

Guide des Ligues Play! Pokémon

VERSION FRANÇAISE

Dernière mise à jour : le 15 août 2024

Table des matières

1	Que contient ce guide ?	2
1.1	Qu'est-ce qu'une Ligue Pokémon ?	3
1.2	Candidature pour une Ligue Pokémon	3
1.3	À lire également.....	4
2	Administration d'une Ligue.....	4
2.1	Page Informations sur la Ligue.....	5
2.2	Définitions.....	5
2.2.1	Titulaire de Ligue.....	5
2.2.2	Chef ou cheffe de Ligue.....	6
2.2.3	Saison de Ligue.....	6
2.2.4	Cycle de Ligue.....	6
2.3	Localisateur de magasins	6
2.4	Temps de jeu.....	7
2.5	Rapports d'activité.....	7
2.5.1	Inscription des joueurs et joueuses	7
2.5.2	Rapport d'activité sur la saison en cours	8
2.6	Statuts des Ligues.....	9
2.6.1	Active.....	9
2.6.2	Délai dépassé	9
2.6.3	Inactive.....	9
2.6.4	Fermée	9
3	Matériel pour votre Ligue	10
3.1	Table des matières.....	10
3.2	Matériel restant pour votre Ligue.....	10
3.2.1	Partage de Packs Récompense avec d'autres Ligues	11
3.3	Utilisation abusive du matériel de Ligue.....	11
3.3.1	Embargo sur les ventes d'articles promotionnels.....	12
4	Politiques individuelles des Ligues.....	13
4.1	Accès à la Ligue	13
4.1.1	Frais de participation.....	13
4.2	Échanges de cartes.....	13
5	Jouer dans une Ligue.....	13

5.1	Sessions de Ligue	13
5.2	Légalité des Pokémon pour les cartes et le jeu vidéo.....	14
5.2.1	Cartes contrefaites	14
6	Opportunités du programme Retail.....	15
6.1	Défi de Ligue	15
6.1.1	Format du JCC pour la gestion d'un tournoi	15
6.1.2	Format de <i>Pokémon GO</i> pour la gestion d'un tournoi.....	15
6.1.3	Format du JV pour la gestion d'un tournoi	15
6.2	Coupe de Ligue.....	16
6.2.1	Format du JCC pour la gestion d'un tournoi	16
6.2.2	Format de <i>Pokémon GO</i> pour la gestion d'un tournoi.....	16
6.2.3	Format du JV pour la gestion d'un tournoi	16
6.3	Évènements d'Avant-première	17
6.3.1	Réservations.....	17
6.3.2	Commandes	17
6.3.3	Gestion d'un tournoi.....	17
6.3.4	Articles d'Avant-première	18
6.3.5	Récompenses	19
7	Sanctions disciplinaires	19
8	Résumé des modifications	19
	Annexe A.....	22
	Programme d'Avant-première – distributeurs participants*	22
	Annexe B	24
	Ressources locales par langue	24
	Points de contact du service clientèle	24
	Informations sur le programme Retail.....	24

1 Que contient ce guide ?

Ce guide contient des informations importantes qui aideront les Professeurs Pokémon et les propriétaires de magasins à gérer leur Ligue. Il décrit aussi diverses règles mises en place par l'équipe de Play! Pokémon pour offrir une expérience homogène à toutes les personnes participant aux Ligues du

monde entier. Il doit être lu avec les Normes de comportement Play! Pokémon disponibles dans la section [Règles et ressources](#) du site officiel Pokémon.

Si vous avez des questions après avoir lu ce guide, veuillez contacter [le service clientèle de Play! Pokémon](#). Dans le menu déroulant, sélectionnez l'option **Ligue ou magasin** dans le champ **En quoi pouvons-nous vous être utiles ?** et complétez la demande d'assistance avec autant d'informations que possible. Cliquez ensuite sur **Envoyer**.

1.1 Qu'est-ce qu'une Ligue Pokémon ?

Une Ligue Pokémon rassemble les fans de Pokémon qui souhaitent s'amuser dans une atmosphère relaxante.

Les événements de Ligue sont ouverts à tous les Dresseurs et Dresseuses, quel que soit leur niveau d'expérience. Il leur suffit d'apporter leur deck du JCC ou leur Jeu Vidéo Pokémon pour jouer, échanger et même gagner des prix ! Le plus intéressant est que l'on puisse faire tout cela avec d'autres joueurs de Pokémon qui aiment collectionner et jouer autant que soi.

Les événements de la Ligue Pokémon sont un excellent moyen d'apprendre les bases du jeu et de se familiariser avec la compétition avant de commencer à participer à des tournois Pokémon. En fait, de nombreux sites de Ligue Pokémon organisent également des compétitions des Championnats Pokémon conçues pour les fans de Pokémon qui commencent tout juste à jouer en compétition. Mais ce n'est pas tout : des séances d'apprentissage du jeu, des échanges structurés, des événements *Pokémon GO*, des événements du jeu vidéo Pokémon et des combats amicaux peuvent aussi figurer dans les activités de vos événements de Ligue, si tel est votre choix. Tout dépend des préférences de vos joueurs.

Tous les événements de Ligue Pokémon se déroulent dans des Play! Pokémon Stores approuvés et sont gérés par des Professeurs Pokémon officiels.

1.2 Candidature pour une Ligue Pokémon

Les informations contenues dans ce guide supposent que le lecteur ou la lectrice gère ou aide à gérer une Ligue Pokémon actuellement active.

Play! Pokémon reçoit avec plaisir les demandes de nouveaux emplacements de Ligue Pokémon ! Pour plus de détails sur les modalités de candidature, consultez les liens ci-dessous.

- [Créer une Ligue en Europe ou en Afrique du Sud](#)
- [Créer une Ligue aux États-Unis, en Australie ou en Nouvelle-Zélande](#)
- [Créer une Ligue en Amérique latine](#)

1.3 À lire également

Ce guide est à lire en complément du guide **Normes de comportement Play! Pokémon**.

