

## RÈGLEMENT OFFICIEL DES CHAMPIONNATS POKÉMON UNITE

SI VOUS ÊTES MINEUR DANS VOTRE LIEU DE RÉSIDENCE, VOUS DEVEZ AVOIR L'AUTORISATION DE VOS PARENTS OU DE VOTRE TUTEUR LÉGAL POUR PARTICIPER. LA COLLECTE ET L'UTILISATION D'INFORMATIONS PERSONNELLES IDENTIFIABLES SERONT CONFORMES AUX POLITIQUES DE CONFIDENTIALITÉ EN LIGNE DE L'ADMINISTRATION, TELLES QU'ELLES SONT DÉFINIES DANS LA SECTION RELATIVE À LA CONFIDENTIALITÉ DU PRÉSENT RÈGLEMENT OFFICIEL.

L'INSCRIPTION À UN TOURNOI PAR L'INTERMÉDIAIRE DE START.GG SERA CONSIDÉRÉE COMME UNE ACCEPTATION DU PRÉSENT RÈGLEMENT OFFICIEL, VOUS ("PARTICIPANT" OU "VOUS") GARANTISSEZ QUE VOUS RECONNAISSEZ ET ACCEPTEZ LE PRÉSENT RÈGLEMENT OFFICIEL (LE "RÈGLEMENT OFFICIEL") ET LES DÉCISIONS DE L'ADMINISTRATION, QUI SONT DÉFINITIVES ET CONTRAIGNANTES POUR TOUT CE QUI CONCERNE LE TOURNOI. LE PRÉSENT RÈGLEMENT OFFICIEL CONSTITUE LE PRINCIPAL DOCUMENT RÉGISSANT TOUS LES ÉLÉMENTS DE LA SÉRIE DE CHAMPIONNATS POKÉMON UNITE 2024 (LE "PROGRAMME") ET S'APPLIQUE À TOUS LES JOUEURS ET JOUEUSES, ÉQUIPES OU AUTRES AFFILIÉS OU PERSONNES PARTICIPANT À L'UN OU L'AUTRE ÉLÉMENT DU PROGRAMME (CHACUN ÉTANT UN "PARTICIPANT" ET COLLECTIVEMENT LES "PARTICIPANTS").

**1. ADMISSIBILITÉ:** Le téléchargement de Pokémon UNITE est gratuit. Tous les joueurs doivent accepter le CLUF de UNITE. La Série de Championnats Pokémon UNITE (« **Tournoi** ») est ouverte aux joueurs et joueuses âgés de 16 ans ou plus, conformément à l'âge légal en vigueur dans votre juridiction\* avant la date de début officielle de tout tournoi dans le cadre du Programme, et qui remplissent les critères suivants :

- Avoir un compte Start.gg en règle au moment de l'inscription et pendant toute la durée du programme;
- Résider dans une région soutenue par les zones régionales Play ! Pokémon pour le Brésil (BR), l'Europe (EU), l'Amérique latine - Nord (LA-N), l'Amérique latine - Sud (LA-S), l'Amérique du Nord (NA) et l'Océanie (OC). Pour une liste complète des territoires/régions éligibles, veuillez consulter la **section 32** ; et,
- Pour les joueurs de BR, EU, LA-N, LA-S, NA et OC - doivent avoir un Player ID valide via un compte Play ! Pokémon en règle au moment de l'inscription et pendant toute la durée du programme (« **compte** »);

\*Les zones régionales suivantes exigeront un âge minimum pour participer au Tournoi :

- Brésil : âge minimum de 18 ans.

\*\*Les compétitions des zones régionales suivantes seront annoncées séparément :

- Asie-Pacifique - Est
- Asie-Pacifique - Ouest
- Inde
- Japon
- Corée

**Le cas échéant, si vous êtes mineur dans votre lieu de résidence, vous devez être représenté par vos parents ou votre tuteur légal pour accepter le présent règlement officiel et avoir l'autorisation de vos parents ou de votre tuteur légal pour participer.** Si vous êtes mineur et que vous êtes sélectionné comme gagnant potentiel, votre parent/tuteur légal doit signer tous les documents et accepter toutes les obligations et tous les engagements exigés d'un gagnant potentiel dans le présent règlement officiel, à la fois en votre nom et en leur nom propre. Le prix peut être attribué au nom du parent/tuteur légal ou à ce dernier, à la discrétion de l'administration.

Les employés, contractants, dirigeants et administrateurs de The Pokémon Company International (« TPCi »), Microsoft Corporation et Esports Engine, collectivement dénommés « **administration** », ou leurs parents, filiales, sociétés affiliées, représentants, consultants, contractants, conseillers juridiques, agences de publicité, de relations publiques, de promotion, d'exécution et de marketing respectifs, ne sont pas autorisés à participer au tournoi, agences de publicité, de relations publiques, de promotion, d'exécution et de marketing, fournisseurs de sites web et webmestres (collectivement, les « **entités du tournoi** »), ainsi que les membres de leur famille immédiate (conjoint, parents, frères et sœurs et enfants, quel que soit leur lieu de résidence) et les personnes vivant sous le même toit, ne sont pas autorisés à participer au tournoi.

Les demandes de dérogation à cette règle doivent être faites avant le début de la compétition. L'administration se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'accorder des dérogations à ce critère d'éligibilité.

L'administration se réserve le droit de vérifier l'éligibilité des joueurs à tout moment, à sa seule et entière discrétion.

**2. ADMINISTRATION :** The Pokémon Company International, Inc (« TPCi ») et toutes les autres entités auxquelles TPCi accorde des pouvoirs et des responsabilités administratives, y compris Esports Engine (« EE ») et Start.gg, à la désignation et à la discrétion de TPCi. L'administration se réserve le droit de changer, de mettre à jour et de modifier le présent règlement officiel à tout moment, pour quelque raison que ce soit, sans préavis.

**3. CONDITIONS DE PARTICIPATION :** L'Administration se réserve le droit, à sa seule discrétion, de modifier, d'annuler, de terminer et/ou de suspendre le Tournoi et de disqualifier toute personne qui altère le processus d'inscription, enfreint le présent Règlement officiel ou agit de manière perturbatrice ou antisportive. Sans limiter la portée de ce qui précède, l'administration peut exclure un participant qui, de l'avis exclusif de l'administration, a été disqualifié, dont l'éligibilité est douteuse ou qui n'a pas le droit de participer pour une autre raison. En outre, l'administration peut modifier, annuler, résilier et/ou suspendre le tournoi si, de l'avis exclusif de l'administration, un incident de quelque nature que ce soit se produit pour corrompre ou compromettre l'administration, la sécurité, l'intégrité, l'équité ou le jeu (tel que prévu) du tournoi. Si le tournoi est interrompu avant la date de fin de la période du tournoi, l'administration se réserve le droit, à sa seule discrétion, de renoncer aux prix.

**4. COMMENT JOUER :** Pokémon UNITE est un jeu de bataille stratégique en équipe à 5 contre 5. Une équipe est un **groupe principal** composé d'au moins 5 joueurs qui participent ensemble au Programme (« **équipe** »). L'équipe qui aura obtenu le plus de points Aeos à la fin d'un match sera déclarée gagnante.

- Les points Aeos peuvent être obtenus en battant des Pokémon d'équipe neutres ou adverses au cours d'un combat.
  - Les Pokémon frappés d'incapacité perdront de l'énergie Aeos et seront incapables de combattre pendant une courte durée qui augmentera avec le niveau.
  - Pour marquer des points, une fois l'énergie Aeos obtenue, il faut ensuite la déposer dans les zones de but de l'équipe adverse.
- Si les deux équipes ont marqué le même nombre de points Aeos à la fin d'un match, l'équipe qui a atteint le score d'égalité en premier sera déclarée gagnante.

Les appariements et les résultats des tournois seront enregistrés sur Start.gg et l'Administration [utilisera](#) [Discord](#) pour les communications du tournoi.

La page du tournoi de la Série de Championnat Pokémon UNITE se trouve ici : [start.gg/pokemonunite](https://start.gg/pokemonunite)

**5. FORMAT & STRUCTURE:** Les formats de tournoi et les structures de compétition suivants seront utilisés tout au long du programme :

**Formats des tournois :** Les formats des tournois du programme sont susceptibles d'être modifiés à tout moment. Les formats des tournois seront annoncés avant l'inscription au tournoi en question. Le registre des matchs gagnés et perdus d'une équipe est le « **registre des matchs** » de l'équipe.

- **Tableau à double élimination (« DE »)** : Chaque match sera une série de matchs au meilleur des trois parties et l'équipe gagnante accèdera au tour suivant du « Winner's Bracket » (Tableau des gagnants), l'équipe perdante sera placée dans le « Loser's Bracket » (Tableau des perdants). Si une équipe perd un match dans le « Loser's Bracket », elle sera éliminée du tournoi. Cette partie du tournoi progresse jusqu'à ce qu'un certain nombre d'équipes restent en lice, comme défini dans la structure compétitive ci-dessous.

**Tournoi toutes rondes unique (« SRR », Single Round Robin)** : Ce format de tournoi est utilisé lors de certains événements chaque année. Les équipes seront placées dans des groupes, où chaque équipe jouera 1 match contre chaque autre équipe de son groupe. Chaque match se déroulera au meilleur des trois parties, sauf indication contraire de l'administration. Le classement final des groupes sera déterminé comme suit :

- **Premier facteur de départage** : Retard - Les équipes qui sont arrivées au tournoi en retard sont classées en dessous des équipes qui sont arrivées à l'heure.
  - **Deuxième facteur de départage** : Si deux équipes ou plus ont la même fiche de match (« équipes à égalité »), le classement sera déterminé par le pourcentage de matches gagnés en tête-à-tête (matches gagnés par rapport aux équipes ex æquo / matches joués par rapport aux équipes ex æquo)
  - **Troisième facteur de départage** : Si deux équipes ou plus ont le même pourcentage de victoires dans les matches, le classement sera déterminé par le pourcentage de parties gagnés en tête-à-tête (parties gagnés par rapport aux équipes ex æquo / matches joués par rapport aux équipes ex æquo)
  - **Quatrième facteur de départage** : Si deux équipes ou plus ont le même pourcentage de victoires dans les matches face à face, le classement sera déterminé par le total pourcentages de parties gagnées (parties gagnés / parties joués).
  - **Cinquième facteur de départage** : Si les méthodes susmentionnées ne permettent pas de départager des équipes ex æquo ne permettant pas de passer à l'étape suivante, l'égalité sera départagée par le rang initial de l'équipe. Le plus haut classement est 1.
  - **Sixième facteur de départage** : Si les méthodes susmentionnées ne permettent pas de départager les équipes qui déterminent leur passage à l'étape suivante, les équipes ex æquo seront programmées pour jouer un tournoi toutes rondes au meilleur des 1.
  - **Septième facteur de départage** : Le nombre le plus élevé remportera tous les facteurs de départage susmentionnés.
- **Suisse** : à chaque tour, les équipes se verront attribuer des matches contre d'autres équipes ayant un registre de matches identique ou similaire, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une seule équipe invaincue. Après le dernier tour de Suisse, les classements sont déterminés sur la base du registre de match. Dans les cas où les équipes ont des résultats identiques, des facteurs de départage sont utilisés pour déterminer le classement final de chaque équipe. Une fois que toutes les équipes sont classées en fonction de leur registre de match finale, les facteurs de départage sont appliqués dans l'ordre suivant :
    - **Premier facteur de départage** : Retard - Les équipes qui sont arrivées au tournoi en retard sont classées en dessous des équipes qui sont arrivées à l'heure.
    - **Deuxième facteur de départage** : pourcentage de victoires des adversaires (« Op Win % », Opponents' Win Percentage) - Les équipes qui restent à égalité sont maintenant classées dans l'ordre de leur Op Win %, du plus élevé au plus bas.
    - **Troisième facteur de départage** : Pourcentage de victoires des adversaires des adversaires (« Op Op Win % », Opponents' Opponents' Win Percentage) - Les équipes qui restent à égalité sont maintenant classées dans l'ordre de leur Op Op Win %, du plus élevé au plus bas. Le pourcentage de victoires d'une équipe est la moyenne des pourcentages de victoires de tous les adversaires de cette équipe.
    - **Facteur de départage final** : Tête-à-tête - Si exactement deux équipes sont à égalité au classement final, et que ces équipes se sont affrontées pendant le tournoi, alors le vainqueur de ce match est mieux classé que le perdant.

- Si exactement deux équipes sont à égalité au classement final et que ces équipes n'ont pas joué l'une contre l'autre pendant le tournoi, ces équipes joueront un match au meilleur de 1. Le vainqueur de ce match est mieux classé que le perdant.

**Structure compétitive :** La structure compétitive du programme comprend cinq types de compétition principaux et peut être modifiée à tout moment. Certains tournois peuvent comporter plusieurs types de compétitions en tant que phases désignées du même tournoi :

- **Matches de qualification** - tournois ouverts à toutes les équipes éligibles. Les matches de qualification se déroulent selon un format de groupe DE, et le groupe progresse jusqu'à ce que 8 équipes restent en lice. Les matches de qualification auront un nombre maximum d'équipes : 256 (BR, EU, LA-N, LA-S, et NA) et 64 (OC).
- **Finales mensuelles** - Tournois pour les 8 équipes qui se sont qualifiées à l'issue des Matches de qualification du mois. Les finales mensuelles suivent un bracket DE jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule équipe.
- **Tournoi ouvert à tous** - Tournois ouverts à toutes les équipes éligibles. Les formats « tournoi ouvert à tous » et les maximums des tournois sont annoncés avant l'inscription à chaque tournoi. Les équipes de n'importe quelle zone régionale des Championnats Pokémon UNITE qui remplissent les conditions d'inscription pourront participer.
- **Aeos Cup** - Un tournoi international ouvert à tous réunissant des équipes invitées qui ont obtenu leur qualification dans le monde entier. La Coupe Aeos comprend cinq phases uniques :
  - **Matches de qualification (en ligne)**: Certaines zones régionales organiseront un tournoi Aeos Cup - matches de qualification.
  - **Play-Ins (en ligne)**: Les 8 meilleures équipes d'une zone régionale se qualifieront pour le tournoi de rattrapage dans la même zone régionale. Les équipes s'affronteront pour obtenir une allocation de voyage pour les Championnats International Pokémon Europe 2024 (« EUIC ») et pour accéder à l'Aeos Cup – Phase de groupe.
  - **Tournoi ouvert à tous (à l'EUIC)**: Un tournoi suisse ouvert à tous sera organisé pour classer toutes les équipes et déterminer la qualification pour la phase de groupe. Ouvert à toutes les zones régionales de la NGC.
  - **Phase de groupe (à l'EUIC)** Les équipes qualifiées pour la phase de groupe comprennent les équipes invitées (telles que les vainqueurs des play-in régionaux) et les meilleures équipes des tournois ouverts à tous. Les équipes qualifiées seront divisées en 4 groupes de 4 en DE, 2 équipes par groupe accédant à la phase des poules.  
**Phase de poule (« Bracket Stage ») (à l'EUIC)** : La performance lors de la phase de groupe déterminera le placement dans le groupe. Les 8 meilleures équipes de la phase de groupe s'affronteront dans un tournoi DE jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule équipe.
- **Finales Régionales** - Tournois pour les 16 équipes qui se sont qualifiées à l'issue des matches de qualification pour les Championnat Régionaux. Les finales régionales suivent un format avec (1) une phase de groupe (4 groupes de 4 en SRR) avec 2 équipes par groupe qui avancent vers (2) un bracket DE de 8 équipes jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule équipe.
- **Dernière ligne droite (« Final Stretch »)** – Tournoi ouvert à tous organisé lors du Championnat international Pokémon d'Amérique du Nord 2024 (« NAIC ») avec un maximum de 32 équipes. Le format du tournoi sera annoncé avant l'inscription. Les équipes s'affronteront jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une. L'équipe restante gagnera une invitation pour les Championnats du Monde.
- **Championnats du Monde Pokémon** – Tournoi sur invitation uniquement pour déterminer le champion du monde. Voir la Section 12 pour plus d'informations sur les Championnats du Monde et les méthodes de qualification.

