

dernière mise à jour, 5 Avril 2019 ver. 1.3 adoptée

Jeu de Cartes DRAGON BALL SUPER

Règles de tournoi Version 1.3

Ce texte contient la description du règlement détaillé qui encadre l'organisation, le déroulement et la participation aux événements du « Jeu de Cartes DRAGON BALL SUPER ». Il est éminemment souhaitable que les organisateurs, les juges autant que les joueurs aient une connaissance aussi complète que possible de ces règles.

Le but de ces règles est d'assurer impartialité et intégrité. La collaboration harmonieuse de toutes les personnes concernées est en effet vitale pour que les événements se déroulent sans accroc, dans la plus grande impartialité, et que tous en retirent la plus grande satisfaction possible. Dans les cas où des personnes liées à l'organisation devaient, par leur conduite, compromettre considérablement l'impartialité ou l'intégrité d'un événement, des sanctions et pénalités diverses pourraient par la suite être infligées et enregistrées par Bandai.

<Table des matières>

Chapitre 1 : Administrateurs et participants aux événements

Chapitre 2 : Équipement utilisé lors du jeu

Chapitre 3 : Types d'événements

Chapitre 4 : Organisation des matchs

Chapitre 5 : Abandon et match nul par accord mutuel

Chapitre 6 : Abstention

Chapitre 7 : Infliger des sanctions

Chapitre 1 : Administrateurs et participants aux événements

I. De bonnes manières communes à tous les participants

Dans ce règlement, par souci de concision, les joueurs, spectateurs, juges, organisateurs, staff, membres de la presse et autres, soit toutes les personnes ayant trait à un événement, seront assimilés au terme global de « participants ».

Ces règles s'appliquent également aux catégories de personnes ne participant pas directement à l'événement tels que les membres de la presse ou les spectateurs. En cas de comportement inacceptable transgressant ces règles, les organisateurs seront en droit de prendre les mesures qui leur semblent nécessaires, telles que l'expulsion du local, ou autres.

L'ensemble des participants devront à tout moment avoir un comportement communément considéré comme acceptable, et ce dans toute la zone allouée à l'événement, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur du local proprement dit. L'ensemble des participants devront coopérer activement afin que l'événement se déroule dans la plus grande impartialité. De la même manière, tous devront coopérer activement afin que l'événement apporte la plus grande satisfaction à l'ensemble des participants.

Tout particulièrement lors d'événements axés sur la compétition, tous les participants seront tenus d'avoir une connaissance aussi complète que possible de ces règles et de les appliquer au mieux.

II. L'organisateur

L'organisateur sera tenu responsable des points suivants ayant trait à l'organisation des événements.

- fournir le local nécessaire au déroulement de l'événement,
- assurer une communication satisfaisante en amont du jour prévu pour l'événement,
- rassembler le staff nécessaire au bon déroulement de l'événement,
- fournir l'équipement nécessaire au bon déroulement de l'événement.

III. Le staff

Les divers membres du staff devront se partager les responsabilités suivantes liées à l'organisation de l'événement : tâches administratives, comptabilité des scores, comptabilité du temps et autres. Bien qu'il ne soit pas formellement requis que le staff fournisse de plus amples informations et diverses aides techniques aux juges, il leur sera demandé de fournir les efforts nécessaires pour aider à créer un événement sain et au déroulement fluide.

Pour tout événement, il est impératif de prévoir au moins 1 personne pour le staff, qui doit être choisi par l'organisateur.

L'organisateur, le juge principal, ou un juge ont tous le droit d'assumer le rôle de staff en plus de leur rôle de base.

IV. Les juges

Par souci de concision, nous appellerons « juges » à la fois le juge principal et les arbitres de salle.

Pour tout événement, il est impératif de prévoir au moins 1 juge.

Tout juge, dès lors qu'il constate directement une violation des règles ou une quelconque transgression de la part de qui que ce soit, a le droit d'intervenir. De la même manière, dans le

cas d'un rapport qu'il lui serait fait d'une violation des règles générales ou des règles de ce règlement, le juge possède le droit de le signaler et d'appliquer une sanction si nécessaire.

Dans le cas où un participant n'est pas satisfait du jugement porté à son encontre par un juge, il a le droit d'en référer au juge principal.

Tout juge a le devoir de prendre les décisions pratiques nécessaires en réponse à un comportement ou pour résoudre une situation qui peuvent potentiellement porter atteinte à l'impartialité et à l'intégrité de l'événement. Il doit prononcer un jugement juste et équitable par rapport à l'ensemble des joueurs, et doit également sanctionner gravement les joueurs responsables de mauvaises pratiques.

Pour tout événement, nous recommandons que les juges soient au minimum de niveau 1, et que le juge principal soit au minimum de niveau 2.

■ Le juge principal

Le juge principal possède le droit d'interpréter le texte des cartes et de prendre les décisions finales s'appliquant aux règles lors de l'événement pour lequel il opère. En plus de tout cela, le juge principal est également considéré comme le plus haut responsable. Lors de l'événement qu'il dirige, les décisions du juge principal ne peuvent en aucun cas être contestées.

Pour tout événement, il est impératif de prévoir 1 juge principal. À la discrétion de l'organisateur, le juge principal est choisi parmi les arbitres.

Le juge principal est responsable de ce qui suit :

- Prendre les décisions adéquates pour régler les comportements en contradiction avec le règlement de l'événement, ainsi que les manquements aux règles du jeu, que ceux-ci aient été directement constatés ou non.
- En ce qui concerne toute contestation, y compris les contestations émises à l'encontre du jugement des arbitres de salle, sa décision est définitive.
- Si besoin est, indiquer leurs rôles respectifs aux différents arbitres de salle.

Dans le cas où le juge principal se trouverait dans l'impossibilité de remplir ses fonctions pendant un moment, il a le droit de conférer temporairement ses pouvoirs à un autre arbitre. Toutefois, si, ce faisant, et en raison de conditions particulières, l'intégrité de l'événement s'en trouvait menacée, l'organisateur peut en dernier ressort assumer lui-même les fonctions de juge principal.

Si le juge principal estime qu'un participant porte atteinte au bon déroulement de l'événement, il a le droit de procéder à sa disqualification. Il possède également le droit, en accord avec l'organisateur, d'ordonner à la personne de quitter les lieux.

Plus le tournoi est de grande taille, plus nous recommandons de nommer en juge principal un juge au minimum de niveau 2.

■ Arbitres de salle

Le rôle des arbitres de salle est de répondre aux questions des spectateurs et des joueurs, de régler les actions de jeu non réglementaires ou non valides, et de satisfaire les requêtes valides qui leur sont faites.

Les arbitres de salle sont nommés par l'organisateur. L'organisateur et les membres du staff peuvent assumer en plus les fonctions d'arbitre de salle.

