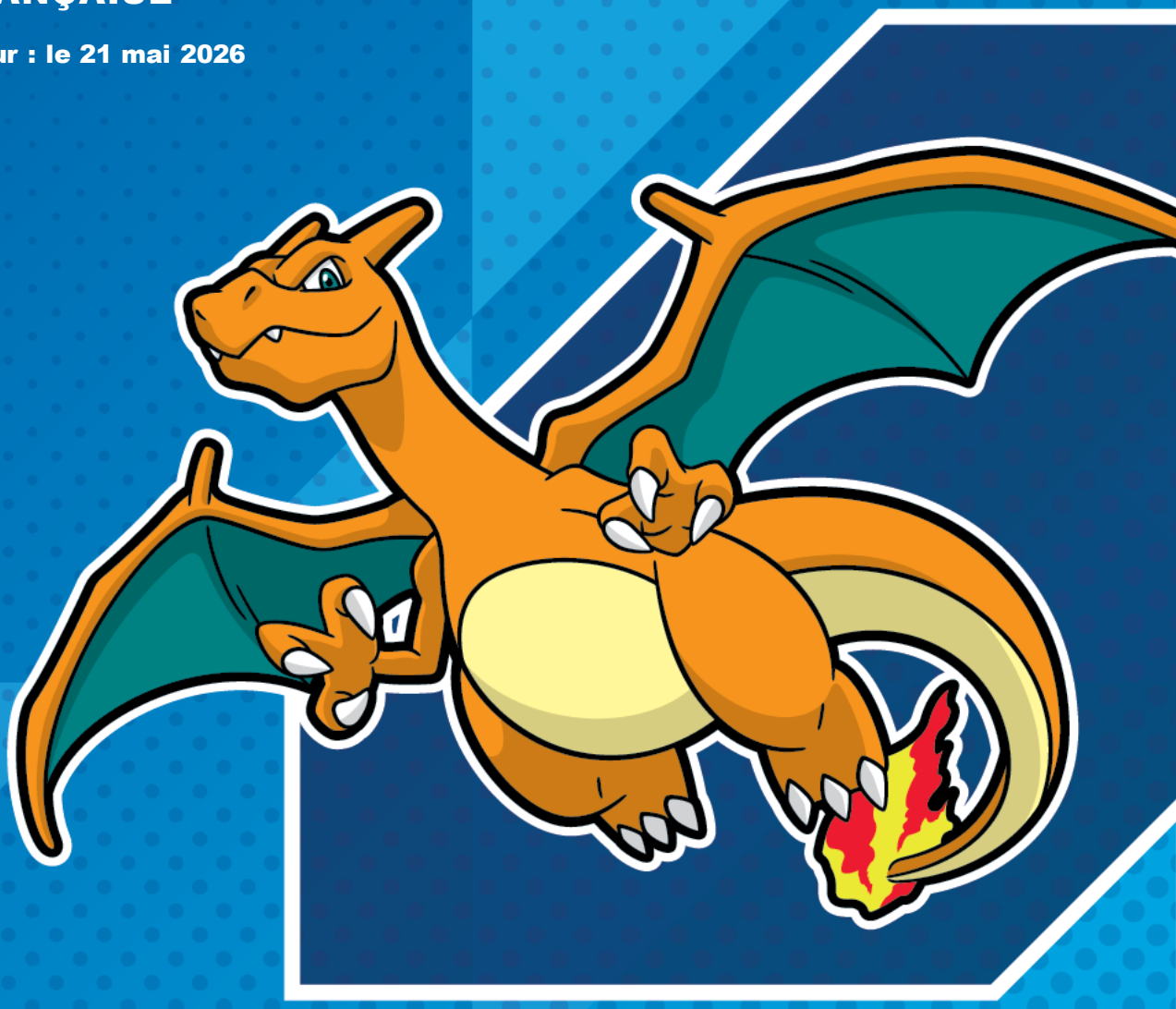
Guide des règles des tournois du JCC Pokémon

VERSION FRANÇAISE

Dernière mise à jour : le 21 mai 2026



Sommaire

1 Introduction 4
1.1 Documentation associée 4
1.2 Responsabilités des personnes concurrentes 4
2 Légalité des cartes 4
2.1 Cartes refusées 5
2.2 Protège-cartes 5
2.3 Langues légales 6
2.3.1 Langues légales pour les évènements des Championnats, par zone de classement 6
2.3.2 Autres langues légales pour les évènements des Championnats, par région 6
2.3.3 Exceptions 6
2.4 Cartes imprimées 7
3 Légalité des decks 7
3.1 Enregistrement des decks 7
3.2 Vérification des decks 8
3.3 Listes de deck ouvertes 8
3.3.1 Aperçu de liste de deck 8
4 Formats de tournois Construits 9
4.1 Format Standard et format Étendu 9
4.1.1 Extensions légales 9
4.1.2 Planning de sortie et de légalité 11
4.1.3 Cartes rééditées dans les formats Standard et Étendu 12
4.1.4 Cartes bannies 12
4.2 Format Illimité 12
4.2.1 Planning de sortie et de légalité 12
4.2.2 Cartes rééditées dans le format Illimité 13
4.2.3 Cartes bannies 13
5 Formats de tournois Limités 13
5.1 Deck scellé 13
5.1.1 Construction du deck 13
5.2 Tirage Booster 14
5.2.1 Processus de tirage 14
5.2.2 Construction du deck 14

5.3 Tirage Stratégies et Combats 14
5.3.1 Processus de tirage 14
5.3.2 Construction du deck 15
6 Gestion du jeu 15
6.1 Utilisation de l'espace de jeu 15
6.1.1 La zone de jeu 15
6.1.2 Zone Perdue 16
6.1.3 Méthodes de randomisation 17
6.2 Mélange et randomisation des decks 18
6.2.1 Intervention d'une personne juge 18
6.2.2 Mélange aléatoire insuffisant 18
6.3 Informations sur le jeu et communication 18
6.3.1 Informations publiques 19
6.3.2 Informations déduites 19
6.3.3 Informations privées 19
6.3.4 Communication en jeu efficace 20
7 Jeu en tournoi 20
7.1 Match 20
7.2 Partie 20
7.3 Tour 21
7.4 Début de la partie 21
7.4.1 Misères 21
7.4.2 Poursuite du jeu imposée par une personne juge 21
7.4.3 Résolution des parties 22
7.4.4 Résolution des matchs 23
7.4.5 Rythme des parties 25
7.4.6 Prise de notes 25
8 Infractions et sanctions 26
8.1 Sanctions 26
8.2 Annoncer une sanction 27
8.3 Rapports 27
9 Résumé des modifications 29

1 Introduction

Bienvenue dans le Guide des règles des tournois du JCC Pokémon. Ce guide n'a pas vocation à enseigner comment jouer au JCC Pokémon. Il traite spécifiquement des légalités, de la gestion du jeu, des règles de tournois et des formats. En suivant toutes les règles et directives de ce guide, vous disposerez de tous les éléments pour jouer en compétition à tous les niveaux de jeu du JCC Pokémon, dans des évènements locaux comme dans nos évènements plus larges des Championnats.

La lecture de ce guide est requise pour toutes les personnes concurrentes du JCC Pokémon et pour les juges du JCC Pokémon.

1.1 Documentation associée

Dans le cadre de l'utilisation de ce guide, il est fortement recommandé de lire entièrement le Guide des règles du JCC Pokémon, qui décrit les mécaniques de base et avancées du jeu.

Les juges et les personnes concurrentes ont également la responsabilité de se familiariser avec le Guide des règles des tournois et les Normes de comportement. Ces deux documents décrivent les attentes et les procédures relatives au jeu en tournoi et au comportement lors de tournois Play! Pokémon.

