Règles générales des événements Play! Pokémon

Dernière mise à jour : 1er septembre 2013

Table des matières

RÈGLES GÉNÉRALES DES TOURNOIS 3
1. Esprit du jeu 3
2. Adhésion et éligibilité 4
2.1. Éligibilité des membres 4
2.2. Identifiants des joueurs 4
2.2.1. Comptes au Club des Dresseurs Pokémon 4
2.2.2. Fusion des identifiants de joueur 4
2.3. Nouveaux joueurs 5
2.4. Membres suspendus 5
3. Catégories d'âge 5
4. Paris 6
5. Publication des informations relatives aux tournois 6
5.1. Diffusion de matchs 6
6. Responsabilités liées au tournoi 6
6.1. Responsabilités des joueurs 7
6.2. Responsabilités des spectateurs 7
6.3. Responsabilités des juges 7
6.3.1. Arbitrage de longue durée 8
6.4. Responsabilités du juge en chef 8
6.4.1. Appel au juge en chef 8
6.5. Responsabilités de l'organisateur de tournois 8
7. Retards 9
8. Prise de notes 9
9. Appareils électroniques 9
10. Résultat des matchs 10
10.1. Abandon 10
10.2. Détermination aléatoire 10
10.3. Corruption 10

11. Retrait d'un tournoi 10
11.1. Retrait après la dernière ronde suisse 10
11.2. Retrait d'un tournoi Limité 10
12. Matériels autorisés 11
13. Sanctions 11
14. Structure du tournoi 11
14.1. Définition d'un match 11
14.2. Consignation des résultats des matchs 11
15. Championship Points 12
Annexe A. Mises à jour du document 13

RÈGLES GÉNÉRALES DES TOURNOIS

Les Règles des tournois du Jeu Organisé Pokémon sont conçues afin que tous les tournois Play! Pokémon respectent des normes identiques. La présente section contient des règles applicables à tous les matchs Play! Pokémon d'un tournoi. Les autres sections détaillent les règles spécifiques à chaque match du Jeu Organisé Pokémon (POP). Tout participant à un tournoi Play! Pokémon est tenu de respecter les sections des présentes règles qui le concernent. Les documents connexes traitant de l'homologation, des sanctions et du fonctionnement des tournois sont disponibles sur la page Règles et ressources.

1. Esprit du jeu

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

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

L'Esprit du jeu se compose des principes suivants :

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

2. Adhésion et éligibilité

Le terme « membre Play! Pokémon » désigne tout joueur, organisateur de tournois, propriétaire de Ligues, chef de Ligue, professeur ou toute autre désignation ajoutée ultérieurement par le Jeu Organisé Pokémon.

2.1. Éligibilité des membres

Tous les membres Play! Pokémon participant à un tournoi Play! Pokémon acceptent de se conformer aux règles du tournoi présentées dans le présent document.

Les tournois homologués Play! Pokémon sont ouverts à tous, à l'exception :

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

2.2. Identifiants des joueurs

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

2.2.1. Comptes au Club des Dresseurs Pokémon

Pour obtenir les prix remportés lors de certains événements Play! Pokémon, les joueurs doivent avoir un identifiant de joueur enregistré sur leur compte du Club des Dresseurs Pokémon. Les joueurs de moins de 13 ans doivent demander à un parent ou tuteur de remplir cette formalité pour eux et d'accepter les conditions d'utilisation.

2.2.2. Fusion des identifiants de joueur

L'utilisation de plusieurs identifiants par un même joueur constitue une violation des règles du Jeu Organisé Pokémon. Le Jeu Organisé Pokémon fusionnera les comptes multiples s'ils sont découverts. Puisque le joueur est tenu de ne maintenir qu'un seul identifiant de joueur, le Jeu Organisé Pokémon ne garantit pas que les résultats des

matchs ou les pointages obtenus sous un identifiant de joueur différent seront combinés ou conservés durant la fusion des comptes multiples.

Les membres souhaitant signaler l'existence de comptes multiples doivent contacter le Jeu Organisé Pokémon via le site Web ci-dessous en fournissant les informations principales pour chaque compte concerné.

http://support-fr.pokemon.com

Les membres Play! Pokémon ayant délibérément créé plusieurs comptes ou fourni des informations inexactes encourent une suspension.