V. Les joueurs

Les joueurs sont responsables de ce qui suit :

- Appliquer règles et bonnes manières
- Ne pas se livrer à de mauvaises pratiques
- Respecter les horaires de début annoncés aussi bien que les limites de temps
- Prévenir les juges quand ils constatent une transgression des règles
- Dans le cas où ils constateraient de la corruption, des paris, des propositions de trucage de matchs, des irrégularités dans le résultat de matchs, ils doivent immédiatement appeler un arbitre.

Chapitre 2 : Équipement utilisé lors du jeu

I. Les cartes

Durant un événement, seules les cartes officielles créées par Bandai Corporation ou un tiers approuvé par Bandai Corporation pourront être utilisées.

Une fois dans le deck, il doit être impossible de différencier les cartes entre elles par leur dos ou leur tranche. Si des cartes que l'on peut différencier entre elles sont placées dans des pochettes opaques qui rendent cette différenciation impossible, le joueur aura le droit de les utiliser en tournoi. Toutefois, cela ne concerne pas les cartes de Leader.

Les informations nécessaires au jeu marquées sur les cartes doivent être lisibles par tous les participants. En conséquence, les cartes dont les informations nécessaires sont rendues illisibles par un excès de saleté, de gribouillis, signatures ou autres ne sauraient être utilisées lors d'un événement. De plus, un joueur qui utiliserait à dessein des cartes dont des erreurs d'impression ou autre les rendent difficiles à lire afin de diriger l'issue de la partie à son avantage pourra faire l'objet d'une sanction.

L'interprétation des cartes se base sur la version la plus récente de leur texte. Dans le cas où Bandai aurait publié des errata sur des cartes, c'est la version corrigée qui sera appliquée. Toutefois, le jugement final concernant l'interprétation des cartes est réservé au juge principal.

II. Cartes de substitution

Des cartes de substitution peuvent être fournies seulement à la discrétion des juges. De manière générale, elles ne doivent être fournies que dans le cas où les cartes du joueur ont trop vieilli ou sont trop endommagées par rapport à un usage normal.

Dans le cas où des cartes de substitution seraient utilisées, en plus de noter ceci afin que l'on sache au premier coup d'œil qu'il s'agit de cartes de substitution, il faudra que ces cartes soient conservées à proximité mais non mélangées avec les cartes d'origine entre les matchs. Quand des cartes de substitution sont envoyées dans une zone publique, on les remplace par les cartes d'origine. Quand ces cartes d'origine sont envoyées dans une zone cachée, on les remplace à nouveau par les cartes de substitution.

Les cartes de substitution ne sont valides que pour la durée de l'événement lors duquel elles ont été fournies.

III. Mode Inertie / Renversement

En mode Inertie, ou en mode renversement, les cartes doivent être tournées soit d'environ 90 degrés (Inertie) soit de 180 degrés (renversement).

IV. Mélanger

Afin que l'ordre des cartes dans le deck soit suffisamment aléatoire, celui-ci doit être correctement mélangé. Dans un souci d'impartialité, les joueurs doivent mélanger leur deck à la vue de tous, la face des cartes étant cachée à tout moment.

Une fois que les cartes ont été mélangées, en guise de vérification, tout joueur a le droit de couper le deck (à partir du deck posé sur une table, le séparer en deux tas et poser le tas du dessous sur le dessus) ou de demander à mélanger lui-même. Couper ou re-mélanger un deck en guise de vérification doit se faire sans y passer un temps excessif. Si le deck n'est plus constitué que de quelques cartes, ou encore si la manière de mélanger ou de couper semble comporter un dessein particulier, il est possible de demander à un juge de mélanger ou de couper, à la condition que le juge estime que la demande soit raisonnable.

Le joueur dont on a demandé à mélanger de nouveau le deck peut, s'il estime que le deck qu'on lui a rendu n'est pas suffisamment aléatoire, demander un deuxième mélange ou en informer un juge, qui tentera d'estimer si le deck est suffisamment aléatoire ou non. Dans tous les cas, la décision finale reviendra au juge principal.

À chaque fois qu'il est nécessaire de mélanger le deck ou d'y choisir des cartes, cela doit être fait de manière suffisamment prompte. Nous recommandons un maximum d'1 minute.

Ex : « [Auto.] Quand vous jouez cette carte, regardez jusqu'aux 7 premières cartes du dessus de votre deck. Choisissez jusqu'à 1 <Son Goku> bleu parmi elles et ajoutez-le à votre main. Puis, mélangez votre deck. » Dans le cas de cette capacité, nous recommandons que le processus commençant avec son activation et se terminant avec la fin du mélange ne dépasse pas une minute.

Cela étant dit, un juge peut estimer qu'un mélange ou un choix de cartes prend plus de temps que nécessaire, même s'il ne dépasse pas la minute réglementaire. Il pourra alors sanctionner le joueur de la manière appropriée.

V. Utiliser des pochettes et différencier les cartes

Le joueur peut utiliser des pochettes ou d'autres techniques de protection des cartes. S'il choisit d'utiliser des pochettes, celles-ci doivent toutes être identiques, et toutes les cartes doivent y être insérées de la même manière. De plus, les pochettes ne sauraient contenir ni cartes qui ne sont pas destinées à être utilisées lors de la partie ni autres types de document. Une pochette ne saurait contenir 2 cartes ou plus.

Durant toute la durée d'un événement, le joueur est tenu de conserver ses cartes de manière à ce qu'il ne soit pas possible de les différencier les unes des autres. S'il est possible de différencier les cartes d'un coup d'œil grâce à des détériorations, décolorations, pliages, ou toute autre raison, il sera estimé que la carte ou sa pochette sont des outils de différenciation des cartes.

La vérification pour estimer si la différenciation est possible dans le cas d'une carte dans une pochette doit se faire avec la carte insérée dans la pochette. Les cartes et les pochettes étant des consommables, le joueur, durant toute la durée de jeu, doit avoir à l'esprit que l'état d'une carte peut changer et que la différenciation peut devenir possible.

En cours de match, un joueur peut réclamer à un juge d'inspecter les pochettes de l'adversaire. Dans le cas où le juge estimerait qu'une pochette permet de différencier les cartes entre elles par une détérioration ou autre, ou bien que son design rend le mélange ou le jeu difficile, il pourra interdire l'utilisation de la pochette en question.

Pour tout ce qui concerne les caractéristiques des pochettes ou les possibilités de différenciation des cartes, l'arbitrage du juge principal est décisif.

Les cartes de Leader, elles, peuvent être différenciées des autres cartes.

Elles peuvent même être insérées dans des pochettes différentes de celles des autres cartes, à la condition toutefois que les informations des deux côtés de la carte soient correctement lisibles.

