

Play! Pokémon – Guide des règles des tournois Pokémon GO

VERSION FRANÇAISE

Dernière révision : le 20 mai 2024

Table des matières

1	Conditions d'éligibilité	3
1.1	Âge du consentement numérique	3
1.2	Conditions requises d'un compte <i>Pokémon GO</i>	3
2	Création des équipes	3
2.1	Configuration des équipes de combat.....	3
2.2	Inscription des équipes	5
3	Règles relatives au matériel.....	7
3.1	Appareils	7
3.2	Objets dans la zone de jeu.....	8
3.3	Utilisation de casques ou d'écouteurs.....	9
3.4	Prise de notes	9
4	Styles des tournois <i>Pokémon GO</i>	10
4.1	Double élimination	10
4.2	Rondes suisses avec élimination directe (Défis et Coupes <i>Pokémon GO</i>).....	11
4.3	Toutes rondes	11
5	Jeu	11
5.1	Structure du match	11
5.2	Début de la partie	12
5.3	Issue des parties	12
5.4	Issue des matchs.....	13
5.5	Vérifications dues à des problèmes techniques	13
6	Infractions et sanctions.....	16
6.1	Introduction	16
6.2	Types de sanctions.....	16
6.3	Catégories de sanctions.....	19
6.4	Aménagement des sanctions recommandées	24
6.5	Annonce de la sanction.....	25
6.6	Rapports de sanctions	25
6.7	Sanctions disciplinaires.....	26
7	Résumé des modifications	27

1 Conditions d'éligibilité

1.1 Âge du consentement numérique

Les conditions d'éligibilité détaillées dans le Guide des règles des tournois Play! Pokémon s'applique aux tournois *Pokémon GO*. Cependant, les concurrentes et concurrents doivent avoir atteint ou dépassé l'âge du consentement numérique défini par le Règlement général sur la protection des données (RGPD) dans leur pays ou région pour pouvoir participer aux événements des Championnats *Pokémon GO*.

L'âge du consentement numérique défini par le RGPD peut varier suivant les régions, mais n'est jamais inférieur à 13 ans.

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

1.2 Conditions requises d'un compte *Pokémon GO*

Les concurrentes et concurrents doivent s'assurer que leur compte remplit les conditions ci-dessous pour participer aux tournois *Pokémon GO*.

- Les Dresseurs et Dresseuses doivent avoir atteint au minimum le niveau 10 pour déverrouiller les fonctionnalités de liste d'amis et d'invitations au combat.
- Lorsqu'un compte est associé au compte Niantic Kids d'un parent ou d'un tuteur, les fonctionnalités de liste d'amis et d'invitation au combat doivent être activées via le portail Niantic Kids Parent.

2 Création des équipes

2.1 Configuration des équipes de combat

L'équipe d'une concurrente ou d'un concurrent doit être composée de 6 Pokémon au maximum et 3 Pokémon au minimum. Aucun changement ne peut être apporté à cette équipe, y compris les attaques et les Points de combat (CP), pendant toute la durée du tournoi. Les concurrentes et

concurrents choisissent ensuite 3 Pokémon de leur équipe qui seront envoyés à chaque combat. Les concurrentes et concurrents peuvent changer les Pokémon choisis au début de chaque nouvelle partie.

Les Pokémon qui composent leurs équipes doivent être indiqués en leur attribuant chacun un nom unique dénommé mot-clé. Aucun des autres Pokémon d'une concurrente ou d'un concurrent ne peut avoir le même mot-clé.

Les combats des tournois *Pokémon GO* sont au format de la Ligue Super. Les Pokémon doivent donc respecter les conditions de PC de la Ligue Super (1500 PC ou moins) pour être autorisés.

2.1.1 Pokémon autorisés

La plupart des Pokémon disponibles en jeu sont autorisés à l'exception de quelques-uns.

Les Pokémon suivants ne peuvent pas faire partie de l'équipe d'une concurrente ou d'un concurrent :

- Métamorph
- Munja

Les Pokémon suivants ne sont pas non plus autorisés en jeu pour les Championnats *Pokémon GO* :

- Artikodin de Galar
- Électhor de Galar
- Sulfura de Galar
- Cabriolaine
- Chevroum
- Grotadmorv avec l'Attaque Immédiate *Acide*
- Smogo avec l'Attaque Immédiate *Acide*
- Smogogo avec l'Attaque Immédiate *Acide*
- Leveinard avec l'Attaque Chargée *Rafale Psy*
- Stari avec l'Attaque Immédiate *Vive-Attaque*
- Staross avec l'Attaque Immédiate *Vive-Attaque*
- Porygon avec l'Attaque Immédiate *Vive-Attaque*
- Pichu avec l'Attaque Immédiate *Vive-Attaque*

Les changements concernant les Pokémon autorisés seront communiqués sur les chaînes officielles avant le début du tournoi. Il est de la responsabilité des personnes participant à la compétition de vérifier avant chaque tournoi si les Pokémon qu'elles ont choisis sont autorisés. Vous trouverez toutes les mises à jour et les changements en matière de légalité sur la [liste des Pokémon bannis](#).

Les nouveaux Pokémon et les nouvelles attaques sont autorisés en tournoi à partir de 0h UTC le mardi suivant leur sortie. Il n'est possible d'inclure un nouveau Pokémon ou une nouvelle attaque dans une équipe que si l'inscription de l'équipe est terminée après l'entrée en vigueur de leur éligibilité. Si un nouveau Pokémon devient disponible moins de 24h avant 0h UTC le mardi suivant sa sortie, il ne sera autorisé en tournoi qu'une semaine après. Il peut arriver qu'une attaque existante soit mise à jour ou modifiée dans le jeu avant ou pendant un tournoi. Dans le cas où une attaque est mise à jour, si celle-ci

est déjà connue de Pokémon, elle est immédiatement disponible dans son nouvel état pour ceux qui en disposent.

2.1.2 Restrictions

Les conditions supplémentaires ci-après s'appliquent également à l'équipe d'une concurrente ou d'un concurrent :

- Une équipe ne peut pas contenir deux Pokémon ayant le même numéro de Pokédex national.
- Il n'est pas possible d'utiliser un Pokémon qui est actuellement méga-évolué ou dont la Primo-Résurgence est activée.
- Une équipe ne peut pas contenir plus d'un Pokémon bénéficiant d'un boost de PC de Meilleur Copain.
 - Le Pokémon de l'équipe bénéficiant du boost de PC de Meilleur Copain doit être resté inchangé tout au long du tournoi.
 - Le nombre de rubans de Meilleur Copain pouvant figurer dans l'équipe d'une concurrente ou d'un concurrent n'est pas limité.

2.1.2.1 Surnoms et personnalisation

Les concurrentes et concurrents doivent suivre les directives concernant [les noms d'utilisateur de Dresseur ou Dresseuse et les noms d'équipes](#) lorsqu'elles ou ils personnalisent un aspect quelconque de leur jeu. De plus, les concurrentes et concurrents ne peuvent pas donner le nom d'un Pokémon existant aux Pokémon de leur équipe. Par exemple, un Raichu ne peut être surnommé « Pikachu ».

