



RÈGLEMENT OFFICIEL

COUPE G9.1

POKÉMON ÉCARLATE / POKÉMON VIOLET

COMBAT SOLO 6 CONTRE 6 - NIVEAU 50

26 SEPTEMBRE 2026 - CHOISY-LE-ROI

FORMAT SMOGON [GEN 9] OU

SALLES LES NAVIGATEURS

ORGANISÉ PAR

ESPORT TV NETWORK

NINTENDO 24:7

SOMMAIRE

Section	Page
Préambule	3
I - Matériel requis	3
II - Inscriptions et enregistrement	3
III - Planning de la compétition	4
IV - Déroulement du tournoi	5
V - Format Smogon SV OU et conformité des équipes	7
VI - Incidents techniques	8
VII - Comportement des participants	9
VIII - Retards, absences et abandons	10
IX - Arbitrage et sanctions	10
X - Diffusion et communication	11
XI - Dotations	12
XII - Évolution du règlement	12
Annexe A - Paramètres de combat	14
Annexe B - Informations propres à l'édition	15
Annexe C - Interdictions Smogon [Gen 9] OU	16
Visa de l'organisation	19

Version officielle de la Coupe G9.1. Le règlement compétitif suit le format Smogon [Gen 9] OU. La liste définitive des interdictions sera figée le 12 septembre 2026 à 23 h 59, puis restera inchangée jusqu'à la fin de l'édition.

PRÉAMBULE

La Coupe G9.1 est une compétition de jeu vidéo organisée par l'Association ETVN et Nintendo 24:7 sur Pokémon Écarlate et Pokémon Violet, le 26 septembre 2026 aux Salles les Navigateurs, à Choisy-le-Roi.

Les matchs se déroulent sur Nintendo Switch ou Nintendo Switch 2, en combat solo 6 Pokémon contre 6, au niveau 50 et avec une équipe fixe pendant toute la compétition.

La Coupe G9 reprend l'esprit historique des Coupes G4 et adopte comme référence compétitive le format Smogon [Gen 9] OU, complété par les dispositions nécessaires à un tournoi physique sur console.

Chaque participant reconnaît avoir pris connaissance du présent règlement et s'engage à le respecter dans son intégralité.

L'inscription et la participation à la compétition valent acceptation sans réserve du présent règlement, des consignes de l'organisation et des décisions prises par l'équipe arbitrale.

La Coupe G9 est une manifestation indépendante. Sauf mention contraire, elle n'est ni organisée, ni sponsorisée, ni administrée par Nintendo, The Pokémon Company, Creatures Inc. ou GAME FREAK inc.

I - MATÉRIEL REQUIS

Article 1 - Matériel personnel

Chaque participant doit apporter :

- une console Nintendo Switch, Nintendo Switch Lite, Nintendo Switch - Modèle OLED ou Nintendo Switch 2 ;
- un exemplaire physique ou numérique de Pokémon Écarlate ou Pokémon Violet ;
- un chargeur compatible avec sa console ;
- une sauvegarde fonctionnelle permettant d'accéder au Poké Portail et aux combats en réseau ;
- une équipe complète de six Pokémon conforme au présent règlement ;
- tout accessoire personnel nécessaire à son confort de jeu.

Le matériel n'est pas fourni par l'organisation, sauf annonce contraire propre à une édition.

Article 2 - État du matériel

Lors de l'enregistrement, la console et le jeu doivent être pleinement fonctionnels.

La batterie de la console doit être suffisamment chargée pour permettre le déroulement des premières rondes. Le participant reste responsable de la recharge de son matériel pendant toute la compétition.

La console doit disposer de la dernière version disponible de son logiciel système.

Pokémon Écarlate ou Pokémon Violet doit également être mis à jour dans la dernière version imposée par l'organisation. Tous les participants doivent utiliser une version compatible du jeu.

Les téléchargements, mises à jour et installations nécessaires doivent être effectués avant l'arrivée sur le lieu du tournoi.

Un retard causé par une mise à jour non installée, une batterie insuffisante, un défaut de sauvegarde ou un dysfonctionnement prévisible du matériel pourra être assimilé à un retard de présentation au match.

Article 3 - Connexion

Les matchs sont organisés prioritairement au moyen de la communication locale des consoles.

L'organisation peut néanmoins décider d'utiliser une connexion Internet, notamment pour résoudre un problème technique ou adapter l'organisation matérielle du tournoi.

Lorsqu'une connexion Internet est nécessaire, le participant doit disposer des conditions techniques permettant son utilisation, notamment d'un abonnement Nintendo Switch Online lorsque celui-ci est requis.

Article 4 - Responsabilité du participant

Chaque participant demeure responsable de sa console, de son jeu, de ses accessoires et de ses effets personnels.

L'organisation ne pourra être tenue responsable d'une perte, d'un vol, d'une détérioration ou d'un échange accidentel de matériel, sauf faute directement imputable à l'organisation.

Il est interdit de débrancher, déplacer, manipuler ou utiliser le matériel d'un autre participant sans son autorisation.

Les câbles de recharge doivent être installés sans gêner la circulation ni créer de risque pour les participants et le public.

II - INSCRIPTIONS ET ENREGISTREMENT

Article 5 - Modalités d'inscription

Les inscriptions sont effectuées selon les modalités annoncées pour chaque édition de la Coupe G9.

L'organisation peut prévoir :

- des inscriptions anticipées en ligne ;
- un paiement en ligne ;

- un paiement sur place ;
- des inscriptions sur place dans la limite des places disponibles ;
- une liste d'attente lorsque la capacité maximale est atteinte.

Les personnes préinscrites sont prioritaires sur les inscriptions effectuées le jour du tournoi.

Article 6 - Informations demandées

Chaque participant doit fournir des informations exactes lors de son inscription, notamment :

- son nom et son prénom ;
- sa date de naissance ;
- son adresse électronique ;
- son pseudonyme de joueur ;
- la version du jeu utilisée ;
- les informations nécessaires à la vérification de son équipe ;
- une autorisation parentale lorsqu'elle est requise.

L'utilisation d'une fausse identité ou la communication volontaire d'informations inexactes peut entraîner l'annulation de l'inscription ou la disqualification.

