

Règles et formats des tournois Play! Pokémon du JCC Pokémon

Dernière mise à jour : 1^{er} septembre 2014

Table des matières

RÈGLES DES TOURNOIS DU JEU DE CARTES À COLLECTIONNER POKÉMON	4
1. Cartes.....	4
1.1. Définition des cartes.....	4
1.2. Interprétation des cartes.....	4
1.3. Nouvelles publications du JCC Pokémon.....	4
1.4. Cartes rééditées.....	4
1.5. Cartes non publiées	5
1.6. Cartes falsifiées.....	5
1.7. Cartes imprimées (« proxy »)	5
1.8. Cartes en langue étrangère	5
1.9. Cartes dédiacées	6
1.10. Cartes comportant un dos différent.....	6
1.11. Cartes non autorisées.....	6
2. Pochettes.....	6
3. Gestion de la zone de jeu	7
3.1. Cartes en jeu.....	7
3.2. Hauteur des mains.....	8
3.3. Rotation des cartes.....	8
3.4. Jetons et marqueurs.....	8
3.5. Tirage au sort.....	8

3.5.1.	Pièces.....	8
3.5.2.	Dé.....	9
3.6.	Pierre-feuille-ciseaux.....	9
4.	Enregistrement du deck	10
5.	Vérifications de decks.....	10
6.	Mélange des cartes.....	11
7.	Limites de temps	11
7.1.	Limite de temps avant la manche	11
7.2.	Limite de temps en cours de manche	12
7.3.	Limites de temps des matchs	12
8.	Issue des matchs dans le cadre des rondes de format suisse	12
8.1.	Issue d'un match après le dernier tour	12
8.2.	Issue d'un match non résolu : matchs en une manche.....	13
8.3.	Issue d'un match non résolu : matchs en deux manches gagnantes	13
9.	Issue des matchs dans le cadre de rondes à éliminations simples	13
9.1.	Issue d'un match après le dernier tour	14
9.2.	Issue d'un match non résolu : matchs en une manche.....	14
9.3.	Issue d'un match non résolu : matchs en deux manches gagnantes	14
10.	Détermination du joueur qui commence lors d'un match en deux manches gagnantes	16
FORMATS DES TOURNOIS DU JEU DE CARTES À COLLECTIONNER POKÉMON		17
11.	Styles de formats standards	17
11.1.	Construit	17
11.2.	Limité	17
11.2.1.	Deck Scellé.....	17
11.2.2.	Tirage Booster	18

11.2.3. Tirage Rochester.....	18
11.2.4. Tirage Solomon.....	19
12. Règles de construction des decks standards.....	20
13. Formats homologués.....	21
13.1. Format Standard.....	21
13.1.1. Construit.....	22
13.1.2. Limité.....	22
13.2. Format Étendu.....	22
13.2.1. Construit.....	24
13.2.2. Limité.....	24
13.3. Format Illimité.....	24
13.3.1. Construit.....	24
13.3.2. Limité.....	24
14. Formats pour le plaisir non homologués.....	24
14.1. Duel deux contre deux.....	24
14.1.1. Construit.....	25
14.1.2. Limité.....	25
14.2. 30 cartes.....	25
14.2.1. Construit.....	25
14.2.2. Limité.....	26
14.3. Duel en équipe.....	26
14.3.1. Construit.....	27
14.3.2. Limité.....	27
<i>Annexe A. Mises à jour du document.....</i>	<i>29</i>

RÈGLES DES TOURNOIS DU JEU DE CARTES À COLLECTIONNER POKÉMON

La présente section décrit les règles spécifiques aux tournois du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon. Tout participant à un tournoi Play! Pokémon est tenu de respecter les sections des présentes règles qui le concernent.

1. Cartes

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

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

C'est au juge en chef que revient la décision finale concernant le rejet d'une carte ou d'une pochette marquée dans le deck d'un joueur.

1.1. Définition des cartes

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

1.2. Interprétation des cartes

Le juge en chef représente l'autorité finale concernant l'interprétation des cartes et des règles du tournoi. Les arbitrages concernant les cartes d'une langue autre que l'anglais se basent sur les traductions anglaises des cartes.

1.3. Nouvelles publications du JCC Pokémon

En moyenne quatre extensions par an sont publiées selon une fréquence définie. Les cartes de ces nouvelles extensions sont autorisées dans les tournois uniquement 21 jours à compter de la date de commercialisation au grand public des extensions dans un pays spécifique, mais pas avant, sauf lors des tournois au format Limité. La date légale de ce tournoi est standard dans le monde entier.

1.4. Cartes rééditées

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

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

1.5. Cartes non publiées

Périodiquement, des joueurs acquièrent des cartes d'une nouvelle extension avant leur commercialisation officielle, généralement via un tournoi d'avant-première. Ces cartes ne doivent pas être utilisées en tournoi homologué avant la date de publication officielle de l'extension, comme indiqué à la section 13.1, à une exception près : les cartes déjà autorisées ayant été rééditées dans une extension non publiée peuvent être utilisées, dans la mesure où elles peuvent facilement être identifiées en tant que telles. En règle générale, cela ne pose problème que lorsque le dessin de la carte rééditée change, bien que d'autres facteurs puissent entraîner un problème similaire. Le texte de la dernière version autorisée pour le tournoi est celui qui prévaut lorsque ces cartes sont jouées.

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

1.6. Cartes falsifiées

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

1.7. Cartes imprimées (« proxy »)

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

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

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

1.8. Cartes en langue étrangère

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

Canada

Langues locales : anglais et français

Europe

Langues locales : anglais, français, allemand, italien, espagnol et portugais

Mexique

Langues locales : anglais et espagnol

Amérique du Sud :

Langues locales : anglais, espagnol et portugais

États-Unis, Asie Pacifique et Afrique du Sud

Langue locale : anglais

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

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

1.9. Cartes dédiées

Les cartes portant des marques de stylo, de marqueur, etc. ne sont pas autorisées lors des tournois homologués. Cette règle s'applique également aux cartes dédiées.

1.10. Cartes comportant un dos différent

Seules les cartes du JCC Pokémon comportant le dos de la langue locale sont autorisées lors des tournois Play! Pokémon. Les cartes comportant un dos différent ne peuvent être utilisées, même insérées dans des pochettes opaques.

