règles sont les suivantes.

### **17.1. Cartes en jeu**

Les cartes en jeu doivent être organisées, ordonnées et faciles à interpréter par les adversaires et les juges. Voici quelques instructions relatives à l'organisation des cartes :

- Chaque deck doit être orienté nord/sud, les côtés les plus courts face aux joueurs.
- Chaque joueur ne peut avoir qu'une seule pile de défausse, mais certaines cartes de cette pile peuvent être orientées légèrement de biais pour être plus visibles.
- Les cartes Récompense doivent être clairement espacées et séparées les unes des autres afin que les joueurs et le personnel du tournoi puissent identifier rapidement le nombre de cartes Récompense dont dispose chaque joueur. Dans la zone de jeu, les cartes Récompense doivent se trouver à l'opposé du deck et de la pile de défausse du joueur.
- La Zone perdue d'un joueur doit se trouver juste au-dessus de ses cartes Récompense et se présenter sous forme d'une pile nette, afin d'éviter toute interférence avec les autres cartes en jeu.
- Les cartes de référence doivent se trouver au-dessus de la Zone perdue du joueur.

- Toutes les cartes Énergie doivent être visibles en permanence et alignées dans la même direction sous le Pokémon en jeu.
- Lorsqu'un Pokémon Niv.X est Actif, la carte Niv.X doit être placée à côté du Pokémon qui se trouve en dessous. Lorsqu'un Pokémon Niv.X se trouve sur le Banc, la carte Niv.X doit être placée sur le Pokémon qui se trouve en dessous.
- Lorsqu'un Pokémon LÉGENDE est Actif, la carte indiquant les PV du Pokémon doit être placée au-dessus de la carte indiquant ses attaques. Ces deux cartes doivent être orientées est/ouest, les côtés les plus longs face aux joueurs. Lorsqu'un Pokémon LÉGENDE se trouve sur le Banc, la carte indiquant les PV du Pokémon doit être placée sous la carte indiquant ses attaques et orientée nord/sud, les côtés les plus courts face aux joueurs. Les PV doivent rester néanmoins visibles.
- Les Pokémon du Banc doivent être espacés les uns par rapport aux autres et séparés des Pokémon Actifs, de sorte qu'il soit possible de déterminer rapidement les Pokémon auxquels des cartes sont associées.
- Les cartes Supporter doivent être placées à côté du Pokémon Actif lorsqu'elles sont jouées, puis défaussées après la phase d'attaque du tour.
- Les cartes Outil Pokémon doivent être associées au Pokémon avec lequel elles sont jouées, puis défaussées selon les instructions de la carte.
- Les cartes Stade doivent être placées entre les Pokémon Actifs de chaque joueur de sorte qu'elles soient visibles par tous les joueurs.
- Les marqueurs de dégât doivent être disposés de préférence sur le dessin d'une carte afin de ne pas faire obstacle à la lecture du texte de la carte.

## 17.2. Hauteur des mains

Afin d'éviter tout soupçon de tricherie, les joueurs doivent conserver en permanence les deux mains au-dessus du niveau de la zone de jeu. Lors d'un combat, les cartes des joueurs ne doivent jamais passer en dessous du niveau de la zone de jeu.

## 17.3. Rotation des cartes

Si, conformément aux règles, une carte doit pivoter pour indiquer un effet spécifique, elle doit pivoter à 90 ou 180 degrés, selon ce qui convient le mieux.

## 17.4. Jetons et marqueurs

Les joueurs doivent se munir de leurs propres marqueurs afin d'indiquer les dégâts subis par leurs Pokémon en jeu, ainsi que de signaler les États spéciaux et autres effets de jeu. Un juge peut interdire l'utilisation de marqueurs pouvant prêter à confusion ou estimés offensants.

## 17.5. Tirage au sort

Lors d'un combat du JCC Pokémon, les joueurs peuvent utiliser deux méthodes pour effectuer un tirage au sort : une pièce ou un dé. Les joueurs peuvent toujours utiliser le dispositif de leur adversaire.