Article 7 - Participants mineurs

Tout participant mineur doit fournir une autorisation signée par son représentant légal lorsque celle-ci est demandée par l'organisation.

Le représentant légal demeure responsable du mineur en dehors des activités directement encadrées par l'organisation.

Selon l'âge du participant et les conditions propres au lieu de l'événement, la présence d'un accompagnateur majeur peut être rendue obligatoire.

Article 8 - Enregistrement le jour du tournoi

Tous les participants doivent se présenter à l'accueil pendant la période d'enregistrement annoncée.

Lors de cet enregistrement, l'organisation peut demander :

- la confirmation de l'identité du participant ;
- la présentation de son billet ou de sa confirmation d'inscription ;
- le règlement du tarif d'entrée restant dû ;
- la présentation de sa console et de son jeu ;
- la transmission ou la vérification de sa fiche d'équipe ;
- une vérification de conformité des Pokémon utilisés.

Un participant non enregistré à la fermeture de l'accueil peut perdre sa place, être placé sur liste d'attente ou commencer la compétition avec une pénalité.

Article 9 - Annulation et remboursement

Les conditions d'annulation et de remboursement sont précisées lors de l'inscription à chaque édition.

Sauf décision contraire de l'organisation, une disqualification, une exclusion disciplinaire ou un abandon en cours de tournoi ne donne droit à aucun remboursement.

III - PLANNING DE LA COMPÉTITION

Article 10 - Horaires

Le planning précis de chaque édition est communiqué avant le tournoi.

Il comprend notamment :

- l'ouverture du lieu ;
- l'enregistrement des participants ;
- la réunion d'information ;
- le début des rondes suisses ;
- la pause déjeuner ;
- la publication du classement ;
- le début des phases finales ;
- la finale ;
- la remise des récompenses ;
- la fermeture du lieu.

Les horaires annoncés sont indicatifs et peuvent être ajustés par l'organisation en fonction du nombre de participants, des incidents techniques ou du déroulement général de la compétition.

Article 11 - Nombre de rondes suisses

Le nombre de rondes suisses est déterminé selon le nombre de participants effectivement enregistrés :

- de 1 à 64 joueurs : cinq rondes suisses ; une sixième ronde pourra être jouée en cas d'égalité nécessitant un départage complémentaire ;
- de 65 à 96 joueurs : six rondes suisses.

Les rondes suisses sont suivies d'un Top 8 à élimination directe.

L'organisation peut adapter le nombre de rondes avant le début de la première ronde en cas de contrainte exceptionnelle, sans dépasser la fourchette annoncée de cinq à six rondes.

IV - DÉROULEMENT DU TOURNOI

Article 12 - Format général

La compétition se déroule en deux phases :

1. une phase de rondes suisses ;
2. une phase finale à élimination directe.

Une défaite pendant les rondes suisses n'entraîne pas l'élimination immédiate du participant.

À l'issue des rondes suisses, les huit joueurs les mieux classés accèdent au Top 8, sauf format différent annoncé avant le tournoi.

Article 13 - Format des combats

Les matchs se jouent selon les modalités suivantes :

- jeu : Pokémon Écarlate ou Pokémon Violet, dans une version compatible et à jour ;
- format compétitif : Smogon [Gen 9] OU, figé pour l'édition selon l'article 23 ;
- type de combat : Combat Solo ;
- équipe enregistrée : six Pokémon ;
- Pokémon utilisés : les six Pokémon de l'équipe ;
- niveau : niveau 50 appliqué selon les paramètres officiels du combat ;
- format du match : une manche gagnante, sauf annonce exceptionnelle avant le tournoi ;
- Téracristallisation : autorisée une fois par joueur et par combat ;
- équipe fixe et verrouillée pendant toute la compétition.

Les Pokémon sont utilisés au niveau 50. Le profil de règles retenu par l'organisation doit appliquer ce niveau de manière identique aux deux joueurs.

Article 14 - Paramètres de combat

Les paramètres officiels sont définis par l'organisation avant le début de la première ronde.

Lorsqu'un joueur est désigné pour sélectionner les règles, il doit appliquer exactement les paramètres communiqués par l'organisation.

Avant de valider le début du combat, les deux joueurs doivent vérifier :

- qu'ils sont associés au bon adversaire ;
- que le format Combat Solo est sélectionné ;
- que les six Pokémon peuvent être utilisés ;
- que les règles de niveau sont correctes ;
- que leur équipe enregistrée est la bonne ;
- qu'aucune règle manifestement incorrecte n'a été sélectionnée.

Toute erreur doit être signalée immédiatement à un arbitre.

Un joueur qui poursuit volontairement un combat malgré une erreur visible dans les paramètres peut perdre le droit de demander que le match soit recommencé.

Avant toute première action, les joueurs doivent également vérifier que les niveaux affichés correspondent au niveau 100. Toute règle ramenant les Pokémon au niveau 50 est incorrecte pour la Coupe G9.1.

Si une normalisation au niveau 50 ou un autre paramètre erroné est constaté, les joueurs doivent immédiatement interrompre la procédure et appeler un arbitre. Le combat ne peut être relancé qu'avec les paramètres validés par l'organisation.

Article 15 - Équipe verrouillée

L'équipe déclarée lors de l'enregistrement est verrouillée pour toute la durée du tournoi.

Le joueur ne peut modifier aucun des éléments suivants :

- les six espèces utilisées ;
- les formes des Pokémon ;
- les surnoms ;
- les capacités ;
- les talents ;
- les objets tenus ;
- les types Téracristal ;
- les natures ;
- les valeurs individuelles ;
- les investissements en points d'effort ;
- les niveaux, sauf progression automatique sans effet sur les règles appliquées ;
- toute autre caractéristique ayant une incidence sur le combat.

Un objet consommé ou perdu pendant un combat est automatiquement restauré par le jeu pour le match suivant. Il ne peut pas être remplacé par un autre objet entre deux rondes.

Article 16 - Fiche d'équipe

Chaque participant doit remettre une fiche d'équipe complète avant la fermeture de l'enregistrement.