Toute concurrente ou tout concurrent qui ne respecte pas les directives ci-dessus au cours d'un événement sera invité à modifier l'aspect problématique de son jeu et pourra faire l'objet d'une sanction pour comportement antisportif.

2.2 Inscription des équipes

Tous les événements Play! Pokémon exigent que les personnes participantes enregistrent une liste d'équipe donnant la composition exacte de l'équipe qu'elles souhaitent utiliser pendant le tournoi. Les concurrentes et concurrents doivent fournir une liste lisible et précise des Pokémon qui composent leur équipe et leur liste d'aperçu d'équipe. Ces listes permettront ensuite aux organisateurs et aux juges de vérifier que les équipes n'ont pas été modifiées après le début du tournoi. Il est dans l'intérêt des concurrentes et concurrents de fournir leur liste d'équipe avec clarté et précision. Les concurrentes et concurrents sont tenus d'inscrire leur équipe à un tournoi donné avant la date limite annoncée. La personne organisatrice est libre d'autoriser ou non une concurrente ou un concurrent qui s'inscrit en retard à participer au tournoi.

Les listes d'équipe doivent être remplies dans la même langue que le jeu *Pokémon GO* de la concurrente ou du concurrent, sauf indication contraire.

Certaines plateformes d'inscription d'équipes peuvent proposer des services de traduction, en particulier pour les événements tels que les Championnats Régionaux et Internationaux. Toutefois, cela

n'est pas garanti et les concurrentes et concurrents sont par ailleurs responsables de s'assurer de soumettre une liste d'équipe dans la bonne langue.

2.2.1 Contenu d'une liste d'équipe

Une liste complète d'équipe doit inclure le nom et l'identifiant du concurrent ou de la concurrente, l'année de naissance ainsi que les informations suivantes pour chaque Pokémon :

1. L'espèce du Pokémon, notamment si le Pokémon est :
 - a. Une forme régionale (par exemple, Galopa de Galar) ;
 - b. Une forme spécifiée (par exemple, Motisma Lavage) ;
 - c. Obscur, purifié, ou s'il possède un boost de PC de Meilleur Copain Pokémon ;
2. Ses PC (pour le Pokémon Meilleur Copain, indiquez les PC qu'il possédera quand il sera utilisé) ;
3. Toutes les attaques connues ;
4. Les PV ;
5. Le surnom de chaque Pokémon.

Les listes d'équipe doivent être remplies dans la même langue que le jeu *Pokémon GO* des concurrentes et concurrents. Les concurrentes et concurrents ne peuvent pas délibérément dissimuler le contenu de cette liste, par exemple en refusant de fournir des éclaircissements à la demande d'un adversaire ou d'un membre du personnel. 2.2.1.1. Contenu de la liste d'aperçu d'équipe

La liste d'aperçu d'équipe d'une concurrente ou d'un concurrent est une version tronquée de sa liste d'équipe complète. Elle doit contenir les informations suivantes :

1. L'espèce du Pokémon, notamment si le Pokémon est :
 - a. Une forme régionale (par exemple, Galopa de Galar) ;
 - b. Une forme spécifiée (par exemple, Motisma Lavage) ;
 - c. Obscur, purifié, ou s'il possède un boost de PC de Meilleur Copain Pokémon ;
2. Ses PC (pour le Pokémon Meilleur Copain, indiquez les PC qu'il possédera quand il sera utilisé) ;
3. Toutes les attaques connues ;

La liste d'aperçu d'équipe doit être remplie dans la même langue que le jeu *Pokémon GO* de la concurrente ou du concurrent. Les concurrentes et concurrents ne peuvent pas délibérément dissimuler le contenu de cette liste, par exemple en refusant de fournir des éclaircissements à la demande d'un adversaire ou d'un membre du personnel.

La liste d'aperçu d'équipe est un élément essentiel au déroulement d'un tournoi. Le fait de ne pas présenter cette liste à l'adversaire au début de chaque round peut entraîner des sanctions pour Erreur de procédure.

2.2.2 Vérification des équipes

Des vérifications d'équipes doivent être effectuées dans tous les événements attribuant des Championship Points. Pokémon Organized Play s'attend à ce qu'au moins 10 % des équipes soient

contrôlées, mais recommande au personnel des tournois d'en contrôler autant que possible, dans la limite du raisonnable.

La vérification des équipes peut se faire à tout moment du tournoi, depuis les inscriptions jusqu'au dernier round.

Lors de la vérification d'une équipe, le staff du tournoi vérifiera les points suivants :

- les listes sont complètes et lisibles ;
- les équipes décrites sont légales pour le tournoi ;
- s'il est disponible, le contenu des listes d'équipe reflète fidèlement ce qui a été utilisé en jeu d'après les enregistrements d'écran du ou des matchs précédents.

3 Règles relatives au matériel

3.1 Appareils

Les tournois *Pokémon GO* se jouent sur appareils mobiles.

À la discrétion du juge, un match peut être déplacé vers une nouvelle station. Les concurrentes et concurrents ne doivent pas déplacer leur match sans l'autorisation d'un juge. Un match ne peut être déplacé qu'entre deux parties et jamais pendant qu'une partie est en cours.

3.1.1 Dans les cas où les appareils sont fournis

Certains tournois exigent que les concurrentes et concurrents utilisent des appareils fournis sur place. C'est le cas pour la plupart des événements majeurs, tels que les Championnats Régionaux et Internationaux.

Les concurrentes et concurrents ne sont pas autorisés à utiliser leur appareil personnel lors de ces tournois.

Les règles ci-dessous s'appliquent aux événements pour lesquels des appareils sont fournis.

- Les appareils fournis ne doivent être utilisés que pour les tournois. L'utilisation personnelle des appareils fournis n'est pas autorisée.
- Les concurrentes et concurrents doivent être prêts à se connecter à l'appareil fourni avec leur compte personnel. Les concurrentes et concurrents peuvent se référer à leur appareil personnel pour des raisons d'authentification ou de sécurité en se connectant. L'appareil personnel doit être retiré de la zone de jeu une fois cette opération terminée.
- Les concurrentes et concurrents doivent se déconnecter de l'appareil fourni une fois le match terminé, en prenant soin de supprimer toutes les informations de compte enregistrées à ce moment-là.

- Les concurrentes et concurrents ne peuvent à aucun moment tenter de déconnecter ou de retirer un élément de sécurité d'un appareil fourni.

3.1.2 Dans les cas où les appareils ne sont pas fournis

Certains tournois exigent que les concurrentes et concurrents apportent leurs propres appareils. Dans ce cas, la décision doit être clairement communiquée à l'avance à tous les concurrents et concurrentes.

Les règles ci-dessous s'appliquent aux événements pour lesquels aucun appareil n'est fourni.