### 17.5.1. Pièces

- Toute pièce provenant d'un produit du JCC Pokémon de l'extension *EX Rubis et Saphir* est considérée comme équitable et impartiale.
- Toute autre pièce (monnaie locale par exemple) fournie par un joueur ne peut être utilisée que si elle est approuvée par les deux joueurs. Les joueurs doivent déterminer si la pièce est assez légère pour ne pas endommager ou marquer les cartes, et si ses deux faces sont facilement identifiables.
- La pièce doit être lancée à hauteur d'épaule et effectuer au moins trois rotations avant de retomber sur la table.
- Dans la mesure du possible, la pièce doit tomber à plat sur la table. En cas de désaccord sur l'issue du tirage au sort, les joueurs peuvent demander à un juge de déterminer si le résultat est valide ou si la pièce doit être relancée.
- Si la pièce retombe hors de la zone de jeu (en-dehors de la table ou sur la zone de jeu d'une autre partie), le lancer est considéré comme non valide et doit être effectué à nouveau.
- Si les joueurs sont d'accord sur le résultat du lancer, il est impossible de le recommencer.

### 17.5.2. Dé

- Il est possible d'effectuer le tirage au sort à l'aide d'un dé à 6 faces, à condition qu'il s'agisse d'un cube dont les faces ont la même aire.
- Les angles du dé doivent être arrondis, de sorte qu'il puisse rouler sur la zone de jeu.
- Le dé doit être d'une taille convenable et facilement lisible par les joueurs et les juges. La taille et les inscriptions du dé doivent être appropriées.
- L'une des faces du dé peut comporter une gravure personnalisée à la place du 1 ou du 6, à condition que tous les dés personnalisés utilisés par un joueur portent cette gravure sur la même face et que les dés soient approuvés par les deux joueurs.
- La somme des nombres ou des points des faces opposées du dé doit être égale à 7 (c.-à-d., le 1 doit se trouver à l'opposé du 6). La valeur de la face portant une gravure personnalisée est égale 7 moins la valeur de la face opposée.
- Les dés utilisés pour le tirage au sort doivent être transparents ou translucides.
- Pour lancer le dé, le joueur doit le secouer dans sa main ouverte en coupe, de sorte que les deux joueurs puissent le voir rebondir dans sa paume. Le dé doit ensuite être lancé le long de la table, de sorte qu'il rebondisse plusieurs fois avant de s'arrêter. Le dé peut également être lancé à hauteur d'épaule de sorte qu'il effectue au moins trois rotations avant de retomber sur la table.
- Les dés utilisés pour le tirage au sort doivent se distinguer des dés utilisés comme marqueurs de dégât par les deux joueurs, que ce soit par leur taille, leur couleur ou leurs inscriptions.

## 17.6. Pierre-feuille-ciseaux

Pour certaines cartes, le résultat de l'action est déterminé en jouant à pierre-feuille-ciseaux.

Par souci d'équité, les joueurs doivent déterminer le vainqueur comme suit :

- Les joueurs doivent se regarder dans les yeux, afin d'éviter que l'un d'entre eux voie le résultat avant l'autre.
- Les deux joueurs doivent fermer un poing et tenir l'autre main ouverte, paume vers le haut. Les deux joueurs doivent frapper simultanément leur paume de leur poing quatre fois, en montrant leur choix (pierre, feuille ou ciseaux) la quatrième fois.
- La pierre bat les ciseaux ; la feuille bat la pierre ; les ciseaux battent la feuille.
- Les deux joueurs doivent se mettre d'accord sur le résultat avant de pouvoir bouger à nouveau librement les mains.
- En cas d'égalité, les deux joueurs doivent recommencer jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Si l'un des joueurs ne souhaite pas utiliser la méthode « classique », il est également possible de jouer à Pierre-feuille-ciseaux à l'aide de trois cartes. Sur chacune des cartes doit figurer clairement l'inscription « Pierre », « Feuille » ou « Ciseaux ». Chaque carte ne doit porter qu'une seule mention. Les trois mentions doivent être présentes. Aucune autre méthode de remplacement n'est acceptable.

