

Règlement Poke'mon IRL 2026

Bonjour à tous,

Je suis très heureux de vous retrouver enfin pour cette nouvelle édition de la Ligue de Thétisse !

Voici donc le règlement détaillé de cette année.



Bases

- Le défi se joue sur Nintendo Switch ou Nintendo Switch 2 avec les versions Écarlate ou Violet.
- Il suit ses propres règles. Ni les Smogon-wide Clauses (à l'exception de la Sleep Clause), ni la règle de l'objet unique ne s'appliquent.
- La ligue de Thétisse suit la règle de la Sleep Clause. C'est-à-dire que vous n'avez pas le droit d'endormir simultanément 2 Pokémon adverses (ou plus). Repos n'est pas compté.
- Seuls les Pokémon Légendaires, Fabuleux et les Ultra-Chimères sont bannis de notre compétition. Ainsi, tous les autres Pokémon sont autorisés. Vous pouvez retrouver [ICI](#) notre ban liste complète.
Cependant 1 seul Pokémon Paradoxe est autorisé par équipe !
- Toutes les attaques ainsi que tous les objets sont autorisés, tant qu'ils sont disponibles de manière officielle.

Inscription

- L'inscription est **GRATUITE**.
- Elle se déroule au stand Poke'mon IRL auprès de moi-même, le Professeur Arole, à n'importe quel moment de la convention Japan Impact 2026.
- Vous y recevrez votre « Carte de Dresseur ». Cette carte sert à prouver votre victoire face aux Champions et pouvoir ainsi accéder au Conseil 4 et peut-être au Maître.
- Sur cette « Carte de Dresseur », vous devrez y inscrire les 6 Pokémon qui vous accompagneront durant toute l'aventure. Vous ne pourrez plus les changer après l'inscription, donc choisissez-les avec sagesse !
- Vous pourrez ajouter jusqu'à trois autres Pokémon dans votre équipe au cours de l'animation (voir [Récompenses des Champions](#))
- Si vous deviez perdre votre « Carte de Dresseur », vous pouvez retourner au stand principal pour en chercher une nouvelle auprès de moi.

Niveaux de difficulté :

- Vous aurez le choix à l'inscription entre deux catégories, qui sont deux niveaux de difficulté.
- Le Mode « **TopDresseur** ». Si vous vous y connaissez un peu en stratégie Pokémon, je vous conseille celui-ci.
- Le Mode « **PokéFan** ». Les Champions et le Conseil 4 auront des équipes moins fortes. Il est prévu pour les joueurs moins expérimentés et pour ceux voulant simplement passer un bon moment sans se prendre la tête.
- Si vous avez du mal contre les Champions, vous pouvez, si vous le souhaitez, venir au stand pour passer du Mode « TopDresseur » au Mode « PokéFan », l'inverse n'est par contre pas possible, à moins de recommencer l'activité depuis le début.

	PokéFan	TopDresseur
Écarlate & Violet	<ul style="list-style-type: none">- Téracrisalisation à choix *- 1 Pokémon Paradoxe autorisé par équipe	<ul style="list-style-type: none">- Téracrisalisation à choix *- 1 Pokémon Paradoxe autorisé par équipe

* Possibilité d'activer ou non la mécanique pour toute l'activité

Les Champions

Cette année le nombre de Champions à Thétisse est de 11. Pour affronter la Ligue vous devrez réussir à réunir au moins 8 de leurs badges en catégorie « TopDresseur », ou 5 en catégorie « PokéFan » !

Défier les Champions :

- Chaque Champion a un type de prédilection, attendez-vous à défier des équipes solidement construites pour pallier les faiblesses de leur type principal.
- Le choix du format appartient aux Champions. Certains Champions préfèrent les combats solo tandis que d'autres vous imposeront des combats duo. Il est également possible de combattre deux Champions en même temps, dans un combat multi, si vous vous trouvez un partenaire. Cela vous permettra de gagner 2 badges d'un coup en cas de victoire.
- Un Champion acceptera les combats tant que votre équipe suivra les règles de l'activité. Il peut refuser le combat s'il est en pause, s'il se trouve trop proche du stand de Pokémon IRL ou si vous n'avez pas votre « Carte de Dresseur ».
- En cas de défaite contre un Champion, vous devez respecter un délai de 20 minutes avant de pouvoir le défier à nouveau.
- Les combats se feront **par défaut en 4 vs 4** pour le mode « TopDresseur » et **en 5 vs 4** pour le mode « PokéFan » sauf si un autre format est précisé par le Champion.