Les Ligues éligibles pour les [opportunités du programme Retail](#) doivent également consulter le document intitulé **Play! Pokémon – Guide des règles des tournois** pour plus d'informations sur les règles et directives appliquées à ces événements.

2 Administration d'une Ligue

Pour qu'un site de Ligue Pokémon reste actif et en règle, plusieurs tâches administratives simples doivent être effectuées, tout d'abord au lancement de la Ligue, puis de façon répétée tout au long de la saison de Ligue qui suit.

Cette section vous donne les informations nécessaires pour comprendre les différents aspects de la gestion d'une Ligue, ainsi que les outils disponibles sur votre page de Ligue. Les liens vers vos pages de Ligue actives se trouvent dans la partie inférieure de la page **Outils Play! Pokémon** ou de la page **Organizer Tools**.

2.1 Page Informations sur la Ligue



informations supplémentaires.

La majorité des tâches d'administration d'une Ligue se fait depuis la page **Informations sur la Ligue**. La page a une disposition semblable à l'exemple présenté ici.

Lorsque cette section fait référence à un outil spécifique, son emplacement sur la page **Informations sur la Ligue** est indiqué.

Important : pour toute communication ou tout support promotionnel et autre article émis par Play! Pokémon, seules les informations enregistrées sous Coordonnées (4) et Adresse de l'établissement et de livraison (6) seront utilisées. Si vous souhaitez mettre à jour les informations d'une section, modifiez les informations de contact ou faites une demande de changement d'adresse. Veuillez noter que, si vous faites une demande de changement d'adresse, une personne de l'équipe Développement des marchés de Play! Pokémon peut vous contacter pour obtenir des

2.2 Définitions

2.2.1 Titulaire de Ligue

Les Ligues sont une extension du magasin ou du local qui les héberge. À ce titre, le matériel de Ligue, l'administration et le changement d'équipe de direction sont déterminés par la personne qui en est propriétaire. Les propriétaires de magasins peuvent se désigner comme titulaires de Ligue (de préférence) en envoyant la candidature initiale de la Ligue, ou déléguer ce rôle à une autre personne qui devra alors envoyer cette candidature.

La personne titulaire de Ligue est responsable en dernier ressort du fonctionnement de la Ligue et de son adhésion aux règles des Ligues Play! Pokémon. Le ou la titulaire de Ligue est le contact principal de Play! Pokémon pour toutes les questions relatives à la Ligue. Si cette personne n'est plus en mesure d'assumer ce rôle, le ou la propriétaire du magasin sera le point de contact. Une personne titulaire de Ligue doit être une personne [organisatrice](#).

Play! Pokémon préfère que le ou la titulaire de Ligue soit le ou la propriétaire du magasin qui accueille cette Ligue. Cela garantit que la Ligue reste active sans interruption si les employés ou les bénévoles du magasin qui ont pu avoir une certaine responsabilité dans la Ligue devaient partir.

Une fois la personne titulaire de la Ligue déterminée, le rôle ne peut être attribué à personne d'autre sans l'aide des équipes du service clientèle de Play! Pokémon ou du service Développement des marchés.

2.2.2 Chef ou cheffe de Ligue

Un chef ou une cheffe de Ligue est une personne digne de confiance et responsable à qui le titulaire de Ligue a dévolu des tâches administratives pour la Ligue, telles que soumettre des rapports d'activité et organiser des tournois en association avec la Ligue. En raison de ces responsabilités, un titulaire de Ligue doit être une personne [organisatrice](#).

Le chef ou la cheffe de Ligue peut également assumer la responsabilité du ou de la titulaire de Ligue dans certaines sessions si cette personne ne peut pas y assister. Lorsque le ou la titulaire de Ligue est présent, le rôle du chef ou de la cheffe de Ligue lors des sessions est de l'assister pour s'assurer que les joueurs et joueuses reçoivent l'attention requise pour optimiser leur expérience Pokémon.

Chaque Ligue peut avoir jusqu'à trois chefs de Ligue, et leurs responsabilités spécifiques peuvent être fixées par le ou la titulaire de Ligue à tout moment. Les chefs de Ligue doivent avoir le rôle d'organisateur et l'autorisation d'homologuer des tournois au nom de la Ligue à l'aide du logiciel Play! Pokémon.

2.2.3 Saison de Ligue

Une saison de Ligue désigne une période d'un mois calendaire à la fin de laquelle toutes les personnes ajoutées au registre de Ligue par le ou la titulaire ou les chefs de Ligue sont automatiquement ajoutées au rapport. Les rapports pour chaque saison doivent être effectués entre le 8 du mois en cours et le 7 du mois suivant en utilisant la page **Informations sur la Ligue**.

2.2.4 Cycle de Ligue

Un cycle de Ligue correspond à une période de 12 saisons de Ligue. Un cycle de Ligue commence généralement autour du 1^{er} juillet et se termine en juillet de l'année suivante. Le dernier rapport d'un cycle de Ligue concerne le mois de juin.

2.3 Localisateur de magasins

L'option **Edit Retail Details** (« Modifier les infos sur le magasin ») permet de fournir ou de modifier les informations sur cette Ligue qui s'affichent lorsque le Localisateur de magasins est utilisé.

Cette option n'est disponible que pour les Ligues des Play! Pokémon Stores et permet de rendre visibles des informations telles que le site Web du magasin, les contacts et les méthodes de commande et de

livraison. Si vous souhaitez que votre magasin figure dans le Localisateur de magasins, contactez l'équipe de développement des magasins de Play! Pokémon à l'une des adresses ci-dessous.

- Pour l'Europe et l'Afrique du Sud : [envoyez une demande d'assistance au service clientèle](#).
- Pour le reste du monde : playpokemon@pokemon.com

Si ces informations ne sont pas fournies, l'emplacement n'apparaîtra pas dans les résultats du Localisateur de magasins.