1.11. Cartes non autorisées

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

2. Pochettes

L'utilisation de pochettes est autorisée lors des tournois Play! Pokémon, sous réserve du respect des conditions suivantes :

- Toutes les pochettes d'un même deck doivent être de couleur, d'état, de taille et de texture identiques.
- L'avant des pochettes doit être transparent, propre et ne doit pas comporter de dessins, hologrammes ou emblèmes pouvant empêcher la lecture des informations de la carte.
- Les pochettes doivent recouvrir intégralement les cartes.
- Les pochettes ne doivent pas être assez réfléchissantes pour permettre d'identifier les faces des cartes restantes du deck.
 - Un niveau de brillance raisonnable est acceptable. Par exemple, tant qu'un joueur peut identifier le type de carte à l'aide des différences de cadre des cartes Pokémon, Énergie et Dresseur, les pochettes sont autorisées. Toutefois, les joueurs et les juges doivent s'assurer que cette réflexion n'entraîne aucun avantage pour l'un des joueurs.

- Les pochettes créant un effet de « miroir », qui réfléchissent très distinctement la carte placée immédiatement au-dessus, et par conséquent, qui permettent d'identifier la carte exacte à partir de son reflet, ne sont pas autorisées.
- Chaque pochette ne doit contenir qu'une seule carte.
- Les pochettes comportant des motifs ou des dessins au dos sont strictement interdites lors des événements Premier, sauf s'il s'agit de pochettes Pokémon officielles dont la couleur est identique le long des quatre côtés.
- Lors des autres tournois, c'est au juge en chef que revient la décision finale concernant l'autorisation des pochettes comportant des dessins. Les images inappropriées (déterminées comme telles par le juge en chef) sont strictement interdites.
- Les joueurs peuvent utiliser des pochettes internes à l'intérieur de leurs pochettes normales tant qu'ils suivent toutes les autres règles concernant les pochettes et qu'ils ne créent pas une situation de carte marquée.

C'est au juge en chef que revient la décision finale concernant l'autorisation ou le rejet des pochettes d'un joueur lors d'un tournoi.

Nous rappelons que l'utilisation de pochettes lors des tournois ou des événements Play! Pokémon n'est pas obligatoire. Si un juge décide que les pochettes d'un joueur ne peuvent être utilisées lors d'un tournoi, le joueur peut décider de remplacer ses pochettes ou, tout simplement, de ne pas les utiliser.

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

Si un joueur utilise des pochettes, celles-ci sont considérées comme faisant partie des cartes. Les cartes doivent donc être examinées avec leurs pochettes lors de la recherche de marques distinctives.

C'est au juge en chef que revient la décision finale concernant le rejet d'une carte ou d'une pochette marquée dans le deck d'un joueur.

3. Gestion de la zone de jeu

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

3.1. Cartes en jeu

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

- Chaque deck doit être orienté nord/sud, les côtés les plus courts face aux joueurs. Les ouvertures des pochettes de cartes doivent faire face à l'adversaire.
- Chaque joueur ne peut avoir qu'une seule pile de défausse, mais certaines cartes de cette pile peuvent être orientées légèrement de biais pour être plus visibles.

- Les cartes Récompense doivent être clairement espacées afin que les joueurs et le personnel du tournoi puissent identifier rapidement le nombre de cartes Récompense restantes pour chaque joueur. Dans la zone de jeu, les cartes Récompense doivent se trouver à l'opposé du deck et de la pile de défausse du joueur.
- La Zone Perdue d'un joueur doit se trouver juste au-dessus de ses cartes Récompense et se présenter sous forme d'une pile nette, afin d'éviter toute interférence avec les autres cartes en jeu.
- Les cartes de référence doivent se trouver au-dessus de la Zone Perdue du joueur.
- Toutes les cartes Énergie doivent être visibles en permanence et alignées dans la même direction sous le Pokémon en jeu.
- Les Pokémon du Banc doivent être espacés les uns par rapport aux autres et séparés des Pokémon Actifs, de sorte qu'il soit possible de déterminer rapidement les Pokémon auxquels des cartes sont associées.
- Les cartes Outil Pokémon doivent être associées au Pokémon auquel elles sont attachées, puis défaussées selon les instructions de la carte.
- Les cartes Stade doivent être placées entre les Pokémon Actifs des deux joueurs de sorte qu'elles soient visibles pour tous les joueurs.
- Les marqueurs de dégât doivent être disposés de préférence sur le dessin d'une carte afin de ne pas faire obstacle à la lecture du texte de la carte.

3.2. Hauteur des mains

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

3.3. Rotation des cartes

Si, conformément aux règles, une carte doit pivoter pour indiquer un effet spécifique, elle doit pivoter à 90 ou à 180 degrés, selon ce qui est dicté par les règlements.

3.4. Jetons et marqueurs

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

3.5. Tirage au sort

Lors d'un match du JCC Pokémon, les joueurs peuvent utiliser deux méthodes pour effectuer un tirage au sort : une pièce ou un dé. Les joueurs peuvent utiliser la pièce ou le dé de leur adversaire. Un juge en chef peut interdire l'utilisation d'une pièce ou d'un dé s'il a des raisons de croire que ce dispositif de tirage au sort est inadéquat selon les critères ci-dessous.

3.5.1. Pièces

- Toute pièce provenant d'un produit du JCC Pokémon publié depuis l'extension *EX Rubis et Saphir* est considérée comme équitable et impartiale.
- Toute autre pièce (monnaie locale par exemple) fournie par un joueur ne peut être utilisée que si elle est approuvée par les deux joueurs. Les joueurs doivent déterminer si la pièce est

assez légère pour ne pas endommager ou marquer les cartes, et si ses deux faces sont facilement identifiables.

- La pièce doit être lancée à hauteur d'épaule et effectuer au moins trois rotations 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, les joueurs peuvent demander à un juge de déterminer si le résultat est valide ou si la pièce doit être relancée.
- Si la pièce retombe hors de la zone de jeu (en dehors de la table ou sur la zone de jeu d'une autre partie), le lancer est considéré comme non valide et doit être effectué à nouveau.
- Si les joueurs sont d'accord sur le résultat du lancer, il est impossible de le recommencer.
- Une fois d'un juge a décidé qu'un résultat de lancer est conclusif, il est impossible de le recommencer.

3.5.2. Dé

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

3.6. Pierre-feuille-ciseaux

Pour certaines cartes, le résultat de l'action est déterminé en jouant à pierre-feuille-ciseaux. Par souci d'équité, les joueurs doivent déterminer le vainqueur comme suit :

- Les joueurs doivent se regarder dans les yeux, afin d'éviter que l'un d'entre eux voie le résultat avant l'autre.
- Les deux joueurs doivent fermer un poing et tenir l'autre main ouverte, paume vers le haut. Les deux joueurs doivent frapper simultanément leur paume de leur poing quatre fois, en montrant leur choix (pierre, feuille ou ciseaux) la quatrième fois.
- La pierre bat les ciseaux ; la feuille bat la pierre ; les ciseaux battent la feuille.