VI. Le side deck

Ce qu'on appelle le side deck, ce sont les cartes qui permettent à un joueur de modifier son deck entre deux parties d'un même match. À la fin de chaque partie, le joueur peut y prendre des cartes et les insérer dans son deck.

Nous recommandons un maximum de 3 minutes entre deux parties. Cette durée inclut la préparation du jeu ainsi que les changements de cartes éventuels entre le deck principal et le side deck. Dans le cas où un juge estimerait que le temps passé entre deux parties est trop long, il pourra sanctionner le joueur qui en est responsable.

Le side deck ne peut contenir que des cartes de Combat et des cartes Extra.

Le nombre maximum de cartes portant le même numéro que l'on peut avoir dans le deck et le side deck cumulés correspond au nombre maximum de cartes avec le même nom que l'on peut avoir en général dans le deck au cours de cette partie. Au cas où un effet ou une règle devait modifier le nombre maximum d'une carte particulière, on considérera que cette limite s'applique sur le deck et le side deck cumulés et non séparément.

Avant le début de chaque partie, le joueur qui dispose d'un side deck doit le poser face cachée. Si le nombre total de cartes contenues dans le side deck est une information publique, le joueur n'est en revanche pas tenu d'annoncer publiquement combien de cartes il tire du side deck quand il procède à un échange de cartes.

Le joueur a la possibilité de consulter son propre side deck durant la progression du jeu mais il doit être possible en même temps de pouvoir les différencier des autres cartes.

Avant le début de la première partie de chaque match, le deck et le side deck doivent impérativement être remis dans leur état initial.

Lorsque la première partie d'un match s'est terminée par la sanction <perte de la partie> pour l'un des joueurs, aucun d'entre eux n'a le droit d'utiliser de side deck lors de la partie suivante du match.

VII. Équipement complémentaire

Afin de rendre le déroulement de la partie le plus fluide possible, les joueurs ont le droit d'utiliser certains petits objets en guise d'équipement complémentaire.

Le but de cet équipement est de faciliter la visualisation de certaines informations publiques nécessaires en cours de partie telles que des valeurs, leur fluctuation, les cibles etc. Un équipement complémentaire peut également servir à indiquer l'emplacement d'une carte particulière ou un nombre de cartes. Toute autre utilisation d'un tel équipement ne sera pas acceptée.

De plus, si, à cause d'un tel équipement, on ne peut plus savoir combien de cartes sont placées dans une Zone, que certaines cartes se retrouvent recouvertes ou que l'état d'une carte devient impossible à déterminer, l'équipement en question ne saurait être utilisé. Utiliser en guise d'équipement complémentaire des pochettes ou des cartes retournées qui sont similaires aux pochettes ou aux cartes retournées utilisées par l'un ou l'autre des joueurs n'est pas autorisé.

En guise de jetons, n'utilisez que des objets dont n'importe quel adversaire ou juge peut au premier coup d'œil identifier la position (mode Inertie et mode Action).

Chapitre 3 : Types d'événements

Les événements sont séparés en deux grandes catégories : les tournois officiels et les tournois autorisés, ce qui ne veut toutefois pas dire qu'il est interdit d'organiser des événements en dehors de ceux qui suivent le présent règlement.

Les événements sponsorisés par Bandai Corporation sont les tournois officiels, alors que les événements dont l'organisation a été reconnue par Bandai sont les tournois autorisés.

Pour le Jeu de Cartes DRAGON BALL SUPER, nous recommandons la forme de tournois suivante, ce qui ne veut toutefois pas dire qu'il est interdit d'organiser des tournois qui ne suivraient pas ce règlement. De plus, en fonction du tournoi, dans le cas où des dispositions et des instructions particulières ont été mises en place, veuillez vous y conformer.

I. Système suisse

■ Explication de la méthode

Au premier tour du tournoi, l'appariement se fait au tirage au sort, et à partir du deuxième tour, on commence par l'appariement entre eux des joueurs avec le score le plus haut. Veuillez toutefois veiller à ne pas faire rejouer entre eux des joueurs qui se sont déjà rencontrés.

Dans le cas où une partie serait toujours en cours à l'heure prévue pour la fin des matchs, faites terminer le tour en cours du joueur actif, et faites jouer à partir de là 3 tours supplémentaires. Si à l'issue de ces 3 tours il n'y a toujours pas de vainqueur, considérez que la partie s'achève en match nul.

Après une fin de partie comme celle-ci, ou encore dans le cas où le temps imparti entre les parties serait écoulé, si les deux joueurs ont tous les deux le même nombre de victoires, le match est considéré comme nul. Si l'un des joueurs a remporté plus de victoires que son adversaire, c'est le joueur qui a le plus de victoires qui remporte le match.

Dans le cas où un match se terminerait en nul dû au fait que tous les joueurs ont simultanément rempli des conditions de défaite, la victoire est accordée au joueur dont ce n'est pas le tour à ce moment-là, alors que le joueur dont c'est le tour perd la partie.

En fonction du tournoi, dans le cas où des dispositions et des instructions particulières ont été mises en place, veuillez vous y conformer.

■ Méthode suisse et appariement

Avec la méthode suisse, le nombre de matchs recommandés change avec le nombre de participants, comme indiqué plus bas. Entre 2 et 4 participants, à la place de la méthode suisse, nous recommandons de faire un tournoi toutes rondes.

Sans finale

de 5 à 8 joueurs : 3 tours

de 9 à 16 joueurs : 4 tours

de 17 à 32 joueurs : 5 tours

de 33 à 64 joueurs : 6 tours

de 65 à 128 joueurs : 7 tours

de 129 à 256 joueurs : 8 tours

de 257 à 512 joueurs : 9 tours

de 513 à 1024 joueurs : 10 tours

Avec finale

de 9 à 64 joueurs : de 3 à 5 tours

de 65 à 128 joueurs : de 4 à 6 tours

de 129 à 256 joueurs : de 5 à 7 tours

de 257 à 512 joueurs : de 6 à 8 tours

de 513 à 1024 joueurs : de 7 à 9 tours

Nous recommandons vivement l'arrangement ci-dessus, tout en laissant le droit à l'organisateur d'en modifier la forme s'il le souhaite.

Avec la méthode suisse, il peut arriver par exemple qu'un seul joueur accumule toutes les victoires, ou que le tournoi se finisse avec moins de joueurs placés que de places prévues sur le podium, auquel cas il est possible de rajouter 1 match supplémentaire dans le but de repêcher des joueurs jusque-là sans victoires.

■ Méthode suisse et détermination du classement

Les joueurs remportent 3 points par victoire de match, et 1 point en cas de match nul. En cas de défaite, aucun point ne sera comptabilisé.

De plus, les joueurs déclarés vainqueurs sans disputer de match remportent également 3 points.