## 18. Enregistrement du deck

L'enregistrement des decks doit avoir lieu avant le premier tour du tournoi. Pour cela, chaque joueur doit dresser une liste exacte du contenu de son deck, ainsi que des cartes non utilisées dans le cas d'un tournoi Limité. Pour simplifier l'enregistrement des decks, les joueurs doivent organiser leur deck conformément à leur liste de deck avant l'enregistrement. Ces listes permettront ensuite aux Organisateurs de Tournois et aux juges de vérifier que les decks n'ont pas été modifiés depuis le début du tournoi. Les joueurs ne sont pas autorisés à modifier leurs decks au cours d'un tournoi.

## 19. Vérifications de decks

Des vérifications de decks doivent être effectuées lors de chaque événement Premier. Lors de chaque tournoi, y compris les événements Premier, le Jeu Organisé Pokémon préconise qu'au moins 10 % des decks soient vérifiés.

Que la vérification ait lieu au début du tournoi ou entre deux tours, les joueurs devront réorganiser leurs decks selon l'ordre indiqué sur la liste de deck, dans un souci de rapidité. Lors de la vérification des decks, le personnel du tournoi doit se concentrer sur les éléments suivants :

- **Lisibilité** : si la liste de deck n'est pas lisible, il est possible de demander au joueur d'en remplir une nouvelle. Le personnel doit s'assurer tout particulièrement de la lisibilité de l'identifiant et de la date de naissance du joueur. Toute abréviation obscure relative aux cartes doit être clarifiée sur la liste de deck.
- **Protège-cartes** : les protège-cartes des joueurs ne doivent pas comporter de marques. Les protège-cartes comportant un certain nombre de marques ou de marques récurrentes doivent immédiatement être remplacés. Si ce problème est découvert après le début du tournoi, une enquête complémentaire pourra être menée.

- **Nombre total de cartes** : le nombre de cartes incluses dans un deck doit être approprié par rapport au format du tournoi. La personne en charge de la vérification doit vérifier que le nombre total de cartes du deck est approprié, avant d'en vérifier le contenu.
- **Contenu des decks** : la personne en charge de la vérification doit s'assurer que le contenu du deck du joueur correspond aux cartes indiquées sur la liste de deck. Le titre de la carte doit être identique à celui qui a été indiqué ; l'abréviation et le numéro de collection de la carte doivent également figurer sur la liste.
- **Cartes de référence** : Si un joueur utilise des cartes rééditées dont le texte a subi des modifications importantes, la personne en charge de la vérification doit demander au joueur de présenter les cartes de référence correspondantes. Si le joueur est dans l'impossibilité de présenter ces cartes de référence, il se verra refuser l'entrée du tournoi ou recevra la sanction prévue.

Une fois la vérification terminée, les joueurs doivent mélanger soigneusement leurs decks afin d'éviter que certaines cartes restent groupées.

## 20. Mélange des cartes

Le deck de chaque joueur doit être organisé de façon aléatoire, que ce soit au début de la partie ou en cours de partie si les effets de certaines cartes l'exigent. Pour ce faire, les joueurs sont autorisés à utiliser la méthode qu'ils souhaitent, jusqu'à ce qu'ils soient satisfaits de leur mélange. Les joueurs doivent mélanger leurs cartes en présence de leur adversaire et dans un temps raisonnable. Ils doivent également s'assurer qu'aucune carte n'est endommagée ou révélée pendant le mélange.

Une fois les cartes mélangées, le deck doit être présenté à l'adversaire, qui doit le couper une fois. Cette action consiste à diviser le deck en deux en prélevant la partie supérieure de celui-ci, puis à replacer la pile prélevée sous les autres cartes. Les joueurs doivent veiller à ne révéler aucune des cartes de leur adversaire lors de la coupe. Toute coupe en plus de deux piles est considérée comme un mélange.

Au lieu de couper le deck, l'adversaire peut choisir de le mélanger. Ce mélange doit être bref. À l'issue de celui-ci, le propriétaire du deck peut le couper une fois, comme indiqué ci-dessus. Les joueurs doivent faire particulièrement attention lorsqu'ils mélangent les cartes de leur adversaire car elles ne leur appartiennent pas. À ce stade, le mélange des cartes du deck doit satisfaire les deux joueurs.

Si l'un des joueurs estime que le mélange des cartes n'est pas satisfaisant, ou s'il ne souhaite pas que son adversaire mélange ses cartes, il revient à un juge de mélanger le(s) deck(s) concerné(s). Les joueurs ne peuvent en aucun cas mélanger ou couper un deck mélangé par un juge.