La fiche doit notamment comporter, pour chacun des six Pokémon :

- l'espèce ;
- la forme ;
- le surnom éventuel ;
- le talent ;
- les quatre capacités ;
- l'objet tenu ;
- le type Téracristal.

L'organisation peut également demander la nature, le niveau, les valeurs individuelles et la répartition des points d'effort.

La fiche est destinée aux arbitres et n'est pas obligatoirement communiquée aux adversaires.

Toute différence entre la fiche enregistrée et l'équipe effectivement utilisée peut entraîner une sanction.

Article 17 - Équipes d'emprunt

L'utilisation d'une équipe d'emprunt est autorisée uniquement lorsqu'elle a été déclarée au moment de l'enregistrement et qu'elle respecte l'ensemble du présent règlement.

Le participant utilisant une équipe d'emprunt est responsable de sa conformité au même titre que s'il avait créé lui-même l'équipe.

L'organisation peut interdire les équipes d'emprunt pour une édition particulière, à condition de l'annoncer avant l'ouverture des inscriptions.

Article 18 - Durée des matchs

Le combat est soumis au chronomètre intégré au jeu et aux paramètres définis par l'organisation.

Le résultat affiché officiellement par le jeu à l'expiration du temps réglementaire doit être respecté.

Le créneau attribué à chaque ronde comprend :

- l'installation des joueurs ;
- la connexion des consoles ;
- la sélection des équipes ;
- le combat ;
- la transmission du résultat.

Un joueur ne peut volontairement ralentir la connexion, la sélection de son équipe ou ses décisions de jeu dans le but de faire expirer le temps.

Article 19 - Détermination du vainqueur

Le vainqueur est le joueur désigné comme tel par le jeu.

La victoire peut notamment résulter :

- de la mise K.O. de tous les Pokémon adverses ;
- de l'abandon de l'adversaire ;
- de l'expiration du temps de combat ;
- de l'expiration du temps individuel d'un joueur ;
- d'une décision arbitrale ;
- d'une pénalité infligée à l'adversaire.

Une fois l'écran de résultat affiché, celui-ci ne doit pas être quitté avant que les deux joueurs aient confirmé le résultat.

Article 20 - Attribution des points

Pendant les rondes suisses :

- une victoire rapporte trois points ;
- une défaite rapporte zéro point ;
- une égalité exceptionnellement prononcée par l'arbitre rapporte un point à chaque joueur ;
- une exemption de ronde rapporte trois points.

Les joueurs ne peuvent pas convenir entre eux d'une égalité volontaire.

Un joueur peut concéder un match, mais cette concession est définitive et ne peut donner lieu à aucune compensation, récompense ou contrepartie.

Article 21 - Classement et départages

Le classement est établi selon les critères suivants, dans l'ordre :

1. nombre de points obtenus ;
2. résultat du départage Buchholz ou force des adversaires rencontrés ;
3. départage des adversaires rencontrés ;
4. confrontation directe lorsque ce critère peut être appliqué équitablement ;
5. nombre de pénalités reçues ;
6. match de départage ou tirage au sort décidé par l'organisation.

Le détail de la méthode informatique utilisée peut être communiqué avant le début de la compétition.

Article 22 - Phase finale

Sauf annonce contraire, les huit premiers joueurs du classement accèdent au Top 8.

Les quarts de finale sont organisés selon le classement obtenu :

- 1er contre 8e ;
- 4e contre 5e ;
- 2e contre 7e ;
- 3e contre 6e.

Les vainqueurs accèdent aux demi-finales, puis à la finale.

La phase finale se joue à élimination directe.

L'organisation peut également prévoir un match pour la troisième place.

Les résultats des rondes suisses ne donnent aucun avantage de score pendant la phase finale.

V - FORMAT SMOGON SV OU ET CONFORMITÉ DES ÉQUIPES

Article 23 - Référence compétitive et gel réglementaire

La Coupe G9.1 applique le format Smogon [Gen 9] OU tel qu'implémenté sur Pokémon Showdown, sous réserve des adaptations expressément prévues pour le jeu sur console.

La liste définitive applicable à l'édition sera celle en vigueur le 12 septembre 2026 à 23 h 59, soit quatorze jours avant la compétition. À compter de cette date, toute modification ultérieure de Smogon est sans effet sur la Coupe G9.1.

L'Annexe C reproduit la liste vérifiée au 27 juillet 2026. Si Smogon modifie le format avant la date de gel, l'organisation publiera une version consolidée de cette annexe.

En cas de contradiction entre une ancienne communication et le présent règlement consolidé, le présent règlement et son annexe figée prévalent.

Article 24 - Clauses générales Smogon applicables

Les clauses suivantes s'appliquent :

- Obtainable Pokémon Clause : l'espèce, la forme, le talent, les capacités et les autres caractéristiques doivent être légalement obtenables ;
- Team Preview : les six Pokémon de chaque équipe sont visibles à l'adversaire avant le combat ;
- Species Clause : une équipe ne peut comporter deux Pokémon ayant le même numéro de Pokédex national ;
- Nickname Clause : les surnoms ne doivent pas permettre de faire passer un Pokémon pour une autre espèce ni créer une confusion abusive ;
- OHKO Clause : toutes les capacités mettant K.O. en un coup sont interdites ;
- Evasion Items Clause, Evasion Moves Clause et Evasion Abilities Clause : les objets, capacités et talents d'esquive listés en Annexe C sont interdits ;
- Sleep Moves Clause : les capacités dont l'effet principal inflige directement le sommeil sont interdites, à l'exception de Chant Antique ;
- Endless Battle Clause : toute stratégie visant à rendre volontairement le combat interminable est interdite.

L'ancienne Sleep Clause limitant le sommeil à un seul Pokémon adverse n'est pas appliquée. Aucune Freeze Clause n'est appliquée.

Article 25 - Tércristallisation, objets et aperçu des équipes

La Tércristallisation est autorisée. Chaque joueur peut tércristalliser un seul Pokémon par combat, conformément au fonctionnement du jeu.

Le type Tércristal déclaré pour chaque Pokémon est verrouillé pendant toute la compétition.

