

JEUX ORGANISÉS PAR BANDAI

Manuel des règles de tournoi

Le manuel des règles de tournoi des jeux organisés par Bandai détaille les exigences attendues de la part de tous les participants – joueurs, arbitres, spectateurs, organisateurs de tournois, etc., de n'importe quel événement de jeux organisés par Bandai : Dragon Ball Super Card Game.

Tous les participants sont tenus de lire, comprendre et respecter les règles contenues dans ce document au mieux de leurs capacités et poser des questions à une personne rattachée au tournoi si quelque chose n'est pas clair, afin de garantir le bon déroulement des événements et une expérience agréable pour tous les participants, quelle que soit leur expérience de jeu.

Le manuel des règles de tournoi et autres documents associés aux jeux organisés aident à maintenir l'équité et l'intégrité des événements, en veillant à ce qu'ils se déroulent toujours dans le respect des règles, conformément aux mêmes standards élevés, afin que les participants sachent toujours à quoi s'attendre en y participant.

Les participants dont le comportement nuit à l'équité et à l'intégrité d'un événement sont susceptibles de subir des sanctions de la part des arbitres ou des personnes officiellement rattachées au tournoi, ou subir des répercussions de la part de Bandai.

Si vous avez des questions concernant ce manuel des règles de tournoi, contactez-nous à :

BANDAI_globalop@carddass.com.

Table des Matières

1.0 Participants à l'événement

1.1 Joueurs

1.2 Participants inéligibles

1.3 Arbitre principal

1.4 Arbitre de salle

1.5 Organiseurs de tournoi

1.6 Scorekeeper

1.7 Spectateurs

1.8 Médias

2.0 Prérequis pour les joueurs

2.1 Numéro d'identification Bandai Card Club (BCC)

2.2 Invitations à des événements de type Championnat/Convention

2.3 Vérification d'identité

2.4 Matériel de tournoi

2.4.1 Cartes

2.4.2 Pochettes

2.4.3 Stylo

2.4.4 Objets supplémentaires

2.4.5 Tapis de jeu

2.5 Connaissances préalables

2.6 Comportement du joueur

2.7 Communication du joueur

3.0 Informations sur le tournoi

3.1 Niveau des tournois

3.2 Formats des tournois

3.2.1 Format Draft

3.2.1.1 Construction de decks en Draft

3.2.1.2 Règles du Draft

3.2.1.3 Concernant le Draft

3.2.2 Format Team Wars

3.2.2.1 Répartition des équipes

3.2.2.2 Règles de construction des decks

3.2.2.3 Format des matchs

3.2.2.4 Structure des matchs

3.2.2.5 Coaching

3.3 Structures des tournois

3.3.1 Élimination directe

3.3.2 Rondes suisses

3.3.3 Rondes suisses + TOP en élimination directe

3.4 Structure des matchs

3.5 Nombre des rondes

3.6 Publication des informations sur le tournoi

3.7 Diffusion des matchs

3.8 Rapport des résultats du tournoi

4.0 Jeu en tournoi

4.1 Politique de jeu

4.2 Inscription au tournoi

4.3 Assistance spéciale

4.4 Soumission de la liste du deck

4.5 Mélanger

4.6 Déterminer le joueur qui commence

4.7 Disposition de la zone de jeu

4.8 Prise de notes

4.9 État du jeu

4.10 Informations publiques

4.11 Informations privées

4.12 Vérification points de vie / main / deck

4.13 Recours

4.14 Side-deck

4.15 Concéder une partie ou un match

4.16 Résultats au hasard

4.17 Match nul intentionnel

5.0 Rapport des résultats de matchs

5.1 Rapport des résultats

5.2 Procédures de fin de ronde

5.3 Appariement des matchs

5.4 Départage et calcul des places du TOP

5.5 Rempoter des invitations ou des Byes

6.0 Abandons

7.0 Sanctions en tournoi

7.1 Déterminer une infraction

7.2 Types de sanction

7.3 Infliger des sanctions

7.4 Exemples d'infractions

7.4.1 Erreurs de jeu

7.4.2 Erreurs en tournoi

7.4.3 Conduite antisportive

1. Participants à l'événement

Dans ce manuel, les joueurs, spectateurs, arbitres, organisateurs, médias, etc. sont tous considérés comme des participants à l'événement. Tous les participants à l'événement doivent se comporter de manière correcte dans la zone de l'événement, sur le lieu de la manifestation et à l'extérieur. Tous les participants doivent se comporter de façon à ce que l'événement se déroule de manière correcte et s'efforcer de faire de l'événement une expérience agréable pour tous. Tous les participants à l'événement sont tenus de connaître et respecter ces règles.