Les joueurs ayant recours à des méthodes de mélange douteuses peuvent être soumis aux dispositions de la section Comportement anti-sportif des Instructions sur les sanctions. Lors des événements Premier, les joueurs sont fortement encouragés à mélanger le deck de leur adversaire.

## **21. Limites de temps**

Le personnel du tournoi est responsable du calendrier de l'événement. Pour faciliter le respect de ce calendrier, le Jeu Organisé Pokémon a défini des instructions relatives à des limites de temps pour certaines étapes de l'événement.

### **21.1. Limite de temps avant la partie**

Avant chaque partie, les joueurs disposent de deux minutes pour mélanger leurs decks et les présenter à leurs adversaires pour la coupe ou le mélange. Ce délai inclut la résolution des misères. Le tour ne doit pas commencer avant la fin de cette période de deux minutes.

### **21.2. Limite de temps en cours de partie**

Les effets en cours de partie, tels que les recherches dans le deck et les mélanges, doivent se faire dans un délai raisonnable. Si un juge estime que l'un des joueurs met trop de temps à effectuer son action, ce dernier sera soumis aux règles de la section Rythme de jeu des Instructions sur les sanctions du Jeu Organisé Pokémon. Un juge peut décider de prolonger la partie si l'un des joueurs joue lentement. Le temps supplémentaire imparti doit être clairement communiqué aux joueurs et immédiatement consigné par le juge.

### **21.3. Limites de temps des combats**

La durée minimale des combats en une seule manche est de 30 minutes plus 3 tours pour les tournois Construits, et de 20 minutes plus 3 tours pour les tournois Limités.

La durée minimale des combats en deux manches gagnantes est de 45 à 60 minutes plus 3 tours, sans limite de temps maximale. Les limites de temps spécifiques aux combats de chaque tour doivent être annoncées par l'Organisateur de Tournoi en début de tournoi.

## **22. Issue des combats**

Dans le meilleur des cas, le vainqueur du combat est déterminé avant le dernier tour prévu. Toutefois, à la fin de ce dernier tour, il est nécessaire de désigner le vainqueur du combat sans retarder le déroulement du tournoi.

### **22.1. Issue d'un combat après le dernier tour**

Si la durée du combat expire pendant le tour d'un joueur, celui-ci termine son tour. Par la suite, les effets intervenant entre les tours sont résolus, puis le tour suivant est considéré comme le tour 1 des trois tours à jouer après expiration du temps imparti. Si, à la fin du troisième tour, un vainqueur se dégage, la partie est terminée. Aucun autre effet intervenant entre les tours n'est résolu.

Si le temps imparti expire entre deux tours, les effets intervenant entre les tours sont résolus, et le nouveau tour est considéré comme le tour 1 des trois tours à jouer après expiration du temps imparti. Si, à la fin du troisième tour, un vainqueur se dégage, la partie est terminée. Aucun autre effet intervenant entre les tours n'est résolu.

Dans le cas de combats en deux manches gagnantes, une manche démarre dès que le premier joueur a été désigné. Si un joueur remporte une manche après expiration du temps imparti, aucune autre manche ne commence, afin de pouvoir passer au tour suivant. Si le temps imparti expire pendant la préparation de la manche, reportez-vous aux règles de la Section 22.3 afin de déterminer la marche à suivre.

## **22.2. Issue d'un combat non résolu : combats en une manche**

Utilisez les critères suivants, dans l'ordre, afin de déterminer l'issue d'un combat dont aucun vainqueur ne se dégage après le dernier tour de jeu. Dès que l'un de ces critères est rempli, il n'est plus nécessaire de vérifier les autres.

- (1) Si l'un des joueurs s'est présenté en retard ou s'est absenté sans l'autorisation d'un juge pendant le tour en cours, ce joueur est déclaré perdant. Le juge doit avoir été informé de cette absence avant la fin du combat. Si les deux joueurs remplissent ce critère, ignorez-le.
- (2) Si les deux joueurs ont fait preuve d'assiduité, le juge détermine le nombre de cartes Récompense dont dispose chaque joueur. Le joueur ayant le plus petit nombre de cartes Récompense dans sa pioche est déclaré vainqueur.
- (3) Si les deux joueurs ont le même nombre de cartes Récompense dans leur pioche, la partie en cours se poursuit, en commençant le cas échéant par la résolution des effets intervenant après le dernier tour, jusqu'à ce que l'un des deux joueurs ait moins de cartes Récompense dans sa pioche que l'autre. Ce joueur est alors déclaré vainqueur du combat.