- Les deux joueurs doivent se mettre d'accord sur le résultat avant de bouger à nouveau les mains librement.
- En cas d'égalité, les deux joueurs doivent recommencer jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Si l'un des joueurs ne souhaite pas utiliser la méthode « classique » avec les mains, il peut utiliser trois cartes. Sur chacune des cartes doit figurer clairement l'inscription « Pierre », « Feuille » ou « Ciseaux ». Chaque carte ne doit porter qu'une seule mention. Les trois mentions doivent être présentes. Les joueurs qui choisissent cette méthode doivent choisir papier, feuille ou ciseaux puis révéler leur choix en même temps que l'autre joueur.

Aucune autre méthode de remplacement n'est acceptable.

4. Enregistrement du deck

L'enregistrement des decks doit avoir lieu avant la première ronde du tournoi. Pour cela, chaque joueur doit dresser une liste exacte du contenu de son deck, ainsi que des cartes non utilisées dans le cas d'un tournoi Limité. Pour simplifier l'enregistrement des decks, les joueurs doivent organiser leur deck conformément à leur liste de deck avant l'enregistrement. Ces listes permettront ensuite aux organisateurs de tournois et aux juges de vérifier que les decks n'ont pas été modifiés depuis le début du tournoi, les joueurs doivent donc prendre soin d'assurer la clarté et la précision de leur liste de deck. L'utilisation des numéros de collection et du nom complet de chaque carte sont d'excellents moyens d'assurer une liste de deck claire et précise. Les joueurs ne sont pas autorisés à modifier leurs decks au cours d'un tournoi.

5. Vérifications de decks

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

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

- **Lisibilité** : si la liste de deck n'est pas lisible, il est possible de demander au joueur d'en remplir une nouvelle. Le personnel doit s'assurer tout particulièrement de la lisibilité de l'identifiant et de la date de naissance du joueur. Toute abréviation obscure relative aux cartes doit être clarifiée sur la liste de deck en utilisant par exemple le numéro de collection d'une carte.
- **Pochettes** : les pochettes des cartes des joueurs ne doivent pas comporter de marques. Les pochettes comportant des marques d'usure normale ou des marques récurrentes doivent immédiatement être remplacées. Si ce problème est découvert après le début du tournoi, une enquête complémentaire pourra être menée.
- **Nombre total de cartes** : le nombre de cartes incluses dans un deck doit être approprié par rapport au format du tournoi. La personne responsable de la vérification doit vérifier que le nombre total de cartes du deck est approprié avant d'en vérifier le contenu.
- **Contenu des decks** : la personne responsable de la vérification doit s'assurer que le contenu du deck du joueur correspond aux cartes indiquées sur la liste de deck. Le titre de la carte doit être identique à celui qui a été indiqué ; l'abréviation et le numéro de collection de la carte doivent également figurer sur la liste.

- **Cartes de référence** : Si un joueur utilise des cartes rééditées dont le texte a subi des modifications importantes, la personne responsable de la vérification doit demander au joueur de présenter les cartes de référence correspondantes. Si le joueur est dans l'impossibilité de présenter ces cartes de référence, il se verra refuser l'entrée du tournoi ou recevra la sanction prévue.

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

6. Mélange des cartes

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

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

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

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

Toute action, autre que des actions de jeu requises par les cartes jouées, qui placerait les cartes dans un ordre spécifique, ou qui révélerait l'emplacement d'une carte dans le deck annule immédiatement le mélange réalisé auparavant. Les joueurs ayant recours à des méthodes de mélange douteuses peuvent être soumis aux dispositions de la section Comportement anti-sportif des Instructions sur les sanctions du Jeu Organisé Pokémon. Lors des événements officiels, les joueurs sont fortement encouragés à mélanger le deck de leur adversaire.

7. Limites de temps

Le personnel du tournoi doit s'assurer que l'événement se déroule dans les temps prévus. Pour faciliter le respect de l'horaire, le Jeu Organisé Pokémon a défini des limites de temps pour certaines étapes de l'événement.

7.1. Limite de temps avant la manche

Avant chaque manche, les joueurs disposent de deux minutes pour mélanger leur deck et le présenter à leur adversaire pour la coupe ou le mélange. Ce délai inclut la résolution des misères. La ronde ne doit pas commencer avant la fin de cette période de deux minutes.

7.2. Limite de temps en cours de manche

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

7.3. Limites de temps des matchs

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

La durée minimale des matchs en deux manches gagnantes est de 45 minutes plus 3 tours, sans limites de temps maximales. Les limites de temps spécifiques aux matchs de chaque ronde doivent être annoncées par l'organisateur de tournois en début de tournoi.

8. Issue des matchs dans le cadre des rondes de format suisse

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

8.1. Issue d'un match après le dernier tour

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

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

Dans le cas d'un match en deux manches gagnantes, une manche démarre dès que le joueur qui commence a été désigné, c'est-à-dire lors du tirage au sort durant la préparation.

Si un joueur remporte une manche après expiration du temps imparti, aucune autre manche ne commence (y compris la Mort Subite), afin de passer aux tours restants. Si le temps imparti expire entre la fin d'une manche et le début de la prochaine manche, reportez-vous aux règles de la section 8.3 afin de déterminer la marche à suivre.

8.2. Issue d'un match non résolu : matchs en une manche

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

(1) Si l'un des joueurs s'est présenté en retard ou s'est absenté sans l'autorisation d'un juge pendant la ronde en cours, ce joueur est déclaré perdant. Le juge doit avoir été informé de cette absence avant la fin du match. Si les deux joueurs remplissent ce critère, ignorez-le.

(2) Si les deux joueurs ont fait preuve d'assiduité, les joueurs sont reçoi vent une égalité.

8.3. Issue d'un match non résolu : matchs en deux manches gagnantes

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

(1) Si l'un des joueurs s'est présenté en retard ou s'est absenté sans l'autorisation d'un juge pendant la ronde en cours, ce joueur est déclaré perdant. Le juge doit avoir été informé de cette absence avant la fin du match. Si les deux joueurs remplissent ce critère, ignorez-le.

(2) Si les deux joueurs ont fait preuve d'assiduité, le juge détermine le vainqueur de la manche de la façon suivante :

MANCHE 1

Si le dernier tour se termine pendant la 1^{re} manche :

- Les joueurs reçoivent une égalité pour ce match.

MANCHE 2

Si le dernier tour se termine pendant la 2^e manche :

- Le vainqueur de la 1^{re} manche remporte le match.

MANCHE 3

Si le dernier tour se termine pendant la 3^e manche :

- Les joueurs reçoivent une égalité pour ce match.

9. Issue des matchs dans le cadre de rondes à éliminations simples

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

9.1. Issue d'un match après le dernier tour

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

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

Dans le cas d'un match en deux manches gagnantes, une manche démarre dès que le joueur qui commence a été désigné, c'est-à-dire lors du tirage au sort durant la préparation.