De manière générale, les joueurs qui ont obtenu le plus de points seront en haut du classement. Toutefois, en cas de joueurs ayant le même nombre de points, on utilisera les méthodes suivantes pour arriver à déterminer le classement. En fonction du tournoi, dans le cas où des dispositions et des instructions particulières auraient été mises en place, veuillez vous y conformer.

Pour les matchs en 1 manche gagnante, les méthodes suivantes ne s'appliquent pas.

(1) Comparaison de la moyenne du pourcentage de victoires

À la fin du tournoi, on calcule la moyenne du pourcentage de victoires des joueurs concernés avec celle de leurs adversaires sans compter les points obtenus lors de matchs non joués, et on divise par le nombre de tours qu'ils ont disputés. Les joueurs sont classés du plus haut au plus bas dans l'ordre décroissant du résultat.

(2) Comparaison de la moyenne du pourcentage de victoires de l'adversaire

À la fin du tournoi, on compare la moyenne du pourcentage de victoires des adversaires des joueurs concernés avec celle de leurs adversaires. Les joueurs sont classés du plus haut au plus bas dans l'ordre décroissant du résultat.

(3) Détermination aléatoire

Dans le cas où le classement n'a pas pu être déterminé, même avec les méthodes ci-dessus, on peut utiliser un tirage au sort, un tirage à pile ou face, le lancement de dés, ou toute autre méthode aléatoire pour déterminer le classement.

Ci-dessous, les méthodes pour calculer les moyennes :

① Moyenne de pourcentage de victoires pour un joueur donné : l'ensemble des points obtenus, sans compter les points obtenus sans jouer, divisés par (le nombre de tours auxquels le joueur a participé multiplié par 3).

Si le résultat est moins de 0.33, on considérera que le résultat est 0.33.

① La moyenne du pourcentage de victoires de l'adversaire d'un joueur donné = le total calculé en ① pour l'adversaire de ce joueur divisé par le nombre de tours disputés par ce joueur.

Si cela ne va pas à l'encontre du déroulement du tournoi, l'organisateur ou encore le juge principal peuvent décider de manière exceptionnelle d'introduire un tour de finale, auquel participeront les joueurs concernés par l'indécision du classement. Nous recommandons pour cela l'élimination directe mentionnée ci-dessous.

II. Elimination directe

■ Explication de la méthode

Comme son nom l'indique, cette méthode veut que seuls les joueurs qui ont gagné leur match accèdent au tour suivant, et le vainqueur du tournoi est celui qui gagne tous ses matchs.

Dans le cas où tous les joueurs auraient rempli des conditions de défaite simultanément, on considère que le joueur dont ce n'était pas le tour à ce moment-là est le vainqueur de la partie, alors que le joueur dont c'était le tour perd la partie. En fonction du tournoi, dans le cas où des

dispositions et des instructions particulières auraient été mises en place, veuillez vous y conformer.

Dans le cas où le temps imparti à la partie se serait écoulé, veuillez utiliser la procédure suivante pour déterminer le vainqueur.

(1) Faites terminer le tour en cours au joueur actif à ce moment-là, et faites ensuite jouer 3 tours supplémentaires.

(2) Lorsque les 3 tours se sont achevés, s'il n'y a toujours pas de vainqueur, veuillez déclarer vainqueur le joueur qui a le plus de points de vie.

(3) Si les deux joueurs ont le même nombre de points de vie, la partie continue. Le premier joueur à perdre des points de vie perd la partie et son adversaire est déclaré vainqueur.

Après ceci, ou encore si le temps imparti entre deux parties est écoulé, et que le vainqueur n'est toujours pas déterminé, utilisez la méthode suivante.

(1) Le joueur qui a remporté le plus de victoires est déclaré vainqueur de cette partie.

(2) Si les deux joueurs ont remporté le même nombre de victoires, faites terminer le tour en cours au joueur actif à ce moment-là, et faites ensuite jouer 3 tours supplémentaires. Lorsque les 3 tours se sont achevés, s'il n'y a toujours pas de vainqueur, veuillez déclarer vainqueur le joueur qui a le plus de points de vie. Si les deux joueurs ont le même nombre de points de vie, la partie continue. Le premier joueur à perdre des points de vie perd la partie et son adversaire est déclaré vainqueur.

III. Liste de deck et vérification du deck

■ Fournir la liste de deck

L'organisateur aussi bien que le juge principal peuvent réclamer aux joueurs la liste du deck qu'ils ont l'intention d'utiliser lors de l'événement concerné. Dans le cas de tournois où la liste de deck doit impérativement être envoyée à l'avance, les joueurs doivent indiquer le contenu de leur deck dans le formulaire de liste de deck lors de l'inscription au tournoi. Les decks qui diffèrent de la liste de deck ne seront pas autorisés à être utilisés.

Dans le cas d'un tournoi où la liste de deck ne serait pas obligatoire à l'avance, l'organisateur aussi bien que le juge principal, s'ils l'estiment nécessaire, ont le droit de réclamer une liste de deck à tel ou tel joueur, en cours de tournoi ou après la fin du tournoi. Dans ce cas, les joueurs concernés sont tenus de présenter leur liste de deck et la transmettre à l'administrateur de l'événement.

■ Vérification du deck

Aussi bien l'organisateur que le juge principal peuvent demander à vérifier si tel ou tel deck est conforme.

La vérification proprement dite devra, dans la mesure du possible, être confiée à un juge autre que le juge principal.

Chapitre 4 : Organisation des matchs

Un match du Jeu de Cartes DRAGON BALL SUPER continue jusqu'à ce qu'un des joueurs ait remporté le nombre établi de manches gagnantes parmi le nombre de manches totales établi.

L'organisateur de l'événement peut choisir de modifier arbitrairement en combien de manches gagnantes les matchs se joueront, auquel cas il devra en informer les participants avant le début du tournoi.

Pour le nombre de manches gagnantes par rapport au nombre total de manches, voici nos recommandations pour le Jeu de Cartes DRAGON BALL SUPER :

- nombre total de manches : 1, nombre de manches gagnantes : 1
- nombre total de manches : 3, nombre de manches gagnantes : 2

Chapitre 5 : Abandon et match nul par accord mutuel

Hors cas particuliers, les joueurs peuvent à tout moment décider d'abandonner une partie ou un match. Dans le cas d'un match, l'abandon est indiqué sur la feuille de match. Si le tournoi n'utilise pas la feuille de match, on considère que l'abandon est effectif lorsque l'un des joueurs s'éloigne de la table. Peu importe qui était en train de gagner la partie à ce moment-là, tout joueur peut choisir d'abandonner à tout moment.

Il est interdit d'abandonner en échange d'une quelconque récompense. Cela serait considéré comme un acte de corruption.