1.2 Responsabilités des personnes concurrentes

Il est de la responsabilité de toutes les personnes concurrentes de suivre les informations fournies dans ce document et les documents associés. Ces informations sont révisées chaque trimestre. Nous vous encourageons donc à les consulter régulièrement pour vous assurer que les règles et directives décrites dans ce document et dans les documents associés n'ont pas été modifiées.

Les personnes concurrentes doivent apporter tout ce qui est nécessaire au déroulement de leur match. Suivant le niveau de jeu et l'endroit, les exigences peuvent changer (par exemple, apporter une liste de deck ou en fournir une en ligne). Si vous participez à un tournoi, vous devez suivre les instructions des personnes organisatrices de tournoi concernant les exigences du tournoi.

Pour toute question relative aux attentes lors d'un tournoi, contactez la personne organisatrice du tournoi dès que possible pour obtenir plus d'informations. Si vous êtes témoin d'infractions à nos règles, ou si un tournoi ne suit pas les standards décrits dans ce guide et les documents associés, nous vous encourageons à envoyer une demande d'assistance sur notre portail du service clientèle.

2 Légalité des cartes

Seules les cartes authentiques du Jeu de cartes à collectionner Pokémon sont autorisées dans les évènements Play! Pokémon, à l'exception des cartes de remplacement (proxy) fournies par une personne juge ou organisatrice.

Les personnes concurrentes doivent vérifier que toutes leurs cartes prévues pour le tournoi :

- sont légales pour le format du tournoi ;
- sont dans une langue autorisée pour la région dans laquelle se déroule le tournoi ;
    - les decks multilingues sont autorisés tant que les dos des cartes sont identiques ;
- ne sont ni marquées ni modifiées de quelque manière que ce soit.

2.1 Cartes refusées

La carte doit être dans le même état que lorsqu'elle a été acquise dans son produit du JCC Pokémon original. Une usure légère est acceptable. Cependant, les types de cartes qui suivent ne sont pas autorisés dans les tournois Play! Pokémon.

- Les cartes marquées :
    - une carte est considérée comme marquée si une caractéristique permet de l'identifier sans que sa face soit visible : griffure, déchirure, décoloration, pliure, etc. ;
    - les cartes japonaises sont considérées comme marquées au sens de cette section, car leurs dos sont différents des dos de toutes les autres cartes à échanger Pokémon.
- Les cartes qui ont subi des modifications après leur production :
    - il peut s'agir par exemple d'un autographe, d'un dessin ou de toute autre altération de la surface de la carte, à l'exclusion des tampons officiels émanant de TPCi (comme les cartes promo estampillées pour les Ligues, les cartes « STAFF », etc.).

2.2 Protège-cartes

Les protège-cartes doivent satisfaire les mêmes critères que les cartes elles-mêmes en ce qui concerne les marques et l'usure. En outre, pour être autorisés en tournoi, les protège-cartes du deck de chaque concurrent ou concurrente doivent :

- contenir une seule carte dans son intégralité ;
- être de mêmes couleur, design, état, taille et texture ;
- avoir des bords d'une seule couleur unie (c'est-à-dire que l'illustration ne doit pas s'étendre jusqu'au bord de la pochette) ;
- être d'une seule couleur unie ou d'un design Pokémon sous licence officielle ;
    - **remarque :** les designs Pokémon sous licence officielle ne possédant pas de bordure unie ne sont pas autorisés ;
- être suffisamment peu réfléchissants pour ne pas empêcher de reconnaître la face des cartes lorsqu'on regarde leur surface.

Les personnes concurrentes peuvent utiliser des protège-cartes intérieurs ou extérieurs à condition que les critères ci-dessus restent satisfaits et que cela n'affecte pas leur capacité à mélanger leur deck. L'adversaire d'une personne doit aussi pouvoir raisonnablement mélanger le deck sans aide, sauf exigence contraire.

L'équipe de Play! Pokémon recommande fortement d'utiliser des protège-cartes avec un dos opaque. Utiliser des protège-cartes transparents ou ne pas utiliser de protège-cartes peut révéler des imperfections au dos de certaines cartes, qui peuvent alors être considérées comme marquées (voir la section 2.1 Cartes refusées).

2.3 Langues légales

Les cartes du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon sont disponibles en plusieurs langues.

Afin de réduire la complexité linguistique des interactions lors des tournois, Play! Pokémon limite les langues autorisées pour le jeu lors d'un évènement des Championnats en fonction de la zone de classement dans laquelle cet évènement se déroule.

Pour tous les autres tournois et sessions de Ligue, la décision concernant les langues autorisées est laissée à la discrétion de la personne organisatrice ou du personnel de la Ligue.

2.3.1 Langues légales pour les évènements des Championnats, par zone de classement

Zone de classement	Langues légales
États-Unis et Canada	anglais
Amérique latine	anglais, espagnol
Europe	allemand, anglais, espagnol, français, italien, portugais
Océanie	anglais
Russie	anglais, russe
Moyen-Orient et Afrique du Sud	anglais

2.3.2 Autres langues légales pour les évènements des Championnats, par région

Région	Autres langues légales
Canada	français
Argentine, Brésil, Chili, Colombie, Équateur, Panama, Paraguay, Pérou	portugais
Porto Rico	anglais, espagnol

2.3.3 Exceptions

Dans les Championnats du Monde, les Championnats Internationaux, les Championnats Régionaux et Spéciaux du JCC Pokémon et leurs évènements annexes, quel que soit le pays organisateur, les personnes concurrentes sont autorisées à utiliser des cartes en anglais, ainsi que des cartes dans les autres langues autorisées dans leur pays d'origine.

Bien que d'autres langues soient autorisées dans tous les Championnats Régionaux et au-delà, des équipes d'interprètes ne sont garanties qu'aux Championnats du Monde Pokémon. Dans les autres évènements des Championnats, aucun service d'interprétation n'est à attendre en dehors des traductions des cartes.

Sous certaines circonstances, la personne juge principale ou la personne organisatrice d'un tournoi peut aussi décider de faire exception aux règles concernant les langues légales. Cela est à leur seule discrétion et ne devrait être envisagé que si cela ne nuit pas au fonctionnement du tournoi.

Les personnes concurrentes qui estiment que leur situation personnelle rendrait difficile le respect intégral des règles concernant les langues officielles des cartes doivent s'efforcer de contacter la personne organisatrice avant le début de l'évènement.

2.4 Cartes imprimées

Si, au cours d'un tournoi, une carte est endommagée et devient marquée, un ou une juge peut créer une carte de remplacement (proxy) de cette carte, qui se substituera à la carte endommagée pour le reste du tournoi. C'est la seule situation dans laquelle une carte Pokémon non authentique peut être utilisée en tournoi.

Si le concurrent ou la concurrente dispose d'un autre exemplaire utilisable de la carte, cet exemplaire peut simplement remplacer la carte endommagée.

Une carte peut également être endommagée en raison d'un défaut de fabrication. Les personnes concurrentes doivent s'efforcer de ne pas utiliser ces cartes. Toutefois, cela peut s'avérer impossible. Si la personne juge principale estime que la carte en question est marquée, elle peut créer une carte proxy qui remplacera la carte endommagée pour le reste du tournoi.

Dans tous les cas, la carte endommagée doit être conservée à titre de référence lorsque la carte proxy est jouée.

Les cartes proxy ne doivent pas être utilisées dans les tournois Play! Pokémon en dehors de ces cas précis, et doivent être traitées comme toutes les autres cartes contrefaites si elles sont découvertes.