2.4 Temps de jeu

La page **Informations sur la Ligue** contient un outil de calendrier qui peut être utilisé pour personnaliser et afficher les sessions de jeu au cours des six prochains mois.

Une Ligue qui a programmé des temps de jeu à venir sera trouvable dans les recherches effectuées avec le [Localisateur d'évènement](#). Des temps de jeu doivent être programmés dès que possible après l'approbation d'une Ligue, pour que celle-ci puisse apparaître dans les recherches.

Veuillez contacter notre équipe du [service clientèle de Play! Pokémon](#) si les temps de jeu ont été ajoutés, mais n'apparaissent pas dans le Localisateur d'évènement. Sélectionnez l'option **Ligue ou magasin** dans le champ **En quoi pouvons-nous vous être utiles ?**

2.5 Rapports d'activité

Il est nécessaire de faire les rapports en temps et heure pour aider l'équipe Play! Pokémon à déterminer la vitalité de votre Ligue Pokémon. La participation indiquée dans les rapports conditionne la quantité de matériel de Ligue et de récompenses à distribuer fournis à votre Ligue, ainsi que l'éligibilité à la plupart des opportunités du programme. L'envoi des rapports est une obligation pour rester en règle avec le programme.

Important : les rapports pour chaque saison doivent être effectués entre le 8 du mois en cours et le 7 du mois suivant en utilisant la page **Informations sur la Ligue**.

2.5.1 Inscription des joueurs et joueuses

Chaque fois qu'une nouvelle personne joue dans une session de jeu de Ligue, son nom (prénom et au moins initiale du nom de famille), son identifiant de joueur et son année de naissance doivent être enregistrés dans le registre de Ligue à l'aide de l'option **Ajouter un joueur**.

Cette personne restera dans le registre jusqu'à la fin du cycle de Ligue Play! Pokémon en cours (il n'est donc pas nécessaire de la réinscrire chaque mois), et sera automatiquement enregistrée comme ayant participé à la saison de Ligue en cours.

2.5.1.1 Générer de nouveaux identifiants de joueur

Si une personne dans votre Ligue n'a pas encore d'identifiant de joueur, le titulaire de Ligue ou le chef de Ligue peut lui en attribuer un.

Pour cela, accédez à la section **Infos de l'organisateur des Outils Play! Pokémon**, et sélectionnez **Imprimer d'autres identifiants de joueur**. Sélectionnez **Générer un livret d'identifiants de joueur**. Cela générera un fichier pdf imprimable de 25 identifiants de joueur qui pourront être distribués aux nouveaux membres de Ligue.

Remarques

Il est important d'encourager les joueurs et joueuses qui participent à la Ligue à activer leurs comptes au Club des Dresseurs Pokémon. Les personnes qui figurent sur les rapports d'activité de Ligue sans avoir de compte activé ne comptent pas pour l'éligibilité au programme ou l'allocation de matériel.

2.5.1.2 Réinitialisation du registre de Ligue en fin de cycle

Le registre de Ligue est réinitialisé à la fin d'un cycle annuel de Ligue. Tous les joueurs doivent être de nouveau inscrits par le titulaire ou le chef de la Ligue. Cette pratique est mise en place pour éviter que les personnes qui n'assistent plus aux sessions de la Ligue ne s'accumulent dans le registre de la Ligue.

Le cycle de Ligue annuel se termine généralement vers le 1^{er} juillet.

2.5.2 **Rapport d'activité sur la saison en cours**

Les titulaires et chefs de Ligue doivent confirmer que tous les joueurs qui ont assisté à une ou plusieurs sessions au cours d'une saison de Ligue figurent dans le registre de Ligue à la fin de chaque période considérée, comme indiqué sur la page **Informations sur la Ligue**. À la fin de chaque période de rapports (cette période se termine le 7 du mois suivant), un rapport incluant tous les joueurs et joueuses répertoriés sera créé automatiquement.

Étant donné que les personnes qui ont participé aux saisons de Ligue précédentes restent dans le registre jusqu'à la fin du cycle de Ligue, la personne chargée de soumettre le rapport doit simplement indiquer quelles personnes ont participé aux sessions de la saison de Ligue en cours.

Remarques

Le nombre de joueurs dans chaque rapport influence directement le nombre de produits promotionnels qu'une Ligue peut recevoir pour la saison de Ligue suivante. Il est donc important de s'assurer que les informations fournies dans ce rapport sont exactes.

Seuls les joueurs qui ont participé à une session de Ligue valide doivent être inclus dans un rapport de Ligue. Les joueurs qui n'ont participé qu'à des tournois d'Avant-première, des Défis de Ligue ou des Coupes de Ligue ne doivent pas être inclus. Il n'est pas non plus permis de gonfler artificiellement les chiffres de participation en incluant des participants passés qui n'étaient présents à aucune des sessions de la saison de Ligue actuelle.

Des mesures disciplinaires allant jusqu'à la perte de récompenses, des allocations réduites ou le retrait des programmes Play! Pokémon seront prises en cas de rapports mensongers.

2.6 Statuts des Ligues

2.6.1 Active

Les Ligues qui fonctionnent normalement et sont à jour dans leur administration sont considérées comme « actives ».

2.6.2 Délai dépassé

Le statut « Délai dépassé » est attribué à une Ligue lorsque la participation a été nulle lors des trois derniers mois. Si une Ligue garde le statut « Délai dépassé » pendant trois mois, elle devient « Inactive » et risque d'être fermée.

2.6.2.1 Suppression du statut de Ligue « Délai dépassé »

Pour supprimer le statut « Délai dépassé », vous devez faire un rapport de participation en ajoutant des personnes à votre registre de Ligue. Ce rapport sera automatiquement associé à la saison pour lequel il est demandé.

2.6.3 Inactive

Une Ligue devient « Inactive » quand aucune personne n'est ajoutée au registre de Ligue.