En cas d'infraction grave, les organisateurs du tournoi se réservent le droit d'expulser le(s) contrevenant(s) du lieu de la réunion.

1.1 Joueurs

Pour participer aux événements officiels de Bandai, les joueurs doivent posséder un numéro BCC. Si vous n'en avez pas, vous pouvez vous inscrire en ligne aux endroits suivants :

- Amérique du Nord | <https://global.carddass.com/club/bcc/menus>
- Europe | <https://global.carddass.com/club/europe-en/bcc/menus>
- Les autres zones ont leurs propres exigences en matière d'enregistrement. Veuillez vérifier auprès des organisateurs de votre zone pour plus d'informations.
- France | https://www.dbscardgame.fr/enroll_playid
- Italie | https://www.play-system.eu/enroll_playid

Les joueurs ne peuvent pas obtenir plus d'un ID BCC. Conservez une trace de l'enregistrement de votre identifiant BCC et assurez-vous que les informations associées à celui-ci restent à jour. Vous aurez besoin d'une pièce d'identité avec photo et de votre identifiant BCC pour vous inscrire à des événements.

Tous les joueurs doivent respecter et assumer les responsabilités détaillées dans ce document ainsi que dans tous les autres documents officiels, afin de pouvoir participer aux événements de jeux organisés par Bandai.

Les joueurs d'Amérique du Nord peuvent télécharger l'application BCC pour suivre leurs invitations et leur statut d'éligibilité pour les événements de type Championnat.

Les événements de type Championnat peuvent nécessiter une invitation pour y participer. Les joueurs sont tenus de s'assurer qu'ils ont bien reçu une invitation et que celle-ci s'affiche correctement sur leur application BCC. S'il y a le moindre problème, ils doivent en faire part aux organisateurs du tournoi.

Tous les joueurs sont tenus :

- De connaître les règles et les normes de comportement attendues.
- De ne pas adopter de comportement antisportif.
- D'avoir lu et compris la dernière version du manuel des règles (<http://www.dbs-cardgame.com/europe-fr/regles/>), de la FAQ sur le jeu (http://www.dbs-cardgame.com/europe-fr/regles/faq_jeu.php) et sur les cartes (http://www.dbs-cardgame.com/europe-fr/regles/faq_cartes.php), ainsi que d'avoir lu avec attention et compris toutes des cartes contenues dans leur deck.
- De rédiger lisiblement la liste de leur deck et la soumettre si besoin.
- De communiquer de façon claire avec leurs adversaires, les arbitres et le personnel du tournoi.
- De ne pas agir de façon illégale.
- De respecter les horaires annoncés et les limites de temps.
- D'informer les arbitres s'ils sont témoins de violations des règles.

- De coopérer avec les arbitres afin que l'événement se déroule sans heurt.
- D'appeler un arbitre s'ils ont un problème avec une règle ou une situation de jeu, s'ils font face à une proposition de corruption, si on leur demande de parier sur un match, si on leur demande de falsifier le résultat d'un match ou s'ils remarquent quelque chose d'anormal dans le résultat d'un match.

Les joueurs ne doivent pas faire appel à un arbitre pour tenter d'obtenir un avantage injustifié, demander des sanctions contre d'autres joueurs ou dénaturer l'état du jeu.

1.2 Participants inéligibles

Aucun membre officiel du tournoi associé ou travaillant sur un événement ne peut participer à ce même événement.

Cela inclut, sans toutefois s'y limiter : les organisateurs du tournoi, les propriétaires de magasins, les arbitres et les Scorekeepers.

Les joueurs qui ont été suspendus des jeux organisés par Bandai ne peuvent ni jouer, ni arbitrer, ni participer en tant que personnel de tournoi à des événements officiels.

Les joueurs bannis par les organisateurs d'un tournoi ou d'un magasin ne peuvent pas participer aux événements officiels organisés par cet organisateur ou ce magasin.

1.3 Arbitre principal

L'arbitre principal supervise le tournoi et toute l'équipe des arbitres. Il ne peut y avoir qu'un seul arbitre principal pour les événements officiels des jeux organisés par Bandai. S'il n'y a qu'un seul arbitre parmi le personnel d'un tournoi, cet arbitre assume le rôle d'arbitre principal. Dans le cas contraire, l'arbitre principal est choisi parmi les arbitres disponibles par les organisateurs du tournoi. Il est recommandé de choisir un arbitre de niveau 2 en tant qu'arbitre principal pour les événements de niveau Championnat.

L'arbitre principal a le droit de prendre les décisions finales concernant l'interprétation des cartes, les décisions en matière de jeu et les recours durant les événements. Les décisions de l'arbitre principal ne peuvent fondamentalement pas être remises en cause lors d'un événement.