3 Légalité des decks

3.1 Enregistrement des decks

Tous les évènements des Championnats Play! Pokémon exigent que les personnes participantes remplissent une liste de deck donnant le contenu exact du deck qu'elles souhaitent utiliser pendant le tournoi.

Ces listes permettront ensuite aux personnes organisatrices et aux juges de vérifier que les decks n'ont pas été modifiés après le début du tournoi. Il est dans l'intérêt des personnes concurrentes d'avoir des listes de deck claires et précises.

Suivant le niveau de jeu, il peut être demandé aux personnes concurrentes d'apporter une liste de deck ou d'en fournir une en ligne au moment de l'inscription à un évènement avant le début du premier round. Il est de la responsabilité des personnes concurrentes de suivre les publications d'informations concernant les listes de deck. Le non-respect des procédures relatives aux listes de deck pour un évènement peut entraîner les sanctions appropriées.

3.2 Vérification des decks

Des vérifications de decks doivent avoir lieu à tous les évènements des Championnats. Play! Pokémon s'attend au contrôle d'au moins 10 % des decks, mais recommande au personnel des tournois d'essayer d'en vérifier autant que possible, dans la limite du raisonnable et sans que le tournoi perde en qualité ou que la progression du tournoi soit perturbée.

Les vérifications peuvent se faire à tout moment du tournoi, depuis les inscriptions jusqu'au dernier round. Même si on peut demander aux personnes concurrentes de placer les cartes de leur deck dans le même ordre que les cartes de leur liste, elles doivent toujours attendre les instructions du personnel du tournoi avant de réorganiser leur deck.

Lors d'une vérification du deck, le personnel du tournoi vérifiera les points suivants :

- la liste est complète et lisible ;
- le deck décrit est légal pour le tournoi ;
- le contenu du deck correspond exactement à la liste ;
- les cartes et les protège-cartes sont exempts de caractéristiques qui pourraient les faire classer comme marqués.

3.3 Listes de deck ouvertes

Il est possible d'utiliser des listes de deck ouvertes pour certains évènements de Championnats à partir du niveau des Régionaux. Les listes de deck ouvertes seront annoncées au moment de l'inscription aux évènements où elles seront utilisées. Pendant le Top Cut asymétrique, les joueurs et joueuses de la catégorie master auront le temps de consulter la liste de deck de leur adversaire (**Aperçu de liste de deck**) pendant la préparation au début de leur match.

3.3.1 Aperçu de liste de deck

Les personnes concurrentes recevront une copie imprimée de leur propre liste de deck. Cette liste inclut toutes les cartes présentes dans leur deck. Cette liste doit être fournie à l'adversaire au début du match. Les listes de deck doivent être échangées et examinées pendant que les joueurs ou joueuses mélangent leurs decks pour la première partie du match. Cette consultation, et toutes les actions effectuées pour la préparation de la première partie, doivent être terminées dans les trois minutes imparties au début de la partie, comme indiqué dans la section 7.4.5 de ce guide.

Les joueurs et joueuses ne sont **pas** autorisés à prendre des notes pendant la consultation de la liste de deck de leur adversaire. Si une personne ne comprend pas la liste de deck de son adversaire ou ne reconnaît pas une de ses cartes, elle doit appeler immédiatement une personne juge pour demander de l'aide.

Les listes de deck doivent être rendues à leurs propriétaires et rangées avant que les mains de départ soient piochées. Les listes de deck ne peuvent être consultées qu'au début d'un match. Elles doivent rester rangées jusqu'à ce que le match soit terminé et la feuille de match remplie.

4 Formats de tournois Construits

Les règles de construction d'un deck pour les formats Construits sont les suivantes :

- un deck doit contenir exactement 60 cartes ;
- les decks ne peuvent pas contenir plus de 4 exemplaires d'une même carte (définie par son nom anglais), à l'exception des cartes Énergie de base ;
- les matchs sont joués avec 6 cartes Récompense.

Play! Pokémon autorise l'utilisation de trois formats Construits pour ses tournois homologués. Ils sont décrits ci-après.

4.1 Format Standard et format Étendu

4.1.1 Extensions légales

Marques de régulation légales			
Date de légalité	Marque de régulation	Standard	Étendu
14 avril 2023	G		✓
5 avril 2024	H	✓	✓
11 avril 2025	I	✓	✓
6 mars 2026	J	✓	✓

Marques de régulation du format Étendu			
Date de légalité	Marque de régulation	Standard	Étendu
	D		✓
	E		✓
	F		✓

Extensions de la série *Noir & Blanc* dans le format Étendu			
Date de légalité	Nom du set	Standard	Étendu
	Noir & Blanc		✓
	Pouvoirs Émergents		✓
	Nobles Victoires		✓
	Destinées Futures		✓

	Explorateurs Obscurs		✓
	Coffre des Dragons		✓
	Dragons Exaltés		✓
	Frontières Franchies		✓
	Tempête Plasma		✓
	Glaciation Plasma		✓
	Explosion Plasma		✓
	Trésors Légendaires		✓

Extensions de la série *XY* dans le format Étendu			
Date de légalité	Nom du set	Standard	Étendu
	Bienvenue à Kalos		✓
	XY		✓
	Étincelles		✓
	Poings Furieux		✓
	Vigueur Spectrale		✓
	Primo-Choc		✓
	Double Danger		✓
	Ciel Rugissant		✓
	Origines Antiques		✓
	Impulsion TURBO		✓
	Rupture TURBO		✓
	Générations		✓
	Impact des Destins		✓
	Offensive Vapeur		✓
	Évolutions		✓

Extensions de la série *Soleil et Lune* dans le format Étendu			
Date de légalité	Nom du set	Standard	Étendu
	Soleil et Lune		✓
	Gardiens Ascendants		✓
	Ombres Ardentes		✓
	Légendes Brillantes		✓
	Invasion Carmin		✓
	Ultra-Prisme		✓
	Lumière Interdite		✓
	Tempête Céleste		✓
	Tonnerre Perdu		✓
	Duo de Choc		✓
	Majesté des Dragons		✓
	Alliance Infaillible		✓
	Harmonie des Esprits		✓

Destinées Occultes		✓
Éclipse Cosmique		✓

Produits supplémentaires		
Nom	Standard	Étendu
Collection McDonald's 2011–2021		✓
Noir & Blanc – Kit du Dresseur		✓
Kit du Dresseur : *XY*		✓
Kit du Dresseur : *XY – Scalproie & Grodoudou*		✓
Kit du Dresseur : *XY – Latias & Latios*		✓
Kit du Dresseur : *XY – Pikachu Catcheur et Suicune*		✓
Kit du Dresseur *Soleil et Lune – Lougaroc et Raichu d'Alola*		✓
Kit du Dresseur *Soleil et Lune – Sablaireau d'Alola et Feunard d'Alola*		✓
Détective Pikachu		✓

Cartes promo Étoile Noire			
Préfixe	Numéro	Standard	Étendu
BW	01 et supérieur		✓
XY	01 et supérieur		✓
SM	158 et supérieur		✓

4.1.2 Planning de sortie et de légalité

En moyenne, six extensions par an sont publiées selon une fréquence définie. Les cartes récemment publiées sont autorisées en tournoi à partir du deuxième vendredi suivant la sortie de l'extension ou du produit aux États-Unis.

La date de sortie et de validité en tournoi des cartes promo sera confirmée sur la page Validité des cartes promo du JCC Pokémon, mise à jour tous les mois.