Les Ligues inactives n'apparaissent pas dans les recherches sur les sites Web, car il n'y a aucune date de participation à indiquer aux potentiels joueurs et joueuses.

Les Ligues inactives ne peuvent prétendre à recevoir du matériel promotionnel ou tout autre matériel et ne peuvent pas organiser des Avant-premières, des Défis ou des Coupes. Cela peut empêcher votre Ligue d'avoir accès à d'autres opportunités offertes aux magasins.

2.6.3.1 Suppression du statut de Ligue inactive

Pour supprimer le statut de Ligue inactive, la personne titulaire de Ligue ou chef de Ligue doit faire des rapports de participation en ajoutant des joueurs ou joueuses au registre de Ligue.

2.6.4 Fermée

Les Ligues fermées ne fonctionnent plus. Elles n'apparaissent pas dans les recherches sur les sites Web et aucun rapport ne peut être effectué en leur nom. Les Ligues fermées ne fonctionnent plus et ne peuvent pas réouvrir.

Le statut « Fermée » ne peut être appliqué à une Ligue que par Play! Pokémon. Si vous souhaitez fermer votre Ligue ou pensez que votre Ligue a été fermée par erreur, veuillez contacter l'équipe du [service clientèle de Play! Pokémon](#). Dans le menu déroulant, sélectionnez l'option **Ligue ou magasin** dans le champ **En quoi pouvons-nous vous être utiles ?** et complétez la demande d'assistance avec autant d'informations que possible. Cliquez ensuite sur **Envoyer**.

3 Matériel pour votre Ligue

Le matériel de Ligue est expédié chaque trimestre et comprend des articles promotionnels exclusifs qui ne peuvent être gagnés que par ceux qui assistent aux sessions et jouent. Nous fournirons de plus amples informations concernant les modifications apportées au matériel de Ligue dès qu'elles seront disponibles.

Vérifiez que l'adresse de livraison indiquée sur la page Informations sur la Ligue est correcte. Vous pouvez utiliser l'option **Modifier l'adresse** si vous devez apporter des modifications. Play! Pokémon ne peut être tenu pour responsable de la perte ou d'erreurs de livraison de paquets causées par des informations d'adresse erronées.

Les demandes de changement d'adresse sont examinées par TPCi ; de ce fait, les changements n'apparaissent pas immédiatement sur votre page **Informations sur la Ligue**.

Remarques

Pour les Ligues situées en Amérique latine, l'adresse de livraison doit être soit celle de la Ligue elle-même, soit l'adresse d'un chef de Ligue de la même ville (ou son équivalent municipal) que la Ligue.

3.1 Table des matières

Play! Pokémon innove sans cesse pour satisfaire ses fans. Nous encourageons les titulaires de Ligue à récompenser l'assiduité des joueurs de leur Ligue d'une façon qui promeut la Ligue et l'esprit du jeu.

Dès qu'elles seront disponibles, nous fournirons au contact principal de la Ligue de plus amples informations concernant le matériel de Ligue.

3.2 Matériel restant pour votre Ligue

Les produits promotionnels prévus pour une utilisation lors d'évènements Play! Pokémon, notamment ceux de la Ligue Pokémon, doivent être distribués de la façon recommandée dès que possible.

Ces articles promotionnels ne peuvent jamais être revendus par un titulaire de Ligue ou par un chef de Ligue, en quelque capacité que ce soit.

À compter de 30 jours après la dernière session de Ligue où la distribution de ces articles était prévue, les exemplaires restants peuvent être utilisés lors d'autres événements Play! Pokémon à la discrétion du titulaire de Ligue. Dans tout autre cas, les exemplaires restants doivent être détruits.

Play! Pokémon suggère de distribuer le matériel de Ligue restant de l'une des façons suivantes :

- en permettant aux nouveaux joueurs de gagner des récompenses qu'ils n'ont peut-être jamais vues auparavant ;
- en l'incluant dans les prix des tournois associés à la Ligue ;
- en créant des cadeaux publicitaires pour votre Ligue ;
- en le partageant avec d'autres Ligues de régions actives qui ont pu connaître une croissance récente et qui ont donc plus de joueurs pour la saison de Ligue actuelle que de matériel pour les soutenir.

En cas de gestion incorrecte des produits promotionnels, l'éligibilité de la Ligue à participer aux programmes Play! Pokémon peut être remise en cause.

3.2.1 Partage de Packs Récompense avec d'autres Ligues

Les Ligues Play! Pokémon peuvent partager des Packs Récompense qu'il leur reste avec d'autres Ligues Play! Pokémon situées dans leur région. La quantité partagée peut être déterminée par le magasin donateur. Le partage de Packs Récompense avec une autre Ligue ne doit pas avoir d'autre but que d'aider l'autre magasin à récompenser la communauté.

Les Ligues ne doivent fournir de Packs Récompense pour aucune autre raison, en particulier elles ne doivent pas vendre de Packs Récompense, faire des échanges de matériel alloué avec un autre magasin ou demander à utiliser son espace comme lieu secondaire. Le non-respect de ces règles peut entraîner des sanctions disciplinaires, y compris le retrait du programme Play! Pokémon.

Si vous prévoyez de partager des Packs Récompense avec une autre Ligue, Play! Pokémon vous encourage fortement à contacter votre responsable du Développement des marchés en indiquant le nombre de Packs Récompense donnés et le lieu de la Ligue ou du magasin recevant ces Packs Récompense.

3.3 Utilisation abusive du matériel de Ligue

Play! Pokémon considère l'utilisation abusive du matériel de Ligue comme une infraction grave, au même titre que le non-respect de la date officielle de sortie. L'utilisation abusive du matériel de Ligue inclut, sans s'y limiter, la vente de matériel promotionnel estampillé pour les Ligues (tapis de jeu, vente à l'unité de cartes de packs Récompense ou vente de cartes « STAFF ») pendant la période d'embargo, la vente de matériel promotionnel gratuit fourni par TPCi pour la participation à la Ligue, la vente de Kits Stratégies et Combats destinés aux événements d'Avant-première avant la date de vente indiquée ou l'utilisation de Kits Stratégies et Combats destinés aux événements d'Avant-première à toute fin autre que la distribution aux personnes participant aux événements en magasin.