- Les concurrentes et concurrents sont tenus de s'assurer que leur appareil fonctionne parfaitement.
- Elles et ils sont responsables de la charge de leur appareil pendant toute la durée du tournoi.
- Les concurrentes et concurrents doivent s'assurer que les appareils et les clients d'application avec lesquels ils participent aux tournois Play! Pokémon n'ont pas été modifiés, c'est-à-dire qu'ils n'ont pas de logiciels et firmware personnalisés.
- Les concurrentes et concurrents doivent s'assurer que la dernière mise à jour du jeu a été téléchargée avant le début du tournoi et que la dernière mise à jour du logiciel a été effectuée sur leur appareil.
- Le mode avion doit être activé lorsque l'appareil est connecté au réseau Wi-Fi du tournoi.

Il est recommandé aux concurrentes et concurrents d'apporter un chargeur externe compatible lors des tournois où les appareils ne sont pas fournis, car il se peut qu'il n'y ait pas de prises de courant sur place.

3.1.3 Enregistrement d'écran

Un enregistrement d'écran est défini comme le processus de capture de ce qui apparaît sur l'écran de votre appareil. Ces images seront enregistrées dans un fichier sur l'appareil et pourront être visionnées en cas de problème technique ou d'autre incident pendant le jeu.

Lorsque des appareils sont fournis, les concurrentes et concurrents doivent enregistrer chaque match en utilisant la fonction d'enregistrement d'écran de l'appareil. Les enregistrements d'écran ne doivent être regardés qu'en présence d'un membre du personnel. Les concurrentes et concurrents ne doivent pas accéder aux enregistrements effectués sur un appareil fourni, ni les partager ou les modifier. Tous les enregistrements d'écran sont conservés jusqu'à la fin du tournoi. Ils sont ensuite effacés de chaque appareil fourni par le personnel. Dans les cas où les appareils ne sont pas fournis, il est fortement recommandé que les concurrentes et concurrents aient la possibilité d'enregistrer l'écran de leur appareil. Sans enregistrement d'écran, il est difficile d'apporter la preuve d'un problème technique, ce qui peut entraîner le refus d'une vérification par un ou une juge.

3.2 Objets dans la zone de jeu

Les concurrentes et concurrents sont autorisés à avoir des porte-bonheurs ou de petits objets dans la zone de jeu, mais doivent garder la zone de jeu dégagée. Il ne doit pas y avoir de nourriture ou de

boisson sur la table. Les concurrentes et concurrents n'ont pas le droit d'apporter des supports d'information, tels qu'un tableau des types, lors des matchs.

Lors des événements où les appareils sont fournis, les appareils mobiles personnels d'un concurrent ou d'une concurrente doivent être retirés de la zone de jeu une fois qu'il ou elle s'est connectée avec succès à l'appareil fourni.

3.3 Utilisation de casques ou d'écouteurs

Les concurrentes et concurrents ne peuvent porter un casque ou des écouteurs que s'ils ont un câble et qu'ils sont branchés directement sur l'appareil. Le câble du casque ou des écouteurs doit être clairement visible. Dans les cas où les appareils sont fournis, veuillez contacter un membre du personnel pour demander l'autorisation d'utiliser un casque ou des écouteurs avec cet appareil. Une concurrente ou un concurrent ne doit pas débrancher un appareil fourni du mécanisme de charge afin de brancher un casque ou des écouteurs sans l'autorisation expresse d'un juge. Aucun casque ne sera fourni.

3.4 Prise de notes

Les concurrentes et concurrents peuvent prendre des notes pendant un match et s'y référer à tout moment au cours de ce match, y compris pendant les aperçus d'équipe. Au début de chaque match, les feuilles de notes des concurrentes et concurrents doivent être totalement vierges.

La prise de notes doit être rapide, et il est interdit d'utiliser des appareils pouvant envoyer et recevoir des messages pour la prise de notes. Les concurrentes et concurrents ne doivent pas se référer aux notes prises lors des rondes précédentes tant que le tournoi est en cours. Il est interdit de transmettre les notes prises lors d'un match à d'autres concurrentes et concurrents au cours du tournoi.

Un ou une juge peut demander à consulter les notes d'un concurrent ou concurrente et demander des explications en cas de besoin. Étant donné qu'un ou une juge peut demander à consulter les notes des concurrentes et concurrents au cours d'un match, les codes, cryptages, abréviations et autres méthodes permettant de masquer le sens des informations sont interdits. De plus, les notes ne doivent pas contenir d'informations fallacieuses visant à tromper le personnel du tournoi. Lorsqu'un ou une juge demande plus d'informations ou la traduction d'une note écrite dans une langue non parlée par le personnel du tournoi, le concurrent ou concurrente se doit de les lui donner.

4 Styles des tournois *Pokémon GO*

4.1 Double élimination

Les évènements *Pokémon GO* tels que les Championnats Régionaux et Internationaux utilisent le format à double élimination.

Ce format comprend deux tableaux, un pour les concurrentes et concurrents sans défaite (tableau des gagnants) et un pour celles et ceux qui ont perdu un match (tableau des perdants). Les concurrentes et concurrents sont éliminés du tournoi après deux matchs perdus. Les deux tableaux sont joués jusqu'au bout. Les champions de chaque tableau s'opposent ensuite dans une grande finale.

Une concurrente ou un concurrent doit perdre son deuxième match du tournoi lors de la grande finale pour être éliminé du tournoi. Si le champion du tableau des gagnants bat le champion du tableau des perdants lors de la grande finale, le champion du tableau des gagnants remporte immédiatement le tournoi.

Cependant, si le champion du tableau des perdants bat le champion du tableau des perdants, une « réinitialisation des tableaux » s'opère et le jeu doit se poursuivre jusqu'à ce que l'un des deux concurrents perde son deuxième match du tournoi. Dans ce cas, le concurrent ou concurrente qui n'a perdu qu'une fois remporte le tournoi.

4.1.1 Phases de tournoi

Les évènements *Pokémon GO* avec une participation importante peuvent commencer par une phase de poules. Dans ce cas, les concurrentes et concurrents sont répartis dans des poules dans lesquels ils s'affrontent. Les deux meilleurs concurrents et concurrentes de chaque poule progresseront ensuite vers la phase finale, qui déterminera le gagnant ou la gagnante.

Le nombre de poules est déterminé comme indiqué ci-dessous :

Nombre de concurrentes et concurrents	Nombre de poules	Nombre de concurrentes et concurrents en phase finale qui en résulte
1 - 32	1	<i>Pas de phase finale</i>
33 - 64	2	4
65 - 128	4	8
129 - 256	8	16
257 - 512	16	32

4.1.2 Têtes de série du tableau

Les tableaux peuvent avoir des têtes de série, à la discrétion de l'organisateur et sous réserve d'approbation explicite de TPCi avant leur utilisation dans le tournoi.

Si elle est effectuée, la détermination des têtes de série est toujours basée sur des données quantitatives sur les performances et non sur des critères subjectifs. La méthode actuelle de détermination des têtes de séries utilise les données de performances des concurrentes et concurrents provenant des saisons actuelle et précédente des Championnats *Pokémon GO*.

4.2 Rondes suisses avec élimination directe (Défis et Coupes *Pokémon GO*)

Les Défis et Coupes de Ligue *Pokémon GO* utilisent le format des rondes suisses avec élimination directe.

Ce format n'est pas propre à *Pokémon GO* et est décrit en détail dans le Guide des règles des tournois Play! Pokémon.