## TOURNOIS EN PERSONNE ET EXIGENCES

- Championnat international d'Europe 2024 (EUIC) : Aeos Cup - tournoi ouvert à tous, Group Stage (phase de groupe), Bracket Stage (phase de poule).
- Championnat international d'Amérique du Nord 2024 (NAIC) : Finales régionales NA, Dernière ligne droite. Le format détaillé de la compétition pour la Dernière ligne droite sera communiqué ultérieurement.
- Championnat du monde Pokémon 2024 (WCS) : Les meilleures équipes de toutes les régions éligibles qui remplissent les conditions énoncées à la **section 12** - Championnats du monde Pokémon 2024. Le format détaillé de la compétition sera communiqué ultérieurement.

**Intention de participer** : Les équipes qualifiées invitées à participer à des tournois en personne doivent confirmer leur intention de participer avant une date spécifiée par l'administration pour chaque événement. Un joueur confirme son intention de participer en s'inscrivant sur le portail d'inscription fourni par l'administration. Si une équipe qualifiée ne confirme pas son intention de participer, l'administration se réserve le droit de disqualifier cette équipe à sa seule discrétion.

**Voyage** : Tous les joueurs qui se qualifient pour un tournoi en personne sont responsables de la compréhension et de l'obtention de leurs propres documents de voyage essentiels. Si une équipe qualifiée n'est pas en mesure de voyager et de participer, son invitation peut être transmise à une autre équipe, selon la décision de l'administration. Pour plus d'informations sur les allocations de voyage, voir la **section 23**.

**Interdiction de participation** : Une équipe qualifiée peut se voir interdite de participer à l'événement dans l'une des situations suivantes :

- Un membre de l'équipe qualifiée n'est pas en mesure de se rendre à l'événement en raison de restrictions de voyage locales ou mondiales ou n'obtient pas les documents nécessaires pour voyager.
- L'équipe qualifiée n'est pas en mesure de remplir les conditions d'inscription dans les délais fixés par l'administration.
- Tout membre de l'équipe qualifiée ne respecte pas les protocoles COVID-19 décrits sur le site web pokemon.com.
- Autres situations que l'administration juge nécessaires pour interdire à une équipe qualifiée de participer à un tournoi en personne.

**PROCESSUS DE COMPÉTITION** : L'Administration annoncera les informations relatives à la compétition avant le tournoi, y compris une liste des caractéristiques de jeu restreintes, comme indiqué dans la **section 9**.

## 6. CALENDRIER DES TOURNOIS

Voici le calendrier des tournois du programme - local au marché de compétition:

Tournoi	Type	Zone régionale	Dates du tournoi
Coupe Aeos - Matches de qualification	Coupe Aeos	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	3 février 2024
Coupe Aeos - Play-Ins	Coupe Aeos	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	10 février 2024
Coupe de mars	Matches de qualification	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	9 mars 2024
Finales de mars	Finales mensuelles	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	16 mars 2024

Coupe Aeos	EUIC	All	5-6 avril 2024
Coupe d'avril	Matchs de qualification	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	13 avril 2024
Coupe d'avril	Finales mensuelles	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	20 avril 2024
Championnats Régionaux	Matchs de qualification	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	4 mai 2024
Finales des Championnats Régionaux	Finales Régionales	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC*	11-12 mai 2024
Finales des Championnats Régionaux	Finales Régionales	NA	7-8 juin 2024
Championnats du Monde Pokémon	Championnat du Monde	Tous	août 2024

\*NA jouera jusqu'à ce que les 8 meilleures équipes soient identifiées. Toutes les autres zones régionales termineront leur tournoi aux dates indiquées.

**SI, POUR QUELQUE RAISON QUE CE SOIT, LE TOURNOI, OU UNE PARTIE DE CELUI-CI, NE PEUT AVOIR LIEU AUX DATES PRÉVUES, L'ADMINISTRATION SE RÉSERVE LE DROIT DE MODIFIER CES DATES À SA SEULE DISCRÉTION.**

**CLASSEMENT** : Les équipes ayant participé aux Pokémon Unite Championship Series 2024 recevront un classement prioritaire pour l'Aeos Cup – Matchs de qualification, toutes les autres équipes seront classées de manière aléatoire. Tous les tournois de qualification ouverts à partir de mars 2024 seront classés en fonction du nombre total de Championship Points obtenus par l'équipe en 2024.

Le format et la structure peuvent être modifiés à la seule discrétion de l'administration.

**7. COMMENT S'INSCRIRE** : Les joueurs et joueuses doivent créer un compte et s'inscrire à la compétition par l'intermédiaire de Start.gg. Chaque compétition est un tournoi à part entière. Si un joueur ou une joueuse souhaite participer à plus d'un tournoi, il ou elle doit s'inscrire individuellement à chacun d'entre eux. L'inscription pour chaque tournoi sera clôturée la veille de la compétition.

#### **8. PLAY! POKEMON (JOUER ! POKEMON) ENREGISTREMENT DE COMPTE :**

- Les joueurs et joueuses de BR, EU, LA-N, LA-S, NA et OC devront :
  - (i) créer un compte au Club des dresseurs de Pokémon, et
  - (ii) s'inscrire à Play ! Pokémon pour participer à tout événement Pokémon UNITE sanctionné. Les instructions sont disponibles à l'adresse suivante : <https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/360043974292-How-do-I-opt-in-for-Pok%C3%A9mon-GO-and-or-Organized-Play-in-my-Pok%C3%A9mon-Trainer-Club-account->
- Après avoir créé un compte de club d'entraînement Pokémon et s'être inscrit à Play ! Pokémon, les joueurs devront générer leur identifiant de joueur. Les instructions sont disponibles à l'adresse suivante <https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/360001031234-How-do-I-generate-a-Player-ID->

- Il est interdit aux joueurs d'échanger, de partager ou de transférer de quelque manière que ce soit la propriété ou l'accès à l'un de leurs comptes.

**9. PROCESSUS DE MATCH ET DE PARTIES :** Tous les matchs se dérouleront dans le mode de salon du tournoi personnalisé de Pokémon UNITE. Les paramètres de partie et de match doivent suivre les directives ci-dessous, sauf indication contraire de l'Administration.

**Ponctualité du début du match :** Il est attendu des joueurs et joueuses qu'ils résolvent tout problème lié à la procédure d'installation dans le temps imparti, et que le match commence à l'heure prévue. Des retards dus à des problèmes d'installation peuvent être autorisés, mais uniquement à la discrétion de l'administration. Des pénalités pour retard peuvent être imposées à la discrétion de l'administration.

**Salons de jeu :** Pour éviter tout doute, tous les joueurs doivent considérer tous les salons de jeu avec leurs adversaires programmés comme un match officiel du tournoi, sauf indication contraire expresse.

- Toutes les compétitions utiliseront le salon de tournoi customisé avec les paramètres suivants activés, sauf indication contraire de l'administration :
  - Tous les held items (objets tenus) sont au grade maximum
  - Tous les objets tenus sont déverrouillés
  - Toutes les licences Unite déverrouillées
  - Tous les battle items (objets de combat) déverrouillés
- Tous les matchs se dérouleront en Draft Pick.
- Chaque match se déroulera au meilleur des trois parties. La première équipe à gagner deux (2) parties remportera le match.
- Chaque équipe doit s'enregistrer pendant la période d'enregistrement désignée avant le début de chaque tournoi. Si elle ne se présente pas, elle peut être déclarée forfait pour l'événement.
- L'équipe en haut du match visible sur le bracket ("**équipe hôte**") créera le salon et partagera son ID de salon avec ses adversaires via la fonction de chat du match de Start.gg.
- Choix du côté :
  - Différentes méthodes de sélection de côté seront utilisées dans la compétition. Les méthodes de classement pour chaque événement ou phase de tournoi seront annoncées avant l'inscription à l'événement en question:
    - **Aléatoire (pas de classement):** La sélection des côtés pour les matchs sera déterminée par un tirage au sort effectué par l'administration. Les équipes se verront attribuer au hasard pile ou face, et le gagnant du tirage à pile ou face choisira son côté pour le match 1. Pour chaque match suivant dans la même rencontre, l'équipe battue dans le dernier match choisi son côté pour le match suivant.
    - **Classement :** Le plus haut classé choisira son côté pour le match 1. En cas d'égalité de classement ou de remise à zéro du groupe de la Grande Finale, le choix du camp pour le match 1 se fera à pile ou face. Pour chaque match suivant dans le même match, l'équipe battue dans le dernier match choisi son côté pour le prochain match

Entre les matchs, les équipes disposent de 2 minutes à partir du moment où le temps de jeu de la partie en cours atteint 00:00 pour choisir leur côté pour la partie suivante. L'équipe informera ses adversaires OU le(s) personnel(s) désigné(s) pour le match de son choix, conformément aux instructions de l'administration .

- L'équipe hôte commencera le match une fois que tous les joueurs et joueuses auront rejoint le salon.
- À la fin du match, l'équipe gagnante et l'équipe perdante doivent communiquer les résultats du match sur Start.gg.
- Les joueurs et joueuses sont encouragés à prendre et à télécharger des captures d'écran de leurs parties sur Start.gg comme preuve de l'issue du match en cas de litige.
- Chaque équipe disposera de 5 minutes après le début d'un tour pour initier ou rejoindre le salon du jeu. Le fait de ne pas initier ou rejoindre un jeu dans cette période de 5 minutes peut entraîner la perte du

match. Pour les matchs diffusés (**voir section 16**), les équipes doivent respecter les délais fournis par l'administration, qui peuvent être inférieurs à 5 minutes pour lancer ou rejoindre le salon du match.

**RESTRICTIONS DE JEU :** Des restrictions peuvent être ajoutées à tout moment avant ou pendant un match, s'il existe des bugs connus avec un Pokémon, un objet détenu, un objet de combat, un mouvement, une combinaison de mouvements, un Holowear, ou pour toute autre raison déterminée à la discrétion de l'Administration. Le non-respect de l'une de ces restrictions peut entraîner des sanctions, y compris la perte du match.

- **Les emblèmes boost sont interdits pour tous les matchs du tournoi.**
  - L'équipe hôte devra s'assurer que les emblèmes boost sont désactivés avant le début de son match dans les paramètres du salon de jeu.
  - Les deux équipes devront signaler toute utilisation d'un emblème boost.
  - Si un emblème boost est signalé après la fin d'une partie ou d'un match, il ne sera pas possible de rejouer et les résultats resteront inchangés.

#### **ÉLÉMENTS DE JEU :**

**Erreur de sélection :** Une fois qu'une partie a commencé, les choix de Pokémon des joueurs et joueuses sont considérés comme définitifs. Aucune partie ne sera refaite en cas de sélection involontaire ou erronée d'un Pokémon.

**Démarrage contrôlé de la partie :** Si une partie doit être refaite, tous les joueurs et joueuses doivent sélectionner les mêmes Pokémon, objets détenus et objets de combat, conformément au processus de sélection d'équipe valide précédent.

**Fin de la partie :** Mettre fin à la partie sans l'autorisation expresse de l'administration peut entraîner un forfait. Cela comprend le fait de terminer le jeu en tant qu'hôte, de déclarer forfait en tant qu'équipe ou de provoquer la fin prématurée du jeu de toute autre manière.

**Forfait :** On attend des joueurs et joueuses qu'ils jouent toujours au mieux de leurs capacités. Les forfaits de jeu et/ou de match, y compris l'utilisation de la fonction d'abandon du jeu pendant un match de tournoi, peuvent être considérés comme de la tricherie. Voir la **section 18** pour plus d'informations sur la tricherie et l'intégrité du tournoi..

**Mise en pause :** Mettre le jeu en pause sans l'autorisation expresse de l'administration peut entraîner un forfait.

**Chargement lent du client :** si une déconnexion ou une panne survient, interrompant le processus de chargement et empêchant un joueur de rejoindre une partie au début de celle-ci, la partie peut être refaite, mais seulement après examen et approbation par l'administration.

**Arrêt du jeu :** au cours de la compétition, des événements peuvent se produire qui justifient un arrêt du jeu, comme la déconnexion d'un joueur ou joueuse, des pannes d'équipement, des facteurs environnementaux, etc. L'administration déterminera, à sa seule discrétion, ce qui justifie un arrêt de jeu et communiquera directement avec les joueurs et joueuses si un tel arrêt se produit. L'administration enquêtera sur les problèmes ou les événements qui ont causé l'arrêt du jeu et déterminera la marche à suivre appropriée. Les joueurs doivent toujours continuer à jouer, sauf indication contraire de l'administration.

**Pas d'interférence avec le personnel :** Pendant un arrêt de jeu (y compris un crash du serveur de jeu), les joueurs et joueuses ne doivent pas interférer avec les discussions et les décisions du personnel. Pendant un arrêt de jeu, les joueurs et joueuses ne peuvent pas quitter leur poste de compétition sans l'autorisation expresse du personnel.

**Déconnexion involontaire :** Un joueur ou une joueuse perdant la connexion au jeu en raison de problèmes ou de questions liées au client du jeu, à la plateforme, au réseau ou à l'appareil.



**Déconnexion intentionnelle** : Un joueur ou une joueuse perd la connexion au jeu en raison de ses actions (par exemple, fermeture de l'application). Toute action d'un joueur entraînant une déconnexion sera considérée comme intentionnelle, quelle que soit l'intention réelle du joueur.

**Crash du serveur** : Tous les joueurs et joueuses perdant la connexion à un jeu en raison d'un problème avec un serveur de jeu ou d'une instabilité de l'Internet.

Si un joueur ou une joueuse se déconnecte sans en avertir le personnel, celui-ci n'est pas tenu d'imposer une pause ou une reprise du jeu. Pendant le dépannage d'une partie, les joueurs et joueuses ne peuvent pas quitter l'aire de jeu sans l'autorisation du personnel.

## **RÉSOLUTION DES PROBLÈMES DE MATCH**

En cas de problème perturbant le jeu, les joueurs et joueuses doivent en informer immédiatement l'administration et continuer à jouer leur match. L'administration examinera le problème et déterminera la marche à suivre appropriée. Le personnel et l'administration peuvent enquêter sur un problème et fournir des instructions aux joueurs et joueuses avant la reprise du jeu. Le personnel et l'administration peuvent infliger des sanctions aux joueurs ou joueuses qui abusent des demandes d'interruption de jeu, y compris (mais sans s'y limiter) les demandes fréquentes et déraisonnables.