Un arbitre principal est tenu :

- De se familiariser et de faire appliquer de façon correcte les règles actuelles.
- De s'assurer que les mesures qui s'imposent soient prises lorsque des joueurs violent les règles du jeu ou de l'événement, intentionnellement ou non.
- De rendre une décision finale dans toutes les situations, incluant l'annulation de décisions des arbitres de salle, en recours, si nécessaire.
- D'attribuer des tâches aux arbitres de salle, si nécessaire.
- D'être physiquement présent et disponible durant l'événement pour faire en sorte que les problèmes soient rapidement résolus et les appels d'arbitre rapidement gérés.
- D'agir en tant que mentor pour le personnel des arbitres de l'événement, en leur faisant part de ses commentaires et de ses évaluations tout au long des événements, afin de leur permettre d'évoluer et progresser.
- En cas de disqualification ou de suspension, l'arbitre principal doit soumettre un compte-rendu précis de l'événement à Bandai ainsi qu'à l'organisateur du tournoi. Ce rapport doit détailler les facteurs qui ont conduit à la décision de disqualification du joueur.

Si l'arbitre principal est incapable d'exercer ses fonctions pendant un laps de temps défini, il peut temporairement transférer ses responsabilités à un autre arbitre. Les organisateurs du tournoi/de l'événement peuvent également remplacer le Head judge dans des situations où ne pas le faire pourrait nuire à l'intégrité de l'événement.

L'arbitre principal a le pouvoir de disqualifier les participants arbitres préjudiciables au bon déroulement de l'événement et peut les expulser des lieux avec le consentement des organisateurs du tournoi/de l'événement.

1.4 Arbitre de salle

Les arbitres de salle sont responsables de la surveillance de la salle du tournoi, des réponses aux questions des participants, de la rectification de situations de jeu illégales, de la résolution des litiges entre joueurs, de la vérification des decks, de la gestion des feuilles d'appariements et des résultats de matchs, ainsi que de toute autre tâche que l'arbitre principal ou les organisateurs du tournoi pourraient leur attribuer.

Les arbitres sont censés être équitables, amicaux et fermes lors de leur participation aux événements, et doivent respecter le Code de conduite des arbitres à tout moment. Les arbitres sont censés encourager en permanence le comportement sportif. Lors d'un arbitrage, les arbitres se doivent d'être professionnels, d'éviter de trop socialiser avec d'autres arbitres ou participants à l'événement et de ne pas se livrer à d'autres activités qui pourraient les distraire du tournoi. À moins de répondre à un appel d'arbitre ou de rectifier une règle ou une violation de jeu, les arbitres doivent s'abstenir de converser avec les joueurs engagés dans des matchs de tournoi.

Les arbitres ne sont pas autorisés à porter de chemise d'arbitre s'ils ne sont pas officiellement inscrits en tant qu'arbitre pour un événement.

Les arbitres doivent assumer les responsabilités qui leur sont assignées dans la salle, comme par exemple membres de l'équipe s'occupant des decks ou de la diffusion du tournoi en ligne. Ils doivent être prêts à assister à tout moment les autres arbitres dans les tâches qui leur sont assignées.

- Les arbitres sont tenus de se tenir au courant des nouvelles règles, politiques et cartes au fur et à mesure de leurs annonces.
- Les arbitres doivent veiller au bon déroulement de l'événement en permanence, en maintenant la propreté de la zone du tournoi, en jetant les ordures, en remplaçant les chaises, en redressant les tables et en ajustant les numéros de table.
- Les arbitres doivent sillonner activement la salle du tournoi et observer les matchs. Les arbitres **sont tenus** d'intervenir s'ils remarquent des violations de règles ou de situations de jeux. Les arbitres n'ont pas besoin d'attendre que les joueurs appellent un arbitre.
- Il incombe aux arbitres de s'assurer que les joueurs ne sont pas désavantagés en raison du temps perdu causé par la décision d'un arbitre, par la vérification d'un deck ou par l'application d'une sanction. Les arbitres peuvent accorder des délais supplémentaires d'une durée appropriée au temps nécessaire pour résoudre le problème. Le temps supplémentaire imparti doit être clairement communiqué aux deux joueurs et enregistré immédiatement par un arbitre sur la feuille de résultats du match.
- Les arbitres ne doivent pas conseiller les joueurs ou leur révéler des informations de jeu privées en répondant à des questions.
- Les arbitres doivent répondre aux questions, si elles sont pertinentes par rapport à l'état actuel du jeu, concernant :
 - les mécanismes de jeu.
 - le texte des cartes.
 - la validité de certaines actions.