Il ne sera pas non plus admis que deux joueurs se mettent d'accord pour terminer une partie en match nul. Lors d'un événement qui ne tolère pas les matchs nuls par accord mutuel, que ce comportement ait effectivement eu lieu, ou que des joueurs aient eu l'intention de se comporter de la sorte, des sanctions devront être appliquées.

Si un joueur fait en sorte de ne pas jouer, on considérera qu'il a abandonné le match en cours.

Chapitre 6 : Abstention

Dans le cas où un joueur souhaiterait s'abstenir en cours de tournoi, il devra en informer un juge (ou un membre du staff), afin d'obtenir une autorisation. Après que l'adversaire en aura été informé, il sera décidé que le joueur qui a décidé de s'abstenir avant le début de la partie perd par forfait, et qu'il s'abstiendra automatiquement pour le reste du tournoi.

Un joueur qui se sera abstenu ne saurait recevoir de lots de participation.

Chapitre 7 : Infliger des sanctions

Nous allons indiquer dans cette section les différentes manières pour régler les violations au règlement lors d'événements impliquant la manipulation de cartes pour le Jeu de Cartes DRAGON BALL SUPER.

Lorsqu'un participant à un événement se révèle responsable d'une conduite qui viole le règlement, il est du devoir des juges d'appliquer la sanction qui convient.

I. Types de sanction et définitions

① <Réprimande>

Une <réprimande> est infligée dans le cas d'une légère infraction au règlement. La <réprimande> est infligée sur le champ et enregistrée pour la durée de l'événement. Lors du même événement, si le même joueur reçoit à nouveau une <réprimande> pour une infraction similaire, il pourra lui être alors infligé la sanction supérieure, à savoir un <avertissement>.

② <Avertissement>

Un <avertissement> est infligé dans le cas où un joueur constituerait un obstacle au bon déroulement d'une partie, de l'événement, ou dans le cas d'une infraction modérée au règlement. L'<avertissement> est infligé sur le champ et enregistré pour la durée de l'événement. Lors du même événement, si le même joueur reçoit à nouveau un <avertissement> pour une infraction similaire, il pourra lui être alors infligé une des sanctions présentées ci-dessous, à savoir la <perte de la partie>, la <perte du match>, ou la <disqualification>.

③ <Perte de la partie>

La <perte de la partie> est infligée dans le cas où un joueur rend la progression normale de la partie difficile, ou lorsqu'il a été estimé que son comportement n'était pas approprié. Un joueur sanctionné de <perte de la partie> perd automatiquement la partie en cours. Dans le cas où la sanction aurait été infligée entre deux parties ou entre deux matchs, le joueur sanctionné perd automatiquement la partie suivante.

Dans le cas d'un tournoi comportant un grand nombre de parties, la sanction <perte de la partie> devient <perte du match>.

④ <Perte du match>

La <perte du match> est infligée dans le cas où un joueur, entre autres, rendrait le déroulement d'une partie impossible, constituerait un obstacle conséquent au bon déroulement de l'événement, ou dans le cas d'une infraction grave au règlement.

Le joueur sanctionné d'une <perte de match> perd immédiatement le match en cours. Dans le cas où la sanction aurait été infligée entre deux matchs, le joueur perdra automatiquement le

match suivant. Ou encore, si le juge estime que le joueur en question allait clairement perdre le match en cours, il peut décider d'appliquer cette sanction sur le match suivant.

⑤ <Disqualification>

La <disqualification> est infligée dans le cas où un participant menacerait l'impartialité de l'événement, ou ferait montre d'un comportement extrêmement contraire à l'esprit sportif.

La sanction de <disqualification> n'est pas limitée aux joueurs, mais peut être infligée à tous les participants de l'événement. Dans ce cas, le nom de la personne en question doit être enregistré.

Le participant sanctionné de <disqualification> est tenu de quitter les lieux sur le champ. S'il était en cours de match, le match est automatiquement perdu.

Un joueur sanctionné de <disqualification> pourra, à la discrétion de l'organisateur ou encore du juge principal, se voir confisquer aussi bien les points ou placement actuels dans le tournoi que les lots qu'il aurait déjà acquis. Toutefois, dans le cas où le joueur sanctionné perdrait ses points, les points de victoire de son adversaire n'en seront pas affectés pour autant. Quant au placement et/ou lots confisqués, ce sera à l'organisateur ou encore au juge principal de décider s'ils sont purement annulés ou passés à d'autres.

<Suspension>

La <suspension> est infligée aux joueurs qui ont préalablement porté atteinte à l'intégrité d'un événement et qui ont déjà été sanctionnés par plusieurs <disqualifications>.

Une <suspension> n'est pas limitée aux joueurs actuels, mais à tous les participants à un événement. Toute personne ayant été sanctionnée d'une <suspension> sera enregistrée pour toute référence future.

Toute personne sanctionnée d'une <suspension> perd le match en cours (si applicable) et se verra escortée hors de l'événement.

Tout prix ou placement obtenus par le joueur avant la <suspension> pourra, en fonction de la décision de l'organisateur ou du juge principal, se les voir confisquer. Toutefois, même si le joueur perd son placement, les résultats de son adversaire ne sont pas modifiés. Dans une telle situation, l'organisateur de l'événement ou le juge principal devra déterminer si les prix et le placement concernés doivent être passés au joueur suivant ou si ce n'est pas applicable.

La <suspension> a une durée déterminée par Bandai. Les personnes suspendues ne pourront en aucun cas participer à des événements officiels de Bandai pendant toute la durée de la <suspension>.

La <suspension> s'applique aux joueurs sanctionnés de plusieurs <disqualifications>. Le nombre de <disqualifications> enregistrées devra entrer en ligne de compte lorsque la <suspension> sera infligée.

La <suspension> peut être infligée après la fin d'un tournoi, une fois que l'historique complet des pénalités du joueur englobant tous les événements auxquels il a participé aura été déterminé.

L'identifiant BCC d'un joueur suspendu, de même que la durée de sa <suspension> seront indiqués sur une page du site officiel.

Si un joueur sanctionné d'une <suspension> modifie son identifiant BCC, et que l'on découvre que son identifiant d'origine a reçu une <suspension>, son nouvel identifiant se verra sanctionné immédiatement d'une nouvelle <suspension> d'une durée plus longue.

II. Application des sanctions

Nous recommandons qu'en dehors des retards et des problèmes de liste de deck, les sanctions à partir de <perte de la partie> soient référées au juge principal qui devra confirmer la sanction.

Il est possible de recevoir une sanction même si on ne participe pas à un événement. Les sanctions sont à la base pensées pour les joueurs, mais les autres personnes présentes dans le lieu (spectateurs, membres du staff, juges) peuvent également être concernées. Un joueur, qui se serait retiré du tournoi avant qu'une sanction puisse être effectivement appliquée, pourra tout de même être sanctionné.