Aucune Item Clause générale n'est appliquée : plusieurs Pokémon d'une même équipe peuvent tenir le même objet, sous réserve que cet objet ne figure pas dans la liste des interdictions.

La fiche d'équipe reste confidentielle pour l'adversaire, sauf décision contraire annoncée par l'organisation. L'aperçu natif des six espèces dans le jeu demeure obligatoire.

Article 26 - Sommeil

Il est interdit d'inscrire ou d'utiliser une capacité dont l'effet principal consiste à endormir directement la cible. Sont notamment interdites : Bâillement, Berceuse, Grobisou, Hypnose, Poudre Dodo, Spore et Trou Noir.

Chant Antique demeure autorisé. Repos, qui endort son propre utilisateur, est autorisé. Les effets secondaires ou indirects pouvant aléatoirement provoquer le sommeil restent autorisés lorsqu'ils ne sont pas couverts par une autre interdiction.

L'utilisation accidentelle d'une capacité interdite via une capacité aléatoire est examinée par l'arbitrage selon les circonstances et l'intention du joueur.

Article 27 - Esquive, K.O. en un coup et combats infinis

Les capacités Reflet, Lilliput et Acupression sont interdites. Les talents Voile Sable et Rideau Neige ainsi que les objets Poudre Claire et Encens Doux sont interdits.

Les capacités Abîme, Empal'Korne, Glaciation et Guillotine sont interdites.

Il est interdit de provoquer délibérément une boucle infinie, de refuser une action permettant de terminer une boucle ou d'utiliser une combinaison dont l'unique objet est d'empêcher définitivement l'achèvement normal du combat.

Article 28 - Pokémon interdits

Sont interdits tous les Pokémon classés Uber ou Anything Goes (AG), ainsi que tout Pokémon expressément banni du format Smogon [Gen 9] OU à la date de gel réglementaire.

La liste nominative exhaustive vérifiée au 27 juillet 2026 figure en Annexe C.1. Lorsqu'une seule forme est interdite, les autres formes de la même espèce restent autorisées si elles satisfont toutes les autres règles.

Les Pokémon légendaires, fabuleux ou Paradoxe ne sont pas interdits par principe : seuls ceux relevant de la liste d'interdiction sont prohibés.

Article 29 - Talents interdits

Sont interdits : Piège Sable, Lunatique, Marque Ombre, Voile Sable et Rideau Neige. La liste bilingue et les identifiants Pokémon Showdown figurent en Annexe C.2.

Article 30 - Objets interdits

Sont interdits : Poudre Claire, Encens Doux, Roche Royale et Croc Rasoir. La liste bilingue figure en Annexe C.3.

Vive Griffes, Bandeau et Lentilles ne sont pas interdits par le format Smogon [Gen 9] OU à la date de rédaction, sous réserve d'une modification avant la date de gel.

Article 31 - Capacités interdites

Sont interdites les capacités de K.O. en un coup, les capacités d'esquive concernées, les capacités de sommeil direct, ainsi que Relais, Hommage Posthume et Queulonage.

La liste exhaustive et bilingue figure en Annexe C.4. Une capacité non listée demeure autorisée uniquement si elle est légalement obtainable et n'est pas couverte par une clause générale.

Article 32 - Formes, combinaisons et équipe verrouillée

Toute forme, combinaison d'espèce, talent, capacité, objet, type Téracristal, nature, valeurs individuelles, points d'effort et provenance doit être compatible avec les jeux officiels et avec le format [Gen 9] OU.

Les formes interdites expressément comprennent notamment Ogerpon Masque du Fourneau, Démétéros Forme Avatar, Shaymin Forme Céleste et Zamazenta Bouclier Suprême, tandis que leurs formes non bannies peuvent rester autorisées.

La forme, le talent, les capacités, l'objet tenu, le type Téracristal, la nature, les IV et les EV ne peuvent être modifiés après la validation de l'équipe.

Article 33 - Origine, légalité et modification artificielle

Tout Pokémon doit avoir été obtenu, entraîné et configuré au moyen des fonctionnalités prévues par les jeux Pokémon officiels compatibles.

Il est interdit d'utiliser un Pokémon créé, généré, cloné, modifié ou altéré au moyen d'un logiciel externe, d'un éditeur de sauvegarde, d'un dispositif de triche, d'une console modifiée ou d'un service non officiel.

Cette interdiction s'applique également aux Pokémon qualifiés de « hack légal » ou « légalement générés », même lorsque leurs caractéristiques seraient théoriquement possibles.

L'acceptation par le jeu, Pokémon HOME ou le validateur de Pokémon Showdown ne suffit pas à établir une origine conforme au présent règlement. Le refus d'un contrôle peut entraîner la disqualification.

VI - INCIDENTS TECHNIQUES

Article 34 - Déconnexion

En cas de déconnexion, les joueurs doivent immédiatement cesser toute manipulation et appeler un arbitre.

Ils ne doivent pas relancer un match sans autorisation.

L'arbitre recherche notamment :

- l'origine probable de la déconnexion ;
- le temps de jeu écoulé ;
- le nombre de Pokémon encore aptes à combattre ;
- l'état général du combat ;
- l'existence d'un avantage manifeste ;
- les éventuels incidents précédents ;
- la possibilité de reprendre ou de rejouer équitablement le match.

Article 35 - Déconnexion imputable à un joueur

Une déconnexion causée par l'un des éléments suivants peut entraîner la défaite du joueur concerné :

- batterie déchargée ;
- mise en veille volontaire ou accidentelle de la console ;
- fermeture du jeu ;
- activation du mode avion ;
- éloignement volontaire de la zone de jeu ;
- manipulation incorrecte répétée ;
- utilisation d'une connexion non autorisée ;
- refus de suivre les consignes techniques.

L'arbitre peut toutefois ordonner de recommencer le match lorsque l'incident est manifestement involontaire et qu'aucun avantage significatif n'existait.

Article 36 - Déconnexion sans faute identifiable

Lorsqu'aucune faute ne peut être attribuée à un joueur, l'arbitre peut :

- ordonner la reprise complète du combat ;
- imposer l'utilisation des mêmes Pokémon de départ ;
- demander aux joueurs de reproduire certaines décisions lorsque cela est possible ;

- attribuer la victoire au joueur disposant d'un avantage décisif et incontestable ;
- prononcer exceptionnellement une égalité.