4.1.2.1 Planning de légalité pour les sorties échelonnées

Si une nouvelle extension sort de façon échelonnée (lorsque les produits deviennent disponibles à des dates différentes au lieu de sortir simultanément), les critères suivants déterminent la légalité de cette extension :

les produits du JCC Pokémon sont autorisés dans les tournois officiels deux semaines après la date de sortie des présentoirs de boosters, des lots de boosters ou des boosters sous pochette d'une extension, suivant le premier produit sorti ;

les sets ne disposant pas de boosters sous pochette suivront le même délai de deux semaines après la date de sortie du Coffret Dresseur d'élite ou des lots de boosters de l'extension, suivant le premier produit sorti.

4.1.3 Cartes rééditées dans les formats Standard et Étendu

Les cartes qui ont existé précédemment dans le format sont parfois réimprimées dans des extensions récentes. Dans ce cas, n'importe quelle version de la carte peut être jouée si :

- le nom de la nouvelle carte est le même que celui de l'ancienne ;
- tout le texte imprimé sur la nouvelle carte est fonctionnellement identique à celui de l'ancienne.

De plus, si elle répond aux critères susmentionnés, une version plus récente d'une carte actuellement autorisée dans le format Standard ou Étendu peut être jouée immédiatement dans ce format dès sa sortie. De même, les cartes rééditées obtenues pendant la période d'Avant-première d'une nouvelle extension peuvent être jouées immédiatement dans leur format actuellement autorisé.

Les exemples suivants peuvent vous aider à déterminer si deux cartes sont fonctionnellement identiques :

- Copieuse (CES, 127) et Copieuse (DF, 73) sont fonctionnellement identiques. Bien que la formulation ait été modifiée, l'effet décrit reste inchangé.

Énergie Multicolore (CES, 151) et Énergie Multicolore (TR, 17) ne sont pas fonctionnellement identiques, car la première carte demande de « placer 1 marqueur de dégâts » alors que la seconde « inflige 10 dégâts ». Les marqueurs de dégâts et les dégâts sont des mécanismes distincts dans le JCC Pokémon et ne peuvent pas être utilisés de façon interchangeable.

4.1.4 Cartes bannies

La liste des cartes bannies en tournoi peut être consultée ici.

Nous continuerons à analyser les résultats des tournois et les commentaires de la communauté afin de maintenir un environnement de jeu équilibré. Le format Étendu sera particulièrement surveillé du fait de son grand nombre de cartes et des nombreuses combinaisons qu'il permet.

4.2 Format Illimité

Les decks de format Illimité peuvent contenir les cartes de toutes les extensions et toutes les cartes promo du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon sorties aux États-Unis.

4.2.1 Planning de sortie et de légalité

Les cartes de chaque nouvelle extension sont autorisées en tournoi à partir du deuxième vendredi suivant la sortie de l'extension aux États-Unis. En moyenne, six extensions par an sont publiées selon une fréquence définie.

Les cartes promo (par exemple, celles qui sont contenues dans un coffret ou une collection du JCC Pokémon) sont autorisées en tournoi à partir du premier ou du troisième vendredi suivant la sortie de l'extension aux États-Unis. La date de validité en tournoi est la même dans le monde entier et sera confirmée sur la page « Validité des cartes promo du JCC Pokémon » mise à jour tous les mois.

4.2.2 Cartes rééditées dans le format Illimité

Comme il n'y a aucune restriction sur le nombre d'extensions légales dans le format Illimité, les personnes concurrentes rencontreront occasionnellement des cartes Dresseur d'extensions plus anciennes qui ont le même nom que des cartes plus récentes, mais ont des effets complètement différents.

Il est toujours possible d'inclure ces anciennes versions de la carte dans son deck, à condition que le texte de la version la plus récente soit utilisé pour cette carte.

4.2.3 Cartes bannies

À l'heure actuelle, aucune carte n'est bannie du format Illimité.

5 Formats de tournois Limités

Les règles de construction d'un deck pour les formats Limités sont les suivantes :

- un deck doit contenir exactement 40 cartes ;
- il n'y a pas de limite au nombre de cartes portant le même nom qui peuvent être incluses, à condition qu'il n'y ait pas de restriction détaillée dans le texte de la carte elle-même ;
- les matchs sont joués avec 4 cartes Récompense.

Play! Pokémon autorise l'utilisation de trois formats Limités pour ses tournois homologués. Ils sont décrits ci-après.

5.1 Deck scellé

Dans les évènements de style Deck scellé, les personnes concurrentes reçoivent un Boîtier Stratégies et Combats ou un nombre prédéterminé de boosters (en général entre 4 et 6) de la part de la personne organisatrice, au début de l'évènement.

5.1.1 Construction du deck

Lorsque la personne organisatrice donne le signal de départ, chaque personne ouvre ses boosters et construit son deck de 40 cartes en utilisant le contenu des boosters ou du Boîtier Stratégies et Combats, et les cartes Énergie de base fournies par la personne organisatrice.

Les personnes concurrentes ont 30 minutes pour créer leur deck.

5.2 Tirage Booster

Dans les évènements de style Tirage Booster, la personne organisatrice donne des boosters aux personnes concurrentes en début de tournoi (nous recommandons 4 à 6 boosters par personne). Les personnes concurrentes se répartissent en groupes égaux de 8 personnes maximum et se placent en cercle.

5.2.1 Processus de tirage

Lorsque la personne organisatrice donne le signal de départ, chaque personne ouvre un booster sans révéler son contenu aux autres personnes concurrentes. Chaque personne choisit ensuite une carte dans son booster et la pose face cachée devant elle.

Une fois une carte ajoutée à sa pile, la personne ne peut plus échanger sa carte contre une autre carte du booster. Cette même personne passe ensuite les cartes restantes (face cachée) à la personne qui se trouve à sa gauche. Les cartes choisies par chaque personne doivent rester confidentielles jusqu'à la fin du processus de tirage.

Chaque personne continue de choisir une carte parmi celles qui lui sont transmises jusqu'à ce que toutes les cartes aient été choisies. Cette procédure doit être répétée pour chaque booster restant, en alternant le sens de distribution vers la gauche, puis vers la droite à chaque ouverture d'un nouveau booster.

5.2.2 Construction du deck

Une fois que tous les boosters ont été ouverts et que toutes les cartes ont été choisies, chaque personne construit son deck de 40 cartes en utilisant uniquement les cartes qu'elle a sélectionnées et les cartes Énergie de base fournies par la personne organisatrice.

Les personnes concurrentes ont 30 minutes pour créer leur deck.

5.3 Tirage Stratégies et Combats

Dans un évènement Tirage Stratégies et Combats, la personne organisatrice donne un Boîtier Stratégies et Combats à chaque concurrent et concurrente en début de tournoi. Les personnes se répartissent en groupes de 4 et se placent en cercle.

Lorsque la personne organisatrice donne le signal de départ, chaque personne ouvre son deck Stratégies et Combats de 40 cartes sans révéler son contenu aux autres personnes concurrentes. Les personnes concurrentes prennent quelques minutes pour consulter ces cartes qui peuvent être utilisées pour créer leur deck à la fin. Ensuite, chaque personne replace ces cartes dans son Boîtier Stratégies et Combats.

5.3.1 Processus de tirage

Quand tout le monde est prêt, la personne organisatrice donne le signal de début de la phase de tirage. Chaque personne ouvre un booster sans révéler son contenu aux autres personnes concurrentes. Chaque personne

choisit ensuite une carte dans son booster et la place dans sa boîte, avec la carte à code du *JCC Pokémon Live* et la carte Énergie de base non brillante.

Une fois qu'une personne a ajouté une carte à sa boîte, elle ne peut plus l'échanger contre une autre carte du booster. Cette même personne passe ensuite les cartes restantes (face cachée) à la personne qui se trouve à sa gauche. Les cartes choisies par chaque personne doivent rester confidentielles jusqu'à la fin du processus de tirage.

