

Règlement du tournoi Pokémon du Floracopoly

Partage des joueurs

Selon le nombre de joueurs et leur âge, le juge décidera :

soit de créer des catégories par âge :

- Catégorie junior : Personnes nées en 2014 ou après
- Catégorie senior : Personnes nées de 2009 à 2013 inclus
- Catégorie master : Personnes nées en 2008 ou avant

Soit de créer des catégories par niveau déclaré des participants :

- novice
- intermédiaire
- expert

Soit de ne faire qu'un seul groupe.

Fonctionnement du tournoi

Le tournoi fonctionnera en "ronde suisse" :

Chaque joueur jouera le même nombre de parties contre des participants toujours différents. Deux joueurs ne peuvent jamais s'affronter deux fois sauf si c'est impossible de faire autrement.

- Tirage au sort des premiers duels

Si au départ, il y a un nombre impair de joueur, un joueur est tiré au sort et se voit attribuer 1 point. Un même joueur ne pourra pas être tiré au sort plusieurs fois.

- Calcul des points de matchs : Victoire 3 points, Défaite 0 point, Égalité 1 point
- Ensuite, à chaque round, chaque joueur affronte un adversaire différent
- Les résultats déterminent les appariements des rounds suivants (les joueurs avec un score proche s'affrontent)

Il y aura 3 rounds. Les matchs sont joués avec 6 cartes Récompense.

A la fin de 3ème round, le joueur avec le plus de points remporte le tournoi.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs avec le plus de points, deux cas de figure pourront être possibles :

- si le nombre de joueurs à égalité est de 2 un duel sera proposé pour déterminer le gagnant.
- Si le nombre de joueurs à égalité est supérieur à 2, un départage sera fait en calculant "la résistance" des joueurs : la résistance est calculée en additionnant les points de victoire finaux des adversaires affrontés par un joueur. Celui ayant le plus de points de résistance gagne. En cas d'égalité entre 2 joueurs, un duel sera proposé pour déterminer le gagnant. En cas d'égalité entre un plus grand nombre de joueurs, deux joueurs seront tirés au sort pour s'affronter lors d'un duel final.

Respect et état d'esprit

Il s'agit d'un tournoi AMICAL. Il y aura un lot pour le/les gagnants mais vous ne jouez pas votre vie. Le tournoi doit rester un jeu où tout le monde prend plaisir.

Le langage doit être maîtrisé et respectueux de l'adversaire et des animateurs. Aucune insulte ou comportement violent ne sera toléré.

En cas de tricherie, le joueur est éliminé.

Le joueur doit montrer de l'honnêteté dans ses combats. En cas d'erreur durant la partie, discutez-en avec votre adversaire calmement ou faites appel au juge.

Au tirage au sort initial, si le joueur sait qu'il joue contre bien plus faible que lui, il doit le signaler pour être mis contre un adversaire plus expérimenté.

La création de ton deck

Lors de la création de ton deck, tu dois suivre quelques règles.

- Le deck doit contenir exactement 60 cartes.
- Le deck ne peut pas contenir plus de 4 cartes du même nom (même si le même Pokémon a des attaques différentes), à l'exception des cartes Énergie de base.
- Le deck doit contenir au moins un Pokémon de base.
- Pour s'assurer que le tournoi reste un moment agréable pour tous les joueurs et qu'il reste équitable, le deck sera limité à seulement 2 cartes "fortes" de type V, EX et GX. Les cartes de type Vmax et MegaEX sont interdites.