Les joueurs ne sont jamais autorisés à décider seuls de l'issue d'un match interrompu.

Article 37 - Plantage du jeu ou de la console

Un blocage du jeu, un message d'erreur ou un redémarrage de la console est traité selon les mêmes principes qu'une déconnexion.

Le joueur doit laisser l'écran d'erreur visible jusqu'à l'arrivée d'un arbitre, sauf risque pour le matériel.

Article 38 - Mauvaise équipe sélectionnée

Un joueur ayant sélectionné une équipe différente de celle enregistrée doit avertir immédiatement l'arbitre.

Lorsque le combat n'a pas encore commencé, l'arbitre peut autoriser une nouvelle connexion.

Lorsque le combat a commencé, le joueur peut recevoir une pénalité pouvant aller jusqu'à la défaite pour la ronde.

L'utilisation volontaire d'une équipe différente constitue une tentative de triche.

VII - COMPORTEMENT DES PARTICIPANTS

Article 39 - Respect des personnes

Tous les participants, accompagnateurs, membres du public, arbitres, bénévoles et organisateurs doivent être traités avec respect.

Sont notamment interdits :

- les insultes ;
- les menaces ;
- les provocations verbales ou gestuelles ;
- le harcèlement ;
- les propos discriminatoires ;
- les comportements violents ;
- les cris répétés destinés à perturber les matchs ;
- les gestes déplacés ;
- toute intimidation envers un adversaire ou un arbitre.

Article 40 - Triche et collusion

Sont strictement interdits :

- la modification artificielle de Pokémon ;
- l'utilisation d'informations obtenues illicitement ;
- l'assistance extérieure pendant un combat ;
- la consultation de notes ou d'un appareil non autorisé ;
- la communication avec un spectateur pendant le match ;
- la falsification d'un résultat ;
- l'organisation volontaire d'un résultat entre joueurs ;
- le partage d'une récompense en contrepartie d'une concession ;
- la corruption ou tentative de corruption d'un participant ou d'un arbitre ;
- toute forme de collusion destinée à modifier le classement.

Article 41 - Ralentissement volontaire

Chaque joueur doit effectuer ses actions dans les délais imposés par le jeu.

Il est interdit de ralentir volontairement :

- la connexion ;
- la sélection de l'équipe ;
- le choix d'une capacité ;
- le remplacement d'un Pokémon ;
- la transmission du résultat ;
- toute autre étape du match.

L'utilisation légitime du temps disponible pour réfléchir ne constitue pas à elle seule un ralentissement volontaire.

L'arbitre tient compte de la répétition, du contexte et de l'intention apparente du joueur.

Article 42 - Assistance extérieure

Pendant un match, aucun joueur ne peut recevoir de conseil stratégique.

Les accompagnateurs et spectateurs doivent rester à une distance suffisante et ne pas commenter les décisions de jeu.

Un spectateur qui communique une information à un joueur peut être éloigné de la zone de compétition.

Le joueur bénéficiaire peut également être sanctionné s'il a sollicité, accepté ou exploité cette assistance.

Article 43 - Dégradation du matériel

Toute atteinte volontaire au matériel d'un participant, de l'organisation ou du lieu d'accueil entraîne une exclusion immédiate.

L'auteur reste personnellement responsable des dommages causés.

L'organisation peut engager toute démarche nécessaire pour obtenir réparation.

VIII - RETARDS, ABSENCES ET ABANDONS

Article 44 - Présentation à la table

Les joueurs doivent rejoindre leur table dès la publication des appariements.

Un joueur absent doit être recherché ou appelé selon les moyens dont dispose l'organisation.

Un retard peut entraîner :

- un avertissement ;
- une réduction du temps disponible ;
- une défaite pour la ronde ;
- une exclusion du tournoi en cas d'absences répétées.

Sauf circonstance particulière reconnue par le responsable de l'arbitrage, un joueur absent plus de dix minutes après le début annoncé de la ronde perd son match.

Article 45 - Abandon du tournoi

Un joueur souhaitant quitter la compétition doit en informer l'organisation avant la publication de la ronde suivante.

Un joueur quittant le tournoi sans prévenir peut être apparié à tort et pénaliser son adversaire.

Les abandons non signalés et répétés peuvent être pris en compte lors de futures inscriptions.

Article 46 - Transmission des résultats

À la fin du match, les deux joueurs doivent vérifier et transmettre le résultat selon la procédure prévue.

Toute erreur doit être signalée avant la publication de la ronde suivante.

La falsification volontaire d'un résultat entraîne la disqualification des personnes impliquées.

IX - ARBITRAGE ET SANCTIONS

Article 47 - Équipe arbitrale

L'arbitrage est assuré par des personnes désignées et accréditées par l'organisation.

L'équipe arbitrale peut comprendre :

- un responsable de l'arbitrage ;
- des arbitres de zone ;
- des contrôleurs d'équipes ;
- des responsables techniques ;
- des assistants administratifs.

Article 48 - Appel d'un arbitre

Un joueur peut demander l'intervention d'un arbitre dès qu'une difficulté survient.

L'appel doit être effectué immédiatement et avant la poursuite du match lorsque la situation le permet.

Les joueurs doivent expliquer les faits de manière honnête, complète et respectueuse.

Toute fausse déclaration volontaire peut être sanctionnée.

Article 49 - Contestation d'une décision

Un joueur peut demander que la décision d'un arbitre soit examinée par le responsable de l'arbitrage.

Cette demande doit être formulée immédiatement, avant la reprise du match.

La décision de le responsable de l'arbitrage est définitive pour le déroulement de la compétition sur place, sans préjudice des droits dont dispose chaque personne en application de la loi.

Article 50 - Barème des sanctions

Selon la nature, la gravité et la répétition de l'infraction, les sanctions suivantes peuvent être prononcées :

1. rappel verbal ;
2. avertissement officiel ;
3. correction obligatoire de la situation ;
4. pénalité de classement ;
5. défaite pour le match ;
6. exclusion de la ronde ;
7. disqualification du tournoi ;

8. retrait des récompenses ;
9. exclusion du lieu ;
10. suspension ou refus d'inscription à de futures éditions.