Chaque personne continue de choisir une carte parmi celles qui lui sont transmises jusqu'à ce que toutes les cartes aient été choisies. Une fois que toutes les cartes d'un booster sont distribuées, chaque personne a une minute pour consulter les cartes qu'elle a rassemblées. Cette procédure doit être répétée pour chaque booster restant, en alternant le sens de distribution vers la gauche, puis vers la droite à chaque ouverture d'un nouveau booster.

5.3.2 Construction du deck

Une fois que tous les boosters ont été ouverts et que toutes les cartes ont été choisies, chaque personne construit son deck de 40 cartes en utilisant uniquement les cartes dans sa boîte et les cartes Énergie de base qui lui ont été fournies par la personne organisatrice.

Les personnes concurrentes ont 20 minutes pour créer leur deck.

6 Gestion du jeu

6.1 Utilisation de l'espace de jeu

L'espace de jeu est l'espace utilisé par les personnes concurrentes pendant leur match. Chaque personne est responsable de le garder dégagé et facile à utiliser pour le match en cours.

Tant que cela n'entrave pas le match, les personnes concurrentes ont l'autorisation d'avoir des porte-bonheurs ou des objets dans l'espace de jeu, mais doivent garder l'espace dégagé pour les deux adversaires. La nourriture et les boissons sont interdites sur la table de jeu.

6.1.1 La zone de jeu

Les cartes en jeu doivent être organisées d'une certaine façon afin de permettre aux adversaires et aux juges d'interpréter facilement le déroulement de la partie.

Les cartes qui sont placées dans la zone de jeu depuis la main en dehors de l'effet d'une autre carte ou d'un talent sont considérées comme jouées au moment où la personne lâche la carte. Cela s'applique également aux cartes choisies dans le cadre des effets d'un talent ou d'une carte jouée précédemment, ou d'un autre effet. Si une

personne ne souhaite pas jouer une carte, elle ne doit pas la placer dans la zone de jeu. Les limites de la zone de jeu sont définies en référence à l'image qui suit.



A : chaque deck doit être orienté nord-sud, les côtés les plus courts face à chaque personne. L'ouverture des protège-cartes doit être tournée vers l'adversaire.

B : chaque personne ne peut avoir qu'une seule pile de défausse, mais certaines cartes de cette pile peuvent être orientées légèrement de biais pour être plus visibles.

C : les cartes Récompense doivent être clairement espacées afin que les personnes concurrentes ainsi que le personnel du tournoi puissent identifier rapidement le nombre de cartes Récompense qu'il reste à chaque personne. Dans la zone de jeu, les cartes Récompense doivent se trouver du côté opposé à celui du deck et de la pile de défausse.

D : toutes les cartes Énergie doivent être visibles en permanence et alignées dans la même direction sous le Pokémon en jeu.

E : les Pokémon de Banc doivent être suffisamment espacés les uns des autres et séparés du Pokémon Actif afin de repérer rapidement les Pokémon auxquels des cartes sont attachées. Si une carte a pour effet d'étendre la zone des Pokémon de Banc, placez les cartes supplémentaires sous votre Banc actuel avec le même écart.

F : les cartes Stade doivent être placées entre les deux Pokémon Actifs afin d'être visibles des deux personnes.

6.1.2 Zone Perdue

La Zone Perdue d'une personne doit se trouver juste au-dessus de ses cartes Récompense et se présenter sous la forme d'une pile nette, afin d'éviter toute interférence avec les autres cartes en jeu.

6.1.3 Méthodes de randomisation

Lors d'un match du JCC Pokémon, les personnes concurrentes peuvent utiliser deux types d'accessoires quand elles doivent effectuer un lancer de pièce : une pièce ou un dé. Chaque personne est toujours autorisée à utiliser la pièce ou le dé de son adversaire.

6.1.3.1 Pièces

Les pièces peuvent être obtenues dans les decks préconstruits, les Kits du Dresseur et d'autres produits spéciaux du JCC Pokémon.

Les personnes concurrentes doivent tenir compte des éléments ci-dessous lorsqu'une pièce est choisie comme méthode de randomisation.

- La pièce doit être lancée à hauteur d'épaule et effectuer au moins trois rotations en l'air avant de retomber sur la table.
- Dans la mesure du possible, la pièce doit tomber à plat sur la table.
- En cas de désaccord sur l'issue du tirage au sort, il est possible d'appeler un ou une juge pour déterminer si le résultat est valable ou si la pièce doit être relancée.
    - Une fois qu'un lancer est déclaré valable, il est impossible de le recommencer.
- Si la pièce retombe hors de la zone de jeu, elle doit être relancée.
    - Tout ce qui se trouve à l'intérieur du tapis bleu et blanc représenté sur l'image A constitue la zone de jeu pour votre partie.

Toute pièce provenant d'un produit Pokémon officiel publié depuis l'extension *EX Rubis & Saphir* est considérée comme équitable et impartiale.

6.1.3.2 Dés

Les dés se trouvent notamment dans les Coffrets Dresseur d'élite du JCC Pokémon. Il est possible d'effectuer le tirage à l'aide d'un dé à 6 faces, à condition qu'il s'agisse d'un cube dont les faces ont la même aire.

Les personnes concurrentes doivent tenir compte des éléments ci-dessous lorsqu'un dé est choisi comme méthode de randomisation.

- Les dés utilisés pour le tirage au sort doivent être transparents ou translucides.
- Les angles du dé doivent être arrondis pour qu'il puisse rouler sur la zone de jeu.
- Les dés doivent être d'une taille acceptable et facilement lisibles à la fois par les personnes concurrentes et les juges.
    - La taille et les inscriptions d'un dé doivent être appropriées.
- L'une des faces du dé peut comporter une gravure personnalisée à la place du 1 ou du 6, à condition que tous les dés personnalisés utilisés par une personne portent cette gravure sur la même face et que les dés soient approuvés par les deux adversaires.

- La somme des nombres ou des points des faces opposées du dé doit être égale à 7 (c'est-à-dire que le 1 doit se trouver à l'opposé du 6). La valeur de la face portant une gravure personnalisée est égale à 7 moins la valeur de la face opposée.
- Les nombres pairs (2, 4, 6) sur le dé correspondent à face. Les nombres impairs (1, 3, 5) correspondent à pile.

6.2 Mélange et randomisation des decks

Les decks doivent être mélangés de façon à les rendre complètement aléatoires, au début et au cours de chaque partie si les effets de certaines cartes l'exigent. Les personnes concurrentes doivent mélanger leurs cartes en présence de leur adversaire et dans un temps raisonnable. Aucune carte ne doit être endommagée ou révélée pendant le mélange.

Une fois le deck mélangé, il doit être présenté à l'adversaire pour qu'il ou elle le coupe une fois. Cette action consiste à diviser le deck en deux en prélevant la partie supérieure de celui-ci, puis à replacer la pile prélevée sous les autres cartes. Les personnes concurrentes doivent veiller à ne révéler aucune des cartes de leur adversaire lors de la coupe.

Au lieu de couper le deck, l'adversaire peut choisir de le mélanger. Ce mélange doit être bref. À l'issue de celui-ci, le ou la propriétaire du deck peut le couper une fois, comme indiqué ci-dessus. Couper en plus de deux piles est équivalent à mélanger le deck.

6.2.1 Intervention d'une personne juge

Si l'une des personnes estime que le mélange des cartes n'est pas satisfaisant, ou si elle ne souhaite pas que son adversaire mélange ses cartes, il faut appeler une personne juge qui va mélanger le deck ou les decks concernés. Les personnes concurrentes ne peuvent pas mélanger ou couper un deck mélangé par une personne juge.