2.3. Nouveaux joueurs

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

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

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

2.4. Membres suspendus

Le Jeu Organisé Pokémon devra parfois suspendre un membre Play! Pokémon pour le non-respect des règles et/ou des procédures du Jeu Organisé Pokémon. De plus, le Jeu Organisé Pokémon se réserve le droit de suspendre l'un de ses membres à sa seule discrétion.

3. Catégories d'âge

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

Les catégories d'âge sont les suivantes :

Catégorie junior : joueurs nés à partir de 2003
Catégorie senior : joueurs nés en 1999, 2000, 2001 ou 2002

Catégorie vétéran : joueurs nés en 1998 ou plus tôt

4. Paris

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

5. Publication des informations relatives aux tournois

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

Les listes de deck ou les données de l'équipe doivent être conservées par l'organisateur de tournois pendant deux mois, sauf indication contraire du Jeu Organisé Pokémon.
Le Jeu Organisé Pokémon se réserve le droit de publier des informations relatives à un tournoi, comprenant, sans s'y limiter, les éléments susmentionnés, les transcriptions, les enregistrements audio et/ou vidéo, les recomptes, les sanctions ou récompenses des joueurs, ainsi que toute autre information résultant du tournoi.

Les personnes présentes à des événements Pokémon peuvent être photographiées ou filmées pour le compte de The Pokémon Company International.

En s'inscrivant ou participant à un tournoi, les joueurs consentent à ce que The Pokémon Company International, les entreprises qui lui sont affiliées et les médias, publient leur nom, leur image, la composition de leur équipe ou de leur deck, leurs stratégies, leurs déclarations orales ou écrites en rapport avec des photos, des vidéos diffusées en direct ou en différé, ou toute autre transmission ou reproduction de l'événement, en entier ou en partie.

5.1. Diffusion de matchs

Lors de tournois Play! Pokémon, il se peut que les organisateurs du tournoi demandent à des participants de jouer un match qui sera diffusé ou projeté devant un vaste public et/ou sur Internet. Les joueurs doivent obéir aux instructions au sujet du lieu du match. De plus, ces matchs peuvent exiger du matériel ou des caractéristiques supplémentaires, comme des étuis à cartes, des tapis de jeu, des vêtements ou des écouteurs antibruit. Les joueurs doivent se plier aux spécificités du match.

6. Responsabilités liées au tournoi

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

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

En cas de non-respect des obligations de la présente section, les participants aux tournois Play! Pokémon peuvent être sommés de quitter le lieu du tournoi.

6.1. Responsabilités des joueurs

Lors d'un tournoi Play! Pokémon, les joueurs doivent respecter l'Esprit du jeu. Les joueurs doivent se présenter à l'heure au tournoi, ainsi qu'aux rondes auxquelles ils participent.

Pour participer à un tournoi Play! Pokémon, les joueurs doivent se munir des éléments suivants :

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

6.2. Responsabilités des spectateurs

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

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

6.3. Responsabilités des juges

Les juges doivent faire preuve d'impartialité et assister l'organisateur de tournois et le juge en chef afin de garantir un tournoi de qualité. Dans la mesure du possible, les juges ne doivent pas

arbitrer de matchs auxquels participent des membres de leur famille afin d'éviter toute suspicion de partialité. Les juges doivent encourager les comportements sportifs tout au long du tournoi.

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

6.3.1. Arbitrage de longue durée

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

6.4. Responsabilités du juge en chef

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

6.4.1. Appel au juge en chef

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

6.5. Responsabilités de l'organisateur de tournois

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

L'organisateur de tournois doit fournir les informations suivantes aux joueurs :

- type de tournoi (rondes suisses, rondes suisses avec élimination directe, etc.) ;
- format du tournoi (Standard ou Illimité) ;
- nombre de rondes ;
- durée de chaque ronde (en minutes) ;
- qualification « top cut » (meilleurs joueurs), le cas échéant ;
- personnel du tournoi (juge en chef, juges, marqueurs, etc.) ;
- éventuelles interruptions au cours du tournoi.

Ces informations doivent être communiquées au moment opportun. Le format et le type du tournoi doivent être annoncés suffisamment à l'avance afin que les joueurs puissent se préparer

au tournoi avant leur arrivée. Le nombre de rondes, la durée des rondes, le système « top cut » (meilleurs joueurs), le personnel du tournoi et les interruptions doivent être précisés avant le début de la première ronde.