## **22.3. Issue d'un combat non résolu : combats en deux manches gagnantes**

Utilisez les critères suivants, dans l'ordre, afin de déterminer l'issue d'un combat dont aucun vainqueur ne se dégage après le dernier tour de jeu. Dès que l'un de ces critères est rempli, il n'est plus nécessaire de vérifier les autres.

- (1) Si l'un des joueurs s'est présenté en retard ou s'est absenté sans l'autorisation d'un juge pendant le tour en cours, ce joueur est déclaré perdant. Le juge doit avoir été informé de cette absence avant la fin du combat. Si les deux joueurs remplissent ce critère, ignorez-le.
- (2) Si les deux joueurs ont fait preuve d'assiduité, le juge détermine le vainqueur de la manche de la façon suivante :

### **MANCHE 1**

Si le dernier tour se termine pendant la première manche, le joueur ayant le plus petit nombre de cartes Récompense dans sa pioche est déclaré vainqueur de la première manche et du combat.

Si les deux joueurs disposent du même nombre de cartes Récompense dans leur pioche, la partie se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs ait moins de cartes Récompense que l'autre dans sa pioche. Ce joueur est alors déclaré vainqueur de la première manche et du combat.

Si les deux joueurs abattent leur dernière carte Récompense (ou mettent K.O. le dernier Pokémon de leur adversaire) simultanément, reportez-vous à la section « Que se passe-t-il si les deux joueurs gagnent la partie en même temps ? » du manuel des règles du JCC Pokémon. Si nécessaire, appliquez les règles de la Mort subite indiquées dans le manuel de règles du JCC Pokémon, y compris le tirage au sort pour déterminer le joueur qui commence. Le joueur qui remporte cette phase de Mort subite est déclaré vainqueur de la manche 1 et du combat.

## **MANCHE 2**

Si le dernier tour se termine pendant la 2<sup>ème</sup> manche, le joueur disposant du plus petit nombre de cartes Récompense dans sa pioche est déclaré vainqueur de la manche.

Si les deux joueurs disposent du même nombre de cartes Récompense dans leur pioche, la partie se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs ait moins de cartes Récompense que l'autre dans sa pioche. Ce joueur est alors déclaré vainqueur de la deuxième manche.

Si les deux joueurs abattent leur dernière carte Récompense (ou mettent K.O. le dernier Pokémon de leur adversaire) simultanément, reportez-vous à la section « Que se passe-t-il si les deux joueurs gagnent la partie en même temps ? » du manuel des règles du JCC Pokémon. Si nécessaire, appliquez les règles de la Mort subite indiquées dans le manuel de règles du JCC Pokémon, y compris le tirage au sort pour déterminer le joueur qui commence. Le joueur qui remporte cette phase de Mort subite est déclaré vainqueur de la manche 2.

Si l'un des joueurs a remporté deux manches, il remporte le combat.

Si chacun des joueurs a remporté une manche, les règles de la Mort subite indiquées dans le manuel de règles du JCC Pokémon, y compris le tirage au sort pour déterminer qui commence, doivent être appliquées. Le joueur qui remporte cette phase de Mort subite est déclaré vainqueur du combat.

## **MANCHE 3**

Si le dernier tour se termine pendant la 3<sup>ème</sup> manche, le joueur ayant le plus petit nombre de cartes Récompense dans sa pioche est déclaré vainqueur de la troisième manche et du combat.

Si les deux joueurs disposent du même nombre de cartes Récompense dans leur pioche, la partie se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs ait moins de cartes Récompense que l'autre dans sa pioche. Ce joueur est déclaré vainqueur de la troisième manche et du combat.