Vous trouverez les informations relatives à la vente du matériel d'Avant-première dans la section 6.3.4.2. de ce guide.

Veillez noter que le non-respect de ces règles peut entraîner des sanctions, y compris le retrait du programme Play! Pokémon, suivant le nombre d'infractions commises et la gravité de ces infractions.

Le matériel de Ligue est distribué afin d'offrir un environnement amusant et intéressant aux personnes de notre communauté souhaitant participer aux événements Pokémon. Veuillez utiliser ce matériel conformément aux instructions fournies dans ce guide.

3.3.1 Embargo sur les ventes d'articles promotionnels

Afin de permettre une rotation satisfaisante des nouveaux articles promotionnels lancés sur le marché pour les personnes qui collectionnent ou jouent avec les cartes ainsi que pour les fans, le tableau ci-dessous indique les durées d'embargo pour nos articles promotionnels Play! Pokémon. Le non-respect de ces périodes d'embargo peut entraîner des sanctions disciplinaires, comme indiqué dans la section 3.3.

Type d'article	Durée de l'embargo
Packs Récompense Play! Pokémon	Interdits à la vente, les séries précédentes doivent être utilisées selon les instructions du programme Play! Pokémon.
Cartes promo de Ligue estampillées (antérieures aux Packs Récompense)	Autorisées à la vente, ces cartes promo portent le tampon « Ligue », et non le tampon « Play! Pokémon ».
Cartes promo de Ligue estampillées (à partir de la création des Packs Récompense)	Trois ans à partir de la date indiquée dans le copyright, à compter de 2025.
Cartes promo Staff d'Avant-première	Trois ans à partir de la date indiquée dans le copyright.
Récompenses de Ligue (tapis de jeu)	Deux ans à partir de la date indiquée dans le copyright.
Matériel marketing	Interdit à la vente, le matériel marketing peut être distribué lorsque de nouveaux articles marketing vous sont fournis dans le cadre du programme Play! Pokémon.
Articles de Championnats (hors Championnats de Ligue)	Pas d'embargo, ces articles peuvent être achetés et vendus dès qu'ils sont disponibles.

Tous les articles promotionnels portent une date de copyright en bas. Ces dates de copyright servent à déterminer si l'article promotionnel peut être vendu après l'embargo.

Remarque : comme l'indique le tableau ci-dessus, certains articles ne peuvent jamais être vendus. La vente de ces articles entraînera des sanctions disciplinaires comme indiqué dans la section 3.3.

4 Politiques individuelles des Ligues

4.1 Accès à la Ligue

Les sessions de Ligue Play! Pokémon et les tournois associés doivent être ouverts à toutes les personnes qui remplissent les conditions d'admissibilité définies par Play! Pokémon, bien que les exceptions ci-dessous puissent être faites.

- Les organisateurs peuvent proposer une inscription prioritaire aux joueurs qui assistent régulièrement aux sessions de Ligue Pokémon.
- Les titulaires de Ligue peuvent interdire la participation de tout joueur qu'ils estiment une menace pour la sécurité ou le plaisir des autres.

4.1.1 Frais de participation

Les titulaires de Ligue peuvent demander des frais de participation pour les sessions de Ligue.

Play! Pokémon ne fait aucune recommandation concernant les frais de participation, autre que stipuler que les titulaires de Ligue doivent respecter les réglementations locales.

4.2 Échanges de cartes

Les établissements de Ligue ayant une participation et un niveau de fidélisation élevé indiquent avoir réussi à mettre en place des directives d'échanges pour les membres de leur Ligue.

Ces directives contribuent à rassurer les parents quant à l'interaction de leurs enfants avec des membres plus expérimentés de la Ligue, tout en établissant des attentes claires pour tous les joueurs : la Ligue est un lieu équitable et amusant pour tous.

Le contenu de ces directives et la manière dont elles sont administrées varient selon les Ligues, mais le thème principal est que les échanges sont contrôlés par un responsable de la Ligue avant d'être finalisés. Play! Pokémon encourage les titulaires ou chefs de Ligue à assister aux sessions d'échange et à inclure les parents dans les discussions avec les jeunes membres de Ligue.

5 Jouer dans une Ligue

5.1 Sessions de Ligue

Les sessions de Ligue Pokémon peuvent comporter tout type d'activité liée à Pokémon. Il n'est pas obligatoire d'inclure des combats du JCC, de *Pokémon GO* ou du jeu vidéo. Les titulaires de Ligue et

chefs de Ligue sont libres d'adapter leurs évènements de Ligue suivant les préférences de leur communauté. Les joueurs et joueuses sont généralement responsables de la coordination des parties, de la création des decks et des échanges entre eux, bien que le chef ou la cheffe de Ligue puisse les aider à trouver une personne avec laquelle interagir.

S'il existe une demande pour un jeu de style tournoi (appelé aussi Tournois Amicaux) parmi les participantes et participants, les tournois peuvent être homologués pendant les sessions de Ligue sur *Play! Tools*. Les Tournois Amicaux planifiés et homologués de cette façon doivent être gérés au moyen du logiciel *Tournament Operations Manager* (TOM), puis téléchargés une fois l'évènement terminé. Veuillez noter que vous devrez toujours ajouter les joueurs et joueuses à votre page de registre de Ligue sur [Pokemon.fr](https://pokemon.fr).

Les sessions de Ligue ne peuvent pas avoir lieu dans un lieu autre que votre magasin approuvé par Play! Pokémon. Vous trouverez d'autres feuilles d'activités imprimables pour les sessions de Ligue [ici](#).