**SIGNALEMENT RAPIDE** : Dès qu'un joueur ou une joueuse a connaissance d'un bogue ou d'un problème (qui, selon la définition, inclut les défaillances matérielles présumées), il doit faire remonter ce problème dès que possible. Un joueur ou une joueuse peut alerter le personnel pendant un match qu'un bogue ou un problème est observé en levant la main au moment où le bogue ou le problème se produit.

**MALADIE, BLESSURE OU INCAPACITÉ** : Une maladie, une blessure ou une incapacité mineure d'un joueur ou d'une joueuse n'est pas un problème acceptable pour demander à être remplacé par un Alt. Dans le cas d'une condition médicale sous-jacente et/ou déclarée à l'avance, le joueur ou la joueuse peut informer le staff avant le match, qui peut, à sa seule discrétion, fournir à un joueur ou une joueuse une évaluation ou une assistance pour déterminer si le joueur ou la joueuse est prêt(e), désireux et capable de continuer à jouer dans un délai raisonnable.

Si un joueur ou une joueuse est jugé(e) inapte à poursuivre le jeu en raison d'une maladie, d'une blessure ou d'un handicap majeur, le personnel peut imposer à l'équipe Alt de remplacer ce joueur ou cette joueuse.

Si un joueur ou une joueuse présente des signes ou des symptômes liés au virus COVID-19, il sera soumis à toutes les procédures prévues dans les protocoles COVID-19.

Si un joueur ou une joueuse est dans l'incapacité de jouer ou de continuer en raison d'un manque d'autorisation médicale, ou si l'équipe n'est pas en mesure d'aligner une liste conforme à ces règles, l'équipe perdra le match par forfait, à moins qu'un administrateur, à sa seule discrétion, ne détermine que ce match est sujet à une victoire de match accordée.

**REPRISE DU JEU** : Une reprise du jeu est l'acceptation de l'état actuel du jeu et la poursuite du jeu à partir de ce point sans refaire le jeu ou invalider l'état actuel du jeu. Les joueurs peuvent subir des perturbations, des distractions ou d'autres événements qui peuvent potentiellement interférer avec leur capacité à jouer. Toutefois, toutes les perturbations, distractions ou autres événements n'entraînent pas une interférence ou un avantage déloyal pour ou contre l'une ou l'autre des équipes ou les deux.

Si l'administration estime qu'une reprise du match est justifiée, le personnel et/ou l'administration évaluent les circonstances et déterminent l'issue du match. La décision de l'administration est considérée comme définitive. Les circonstances qui peuvent nécessiter une reprise du match comprennent, mais ne sont pas limitées à :

**Bug** : une erreur, un défaut, une défaillance ou une faute qui produit un résultat incorrect ou inattendu, ou qui fait qu'un jeu ou un dispositif matériel se comporte de manière non voulue.

**Bug mineur** : un bug (y compris une défaillance matérielle) qui est, au pire, gênant pour les joueurs et joueuses. Il peut s'agir de bogues qui modifient les statistiques ou les mécanismes de jeu d'une manière qui, bien que n'étant pas optimale, peut être jouée si nécessaire.

**Bug permettant de jouer (« Play Through Bug »)** : un bug qui n'altère pas de manière significative l'intégrité compétitive du jeu. Cela peut signifier qu'il existe des mesures d'atténuation pour un bug difficile à contourner (comme redémarrer le client ou l'appareil de jeu). Il peut également s'agir de situations dans lesquelles l'impact du bogue peut être atténué par d'autres fonctions du jeu.

Cette catégorie comprend également les bogues fournis dans le cadre de « désignation d'information », c'est-à-dire les bogues fournis aux équipes avant les parties (généralement des Pokémon, des objets détenus, des objets de combat, des combinaisons de mouvements ou des interactions avec l'environnement et des effets persistants) pour lesquels aucun remake ne sera proposé. Ces effets ou interactions ne peuvent être évités ou atténués par d'autres moyens que la désactivation du Pokémon, du Holowear, de l'objet détenu ou de l'objet de combat incriminés, et aucun remake n'est donc disponible pour ces bugs, qui doivent être joués.

À sa discrétion, l'Administration peut proposer un remake de jeu pour les Bugs sous la « désignation d'information » si, à la seule discrétion de l'Administration, le Bug a un impact important sur l'intégrité compétitive du jeu. L'administration ne proposera pas de remake si, à sa seule discrétion, il est déterminé que le joueur ou l'équipe désavantagé(e) avait l'intention de déclencher le bug ou l'a déclenché à dessein.

Si, dans le cas d'un remake, un joueur provoque la réapparition du bug, l'administration peut imposer un nouveau jeu sans possibilité de remake supplémentaire.

**REPRISE DE JEU** : Une reprise de jeu est une reprise complète d'une partie dans le but de poursuivre une partie prématurément interrompue, qui peut inclure des conditions modifiées basées sur l'état de la partie original au moment de l'interruption et à la seule discrétion de l'administration.

Si l'administration estime qu'une reprise de jeu est justifiée, le personnel et/ou l'administration évalueront les circonstances et détermineront l'issue de la procédure. La décision de l'administration est considérée comme définitive. Les circonstances qui peuvent nécessiter une reprise du jeu incluent, mais ne sont pas limitées à :

**Erreur de sélection** : Si un Pokémon sélectionné par erreur apparaît dans l'écran de chargement du jeu, le joueur doit jouer avec le Pokémon sélectionné à l'origine.

**Chargement lent du client** : en cas de déconnexion ou de défaillance interrompant le processus de chargement et empêchant un joueur de rejoindre une partie au début de celle-ci, la partie peut être refaite, mais uniquement après examen et approbation par le personnel.

**Bug critique** : un bug (y compris une défaillance matérielle non intentionnelle) qui endommage de manière significative la capacité d'un joueur à concourir dans la situation de jeu, qui modifie de manière significative les statistiques de jeu ou les mécanismes de jeu, ou une situation dans laquelle les conditions environnementales externes deviennent intenable. La détermination du fait que le bug a endommagé la capacité d'un joueur à concourir est laissée à la seule discrétion de l'administration.

**Défaillance matérielle involontaire** : La défaillance de tout matériel, y compris la défaillance d'un serveur, d'un moniteur, d'un appareil mobile ou d'un périphérique de joueur. Cela n'inclut pas les pannes matérielles provoquées par le joueur, y compris les dommages intentionnels ou la destruction d'un périphérique de joueur, les dommages au moniteur, les dommages à l'écran d'un appareil ou

l'interférence d'un joueur avec l'équipement fourni par WCS ou par le joueur. La détermination du caractère involontaire d'une défaillance matérielle est laissée à la seule discrétion de l'administration.

**Situation de terminal** : Un bug ou une autre circonstance qui nécessite que le jeu soit refait. Ces circonstances incluent les cas de bogues critiques qui remettent sérieusement en question l'intégrité, le résultat et/ou la légitimité d'un jeu, ou tout autre cas à la discrétion de l'administration où la poursuite du jeu est intenable (y compris les problèmes environnementaux et les pannes matérielles catastrophiques).

## **PROCÉDURES DE REPRISE DU JEU :**

**Situation terminale** : L'administration déterminera si l'une ou l'autre des équipes, ou les deux, ont été fortement désavantagées par un bogue, et toute équipe fortement désavantagée pourra se voir offrir la possibilité de refaire la partie. Si une équipe fortement désavantagée accepte de refaire la partie, celui-ci sera immédiatement refait conformément à la présente section. Un désavantage significatif est une condition préalable à l'offre de refaire la partie.

**Début de match contrôlé** : Dans le cas d'un départ contrôlé et selon les instructions du staff, les joueurs et joueuses doivent sélectionner les mêmes Pokémon, objets détenus et objets de combat conformément au processus de sélection d'équipe valide précédent.

**Désactivation d'une partie ou d'une fonctionnalité** : Si le remake est dû à un bug Pokémon, les paramètres ne seront plus conservés et un Pokémon pourra être rendu inéligible pour le reste des matchs de la journée, à moins que le bug puisse être lié de manière concluante à un élément de jeu spécifique qui peut être entièrement supprimé et/ou évité (par exemple, un Holowear spécifique). Les paramètres peuvent être conservés à la seule discrétion de l'administration.

**DYSFONCTIONNEMENT MATÉRIEL** : En cas de dysfonctionnement du matériel, l'administration déterminera s'il s'agit d'un bogue mineur (par exemple, un moniteur perd de l'énergie et un joueur ou une joueuse ne peut pas voir ses mouvements lorsqu'il/elle joue sur une Nintendo Switch connectée), d'un bogue critique (par exemple, le Joy-Con d'un joueur se déconnecte soudainement et provoque l'élimination du joueur) ou d'une situation terminale (par exemple, le serveur de jeu tombe en panne) et suivra la norme appropriée.

## **ATTRIBUTION DE VICTOIRE DE PARTIE**

En cas de difficulté technique amenant l'administration à déclarer un remake, l'administration peut à la place attribuer une victoire à une équipe. L'administration peut, à sa seule discrétion, déterminer qu'une équipe ne peut éviter la défaite avec un degré de certitude raisonnable. Les critères suivants peuvent être utilisés (mais ne sont pas obligatoires) pour déterminer le degré de certitude raisonnable :

- **DIFFÉRENCE DE POINTS** : La différence de points entre deux équipes est supérieure à 500.
- **DIFFÉRENCE D'OBJECTIFS** : L'équipe qui a une différence de plus de 500 points a plus de zones de but que l'équipe adverse.
- **DIFFÉRENCE DE POKÉMON** : La différence de Pokémon capables de combattre entre les deux équipes est d'au moins quatre (4), avec des chronomètres d'élimination sur les Pokémon incapables de combattre plus longtemps que le temps restant dans le jeu.
- **DIFFÉRENCE D'ÉTAT DU JEU** : L'équipe ayant le plus de membres capables de combattre dispose de plus de 200 Énergies Aeos pour marquer à moins de 02:00 de la fin du match.
- **VICTORIEUX** : Au moment de la difficulté technique, il n'y a pas de scénario qui, selon l'administration, aurait pu aboutir à autre chose que la victoire d'une équipe.

**LITIGES** : Les résultats du match seront considérés comme définitifs s'il n'y a pas de litiges en suspens soulevés dans la fenêtre désignée pour contester les résultats d'un match (la « fenêtre de litige »). Le délai de contestation se termine (a) le début du match suivant dans un match ; (b) le début d'un match suivant du tournoi de n'importe quelle équipe dans le match respectif ; ou (c) dix minutes après la fin du match, selon ce qui se produit en premier.

La décision finale de l'administration est contraignante.

### **ÉLÉMENTS SUPPLÉMENTAIRES POUR LES ÉVÉNEMENTS EN PERSONNE UNIQUEMENT :**

**Heure d'installation :** l'administration informera les équipes de l'heure et de la durée d'installation prévues dans le cadre de leur programme de match. L'administration peut modifier l'horaire à tout moment. Le temps d'installation est considéré comme commencé lorsque les joueurs et joueuses entrent dans l'aire de compétition, moment à partir duquel ils ne sont pas autorisés à partir sans l'autorisation de l'administrateur ou du personnel sur place. La mise en place comprend les éléments suivants :

- S'assurer de la qualité de tout l'équipement fourni pour le jeu compétitif
- Connecter et calibrer les périphériques
- S'assurer du bon fonctionnement des systèmes de chat vocal
- Configurer les sélections personnalisées de Pokémon Moveset/Held Item dans le jeu
- Ajuster les paramètres du jeu

**Ordre des places :** Il peut être demandé aux joueurs et joueuses de fournir à l'administration l'ordre des places de leur équipe avant le tournoi. Toute modification de cet ordre doit faire l'objet d'une demande et sera acceptée à la discrétion de l'administration. Les joueurs et joueuses doivent s'asseoir dans l'ordre indiqué par le personnel sur place.

**Défaillance technique de l'équipement :** Si un joueur ou une joueuse rencontre un problème d'équipement au cours d'une phase quelconque du processus d'installation, il doit en avvertir immédiatement le personnel. **L'administration n'est pas responsable des défaillances de l'équipement fourni par les joueurs et joueuses.**

**Assistance technique :** L'administration sera disponible pour aider au processus d'installation et à la résolution de tout problème rencontré pendant la période d'installation d'avant-match.

**Communication entre les joueurs et joueuses pendant les arrêts de jeu :** Pour l'équité de toutes les équipes en compétition, les joueurs et joueuses ne sont pas autorisé(e)s à communiquer, de quelque manière que ce soit, entre eux pendant les arrêts de jeu. Pour éviter toute ambiguïté, les joueurs et joueuses peuvent communiquer avec le personnel, mais uniquement lorsque cela est nécessaire pour identifier la cause de l'arrêt et y remédier. Si l'arrêt se prolonge suffisamment, le staff peut, à sa seule discrétion, autoriser les équipes à se parler avant la reprise du jeu, afin de discuter des conditions de jeu.

**Reconnaissance des tests effectués avant le match :** Avant le début du match, chaque joueur et joueuse doit confirmer au personnel que sa configuration est complète.

### **Zone de match**

La zone de match est la zone qui entoure immédiatement les tables installées pour les matchs du tournoi. Pendant les matchs, seuls les starters sont autorisés à se trouver dans la zone de match, ou avec l'autorisation expresse de l'administration.

- **Appareils sans fil :** Les appareils sans fil personnels (SAUF ceux qui sont utilisés pour les matchs officiels), y compris les téléphones portables, les tablettes et les montres, ne sont pas autorisés dans la Zone de match avant, pendant et après le jeu actif, y compris entre les parties des matchs à plusieurs parties et les reprises de parties, de manière à ce que ces appareils soient accessibles aux joueurs et joueuses.
  - Pour éviter toute ambiguïté, les appareils sans fil peuvent être conservés dans le sac personnel d'un joueur ou d'une joueuse. Le personnel et l'administration informeront les joueurs et joueuses de l'endroit où ils peuvent ranger leur sac pendant les compétitions officielles.
- **Restrictions concernant la nourriture et les boissons :** Aucune nourriture ou boisson n'est autorisée dans la zone de match, sauf autorisation expresse de l'administration. Les bouteilles d'eau fermées, sans marque, peuvent être autorisées à condition qu'elles restent en dehors des tables à tout moment. Cette disposition est susceptible d'être modifiée à la seule discrétion de l'administration.

### **Zone d'entraînement des joueurs et joueuses**

La zone d'entraînement des joueurs et joueuses ("PPA", Player Practice Area) comprendra des zones désignées pour que chaque équipe puisse s'entraîner avant le début de ses matchs officiels. Le PPA est réservé aux membres de la liste active et sera mis à disposition par l'administration à sa seule discrétion. L'administration informera les joueurs des événements pour lesquels un PPA sera disponible, avant l'inscription à cet événement.

**État de préparation des joueurs et joueuses :** Une fois que les dix joueurs et joueuses d'un match ont confirmé avoir terminé leur installation, les joueurs et joueuses ne peuvent pas quitter la zone de match ou entrer dans une zone d'entraînement des joueurs (PPA) sans l'autorisation d'un administrateur.

**Création d'un salon de jeu :** L'administration décidera de la manière dont le salon officiel du jeu sera créé. Les joueurs et joueuses seront dirigés par l'administration pour rejoindre un hall de jeu conformément à l'ordre des places.