Les arbitres n'ont pas besoin d'attendre que les joueurs tentent une action pour pouvoir répondre à l'un des points ci-dessus, et ne doivent pas demander aux joueurs de jouer avant qu'il ait répondu à leur question.

- Les arbitres ne doivent pas répondre de manière à :
 - fournir aux joueurs des conseils stratégiques.
 - indiquer aux joueurs comment utiliser au mieux leurs cartes.
 - révéler des informations de jeu privées.
 - discuter de cartes ne faisant pas partie de l'état actuel du jeu.

Lorsqu'un joueur appelle un arbitre, l'arbitre doit :

- S'approcher de la table.
- Écouter attentivement la question.
- Si nécessaire, demander des informations supplémentaires et discuter avec tous les joueurs impliqués.
- Prendre une décision.
- Énoncer la règle impliquée.
- Accorder une prolongation de temps si nécessaire.
- Les joueurs peuvent faire appel d'une décision rendue par un arbitre de salle. Si l'un des joueurs souhaite faire appel, l'arbitre de salle doit en informer immédiatement l'arbitre principal.

Sauf pour répondre à un appel d'un arbitre ou examiner une partie en cours, les arbitres doivent s'abstenir de converser avec les joueurs engagés dans un match, afin d'éviter de distraire inutilement les joueurs ou de créer une impression de favoritisme.

1.5 Organisateur de tournoi

Les organisateurs de tournoi (TO) sont les personnes responsables de l'organisation et du déroulement des événements.

Les organisateurs de tournois sont responsables des tâches suivantes :

- S'assurer que le lieu soit propre et sûr, avec suffisamment d'espace pour la tenue de l'événement.
- Annoncer l'événement le plus tôt possible en le promouvant activement.
- Choisir le format du tournoi et établir la structure du tournoi.
- Rassembler suffisamment de personnel pour gérer l'événement.
- Fournir le matériel nécessaire à l'organisation de l'événement.
- Rapporter les résultats de l'événement ainsi que toutes les autres informations demandées à Bandai.

Les organisateurs de tournois sont tenus d'informer les joueurs des informations suivantes :

- Type de tournoi (Rondes suisses, élimination directe, rondes suisses + TOP et élimination directe, etc.).
- Format du tournoi (Standard, Draft, etc.).
- Temps imparti par ronde.
- Nombre de rondes (en fonction du nombre de joueurs).
- Procédures de fin de ronde.
- Rapport des résultats de matchs.
- Détails du TOP.
- Informations sur les lots.
- Présentation des membres du personnel du tournoi.
- Toute pause programmée pendant l'événement.

Ces informations doivent être communiquées à un moment approprié. Les informations sur le format et le type de tournoi doivent être annoncées lors de la promotion de l'événement afin que les joueurs puissent se préparer de manière adéquate. Le temps imparti pour les rondes, le nombre de rondes, les procédures de fin de ronde, les détails des TOP, les présentations du personnel et les informations sur les pauses doivent être annoncées avant le début de la première ronde lorsque tous les joueurs sont réunis.

Les organisateurs du tournoi sont responsables du bon déroulement du tournoi, conformément aux règles et aux instructions fournies par Bandai, et doivent être présents au tournoi lors de sa tenue.

Les événements officiels sont organisés dans des lieux reconnus par les magasins Carddass ou choisis par les organisateurs de tournois reconnus.

Les organisateurs de tournois sont autorisés à conserver une liste des joueurs des tournois précédents avec leurs identifiants BCC, à condition que l'accès à ces informations soit réservé à l'organisateur de tournoi.

Il est nécessaire de remplir certains critères pour pouvoir organiser des événements officiels Bandai. Les personnes souhaitant devenir organisateur de tournoi doivent envoyer un e-mail à : BANDAI_globalop@carddass.com.

1.6 Scorekeeper

Le Scorekeeper doit effectuer des appariements précis et fournir des informations précises sur le tournoi tout au long de l'événement.

Le Scorekeeper est tenu de savoir utiliser « TCG Meister », le logiciel officiel utilisé par Bandai pour les événements de jeux organisés, ainsi que d'être capable de gérer toutes les procédures relatives à l'enregistrement des scores d'un événement.

1.7 Spectateurs

Assister à un événement en tant que spectateur est un privilège et non un droit. Un spectateur doit rester neutre lorsqu'il observe des matchs et s'assurer que sa présence ne perturbe ni l'événement ni les autres concurrents.

- L'arbitre principal peut limiter ou restreindre l'observation d'événements ou de matchs à leur discrétion.