5.2 Légalité des Pokémon pour les cartes et le jeu vidéo

Les participants sont uniquement autorisés à jouer et à échanger des cartes Pokémon authentiques du Jeu de Cartes à Collectionner lors des sessions de Ligue et des tournois associés.

De même, les participants du jeu vidéo doivent utiliser des logiciels et des consoles autorisés, et ils ne peuvent jouer et faire des échanges qu'avec des Pokémon légitimement obtenus par le biais du jeu (y compris le Pokémon Global Link et les fonctions des jeux publiés par The Pokémon Company et Nintendo), ou reçus dans le cadre d'une distribution ou d'un évènement spécial.

Remarques

Tout joueur qui utiliserait sciemment des cartes contrefaites ou des Pokémon obtenus illégalement risque de ne plus avoir droit aux articles promotionnels pour sa participation pendant cette période.

5.2.1 Cartes contrefaites

L'utilisation de cartes contrefaites est strictement interdite. Cependant, il se peut que les nouveaux joueurs ne sachent pas que certaines de leurs cartes entrent dans cette catégorie.

Il est préférable que les chefs de Ligue soient rompus à la détection des cartes contrefaites, et que ceux qui apportent involontairement des cartes contrefaites à une rencontre de Ligue soient éclairés sur leur erreur.

6 Opportunités du programme Retail

Les Ligues éligibles peuvent bénéficier de certaines opportunités offertes par le programme Play! Pokémon Retail. Cette section décrit ces opportunités, ainsi que les directives d'exploitation pour chacune.

Les Ligues éligibles à l'organisation des événements énumérés ci-dessous doivent s'occuper d'homologuer chaque événement à l'aide de la plateforme *Play! Tools*. Chaque événement doit être organisé à l'aide du logiciel *Tournament Operations Manager* (TOM). Les résultats du tournoi doivent être téléchargés sur *Play! Tools* au format .tdf après l'événement pour conclure le tournoi. Ces événements ne peuvent pas avoir lieu dans une autre Ligue.

Les détails sur la manière de devenir éligible pour chaque opportunité se trouvent sur le site officiel Pokémon, dans la [section Organiser](#).

6.1 Défi de Ligue

Les tournois de Défi de Ligue proposent aux joueurs et joueuses des événements réduits, d'un niveau accessible et organisés au niveau local. C'est une excellente façon de s'initier aux événements des Championnats.

6.1.1 Format du JCC pour la gestion d'un tournoi

Format du JCC	Standard	Mode dans TOM	Défi de Ligue du JCC
Format des tournois	Rondes suisses uniquement	Type de jeu	Cartes à jouer et à collectionner
Structure du match	Une seule manche <i>ou</i> deux manches gagnantes	Type d'événement	Défi de Ligue [Month]

6.1.2 Format de *Pokémon GO* pour la gestion d'un tournoi

Format GO	Standard	Mode dans TOM	Événement majeur GO
Format des tournois	Rondes suisses avec élimination directe	Type de jeu	<i>Pokémon GO</i>
Structure du match	Deux manches gagnantes	Type d'événement	Défi/Coupe [Month]

6.1.3 Format du JV pour la gestion d'un tournoi

Format du JV	Standard	Mode dans TOM	Événement majeur du JV
--------------	----------	---------------	------------------------

Format des tournois	Rondes suisses avec élimination directe	Type de jeu	JV <i>Écarlate et Violet</i>
Structure du match	Une seule manche <i>ou</i> deux manches gagnantes	Type d'évènement	Défi/Coupe JV [Month]

6.2 Coupe de Ligue

Les Ligues ayant organisé avec succès des Défis de Ligue peuvent être invitées à programmer des Coupes de Ligue trimestrielles. Les Coupes de Ligue sont l'étape suivante sur l'échelle des Championnats Pokémon. Elles permettent aux joueurs de gagner un plus grand nombre de Championship Points que les Défis de Ligue, ce qui rend la compétition un peu plus ardue.

6.2.1 Format du JCC pour la gestion d'un tournoi

Format du JCC	Standard	Mode dans TOM	Coupe de Ligue du JCC
Format des tournois	Rondes suisses avec élimination directe	Type de jeu	Cartes à jouer et à collectionner
Structure du match	Une seule manche <i>ou</i> deux manches gagnantes	Type d'évènement	Coupe de League [Quarter]

6.2.2 Format de *Pokémon GO* pour la gestion d'un tournoi

Format GO	Standard	Mode dans TOM	Évènement majeur GO
Format des tournois	Rondes suisses avec élimination directe	Type de jeu	<i>Pokémon GO</i>
Structure du match	Deux manches gagnantes	Type d'évènement	Défi/Coupe [Quarter]

6.2.3 Format du JV pour la gestion d'un tournoi

Format JV	Standard	Mode dans TOM	Évènement majeur du JV
Format des tournois	Rondes suisses avec élimination directe	Type de jeu	JV <i>Écarlate et Violet</i>
Structure du match	Une seule manche <i>ou</i> deux manches gagnantes	Type d'évènement	Défi/Coupe du JV [Quarter]

6.3 Évènements d'Avant-première

Les tournois d'Avant-première du JCC Pokémon permettent aux joueurs et joueuses de découvrir la nouvelle extension et de tester les dernières cartes en jeu avant la sortie officielle de cette extension.

Remarques

Les évènements d'Avant-première fonctionnent très différemment des Défis de Ligue et des Coupes de Ligue. Les étapes ci-dessous doivent être réalisées intégralement et dans un laps de temps précis. Les organisateurs qui ne le font pas risquent de ne pas pouvoir organiser d'évènements d'Avant-première.

6.3.1 Réservations

La réservation des produits d'Avant-première doit se faire en remplissant une demande d'organisation d'évènement. Cette réservation doit être effectuée au moyen d'un formulaire de sollicitation que les organisateurs reçoivent par e-mail. Une nouvelle réservation remplacera toute précédente demande de réservation pour l'Avant-première à venir, et seules les Ligues éligibles seront contactées pour confirmer leur réservation pour l'Avant-première.