7. Retards

Les joueurs doivent se présenter à l'heure au début du tournoi et des différents matchs et rondes. Pour tout retard supérieur à 5 minutes durant toute ronde, le match sera traité comme si le joueur concerné l'avait abandonné. Pour tout retard supérieur à 10 minutes pour les matchs en deux manches gagnantes, le match sera traité comme si le joueur concerné l'avait abandonné. Si le joueur en retard ne se présente pas avant la fin de la ronde, il sera disqualifié du tournoi.

8. Prise de notes

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

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

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

9. Appareils électroniques

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

10. Résultat des matchs

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

10.1. Abandon

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

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

10.2. Détermination aléatoire

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

10.3. Corruption

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

11. Retrait d'un tournoi

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

11.1. Retrait après la dernière ronde suisse

Dans le cadre d'un tournoi en rondes suisses avec élimination directe, les joueurs peuvent se retirer après la dernière ronde suisse, sans participer à la ronde d'élimination. Si un joueur souhaite se retirer pendant la dernière ronde suisse, il doit le faire avant la publication des matchs de cette ronde. Les joueurs qui ne se sont pas retirés à ce stade seront appariés en vue de la ronde d'élimination. La règle concernant les retards mentionnée à la section 7 s'applique si les joueurs ne se sont pas retirés à temps et ne se présentent pas à leur match prévu.

11.2. Retrait d'un tournoi Limité

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

12. Matériels autorisés

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

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

13. Sanctions

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

14. Structure du tournoi

Les tournois Play! Pokémon se déroulent selon un système à élimination directe ou un système de rondes suisses. Selon l'envergure du tournoi, celui-ci peut également se dérouler selon un système de rondes suisses par l'âge. Pour les tournois de haut niveau, à la discrétion de l'organisateur, les rondes suisses peuvent être suivies de rondes d'élimination directe.

14.1. Définition d'un match

Un match est une manche ou une série de manches jouées contre un même adversaire dans le cadre d'un tournoi. L'ensemble des matchs disputés à un moment donné au cours d'un tournoi constitue une ronde.

De nombreux matchs se déroulent en une seule manche, mais certains matchs peuvent se dérouler en deux manches gagnantes. Dans ce cas, l'organisateur de tournois doit l'annoncer au début de la compétition

14.2. Consignation des résultats des matchs

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

15. Championship Points

Le Jeu Organisé Pokémon attribue des Championship Points aux gagnants à la tête du classement, à condition que les tournois aient été transmis correctement et entièrement au Jeu Organisé Pokémon.

Les événements Premier qui ne respectent pas la structure définie par le Jeu Organisé Pokémon peuvent perdre ce statut de Premier, et les joueurs ayant participé à ces tournois perdraient alors les Championship Points et les Play! Points qu'ils y ont gagnés.

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

Il incombe aux joueurs de vérifier que leur historique de tournoi est correct. En cas de problème concernant l'historique de tournoi d'un joueur, celui-ci doit en avertir l'organisateur de tournois. L'organisateur de tournois devra alors contacter le Jeu Organisé Pokémon afin de résoudre ce problème.

Le Jeu Organisé Pokémon tiendra toujours compte des classements et évaluations basés sur le système ELO comme outil de bris d'égalité et pour tout joueur qui souhaite comparer son classement avec ses amis, mais ces statistiques ne seront pas utilisées autrement. Pour plus d'informations, veuillez consulter les documents traitant des classements et évaluations ainsi que de la valeur K sur le site Web http://www.pokemon.fr.

Annexe A. Mises à jour du document

Le Jeu Organisé Pokémon se réserve le droit de modifier les présentes règles, mais également d'interpréter, de modifier, de clarifier ou d'apporter des changements officiels à ces règles, avec ou sans préavis.

Les mises à jour de ce document seront disponibles à l'adresse http://www.pokemon.fr.

Modifications du 1er septembre 2013

- Format et contenu mis à jour
- Le format Modifié s'appelle désormais le format Standard.
- Mise à jour de la section 5 :
  Mentionne le consentement des participants.
- Mise à jour de la section 8 :
  Le titre précise maintenant qu'il s'agit du format suisse.
- Ajout de la section 5.1
  Diffusion de matchs
- Ajout de la section 15
  Championship Points
- Mise à jour des numéros des sections, de 9 à 14.3.2.