6.2.2 Mélange aléatoire insuffisant

Le mélange aléatoire insuffisant d'un deck est une infraction aux règles et peut être puni d'une sanction. Il est donc dans l'intérêt de chaque personne d'adopter une technique qui lui permette de mélanger les cartes à la fois rapidement et suffisamment.

6.3 Informations sur le jeu et communication

Dans une partie du JCC Pokémon, les informations doivent être communiquées clairement et comprises par toutes les personnes concurrentes pendant la partie. Dans le cadre d'un tournoi, cela est évalué à trois niveaux différents : les informations publiques, déduites et privées.

6.3.1 Informations publiques

Les informations publiques sont les informations sur la partie auxquelles tous les concurrents et concurrentes ont le droit d'accéder pendant le match sans manipulation ou masquage de la part de leur adversaire. Si une personne concurrente se voit refuser l'obtention d'une information publique telle que définie ci-dessous, elle doit appeler une personne juge et expliquer le problème. Les informations publiques sont :

- les détails des actions de jeu ou les actions de jeu passées effectuées pendant ce tour ou affectant encore l'état actuel de la partie ;
- le nombre de cartes dans la main ou le deck d'un concurrent ou d'une concurrente ;
- les cartes montrées pour valider des actions de jeu effectuées pendant ce tour ;
- le nom et le texte de chaque carte en jeu ;
- le nombre de marqueurs de dégâts et de marqueurs d'États Spéciaux sur un Pokémon donné et les États Spéciaux qui l'affectent actuellement ;
- le nombre de cartes Récompense qu'il reste à un concurrent ou une concurrente ;
- l'utilisation des actions de jeu limitées à une par tour (attacher de l'Énergie, jouer une carte Supporter, jouer une carte Stade, battre en retraite, etc.) ou une par partie (attaque *GX*, Puissance VSTAR, etc.) ;
- l'état actuel de toute carte (attachée, en jeu depuis le dernier tour de la personne, talent utilisé, Pokémon de base ou évolué, etc.) ou sa zone (pile de défausse, Banc, Poste Actif, Zone Perdue, etc.) ;
- le score du match en cours.

6.3.2 Informations déduites

Les informations déduites sont toutes les informations auxquelles les personnes concurrentes ont le droit d'accéder, mais que leur adversaire n'est pas responsable de fournir. Les informations déduites sont :

- les caractéristiques de tous les objets en jeu non définies comme des informations publiques ;
- les règles du Guide des règles du JCC Pokémon, les règles et directives du Guide des règles des tournois, ainsi que le texte traduit de toute carte qui est en jeu ou a été montrée au cours d'un match (on considère que les cartes portent leur texte traduit sur elles).

6.3.3 Informations privées

Les informations privées sont toutes les informations dont l'accès est réservé au concurrent ou à la concurrente pendant une partie. Les informations privées sont définies ainsi :

- toute information non définie comme publique ou déduite est considérée comme privée. Par exemple :
    - les noms ou le texte de toute carte de votre main qui n'a pas été montrée ;
    - le contenu actuel du deck d'un concurrent ou d'une concurrente.

6.3.4 Communication en jeu efficace

Au cours d'une partie, on attend des personnes concurrentes une communication efficace. Pour cela, les personnes concurrentes doivent :

- communiquer toutes les actions de jeu ou tous les changements d'informations publiques au moment de leur survenue pendant une partie. Si une personne remarque une erreur dans une information publique communiquée, elle doit le dire dès qu'elle la remarque.
    - Si cette action devait provoquer une faute de jeu, il faut appeler immédiatement une personne juge (voir le Guide des sanctions, section 5.5.1) ;
- présenter correctement les informations publiques et déduites.
    - Communiquer délibérément de manière peu claire pour embrouiller son adversaire peut être considéré comme un comportement antisportif et une faute de procédure, ce qui entraînera une sanction (voir le Guide des sanctions, sections 5.1 et 5.3) ;
- répondre aux questions que leur pose une personne juge à propos de toute information de façon complète et honnête, quel que soit le type d'information demandée. Pour protéger les informations déduites ou privées, les personnes concurrentes peuvent demander à s'éloigner pour répondre à ces questions.
    - Ralentir délibérément ou détourner la possibilité de répondre à des questions loin de la partie en cours peut être considéré comme un problème de rythme de jeu et une faute de jeu (voir le Guide des sanctions, sections 5.6 et 5.7).

7 Jeu en tournoi

7.1 Match

Un match du JCC Pokémon commence dès que le décompte du temps dédié à la partie est lancé. Ce match se termine quand les deux adversaires sont d'accord sur le résultat final et signent la feuille de match.

7.2 Partie

Une partie du JCC Pokémon commence dès que la personne qui va jouer en premier est déterminée.

Lors d'un match en deux parties gagnantes, la personne qui perd une partie décide qui jouera en premier dans la partie suivante. La décision est prise en lieu et place du lancer de pièce lors de la phase de préparation.

Dans les matchs du Top Cut à élimination directe, la personne la mieux classée dans les tableaux à élimination directe peut choisir de jouer en premier ou en second dans la première partie de son match. La décision est prise en lieu et place du lancer de pièce lors de la phase de préparation.

La partie se termine quand une personne atteint le nombre de critères de victoire requis pour être déclarée gagnante.

Dans les matchs en 2 parties gagnantes, une partie peut également prendre fin dans les cas ci-dessous.

- Si un concurrent ou une concurrente perd deux parties, la victoire revient à son adversaire.
- Si chacune des deux personnes a déjà perdu une partie et qu'elles reçoivent ensuite simultanément une sanction de partie perdue :
    - dans le format ou les rondes suisses, ce match sera enregistré comme une égalité ;
    - pour un match à élimination directe ou un match qui doit se conclure par une victoire, les deux personnes concurrentes doivent jouer une partie de départage pour déterminer qui a gagné.

7.3 Tour

Un tour du JCC Pokémon commence quand la personne concurrente qui joue pioche une carte et l'ajoute à sa main pour sa première action. Le tour se termine quand la personne concurrente qui joue termine une attaque valide, indique à son adversaire qu'il ou elle peut jouer à son tour, ou achève toute autre action indiquant que la fin de son propre tour doit suivre immédiatement (par exemple, Résolution de Pierre, CES 145).

7.4 Début de la partie

7.4.1 Misères

Si l'une des personnes concurrentes n'a aucun Pokémon de base dans sa main de départ, elle doit déclarer une « misère ».

Son adversaire peut piocher une carte pour chaque misère que la personne déclare en plus. Par exemple, si les 2 personnes ont déclaré 2 misères, puis que la personne A en a déclaré 3 autres, la personne B peut piocher jusqu'à 3 cartes. Ces cartes ne peuvent être piochées qu'une fois que la personne A a placé un Pokémon Actif, et la personne B doit annoncer le nombre de cartes qu'elle va piocher.

Si certaines de ces cartes sont des Pokémon de base, elles peuvent être placées sur le Banc. Le Pokémon Actif doit rester inchangé.

7.4.2 Poursuite du jeu imposée par une personne juge

En de très rares occasions, il peut arriver qu'un concurrent ou une concurrente soit incapable de piocher un Pokémon de base malgré un grand nombre de misères. Cela peut se produire si cette personne n'a que très peu de Pokémon de base dans son deck, par exemple.

Dans le but de préserver un rythme de jeu dynamique, le processus suivant peut être lancé par la personne juge principale après qu'un concurrent ou une concurrente a déclaré 8 misères sans avoir pioché de Pokémon de base :

1. Mélanger le deck du concurrent ou de la concurrente.
2. Révéler les cartes du dessus du deck de la personne jusqu'à ce qu'un Pokémon de base soit trouvé.
    a. Mettre de côté ce Pokémon de base.
3. Mélanger à nouveau le deck de la personne.
4. La personne pioche ensuite les 6 cartes du dessus de son deck.

a. Ajouter le Pokémon de base précédemment révélé pour créer une main de 7 cartes.