Par défaut, Play! Pokémon n'accepte pas les demandes de réservation en retard. Des exceptions peuvent être faites en cas de circonstances atténuantes, mais elles sont à la seule discrétion de Play! Pokémon et ne sont en aucun cas garanties.

6.3.2 Commandes

Une fois la réservation effectuée puis approuvée, les organisateurs éligibles doivent passer une commande de matériel auprès de leur distributeur du JCC Pokémon participant.

Play! Pokémon se mettra en contact avec les distributeurs pour confirmer que seule la quantité de produits à laquelle chaque personne organisatrice a droit peut être commandée. Les prix et les conditions de livraison restent à la discrétion du distributeur.

La liste des distributeurs participants se trouve en Annexe A.

Les nouvelles Ligues éligibles pour une Avant-première recevront une première allocation fixe, mais les suivantes pourront augmenter suivant les rapports de la Ligue.

6.3.3 Gestion d'un tournoi

Format du JCC

Tirage Stratégies et Combats *ou* Scellé

Mode dans
TOM

Avant-première du
JCC/Draft

Format des tournois	Rondes suisses uniquement <i>ou</i> rondes suisses avec élimination directe	Type de jeu	Cartes à jouer et à collectionner
Structure du match	Une seule manche <i>ou</i> deux manches gagnantes	Type d'évènement	Avant-première : [Expansion Name]

6.3.4 Articles d'Avant-première

6.3.4.1 Contenu d'un kit d'Avant-première

Chaque Kit d'Avant-première comprend :

- 1 présentoir de Boîtiers Stratégies et Combats contenant 10 Boîtiers Stratégies et Combats du JCC Pokémon* ;
- 1 présentoir de boosters contenant 36 boosters du JCC Pokémon pour les juges et les joueurs et joueuses.

* Chaque Boîtier Stratégies et Combats comprend :

- 1 deck prêt à l'emploi de 40 cartes contenant une carte promo avec illustration alternative (parmi 4) ;
- 4 boosters du JCC Pokémon ;
- 1 page d'astuces sur la création de decks.

6.3.4.2 Produits d'Avant-première restants et programme de Vente anticipée

Les Kits d'Avant-première qui restent à l'issue des évènements initialement homologués peuvent être utilisés pour d'autres évènements d'Avant-première, qui peuvent être programmés à volonté pendant la période d'Avant-première. Toutefois, Play! Pokémon vous recommande fortement de programmer ces évènements dès que possible pour donner aux joueurs et joueuses l'occasion de trouver votre évènement.

Les organisateurs peuvent vendre ces produits à partir de la date de sortie annoncée de l'extension. Avant cette date, ce matériel ne peut être vendu que dans le cadre de la participation à un évènement d'Avant-première homologué.

Les cartes promo « STAFF » qui ne sont pas distribuées aux juges ou au personnel d'un évènement peuvent leur être données lors de futurs évènements. Dans tout autre cas, les exemplaires restants doivent être détruits.

Toute modification des dates ou des conditions d'Avant-premières sera communiquée par e-mail aux Ligues approuvées.

Personnes organisatrices en Amérique du Nord, au Mexique, au Chili, en Équateur, dans l'Espace économique européen et dans les territoires du Royaume-Uni :

Les personnes organisatrices dans ces régions peuvent être éligibles pour le programme de Vente anticipée de Play! Pokémon. Ces personnes peuvent vendre les produits restants à partir du lundi

précédant la date de sortie annoncée de l'extension aux États-Unis. Si ces directives s'appliquent à votre marché, cela sera indiqué dans nos communications de sollicitation et d'approbation.

6.3.5 Récompenses

Nous recommandons de donner à tous les joueurs et joueuses qui vont jusqu'au bout d'un évènement 3 boosters supplémentaires comme prix de participation à la fin du tournoi.

Toutefois, la structure des récompenses peut être modifiée en fonction du style de l'évènement. Ainsi, si vos joueurs, joueuses et vous désirez un évènement plus compétitif, vous pouvez organiser un tournoi en 4 rounds dans lequel chaque personne gagnerait 1 booster pour sa participation, puis un autre booster pour chaque victoire.

D'autres méthodes sont possibles, mais n'oubliez pas que les Avant-premières comptent souvent trop peu de rounds pour déterminer de manière évidente une personne gagnante.

Remarques

- *Les récompenses doivent être distribuées aux joueurs et joueuses comme indiqué par Play! Pokémon dès la fin de l'évènement ou lorsqu'une personne a abandonné ou a été éliminée et que son classement est déterminé.*
- *Toute autre récompense que les boosters fournis par Play! Pokémon est à la discrétion de la personne organisatrice ou du magasin.*
- *Bien que les avoirs soient acceptables en tant que récompenses, les produits concurrents ne constituent pas une récompense adéquate pour les évènements Play! Pokémon.*

7 Sanctions disciplinaires

Play! Pokémon se réserve le droit de prendre des sanctions disciplinaires contre quiconque (joueur, joueuse, Professeur ou Ligue) enfreindrait les règles. Ces sanctions disciplinaires sont déterminées par le degré d'importance et leur fréquence. Ces sanctions peuvent inclure, sans s'y limiter : (a) la perte d'éligibilité pour organiser des Avant-premières, Coupes et Défis ; et (b) une suspension de la participation au programme. Dans ces situations, le joueur ou la joueuse, le Professeur ou la Professeure, ou encore la Ligue seront avertis par un avis disciplinaire.

Le refus de se conformer aux informations fournies par l'avis disciplinaire peut entraîner des sanctions plus importantes.