Les spectateurs doivent respecter les règles suivantes :

- Les spectateurs ne doivent ni parler ni communiquer avec les joueurs engagés dans un match officiel.
- Les commentaires et les questions concernant les matchs en cours doivent être placés à une distance suffisante du match afin d'empêcher les joueurs de bénéficier d'avantages obtenus grâce à des informations entendues ou quelqu'un gênant le jeu.
- Si un spectateur constate une violation des règles du jeu, de l'état du jeu ou de la politique du tournoi, il doit immédiatement en avvertir un arbitre.
- Les spectateurs peuvent être invités à se déplacer si leur présence gêne les joueurs ou gêne le bon déroulement d'un événement. Si un arbitre ou une personne rattachée à l'organisation du tournoi demande à des spectateurs de se déplacer, ils doivent lui obéir.

Toute perturbation causée par un spectateur entraînera des sanctions pour le ou les joueurs auxquels le spectateur est associé.

1.8 Médias

Les représentants des médias souhaitant assister aux événements de jeux organisés par Bandai dans le but de créer un contenu écrit, photographique, audio ou vidéo doivent se conformer aux règles suivantes :

- Contacter les organisateurs du tournoi pour obtenir une autorisation.
- Les représentants de médias doivent être prêts à fournir la preuve de leur relation avec un média de l'industrie des jeux avant le début de l'événement.
- Les représentants de médias sont tenus de connaître et de respecter toutes les lois applicables en matière de protection de la vie privée des participants et doivent obtenir l'accord écrit des participants concernés lors d'un événement.
- Les représentants de médias assument la responsabilité de tout leur matériel et de leurs employés.
- Les représentants de médias doivent respecter les mêmes règles que les spectateurs et obéir aux instructions des membres officiels du tournoi et des employés de Bandai.

2.0 Prérequis pour les joueurs

2.1 Numéro d'identification Bandai Card Club (BCC)

Le Budokai Card Club est le système d'enregistrement de joueurs officiel utilisé par Bandai. Il englobe l'identification et le classement des joueurs.

Pour participer aux événements officiels de Bandai, les joueurs doivent posséder un numéro BCC. Votre numéro BCC vous appartient et ne peut être utilisé par personne d'autre, à quelque fin que ce soit. Si vous n'en avez pas, vous pouvez vous inscrire en ligne sur les sites suivants :

- Amérique du Nord | <https://global.carddass.com/club/bcc/menus>
- Europe | <https://global.carddass.com/club/europe-en/bcc/menus>
- Les autres zones ont leurs propres exigences en matière d'enregistrement. Veuillez vérifier auprès des organisateurs de votre zone pour plus d'informations.
- France | https://www.dbscardgame.fr/enroll_playid
- Italie | https://www.play-system.eu/enroll_playid

Les joueurs ne peuvent pas obtenir plus d'un ID BCC. Conservez une trace de l'inscription de votre identifiant BCC et assurez-vous que les informations associées à celui-ci restent à jour. Une fois votre identifiant BCC délivré, vous êtes tenu de vous assurer de ne pas perdre ou oublier les détails de votre inscription.

Les joueurs de moins de 18 ans peuvent s'inscrire avec l'autorisation de leurs parents.

Les joueurs doivent veiller à conserver leurs informations de contact à jour, ainsi que confirmer que les informations fournies pour la participation à l'événement sont correctes.

2.2 Invitations à des événements de type Championnat/Convention

Les joueurs d'Amérique du Nord peuvent télécharger l'application BCC pour suivre leurs invitations et leur statut d'éligibilité pour les tournois de type Championnat.

Les tournois de type Championnat peuvent nécessiter une invitation pour pouvoir y participer. Le joueur est tenu de s'assurer qu'il a bien reçu une invitation et que celle-ci s'affiche correctement sur son application BCC. S'il a le moindre problème, il doit en faire part à l'organisateur du tournoi de l'événement concerné.

Les tournois organisés lors de conventions peuvent nécessiter le port d'un badge de participant. Il incombe au joueur de s'assurer d'en récupérer un valide pour la convention.

2.3 Vérification d'identité

Les joueurs doivent fournir une pièce d'identité avec photo si des personnes rattachées officiellement au tournoi le leur demandent. Une carte d'identité scolaire, une carte nationale d'identité, un permis de conduire, un passeport ou un certificat de naissance (pour les joueurs de moins de 18 ans) sont des documents acceptés.

Une pièce d'identité valide avec photo est requise pour tous les événements ayant une limite d'âge ou basés sur invitation.

Vous pouvez contacter les organisateurs du tournoi à l'avance si vous avez la moindre question concernant la validité de votre pièce d'identité.