### **LES EXIGENCES ET LES POLITIQUES SPÉCIFIQUES EN MATIÈRE D'ÉQUIPEMENT POUR LES TOURNOIS EN PERSONNE :**

Tout équipement fourni par un joueur ou une joueuse doit être soumis à l'avance à l'administration pour approbation. L'équipement non approuvé ou l'équipement soupçonné par l'administration de procurer un avantage concurrentiel déloyal ne sera pas autorisé à être utilisé. Si l'équipement d'un joueur ou une joueuse est désigné comme non approuvé, le joueur ou la joueuse devra utiliser l'équipement fourni par l'administration.

Tout l'équipement doit être désinfecté à l'avance avant d'être apporté dans la zone de match et doit rester propre à tout moment.

L'administration peut, à sa discrétion, interdire l'utilisation d'une pièce d'équipement individuelle pour des raisons liées à la sécurité du tournoi, à la sûreté, à l'efficacité opérationnelle ou à l'efficacité. Aucun matériel fourni par le joueur ne peut être apporté dans la zone de match s'il comporte ou affiche le nom, l'image ou le logo d'une société ou d'une marque non approuvée par TPCi et l'administration.

L'administration se réserve le droit de restreindre l'utilisation des appareils pour toutes les activités liées à la compétition, pour quelque raison que ce soit et à tout moment. Les joueurs et joueuses sont autorisés à utiliser des appareils personnels dans la ZPP, mais pas dans les zones de match. Les joueurs et joueuses peuvent être autorisés à utiliser des appareils personnels pour les matchs officiels uniquement avec l'autorisation expresse de l'administration.

#### **Restrictions concernant l'équipement fourni par l'administration**

Aucun joueur ou joueuse ne doit, en aucune circonstance, brancher, adapter, modifier, télécharger ou installer des éléments, altérer physiquement ou utiliser de quelque manière que ce soit l'équipement fourni par l'administration pour une activité autre que la compétition. Les appareils fournis ne doivent en aucun cas être altérés et toute tentative dans ce sens entraînera la disqualification de l'équipe. Tout problème lié à l'équipement fourni doit être immédiatement signalé au personnel. Les joueurs et joueuses ne doivent pas essayer de résoudre les problèmes liés aux appareils fournis.

Pour éviter toute ambiguïté, l'administration fournira la solution de chat vocal nécessaire.

#### **Équipement fourni par l'administration**

L'administration peut fournir de l'équipement dans les catégories suivantes pour tous les matchs de tournoi en personne :

- Nintendo Switch Dock and Monitor
- Appareil mobile
- Casques et/ou écouteurs et/ou microphones
- Table et chaise

Des chauffe-mains seront fournis aux joueurs et joueuses pour une utilisation facultative.

L'administration peut, à tout moment et à sa seule discrétion, exiger l'utilisation d'appareils de tournoi préparés par l'administration. Le cas échéant, les joueurs et joueuses auront le choix entre une console Nintendo Switch ou un appareil mobile à utiliser pour les entraînements et les matchs officiels.

#### **Manette fournie par le joueur ou la joueuse**

Les joueurs et joueuses sont autorisés à apporter la/les manette(s) Nintendo sous licence officielle suivante(s) dans le match et à utiliser cet équipement pendant les matchs officiels en personne :

- Manette Pro
- Set de Joy-Con
- Sangles Joy-Con
- Poignée Joy-Con

#### **Contrôles audio**

Les joueurs et joueuses devront maintenir un niveau minimum de « bruit blanc » dans leurs écouteurs. L'administration peut interdire aux joueurs d'abaisser le niveau du "bruit blanc" si les officiels déterminent, à leur seule discrétion, que les sources de bruit externes seraient trop facilement discernables. Les casques doivent être placés directement sur les oreilles des joueurs et doivent y rester pendant toute la durée du match. Le microphone fixé au casque doit être proche de la bouche du joueur et peut être ajusté par l'administration s'il s'avère qu'il n'est pas à sa place. Les joueurs et joueuses ne sont pas autorisés à obstruer le placement des écouteurs par quelque méthode que ce soit ou à placer un objet quelconque, y compris un chapeau, une écharpe ou tout autre vêtement, entre les écouteurs et les oreilles du joueur ou de la joueuse.

#### **Altération de l'équipement**

Les joueurs et joueuses ne peuvent pas toucher ou manipuler l'équipement d'un autre coéquipier ou d'une autre coéquipière au cours d'une compétition officielle. Les joueurs et joueuses qui ont besoin d'aide avec leur équipement doivent demander de l'aide à l'administration ou au personnel.

### **PROCESSUS D'APRÈS-MATCH**

**Résultats :** L'administration confirmera et enregistrera le résultat du match.

**Notes techniques et dépannage :** Les joueurs et joueuses identifient et signalent tout problème technique à l'administration.

**Résultats des forfaits :** Les matchs gagnés par forfait seront enregistrés sur la base du score minimum qu'il faudrait à une équipe pour gagner le match (2-0 au meilleur de trois, 3-0 au meilleur de cinq). Aucune autre donnée ou statistique ne sera enregistrée pour les matches gagnés par forfait.

### **PROCESSUS D'APRÈS-MATCH**

**Résultats :** L'administration confirmera et enregistrera le résultat du match.

**Prochain match et heure de pause** : l'administration informera les joueurs et joueuses de leur position actuelle dans la compétition, y compris de leur prochain match programmé. L'heure exacte à laquelle les joueurs et joueuses doivent être prêts à réintégrer la zone de match sera communiquée par l'administration. Si tous les joueurs et joueuses ne sont pas à leur place à cette heure précise, l'équipe peut être pénalisée pour retard dans le déroulement du tournoi. L'heure de début du prochain match peut être modifiée à la discrétion de l'administration.

**Notes techniques et dépannage** : Les joueurs et joueuses identifient et signalent à l'administration tout problème technique.

**Obligations d'après-match** : Les joueurs et joueuses seront informés de toute obligation d'après-match, y compris, mais sans s'y limiter, les apparitions dans les médias, les interviews d'après-match et dans les coulisses, ou toute autre discussion sur les questions relatives au match immédiatement après la fin de celui-ci.

Les équipes sont tenues de participer si on le leur demande, à moins qu'elles ne soient excusées à la seule discrétion de l'administration.

**Interviews en coulisses** : Les joueurs et joueuses peuvent être invités à participer à une interview en direct dans les coulisses pour une retransmission officielle de l'événement.

**Interviews d'après-match** : Les joueurs et joueuses peuvent être invités à participer à une interview d'après-match préenregistrée pour une future retransmission officielle de l'événement.

**Interviews de la presse/des médias** : Il peut être demandé aux équipes de mettre à la disposition de l'administration au moins un joueur ou joueuse qui a commencé un match ce jour-là, indépendamment de la victoire ou de la défaite de l'équipe, pour un minimum d'une interview chacun (environ 10 minutes au total par joueur ou joueuse/entraîneur).

**10. CHAMPIONSHIP POINTS** : Tout au long du programme, les joueurs et joueuses se verront attribuer des Championship Points correspondant à leur performance dans les compétitions. Ces points seront utilisés pour le classement et/ou la qualification à des événements tout au long du programme.

Les points seront attribués aux joueurs et joueuses en fonction de la performance de leur équipe. Les joueurs et joueuses qui changent d'équipe au cours du programme conservent les Championship Points qu'ils ont obtenus.

Veuillez consulter la **section 23** pour la liste des Championship Points.

## 11. QUALIFICATION ET PROGRESSION DE L'ÉQUIPE :

### Qualification, format du tournoi et prix de placement :

Tournoi	Type	Régions	Qualification	Récompenses
Coupe Aeos - Matches de qualification	Coupe Aeos	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Les 8 équipes gagnantes sont qualifiées pour les play-ins de la Coupe Aeos
Coupe Aeos - Play-Ins	Coupe Aeos	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Meilleures 8 de la Coupe Aeos - Play-Ins	Les 1 meilleures se qualifient pour la Coupe Aeos - Phase de groupe Championship Points prix en espèces (uniquement

				pour les 4 meilleurs)
Coupe de mars	Matches de qualification	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Les 8 équipes gagnantes sont qualifiées pour la finale de la coupe de mars
Finales de mars	Finales mensuelles	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Meilleures 8 de la Coupe de mars - Matches de qualification	Championship Points prix en espèces (uniquement pour les 4 meilleurs)
Coupe Aeos	EUIC	Tous	Championnat ouvert : 24 équipes Phase de groupe : Meilleure 1 de la Coupe Aeos - Play-Ins Phase de poule (« Bracket Stage ») : Meilleures 8 de la phase de groupe	prix en espèces (uniquement pour les 8 meilleurs) Championship Points Avancement aux Championnats du monde Pokémon de 2024
Coupe d'avril	Matches de qualification	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Les 8 équipes gagnantes sont qualifiées pour la finale de la coupe d'avril
Coupe d'avril	Finales mensuelles	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Meilleures 8 de la Coupe d'avril - Matches de qualification	Championship Points prix en espèces (uniquement pour les 4 meilleurs)
Championnats Régionaux	Matches de qualification	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC		Les 16 meilleures équipes sont qualifiées pour la finale des Championnats Régionaux
Finales des Championnats Régionaux	Finales Régionales	BR, EU, LA-N, LA-S, OC	Meilleures 16 des Championnats Régionaux - Matches de qualification	prix en espèces (uniquement pour les 8 meilleurs) Avancement aux Championnats du Monde Pokémon de 2024
Finales des Championnats Régionaux	Finales Régionales	NA	Meilleures 8 des Championnats Régionaux - Finale	prix en espèces (uniquement pour les 8 meilleurs) Championship Points Avancement aux Championnats du Monde Pokémon de 2024
Dernière ligne droite	Championnat ouvert NAIC	Tous	N/A	Avancement aux Championnats du Monde Pokémon de 2024
Championnat du monde	Championnat du monde	Tous	Voir <b>section 12</b>	prix en espèces (uniquement pour les 16 meilleurs) <i>À annoncer</i>



Tous les tournois offrent des Championship Points pour le classement, voir la section 23 pour une répartition détaillée des Championship Points.

**Équipes de remplacement** : Dans le cas où une équipe qualifiée pour un tournoi est jugée inéligible, choisit de ne pas participer ou, pour toute autre raison, n'est pas en mesure de concourir, l'administration peut remplacer l'équipe par une équipe de son choix.

L'administration fera des efforts raisonnables pour confirmer le remplacement de l'équipe par la prochaine équipe qualifiée disponible. Dans le cadre de cet effort, l'administration peut utiliser les Championship Points, le classement des tournois précédents, la réactivité ou d'autres facteurs pour déterminer l'équipe qualifiée suivante. L'administration se réserve également le droit de ne pas remplacer une équipe.

## 12. CHAMPIONNATS DU MONDE POKÉMON 2024 (" WCS ", POUR " POKÉMON WORLD CHAMPIONSHIPS ")

### ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES

Les équipes se qualifient pour les WCS 2024 dans la zone régionale dans laquelle elles concourent. Les équipes peuvent se qualifier dans les circonstances suivantes :

- **COUPE AEOS.** Le vainqueur de la Coupe Aeos sera automatiquement qualifié pour les Championnats du Monde Pokémon 2024.
- **CHAMPIONNATS RÉGIONAUX.** Le vainqueur des finales des Championnats Régionaux de chaque Zone Régionale sera automatiquement qualifié pour les Championnats du Monde Pokémon 2024.
- **CHAMPIONSHIP POINTS.** À l'issue des Finales des Championnats Régionaux, l'Équipe ayant obtenu le plus de Championship Points dans chaque Zone Régionale (qui n'est pas déjà qualifiée pour les Championnats Mondiaux Pokémon 2024) se qualifiera pour les Championnats du Monde Pokémon 2024.
- **LA DERNIÈRE LIGNE DROITE.** Le vainqueur de la dernière ligne droite sera automatiquement qualifié pour les Championnats du Monde Pokémon 2024.
- **QUALIFICATION SUPPLÉMENTAIRE.** L'administration peut accorder des possibilités supplémentaires de se qualifier pour les Championnats du Monde Pokémon de 2024.

### MÉTHODES DE QUALIFICATION

Nom de la zone régionale OU de l'événement - Nombre d'équipes	Qualification
Brésil (BR) - 2 équipes	1ère place de l'équipe aux Finales Régionales* 1ère équipe au total des Championship Points gagnés
Europe (EU) - 3 équipes	1ère place équipe Finales Régionales* 1ère place de l'équipe au total des Championship Points gagnés* 2ème place de l'équipe au total des Championship Points gagnés
Amérique latine - Nord ( LA-N) - 3 équipes	1ère place par équipe aux Finales Régionales* 1ère place de l'équipe au total des Championship Points gagnés* 2ème place de l'équipe au total des Championship Points gagnés 2ème place de l'équipe au total des Championship Points gagnés
Amérique latine - Sud ( LA-S) - 2 équipes	1ère place par équipe aux Finales Régionales* 1ère place de l'équipe au total des Championship Points gagnés
Amérique du Nord (NA) - 3 équipes	1ère place équipe aux Finales Régionales* 1ère place de l'équipe au total des Championship Points gagnés

	2ème place de l'équipe au total des Championship Points gagnés
Océanie (OC) - 2 équipes	1ère place par équipe aux Finales Régionales* 1ère place de l'équipe au total des Championship Points gagnés
Asie-Pacifique - Est (AP-E), Asie-Pacifique - Ouest (AP-W), Inde (IN), Japon (JP), Corée (KR)	Sera déterminée et annoncée séparément
Coupe Aeos (EUIC) - 1 équipe	1ère place équipe Coupe Aeos*
Dernière ligne droite (NAIC) - 1 équipe	1ère place équipe Dernière ligne droite

\* Inclut les allocations de voyage

**Les équipes qualifiées** sont celles qui obtiennent une place aux WCS grâce aux qualifications indiquées dans le tableau ci-dessus. Les équipes qualifiées sont susceptibles d'être modifiées.

**Priorité de qualification :** Si des équipes se qualifient pour les Championnats du Monde selon plus d'une méthode décrite ci-dessus, les équipes qualifiées choisiront par défaut la méthode de qualification ayant la plus haute priorité.

1. Coupe Aeos
2. Finales Régionales
3. Dernière ligne droite
4. Championship Points

- Lorsque tous les tournois de l'UCS 2024 seront terminés et que le seul événement restant sera le Championnat du Monde, les classements des Championship Points seront définitifs.

- Le total des Championship Points acquis est la somme du total des Championship Points acquis par la liste principale (« Main Roster ») à l'issue des Championnats Régionaux et de la Dernière ligne droite (« Final Stretch ») à la NAIC. La liste principale est bloquée à la clôture des inscriptions pour les qualifications régionales. Voir la section 15 pour plus d'informations sur le verrouillage de listes.

- Si le vainqueur des Finales régionales est la même équipe que celle qui a obtenu le plus de Championship Points dans sa région respective, sa qualification relèvera des Finales régionales. Le(s) créneau(x) WCS gagné(s) grâce aux Championship Points srait(ent) alors attribué(s) à l'équipe ayant le rang suivant dans le total des Championship Points gagnés..

## SCHEDULE

- Jour 0 : Journée de tournage du contenu et enregistrement
- Jour 1 : Phase de groupe
- Jour 2 : Phase des poules (« Bracket stage »)

De plus amples informations, y compris les heures/dates exactes et les détails du programme, seront fournies aux équipes qualifiées à une date ultérieure.

## FORMAT

La WCS comprendra une phase de groupe et une phase de poules (« bracket »). Les informations relatives à la phase de groupe et à la répartition des équipes dans les poules seront annoncées ultérieurement.