Les sanctions ne doivent pas obligatoirement être appliquées dans cet ordre.

Une infraction grave peut entraîner directement une disqualification.

Article 51 - Disqualification immédiate

Peuvent notamment entraîner une disqualification immédiate :

- la triche volontaire ;
- l'utilisation consciente d'un Pokémon modifié artificiellement ;
- la falsification d'un résultat ;
- la violence ou la menace de violence ;
- le harcèlement ;
- les insultes graves ou discriminatoires ;
- la dégradation volontaire de matériel ;
- la corruption ou la collusion ;
- le refus répété d'obéir à une décision arbitrale ;
- toute atteinte grave à la sécurité ou au bon déroulement de l'événement.

Article 52 - Contrôle des équipes

L'organisation peut contrôler une équipe avant, pendant ou après le tournoi.

Le joueur doit présenter sa console et les informations demandées.

Un contrôle doit être réalisé en présence du joueur, sauf impossibilité ou accord exprès de celui-ci.

Le refus de se soumettre à un contrôle entraîne la disqualification.

Lorsqu'une irrégularité est détectée avant le début de la première ronde, l'arbitre peut autoriser le remplacement du Pokémon concerné dans un délai déterminé.

Lorsqu'une irrégularité est découverte après le début du tournoi, le responsable de l'arbitrage détermine la sanction selon sa nature et l'éventuelle intention du joueur.

X - DIFFUSION ET COMMUNICATION

Article 53 - Matches diffusés

Certains matchs peuvent être sélectionnés pour être affichés sur écran, enregistrés, commentés ou diffusés en direct.

Un joueur sélectionné pour un match diffusé doit suivre les instructions techniques de l'organisation.

Le refus injustifié de rejoindre la zone de diffusion peut être traité comme un refus de rejoindre sa table de match.

Article 54 - Pseudonymes et résultats

Le pseudonyme, le classement, les résultats et l'équipe utilisée par un participant peuvent être publiés dans le cadre du suivi sportif et de la communication relative au tournoi.

Les modalités relatives aux données personnelles sont précisées dans la politique de confidentialité ou le formulaire d'inscription.

Article 55 - Captation audiovisuelle et droit à l'image

La Coupe G9.1 fait l'objet de prises de vues photographiques, d'enregistrements audiovisuels, de captations sonores et, le cas échéant, de diffusions en direct ou en différé.

L'inscription et la participation à la Coupe G9.1 sont subordonnées à l'acceptation de cette captation et de cette diffusion. Toute personne refusant cette condition ne peut pas participer au tournoi.

En s'inscrivant, chaque participant autorise expressément l'Association ETVN et Nintendo 24:7, à titre gratuit, à :

- le photographier et le filmer pendant toute la durée de l'événement ;
- enregistrer son image, sa voix, son pseudonyme, ses déclarations et ses interventions ;
- enregistrer, afficher, commenter et diffuser en direct ou en différé les matchs auxquels il participe ;
- reproduire, représenter, publier et communiquer ces contenus pour l'information, la promotion, la valorisation et l'archivage de la Coupe G9 et des activités des organisateurs.

Cette autorisation couvre notamment les sites Internet des organisateurs, les plateformes de diffusion en direct et de vidéo à la demande, les réseaux sociaux, les galeries photographiques, les affiches, les publications imprimées, les bandes-annonces, les rétrospectives, les écrans installés sur le lieu de l'événement ainsi que les supports des partenaires officiellement associés à la compétition.

Le participant reconnaît qu'il peut être désigné pour jouer sur une table filmée, sur la scène principale, devant le public, sur un écran installé dans la salle ou dans le cadre d'une retransmission en direct ou en différé. Il ne peut refuser une captation liée à son match après le début de la compétition.

L'autorisation est accordée pour le monde entier, compte tenu de l'accessibilité internationale des services en ligne, et pour une durée de cinq ans à compter du 26 septembre 2026. Les directs, émissions, matchs complets et contenus d'archives publiés pendant cette période peuvent demeurer accessibles au-delà de cette durée, sans nouvelle exploitation promotionnelle indépendante.

Les photographies et enregistrements ne peuvent pas être utilisés d'une manière portant atteinte à la dignité, à la réputation ou à la vie privée du participant, ni dans un contexte sans rapport avec la Coupe G9 ou les activités des organisateurs.

Pour tout participant mineur, l'autorisation de captation, de reproduction et de diffusion de son image et de sa voix doit être expressément accordée par son représentant légal. À défaut, l'inscription du participant mineur ne peut pas être validée.

XI - DOTATIONS

Article 56 - Récompenses

Les récompenses propres à chaque édition sont annoncées avant la compétition.

Elles peuvent notamment comprendre :

- des lots physiques ;
- des cartes ou produits Pokémon ;
- du matériel de jeu ;
- des bons d'achat ;
- des trophées ou médailles ;
- des récompenses offertes par les partenaires ;
- des récompenses financières lorsque cela est expressément annoncé.

Article 57 - Attribution des récompenses

Les récompenses sont attribuées selon le classement final officiel.

Un joueur disqualifié perd tout droit aux récompenses liées à son classement.

L'organisation peut demander la présentation d'une pièce d'identité ou la signature d'un reçu avant la remise d'une récompense.

Les récompenses ne peuvent être échangées contre leur valeur en argent, sauf lorsque la récompense annoncée est elle-même financière.

Article 58 - Présence lors de la remise des prix

Les joueurs récompensés doivent être présents lors de la remise des prix, sauf autorisation préalable de l'organisation.

Lorsqu'un joueur doit quitter l'événement avant la cérémonie, il doit convenir avec l'organisation des modalités de récupération de son lot.

Les frais d'expédition éventuellement nécessaires peuvent rester à la charge du bénéficiaire.