4.3 Toutes rondes

Le format toutes rondes peut être utilisé à la discrétion de l'organisateur uniquement lorsqu'il y a 6 concurrentes et concurrents ou moins dans le tournoi pour les Championnats Régionaux et au-delà.

Lors d'un tournoi au format toutes rondes, chaque concurrente ou concurrent est apparié avec toutes les autres personnes participantes jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'appariements.

5 Jeu

5.1 Structure du match

Lorsqu'un concurrent ou une concurrente arrive à la station qui lui a été attribuée, il ou elle doit effectuer les préparations nécessaires au match : par exemple, se connecter sur l'appareil, ouvrir l'application *Pokémon GO* et déterminer la méthode qui sera utilisée pour commencer le jeu.

Une fois que les deux concurrentes ou concurrents sont à leur station, que leur préparation est terminée et que ces deux personnes ont reçu l'invitation au combat, elles doivent échanger leurs listes d'aperçu d'équipe. Cela marque le début de la phase d'aperçu des équipes. Chaque concurrente ou concurrent peut regarder la liste d'équipe de son adversaire à n'importe quel moment pendant les combats, au début du match et entre chaque combat, mais le temps maximal autorisé pour l'aperçu d'équipe est de

2 minutes. Si une personne ne comprend pas la liste d'équipe de son adversaire, elle doit appeler un ou une juge immédiatement.

Dans *Pokémon GO*, les combats peuvent durer jusqu'à 240 secondes (4 minutes) maximum.

Les concurrentes et concurrents auront la possibilité de choisir 3 nouveaux Pokémon s'ils le souhaitent entre chaque partie d'un match. Le temps alloué entre les combats ne doit pas dépasser 2 minutes. Une ou un juge doit être appelé en cas de difficulté technique entre chaque partie.

Une fois le match terminé, les concurrentes et concurrents doivent immédiatement reporter le score. Pour les événements utilisant Challenge, les concurrentes et concurrents doivent appeler un juge pour reporter leur score. Pour les événements utilisant TOM, les concurrentes et concurrents doivent compléter leur feuille de match correctement et la donner au marqueur.

5.2 Début de la partie

Une fois prêts à commencer, les concurrents et concurrentes doivent utiliser l'une des méthodes ci-dessous pour commencer à jouer.

- Un concurrent ou une concurrente peut scanner le QR Code Combat de l'adversaire. Cette fonctionnalité est disponible depuis la section **À proximité** du menu **Combat**.
- Les concurrentes et concurrents peuvent s'ajouter respectivement à leur liste d'amis afin que l'un d'eux envoie une invitation au combat à l'adversaire depuis son profil dans la liste d'amis.

Les concurrentes et concurrents peuvent utiliser l'une de ces méthodes, et peuvent changer de méthode à chaque nouvelle partie.

5.3 Issue des parties

En général, la partie s'achève lorsqu'un concurrent ou une concurrente met K.O. le dernier Pokémon de son adversaire. Il peut arriver qu'une partie s'achève car le combat a atteint la limite de temps maximale autorisée par *Pokémon GO* (4 minutes). Une indication visuelle informera les concurrentes et concurrents que le temps a expiré.

De même, une partie peut s'achever si l'un des concurrents ou concurrentes décide de quitter le combat. Dans ce cas, les mesures mentionnées dans la section 5.3.1 concernant les concessions doivent être appliquées.

Le gagnant doit être clairement indiqué visuellement en jeu à la fin de chaque partie. Cependant, si pour une raison quelconque, la personne gagnante n'est pas visuellement indiquée à la fin d'une partie, elle peut être confirmée depuis le Journal en jeu de chacun des concurrents et concurrentes. Si aucun des deux adversaires ne peut se mettre d'accord sur le résultat d'une partie et que ce résultat ne peut être vérifié en consultant le Journal d'un concurrent ou d'une concurrente, cette partie sera considérée comme nulle par un juge et une nouvelle partie devra être jouée.

Si l'entrée du Journal indique une égalité, la partie sera considérée comme nulle et une nouvelle partie devra être jouée.

5.3.1 Concessions

Un concurrent ou une concurrente peut décider de concéder la victoire à son adversaire pour n'importe quelle raison. Une personne participante qui abandonne un combat avant qu'une gagnante ou un gagnant ne soit déterminé choisit de concéder cette partie.

Les concurrentes et concurrents ne doivent pas :

- terminer une partie ou un match en se mettant d'accord sur une égalité ;
- demander à l'adversaire de leur concéder la victoire ;
- corrompre, contraindre ou faire pression sur leur adversaire pour obtenir un résultat de match ;
- consulter le classement du tournoi ou attendre que des matchs en cours se terminent pour décider de concéder un match ;
- décider du résultat d'un match par des moyens aléatoires ou par toute autre méthode impliquant un choix.

5.4 Issue des matchs

La plupart des matchs de *Pokémon GO* se jouent en deux manches gagnantes. La finale des personnes gagnantes, la finale des personnes perdantes et la grande finale des tournois à double élimination se jouent en trois manches gagnantes.

Les matchs en deux manches gagnantes se terminent lorsqu'un concurrent ou une concurrente gagne ou perd deux parties. Les matchs en cinq manches se terminent lorsqu'un concurrent ou une concurrente gagne ou perd trois parties.

Lors d'évènements ou le format de tournoi à double élimination est utilisé, les concurrentes et concurrents doivent faire appel à un ou une juge pour reporter les résultats finaux des matches. Pour les évènements qui s'appuient sur le format du système suisse avec élimination directe, des feuilles de matchs doivent être utilisées pour reporter les résultats finaux des matches. Une fois qu'un résultat a été enregistré sur une feuille de match signée, ou que le résultat a été partagé avec un juge, ce résultat est considéré comme définitif et ne peut pas être modifié.

5.5 Vérifications dues à des problèmes techniques

Dans certaines circonstances, un problème technique peut survenir au cours de la partie et désavantager une des personnes participantes sans qu'elle en soit responsable. Les concurrentes et concurrents qui rencontrent de tels problèmes peuvent demander une vérification par un juge.

Lorsqu'une demande de vérification est demandée, l'enregistrement de la partie est examiné par un juge. Le juge identifiera alors le problème et déterminera l'impact éventuel de ce problème sur le résultat de la partie. Sans enregistrement d'écran, les juges peuvent ne pas être en mesure de prendre une décision informée concernant l'impact du problème technique sur le résultat de la partie. Dans ce cas, le résultat de la partie est inchangé.

5.5.1 Résolutions des vérifications

Les juges doivent utiliser les connaissances et les ressources dont ils disposent pour déterminer si une concurrente ou un concurrent a bénéficié d'un avantage ou d'un désavantage en raison des problèmes techniques. S'il y a un impact significatif sur le résultat de la partie, la partie sera considérée comme nulle et une nouvelle partie devra être jouée.

Les juges doivent communiquer clairement aux concurrentes et concurrents le problème identifié et l'avantage ou le désavantage qui en résulte.