Si un joueur remporte une manche après expiration du temps imparti, aucune autre manche ne commence, afin de passer aux tours restants. Si le temps imparti expire entre la fin d'une manche et le début de la prochaine manche, reportez-vous aux règles de la section 9.3 afin de déterminer la marche à suivre.

9.2. Issue d'un match non résolu : matchs en une manche

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

(1) Si l'un des joueurs s'est présenté en retard ou s'est absenté sans l'autorisation d'un juge pendant la ronde en cours, ce joueur est déclaré perdant. Le juge doit avoir été informé de cette absence avant la fin du match. Si les deux joueurs remplissent ce critère, ignorez-le.

(2) Si les deux joueurs ont fait preuve d'assiduité, le juge détermine le nombre de cartes Récompense dont dispose chaque joueur. Le joueur ayant le plus petit nombre de cartes Récompense restantes est déclaré vainqueur.

(3) Si les deux joueurs ont le même nombre de cartes Récompense, la manche en cours se poursuit, en commençant par la résolution des effets intervenant après le dernier tour, le cas échéant, jusqu'à ce que l'un des deux joueurs ait moins de cartes Récompense que l'autre. Ce joueur est alors déclaré vainqueur du match.

9.3. Issue d'un match non résolu : matchs en deux manches gagnantes

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

(1) Si l'un des joueurs s'est présenté en retard ou s'est absenté sans l'autorisation d'un juge pendant la ronde en cours, ce joueur est déclaré perdant. Le juge doit avoir été informé de cette absence avant la fin du match. Si les deux joueurs remplissent ce critère, ignorez-le.

(2) Si les deux joueurs ont fait preuve d'assiduité, le juge détermine le vainqueur de la manche de la façon suivante :

MANCHE 1

- Si le dernier tour se termine pendant la première manche, le joueur ayant le plus petit nombre de cartes Récompense est déclaré vainqueur de la première manche et du match.
- Si les deux joueurs disposent du même nombre de cartes Récompense, la manche se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs ait moins de cartes Récompense que l'autre. Ce joueur est alors déclaré vainqueur de la première manche et du match.
- Si les deux joueurs piochent leur dernière carte Récompense (ou mettent K.O. le dernier Pokémon de leur adversaire) simultanément, reportez-vous à la section « Que se passe-t-il si les deux joueurs gagnent en même temps ? » du manuel des Règles du Jeu à Collectionner Pokémon. Si nécessaire, appliquez les règles de la Mort Subite indiquées dans le manuel des Règles du Jeu à Collectionner Pokémon, y compris le tirage au sort pour déterminer le joueur qui commence. Le joueur qui remporte cette phase de Mort Subite est déclaré vainqueur de la 1^{re} manche et du match.
- Si le temps imparti expire après que le gagnant de la 1^{re} manche ait été désigné, mais avant d'avoir déterminé le joueur qui commencera la 2^e manche, le vainqueur de la 1^{re} manche est déclaré vainqueur du match.

MANCHE 2

Si le dernier tour se termine pendant la 2^e manche :

- Le joueur actif termine son tour. S'il reste moins de 50 % du nombre de cartes Récompense initial à chaque joueur (2 pour le format Construit ou 1 pour le format Limité), le joueur ayant le plus petit nombre de cartes Récompense restantes remporte la manche. Sinon, la manche ne compte pas pour déterminer le gagnant du match. Le vainqueur de la 1^{re} manche remporte le match.
- Si les deux joueurs disposent du même nombre de cartes Récompense, la manche se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs ait moins de cartes Récompense que l'autre. Ce joueur est alors déclaré vainqueur de la 2^e manche.
- Si les deux joueurs piochent leur dernière carte Récompense (ou mettent K.O. le dernier Pokémon de leur adversaire) simultanément, reportez-vous à la section « Que se passe-t-il si les deux joueurs gagnent en même temps ? » du manuel des Règles du Jeu à Collectionner Pokémon. Si nécessaire, appliquez les règles de la Mort Subite indiquées dans le manuel des Règles du Jeu à Collectionner Pokémon, y compris le tirage au sort pour déterminer le joueur qui commence. Le joueur qui remporte cette phase de Mort Subite est déclaré vainqueur de la 2^e manche.

- Si l'un des joueurs a remporté deux manches, il remporte le match.
- Si chacun des joueurs a remporté une manche, les règles de la Mort Subite indiquées dans le manuel des Règles du Jeu à Collectionner Pokémon, y compris le tirage au sort pour déterminer qui commence, doivent être appliquées. Le joueur qui remporte cette phase de Mort Subite est déclaré vainqueur du match.
- Si chacun des joueurs a remporté une manche durant le match, mais que le joueur qui commencera la 3^e manche n'a pas encore été désigné, appliquez les règles de la Mort Subite indiquées dans le manuel des Règles du Jeu à Collectionner Pokémon, y compris le tirage au sort pour déterminer qui commence. Le joueur qui remporte cette phase de Mort Subite est déclaré vainqueur du match.

MANCHE 3

- Si le dernier tour se termine pendant la 3^e manche, le joueur ayant le plus petit nombre de cartes Récompense est déclaré vainqueur de la 3^e manche et du match.
- Si les deux joueurs disposent du même nombre de cartes Récompense, la manche se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs ait moins de cartes Récompense que l'autre. Ce joueur est déclaré vainqueur de la 3^e manche et du match.
- Si les deux joueurs piochent leur dernière carte Récompense (ou mettent K.O. le dernier Pokémon de leur adversaire) simultanément, reportez-vous à la section « Que se passe-t-il si les deux joueurs gagnent en même temps ? » du manuel des Règles du Jeu à Collectionner Pokémon. Si nécessaire, appliquez les règles de la Mort Subite indiquées dans le manuel des Règles du Jeu à Collectionner Pokémon, y compris le tirage au sort pour déterminer le joueur qui commence. Le joueur qui remporte cette phase de Mort Subite est déclaré vainqueur de la manche et du match.

10. Détermination du joueur qui commence lors d'un match en deux manches gagnantes

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

FORMATS DES TOURNOIS DU JEU DE CARTES À COLLECTIONNER POKÉMON

Le Jeu Organisé Pokémon autorise une grande variété de formats pour les tournois officiels du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon (JCC). Ce document présente chacun de ces formats approuvés ainsi que leurs variantes. Les tournois qui n'utilisent pas l'un des formats ci-dessous ne peuvent pas être homologués.

11. Styles de formats standards

Tous les tournois officiels du JCC Pokémon correspondent à l'une des deux catégories suivantes : Construit ou Limité. Cette section explique les différences entre ces deux catégories et les éventuelles sous-catégories existantes.