Certaines cartes sont interdites, comme conseillés par les tournois officiels :

- [Aéroptéryx](#) (*Noir & Blanc – Nobles Victoires*, 67/101 ; *Noir & Blanc – Explorateurs Obscurs*, 110/108)
- [Amulette du Tour des Îles](#) (*Soleil et Lune – Éclipse Cosmique*, 194/236 et 265/236)
- [Atout de Lysandre](#) (*XY – Vigueur Spectrale*, 99/119 et 118/119)
- [Carton Rouge](#) (*XY*, 124/146 ; *Génération*, 71/83)
- [Énigme du Temps](#) (*XY – Rupture TURBO*, 109/122)
- [Épuisette de Rappel](#) (*Épée et Bouclier – Clash des Rebelles*, 165/192 et 207/192)
- [Flabébé](#) (*Soleil et Lune – Lumière Interdite*, 83/131)
- [Forêt de Plantes Géantes](#) (*XY – Origines Antiques*, 74/98)
- [Ghetis](#) (*Noir & Blanc – Glaciation Plasma*, 101/116 et 115/116)
- [Gouroutan](#) (*Soleil et Lune – Ultra-Prisme*, 114/156)
- [Jessie et James](#) (*Destinées Occultes*, 58/68 et 68/68)
- [Magirêve](#) (*Soleil et Lune – Alliance Infaillible*, 78/214)
- [Marshadow](#) (*Légendes Brillantes*, 45/73 ; promo Étoile Noire, SM85)
- [Milobellus](#) (*XY – Étincelles*, 23/106)
- [Mystimaniac](#) (*XY – Origines Antiques*, 75/98 et 75a/98)
- [Pic Qui Pique](#) (*Soleil et Lune – Alliance Infaillible*, 165/214)
- [Ruse de Max](#) (*XY – Primo-Choc*, 133/160 et 158/160)

- [Shaymin-EX](#) (XY – *Ciel Rugissant*, 77/108, 77a/108 et 106/108)
- [Skélénox](#) (Soleil et Lune – *Éclipse Cosmique*, 83/236)
- [Stratégie de Major Bob](#) (Soleil et Lune – *Alliance Infaillible*, 178/214 ; *Destinées Occultes*, 60/68)
- [Tampon de Réinitialisation](#) (Soleil et Lune – *Harmonie des Esprits*, 206/236, 206a/236 et 253/236)
- [Ténéfix](#) (Noir & Blanc – *Explorateurs Obscurs*, 62/108)
- [Terreur](#) (XY – *Rupture TURBO*, 98/122, 98a/122, et 98b/122)
- [Zarbi](#) (Soleil et Lune – *Tonnerre Perdu*, 90/214)
- [Zarbi](#) (Soleil et Lune – *Tonnerre Perdu*, 91/214)

Seules les cartes authentiques Pokémon peuvent être utilisées.

Les concurrents doivent vérifier que toutes leurs cartes utilisées dans le tournoi :

- sont authentiques
- sont dans la langue française
- ne sont ni marquées ni modifiées de quelque manière que ce soit. Une carte est considérée comme marquée si une caractéristique permet de l'identifier sans que sa face soit visible : griffure, déchirure, décoloration, pliure, etc.
- Les cartes avec des dos relatifs à des collections différentes sont autorisées du moment qu'il y ait plusieurs cartes du même type pour ne pas les identifier trop facilement.

La vérification des decks peut se faire à tout moment du tournoi, depuis l'enregistrement jusqu'au dernier round.

Les decks doivent être mélangés de façon entièrement aléatoire, que ce soit au début de la partie ou en cours de partie si les effets de certaines cartes l'exigent. Les concurrents doivent mélanger leurs cartes en présence de leur adversaire.

Conseils pour créer ton deck

- Prend un ou deux types d'Énergies au maximum.
- Pour être sûr d'avoir assez de cartes Énergie, mets-en au moins 15 dans ton deck.
- Les cartes Dresseur sont aussi très importantes. Choisir environ 20 cartes Dresseur est recommandé.
- Et bien sûr, tu as besoin de Pokémon ! Le reste de ton deck sera constitué de Pokémon qui correspondent à tes cartes énergie ou qui utilisent n'importe quelle énergie.
- Mets des Pokémon qui ont des évolutions
- Pour rappel, le deck sera limité à seulement 2 cartes "fortes" de type V, EX et GX. Les cartes de type Vmax et MegaEX sont interdites. D'autres cartes sont interdites (cf liste ci-dessus)