5.5.2 Rapports de vérification

Le Pokémon Organized Play suit l'historique des vérifications pour surveiller l'état du jeu et déterminer si des mesures à long terme sont nécessaires. Il est donc important que les vérifications des juges soient signalées dès qu'elles surviennent.

Les rapports de vérification doivent contenir les informations suivantes pour chaque contestation survenue au cours d'un tournoi :

- l'identifiant homologué du tournoi (si disponible) ;
- le lien Challenge (si disponible) ;
- les identifiants et noms des concurrentes et concurrents impliqués ;
- les identifiants de joueurs et joueuses et noms des juges concernés ;
- une déclaration circonstanciée des faits survenus pendant l'évènement, la réponse des juges et de l'organisateur, ainsi que la réaction des concurrentes et concurrents impliqués (le cas échéant) ;
- l'enregistrement du match en question (sous forme de fichier ou de lien si disponible) ;
- le résultat de la vérification.

Les rapports de vérification doivent être envoyés à playercoordinator@pokemon.com dans les 7 jours suivant la fin du tournoi.

5.5.3 Problèmes techniques connus

Vous trouverez ci-dessous une liste des problèmes techniques connus qui ont été observés en jeu.

5.5.3.1 Problèmes mineurs

Il s'agit de problèmes mineurs qui n'ont généralement pas d'incidence sur l'issue d'une partie :

Retard de la dernière action d'un combat	Les animations associées à la dernière action d'un combat sont retardées, mais l'action se déroule normalement.
Erreur d'appariement, mais la partie commence	Les concurrentes et concurrents reçoivent un message d'erreur lors de la connexion, mais la partie commence normalement.
Visuels incorrects (problèmes mineurs)	Certaines images s'affichent de manière incorrecte pendant le combat. Le téléchargement des images sur l'appareil peut éviter ce problème à l'avenir.
Problème de Bouclier Protecteur	L'animation du Bouclier Protecteur s'affiche incorrectement alors qu'aucun Bouclier Protecteur n'est utilisé
Problèmes de synchronisation du jeu	Un concurrent ou une concurrente semble commencer son tour plus tard que son adversaire, bien que cela se fasse en même temps.
Retard visuel	Certaines images sont retardées pendant le combat, bien que les actions associées se déroulent normalement.

5.5.3.2 Problèmes majeurs

Les problèmes majeurs confèrent à un concurrent ou une concurrente un avantage ou un désavantage injuste et ont généralement une incidence sur l'issue d'une partie. Les parties concernées sont généralement considérées comme nulles.

Une Attaque Immédiate empêche une Attaque Chargée	Un concurrent ou une concurrente utilisant une Attaque Chargée pendant que son adversaire utilise une Attaque Immédiate met K.O. le Pokémon du joueur de façon incorrecte.
Échange forcé et tour manqué	Un retard survient lorsque le dernier Pokémon restant d'un concurrent ou d'une concurrente est choisi pour aller au combat. Ce problème peut se présenter sous différentes formes, notamment des retards de dégâts, des retards d'animation ou l'impossibilité temporaire de sélectionner une Attaque Chargée.
Un concurrent ou une concurrente voit l'écran de combat pendant une partie annulée	Un concurrent ou une concurrente qui annule une invitation au combat en quittant l'écran d'appariement peut voir une image incorrecte de l'arène de combat, y compris le premier Pokémon choisi par son adversaire. Il existe un risque d'abus en raison des informations révélées. Les juges doivent s'assurer que ce problème particulier n'est pas provoqué intentionnellement par un concurrent ou une concurrente.
Visuels incorrects (problèmes majeurs)	Certaines images s'affichent de manière incorrecte pendant le combat. Par conséquent, des informations critiques ne sont pas disponibles pour un concurrent ou une concurrente. Le téléchargement des images sur l'appareil peut éviter ce problème à l'avenir.
Lenteur générale	Il y a un délai entre l'action d'un concurrent ou d'une concurrente et le résultat de cette action en jeu. Une

	notification de « Connexion faible » peut accompagner ce problème.
Échecs de l'application et blocages	En de rares occasions, l'application peut échouer, se bloquer ou se fermer de manière inattendue.

D'autres problèmes en dehors de ceux qui ont été mentionnés ci-dessus peuvent se produire. Il est à la discrétion des juges de décider lors d'un examen si ces problèmes ont eu un impact sur le résultat de la partie.

6 Infractions et sanctions

6.1 Introduction

Les procédures et protocoles Play! Pokémon sont destinés à garantir une compétition amicale dans tous les événements Play! Pokémon. Cependant, il arrive parfois, involontairement ou non, que les participants ne respectent pas les règles ou les normes de conduite. Le non-respect de ces règles peut entraîner des sanctions pour un concurrent ou une concurrente.

Les sanctions constituent souvent des ajustements apportés aux circonstances de la partie en cours ou de la prochaine partie d'un concurrent ou d'une concurrente pour compenser l'avantage obtenu ou les perturbations causées par les infractions.

Les concurrentes et concurrents ne peuvent pas refuser de respecter les conditions d'une sanction que leur adversaire s'est vu imposer. Par exemple, un concurrent ou une concurrente ne peut pas concéder une partie à un adversaire qui a reçu une sanction de Partie perdue pour cette partie.

6.2 Types de sanctions

Bien que les circonstances d'attribution d'une sanction diffèrent en fonction du type de l'évènement, les définitions et les applications de ces sanctions restent les mêmes.

Les sanctions ci-dessous sont présentées par ordre de sévérité croissante, du rappel verbal (avertissement) à l'exclusion du tournoi (disqualification).

Ce sont les seules sanctions qui doivent être appliquées lors des tournois Play! Pokémon. Les juges ne peuvent appliquer aucune sanction qui ne figure pas dans la liste ci-dessous, ni modifier celles qui y figurent de quelque manière que ce soit.

6.2.1 Mise en garde (C)

La mise en garde est une signification verbale faite à un concurrent ou à une concurrente qui a enfreint une règle.

6.2.2 Avertissement (W)

Un avertissement comprend à la fois une signification verbale indiquant qu'une violation des règles a eu lieu et un enregistrement écrit de cette signification.

Important : en dernier lieu, il revient au juge principal de l'évènement de décider des sanctions à appliquer en fonction du profil des concurrentes et concurrents, ainsi que du moment choisi pour le faire. L'organisateur et les autres juges peuvent donner des sanctions, mais ils doivent toujours en référer au juge principal avant d'infliger une sanction plus grave qu'un **avertissement**. En outre, les **mises en garde** et les **avertissements** adressés par un juge ou un organisateur doivent toujours être signalés au juge principal de l'évènement.

6.2.3 Partie perdue (GL)

6.2.3.1 Définition

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

6.2.3.2 Application (double élimination et élimination directe)

Lorsqu'une sanction de Partie perdue est attribuée à un concurrent ou à une concurrente pendant une partie en cours, sa partie est enregistrée comme une défaite. Si une sanction est infligée immédiatement après la fin d'une partie, mais avant le début de la partie suivante ou avant la finalisation des résultats des matchs, la sanction doit être appliquée à la partie active la plus récente.