Dans le cas où une sanction aura été infligée, il est de la responsabilité du juge concerné d'expliquer la violation du règlement à tous les joueurs, de régler la situation par les actions nécessaires, et d'infliger la sanction. Dans le cas où le juge principal choisirait de modifier cette décision, il devra expliquer la sanction originelle ainsi que les raisons de son changement de décision.

En fonction de la violation au règlement, en plus de l'application de la sanction elle-même, il pourra être nécessaire de noter formellement la violation. Ce faisant, il faudra bien veiller à ce que les membres du staff ne puissent pas être accusés d'injustice, de partialité ou de favoritisme. Dans le cas où une déposition sera prise, il devra être noté que le mécontentement du joueur ne saurait porter sur le juge lui-même, mais sur l'injustice perçue de la décision. Dans le cas où la déposition ne serait pas considérée comme fidèle à la réalité par le joueur ou par des personnes ayant parlé au joueur, leur mécontentement pourra porter sur le juge concerné.

Lors de cette formalité, s'il conviendra de noter l'action de jeu et l'état du jeu, il conviendra également de ne pas se préoccuper de savoir à qui bénéficie la sanction liée à cette formalité. Le but de cette formalité étant simplement de corriger l'état de la partie, craindre de procéder à des changements minutieux de cet état ou favoriser l'un des joueurs, même de bonne foi, ne peut qu'être la source d'ennuis.

Dans le cas où une erreur serait la source de plusieurs violations du règlement, la sanction imposée devra être plus sévère que la sanction réservée d'ordinaire à cette classe de violation.

III. Exemples standards de violation du règlement

■ Fautes de jeu

Contrevenir aux règles du jeu en cours de partie, effectuer une action de jeu injuste ou incorrecte constitue une faute de jeu.

Bien que l'on suppose que la plupart des fautes de jeu sont des accidents, dans le cas où un juge constaterait qu'une faute a été commise intentionnellement, il pourra la juger comme une violation intentionnelle du règlement.

① Omissions vis-à-vis des règles du jeu

Ce sont les points de règles qui ont été omis dans le cours du jeu, ainsi que les erreurs d'application des règles.

Le fait d'oublier de résoudre des capacités automatiques est évoqué dans une autre section.

Sanction : <avertissement>

Résolution : sanctionner le joueur responsable avec un <avertissement>, et régler la situation par l'action qui convient. Dans le cas où une action incorrecte normalement impossible a eu lieu, faire comme si cette action n'avait pas eu lieu, et ramener le jeu dans l'état où il était avant cette action. Toutefois, dans le cas où le jeu serait passé au tour suivant, celui où a eu lieu la faute, ou si on estime que comme beaucoup de temps s'est déjà écoulé, ramener le jeu à un état précédant l'affecterait de manière trop importante, il est acceptable de ne pas tenter d'annuler l'action fautive, ou d'appliquer une seule correction possible, ou même de laisser le jeu en l'état.

② Oublier de résoudre une action automatique

Il s'agit de la faute de jeu qui consiste à oublier de résoudre une action automatique qui demandait à être résolue, et à continuer la partie.

Sanction : <réprimande>

Résolution : sanctionner le joueur responsable avec une <réprimande>, et, en suivant la recommandation du juge, résoudre la situation immédiatement à partir du checkpoint le plus proche. Toutefois, dans le cas de capacités comprenant des indications du type « vous

pouvez... », « choisissez jusqu'à... », c'est-à-dire des capacités automatiques comprenant des actions optionnelles, l'interprétation sera que la décision prise a été de « ne pas faire... », ou de « choisir 0... ».

(Exemples de fautes :)

- Ne pas résoudre l'action d'une capacité qui se déclenche dès « le début de votre tour », et passer directement à la phase de charge.
- Ne pas résoudre l'action d'une capacité qui se déclenche « quand cette carte attaque » et passer directement à l'étape d'attaque.

② Voir des cartes en trop

Cette faute consiste à voir clairement des cartes que l'on n'était au départ pas censé voir.

Cela peut également concerner le fait de voir les cartes de la main de votre adversaire qu'il vous a montrées volontairement, auquel cas aucune sanction n'est requise, mais comme le jeu en perdra vite de l'intérêt, nous ne saurions le recommander.

Sanction : <avertissement>

Résolution : sanctionner le joueur responsable avec un <avertissement>, et, dans le cas où seul ce joueur aurait vu les cartes, montrer ces cartes également à son adversaire. Le juge vérifie les cartes en zones cachées dont l'ordre et la nature sont connus. Après cela, on procède au mélange des cartes dont l'ordre et la nature ne sont pas connus, et on ramène les cartes dont on connaît l'ordre et la nature à l'endroit qui semble le plus approprié.

(Exemples de fautes :)

- Pour résoudre « Regarder les 3 premières cartes sur votre deck », regarder 4 cartes.
- Retourner accidentellement ses propres cartes de vie.

④ Cartes cachées incorrectes

Cette faute concerne des cartes en zone cachée, dont le nombre ou l'état est incorrect.

Sanction : <avertissement>

Résolution : sanctionner le joueur responsable avec un <avertissement>. Ensuite, si la carte incorrecte est connue, tout d'abord le juge replace la carte incorrecte à l'endroit où elle devrait se trouver, et il y vérifie l'ordre et la nature des cartes qui s'y trouvent. Ensuite, là où l'ordre et la nature des cartes ne sont pas connus, il mélange les cartes, et là où l'ordre et la nature des cartes sont connus, il les replace à l'endroit qui semble le plus approprié. Si les cartes incorrectes ne sont pas connues, il montre à l'adversaire toutes les cartes présentes dans la zone où sont actuellement les cartes incorrectes, et c'est l'adversaire qui décide de la carte à replacer.

(Exemples de fautes :)

- Au lieu de piocher les 2 cartes prévues, le joueur en pioche 3.
- Au lieu de choisir une carte dans le deck, de la montrer et de la mettre dans sa main, le joueur omet de montrer la carte avant de la mettre dans sa main.

■ Erreurs de tournoi

On appellera erreur de tournoi, toute erreur qui transgresse les règles de tournoi par des actions de jeu incorrectes ou imprécises.

Toutefois, si les juges estiment qu'il s'agit d'une erreur volontaire, veuillez vous référer au paragraphe traitant des transgressions intentionnelles.

⑤ Retards

Ces fautes incluent le fait qu'un joueur n'est pas encore assis à sa place à l'heure de début des matchs, ou encore le fait qu'un joueur n'effectue pas telle ou telle action de jeu dans les délais impartis.

Sanctions :

- dans le cas d'un léger retard, un <avertissement>
- dans le cas d'un retard important, la <perte du match>.