11.1. Construit

Lors d'un événement Construit, les joueurs se servent d'un deck de 60 cartes. Les cartes utilisées pour construire le deck proviennent de la collection personnelle du joueur. Les decks ne peuvent pas contenir plus de 4 exemplaires d'une même carte (définie par son titre français), à l'exception des cartes Énergie de base. D'autres restrictions peuvent s'appliquer à certaines cartes et constituer des exceptions à la règle des 4 exemplaires par deck. Les matchs utilisent 6 cartes Récompense.

11.2. Limité

Lors d'un événement Limité, les joueurs construisent leur deck uniquement avec les cartes qui leur sont fournies par l'organisateur de tournois. Le deck de chaque joueur doit toujours contenir exactement 40 cartes. Les decks peuvent contenir plus de 4 exemplaires d'une même carte (définie par son titre français), à l'exception des cartes qui sont limitées à une copie par deck (selon le texte de la carte). L'organisateur de tournois doit annoncer aux joueurs s'il leur fournira ou non des cartes Énergie de base avant la date de l'événement et pendant l'événement lui-même (avant qu'il ne débute). Les matchs utilisent 4 cartes Récompense.

11.2.1. Deck Scellé

Dans un événement Deck Scellé, l'organisateur remet aux joueurs des boosters au début du tournoi. Lorsque l'organisateur de tournois donne le signal de départ, chaque joueur ouvre tous ses boosters et construit son deck de 40 cartes en utilisant uniquement le contenu des boosters et les cartes Énergies de base fournies par l'organisateur de tournois. Les joueurs ont 30 minutes pour créer leur deck.

Les joueurs ne sont pas autorisés à s'échanger les cartes de leurs boosters avant la fin du tournoi. L'organisateur de tournois peut demander aux joueurs de remplir des listes de deck répertoriant les cartes qu'ils ont incluses dans leur deck et celles qu'ils n'ont pas utilisées. Une fois que la première ronde du tournoi a commencé, les joueurs ne peuvent plus modifier le contenu de leur deck.

Les boosters utilisés pendant les tournois Deck Scellé doivent provenir de la même extension pour garantir les chaînes d'Évolution (qui peuvent ne pas exister dans les autres extensions).

11.2.2. Tirage Booster

Dans un événement Tirage Booster, l'organisateur remet aux joueurs des boosters au début du tournoi. Les joueurs se répartissent dans des groupes égaux de 8 joueurs maximum et s'assoient en cercle.

Lorsque l'organisateur de tournoi donne le signal de départ, chaque joueur ouvre un booster sans révéler son contenu à ses adversaires. Chaque joueur choisit ensuite une carte dans son booster et la pose face cachée devant lui. Une fois qu'un joueur a ajouté une carte à sa pile, il ne peut plus revenir en arrière et échanger sa carte avec une autre de la pile principale. Le joueur passe ensuite les cartes restantes (face cachée) à la personne qui se trouve à sa gauche. Les cartes choisies par chaque joueur doivent rester confidentielles jusqu'à la fin de la procédure de tirage. Chaque joueur continue de choisir une carte parmi celles qui lui sont transmises, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été réparties.

Cette procédure doit être répétée pour chaque booster, le sens de distribution alternant de gauche à droite chaque fois qu'un nouveau booster est ouvert. Une fois que tous les boosters ont été ouverts et que toutes les cartes ont été choisies, chaque joueur construit son deck de 40 cartes en utilisant uniquement les cartes qu'il a sélectionnées et les cartes Énergie de base qui lui ont été fournies par l'organisateur de tournoi. Les joueurs ont 30 minutes pour créer leur deck.

Les joueurs ne sont pas autorisés à s'échanger les cartes qu'ils ont sélectionnées pendant le tirage avant la fin du tournoi. L'organisateur de tournoi peut demander aux joueurs de remplir des listes de deck répertoriant les cartes qu'ils ont incluses dans leur deck et celles qu'ils n'ont pas utilisées. Une fois que la première ronde du tournoi a commencé, les joueurs ne peuvent plus modifier le contenu de leur deck.

Les boosters utilisés pendant les tournois Tirage Booster doivent provenir de la même extension pour garantir les chaînes d'Évolution (qui peuvent ne pas exister dans les autres extensions).

11.2.3. Tirage Rochester

Dans un événement Tirage Rochester, l'organisateur remet aux joueurs des boosters au début du tournoi. Les joueurs se répartissent dans des groupes égaux de 8 joueurs maximum et s'assoient en cercle.

Lorsque l'organisateur de tournoi donne le signal de départ, le joueur désigné pour commencer (ou joueur 1) ouvre deux de ses boosters et pose les cartes face vers le haut sur la table pour que tous les joueurs puissent clairement les voir. Les joueurs choisissent leurs cartes en changeant de sens à chaque fin de tour. Le joueur 1 commence par sélectionner une carte, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend à son tour une carte de la pile et la place devant lui, face vers le haut. Le dernier joueur choisit deux cartes, puis la procédure de tirage reprend dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est de nouveau au tour du joueur 1, il choisit deux cartes, puis la procédure de tirage reprend à nouveau dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tirage des cartes se poursuit selon cette procédure jusqu'à ce que la dernière

carte ait été choisie. Une fois que la dernière carte du booster ouvert a été sélectionnée, les joueurs peuvent réorganiser les cartes qu'ils ont choisies comme bon leur semble. Une fois que toutes les cartes des deux premiers boosters ont été réparties, le joueur 2 (à gauche du joueur 1) ouvre deux nouveaux boosters et pose les cartes face vers le haut sur la table pour que tous les joueurs puissent clairement les voir. En commençant par le joueur 2 et en suivant le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs sélectionnent des cartes dans le booster ouvert et les ajoutent à leur deck (selon la même procédure de sens alternatif décrite précédemment). Une fois que toutes les cartes des boosters ouverts ont été choisies, le joueur à gauche du joueur 2 ouvre deux nouveaux boosters et chacun sélectionne à son tour une carte (en commençant par le joueur qui a ouvert le booster).

Cette procédure doit être répétée jusqu'à ce que tous les boosters restants aient été ouverts et leurs cartes sélectionnées. Chaque joueur construit son deck de 40 cartes en utilisant uniquement les cartes qu'il a sélectionnées et les cartes Énergie de base qui lui ont été fournies par l'organisateur de tournois. Les joueurs ont 30 minutes pour créer leur deck.

Les joueurs ne sont pas autorisés à s'échanger les cartes qu'ils ont sélectionnées pendant le tirage avant la fin du tournoi. L'organisateur de tournois peut demander aux joueurs de remplir des listes de deck répertoriant les cartes qu'ils ont incluses dans leur deck et celles qu'ils n'ont pas utilisées. Une fois que la première ronde du tournoi a commencé, les joueurs ne peuvent plus modifier le contenu de leur deck.