XII - ÉVOLUTION DU RÈGLEMENT

Article 59 - Modifications avant une édition

L'organisation peut modifier le présent règlement afin de tenir compte :

- d'une mise à jour du jeu ;
- d'une modification des fonctionnalités en ligne ;
- de la découverte d'un problème d'équilibrage ;
- d'une capacité, d'un objet ou d'un Pokémon nouvellement disponible ;
- d'un problème technique ;
- d'une évolution de l'organisation du tournoi ;
- d'une obligation légale ou de sécurité.

Toute modification importante doit être publiée et portée à la connaissance des participants dans un délai raisonnable.

Article 60 - Modification pendant le tournoi

Après le début de la première ronde, le règlement ne peut être modifié que pour :

- corriger une erreur manifeste ;
- résoudre une impossibilité technique ;
- protéger la sécurité des personnes ;
- empêcher une exploitation portant gravement atteinte à l'équité ;
- répondre à une situation exceptionnelle non prévue.

Toute modification décidée pendant le tournoi doit être annoncée à l'ensemble des participants.

Article 61 - Consultation des joueurs

À l'issue de chaque édition, les joueurs qualifiés pour le Top 8 peuvent être invités à formuler des propositions concernant l'évolution du format.

L'organisation peut également consulter :

- l'équipe arbitrale ;
- les autres participants ;
- les bénévoles ;
- les partenaires techniques ;
- la communauté de la Coupe G9.

Ces consultations ont une valeur consultative. La décision finale appartient à l'organisation.

Article 62 - Cas non prévus

Toute situation non prévue par le présent règlement est tranchée par le responsable de l'arbitrage et l'organisation, dans le respect :

- de l'équité sportive ;
- de l'esprit de la Coupe G9 ;
- de la sécurité ;
- de la bonne foi ;
- du bon déroulement de la compétition.

ANNEXE A - PARAMÈTRES DE COMBAT

Paramètre	Règle applicable
Jeu	Pokémon Écarlate ou Pokémon Violet, version compatible à jour
Console	Nintendo Switch, Switch Lite, Switch OLED ou Nintendo Switch 2
Mode	Combat en réseau / profil validé par l'organisation
Communication	Locale prioritairement ; autre solution sur décision arbitrale
Format	Combat Solo - Smogon [Gen 9] OU
Équipe enregistrée	Six Pokémon
Pokémon sélectionnés	Six Pokémon
Niveau	Niveau 50 appliqué selon les paramètres officiels du combat
Téracristallisation	Autorisée une fois par joueur et par combat
Nombre de manches	Une manche gagnante
Équipe	Verrouillée pour toute la compétition
Fiche d'équipe	Obligatoire et confidentielle pour l'arbitrage
Liste ouverte à l'adversaire	Non ; aperçu natif des six espèces uniquement
Résultat	Résultat affiché par le jeu, sous réserve d'une décision arbitrale

ANNEXE B - INFORMATIONS PROPRES À L'ÉDITION

Information	Coupe G9.1
Nom de l'édition	Coupe G9.1
Date	26/09/2026
Lieu	Salles les Navigateurs
Adresse	12 rue Robert Peary, 94600 Choisy-le-Roi
Capacité maximale	96 joueurs
Tarifs	12 € en préinscription • 15 € sur place • 12 € pour les Choisyens
Ouverture des inscriptions	03/08/2026
Fermeture des inscriptions	24/09/2026 à 23 h 59
Enregistrement des joueurs	À partir de 9 h 30
Début de la première ronde	10 h 30
Nombre de rondes	5 rondes suisses de 1 à 64 joueurs (une 6e possible en cas d'égalité) ; 6 rondes de 65 à 96 joueurs
Phase finale	Top 8 à élimination directe
Gel du règlement Smogon	12/09/2026 à 23 h 59
Dotations	Voir le site officiel de la Coupe G9.1 Voir le site officiel :
Organisateurs	Association ETVN et Nintendo 24:7

ANNEXE C - LISTE EXHAUSTIVE DES INTERDICTIONS SMOGON [GEN 9] OU

Version vérifiée le 27 juillet 2026. Cette annexe sera contrôlée une dernière fois à la date de gel du 12 septembre 2026 à 23 h 59.

Les noms anglais et identifiants sont indiqués afin d'éviter toute ambiguïté avec Pokémon Showdown. Une interdiction visant une forme précise ne s'étend pas automatiquement aux autres formes.

C.1 - Pokémon interdits

Tout Pokémon ci-dessous est interdit, quelle que soit sa configuration. La liste correspond aux catégories Uber et Anything Goes (AG) du format [Gen 9] OU à la date de vérification.

Nom français	Identifiant Pokémon Showdown	Portée
Courrousinge	Annihilape	Interdit en [Gen 9] OU
Arceus - toutes formes	Arceus	Interdit en [Gen 9] OU
Pondralugon	Archaludon	Interdit en [Gen 9] OU
Glaivodo	Baxcalibur	Interdit en [Gen 9] OU
Calyrex Cavalier du Froid	Calyrex-Ice	Interdit en [Gen 9] OU
Calyrex Cavalier d'Effroi	Calyrex-Shadow	Interdit en [Gen 9] OU
Yuyu	Chi-Yu	Interdit en [Gen 9] OU
Baojian	Chien-Pao	Interdit en [Gen 9] OU
Deoxys Forme Normale	Deoxys-Normal	Interdit en [Gen 9] OU
Deoxys Forme Attaque	Deoxys-Attack	Interdit en [Gen 9] OU
Dialga	Dialga	Interdit en [Gen 9] OU
Dialga Forme Originelle	Dialga-Origin	Interdit en [Gen 9] OU
Cléopsytra	Espathra	Interdit en [Gen 9] OU
Éthernatos	Eternatus	Interdit en [Gen 9] OU
Flotte-Mèche	Flutter Mane	Interdit en [Gen 9] OU
Giratina Forme Alternative	Giratina	Interdit en [Gen 9] OU
Giratina Forme Originelle	Giratina-Origin	Interdit en [Gen 9] OU
Feu-Perçant	Gouging Fire	Interdit en [Gen 9] OU
Groudon	Groudon	Interdit en [Gen 9] OU
Ho-Oh	Ho-Oh	Interdit en [Gen 9] OU
Hotte-de-Fer	Iron Bundle	Interdit en [Gen 9] OU
Koraidon	Koraidon	Interdit en [Gen 9] OU
Kyogre	Kyogre	Interdit en [Gen 9] OU
Kyurem Noir	Kyurem-Black	Interdit en [Gen 9] OU
Kyurem Blanc	Kyurem-White	Interdit en [Gen 9] OU
Démétéros Forme Avatar	Landorus-Incarnate	Interdit en [Gen 9] OU
Lugia	Lugia	Interdit en [Gen 9] OU
Lunala	Lunala	Interdit en [Gen 9] OU
Magearna	Magearna	Interdit en [Gen 9] OU
Mewtwo	Mewtwo	Interdit en [Gen 9] OU
Miraidon	Miraidon	Interdit en [Gen 9] OU
Necrozma Ailes de l'Aurore	Necrozma-Dawn-Wings	Interdit en [Gen 9] OU
Necrozma Crinière du Couchant	Necrozma-Dusk-Mane	Interdit en [Gen 9] OU
Ogerpon Masque du Fourneau	Ogerpon-Hearthflame	Interdit en [Gen 9] OU
Superdofin	Palafin	Interdit en [Gen 9] OU
Palkia	Palkia	Interdit en [Gen 9] OU
Palkia Forme Originelle	Palkia-Origin	Interdit en [Gen 9] OU
Rayquaza	Rayquaza	Interdit en [Gen 9] OU
Reshiram	Reshiram	Interdit en [Gen 9] OU
Rugit-Lune	Roaring Moon	Interdit en [Gen 9] OU
Shaymin Forme Céleste	Shaymin-Sky	Interdit en [Gen 9] OU