Le vainqueur du match de la grande finale sera considéré comme le champion du monde 2024.

Les matches de la phase des poules seront sélectionnés pour être diffusés, et les matches sélectionnés seront annoncés à une date ultérieure avant le début du tournoi. L'administration peut, à sa seule discrétion, modifier à tout moment la sélection des matchs diffusés. En cas de changement de sélection, l'administration en informera toutes les équipes dans les meilleurs délais.

**13. RESTRICTIONS DU TOURNOI.** Les restrictions suivantes s'appliqueront à toutes les régions :

- Les joueurs et joueuses ne sont autorisés à participer que dans la région dans laquelle ils résident.
- Les joueurs et joueuses ne sont autorisés à disputer des matchs que sur l'un des appareils autorisés par le Tournoi : Nintendo Switch, Apple iOS et Google Android.
- Tous les joueurs et joueuses d'une équipe doivent résider dans la même région.
- L'administration se réserve le droit d'interdire l'utilisation de personnages nouvellement sortis en compétition.
- Les changements de noms de joueurs et joueuses sur Discord et Start.gg ne seront pas autorisés.
- Les joueurs ne peuvent faire partie que d'une seule équipe à un moment donné d'un tournoi.
- Les Championship Points sont attribués au joueur ou à la joueuse individuellement et non à l'équipe.

**INÉLIGIBILITÉ DU JOUEUR OU DE LA JOUEUSE :** si, à tout moment, l'administration détermine, à sa seule discrétion, qu'un joueur ou une joueuse n'est pas éligible pour participer au programme, l'administration peut, à sa seule discrétion, éliminer le joueur ou la joueuse du tournoi et lui faire perdre tous les prix potentiels.

**SURVEILLANCE DES MATCHS :** Tous les matchs de Pokémon UNITE seront surveillés par des juges (" **personnel** ") qui agiront en tant que représentants de l'Administration et arbitres du match. Les décisions du personnel concernant les matchs sont définitives et contraignantes et seront prises à la seule discrétion du personnel.

**14. RÔLE DU PERSONNEL :**

La supervision du personnel comprend, sans s'y limiter, les tâches suivantes:

- Vérifier les titulaires d'une équipe avant un match.
- Vérifier et surveiller les périphériques des joueurs et joueuses et les zones de match.
- Annoncer le début du match.
- Donner des pénalités en cas d'infraction aux règles pendant le match.
- Confirmer la fin du match et les résultats du match.

**CARACTÈRE DÉFINITIF DU JUGEMENT :** Si le personnel rend un jugement incorrect, ce jugement ne peut pas être annulé pendant le match. Toutefois, à la fin d'un match, un joueur ou une joueuse peut contester une décision du personnel en le notifiant à l'administration. L'administration peut, à sa seule discrétion, évaluer la décision afin de déterminer si la procédure appropriée a été mise en œuvre pour permettre une décision équitable. L'administration se réserve le droit d'invalider éventuellement la décision du personnel. L'administration conservera toujours le dernier mot dans toutes les décisions prises au cours du tournoi.

Dans le cas où des circonstances surviendraient lors d'un tournoi en personne qui étaient inconnues ou imprévisibles au moment de la rédaction du règlement officiel, l'administration déterminera le meilleur plan d'action à sa seule discrétion et ces décisions seront considérées comme légitimes et définitives.

**15. GESTION DES ÉQUIPES ET DES LISTES :**

Chaque équipe doit avoir un responsable désigné qui servira de point de contact principal et aura autorité sur les changements de liste (« **capitaine d'équipe** »). Les équipes sont autorisées à modifier librement leur liste entre les tournois mensuels.

L'administration se réserve le droit d'apporter des modifications à la gestion des équipes et des listes à tout moment.

**GROUPE DE DÉPART**

Les cinq joueurs qui participent activement aux matchs du tournoi sont appelés les "starters" (joueurs et joueuses de départ). Si un remplaçant remplace un membre de la liste principale, le remplaçant devient starter et le joueur ou la joueuse de la liste principale qui a été retiré(e) n'est plus starter.

**SOUSSIONS DES LISTES**

La liste principale est présumée être la liste des joueurs et joueuses de départ. Les demandes de modification des titulaires d'une équipe ne seront autorisées que dans le cas où un membre de la liste principale n'est pas en mesure de participer à la compétition. Tous les remplacements, quelles que soient les circonstances, doivent être approuvés par l'administration. Les raisons acceptables pour les remplacements peuvent inclure (mais ne sont pas limitées à) :

- Un joueur ou une joueuse de la liste principale tombe malade et n'est pas en mesure de participer au tournoi à n'importe quel moment.
- Un joueur ou une joueuse de la liste principale n'est pas en mesure de se rendre à l'événement (ce joueur ou cette joueuse peut faire l'objet de pénalités).
- Un joueur ou une joueuse de la liste principale connaît des circonstances atténuantes examinées et jugées acceptables par l'administration.
- Autres situations que l'administration juge nécessaires pour permettre un changement de liste.

Les demandes de modification des titulaires doivent être soumises à l'administration dès que l'une des situations ci-dessus est identifiée, sinon l'équipe risque de perdre son prochain match ou sa prochaine partie, ou d'être disqualifiée du tournoi.

L'administration se réserve le droit, à sa seule discrétion, de mettre à jour les exigences relatives aux remplaçants à tout moment.

### **NOMS DES ÉQUIPES ET DES JOUEURS ET JOUEUSES**

Pour tous les types de compétitions, les équipes et les joueurs et joueuses qualifiés doivent utiliser le même nom d'équipe et le même nom de joueur du tour de qualification pour toutes les phases de ce tournoi. Les changements de nom ne sont pas autorisés, sauf dans certaines circonstances atténuantes, mais doivent être approuvés par l'administration avant d'être utilisés dans un match officiel. Les changements de noms non approuvés entre les phases d'un tournoi sont passibles de sanctions.

Les noms d'équipes et de joueurs et joueuses affiliés à des organisations sponsors et/ou partenaires peuvent nécessiter un examen et une approbation supplémentaires de la part de l'administration. Voir la **section 16** pour plus d'informations sur les exigences en matière de diffusion.

L'administration peut demander aux équipes et aux joueurs et joueuses de changer de nom à tout moment.

### **EXCLUSIVITÉ DE L'ÉQUIPE**

Tout joueur et joueuse n'est autorisé(e) à rejoindre qu'une (1) seule équipe dans sa zone régionale, en tant que titulaire ou remplaçant, à tout moment.

Tout joueur et toute joueuse d'une équipe qualifiée ne sont pas autorisés à apporter leur soutien (y compris, mais sans s'y limiter, un soutien financier et/ou un parrainage) à une autre équipe.

### **VERROUILLAGE DE LA LISTE**

L'administration peut imposer le verrouillage des listes pour des tournois spécifiques. Pendant cette période, il est interdit de modifier la liste d'une équipe sans l'accord explicite de l'administration.

L'administration fera des efforts raisonnables pour annoncer le verrouillage de la liste avant la période d'inscription à un tournoi.

### **REMPLAÇANTS**

Les équipes peuvent être autorisées à inclure jusqu'à un joueur ou une joueuse de remplacement « **Alternate** », ou « **Alt** ») dans leur liste. Le rôle d'un remplaçant est de combler un poste de la liste qui est vacant en raison d'un événement imprévu qui empêche un joueur de participer à une étape avancée d'un tournoi. Seuls les joueurs éligibles peuvent être sélectionnés comme remplaçants.

- Les remplaçants ne peuvent pas participer avec une autre équipe au tournoi en ligne pour lequel ils sont inscrits en tant que remplaçants.

- Les équipes doivent ajouter le remplaçant pendant la période d'inscription aux qualifications correspondantes. Les équipes qui n'inscrivent pas de remplaçant ne seront pas autorisées à en utiliser un.
- Les remplaçants ne peuvent être ajoutés à la liste active d'une équipe (5 joueurs débutants participant au tournoi) que pour les phases avancées d'un tournoi (par exemple, finales mensuelles, Coupe Aeos, finales régionales). Les remplaçants ne peuvent pas être activés pendant les phases initiales d'un tournoi (par exemple, les qualifications mensuelles, la Coupe Aeos, les Championnats Régionaux).
- Pour activer un remplaçant dans la liste active, les capitaines d'équipe doivent soumettre la demande à l'administration par écrit avant le tournoi. L'administration, à sa seule discrétion, décide d'autoriser ou non la demande.
- Les Championship Points existants du remplaçant ne seront pas comptabilisés dans le total des Championship Points de l'équipe à des fins de classement.
- Les Championship Points et les prix ne seront attribués qu'à la liste active qui a participé au dernier match déterminant le classement. Les remplaçants qui ne sont pas activés dans la liste active ne gagneront pas de Championship Points et de prix, même si leur équipe remporte des prix.
- Un joueur ou une joueuse remplacé(e) par un(e) remplaçant(e) n'est pas autorisé(e) à réintégrer la liste active et ne reçoit pas les Championship Points et les prix gagnés par l'équipe..

L'administration se réserve le droit de disqualifier une équipe qualifiée si sa liste ne satisfait pas à ces exigences.

**EXIGENCES EN MATIÈRE DE LISTE POUR LES TOURNOIS EN LIGNE :**

Les équipes auront la possibilité de sélectionner un remplaçant pour les tournois en ligne.

**EXIGENCES EN MATIÈRE DE LISTE POUR LES TOURNOIS EN PERSONNE :**

Les équipes devront sélectionner un remplaçant pour certains tournois, y compris tous les tournois en personne. Les autres tournois nécessitant des remplaçants seront annoncés avant l'inscription à ce tournoi.

Toutes les équipes qualifiées doivent choisir un remplaçant éligible dans le cadre de leur intention de participer avant la date fixée par l'administration. À défaut, l'équipe qualifiée risque d'être déchu de son droit de participer à la compétition.

Les cinq joueurs et joueuses issus du tour de qualification d'une épreuve en personne constituent la « **liste principale** ». Si l'un des membres de la liste principale n'est pas présent sur place lorsque cela est nécessaire pendant l'événement, l'équipe peut faire l'objet de pénalités. Le fait de ne pas sélectionner de remplaçant ou de ne pas faire en sorte que le remplaçant soit présent sur place peut entraîner la perte d'un match ou la disqualification de l'équipe.

Les équipes ne sont pas autorisées à ajouter des joueurs ou d'autres membres à leur liste après le verrouillage de la liste active, sauf autorisation expresse de l'administration..

**FRAIS DE PARTICIPATION DES REMPLAÇANTS :** Les remplaçants peuvent prétendre à des frais de participation en fonction du classement de leur équipe dans la compétition. Voir la **section 23** pour plus d'informations sur les frais de participation.

**ARRANGEMENTS DE VOYAGE DES REMPLAÇANTS :** Tous les remplaçants approuvés des équipes dont la liste principale a obtenu une prime de voyage obtiendront également une prime de voyage. Les équipes qui n'ont pas reçu de prime de voyage sont responsables de leurs propres arrangements de voyage, y compris pour les remplaçants.

**EXIGENCES EN MATIÈRE DE LISTE WCS :**

Les équipes qui obtiennent une invitation pour se qualifier pour les WCS sont tenues de conserver la même liste principale du tournoi et/ou de l'événement au cours duquel la qualification a été obtenue, à moins que les équipes ne reçoivent une autorisation explicite de l'administration. Cela inclut la conclusion du

dernier tournoi permettant d'obtenir des Championship Points avant la WCS.

Le remplaçant d'une équipe au WCS est défini comme un joueur ou une joueuse invité(e) à rejoindre la liste active d'une équipe pour le WCS 2024. Le remplaçant sélectionné par une équipe doit remplir les conditions suivantes :

- Le joueur ou la joueuse a participé à un tournoi des Pokémon UNITE Championship Series en 2024.
- Le joueur ou la joueuse continue de remplir les conditions d'éligibilité spécifiées dans le Règlement officiel.
- Le joueur ou la joueuse réside dans la même région que l'équipe qui cherche à le sélectionner en tant qu'Alt.
- Le joueur ou la joueuse est en mesure de voyager et d'entrer aux États-Unis pour le WCS 2024.
- Le joueur ou la joueuse est en mesure de se conformer aux protocoles du COVID-19 tels qu'ils sont décrits sur le site [pokemon.com](https://www.pokemon.com).
- Le joueur ou la joueuse reçoit une nomination d'au moins quatre des cinq membres de la liste principale.
- Le joueur ou la joueuse n'est pas déjà sélectionné(e) dans l'Alt d'une autre équipe.
- Le joueur ou la joueuse reçoit l'approbation de l'Administration après examen de la sélection et des qualifications de ce joueur ou de cette joueuse.

**16. ATTENTES ET EXIGENCES EN MATIÈRE DE DIFFUSION :** L'administration se réserve le droit de diffuser tout match du programme. Les joueurs et joueuses ne peuvent pas refuser les diffusions autorisées par l'Administration. L'administration se réserve le droit de reprogrammer n'importe quel match du programme pour l'adapter à une heure de diffusion spécifique. Les joueurs et joueuses ne peuvent pas refuser ce report. Le refus d'autoriser l'administration à diffuser ou à reprogrammer un match peut entraîner des pénalités, comme indiqué plus en détail à la **section 19** ci-dessous.

L'Administration peut exiger des joueurs et joueuses des actions supplémentaires et raisonnables afin de faciliter et d'exécuter la diffusion des matchs du tournoi (chacun d'entre eux étant un « Match diffusé »). Il est attendu des joueurs qu'ils coopèrent avec l'administration et s'y conforment. Ces attentes peuvent inclure, mais ne sont pas limitées à :

- Être en ligne et prêts à jouer jusqu'à 30 minutes avant le début du match prévu ;
- Inviter des spectateurs/observateurs ou d'autres comptes désignés dans le salon du jeu ;
- Utiliser un serveur de communication désigné par l'administration pour les communications de l'équipe ou toute autre coordination ;
- Participer aux répétitions techniques ; participer aux répétitions en tenue vestimentaire ; participer aux interviews d'avant et d'après-match ;
- Organiser et commencer les matchs selon les instructions ou le calendrier indiqués par l'administration ; et,
- Toute autre instruction raisonnable donnée par l'administration.

#### **EXIGENCES RELATIVES AUX VÊTEMENTS DES JOUEURS ET JOUEUSES**

Tous les joueurs et joueuses, y compris les Alts, doivent porter une chemise à manches (les maillots de corps noirs, gris et blancs sont autorisés), un pantalon et des chaussures fermées pendant toute la durée d'une compétition ou d'une apparition diffusée, y compris les événements en personne. Pour les événements où la tenue est fournie par l'administration, les joueurs et joueuses sont tenus de porter la tenue fournie, à moins que la tenue fournie par le joueur ou la joueuse n'ait été approuvée par l'administration.

Tout vêtement portant le nom, l'image ou le logo d'une société autre qu'une marchandise Pokémon sous licence officielle est interdit, sauf approbation préalable de l'administration.

L'Administration aura l'approbation finale de tous les vêtements et se réserve le droit d'interdire les vêtements répréhensibles ou offensants, à sa seule discrétion.

Pour les événements en personne, tous les joueurs et joueuses doivent se conformer aux protocoles COVID-19 en vigueur de l'Administration, qui peuvent exiger le port d'un masque facial approprié. Les chapeaux ne sont pas autorisés.