Les boosters utilisés pendant les tournois Tirage Rochester doivent provenir de la même extension pour garantir les chaînes d'Évolution (qui peuvent ne pas exister dans les autres extensions).

11.2.4. Tirage Solomon

Lors d'un événement Tirage Solomon, l'organisateur remet aux joueurs des boosters au début du tournoi. Les joueurs se répartissent dans des paires aléatoires et s'assoient l'un en face de l'autre.

Lorsque l'organisateur de tournois donne le signal de départ, les deux joueurs ouvrent tous les boosters qu'ils ont reçus et examinent brièvement leurs cartes. Toutes les cartes sont ensuite mélangées dans une même pile, face cachée.

Au début de la procédure de tirage, les joueurs lancent une pièce pour déterminer qui choisit en premier. Le gagnant du lancer devient le joueur 1 et le perdant, le joueur 2.

Le joueur 1 prend les 4 cartes du dessus de sa pile et les dépose face vers le haut sur la table. Il choisit une carte et l'ajoute face cachée à sa pile de sélection. Le joueur 2 prend deux cartes et les ajoute face cachée à sa pile de sélection. Le joueur 1 prend ensuite la dernière carte et l'ajoute face cachée à sa pile de sélection.

Le joueur 2 prend les 4 cartes du dessus de sa pile et les dépose face vers le haut sur la table. Il choisit une carte et l'ajoute face cachée à sa pile de sélection. Le joueur 1 prend deux cartes et

les ajoute face cachée à sa pile de sélection. Le joueur 2 prend ensuite la dernière carte et l'ajoute face cachée à sa pile de sélection.

Les joueurs continuent à choisir leurs cartes en alternance jusqu'à ce que la pile principale soit vide. Ils ne peuvent pas discuter des cartes qu'ils ont sélectionnées tant que la pile n'est pas vide. Il revient à l'organisateur de tournoi de décider si les joueurs sont autorisés ou non à choisir leurs cartes en coopération, mais dans ce cas, il doit l'annoncer avant le début de la procédure de tirage.

Chaque joueur construit son deck de 40 cartes en utilisant uniquement les cartes qu'il a sélectionnées et les cartes Énergie de base qui lui ont été fournies par l'organisateur de tournoi. Les joueurs ont 30 minutes pour créer leur deck.

L'organisateur de tournoi peut demander aux joueurs de sélectionner de nouvelles cartes lorsqu'ils affrontent un autre adversaire à la ronde suivante. Dans ce cas, l'organisateur de tournoi doit l'annoncer avant le début de la compétition. Si un nouveau tirage est effectué pendant le tournoi, les joueurs doivent conserver toutes les cartes qu'ils ont sélectionnées pendant la durée de la compétition.

Les joueurs ne sont pas autorisés à s'échanger les cartes qu'ils ont sélectionnées pendant le tirage avant la fin du tournoi. L'organisateur de tournoi peut demander aux joueurs de remplir des listes de deck répertoriant les cartes qu'ils ont incluses dans leur deck et celles qu'ils n'ont pas utilisées. Une fois que la première ronde du tournoi a commencé, les joueurs ne peuvent plus modifier le contenu de leur deck.

Les boosters utilisés pendant les tournois Tirage Solomon doivent provenir de la même extension pour garantir les chaînes d'Évolution (qui peuvent ne pas exister dans les autres extensions).

12. Règles de construction des decks standards


Sauf mention contraire, toutes les cartes des extensions du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon (avec le verso standard du JCC Pokémon) qui ont été publiées aux États-Unis, y compris les cartes promotionnelles, sont homologuées pour les tournois. Les cartes des séries de collection (telles que les decks des Championnats du Monde) et les cartes portant la mention « NON VALIDE EN TOURNOI » ne sont pas autorisées dans les tournois. Des formats spécifiques peuvent inclure des règles supplémentaires interdisant l'utilisation de certaines extensions.


13. Formats homologués


Le Jeu Organisé Pokémon autorise actuellement trois formats pour les événements officiels : Standard (qui s'appelait avant le format Modifié), Étendu et Illimité. Les événements officiels sont répertoriés sur le site Web du Jeu Organisé Pokémon et les résultats sont transmis au Jeu Organisé Pokémon à la fin de chaque compétition.


13.1. Format Standard


Le format Standard est le format standard pour les tournois Play! Pokémon. Il est utilisé dans tous les événements Premier, sauf mention contraire. Le format Standard pour la saison 2015 contient les extensions suivantes :

 *Noir & Blanc – Frontières Franchies*

 *Noir & Blanc – Tempête Plasma*


 *Noir & Blanc – Glaciation Plasma*

 *Noir & Blanc – Explosion Plasma*

 *Noir & Blanc – Trésors Légendaires*

 *XY – Bienvenue à Kalos*


 *XY*

 *XY – Étincelles*

 *XY – Poings Furieux*

 *Collection McDonald's 2014*

 *XY – Kit du Dresseur*

 *Cartes promotionnelles étoile noire à partir de BW51 et à partir de XY01*

Les extensions supplémentaires sont autorisées trois semaines après leur sortie aux Etats-Unis.

À l'exception des cartes Énergie de base et des anciennes cartes imprimées qui sont contenues dans les extensions légales Standard, les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser les extensions Pokémon antérieures à *Noir & Blanc – Frontières Franchies*. Si des joueurs utilisent d'anciennes cartes imprimées provenant d'extensions légales Standard, ils doivent jouer ces cartes en suivant les instructions des dernières versions imprimées de cette carte. Les nouvelles extensions sont autorisées dans toutes les zones de classement trois semaines après leur sortie aux Etats-Unis.

Il n'existe actuellement aucune carte bannie dans le format Standard.

13.1.1. Construit


Les événements de type Standard - Construit utilisent les règles de Construit standards, comme indiqué à la section 11.1, en plus des règles sur le format Standard détaillées dans la section 13.1.


13.1.2. Limité


Les événements de type Standard - Limité utilisent les règles de Limité standards, comme indiqué à la section 11.2, en plus des règles sur le format Standard détaillées dans la section 13.1. Les formats Deck Scellé, Tirage Booster, Tirage Rochester et Tirage Solomon (mentionnés dans la section 11.2) sont tous appropriés pour les événements Standard - Limité.