Nom français	Identifiant Pokémon Showdown	Portée
Farfurex	Sneasler	Interdit en [Gen 9] OU
Solgaleo	Solgaleo	Interdit en [Gen 9] OU
Spectreval	Spectrier	Interdit en [Gen 9] OU
Terapagos - toutes formes	Terapagos	Interdit en [Gen 9] OU
Ursaking Lune Vermeille	Ursaluna-Bloodmoon	Interdit en [Gen 9] OU
Shifours Style Poing Final	Urshifu-Single-Strike	Interdit en [Gen 9] OU
Shifours Style Mille Poings	Urshifu-Rapid-Strike	Interdit en [Gen 9] OU
Pyrax	Volcarona	Interdit en [Gen 9] OU
Zacian Forme Héros Aguerri	Zacian	Interdit en [Gen 9] OU
Zacian Épée Suprême	Zacian-Crowned	Interdit en [Gen 9] OU
Zamazenta Bouclier Suprême	Zamazenta-Crowned	Interdit en [Gen 9] OU
Zekrom	Zekrom	Interdit en [Gen 9] OU

C.2 - Talents interdits

Nom français	Nom anglais	Fondement
Piège Sable	Arena Trap	Interdiction directe
Lunatique	Moody	Interdiction directe
Marque Ombre	Shadow Tag	Interdiction directe
Voile Sable	Sand Veil	Evasion Abilities Clause
Rideau Neige	Snow Cloak	Evasion Abilities Clause

C.3 - Objets interdits

Nom français	Nom anglais	Fondement
Poudre Claire	Bright Powder	Evasion Items Clause
Encens Doux	Lax Incense	Evasion Items Clause
Roche Royale	King's Rock	Interdiction directe
Croc Rasoir	Razor Fang	Interdiction directe

C.4 - Capacités interdites

Nom français	Nom anglais	Fondement
Abîme	Fissure	OHKO Clause
Empal'Korne	Horn Drill	OHKO Clause
Glaciation	Sheer Cold	OHKO Clause
Guillotine	Guillotine	OHKO Clause
Reflét	Double Team	Evasion Moves Clause
Lilliput	Minimize	Evasion Moves Clause
Acupression	Acupressure	Evasion Moves Clause
Bâillement	Yawn	Sleep Moves Clause
Berceuse	Sing	Sleep Moves Clause
Grobisou	Lovely Kiss	Sleep Moves Clause
Hypnose	Hypnosis	Sleep Moves Clause
Poudre Dodo	Sleep Powder	Sleep Moves Clause
Spore	Spore	Sleep Moves Clause
Trou Noir	Dark Void	Sleep Moves Clause
Relais	Baton Pass	Interdiction directe
Hommage Posthume	Last Respects	Interdiction directe
Queulonage	Shed Tail	Interdiction directe

C.5 - Précisions d'application

- Chant Antique (Relic Song) est autorisé malgré son effet secondaire possible de sommeil.
- Repos (Rest) est autorisé car il endort son propre utilisateur.

- Deoxys Forme Défense et Deoxys Forme Vitesse ne sont pas interdits par principe ; seules les formes Normale et Attaque figurent dans la liste ci-dessus.
- Démétéros Forme Totémique, Zamazenta Forme Héros Aguerri, les autres masques d'Ogerpon et Shaymin Forme Terrestre restent autorisés s'ils respectent toutes les autres règles.
- Les Pokémon légendaires, fabuleux et Paradoxe non listés peuvent être utilisés s'ils sont autorisés en [Gen 9] OU et légalement disponibles dans Pokémon Écarlate ou Pokémon Violet.
- Une modification Smogon intervenue avant le 12 septembre 2026 sera intégrée à la version figée. Une modification postérieure ne s'appliquera pas à la Coupe G9.1.

SOURCES RÉGLEMENTAIRES

Configuration officielle du format [Gen 9] OU et règles standard de Pokémon Showdown, ainsi que les décisions de tiering publiées par le conseil SV OU de Smogon. Vérification effectuée le 27 juillet 2026.

[Pokémon Showdown - configuration des formats](#) • [Smogon - SV OU](#)

Rédaction : Association ETVN
Version 1.2 - Coupe G9.1
Date de publication : 27/07/2026

VISA DE L'ORGANISATION

Le présent règlement de la Coupe G9.1 a été approuvé par l'organisation de la compétition et constitue le document officiel de référence applicable à l'édition du 26 septembre 2026.

Fait pour valoir ce que de droit.

Le 27 juillet 2026

Pour l'Association ETVN
Le Président



Tampon officiel de l'Association ETVN et signature du Président