5. Indiquer que la partie peut maintenant se dérouler normalement.
    a. Une prolongation de temps doit être accordée pour compenser le temps pris par ces opérations.

7.4.3 Résolution des parties

Une fois le temps écoulé, les parties encore en cours ne se terminent pas immédiatement. Au lieu de cela, elles passent au processus de fin de round.

Le processus de fin de round fonctionne comme suit :

- lorsque le début du round est annoncé, le chronomètre commence le décompte à partir du temps alloué communiqué jusqu'à 0 ;
- le temps est écoulé lorsque le chronomètre atteint 0, ce qui déclenche les prolongations ;
- les personnes concurrentes disposent de 15 minutes supplémentaires à partir du moment où le chronomètre atteint 0 pour terminer 3 tours supplémentaires (+3 tours) ;
- lorsque le chronomètre atteint 15 minutes supplémentaires, le round se termine.

Un nouveau chronomètre n'est pas lancé. La prolongation commence simultanément pour tout le monde. Tout le monde disposera du temps alloué pour le round, plus une période supplémentaire de 15 minutes qui commencera dès que le temps sera écoulé. Le round se termine pour tout le monde lorsque le chronomètre atteint 15 minutes supplémentaires.

Si le temps imparti est écoulé pendant le Contrôle Pokémon, aucune des personnes concurrentes n'est actuellement active. Lorsque la personne concurrente suivante commence son tour, celui-ci sera considéré comme le premier des 3 tours supplémentaires.

Selon le format du tournoi, il peut être nécessaire que chaque partie d'un match soit résolue avec une victoire déclarée. Par exemple, les tournois à élimination directe exigent que chaque partie soit conclue par une victoire, car une seule des personnes opposées dans chaque match peut passer au round suivant. Toutefois, les tournois en rondes suisses ne l'imposent pas et les parties peuvent rester non résolues tant que le match est enregistré comme une égalité. Pour plus d'informations sur les résolutions de matchs, consultez la section 7.4.4 ci-dessous.

Les méthodes suivantes sont utilisées pour aider à la résolution des parties si elles ne sont pas terminées à l'issue du temps imparti, si les 3 tours supplémentaires ont été joués et que le format du tournoi exige une victoire.

7.4.3.1 Parties de départage

Si le temps de jeu est écoulé et que la partie n'est pas terminée, mais exige une victoire, si les deux adversaires prennent leur dernière carte Récompense (ou mettent K.O. le dernier Pokémon de leur adversaire) au même moment, ou si les deux adversaires reçoivent simultanément leur deuxième sanction de partie perdue dans un match à élimination directe et qu'aucun autre critère de victoire n'est rempli, une partie de départage décidera qui va gagner.

Les personnes concurrentes doivent alors se préparer comme si elles allaient jouer une partie normale, notamment mettre 6 cartes Récompense de côté et lancer une pièce pour savoir qui commence. La partie de départage est gagnée par la personne qui obtient en premier un avantage d'une carte Récompense sur son adversaire ou remporte la partie par toute autre méthode.

À la fin du temps imparti, une partie de départage doit se terminer après les 3 tours supplémentaires. Si la partie de départage reste irrésolue, la partie (1, 2 ou 3 du match) reste incomplète.

7.4.3.2 Résolution d'une partie qui ne peut pas atteindre de fin naturelle

Dans de très rares cas, il peut arriver qu'une situation rende impossible la conclusion naturelle d'une partie sans assistance extérieure : par exemple, s'il est impossible pour le deck de l'une ou l'autre des personnes concurrentes opposées de prendre une carte Récompense supplémentaire.

Dans ces cas, le processus suivant peut être utilisé par la personne juge principale :

1. La durée maximale du match doit être écoulée, les 3 tours supplémentaires doivent avoir été joués et la personne juge principale doit estimer que :
    a. La boucle actuelle est infinie et ne peut pas être interrompue par l'une ou l'autre des personnes.
    b. L'intention des deux personnes concurrentes est d'éviter de perdre, et non pas uniquement de prolonger la partie sans fin.
    c. Continuer de jouer, sans concession de l'une des personnes, donnerait lieu à une partie sans fin.
2. À partir du moment où cette décision est prise, la personne juge principale informe les deux personnes concurrentes de ses constatations. Un autre tour supplémentaire est joué, le tour actuel étant le « tour 0 ».
3. Si la partie n'est toujours pas résolue, les adversaires doivent jouer une partie de départage pour déterminer qui gagnera cette partie non résolue.*
4. Si la ou le juge principal constate que la situation se répète pendant la partie de départage, la partie est résolue de la façon suivante :
    a. À partir du moment où cette décision est prise, la personne juge principale informe les deux personnes concurrentes de ses constatations. Un autre tour supplémentaire est joué, le tour actuel étant le « tour 0 ».
    b. Passé ce point, la personne concurrente la mieux classée à l'issue des rondes suisses remporte cette partie.

** Si la personne juge principale détermine que cette boucle va certainement se reproduire lors d'une partie de départage, elle peut décider de passer directement à l'étape 4b.*

7.4.4 Résolution des matchs

7.4.4.1 Clause de retard

Pour prévenir tout retard dans le tournoi, les personnes concurrentes doivent se présenter à l'heure à la table de jeu. La clause de retard sert de premier départage d'égalité pour tout match non résolu à l'issue du temps imparti,

et s'ajoute aux éventuelles sanctions qu'un concurrent ou une concurrente a reçues en raison de son absence à un match en cours.

Si une personne s'est présentée en retard ou s'est absentée sans l'autorisation d'une personne juge pendant le round, elle perd le match dès que le temps imparti est écoulé et que les 3 tours supplémentaires sont terminés.

7.4.4.2 Rondes suisses en tournoi

Ces résultats ne s'appliquent que si aucune personne concurrente ne remplit la clause de retard.

Type de tournoi : rondes suisses	Type de match : une seule partie
Temps de jeu écoulé	Résultat du match
Pendant la partie 1	Égalité

Type de tournoi : rondes suisses	Type de match : 2 parties gagnantes
Temps de jeu écoulé	Résultat du match
Pendant la partie 1	Égalité
Entre les parties 1 et 2	La personne qui gagne la partie 1 gagne le match
Pendant la partie 2	La personne qui gagne la partie 1 gagne le match
Entre les parties 2 et 3	Égalité
Pendant la partie 3	Égalité

7.4.4.3 Rounds de tournois à élimination directe

Comme les matchs des tournois à élimination directe ne peuvent pas se terminer par une égalité, des critères de départage supplémentaires sont utilisés pour déterminer le résultat d'un match.

Si aucune des deux personnes concurrentes ne satisfait aux critères de départage d'égalité (il leur reste par exemple le même nombre de cartes Récompense), la partie doit se poursuivre jusqu'à ce que l'un de ces critères soit satisfait ou que l'une des personnes remporte la partie.

Ces résultats ne s'appliquent que si aucune personne concurrente ne remplit la clause de retard.

