

# Règlement Poke'mon IRL 2022

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 avec les versions Épée, Bouclier, Diamant Étincelant ou Perle Scintillante.
- 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, Tokos et les Ultra-Chimères sont bannis de notre compétition. Ainsi, tous les autres Pokémon sont autorisés. Vous retrouverez [ICI](#) notre ban liste complète.
- 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 2022.
- Vous y recevrez votre « Carte de Dresseur ». Cette carte sert à prouver votre victoire face aux Champions et pouvoir ainsi accéder au Conseil des 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 Les 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.  
**!\ Dû à des contraintes techniques (Pokémons indisponibles notamment), le niveau TopDresseur est uniquement proposé pour les Challengers participant avec les versions Épée et/ou Bouclier.**
- Le Mode « PokéFan ». Les Champions et le Conseil des 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.

## Les Champions

Cette année le nombre de Champions à Thétisse est de 9. 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.
- 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 Poke'mon 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 en 4 vs 4 pour le mode « TopDresseur » et 5 vs 4 pour le mode « PokéFan ».

## Récompenses :

- 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 3ème, le 6ème et le 9ème 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 9 Champions en catégorie « TopDresseur » et au moins 5 des 9 Champions 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 des 4.
- A chaque fois que vous remporterez un combat contre un membre du conseil des 4, ce dernier signera votre « Livret ».
- Le Conseil des 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 un « Point de Sauvegarde » une fois durant votre progression. Ce « Point de Sauvegarde » vous permet de ne pas recommencer du début si vous échouez à battre l'un des membre du Conseil des 4. Pour l'activer, allez l'annoncer au Professeur qui vous le validera sur votre « Livret ».
- Une fois que vous aurez réussi à vaincre tous les membres du Conseil des 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 des 4 ainsi que le Maître, ils vous remettront chacun une récompense dans la lignée des badges obtenus auprès des Champions.

## Défier le Conseil des 4 :

- Les combats se feront en 5 vs 5 pour le mode « TopDresseur » et 6 vs 5 pour le mode « PokéFan ».
- Comme pour les Champions, chaque membre du Conseil des 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 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 des 4.

## 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 des 4.

## 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.