Récompenses des Champions:

- Lorsque vous réussissez à vaincre un Champion, celui-ci vous cédera un badge que vous pourrez arborer fièrement et il signera votre « Carte de Dresseur ».
- Tous les badges de Champions collectés sont à vous, vous pouvez les garder après la convention.
- Après avoir battu le 3^{ème}, le 6^{ème} et le 9^{ème} Champion, vous pourrez ajouter un nouveau Pokémon à votre équipe !
Vous aurez dès lors plus de choix pour les prochains combats. Vous n'êtes pas obligés de le faire immédiatement, vous pouvez attendre avant d'inscrire ce nouveau Pokémon sur votre « Carte de Dresseur ».

La Ligue

Pour accéder à la Ligue, il faudra me montrer votre « Carte de Dresseur » soigneusement signée par **au moins 8** des 11 Champions en catégorie « TopDresseur » et **au moins 5** en catégorie « PokéFan ».

Le Livret :

- A chaque tentative la Ligue vous remettra un document : « le Livret » que vous remplirez avec vos informations de Dresseur. Vous devrez également y inscrire les 6 Pokémon que vous enverrez contre le Conseil 4.
- A chaque fois que vous remporterez un combat contre un membre du Conseil 4, ce dernier signera votre « Livret ».
- Le Conseil 4 doit être battu d'une seule traite. Si vous perdez en cours d'ascension, votre « Livret » vous sera repris et vous devrez recommencer depuis le début.
- Vous pouvez définir deux « Points de Sauvegarde » durant votre progression. Ces « Points de Sauvegarde » vous permettent de ne pas recommencer du début si vous échouez à battre l'un des membres du Conseil 4. Pour les activer, allez l'annoncer au Professeur qui vous les validera sur votre « Livret ».
- Une fois que vous aurez réussi à vaincre tous les membres du Conseil 4, votre « Livret » vous sera également repris et il ne vous restera plus qu'un seul obstacle, le Maître !
- La première fois que vous battez un membre du Conseil 4 ainsi que le Maître, ils vous remettront chacun une récompense dans la lignée des badges obtenus auprès des Champions.

Défier le Conseil 4 :

- Les combats se feront **par défaut en 5 vs 5** pour le mode « TopDresseur » et **en 6 vs 5** pour le mode « PokéFan » sauf si un autre format est précisé.
- Comme pour les Champions, chaque membre du Conseil 4 a un type de prédilection.
- Vous n'avez pas le droit de modifier votre équipe entre deux combats.
- Le style de combat du Conseil 4 est au libre choix de chaque membre comme pour les Champions.
- La Ligue est dans un format Étoile, vous pourrez choisir l'ordre dans lequel vous souhaitez battre les membres du Conseil 4.
- En cas de défaite contre le Conseil 4, vous devez respecter un délai de 20 minutes avant de pouvoir le défier à nouveau.

Défier le Maître :

- Le combat contre le Maître se fait **en 6 vs 6**.
- Le Maître n'a pas de type de prédilection, attendez-vous à devoir affronter une équipe solidement construite.
- Si vous perdez contre le Maître, vous pourrez directement revenir le défier 20 minutes après votre défaite, sans avoir à combattre à nouveau le Conseil 4.

Team S :

La Team S, sortie de son hibernation, a grossi ses rangs et recommence à semer la pagaille. Cette année, ils ont volé des Pokémon et nous avons besoin de votre aide pour arrêter leurs plans machiavéliques. Voici comment vous pouvez les combattre pour nous aider :

- Comme pour les Champions, les combats se feront en 4 vs 4 pour le mode « TopDresseur » et 5 vs 4 pour le mode « PokéFan ».
- Le style de combat est au libre choix de chaque sbire de la Team S comme pour les Champions.
- En cas de défaite contre la Team S, vous allez vous faire voler votre « Carte de Dresseur » et ne pourrez plus combattre de Champions tant que vous ne la récupérerez pas. Heureusement, les sbires ont des trous dans leurs poches et tout ce qu'ils volent finit toujours au Labo du Professeur.

Récompenses :

- Si vous arrivez à atteindre le Maître et à le vaincre, des cadeaux vous seront offerts suivant l'ordre d'arrivée. Vu la difficulté, les « TopDresseurs » seront récompensés en conséquence.