13.2. Format Étendu

Le format Étendu est le format de tournoi le plus récent pour les événements de Jeu Organisé Pokémon. Ce format sera utilisé lors de divers événements, donc n'oubliez pas de regarder le format indiqué pour les événements quand ils sont annoncés. Le format Étendu pour la saison 2015 sera composé des extensions suivantes :


 *Noir & Blanc*


 *Noir & Blanc – Pouvoirs Émergents*

 *Noir & Blanc – Nobles Victoires*


 *Noir & Blanc – Destinées Futures*


 *Noir & Blanc – Explorateurs Obscurs*


 *Noir & Blanc – Coffre des Dragons*


 *Noir & Blanc – Dragons Exaltés*


 *Noir & Blanc – Frontières Franchies*


 *Noir & Blanc – Tempête Plasma*

 *Noir & Blanc – Glaciation Plasma*


 *Noir & Blanc – Explosion Plasma*

 *Noir & Blanc – Trésors Légendaires*

 *Noir & Blanc – Kit du Dresseur*

 *XY – Bienvenue à Kalos*

 *XY*

 *XY – Étincelles*


 *XY – Poings Furieux*

 *Collection McDonald's 2011*

 *Collection McDonald's 2012*

 *Collection McDonald's 2014*

 *XY – Kit du Dresseur*

 *Cartes promotionnelles étoile noire à partir de BW01 et à partir de XY01*

Les extensions supplémentaires sont autorisées trois semaines après leur sortie aux Etats-Unis.

À l'exception des cartes Énergie de base et des anciennes cartes imprimées qui sont contenues dans les extensions légales Étendu, les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser les extensions Pokémon antérieures à *Noir & Blanc*. Si des joueurs utilisent d'anciennes cartes imprimées provenant d'extensions légales Étendu, ils doivent jouer ces cartes en suivant les instructions des dernières versions imprimées de cette carte. Les nouvelles extensions sont autorisées dans toutes les zones de classement trois semaines après leur sortie aux Etats-Unis.

Il n'existe actuellement aucune carte bannie dans le format Étendu.

13.2.1. Construit

Les événements de type Étendu - Construit utilisent les règles de Construit standards, comme indiqué à la section 11.1, en plus des règles sur le format Étendu détaillées dans la section 13.2.

13.2.2. Limité

Les événements de type Étendu - Limité utilisent les règles de Limité standards, comme indiqué à la section 11.2, en plus des règles sur le format Étendu détaillées dans la section 13.2. Les formats Deck Scellé, Tirage Booster, Tirage Rochester et Tirage Solomon (mentionnés dans la section 11.2) sont tous appropriés pour les événements Étendu - Limité.

13.3. Format Illimité

Les decks de format Illimité peuvent contenir les cartes de toutes les extensions et les cartes promotionnelles du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon qui sont sorties aux États-Unis. Si des joueurs utilisent des cartes qui ont été réimprimées dans des extensions ultérieures, ils doivent jouer ces cartes en suivant les instructions des dernières versions de cette carte. Les nouvelles extensions sont autorisées dans toutes les zones de classement trois semaines après leur sortie aux États-Unis.

Il n'existe actuellement aucune carte bannie dans le format Illimité.

13.3.1. Construit

Les événements de type Illimité - Construit utilisent les règles de Construit standards, comme indiqué à la section 11.1, en plus des règles sur le format Modifié détaillées dans la section 13.3.

13.3.2. Limité

Les événements Illimité - Limité utilisent les règles de Limité standards, comme indiqué à la section 11.2, en plus des règles sur le format Illimité détaillées dans la section 13.3. Les formats Deck Scellé, Tirage Booster et Tirage Rochester (décrits dans la section 11.2) sont tous appropriés pour les événements Illimité - Limité.

14. Formats pour le plaisir non homologués

Les formats répertoriés ci-dessous constituent une autre façon amusante de jouer au JCC Pokémon, mais pourraient ne pas être reconnus en tant que formats officiels. Ces formats sont idéaux pour les Ligues, les rencontres non formelles ou les événements non officiels. Les règles officielles pour ces formats sont incluses ci-dessous afin de garantir une certaine homogénéité au cas où les organisateurs de tournois ou les chefs de Ligue décidaient d'utiliser l'un de ces formats lors d'événements non officiels.

14.1. Duel deux contre deux

Le format Duel deux contre deux permet à chaque joueur d'utiliser deux Pokémon Actifs en même temps. Ce type de manche reprend les mêmes principes que le jeu standard Pokémon, hormis certaines règles.

- Les joueurs peuvent utiliser jusqu'à deux Pokémon de base, face cachée, en début de match.
- Aucun joueur n'est autorisé à avoir plus de six Pokémon en jeu à la fois. Dans la mesure du possible, un joueur doit toujours utiliser deux Pokémon Actifs.

- Seul un Pokémon peut attaquer à chaque tour. Pendant son tour, un joueur ne peut choisir qu'un seul Pokémon Défenseur à attaquer, sauf si le texte d'une attaque Pokémon indique « chaque Pokémon Défenseur ».
- Lorsque les deux Pokémon d'un joueur sont Endormis, Brûlés, Confus ou Empoisonnés, ce joueur peut tenter de les soigner ou de les protéger contre les dégâts dans l'ordre qu'il souhaite. Lorsque l'un des Pokémon Actifs de ce joueur devient Paralysé, il ne peut pas attaquer pendant le tour suivant de ce joueur (mais ses autres Pokémon le peuvent s'ils ne sont pas affectés par un État Spécial qui les en empêcherait).
- Si une carte Dresseur entraîne un effet sur un Pokémon Actif, le joueur ne doit l'appliquer que sur un seul Pokémon Actif de son choix, sauf si cette carte indique que l'effet affecte plusieurs Pokémon.
- Lorsque le Pokémon d'un joueur attaque le Bébé Pokémon d'un adversaire pour lequel une pièce doit être lancée, ce joueur doit lancer une pièce. Toutefois, si l'un des Pokémon du joueur en défense est un Bébé Pokémon pour lequel une pièce doit être lancée, mais que l'autre n'en est pas un, le joueur en attaque n'est pas obligé de lancer une pièce pour attaquer le Pokémon qui n'est pas un Bébé Pokémon.

14.1.1. Construit

Les événements Duel deux contre deux — Construit utilisent les règles Construit standards, comme indiqué à la section 11.1, en plus des règles du format Duel deux contre deux détaillées dans la section 14.1.

14.1.2. Limité

Les événements Duel deux contre deux — Limité utilisent les règles Limité standards, comme indiqué à la section 11.2, en plus des règles du format Duel deux contre deux détaillées dans la section 14.1. Les formats Deck Scellé, Tirage Booster et Tirage Rochester (décrits dans la section 11.2) sont tous appropriés pour les événements Duel deux contre deux — Limité.

14.2. 30 cartes

Le format 30 cartes autorise les joueurs à construire des decks avec deux fois moins de cartes qu'un deck standard. Il permet ainsi de réduire la durée des matchs pour que les joueurs puissent participer à un plus de rencontres que durant le jeu standard.