**EXIGENCES EN MATIÈRE DE SOUMISSION** : L'administration peut demander aux joueurs et joueuses de soumettre des photographies et/ou d'enregistrer et de soumettre des fichiers audio/vidéo à l'Administration (chacun de ces éléments étant appelé « **soumission** »). L'administration peut, à sa seule discrétion, compiler les soumissions des joueurs et joueuses et les diffuser ou les présenter publiquement dans le cadre de la couverture et de la publicité du tournoi par l'administration, en vue d'une éventuelle diffusion de la couverture générale du tournoi par l'Administration. L'administration peut également interdire aux joueurs et joueuses de diffuser leurs matchs en direct et peut exiger des joueurs et joueuses qu'ils et elles gardent leurs résultats confidentiels jusqu'à ce qu'ils soient diffusés publiquement par l'administration. Chaque soumission :

- NE DOIT PAS contenir de matériel (ou promouvoir des activités qui sont), à la seule discrétion de l'administration, haineux, diffamatoire, délictueux, sexuellement explicite, obscène, pornographique, inapproprié, violent, auto-mutilant (par exemple, relatif au meurtre, à la vente d'armes, à la cruauté, aux abus, etc.), discriminatoire (basé sur la race, la couleur, la religion, le genre, l'origine nationale, l'âge, le handicap, l'orientation sexuelle, l'identité de genre, ou tout autre groupe ou caractéristique), illégal (par exemple, consommation d'alcool par des mineurs, abus de substances, piratage informatique, etc. ), offensant, menaçant, blasphématoire ou harcelant ; ou contenant du matériel menaçant pour une personne, un lieu, une entreprise, un groupe ou la paix dans le monde ; ou contenant des mots ou des symboles largement considérés comme offensants pour les individus d'une certaine race, ethnique, religion, orientation sexuelle, identité ou expression de genre, ou groupe socio-économique ; ou contenant des images, des mots ou des textes représentant la nudité, des actes de violence, ou des actes qui sont ou semblent être illégaux ou dangereux, ou en violation, ou contraires aux lois ou réglementations dans toute juridiction où la soumission est créée ;
- NE DOIT PAS contenir de matériel qui viole ou enfreint les droits d'autrui, y compris, mais sans s'y limiter, du matériel qui viole la vie privée, la publicité ou les droits de propriété intellectuelle, ou qui constitue une violation des droits d'auteur. Sans limiter la portée de ce qui précède, les contributions ne doivent pas inclure de marques, logos, insignes, panneaux de signalisation, photographies, œuvres d'art ou sculptures de tiers, à l'exception de ceux de l'administration.
- NE DOIT PAS inclure la mention ou la représentation d'une production médiatique protégée par des droits d'auteur, y compris, mais sans s'y limiter, des livres, des articles, des photographies, des œuvres d'art, de la musique, etc. ou des descriptions d'identification d'une propriété médiatique autre que celle de l'administration. Les soumissions ne doivent pas inclure de musique commerciale.

**SI UN JOUEUR OU UNE JOUEUSE EST SOUPÇONNÉ(E) D'AVOIR ENFREINT L'UNE DES EXIGENCES SUSMENTIONNÉES EN MATIÈRE DE DIFFUSION, L'ADMINISTRATION PEUT, À SA SEULE DISCRÉTION, DISQUALIFIER CE JOUEUR OU CETTE JOUEUSE À TOUT MOMENT DU TOURNOI ET/OU EXIGER LE REMBOURSEMENT DE TOUT PRIX GAGNÉ.**

**18. RÈGLES DU TOURNOI** : Les joueurs et joueuses sont tenus de toujours respecter toutes les lois applicables. Les joueurs et joueuses doivent également respecter les normes les plus élevées en matière d'intégrité personnelle et d'esprit sportif et agir d'une manière compatible avec le présent règlement officiel et les meilleurs intérêts de l'administration. Les joueurs et joueuses doivent se comporter de manière professionnelle et sportive dans leurs interactions avec les autres joueurs et joueuses et l'administration, et éviter tout comportement susceptible de nuire au déroulement du tournoi.

Les joueurs et joueuses ne peuvent pas utiliser de gestes obscènes ou offensants ou de blasphèmes dans leur nom de compte, leur nom d'utilisateur, leur nom dans le jeu, leur pseudonyme, leur adresse électronique, les chats/communications du tournoi, les matchs filmés ou toute autre communication publique de quelque nature que ce soit. L'administration a toute latitude pour déterminer si un contenu est obscène ou offensant. Cette règle s'applique à l'anglais et à toutes les autres langues et inclut les abréviations et/ou les références obscures.

Les joueurs et joueuses doivent régler leurs différends de manière respectueuse et sans recourir à la violence, aux menaces ou à l'intimidation (physique ou non). La violence n'est jamais autorisée, à quelque moment ou endroit que ce soit, ni à l'encontre de quelque personne que ce soit, y compris les autres joueurs et joueuses, les supporters, le personnel et les autres officiels ou représentants de l'administration.

**Esprit sportif** : Les participants au Programme seront tenus de respecter des normes élevées de comportement, de communication et d'action qui s'appliquent aux communications en jeu, à Discord, Start.gg, à toute autre plate-forme de communication officielle utilisée pour le Programme, et à toutes les plates-formes de médias sociaux. Les participants doivent représenter le Programme de manière professionnelle et courtoise et il leur est strictement interdit de s'engager dans des communications ou des actions qui pourraient être considérées comme vulgaires, toxiques, antagonistes, incendiaires, distrayantes, menaçantes ou qui, de manière générale, représentent mal l'Administration en relation avec le Programme, et ce à tout moment.

**Logiciel de tournoi** : Toute utilisation intentionnelle, ou tentative d'utilisation, par un joueur ou une joueuse de bugs ou d'exploits dans tout logiciel lié au Tournoi, y compris, sans limitation, le jeu vidéo Pokémon UNITE, la plateforme de bracket Start.gg et la plateforme de chat Discord, est strictement interdite et peut entraîner la disqualification du joueur ou de la joueuse par l'Administration.

Aucun joueur et joueuse ne peut faire un usage non autorisé du logiciel lié au tournoi, y compris la collecte de noms d'utilisateur et/ou d'adresses électroniques d'utilisateurs par des moyens électroniques ou autres dans le but d'envoyer des courriels non sollicités, ou de créer des comptes d'utilisateur par des moyens automatisés ou sous de faux prétextes.

Aucun joueur et joueuse ne doit essayer de récupérer systématiquement des données non publiques ou d'autres contenus non publics fournis par les participants pour créer ou compiler, directement ou indirectement, une collection, une compilation, une base de données ou un répertoire.

**Tricherie et intégrité du tournoi** : Les joueurs et joueuses doivent concourir au mieux de leurs compétences et de leurs capacités à tout moment. Toute forme de tricherie de la part d'un joueur ou d'une joueuse ne sera pas tolérée et pourra entraîner la disqualification. Il est interdit aux joueurs et joueuses d'influencer ou de manipuler un match de tournoi et/ou de tromper, d'escroquer ou d'induire en erreur d'autres joueurs ou joueuses, ou de tenter d'usurper l'identité d'un autre joueur ou joueuse ou d'utiliser le nom d'utilisateur d'un autre joueur ou d'une autre joueuse.

**Corruption** : Aucun joueur et joueuse ni aucune équipe ne peut accepter de cadeau ou de récompense à un joueur ou joueuse, à un administrateur ou administratrice, à un membre du personnel de TPCi ou à une personne liée à une autre équipe pour des services promis, rendus ou à rendre pour vaincre ou tenter de vaincre une équipe concurrente.

**Cadeaux** : Aucun joueur et joueuse ne peut accepter de cadeau, de récompense ou de compensation pour des services promis, rendus ou à rendre dans le cadre d'un jeu compétitif, y compris des services liés à la défaite ou à la tentative de défaite d'une équipe concurrente ou des services destinés à lancer ou à truquer un match ou une partie. La seule exception à cette règle concerne les rémunérations basées sur la performance versées aux joueurs et aux joueuses par le sponsor ou le propriétaire officiel d'une équipe.

**Trucage de match** : Aucun joueur et joueuse ne peut proposer, accepter, conspirer ou tenter d'influencer le résultat d'un match ou d'une rencontre par des moyens interdits par la loi ou par le présent règlement.

**Pas de harcèlement** : L'administration s'engage à fournir un environnement compétitif exempt de harcèlement et de discrimination. Dans le cadre de cet engagement, il est interdit aux joueurs et joueuses de se livrer à toute forme de harcèlement ou de discrimination (que ce soit pendant ou en dehors du tournoi), y compris, mais sans s'y limiter, à des actes fondés sur la race, la couleur, la religion, le genre, l'origine nationale, l'âge, le handicap, l'orientation sexuelle, l'identité de genre ou tout autre groupe ou caractéristique.



**Non-dénigrement** : Les joueurs et joueuses ont le droit d'exprimer leurs opinions d'une manière professionnelle et sportive, à condition toutefois qu'ils ne fassent pas de déclarations publiques mettant en cause l'intégrité ou la compétence d'autres joueurs, de l'Administration ou de leurs agents, filiales, représentants ou prestataires de services respectifs. Les joueurs et joueuses ne peuvent à aucun moment faire, afficher, publier ou communiquer à toute personne ou entité ou dans tout forum public des remarques, commentaires ou déclarations faux, diffamatoires ou calomnieux concernant l'Administration, ou l'un de leurs agents, affiliés, filiales, représentants ou fournisseurs de services respectifs, les autres joueurs, le tournoi, ou tout autre produit ou service de l'administration ou de ses agents, affiliés, filiales ou représentants. En outre, les joueurs et joueuses ne peuvent pas encourager les membres du public à s'engager dans des activités interdites par la présente section. Cette section ne limite ni n'empêche en aucune façon un joueur ou joueuse de se conformer à une loi applicable ou à une ordonnance valide d'un tribunal compétent ou d'une agence gouvernementale autorisée, à condition que cette conformité n'excède pas ce qui est exigé par la loi ou l'ordonnance.

**Jeux d'argent et de hasard** : Toute forme de pari ou de jeu sur un tournoi du programme est interdite. Il est également interdit aux joueurs et joueuses d'offrir des informations privilégiées, d'influencer ou de participer de quelque manière que ce soit à des paris ou à des jeux d'argent par le biais d'une participation directe ou indirecte.

**Confidentialité** : L'administration peut parfois partager des informations sensibles ou confidentielles avec les participants. Le partage ou la distribution d'informations ou de documents confidentiels remis aux participants par l'administration, que ce soit de manière intentionnelle ou non, est strictement interdit. Les informations confidentielles peuvent inclure, sans s'y limiter, des informations ou des documents qui n'ont pas encore été divulgués au grand public, qu'une personne raisonnable sait ou devrait raisonnablement comprendre comme étant confidentiels, ou des informations ou des documents désignés comme confidentiels par l'administration.

**Conduite illégale et/ou préjudiciable** : Un joueur ou une joueuse ne peut s'engager dans une activité ou une pratique qui (i) le/la discrédite, le/la scandalise ou le/la ridiculise, ou choque ou offense une partie ou un groupe du public, ou porte atteinte à son image publique, ou (ii) est, ou pourrait raisonnablement être, préjudiciable à l'image ou à la réputation du/de la joueur/joueuse, ou entraîne une critique publique ou une mauvaise image de l'Administration ou de leurs agents, affiliés, filiales, représentants ou prestataires de services respectifs, des autres joueurs, du Tournoi ou de tout autre produit ou service de l'Administration ou de ses agents, affiliés, filiales ou représentants. Pour éviter toute ambiguïté, l'affiliation d'un joueur avec des individus, des entités ou des marques qui nuisent à l'image ou à la réputation de l'Administration, ou de leurs agents, affiliés, filiales, représentants ou fournisseurs de services respectifs, des autres joueurs, du Tournoi ou de tout autre produit ou service de l'Administration ou de ses agents, affiliés, filiales ou représentants, tel que déterminé par l'Administration à sa seule discrétion, sera considérée comme une violation de cette disposition et du présent règlement officiel. Une liste non exhaustive de ces types d'inconduite est présentée ci-dessous :

- Violence réelle ou menace de violence à l'égard d'une personne, y compris la violence domestique, la violence entre partenaires, la violence dans les fréquentations et la maltraitance des enfants ;
- Agressions sexuelles et autres types de délits sexuels ;
- Conduite qui constitue un danger pour la sécurité d'une autre personne ;
- La cruauté envers les animaux
- Vol et autres délits contre les biens ; et
- Les délits de malhonnêteté.

Chaque joueur et joueuse reconnaît que l'administration peut avoir l'obligation, en vertu de la législation applicable, de signaler des activités illégales aux autorités locales chargées de l'application de la loi ou de répondre à des demandes formelles émanant des autorités chargées de l'application de la loi ou des autorités judiciaires dans les juridictions où des violations présumées de la loi ont été commises.

**DANS LE CAS OÙ UN JOUEUR EST SOUPÇONNÉ D'AVOIR VIOLÉ L'UNE DES RÈGLES DU TOURNOI CI-DESSUS, L'ADMINISTRATION PEUT, À SA SEULE DISCRÉTION, DISQUALIFIER CE JOUEUR À TOUT MOMENT PENDANT LE TOURNOI ET/OU EXIGER LE RETOUR DE TOUT PRIX GAGNÉ.**

**19. SANCTIONS** : l'administration se réserve le droit d'envisager ou d'appliquer des sanctions au cas par cas. L'administration prendra en considération l'ensemble de l'infraction, y compris la gravité, les circonstances, l'historique, les conséquences/l'impact ou tout autre facteur pertinent de l'infraction pour prendre une décision ou appliquer une pénalité dans le meilleur intérêt de l'intégrité du programme.

L'Administration se réserve le droit d'appliquer l'une des sanctions suivantes à l'encontre des participants et / ou des équipes jugés en infraction avec le présent règlement officiel :

- Perte de la partie ;
- Perte du match ;
- Retrait du joueur ou joueuse ou équipe du tournoi (disqualification) ;
- Perte de la récompense ;
- Perte des Championship Points ;
- Retrait partiel ou total des Championship Points ; et,
- Une interdiction de participer au programme.

**20. LICENCE DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE ET CESSION** : En soumettant une soumission, vous acceptez que cet Envoi, y compris tous les droits qui y sont incorporés, soit considéré comme non confidentiel et non propriétaire et que l'Administration n'ait aucune obligation de quelque nature que ce soit à l'égard de cette soumission. L'Administration est libre d'éditer, d'exploiter, de modifier, de publier, de reproduire, d'utiliser, de divulguer, de diffuser et de distribuer la soumission à d'autres, sans limitation, dans tous les médias connus ou inconnus à l'heure actuelle, dans le monde entier et à perpétuité, à quelque fin que ce soit, sans compensation, autorisation ou notification à vous ou à un tiers. Par la présente, vous accordez à l'administration et à ses représentants légaux, successeurs et ayants droit, une licence irrévocable et mondiale pour utiliser à perpétuité la soumission sous quelque forme ou format que ce soit et pour la modifier, et vous reconnaissez et acceptez que si l'administration utilise la soumission, vous n'aurez droit à aucun crédit, contrepartie, notification ou paiement de quelque nature que ce soit. Vous renoncez à tout droit moral, dans toute la mesure permise par la loi, que vous pourriez avoir sur la soumission, et acceptez que si l'administration choisit d'utiliser la soumission à quelque fin que ce soit, tous les droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle pouvant résulter de ce qui concerne votre soumission ou de l'utilisation de celle-ci par l'administration seront la propriété exclusive de l'administration. Vous acceptez en outre que si l'Administration choisit d'utiliser votre contribution, vous (ou votre parent/tuteur légal si vous êtes mineur) signerez tous les documents demandés par l'Administration concernant cette cession. SI L'UTILISATION PAR L'ADMINISTRATION DE LA SOUMISSION ENGAGE SA RESPONSABILITE A L'EGARD D'UN TIERS, VOUS ACCEPTEZ D'INDEMNISER L'ADMINISTRATION ET SES AGENTS, EMPLOYES, SOCIETES AFFILIEES, FILIALES, REPRESENTANTS ET TOUTES LES PARTIES LIEES DE TOUS LES DOMMAGES, COUTS, JUGEMENTS ET DEPENSES (Y COMPRIS LES HONORAIRES RAISONNABLES D'AVOCAT) QU'ELLE ENCOURT A LA SUITE DE L'UTILISATION DE LA SOUMISSION.