Résolution : si le joueur en question est arrivé à sa place dans les 5 minutes suivant l'heure de début du tour, considérer qu'il s'agit d'un léger retard, lui infliger un <avertissement> et allonger le match de la durée du retard.

Si plus de 5 minutes se sont écoulées depuis l'heure de début du tour, considérer qu'il s'agit d'un retard important. Infliger au joueur responsable de l'infraction la <perte du match>, et considérer qu'il a quitté le tournoi. D'ici le tour suivant, si le joueur en a fait la demande expresse à un arbitre et que celui-ci y a consenti, le juge peut lui permettre de rejoindre à nouveau le tournoi pour y participer.

(Exemples de fautes :)

- Le joueur n'a pas pu aller s'asseoir à sa place jusqu'à 5 minutes après l'heure du début des matchs.
- Le joueur a perdu son deck, et n'a pas pu trouver de cartes de rechange dans les 10 minutes suivant l'heure de début des matchs.
- S'étant trompé de table, le joueur avait commencé une partie contre le mauvais adversaire.

⑥ Consulter des informations externes

Cette faute concerne le fait de fournir des informations extérieures au tournoi, ou encore de rechercher activement à consulter des informations extérieures au tournoi, et ce en cours de match.

Sanction : <Perte du match>

Résolution : en cours de match, infliger <perte du match> au participant qui aurait fourni des informations extérieures, ou au joueur qui aurait consulté ou réclamé des informations extérieures.

Dans le cas où le participant qui a fourni les informations extérieures ne serait pas un joueur, le juge peut décider de lui refuser la possibilité d'assister aux matchs pour toute la durée restante du tournoi.

Cette règle devant s'appliquer « en cours de match », elle n'est valable que du début de l'annonce des matchs jusqu'à la fin des matchs. En dehors de ces périodes, les joueurs ont toute liberté de consulter ce qu'ils souhaitent.

(Exemples de fautes :)

- En cours de partie, un joueur regarde une note qu'il avait préparée avant le tournoi.
- Le joueur assis à côté d'un autre lui demande un conseil.
- Un spectateur indique à un joueur qui n'avait rien demandé une action de jeu pertinente.

⑦ Jouer lentement

Cette faute concerne les joueurs qui ralentissent le déroulement du jeu de manière non intentionnelle.

Si un juge estime qu'un joueur joue volontairement lentement pour mettre à son profit les limites de temps, consultez la section qui traite des transgressions volontaires.

Sanctions : de <réprimande> à <avertissement>

Résolution : un juge qui inflige un <avertissement> pour lenteur doit commencer par infliger une <réprimande> afin de faire avancer le jeu. Dans un deuxième temps, si le déroulement de la partie continue d'être ralenti, il devra attendre que la partie progresse avant d'infliger un <avertissement> au joueur responsable.

(Exemples de fautes :)

- Un joueur réfléchit à ce qu'il va faire, et stoppe inutilement le jeu pendant trop longtemps.
- Un joueur passe un temps extrêmement long à mélanger son deck.

⑧ Erreur de liste de deck

Cette faute concerne les joueurs qui ont fourni une liste de deck qui n'est pas réglementaire.

Sanction : <avertissement>

Résolution : infliger un <avertissement> au joueur responsable de l'erreur.

Dans le cas d'un deck avec des erreurs de construction du type : « le nombre de cartes dans la liste ne correspond pas au nombre de cartes réglementaire », « certaines cartes qui ne peuvent pas être utilisées ont été notées » et s'il est raisonnable de penser qu'on peut rendre le deck réglementaire, arrangez la liste et rendez-la conforme au règlement. Si le deck lui-même souffre des mêmes erreurs, faites-le correspondre à la liste.

(Exemples de fautes :)

- La liste de deck ne contenait que 49 cartes.
- Lors d'un événement dans lequel il est accepté d'utiliser {Son Goku Super Saiyan Bleu} et {Son Goku God Break}, le joueur n'a marqué sur sa liste que {Son Goku Bleu}.
- Après avoir perdu une carte, un joueur qui n'avait pas préparé d'autres cartes avec le même nom se retrouve avec un deck qu'il ne peut plus utiliser avec la liste qu'il a fournie.

⑧ Erreur de deck

Cette faute concerne les joueurs qui utilisent un deck ou un side deck qui n'a pas été mis en accord avec la liste de deck qui a été soumise, ou encore un deck non réglementaire.

Sanctions : de <perte de la partie> à <perte du match>

Résolution : vérifier la liste de deck, et si elle est réglementaire, infliger au joueur la <perte de la partie>, et d'ici à la partie suivante, mettre le deck en accord avec la liste. Ou alors, durant la partie suivante, ne pas autoriser l'utilisation de side deck.

Dans le cas d'une liste inexistante ou non réglementaire, infliger au joueur la <perte du match>. Ensuite, retirer du deck les cartes qu'il n'a pas le droit d'utiliser aussi bien que les cartes dont le nombre excède la limite imposée, puis rajouter les cartes qui rendront le deck conforme au règlement, et s'il le faut, y faire correspondre la liste de deck.

(Exemples de fautes :)

- Le deck ne contenait que 49 cartes. La liste de deck, elle, contient bien les 50 cartes réglementaires.
- Il restait dans le deck une carte qui appartenait à l'adversaire précédent, ce dont le joueur s'est rendu compte après le début de la partie. La liste de deck, correspond bien à un deck réglementaire.

- Lors de la première partie d'un match, des cartes enregistrées uniquement pour le side deck sont présentes dans le deck.

⑨ Communication transgressive

Cette faute concerne des échanges de communication non réglementaires qui ont des conséquences sur le jeu.

Les joueurs doivent jouer tout en se respectant mutuellement. Si l'un des joueurs fait une déclaration incorrecte ou inintelligible, ou encore si celle-ci provoque un malentendu, le joueur en question sera considéré comme faisant obstruction au déroulement de la partie.

Sanction : <avertissement>

Résolution : infliger un <avertissement> au joueur responsable. Ensuite, le juge doit ramener le jeu dans une configuration la plus juste possible et acceptée par tous, l'expliquer aux joueurs et faire continuer la partie. Dans le cas où il ne serait pas possible de remettre le jeu dans l'état où il était, le juge pourra le mettre dans l'état qu'il estimera le plus acceptable.

(Exemples de fautes :)

- Un joueur se trompe dans l'interprétation d'une carte, et ne s'en rend compte qu'une fois que le jeu a progressé.
- Après qu'on lui a demandé d'indiquer le nombre de ses points de vie, un joueur répond « 6 » alors qu'il se rend compte plus tard qu'il en avait « 5 ».

⑩ Cartes que l'on peut différencier

Cette faute concerne les cartes ou les pochettes qui possèdent une marque claire, ou qui, vues de dos, permettent leur identification.