Dans des cas extrêmes où de graves erreurs ont été commises par les deux adversaires d'une partie, une sanction de Partie perdue peut être infligée aux deux adversaires simultanément. Dans un tableau à double élimination ou à élimination directe, une gagnante ou un gagnant doit être déclaré. Si un match se termine sans vainqueur, une partie supplémentaire doit être jouée afin de déterminer le gagnant ou la gagnante, mais la pénalité doit quand même être enregistrée.

Si cette sanction est infligée entre deux rounds, elle s'applique à la prochaine partie du concurrent ou de la concurrente.

6.2.3.3 Implémentation (rondes suisses)

Lorsqu'une sanction de Partie perdue est attribuée à un concurrent ou à une concurrente pendant une partie en cours, sa partie est enregistrée comme une défaite.

Dans des cas extrêmes où de graves erreurs ont été commises par les deux adversaires d'une partie, une sanction de Partie perdue peut être infligée aux deux adversaires simultanément. Tout match en une seule partie qui se termine de cette manière est enregistré comme étant sans vainqueur et non comme une égalité.

Si cette sanction est infligée entre deux rounds, elle s'applique à la prochaine partie du concurrent ou de la concurrente.

6.2.4 Match perdu (ML)

6.2.4.1 Définition

La sanction de Match perdu peut être utilisée quand une infraction dans la catégorie Comportement du concurrent ou de la concurrente compromet irrémédiablement l'intégrité d'un match, plutôt que celle d'une seule partie.

De telles circonstances font qu'en général une personne ne peut plus poursuivre le match en raison de l'extrême désagrément causé par le comportement de son adversaire.

6.2.4.2 Application

Lorsqu'une sanction de Match perdu est attribuée à un concurrent ou à une concurrente pendant une partie en cours, son match est enregistré comme une défaite. Si une sanction est prononcée immédiatement après la fin d'un match, mais avant la finalisation du résultat du match, la sanction doit être appliquée au match actif le plus récent.

Si cette sanction est infligée entre deux rounds, elle s'applique au prochain match du concurrent ou de la concurrente.

6.2.5 Disqualification (DQ)

6.2.5.1 Définition

La disqualification est la sanction la plus grave en tournoi. Elle est réservée aux cas extrêmes, lorsque les actions d'un concurrent ou d'une concurrente (volontaires ou non) ont des conséquences importantes et négatives sur l'intégrité ou le bon déroulement du tournoi.

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

6.2.5.2 Application (double élimination)

Lors des rounds à double élimination, une concurrente ou un concurrent qui est disqualifié reçoit également une sanction de Partie perdue pour toutes les parties de son dernier match à double élimination. Si cela correspond à sa première défaite dans le tournoi, il reçoit également une sanction de Partie perdue pour toutes les parties de son prochain match.

Si une concurrente ou un concurrent est disqualifié au cours de son match à double élimination, les défaites s'appliquent au round en cours et, le cas échéant, au round suivant.

Si une concurrente ou un concurrent est disqualifié lors des rounds à double élimination et qu'elle ou il n'est pas en train de disputer un match, les défaites s'appliquent au dernier round terminé et, le cas échéant, au round suivant.

6.2.5.3 Implémentation (élimination directe)

Lors des rounds à élimination directe, une concurrente ou un concurrent qui est disqualifié reçoit également une sanction de Partie perdue pour toutes les parties de son dernier match à élimination directe.

Si une concurrente ou un concurrent est disqualifié au cours de son match à élimination directe, les défaites s'appliquent au round en cours.

Si une concurrente ou un concurrent est disqualifié lors des rounds à élimination directe et qu'elle ou il n'est pas en train de disputer un match, les défaites s'appliquent au dernier round terminé, et son adversaire dans ce match passe au round suivant, le cas échéant.

6.2.5.4 Implémentation (rondes suisses)

Si une concurrente ou un concurrent est disqualifié lors des rondes suisses pendant son match, cette personne reçoit également une sanction de Partie perdue pour toutes les parties non terminées de ce match. La disqualification est ensuite appliquée.

Si une concurrente ou un concurrent est disqualifié lors des rondes suisses et qu'il n'est pas en train de disputer un match, la disqualification s'applique immédiatement.

6.3 Catégories de sanctions

6.3.1 Comportement du joueur (catégorie A)

Les infractions de cette catégorie incluent celles qui contredisent les règles de participation aux tournois au niveau le plus fondamental.

6.3.1.1 A.1. Erreur de procédure

Mineure : mise en garde	Majeure : avertissement	Grave : Partie perdue
-------------------------	-------------------------	-----------------------

Les erreurs de procédure ont un impact sur le déroulement harmonieux et ininterrompu du tournoi, non seulement pour les concurrentes et concurrents concernés, mais potentiellement pour le personnel et pour le groupe de personnes participantes au sens large.

a. Les erreurs de procédure mineures n'entraînent pas de retard ou d'interruption dans le déroulement du tournoi, et peuvent être rectifiées presque immédiatement.

Exemples :

- Un concurrent ou une concurrente pénètre par erreur dans une zone réservée au personnel de l'évènement.
- Un concurrent ou une concurrente oublie de signer la feuille de match ou de transmettre les résultats du match en quittant l'aire de jeu, mais il est immédiatement rappelé par un membre du personnel.

b. Les erreurs de procédure majeures peuvent entraîner un retard dans le tournoi ou gêner les concurrents et concurrentes proches pendant leur rectification.

Exemples :

- Un concurrent ou une concurrente est en retard pour son match (moins de 5 minutes).
- Un concurrent ou une concurrente oublie de signer la feuille de match et de transmettre les résultats du match en quittant l'aire de jeu, et le tournoi est retardé à cause de sa recherche par le personnel de l'évènement.
- Après l'aperçu des équipes, le concurrent ou la concurrente prend trop longtemps pour choisir les 3 Pokémon avec lesquels il veut combattre.

c. Les erreurs de procédure graves perturbent le tournoi, mais peuvent également avoir un effet négatif sur l'expérience des autres.

Exemples :

- Un concurrent ou une concurrente est en retard pour son match (plus de 5 minutes).
- Une concurrente ou un concurrent est assis à la mauvaise table et affronte le mauvais adversaire.
- Un concurrent ou une concurrente oublie de signer la feuille de match ou de transmettre les résultats du match en quittant l'aire de jeu et n'est pas retrouvé avant le début du round suivant.

6.3.1.2 A.2. Comportement antisportif

Mineure : avertissement	Majeure : Match perdu	Grave : disqualification
-------------------------	-----------------------	--------------------------

Les infractions pour comportement antisportif se produisent lorsque la conduite d'un participant à un tournoi impacte de façon négative l'expérience des autres.

a. **Un comportement antisportif mineur** se caractérise par de légères erreurs de jugement qui se traduisent par un incident limité ou par la gêne d'un petit groupe de personnes participantes.

Exemples :

- Un concurrent ou une concurrente laisse échapper un juron lors d'une partie ou d'une conversation avec un ami.
- Un concurrent ou une concurrente perturbe un match en cours.
- Un concurrent ou une concurrente laisse des résidus de repas ou autres détritiques dans la zone de jeu après sa partie.

b. **Un comportement antisportif majeur** est un comportement montrant un manque de respect ou de considération pour le fair-play, ou pour le plaisir des participants ou des spectateurs.