2.4 Matériel de tournoi

Les joueurs doivent apporter un deck légal en tournoi lors d'événements en format construit, avec des cartes protégées par des pochettes opaques. Assurez-vous d'apporter des pochettes supplémentaires, un stylo pour remplir les feuilles de résultat des matchs, ainsi que tous les dés ou jetons que votre deck ou le jeu pourrait vous demander.

En plus du matériel du tournoi, vous devez apporter avec vous les frais d'inscription nécessaires (le cas échéant) ou une preuve de préinscription au tournoi, votre numéro d'identification BCC et une pièce d'identité. Vous pouvez être également tenu de fournir une liste de deck complète et lisible, qui sera collectée une fois tous les joueurs réunis.

2.4.1 Cartes

Seules les cartes appropriées créées par Bandai Co., Ltd. ou celles reconnues par Bandai Co., Ltd. peuvent être utilisées lors d'événements. Des cartes qui ont été marquées, signées, peintes, estampillées ou modifiées d'une quelconque autre façon sont interdites et ne peuvent pas être utilisées dans nos tournois.

Les cartes doivent être insérées dans des pochettes opaques. Les cartes endommagées (froissées ou pliées) ne peuvent pas être utilisées si cette différence peut être ressentie à travers la pochette.

Les informations de jeu imprimées sur les cartes ne peuvent en aucun cas être cachées ou altérées. Les cartes doivent toujours être lisibles par le propriétaire, les arbitres et l'adversaire.

L'utilisation de cartes en langue étrangère peut être à l'origine de perte de temps et de confusions lors d'événements de niveau Professionnel. Certaines concessions doivent être faites pour permettre aux marchés utilisant plusieurs langues de s'accommoder, basées sur la zone dans laquelle les événements sont tenus.

- **Zones Europe et anglophones** : Tous les pays, sauf la France et l'Italie. Les joueurs peuvent utiliser des cartes de langue étrangère jouables légalement. Les joueurs doivent pouvoir montrer à tout moment une traduction officielle anglaise de la carte ou une copie en anglais de la carte, conservée en dehors du deck et de la boîte de rangement du deck, si celle-ci est réclamée par un arbitre ou un adversaire. La liste des cartes légales est basée sur le planning des sorties des cartes anglaises.
- **France et territoires francophones** : Le deck d'un joueur, incluant son side deck et la carte Leader, doit comprendre un minimum de 50% de cartes françaises (arrondi au supérieur). Les joueurs doivent pouvoir montrer à tout moment une traduction officielle en français si un arbitre ou un adversaire lui demande. La liste des cartes légales en France est basée sur le planning des sorties des cartes françaises.
- **Italie** : S'il existe une version italienne d'une carte, elle doit obligatoirement être utilisée. Il est possible d'utiliser des cartes en anglais ou en français, mais le joueur doit pouvoir en présenter une traduction en italien si un arbitre ou un adversaire lui demande. La liste des cartes légales en Italie est basée sur le planning des sorties des cartes anglaises.

2.4.2 Pochettes

Les joueurs doivent utiliser des pochettes opaques pour protéger leurs cartes au cours d'un tournoi. Toutes les pochettes du deck principal et du side-deck doivent être identiques en termes de couleur, d'usure et de design ; toutes les cartes doivent être placées dans les pochettes dans le même sens et de la même manière. Les joueurs ne sont pas autorisés à placer d'autres cartes ou documents imprimés à l'intérieur des pochettes.

- Vous ne pouvez mettre qu'une carte dans chaque pochette. Vous ne pouvez rien mettre d'autre que cette carte dans la pochette.
- Les joueurs peuvent utiliser jusqu'à deux pochettes par carte pour protéger leurs cartes. Si les arbitres estiment que le type de protection utilisée est excessif ou que les pochettes utilisées permettent de distinguer les cartes les unes des autres, il peut être demandé au joueur de changer de pochettes ou de les retirer.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser des pochettes qui cachent la face de la carte.
- Les pochettes à dos réfléchissant ou à face holographique ne sont pas autorisées.
- Les pochettes avec des illustrations au dos, sous la condition qu'elles soient toutes identiques et de nature non-choquante, sont autorisées.

Les joueurs doivent veiller à ce que les cartes et les pochettes ne se distinguent pas les unes des autres pendant toute la durée du tournoi. Les cartes qui peuvent être identifiées de dos, via des détériorations, une décoloration, une usure ou autres marques, sont considérées comme reconnaissables.

Les pochettes avec une usure excessive, des motifs visibles, des défauts d'usine ou autres marques seront considérées comme marquées. Des sanctions pourront être appliquées.