Sanctions : d'<avertissement> à <perte de la partie>

Résolution : le juge vérifie si des cartes vues de dos permettent une identification de manière partielle. Dans le cas où cela ne semblerait pas particulièrement volontaire, infliger un <avertissement> au joueur. Bien que le joueur ne puisse pas être obligé d'utiliser des pochettes ou des cartes particulièrement neuves, le juge pourra réclamer au joueur d'échanger les pochettes avec celle de son side deck, ou d'échanger les cartes qui sont dans des pochettes.

Dans le cas où certaines cartes seraient marquées, le juge devra déterminer si cela est intentionnel ou non. Si la réponse est non, infliger <perte de la partie> au joueur, et lui demander de changer toutes ses pochettes. Si la réponse est oui, vous référer à la section concernant les transgressions volontaires.

(Exemples de fautes :)

- Plusieurs pochettes ont des dégradations. On ne constate aucun point commun entre les cartes qu'elles contenaient.
- Un joueur n'utilise pas de pochettes et le finish de plusieurs cartes permettent aisément de les différencier d'autres cartes.

⑪ Un deck pas assez aléatoire

Cette faute concerne un deck qui n'aurait pas été suffisamment mélangé.

Sanction : <avertissement>

Résolution : infliger un <avertissement> au joueur concerné. Ensuite, un juge mélange correctement le deck. Il est souhaitable de montrer le mélange à l'adversaire, et d'utiliser plusieurs méthodes pour effectuer un mélange satisfaisant.

(Exemples de fautes :)

- Le joueur mélange son propre deck, mais n'effectue qu'une seule fois un mélange français.
- Quand son adversaire arrive à la table, un joueur avait déjà mélangé le deck qu'il lui passe déjà mélangé.

■ Comportements contraires à l'esprit sportif

Sont considérés contraires à l'esprit sportif tous comportements qui risquent de porter grandement atteinte à la sécurité de l'événement ou de la partie, au plaisir des participants, ou encore à l'intégrité générale.

⑫ Provocation et comportement immoral

Comportement non réglementaire et provocation constituent cette faute.

Sanction : d'<avertissement> à <disqualification>

Résolution : infliger une sanction entre <avertissement> et <disqualification> au joueur concerné.

(Exemples de fautes :)

- Un joueur a utilisé une expression particulièrement vulgaire.
- Un joueur insiste auprès d'un juge pour que celui-ci inflige une sanction à son adversaire.
- Après avoir perdu une partie, un joueur jette son deck sur le sol.
- Après une partie, un joueur laisse de nombreuses ordures là où il était.
- Un joueur quitte la zone de jeu sans en informer le staff comme le veut le règlement.

- Alors que l'adversaire lui avait demandé d'arrêter un comportement désagréable, un joueur recommence ce comportement.

⑬ Menace et comportement discriminatoire

Cette faute concerne les joueurs qui menacent leur adversaire ou le juge, ou encore sont l'auteur d'un comportement raciste ou sexuellement discriminatoire.

Sanction : <disqualification>

Résolution : infliger la <disqualification> au joueur concerné.

(Exemples de fautes :)

- Faire un commentaire désobligeant de nature discriminatoire.
- Menacer un juge suite à son arbitrage.
- Faire un doigt d'honneur à un adversaire, ou tout autre geste indécent.

⑭ Comportement agressif

Cette faute concerne le fait de porter physiquement atteinte à l'équipement du lieu, à la propriété d'autrui, ou encore directement à une personne.

Sanction : <suspension>

Résolution : infliger la <suspension> au joueur concerné.

(Exemples de fautes :)

- Pour se venger d'une défaite, un joueur donne un coup de pied dans le sac d'un adversaire.
- Un joueur donne un coup de pied à une chaise.
- Un joueur s'énerve contre un autre et le saisit au col.

⑮ Vol

Cette faute concerne le fait de dérober l'équipement du lieu ou la propriété d'autrui.

Tous les joueurs veulent participer à un événement sans avoir à s'inquiéter que leurs affaires disparaissent, mais ça ne veut pas dire pour autant qu'ils n'ont pas la responsabilité de veiller sur leurs affaires.

Il est naturel que tous puissent garder jusqu'à la fin de l'événement tout ce qu'ils ont apporté avec eux aussi bien que ce qu'on leur a distribué. Le vol d'affaires qui n'ont pas de rapport avec l'événement proprement dit est de la responsabilité de l'organisateur, mais les juges doivent dans la mesure du possible aider l'organisateur.

Sanction : <suspension>

Résolution : infliger la <suspension> à l'auteur de la faute.

(Exemples de fautes :)

- Voler des cartes du side deck de l'adversaire.
- Voler des stylos qui servent à remplir les formulaires officiels.
- Un joueur qui n'alerte pas le staff quand il se rend compte que des cartes d'un adversaire précédent sont toujours dans son deck, et qui les cache.

⑩ Corruption et paris

Cette faute concerne les joueurs qui tentent d'obtenir de leurs adversaires qu'ils abandonnent, qu'ils fassent match nul, qu'ils fabriquent le résultat du match, ou encore, une fois que des matchs ont été arrangés, cela concerne les joueurs ou les spectateurs qui font des paris sur les résultats de matchs ou du tournoi.

Sanction : <disqualification>

Résolution : infliger la <disqualification> à l'auteur de la faute.

(Exemples de fautes :)

- Entre deux tours de méthode Suisse, proposer 100 euros à un adversaire pour qu'il abandonne.
- Proposer d'offrir une carte à un adversaire en échange d'un match nul.
- Deux spectateurs font des paris sur le nombre de manches que durera tel ou tel match.

⑪ Commettre une faute intentionnellement

Cette faute concerne les cas où un joueur décide de commettre une faute pour en retirer un bénéfice, ou encore si un joueur commet une action incorrecte en toute connaissance de cause.

Commettre une faute intentionnelle de jeu ou de tournoi est une chose, mais le juge devra impérativement chercher à déterminer et confirmer que cela a bien été fait intentionnellement ou en toute connaissance de cause.

Sanction : <disqualification>

Résolution : infliger la <disqualification> au joueur auteur de la faute.

(Exemples de fautes :)

- Lors de la première partie d'un match en 2 manches gagnantes, le joueur avait dans sa main

une carte de son side deck, mais choisit de poursuivre la partie car c'est à son avantage.

- Afin de renforcer sa requête, alors qu'il vient de se passer quelque chose en cours de partie, un joueur ment au juge.
- Un joueur choisit d'ignorer une faute de son adversaire, puis, quand il y voit son intérêt, finit par appeler un juge pour qu'il le sanctionne.
- Un joueur qui pioche exprès une carte en plus.

<<Mises à jour>>

3 Août 2018 ver. 1.05 adoptée

5 Avril 2019 ver 1.3 adoptée. La suspension a été ajoutée.