**21. DÉCHARGE DE PUBLICITÉ** : Sauf si la loi l'interdit, **en cliquant sur " accepter " le présent règlement officiel** et en participant au tournoi, vous accordez à l'administration et à leurs agents, affiliés, filiales, représentants ou prestataires de services respectifs (cet accord sera confirmé par écrit à la demande de l'administration), le droit et l'autorisation d'imprimer, de publier, de diffuser et d'utiliser, dans le monde entier, tous les médias connus à ce jour ou développés par la suite, y compris, mais sans s'y limiter, le World Wide Web, à tout moment, votre nom, le nom d'utilisateur de votre compte, votre portrait, votre image, votre avatar, votre voix, votre ressemblance, votre (vos) pseudonyme(s) dans les médias sociaux, vos opinions et vos informations biographiques (y compris, mais sans s'y limiter, votre ville natale et votre état/pays) à des fins publicitaires, commerciales et promotionnelles, sans contrepartie, compensation, permission ou notification supplémentaire.

**22. LIMITE**: UNE (1) PARTICIPATION PAR PERSONNE (QUEL QUE SOIT LE NOMBRE D'ADRESSES ÉLECTRONIQUES OU DE COMPTES DE MEMBRES ENREGISTRÉS), ou PAR ADRESSE ÉLECTRONIQUE (QUE PLUSIEURS PERSONNES UTILISENT OU NON LA MÊME ADRESSE ÉLECTRONIQUE). Seules les participations reçues en ligne conformément au présent règlement officiel seront acceptées. Aucune autre forme de participation - fax, courrier, courriel, téléphone ou autre - ne sera acceptée. Les documents/données de participation qui ont été trafiqués ou modifiés sont nuls et non avenue.

### 23. PRIX/SÉLECTION DES GAGNANTS/VALEUR APPROXIMATIVE AU DÉTAIL :

**Récompenses numériques en jeu pour le tournoi :** Les joueurs et joueuses participant(e)s peuvent gagner des récompenses numériques dans le jeu pour leur participation ou leur placement tout au long du programme. Les récompenses numériques n'ont aucune valeur dans le monde réel et ne peuvent pas être échangées contre de l'argent.

**CHAMPIONSHIP POINTS:** Chaque joueur gagnera des Championship Points en fonction du classement final de son équipe à la fin de chaque Tournoi, comme suit:

Coupe Aeos (qualifications et play-ins en ligne), Coupe et finales de mars et avril (par région)			
Classement (Finales)	Championship Points	Classement (Cup)	Championship Points
1	300	9 - 12	70
2	240	13 - 16	54
3	192	17 - 24	38
4	154	25 - 32	30
5 - 6	123	33 - 48*	24
7 - 8	98	49 - 64*	19
		65 - 96*	15
		97 - 128*	12

\* L'attribution des Championship Points ne s'applique pas à la zone régionale de l'OC

Coupe Aeos (EUIC) et Championnats Régionaux (par région)			
Classement	Championship Points	Classement	Championship Points
1	500	9 - 12	131
2	400	13 - 16	100
3	320	17 - 24	62
4	256	25 - 32	50
5 - 6	205	33 - 48*	40
7 - 8	164	49 - 64*	31
		65 - 96*	25
		97 - 128*	20

\* L'attribution des Championship Points ne s'applique pas à la zone régionale de l'OC

**Prix en espèces :** Les gagnants éligibles se verront attribuer une valeur en espèces comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Tous les prix sont payés en dollars américains. Les prix ne sont attribués qu'aux meilleures équipes

de la Coupe Aeos, des finales régionales et du championnat du monde. Les prix seront versés aux membres individuels de l'équipe, comme indiqué dans la colonne " Allocation individuelle". La répartition des prix est la suivante :

<b>Coupe Aeos - Play-Ins, finales de mars et d'avril (par région)</b>		
Rang	Allocation totale	Allocation individuelle
1	\$1 500	\$300
2	\$1 000	\$200
3	\$625	\$125
4	\$375	\$75
<b>Montant</b>	<b>\$3 500</b>	-

<b>Coupe Aeos</b>		
Rang	Allocation totale	Allocation individuelle
1	\$30 000,00	\$6 000,00
2	\$20 000,00	\$4 000,00
3	\$15 000,00	\$3 000,00
4	\$10 000,00	\$2 000,00
5	\$7 500,00	\$1 500,00
5	\$7 500,00	\$1 500,00
7	\$5 000,00	\$1 000,00
7	\$5 000,00	\$1 000,00
<b>Montant</b>	<b>\$100 000,00</b>	-

<b>Championnats Régionaux (par région)</b>		
Rang	Allocation totale	Allocation individuelle
1	\$20 000,00	\$4 000,00
2	\$10 000,00	\$2 000,00
3	\$8 000,00	\$1 600,00

4	\$4 000,00	\$800,00
5	\$2 500,00	\$500,00
5	\$2 500,00	\$500,00
7	\$1 500,00	\$300,00
7	\$1 500,00	\$300,00
<b>Montant</b>	<b>\$50 000,00</b>	-

<b>Championnat du Monde</b>		
Rang	Allocation totale	Allocation individuelle
1	\$100 000,00	\$20 000,00
2	\$75 000,00	\$15 000,00
3	\$65 000,00	\$13 000,00
4	\$60 000,00	\$12 000,00
5	\$45 000,00	\$9 000,00
5	\$45 000,00	\$9 000,00
7	\$25 000,00	\$5 000,00
7	\$25 000,00	\$5 000,00
9	\$10 000,00	\$2 000,00
9	\$10 000,00	\$2 000,00
9	\$10,000.00	\$2 000,00
9	\$10 000,00	\$2 000,00
13	\$5 000,00	\$1 000,00
13	\$5 000,00	\$1 000,00
13	\$5 000,00	\$1 000,00
13	\$5 000,00	\$1 000,00
<b>Montant</b>	<b>\$500 000,00</b>	

Le montant total des prix décernés ne peut excéder un million sept cent cinquante mille dollars américains (1 750 000,00 USD).

**Allocations de voyage** : Les joueurs et joueuses des équipes qui se qualifient pour une place au championnat du monde par le biais des finales des championnats régionaux (voir la **section 10** pour plus de détails) recevront une allocation de voyage pour assister à l'événement (variable selon la région, à annoncer). Les autres tournois où des primes de voyage seront attribuées seront annoncés à une date ultérieure, mais ne dépasseront pas 150 allocations de voyage au total. La valeur approximative au détail ("ARV") de chaque allocation voyage ne doit pas dépasser cinq mille dollars américains (5 000,00 USD).

Les joueurs et joueuses éligibles à une allocation voyage recevront un montant avant impôts en fonction des critères définis sur la page d'information de l'allocation voyage de Pokemon.com : <https://www.pokemon.com/us/pokemon-news/changes-to-play-pokemon-travel-awards/>. Tout joueur et joueuse ayant droit à une allocation de voyage qui ne confirme pas son intention de participer comme décrit dans la **section 5** peut renoncer à l'allocation de voyage à la discrétion de l'Administration.

#### **FRAIS DE PARTICIPATION DES REMPLAÇANTS AUX ÉVÉNEMENTS EN PERSONNE :**

**Les remplaçants** qui assistent à un événement en personne (à l'EXCLUSION des tournois ouverts à tous) peuvent être éligibles pour recevoir une prime de présence ou un prix payé par TPCi dans les circonstances suivantes :

- Si un remplaçant assiste à un événement en personne, devient un starter et joue au moins une partie pendant l'événement en personne, mais ne joue pas dans toutes les parties pour lesquelles son équipe était prévue, le remplaçant recevra une prime de présence en fonction de l'événement :
  - Championnats d'Europe internationaux de 2024 : Cent cinquante dollars américains (150,00 \$).
  - Championnats internationaux d'Amérique du Nord 2024 : Trois cents dollars américains (300,00 \$).
  - Championnats du Monde Pokémon 2024 : Mille dollars américains (1000,00 \$)..
- Si un remplaçant assiste à un événement en personne, devient un starter et joue au moins une partie pendant l'événement en personne, mais ne joue pas dans toutes les parties pour lesquelles son équipe était prévue, le remplaçant recevra une prime de présence en fonction de l'événement :
  - Championnats d'Europe internationaux de 2024 : Cent cinquante dollars américains (150,00 \$).
  - Championnats Internationaux d'Amérique du Nord 2024 : Trois cents dollars américains (300,00 \$).
  - Championnats du Monde Pokémon 2024 : Mille dollars américains (1000,00 \$).
  - Dans ce scénario, chaque membre de la liste active aura joué au moins une partie.
  - Dans ce scénario, le joueur ou la joueuse de la liste principale qui n'est plus un starter recevra l'intégralité de l'allocation individuelle de prix en fonction du classement de l'équipe.
- Si un remplaçant assiste à un événement en personne, devient un joueur ou une joueuse partant et joue tous les matchs prévus pour son équipe, le remplaçant recevra la totalité de l'allocation individuelle de prix en fonction du classement de l'équipe.
  - Le joueur ou la joueuse de la liste principale qui a été retiré(e) ne pourra pas recevoir l'allocation individuelle de prix.
  - Ni le joueur ou la joueuse de la liste principale qui a été retiré de la liste (anciennement starter) ni le remplaçant ne pourront recevoir une prime de présence.

**RESTRICTIONS SUR LES PRIX** : Toutes les taxes fédérales, nationales et locales applicables ainsi que tous les frais et dépenses liés à l'acceptation et à l'utilisation du prix qui ne sont pas spécifiquement mentionnés dans le présent document sont à la charge exclusive du gagnant. Le prix ne peut être remplacé, cédé ou transféré ; toutefois, l'administration se réserve le droit de remplacer, à sa seule discrétion, un prix par un autre de valeur comparable ou supérieure. L'administration ne remplacera pas les prix ou les éléments d'un prix perdus ou volés. Le prix ne peut être utilisé conjointement avec une autre promotion ou offre. Seuls les prix mentionnés dans le présent règlement officiel peuvent être gagnés dans le cadre du tournoi.

Sauf interdiction légale, chaque gagnant potentiel devra remplir et renvoyer (et faire remplir par son parent/tuteur légal si le gagnant potentiel est mineur), dans les dix (10) jours suivant la date d'envoi de la notification, une déclaration sous serment d'éligibilité, de décharge de responsabilité et de publicité (la "**déclaration sous serment**") afin de pouvoir réclamer son prix. Si, après la première tentative de contact, le

gagnant potentiel (et, le cas échéant, son parent/tuteur légal) ne signe pas et ne renvoie pas l'affidavit dans le délai requis, ou si un gagnant potentiel est disqualifié pour quelque raison que ce soit, le gagnant potentiel sera considéré comme ayant renoncé au prix, et l'administration, à sa seule discrétion, déterminera la disposition du prix (par exemple, elle pourra choisir de faire don du prix à une autre entité, à sa seule discrétion)..

**24. ERREURS D'INSCRIPTION/NON RETOUR DES INSCRIPTIONS :** L'administration n'est pas responsable des inscriptions perdues, tardives, incomplètes, endommagées, volées, invalides, inintelligibles ou mal adressées, qui ne seront pas considérées comme des inscriptions au tournoi. En cas d'indisponibilité ou d'interruption du service ou de l'équipement utilisé dans le cadre du tournoi, l'administration organisera le tournoi conformément à la section 9 du présent règlement officiel, mais dans tous les cas où cela s'applique, les décisions sont prises à la seule discrétion de l'administration.

Une fois soumises, les soumissions et les inscriptions deviennent la propriété exclusive de l'administration, sauf dans la mesure où la loi l'interdit, et ne feront pas l'objet d'un accusé de réception ou d'un retour, sauf dans la mesure où la loi l'exige. Il pourra être demandé aux gagnants potentiels de présenter une pièce d'identité. L'administration peut demander au gagnant potentiel de fournir la preuve qu'il est le titulaire autorisé du compte de l'adresse électronique et/ou du mot de passe associé à l'inscription gagnante.

**25. GAGNANTS POTENTIELS :** TOUS LES GAGNANTS POTENTIELS SONT SOUMIS À UNE VÉRIFICATION PAR L'ADMINISTRATION, DONT LES DÉCISIONS SONT DÉFINITIVES. L'ADMINISTRATION EST SEULE À DÉCIDER DE TOUTE FORME DE VÉRIFICATION OU DE VALIDATION REQUISE. UN JOUEUR OU UNE JOUEUSE NE PEUT PAS GAGNER UN PRIX TANT QUE SON ÉLIGIBILITÉ N'A PAS ÉTÉ VÉRIFIÉE, QUE LE JOUEUR OU LA JOUEUSE OU, LE CAS ÉCHÉANT, SON PARENT/TUTEUR LÉGAL N'A PAS SIGNÉ UNE DÉCLARATION SOUS SERMENT ET QUE LE JOUEUR OU LA JOUEUSE N'A PAS ÉTÉ INFORMÉ(E) DE LA FIN DE LA VÉRIFICATION.

Les gagnants potentiels seront informés par courrier électronique (ou courrier de nuit) envoyé dans les quinze (15) jours ouvrables suivant la fin du tournoi applicable à l'adresse fournie sur le formulaire d'inscription. Un gagnant potentiel sera disqualifié (i) s'il ne respecte pas le présent règlement officiel (ou s'il est jugé inéligible), (ii) s'il ne signe pas d'affidavit et ne répond pas à l'avis de prix dans les dix (10) jours suivant sa transmission (ou sa réception, s'il est envoyé par la poste), ou si l'avis de prix envoyé par courriel, après trois (3) tentatives, est retourné comme étant non distribuable, ou (iii) si le prix n'est pas distribuable pour quelque raison que ce soit. Si l'administration notifie un gagnant potentiel, cherche à lui remettre un prix ou tente de le contacter d'une autre manière, et que ce gagnant potentiel est par la suite disqualifié, l'administration utilisera son jugement commercial raisonnable pour déterminer, à sa seule discrétion, la disposition du prix (par exemple, elle peut choisir de faire don du prix à une autre entité, à sa seule discrétion).

L'obtention d'un prix est subordonnée au respect de toutes les conditions énoncées dans le présent document. Les gagnants sont seuls responsables de toutes les dépenses (par exemple, le voyage, l'hébergement et les frais d'inscription applicables) liées à la participation au tournoi (y compris l'acceptation d'un prix) qui ne sont pas spécifiées dans le présent document.