Les joueurs peuvent demander à un arbitre de vérifier les pochettes de leur adversaire durant un match. Les arbitres peuvent interdire l'utilisation de celles-ci ou imposer leur changement. C'est au final l'arbitre principal qui décide si les cartes se distinguent les unes des autres ou non.

Les cartes de Leader peuvent se distinguer des autres cartes du deck sans problème. Si un joueur choisit d'utiliser une pochette pour sa carte de Leader, les deux côtés de la carte du Leader doivent être clairement visibles.

Les joueurs doivent apporter des pochettes supplémentaires pour remplacer celles endommagées, usées ou marquées au cours du tournoi.

2.4.3 Stylo

Les joueurs doivent apporter un stylo pour remplir les feuilles de résultats des matchs lors des tournois de type Championnat. Les joueurs ne sont pas autorisés à prendre des notes.

2.4.4 Objets supplémentaires

Les joueurs sont autorisés à utiliser des objets supplémentaires pour noter les modifications apportées aux cartes, aux jetons, aux cibles et à toute autre information publique. Les objets empêchant de savoir combien de cartes se trouvent dans une zone donnée, recouvrant complètement des cartes ou rendant le suivi de l'état du jeu difficile ne sont pas autorisés.

Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser leurs propres pochettes, des pochettes avec des motifs ressemblant à des dos de cartes ou des cartes tournées de dos en tant qu'objets supplémentaires. Les joueurs ne peuvent pas utiliser de cartes personnalisées. Les cartes créées par Bandai Co., Ltd. ou celles reconnues par Bandai Co., Ltd qui ont été marquées, signées, peintes ou modifiées d'une quelque autre façon sont interdites et ne peuvent pas être utilisées dans nos tournois.

Les dés ne doivent pas être pondérés et doivent être facilement lisibles. Les dés susceptibles d'endommager les cartes, le matériel du tournoi, ou contenant du texte ou des images offensantes ne peuvent pas être utilisés.

Les compteurs et les jetons doivent rester des objets ne pouvant pas être confondus avec d'autres éléments du jeu.

2.4.5 Tapis de jeu

Les tapis de jeu ne sont pas nécessaires lors d'un tournoi. Si vous choisissez d'utiliser un tapis de jeu, celui-ci ne doit pas dépasser l'espace de jeu qui vous est attribué. Les tapis de jeu contenant du texte ou des images offensantes ne peuvent pas être utilisés. Les illustrations doivent rester conformes à l'ambiance amicale et familiale d'un tournoi.

2.5 Connaissances préalables

Les joueurs pourront profiter d'une meilleure expérience du tournoi s'ils sont bien préparés. Pour cela, nous vous conseillons de :

- Lire attentivement vos cartes et comprendre votre deck.
- Lire et comprendre la version la plus récente du manuel des règles (<http://dbscardgame.com/us-en/rule/>).
- Lire la dernière FAQ sur le jeu (http://dbs-cardgame.com/us-en/rule/game_faq.php) et sur les cartes (<http://dbs-cardgame.com/us-en/rule/card>)
- Lire et comprendre tous les documents concernant les directives des tournois et les FAQ d'événements.

2.6 Comportement du joueur

L'objectif des jeux organisés par Bandai est de construire une communauté de joueurs en favorisant l'apprentissage, l'honnêteté, le fair-play, la diversité, l'égalité et la bonne conduite générale sportive. Chaque joueur joue un rôle essentiel dans la concrétisation de ce but.

- Les joueurs doivent être respectueux et courtois entre eux, et faire preuve de bonne conduite. Les différends doivent être traités de manière calme, et les instructions émises par le personnel du tournoi doivent être respectées. Un langage grossier, un comportement perturbateur ou irrespectueux, des vêtements ou des objets personnels inappropriés, des accusations injustifiées, et/ou un mépris marqué pour la sécurité d'autrui ou le maintien en bonne condition du lieu ne seront pas tolérés. Les joueurs sont tenus de respecter les normes de conduite.
- Les joueurs doivent communiquer de façon claire avec les arbitres, respecter toutes leurs instructions et les informer s'ils sont témoins de violations de règles.
- Les joueurs doivent se présenter au tournoi et aux rondes dans les temps indiqués.
- Les joueurs sont tenus de vérifier l'enregistrement correct de leurs résultats, leur classement ainsi que leur appariement. Une fois affichés, ils doivent signaler immédiatement toute anomalie aux membres organisateurs de l'événement.
- Les joueurs ne doivent pas porter de vêtements avec des messages trop suggestifs, grossiers ou inappropriés, et ne doivent pas utiliser d'accessoires comportant des messages grossiers ou des images potentiellement choquantes.
- Les joueurs ne doivent pas utiliser d'appareils électroniques lors d'un match – téléphones portables compris. Les montres connectées ou appareils similaires, capables d'envoyer ou recevoir des messages, doivent désactiver leurs fonctions de messagerie lors d'un match. Les joueurs devant utiliser des appareils électroniques pour raison médicale sont tenus d'en informer l'arbitre principal avant le début du tournoi.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à porter de casques lors d'un match.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à manger ou boire aux tables de tournoi, y compris entre deux rondes.
- Parier ou miser sur les résultats d'un tournoi, que ce soit par un joueur, un membre du personnel du tournoi ou un spectateur, est strictement interdit.
- Vendre des biens ou des services sur les lieux du tournoi sans l'autorisation expresse des organisateurs est strictement interdit.
- Les joueurs doivent respecter un niveau minimum d'hygiène personnelle.