14.2.1. Construit

Lors d'un événement 30 cartes — Construit, les joueurs participent au tournoi avec un deck de 30 cartes. Les cartes utilisées pour construire le deck proviennent de la collection personnelle du joueur. Les decks ne peuvent pas contenir plus de 2 exemplaires d'une même carte (définie par son titre français), à l'exception des cartes qui sont limitées à une seule par deck (définie par le texte de la carte) et à l'exception des cartes Énergie de base. Les matchs utilisent 3 cartes Récompense.

14.2.2. Limité

Lors d'un événement 30 cartes — Limité, les joueurs construisent leur deck uniquement avec les cartes qui leur sont fournies par l'organisateur de tournoi. Le deck de chaque joueur doit toujours contenir exactement 30 cartes. Les decks ne peuvent pas contenir plus de 2 exemplaires d'une même carte (définie par son titre français), à l'exception des cartes qui sont limitées à une seule par deck (définie par le texte de la carte). L'organisateur de tournoi doit annoncer aux joueurs s'il leur fournira ou non des cartes Énergie de base avant la date de l'événement et pendant l'événement lui-même (avant qu'il ne débute). Les matchs utilisent 3 cartes Récompense.

En plus des variantes de decks mentionnées ci-dessus, les règles standards du format Limité (détaillées dans la section 1.2) s'appliquent aux événements 30 cartes — Limité.

14.3. Duel en équipe

Le format Duel en équipe permet à deux joueurs de former une équipe et de coopérer en utilisant chacun un Pokémon Actif. Ce type de manche reprend les mêmes principes que le jeu standard Pokémon, hormis certaines règles.

Préparation :

- Les joueurs s'assoient de chaque côté de la table en se plaçant de manière à ce que chaque joueur soit assis en face d'un membre de l'équipe adverse.
- L'un des membres de chaque équipe participe au lancer à pile ou face pour déterminer quelle équipe commence. L'équipe qui remporte le lancer choisit ensuite lequel de ses joueurs débutera la manche. Le joueur choisi joue en premier et les tours s'enchaînent dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs de chaque équipe jouant à tour de rôle.
- Chaque joueur pioche 7 cartes. Chaque joueur choisit un Pokémon Actif et quatre Pokémon de Banc maximum. Les joueurs placent ensuite la moitié des cartes Récompense qu'ils utiliseraient normalement pour une manche en solo, conformément aux règles des formats décrites dans la section 11.
- Si un joueur ne peut pas placer de Pokémon Actif, il doit dévoiler sa main aux autres joueurs et déclarer une misère (ou « mulligan » en anglais). En contrepartie, l'adversaire faisant face à ce joueur peut piocher une carte dans son deck une fois que les deux joueurs ont posé leurs cartes Récompense. Si un joueur déclare une misère et que son adversaire en fait de même, tous deux doivent mélanger leurs cartes et en reprendre 7 sans que leurs coéquipiers ne piochent de cartes supplémentaires.
- Le joueur qui commence pour chaque équipe ne peut jouer aucune carte Dresseur, Supporter ou Stade lors de son premier tour.

Règles du jeu

- Les joueurs ne peuvent pas dévoiler leur main à leur coéquipier ni à l'équipe adverse, sauf si une règle du jeu les y oblige.
- Seul le joueur dont c'est le tour est autorisé à discuter avec son coéquipier. La conversation doit se limiter à des questions entraînant des réponses courtes de type « oui » ou « non ». Aucune stratégie d'attaque ni tactique générale ne doit être évoquée.
- Si un Pokémon adverse est mis K.O. par une attaque ou une action indiquée sur la carte d'un joueur, ce joueur doit piocher le nombre approprié de cartes Récompense. Si le joueur est à court de cartes Récompense, son coéquipier doit piocher le reste parmi les siennes.
- Si le dernier Pokémon d'un joueur est mis K.O., mais que le coéquipier a encore au moins un Pokémon en jeu, le joueur n'est pas éliminé de la manche et peut utiliser des cartes Dresseur, Supporter et Stade lorsque c'est son tour. Si ce joueur pioche un Pokémon de base, il doit l'utiliser comme Pokémon Actif dès qu'il en a l'occasion. Si aucun des joueurs d'une équipe n'a de Pokémon en jeu, l'équipe adverse gagne la manche.
- Si un joueur ne peut piocher aucune carte au début de son tour, il est éliminé de la manche. Son coéquipier place alors autant de cartes Récompense (depuis le dessous de son deck) qu'il en restait à son partenaire éliminé.

Références des cartes

- Les cartes indiquant « vous », « votre » ou « vos » font référence au joueur actif ou à son coéquipier, tel qu'il a été désigné par le joueur.
- Les cartes indiquant « le Pokémon de votre adversaire » font référence à l'adversaire qui est attaqué (si le joueur attaque) ou l'adversaire choisi par le joueur (si le joueur n'attaque pas).
- Les cartes destinées aux Duels deux contre deux s'appliquent aux deux joueurs d'une équipe. Par exemple, les cartes qui font référence à « chaque Pokémon Défenseur » affecteront le Pokémon Défenseur des deux coéquipiers.
- Les effets et les attaques qui font référence à « tous les Pokémon en jeu » affectent tous les Pokémon qui sont joués par les deux équipes.

Actions entre les tours

- Les actions entre les tours doivent être prises avant et après le tour du joueur qui possède la carte affectée.
- Les effets des États Spéciaux doivent être vérifiés avant et après le tour du joueur affecté.

14.3.1. Construit

Les événements de type Duel en équipe – Construit utilisent les règles Construit standards, comme indiqué à la section 11.1, en plus des règles pour le format Duel en équipe concernant le nombre de cartes Récompense utilisées, comme décrit dans la section 14.3.

14.3.2. Limité

Les événements de type Duel en équipe – Limité utilisent les règles Limité standards, comme indiqué à la section 11.2, à l'exception du nombre de cartes Récompense utilisées, en plus des règles pour le format Duel en équipe détaillées dans la section 14.3. Le format Deck Scellé (décrit dans la section 11.2.1.) est approprié pour les événements Duel en équipe – Limité, mais les coéquipiers sont autorisés à s'échanger des cartes pendant la construction de leur deck.

Annexe A. Mises à jour du document

Le Jeu Organisé Pokémon se réserve le droit de modifier ce règlement, 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>.

Changements du 1^{er} septembre 2014

- Format et contenu mis à jour
- Mise à jour de la section 1 :
Section mise à jour pour refléter les nouvelles règles de date légale de tournoi
- Mise à jour de la section 2 :
Ajout de nouvelles règles sur les pochettes internes
- Mise à jour de la section 13 :
Formats mis à jour avec de nouvelles règles de date légale de tournoi
Ajout des règles de format Étendu