Exemples :

- Tenter de distraire ou d'intimider son adversaire.
- Les violations involontaires de la [Politique d'inclusion de Play! Pokémon](#) qui causent néanmoins un préjudice à d'autres personnes.
- Refus de respecter une des règles du tournoi, par exemple signer la feuille de match.

c. **Un comportement antisportif grave** fait montre d'un mépris flagrant pour les normes de comportement de Play! Pokémon, et contribue activement à la perturbation d'un environnement sûr et accueillant pour les familles.

Exemples :

- Insultes ou menaces physiques à l'encontre des participants ou spectateurs.
- Violations délibérées de la [Politique d'inclusion de Play! Pokémon](#), dans l'intention de provoquer ou de blesser autrui.
- Agression, vol ou autre activité criminelle.
- Mensonge délibéré au personnel du tournoi, par exemple lors d'une investigation.
- Corruption ou contrainte d'autres concurrentes et concurrents.
- Détermination du résultat d'un match par des moyens aléatoires ou d'autres méthodes non autorisées.

6.3.1.3 A.3. Tricherie

		Grave : disqualification
--	--	--------------------------

Il n'y a aucune place dans Play! Pokémon pour les personnes qui trichent pour obtenir un avantage sur leur adversaire. Tous les cas de tricherie sont considérés comme graves et sont passibles de disqualification.

Exemples :

- Infraction volontaire dans le but de gagner un avantage injuste sur l'adversaire.
- Solliciter des informations privées sur le jeu auprès d'une source externe pendant une partie en cours et agir en conséquence.

6.3.2 Instructions sur les sanctions *Pokémon GO* (catégorie D)

6.3.2.1 D.1. Faute de jeu

Mineure : avertissement		Grave : Partie perdue
-------------------------	--	-----------------------

Les fautes de jeu sont des infractions commises pendant une partie. Elles sont souvent causées par une mauvaise manipulation par le concurrent ou la concurrente de son appareil au cours d'une partie.

a. Les fautes de jeu mineures ont un effet bref et réversible sur le bon déroulement de la partie.

Exemples :

- Retarder le début d'un match pour se procurer un chargeur.
-

b. Les fautes de jeu graves mènent en général à la défaite irrémédiable de la partie en cours.

Exemples :

- Fermer l'application *Pokémon GO* pendant une partie en cours.
- Un comportement qui induit directement un problème technique majeur.

6.3.2.2 D.2. Légalité des équipes

Mineure : avertissement	Majeure : Partie perdue	Grave : disqualification
-------------------------	-------------------------	--------------------------

Les infractions qui relèvent de la catégorie Légalité des équipes regroupent tous les problèmes rencontrés avec l'équipe d'un concurrent ou d'une concurrente. Ces problèmes tiennent habituellement à une incohérence entre les Pokémon de l'équipe et ceux énumérés dans la liste d'équipe.

Dans tous les cas, le contenu de la liste d'équipe l'emporte sur celui de l'équipe. Toute incohérence entre les deux doit donc être rectifiée en retirant de l'équipe le Pokémon qui pose problème.

Ensuite, si le Pokémon présent dans la liste d'équipe est disponible immédiatement, la concurrente ou le concurrent est autorisé à ajouter le Pokémon correct dans son équipe. Si le concurrent ou la concurrente n'est pas en mesure de se conformer à cette exigence, le Pokémon posant problème peut rester dans l'équipe, mais ne peut pas être utilisé. Le concurrent ou la concurrente doit informer chaque adversaire que ce Pokémon ne sera pas utilisé pendant l'aperçu des équipes. Si la concurrente ou le

concurrent se retrouve alors avec moins de trois Pokémon utilisables dans son équipe, l'infraction est aggravée.

a. Les erreurs d'équipe mineures désignent les incohérences entre les Pokémon de l'Équipe Combat d'un concurrent ou d'une concurrente et ceux de la liste d'équipe qui ne donnent pas aux personnes joueuses un avantage potentiel.

Exemples :

- Un Pokémon apparaît dans la liste d'équipe sans informations complètes sur sa forme, mais d'autres informations dans la liste permettent de savoir de quelle forme il s'agit.
 - Exemple : l'équipe contient Morphéo Forme Solaire, mais la liste d'équipe indique simplement « Morphéo ». Cependant, la forme prévue peut être identifiée grâce à l'attaque « Flammèche » propre à cette forme qui apparaît sur la liste d'équipe.
-

b. Les erreurs d'équipe majeures désignent les incohérences entre les Pokémon de l'Équipe Combat d'un concurrent ou d'une concurrente et ceux de la liste d'équipe qui donnent aux personnes joueuses un avantage potentiel.

Si un concurrent ou une concurrente concède la partie après avoir identifié une erreur d'équipe majeure avec ses Pokémon, toute sanction de Partie perdue reçue suite à l'infraction doit être enregistrée comme d'habitude, mais ne doit pas être appliquée au match. Cependant, les concurrents et concurrentes ne peuvent pas concéder une partie une fois qu'une sanction de Partie perdue a été attribuée.

Exemples :

- Un Pokémon ne figurant pas dans la liste de l'équipe est incorrectement sélectionné pour le combat.
 - Un Pokémon d'équipe maîtrise l'attaque Poing Éclair, mais la liste d'équipe indique Fatal-Foudre.
 - Les PC d'un Pokémon ne sont pas indiqués (ou sont indiqués de façon erronée) dans la liste d'équipe.
 - Un Pokémon apparaît dans la liste d'équipe sans informations complètes sur sa forme, et aucune information dans la liste ne permet de savoir de quelle forme il s'agit.
 - Exemple : l'équipe contient Morphéo Forme Solaire, mais la liste d'équipe indique simplement « Morphéo ». La forme prévue ne peut être identifiée à partir des informations figurant sur la liste de l'équipe.
-

c. Les erreurs d'équipe graves se produisent lorsque les outils officiels indiquent la manipulation illégale d'un Pokémon ou que l'équipe d'un concurrent ou d'une concurrente contient trop peu de Pokémon pour continuer le tournoi.

Exemples :

- Un concurrent ou une concurrente a moins de 3 Pokémon utilisables restants après avoir reçu des sanctions.
- Utilisation d'une application *Pokémon GO* modifiée ou toute autre application tierce pouvant affecter l'intégrité du tournoi.

6.4 Aménagement des sanctions recommandées

Le Pokémon Organized Play reconnaît la multitude de facteurs en jeu dans chaque décision individuelle, et demande aux Professeurs d'évaluer chaque situation en fonction de son potentiel à fournir un avantage ou à masquer l'état de la partie. Pour les aider, le programme Play! Pokémon propose des lignes directrices plutôt que des règles pour l'attribution des sanctions.

Les sanctions pour infractions ne sont que des recommandations qui peuvent être aggravées ou réduites en fonction des circonstances. Cela peut inclure le moment où l'erreur a été détectée et la facilité avec laquelle l'action correspondante peut être annulée.