**26. CONDITIONS ADDITIONNELLES :** La participation constitue l'accord total et inconditionnel du participant au présent règlement officiel et aux décisions de l'administration, dont les décisions sont définitives et contraignantes pour tout ce qui concerne le tournoi.

L'administration se réserve le droit de vérifier les antécédents de tout gagnant potentiel/compagnon de voyage, y compris, mais sans s'y limiter, les dossiers des tribunaux civils et criminels et les rapports de police, et les gagnants potentiels et leurs compagnons de voyage acceptent de se soumettre à de telles vérifications d'antécédents. Les gagnants potentiels et leurs compagnons de voyage acceptent de se soumettre à ces vérifications. Dans la mesure où la loi l'exige, le gagnant/compagnon de voyage doit autoriser cette vérification des antécédents. L'Administration peut également prendre toutes les mesures nécessaires pour corroborer toute information fournie à l'Administration par le gagnant/compagnon de voyage lors de son entretien. À cet égard, le gagnant/compagnon de voyage sera tenu de fournir les contacts et les informations nécessaires pour que l'Administration puisse mener une telle enquête. L'Administration se réserve le droit (à sa seule discrétion) de

disqualifier un gagnant/compagnon de voyage sur la base de la vérification de ses antécédents et de sélectionner un remplaçant.

ATTENTION : TOUTE PERSONNE QUI TENTE DÉLIBÉRÉMENT DE SAPER LE FONCTIONNEMENT LÉGITIME DE CE TOURNOI OU DE MODIFIER OU D'ENDOMMAGER UN SITE WEB PEUT FAIRE L'OBJET DE SANCTIONS ET D'AMENDES ; L'ADMINISTRATION SE RÉSERVE LE DROIT DE DEMANDER DES DOMMAGES-INTÉRÊTS À UNE TELLE PERSONNE DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA LOI.

**27. LIBÉRATION ET INDEMNISATION :** Dans la mesure maximale autorisée par la loi applicable, en participant à ce Tournoi et/ou en recevant un prix, vous acceptez de libérer et d'indemniser, de défendre (au choix de l'Administration) et de dégager de toute responsabilité l'Administration, et chacune de leurs sociétés liées respectives, et tous leurs dirigeants, administrateurs, actionnaires, employés et agents respectifs (collectivement, les "**Parties déchargées**") de toutes les responsabilités, pénalités, jugements, coûts (y compris les honoraires raisonnables d'avocat), pertes, dépenses, règlements et réclamations ("réclamations") découlant de (i) votre violation du règlement officiel ou de toute loi, (ii) votre négligence grave ou votre mauvaise conduite délibérée, (iii) votre participation au tournoi (ou à des activités connexes) qui, directement ou indirectement, et en tout ou en partie, cause une responsabilité, une blessure, un décès, une perte ou des dommages au participant ou à toute personne ou entité, y compris, sans s'y limiter, des dommages à des biens personnels ou réels, ou (iv) votre acceptation, votre possession ou votre utilisation/mauvaise utilisation d'un prix. Pour éviter toute ambiguïté, aucune disposition du présent règlement n'exclut ou ne limite la responsabilité pour les pertes qui ne peuvent être légalement exclues ou limitées par le droit applicable, y compris la responsabilité en cas de décès ou de dommages corporels causés par la négligence de l'administration ou de ses employés, agents ou sous-traitants. La partie déchargée qui demande à être indemnisée doit vous notifier une réclamation dans un délai raisonnable, étant entendu que l'absence de notification ne vous exonère pas de votre responsabilité ou de votre obligation d'indemnisation. Vous pouvez défendre et régler la réclamation avec le conseil de votre choix, à condition de tenir la partie déchargée raisonnablement informée de tous les développements importants liés à la réclamation et de fournir à la partie déchargée et à ses conseillers, à vos seuls frais, des copies de tous les documents et autres informations concernant les développements importants, et la partie déchargée peut participer à la défense et au règlement avec le conseil de son choix et à ses propres frais. Si vous choisissez de ne pas défendre ou de ne pas régler la réclamation, la partie déchargée peut la défendre ou la régler avec le conseil de son choix et peut payer, transiger ou régler cette réclamation et vous demander une indemnisation pour toute réclamation, y compris les frais de recouvrement. Vous ne pouvez pas compromettre ou régler une réclamation indemnisée sans l'accord écrit préalable de la partie quittancée, qui ne peut être refusé, conditionné ou retardé de manière déraisonnable.

**28. LIMITATIONS DE RESPONSABILITÉ :** DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA LOI APPLICABLE, LES PARTIES LIBÉRÉES N'AURONT AUCUNE RESPONSABILITÉ ET SERONT TENUES À L'ÉCART PAR VOUS DE :(A) TOUTE RESPONSABILITÉ POUR DES INFORMATIONS INCORRECTES OU INEXACTES, QUE CE SOIT CAUSÉ PAR DES ERREURS DES JOUEURS OU PAR TOUT ÉQUIPEMENT, LOGICIEL, LOGICIEL OU PROGRAMMATION ASSOCIÉS AU TOURNOI ou pour toute autre raison, (b) LES BLESSURES, PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT POUR VOUS OU TOUTE AUTRE PERSONNE, Y COMPRIS LES BLESSURES PERSONNELLES OU LE DÉCÈS, OU POUR LES BIENS RÉSULTANT EN TOUT OU EN PARTIE, DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT, DE L'ACCEPTATION, DE LA POSSESSION, DE LA MAUVAISE UTILISATION OU DE L'UTILISATION D'UN PRIX, DE L'INSCRIPTION OU DE LA PARTICIPATION AU TOURNOI, OU DE L'UTILISATION D'UN PRIX, DE L'INSCRIPTION OU DE LA PARTICIPATION À CE TOURNOI OU À TOUTE ACTIVITÉ LIÉE AU TOURNOI, OU DE TOUTE RÉCLAMATION FONDÉE SUR LES DROITS DE PUBLICITÉ, LA DIFFAMATION OU L'ATTEINTE À LA VIE PRIVÉE, OU LA LIVRAISON DE MARCHANDISES. LES PARTIES DÉLIVRÉES NE SONT PAS RESPONSABLES SI LE TOURNOI NE PEUT PAS FONCTIONNER COMME PRÉVU, OU SI UN PRIX NE PEUT PAS ÊTRE ATTRIBUÉ, EN RAISON D'ANNULATIONS, DE RETARDS OU D'INTERRUPTIONS, Y COMPRIS LES ANNULATIONS, LES RETARDS OU LES INTERRUPTIONS CAUSÉS PAR DES CAS DE FORCE MAJEURE, DES ACTES DE GUERRE, DES CATASTROPHES NATURELLES, DES MENACES OU DES CRISES DE SANTÉ PUBLIQUE (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES ÉPIDÉMIES ET LES PANDÉMIES, AINSI QUE LES FERMETURES D'ENTREPRISES OU LES INTERDICTIONS DE SÉJOUR QUI Y SONT LIÉES), LES CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES OU LE TERRORISME. DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA LOI APPLICABLE, LES PARTIES LIBÉRÉES NE SONT PAS RESPONSABLES DE L'INDISPONIBILITÉ OU DES INTERRUPTIONS DE TOUT SERVICE OU ÉQUIPEMENT UTILISÉ DANS LE CADRE DU



TOURNOI, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, (1) LES INTERRUPTIONS DE TOUT RÉSEAU, SERVEUR, INTERNET, SITE WEB, TÉLÉPHONE, SATELLITE, ORDINATEUR OU AUTRES CONNEXIONS (2) LES DÉFAILLANCES DE TOUT TÉLÉPHONE, SATELLITE, MATÉRIEL, LOGICIEL OU AUTRE ÉQUIPEMENT, Y COMPRIS (3) LES INTERRUPTIONS DE TOUT SERVICE OU ÉQUIPEMENT UTILISÉ DANS LE CADRE DU TOURNOI, SATELLITE, MATÉRIEL, LOGICIEL OU AUTRE ÉQUIPEMENT, (3) TRANSMISSIONS BROUILLÉES, MAL DIRIGÉES OU CONFUSES, OU CONGESTION DU TRAFIC, OU (4) AUTRES ERREURS DE TOUTE NATURE, QU'ELLES SOIENT HUMAINES, TECHNIQUES, MÉCANIQUES OU ÉLECTRONIQUES, OU (5) LA SAISIE INCORRECTE OU INEXACTE D'INSCRIPTIONS OU D'AUTRES INFORMATIONS, OU L'INCAPACITÉ DE SAISIR DE TELLES INFORMATIONS. DANS LA MESURE MAXIMALE AUTORISÉE PAR LA LOI APPLICABLE, EN PARTICIPANT À CE TOURNOI, VOUS ACCEPTEZ QUE LES PARTIES LIBÉRÉES NE SOIENT PAS RESPONSABLES DES BLESSURES, DOMMAGES OU PERTES DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, Y COMPRIS LES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCESSOIRES, CONSÉCUTIFS OU PÉCUNIAIRES, OU PUNITIFS POUR VOUS OU TOUTE AUTRE PERSONNE, Y COMPRIS LE DÉCÈS, OU POUR DES BIENS RÉSULTANT DE L'ACCÈS ET DE L'UTILISATION D'UN SITE WEB OU D'UNE PLATE-FORME LOGICIELLE ASSOCIÉS À CE TOURNOI OU DU TÉLÉCHARGEMENT ET/OU DE L'IMPRESSION DE MATÉRIEL TÉLÉCHARGÉ À PARTIR D'UN TEL SITE WEB OU D'UNE TELLE PLATE-FORME LOGICIELLE. DANS LA MESURE MAXIMALE AUTORISÉE PAR LA LOI APPLICABLE, VOUS ACCEPTEZ EN OUTRE QUE VOTRE SEUL ET UNIQUE RECOURS POUR TOUTE RÉCLAMATION DÉCOULANT DE OU EN RAPPORT AVEC CES RÈGLES OFFICIELLES OU LE TOURNOI SOIT LIMITÉ À VOS RECOURS EN JUSTICE POUR DES DOMMAGES MONÉTAIRES, DONT LE MONTANT NE DOIT PAS DÉPASSER CENT DOLLARS (100 \$). EN AUCUN CAS VOUS NE SERIEZ EN DROIT D'ENJOINDRE OU D'EMPÊCHER LES PARTIES DÉLÉGUÉES D'EXPLOITER LE TOURNOI, LE PROGRAMME OU LE JEU Pokémon UNITE, OU D'EXERCER LES DROITS OU LES LICENCES ACCORDÉS AUX PARTIES DÉLÉGUÉES DANS LE PRÉSENT RÈGLEMENT. POUR ÉVITER TOUTE AMBIGUÏTÉ, RIEN DANS CES RÈGLES N'EXCLUT OU NE LIMITE LA RESPONSABILITÉ POUR LES PERTES QUI NE PEUVENT ÊTRE LÉGALEMENT EXCLUES OU LIMITÉES PAR LA LOI APPLICABLE, Y COMPRIS LA RESPONSABILITÉ EN CAS DE DÉCÈS OU DE DOMMAGES CORPORELS CAUSÉS PAR LA NÉGLIGENCE DE L'ADMINISTRATION OU DE SES EMPLOYÉS, AGENTS OU SOUS-TRAITANTS.

SANS LIMITER CE QUI PRÉCÈDE, DANS LA MESURE MAXIMALE AUTORISÉE PAR LA LOI APPLICABLE, TOUT CE QUI CONCERNE CE TOURNOI, Y COMPRIS TOUT SITE WEB OU PLATE-FORME LOGICIELLE ASSOCIÉ À CE TOURNOI ET TOUS LES PRIX, EST FOURNI "EN L'ÉTAT" SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. CERTAINES JURIDICTIONS PEUVENT NE PAS AUTORISER LES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS DE RESPONSABILITÉ POUR LES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS OU LES EXCLUSIONS DE GARANTIES IMPLICITES, DE SORTE QUE CERTAINES DES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS SUSMENTIONNÉES PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER. VÉRIFIEZ LES LOIS LOCALES POUR TOUTE RESTRICTION OU LIMITATION CONCERNANT CES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS.

**29. LITIGES/CHOIX DE LA LOI :** Le présent règlement officiel est régi et interprété conformément aux lois de l'État de Washington, à l'exclusion des dispositions relatives aux conflits de lois, telles qu'elles s'appliquent aux accords signés par des résidents de l'État de Washington et exécutés uniquement dans l'État de Washington, et vous vous soumettez à la juridiction personnelle de l'État de Washington. Vous acceptez irrévocablement que les tribunaux d'État et fédéraux situés dans l'État de Washington, aux États-Unis, aient une compétence exclusive sur tout litige pouvant découler du présent règlement officiel ou en rapport avec celui-ci, en ce qui concerne toute plainte déposée contre nous par vous, et une compétence non exclusive sur toute plainte déposée contre vous par nous. Vous acceptez d'accepter la signification d'un acte de procédure par courrier dans l'État ou le pays où se trouve votre domicile, comme vous nous l'avez indiqué. LES PARTIES RENONCENT PAR LA PRESENTE A UN PROCES DEVANT JURY.

**30. CONFIDENTIALITÉ :** Les informations personnelles identifiables soumises par les joueurs et joueuses lors de ce tournoi seront utilisées pour gérer le tournoi, sélectionner les gagnants et attribuer les prix, et seront traitées conformément à la politique de confidentialité de TPCi accessible sur son site web à l'adresse <https://www.pokemon.com/us/privacy-notice/>, à la politique de confidentialité en ligne de Discord affichée sur son site web à l'adresse <https://discord.com/privacy>, à la politique de confidentialité d'Esports Engine à l'adresse <https://assets.esportsengine.co/docs/privacy.pdf> et à la politique de confidentialité en ligne de Start.gg, affichée sur son site web à l'adresse <https://www.start.gg/about/privacy>.

**31. LISTE DES GAGNANTS :** our consulter la liste des gagnants du Tournoi, rendez-vous sur [Pokemon.com](https://www.pokemon.com). La liste des gagnants sera disponible après la validation des gagnants.

**32. COPYRIGHT:** © 2021 Pokémon. © 1995 – 2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2021 Tencent. TM, ® Nintendo.

**33. ZONES RÉGIONALES (SOUS RÉSERVE DE MODIFICATIONS) :**

**Asie-Pacifique - Est :**

Hong Kong, Macao, Philippines, Taïwan

**Asie-Pacifique - Ouest :**

Indonésie, Malaisie, Singapour, Thaïlande

**Brésil :**

Brésil

**Europe :**

Allemagne, Autriche, Danemark, Espagne, Finlande, France, Guernesey, Île de Man, Irlande, Italie, Jersey, Luxembourg, Malte, Norvège, Pologne, Portugal, République tchèque, Royaume-Uni, Suède, Suisse.

**Inde**

**Japon**

**Corée :**

Corée du Sud

**Amérique latine - Nord :**

Colombie, République dominicaine, Equateur, El Salvador, Guatemala, Mexique, Nicaragua

**Amérique latine - Sud :**

Argentine, Bolivie, Chili, Paraguay, Pérou, Uruguay

**Amérique du Nord :**

Canada, États-Unis d'Amérique (y compris Porto Rico)

**Océanie :**

Australie, Nouvelle-Zélande