Type de tournoi : élimination directe	Type de match : une seule partie
Temps de jeu écoulé	Résultat du match
Pendant la partie 1	La personne à qui il reste le moins de cartes Récompense gagne le match

Type de tournoi : élimination directe	Type de match : 2 parties gagnantes
Temps de jeu écoulé	Résultat du match
Pendant la partie 1	La personne à qui il reste le moins de cartes Récompense gagne le match
Entre les parties 1 et 2	La personne qui gagne la partie 1 gagne le match
Pendant la partie 2	La personne qui gagne la partie 1 gagne le match
Entre les parties 2 et 3	La personne qui gagne la partie de départage gagne le match
Pendant la partie 3	La personne à qui il reste le moins de cartes Récompense gagne le match

7.4.5 Rythme des parties

Le rythme d'un match du JCC Pokémon doit être animé, mais pas trop soutenu, chaque personne devant sensiblement bénéficier de la moitié du temps alloué pour la partie.

Play! Pokémon a établi les directives suivantes pour évaluer si une action de jeu est terminée dans un délai raisonnable.

Action de jeu	Délai raisonnable suggéré
Mélanger les cartes et préparer la partie (début de la partie)	3 min
Mélanger les cartes et chercher dans le deck pour la première fois de la partie	45 s
Mélanger les cartes et chercher dans le deck en cours de partie	15 s
Effectuer les actions d'une attaque d'une carte	15 s
Analyser une position de jeu avant de jouer une carte	10 s
Commencer son tour après que l'adversaire a annoncé avoir terminé le sien	5 s

Les personnes concurrentes qui utilisent systématiquement chaque seconde du temps autorisé pour ces actions peuvent être sanctionnées pour ralentissement délibéré.

7.4.6 Prise de notes

Les personnes concurrentes sont autorisées à prendre des notes pendant un match et peuvent s'y référer à tout moment au cours de ce match. Le partage de ces notes avec l'adversaire n'est pas obligatoire. Néanmoins, un ou une juge peut demander à consulter ces notes et solliciter des explications si nécessaire.

Au début de chaque match, les feuilles de notes des personnes concurrentes ne doivent comporter aucun texte, écrit à la main ou autre.

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 personnes concurrentes ne doivent pas se référer aux notes prises lors des rounds précédents tant que le tournoi est en cours. Il est interdit de transmettre les notes prises lors d'un match à d'autres personnes concurrentes au cours du tournoi.

Étant donné qu'une personne juge peut demander à consulter les notes d'une personne concurrente 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 la concurrente se doit de les lui donner.

7.4.6.1 Outils de suivi de tour

Veuillez noter que les outils de suivi de tour ne sont pas considérés comme une aide préécrite (TRH 3.2.1) et sont autorisés en tournoi. Cependant, les personnes concurrentes sont responsables de leur utilisation, et toute infraction due à une erreur de jeu résultant d'une mauvaise utilisation peut donner lieu à une sanction correspondante.

8 Infractions et sanctions

Qu'elles soient intentionnelles ou non, des erreurs et des infractions peuvent être commises lors d'un tournoi. Même si cela ne nous fait pas plaisir d'attribuer une sanction, nous avons la responsabilité collective de protéger l'intégrité de chaque partie, match et tournoi. Les membres du personnel de tournoi (juges et personnes organisatrices) peuvent prendre des mesures correctives selon les infractions de base et leurs effets sur l'état d'une partie d'un match.

Pour obtenir des informations détaillées sur les sanctions, leur application et les écarts par rapport aux sanctions standards, veuillez consulter le Guide des sanctions Play! Pokémon.

Les informations présentées ici en sont un bref aperçu, et les informations du Guide des sanctions se substituent aux informations présentes dans ce guide.

8.1 Sanctions

Actuellement, Play! Pokémon utilise les sanctions suivantes pour tous nos tournois.

1. **Mise en garde :** c'est la sanction la plus élémentaire ; elle est attribuée verbalement et n'est pas signalée à Play! Pokémon.
2. **Avertissement :** cette sanction mineure, similaire à la mise en garde, est signalée à Play! Pokémon.
3. **Sanction de deux cartes Récompense (JCC Pokémon uniquement) :** il faut deux cartes Récompense de moins à l'adversaire de la personne concurrente qui a commis l'infraction pour gagner la partie.

4. **Sanction de quatre cartes Récompense (JCC Pokémon uniquement) :** l'adversaire n'a besoin de récupérer que deux cartes Récompense pour remporter la partie.
5. **Sanction de partie perdue :** attribuée lorsqu'une erreur affecte sévèrement l'intégrité de l'état de la partie. La partie est enregistrée comme une défaite pour la personne concurrente qui reçoit la sanction. 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 personnes simultanément.
6. **Sanction de match perdu :** plus sévère qu'une partie perdue, une sanction de match perdu est attribuée lorsqu'une action affecte l'intégrité du match entier. Le match prend immédiatement fin et est enregistré comme une défaite pour la personne concurrente ayant commis l'infraction. Dans des cas extrêmes où de graves erreurs ont été commises par les deux adversaires d'un match, une sanction de match perdu peut être attribuée aux deux personnes simultanément.
7. **Disqualification :** c'est la plus sévère des sanctions, attribuée lorsque les actions d'une personne concurrente affectent grandement et de façon négative l'intégrité de l'évènement global. Le match de la personne ayant commis l'infraction prend immédiatement fin, elle est retirée du classement du tournoi et elle ne peut plus recevoir de prix. Cela peut entraîner l'exclusion de l'évènement.

8.2 Annoncer une sanction

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

- une explication de la raison pour laquelle les actions de la personne concurrente ne sont pas permises ;
- une explication de l'infraction de base et de la gravité de cette infraction à la personne concurrente ;
    - la section ou catégorie spécifique à l'infraction de base doit être citée ;
- l'impact de la sanction donnée sur le tournoi de la personne concurrente ;
- un rappel que la personne concurrente a le droit de déposer un recours contre toute sanction auprès de la personne juge principale.

Les juges doivent également traiter les informations relatives aux sanctions avec tact afin d'éviter que les personnes concurrentes concernées ne soient embarrassées. Ainsi, et puisque les personnes juges peuvent manquer d'informations au sujet des sanctions pour lesquelles elles n'ont pas été appelées, elles doivent éviter de faire publiquement des remarques sur les sanctions auxquelles elles n'ont pas participé.

Si une personne juge utilise une situation en particulier à des fins de formation, les personnes concurrentes impliquées doivent rester anonymes.

8.3 Rapports

Play! Pokémon suit l'historique des sanctions de chaque personne concurrente afin de faire la différence entre les infractions répétées intentionnelles et les occurrences accidentelles, et de déterminer si une mesure disciplinaire s'impose.

Il est de la responsabilité de la personne organisatrice de fournir le résumé des sanctions du tournoi au programme Play! Pokémon dans les sept (7) jours après la fin de l'évènement. Vous trouverez un exemple de ce document à la fin du Guide des sanctions Play! Pokémon.

Pour toute disqualification, la personne juge principale est responsable de fournir un rapport de disqualification. Ces rapports doivent être remis au programme Play! Pokémon dans les sept (7) jours qui suivent la fin de l'évènement. Sélectionnez **Rapport de disqualification** dans le menu déroulant du portail du service clientèle de Play! Pokémon.

9 Résumé des modifications

Date de la version précédente : le 7 avril 2026

Date de la version actuelle : le 21 mai 2026

1 Introduction		
Section	Page	Modification

2 Légalité des cartes		
Section	Page	Modification

3 Légalité des decks		
Section	Page	Modification

4 Formats de tournois Construits		
Section	Page	Modification
4.1.3		*Clarification ajoutée pour les cartes rééditées obtenues lors d'une période d'Avant-première.*

5 Formats de tournois Limités		
Section	Page	Modification

6 Gestion du jeu		
Section	Page	Modification

7 Jeu en tournoi		
Section	Page	Modification
7.4.6		*Mise à jour de la formulation concernant la prise de notes.*

8 Infractions et sanctions		
Section	Page	Modification