8 Résumé des modifications

Date de la version précédente : le 15 mai 2024

Date de la version actuelle : le 15 août 2024

1. Que contient ce guide ?		
Section	Page	Modification
1	2	Lien du service clientèle modifié. Il est maintenant indépendant de la région.
Livret entier		« Organized Play » a été remplacé par « Play! Pokémon ».

2. Administration d'une Ligue		
Section	Page	Modification
2.2.4	6	Ajout de la phrase « Le dernier rapport d'un cycle de Ligue concerne le mois de juin. »
2.5.1	7	Mise à jour : le nom complet n'est pas requis pour ajouter un joueur ou une joueuse dans TOM/ <i>Play! Tools</i> .
2.6.2.1	9	Pour supprimer le statut « Délai dépassé », vous devez faire un rapport de participation en ajoutant des personnes à votre registre de Ligue.
2.6.3	9	Une Ligue devient « Inactive » quand aucune personne n'est ajoutée au registre de Ligue.

3. Matériel pour votre Ligue		
Section	Page	Modification
3	10	Les demandes de changement d'adresse sont examinées par TPCi ; de ce fait, les changements n'apparaissent pas immédiatement sur votre page Informations sur la Ligue .
3.3	11	« cartes promo estampillées pour les Ligues » remplacé par « matériel promotionnel estampillé pour les Ligues ».

4. Politiques individuelles des Ligues		
Section	Page	Modification

5. Jouer dans une Ligue		
Section	Page	Modification
5.1	13	Cette section indique maintenant : Les sessions de Ligue Pokémon peuvent comporter tout type d'activité liée à Pokémon. Il n'est pas obligatoire d'inclure des combats du JCC, de <i>Pokémon GO</i> ou du jeu vidéo. Les titulaires de

		Ligue et chefs de Ligue sont libres d'adapter leurs événements de Ligue suivant les préférences de leur communauté. Les joueurs et joueuses sont généralement responsables de la coordination des parties, de la création des decks et des échanges entre eux, bien que le chef ou la cheffe de Ligue puisse les aider à trouver une personne avec laquelle interagir.
--	--	--

6. Opportunités du programme Retail

Section	Page	Modification
6.1	15	Tableaux mis à jour pour mieux refléter le texte de TOM/ <i>Play! Tools</i> .
6.1.3	15	Ajout de nouveaux tableaux pour les événements de Ligue du JV.
6.2	16	Tableaux mis à jour pour mieux refléter le texte de TOM/ <i>Play! Tools</i> .
6.2.3	16	Ajout de nouveaux tableaux pour les événements de Ligue du JV.
6.3.1	17	« Une nouvelle réservation remplacera toute précédente demande de réservation pour l'Avant-première à venir »
6.3.4.2	18	« Personnes organisatrices en Amérique du Nord, au Mexique, au Chili, en Équateur, dans l'Espace économique européen et dans les territoires du Royaume-Uni : » l'espace économique européen et le Royaume-Uni sont maintenant éligibles au programme de Vente anticipée.
6.3.4.2	18	Les Kits d'Avant-première qui restent à l'issue des événements initialement homologués peuvent être utilisés pour d'autres événements d'Avant-première, qui peuvent être programmés à volonté pendant la période d'Avant-première.

7. Sanctions disciplinaires

Section	Page	Modification
---------	------	--------------

Annexe A

Programme d'Avant-première – distributeurs participants*

États-Unis	
Nom	Langues disponibles
ACD	Anglais
Alliance	Anglais
All Sports Mktg.	Anglais
Gold River Distribution	Anglais
GTS Distribution	Anglais
HAMPS Distribution	Anglais
Mad AI Distribution	Anglais
Magazine Exchange Inc.	Anglais
Peachstate Hobby Distribution	Anglais
Southern Hobby	Anglais
Sweet Deal Distribution	Anglais

Canada	
Nom	Langues disponibles
Grosnor Distribution	Anglais
Prince Distribution	Anglais
Universal Distribution	Anglais

Amérique latine	
Nom	Langues disponibles
Asmodee (Chili uniquement)	Espagnol
Big Bang COPAG (Chili uniquement)	Espagnol
Coqui Hobby Distribution	Espagnol
Devir Américas	Espagnol
Devir Mexico (Mexique uniquement)	Espagnol
Devir Chile (Chili uniquement)	Espagnol
Gamesmart (Mexique uniquement)	Espagnol

Europe	
--------	--

Nom	Langues disponibles
AMIGO	Allemand
Asmodee Benelux	Français et anglais
Asmodee France	Français
Asmodee Nordics	Anglais
Asmodee The Netherlands	Anglais
Asmodee UK	Anglais
Bandai España	Espagnol
Blackfire Entertainment CZ	Anglais
Carletto AG	Français, anglais et allemand
Creative Toys	Anglais
Game Vision	Italien
Kaissa S/A	Anglais
Rebel Poland	Anglais

Afrique du Sud

Nom	Langues disponibles
Solarpop	Anglais

Australie et Nouvelle-Zélande

Nom	Langues disponibles
Banter	Anglais

*Sujet à changement.

Annexe B

Ressources locales par langue

Points de contact du service clientèle

Langue	Portail du service clientèle
Anglais (English)	https://support.pokemon.com/hc/en-us
Français	https://support.pokemon.com/hc/fr
Allemand (Deutsch)	https://support.pokemon.com/hc/de
Italien (Italiano)	https://support.pokemon.com/hc/it
Espagnol (Español)	https://support.pokemon.com/hc/es
Polonais	https://support.pokemon.com/hc/pl

Informations sur le programme Retail

Langue	Portail du service clientèle
Anglais (Royaume-Uni)	www.pokemon.co.uk/play-store
Anglais (États-Unis)	https://www.pokemon.com/us/play-pokemon/organize/host-play-pokemon-events/
Français	www.pokemon.fr/play-store
Allemand (Deutsch)	www.pokemon.de/play-store
Italien (Italiano)	www.pokemon.it/play-store
Espagnol (Español)	www.pokemon.es/play-store