Si les deux joueurs abattent leur dernière carte Récompense (ou mettent K.O. le dernier Pokémon de leur adversaire) simultanément, reportez-vous à la section « Que se passe-t-il si les deux joueurs gagnent la partie en même temps ? » du manuel des règles du JCC Pokémon. Si nécessaire, appliquez les règles de la Mort subite indiquées dans le manuel de règles du JCC Pokémon, y compris le tirage au sort pour déterminer le joueur qui commence. Le joueur qui remporte cette phase de Mort Subite est déclaré vainqueur de la manche et du combat.

### **23. Détermination du premier joueur lors d'un combat en deux manches gagnantes**

Lors d'un combat en deux manches gagnantes, le perdant décide à la fin d'une manche qui jouera en premier. La décision est prise en lieu et place du tirage au sort lors du processus de préparation.

### **24. Classements et évaluations**

Les classements et évaluations des joueurs du Jeu Organisé Pokémon se basent sur le système ELO. Pour plus d'informations, veuillez consulter les documents traitant des classements et évaluations ainsi que de la valeur K, sur le site Web <http://www.pokemon.com/op/>.

Tous les combats joués dans le cadre d'événements Premier seront répercutés sur l'évaluation Premier du joueur, et donc sur son classement, dans la mesure où les résultats enregistrés sont corrects et complets. Les événements Premier ne respectant pas la structure définie par le Jeu Organisé Pokémon peuvent perdre ce statut de Premier ; les joueurs ayant participé à ces tournois perdraient alors les points qu'ils y ont gagnés.

Le Jeu Organisé Pokémon répartit les différents pays en quatre zones de classement. Ces zones correspondent généralement à un continent ou une région. Les zones de classement actuelles sont : Amérique du Nord, Amérique du Sud, Asie Pacifique et Europe.

Il incombe aux joueurs de vérifier que leur historique de tournoi est correct. En cas de problème concernant l'historique de tournoi d'un joueur, celui-ci doit en avvertir l'Organisateur de Tournoi. L'Organisateur de Tournoi devra alors prendre contact avec le Jeu Organisé Pokémon afin de résoudre ce problème.

## **RÈGLES DES TOURNOIS DE JEUX VIDÉO POKÉMON**

La présente section décrit les règles spécifiques aux tournois de jeux vidéo Pokémon. Tout participant à un tournoi « Jouez aux Pokémon ! » est tenu de respecter les sections des présentes règles qui le concernent.

Bientôt disponible.

## ***Annexe A. Mises à jour des documents***

Le Jeu Organisé Pokémon 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 de ce document seront disponibles à l'adresse <http://www.pokemon.com>.

### Changements au 1er septembre 2010

Mise à jour globale des termes et des dates.

Suppression des références aux cartes étrangères admissibles dans les decks.

- Section 2.3. Mise à jour des exigences relatives à l'identifiant de joueur pour les nouveaux joueurs.
- Section 4. Mise à jour des consignes sur le traitement des listes de deck à la fin du tournoi.
- Section 5.1 Ajout des responsabilités des joueurs de jeu vidéo.
- Section 5.2 Clarification des situations où le comportement des spectateurs peut entraîner des pénalités pour les joueurs qu'ils accompagnent.
- Section 7. Les notes peuvent désormais rester confidentielles.
- Section 14. Mise à jour des divisions d'âge pour la saison 2010–2011.
- Section 15. Reformulation.
- Section 15.4 Mise à jour des références autorisées pour l'utilisation de cartes rééditées d'extensions précédentes.
- Section 17.1. Ajout de règles pour les cartes de référence et les cartes Pokémon LÉGENDE.
- Section 17.5.1. Ajout de règles concernant l'utilisation de pièces de monnaie et de dés à face gravée pour les tirages au sort.
- Section 21.3. Mise à jour des limites de temps des combats.
- Section 22. Mise à jour de la résolution des combats en 30 minutes + 3 tours.

### Changements au 20 octobre 2010

- Section 22. Mise à jour de la résolution des combats en 30 minutes + 3 tours.
- Section 22.3. Suppression du critère lié au nombre de cartes Récompense pour la résolution de la deuxième manche des combats en deux manches gagnantes.

### Changements au 26 octobre 2010

- Section 22. Mise à jour de la section relative à la résolution des combats terminés, pour lesquels aucun joueur n'est arrivé en retard et le nombre de cartes Récompense ne permet pas de départager les joueurs.