6.4.1 Infractions répétées

L'un des objectifs des sanctions est d'informer le concurrent ou la concurrente de son erreur et de lui rappeler de faire preuve d'une attention particulière lorsqu'il ou elle joue et interagit avec les autres lors des tournois. Si ces infractions se répètent, il peut être nécessaire d'augmenter la sanction pour chaque infraction suivante afin de renforcer la nécessité de suivre les règles des tournois Play! Pokémon.

6.4.2 Âge et expérience

Tenez compte de l'âge, de l'expérience et de l'historique des concurrents et des concurrentes. Bien que ces facteurs ne soient pas toujours pertinents, les Professeurs doivent être conscients que des erreurs peuvent être commises en raison du manque d'expérience ou de l'anxiété ressentie dans un environnement concurrentiel.

Les concurrents et concurrentes qui commettent plusieurs types d'infractions lors d'un événement sont généralement mal informés et de bonne foi. Les tournois compétitifs peuvent être intimidants, et il existe de nombreux principes à apprendre (procédure, bonne conduite et fair-play). Certains concurrentes et concurrents parmi les plus jeunes sont stressés lorsqu'ils participent à une compétition dotée de récompenses. Il convient donc de leur donner une chance d'apprendre le jeu et les règles de Play! Pokémon.

6.5 Annonce de la sanction

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

Lorsqu'une sanction est donnée, son annonce doit inclure les éléments suivants :

- raison pour laquelle les actions des concurrentes et concurrents ne sont pas permises ;
- impact de la sanction donnée sur le tournoi des concurrentes et concurrents ;
- rappel du droit des concurrentes et concurrents à faire appel de toute sanction auprès du juge principal.

6.5.1 Commentaires sur les sanctions

Au vu de la nature de certaines infractions, il se peut que la communauté des concurrentes et concurrents soit au courant des sanctions infligées dans certaines circonstances. Il est important que les Professeurs Pokémon traitent avec tact les informations concernant les sanctions pour ne pas embarrasser les parties concernées.

Les sanctions discutées en public pour des raisons de formation doivent rester anonymes, et l'historique des sanctions d'une concurrente ou d'un concurrent ne doit être partagé entre Professeurs que si nécessaire.

Les juges ne doivent également pas partager leurs opinions au sujet des décisions et des sanctions pour lesquelles ils n'étaient pas présents. Les nombreux facteurs qu'un juge doit prendre en considération avant d'attribuer une sanction sont facilement oubliés ou mal interprétés dans un cadre public. S'abstenir de commenter permet d'éviter de partager un point de vue peu éclairé qui peut accidentellement porter atteinte à un autre juge.

6.6 Rapports de sanctions

Le Pokémon Organized Play suit l'historique des sanctions de chaque concurrent ou concurrente afin de faire la différence entre les infractions répétées intentionnelles et les occurrences accidentelles, et de déterminer si une action disciplinaire s'impose.

Pour aider dans cet effort, les documents ci-dessous doivent être soumis au Pokémon Organized Play via le service clientèle de Play! Pokémon dès la fin du tournoi.

6.6.1 Résumé des sanctions en tournois

Le résumé des sanctions en tournois détaille toutes les sanctions prises durant un tournoi.

Pour ce résumé, une feuille de calcul au format .csv doit être créée et contenir les en-têtes suivants (*en anglais*) :

Tournament ID	Round of Issue	Judge Player ID	Competitor Player ID	Category	Severity	Penalty	Notes
XX-XX-XXXXXX	1	XXXXXX	XXXXXX	A	<i>Infractions mineures</i>	<i>Avertissement</i>	

Une nouvelle ligne doit être créée pour chaque sanction infligée.

Envoyez ce fichier en utilisant l’outil de gestion des rapports de tournois du service clientèle de Play! Pokémon. Sélectionnez « Penalty Summary » (*Résumé des sanctions*) dans le menu déroulant à cet effet. Le sujet de votre envoi doit être « Penalty Report : XX-XX-XXXXXX », où XX-XX-XXXXXX correspond à l’identifiant du tournoi.

6.6.2 Rapports de disqualification

En cas de disqualification, le juge principal doit soumettre au Pokémon Organized Play un rapport complet sur l’incident. Ce rapport doit indiquer tous les faits qui ont mené à cette sanction, ainsi que les noms et identifiants des Professeurs présents lors de l’incident.

Envoyez ensuite ce fichier en utilisant l’outil de gestion des rapports de tournois du service clientèle de Play! Pokémon. Sélectionnez « Disqualification Report » (*Rapport de disqualification*) dans le menu déroulant à cet effet.

Un rapport de disqualification doit être envoyé à la suite d’une disqualification lors d’un événement des Championnats. Le manquement répété à cette obligation peut entraîner des sanctions disciplinaires, notamment l’interdiction d’occuper un poste à responsabilités lors d’événements futurs.

6.7 Sanctions disciplinaires

Si des infractions sont observées dans plusieurs tournois, le Pokémon Organized Play peut prendre des sanctions disciplinaires à l’encontre de la concurrente ou du concurrent. Ces sanctions peuvent aller jusqu’à la suspension. Dans ce cas, la concurrente ou le concurrent fautif est averti, et son nom et son identifiant sont transmis aux organisateurs.

Les concurrentes et concurrents suspendus ne sont pas autorisés à participer ou à assister à des événements Play! Pokémon en tant que spectateur, joueur, juge ou tout autre rôle. Si une concurrente ou un concurrent suspendu perturbe un événement en essayant d’y participer ou en refusant de partir, l’incident doit être signalé au Pokémon Organized Play. Une prolongation de la suspension en cours pourra être envisagée.

7 Résumé des modifications

Date de la version précédente : le 9 février 2024

Date de la version actuelle : le 20 mai 2024

1 Conditions d'éligibilité		
Section	Page	Modification
1	3	« Joueur » ou « joueuse » a été remplacé par « concurrent » ou « concurrente » dans l'intégralité du document.

2 Création des équipes		
Section	Page	Modification
2.1	3	Ajout du nombre minimum de Pokémon dans une équipe. Définition des Points de combat (CP) donnée. Explication de l'utilisation de la fonctionnalité Mots-clés.
2.1.1	4	Ajout d'une clause concernant les Pokémon qui deviennent disponibles moins de 24h avant 0h les mardis.
2.1.2.1	5	Les surnoms donnés à des Pokémon ne peuvent pas correspondre à des noms d'autres Pokémon.

3 Matériel		
Section	Page	Modification

4 Styles des tournois		
Section	Page	Modification

5 Jeu		
Section	Page	Modification

5,1	11	Ajout de la mention de la durée des combats individuels. Ajout d'une explication concernant l'intervalle de temps entre les parties d'un match.
5,3	12	Ajout de scénarios et d'explications supplémentaires concernant la résolution de problèmes en jeu et sur la façon de gérer ces situations.
5,4	12	Ajout de procédures concernant la remise de rapports de match en fonction des types de tournois différents.
5.5.3	15	Clarification sur le fait que d'autres problèmes peuvent survenir et qu'il appartient aux juges de déterminer si une vérification est applicable.

6 Infractions et sanctions		
Section	Page	Modification