2.7 Communication du joueur

Les joueurs sont tenus de transmettre des informations correctes en permanence.

Ils doivent répondre de façon claire et honnête à toutes les questions relatives au bon déroulement du jeu, ou aux connaissances publiques de la partie.

Les joueurs doivent communiquer clairement leurs actions au cours du jeu, et poser des questions à un arbitre en cas de doute sur une décision ou une action.

Les joueurs sont tenus d'informer immédiatement leur adversaire (et un arbitre, si nécessaire) si ce dernier ne respecte pas les règles du jeu, y compris les effets pouvant être joués de façon incorrecte.

Les joueurs ne doivent pas toucher les cartes ou les accessoires de jeu de leur adversaire sans en avoir obtenu la permission.

Les joueurs doivent demander l'aide d'un arbitre au moment où un problème se produit, plutôt qu'après.

Les joueurs ne doivent pas revenir en arrière ou modifier leurs décisions après les avoir annoncées. Déclarer une action signifie par exemple – mais pas exclusivement – annoncer oralement que l'on va faire quelque chose, ou retirer sa main de la carte que l'on vient de jouer. Si une déclaration orale contredit une action effectuée dans le jeu, et que la déclaration orale est une action légale, elle annule l'action effectuée.

Le non-respect de ces règles peut entraîner des sanctions.

Exemple: Un joueur utilise un effet de carte pour chercher une carte dans son deck. Le joueur choisit une carte et la révèle à son adversaire. Le joueur ne peut plus changer d'avis ensuite pour aller chercher une autre carte à la place.

3.0 Informations sur le tournoi

3.1 Niveaux des tournois

Il existe trois niveaux pour les événements officiels des jeux organisés par Bandai.

- Niveau 1 - « *Casual* » : événements de jeux organisés en magasin, incluant le format Construit, le Draft et les Avant-Premières.
- Niveau 2 - *Compétitif* : événement de type Championnat Magasin et autres événements spéciaux.
- Niveau 3 - *Professionnel* : Circuit des Championnats de Jeux Organisés, incluant les Régionaux, le Championnat national et le Championnat mondial.

Niveau 1 : Les événements « *Casual* » sont prévus pour les joueurs occasionnels, afin de fournir un environnement axé sur l'apprentissage et le plaisir. Les règles et les directives de tournoi sont toujours importantes à ce niveau et doivent être appliquées, mais en plus de la vérification de l'application des règles, les arbitres et les membres organisateurs des tournois doivent informer les joueurs de leurs erreurs afin qu'ils apprennent à maîtriser les actions de jeu.

Les événements de niveau 2 : *Compétitif* et de niveau 3 : *Professionnel* sont compétitifs et exigent une application et un respect au plus haut niveau des règles et des instructions rattachées aux tournois.

3.2 Formats des tournois

Il existe plusieurs formats officiels :

Format	Définition
Construit	Les joueurs apportent un deck de tournoi légal pour jouer dans un tournoi.
Scellé	Les joueurs reçoivent des articles spécifiques à l'événement et montent un deck légal avec ces articles uniquement.
Draft	Les joueurs reçoivent six boosters d'une boîte de Draft et draftent leurs cartes à quatre. Une fois le Draft terminé, ils montent leur deck avec les cartes qu'ils ont choisies.
Team Wars	Peut être joué en format Construit, Scellé ou en Draft. Les joueurs forment des équipes de trois et suivent les règles du format Team Wars.

3.2.1 Format Draft

Le Draft est un format de jeu spécial dans lequel les joueurs ouvrent six boosters scellés et s'affrontent entre eux en utilisant un deck construit à partir uniquement des cartes ouvertes et draftées dans ces boosters.

3.2.1.1 Construction de decks en Draft

Les joueurs doivent monter un deck composé d'un Leader et de 50 cartes non-Leaders. Dans le format Draft, un deck peut contenir plus de quatre exemplaires d'une même carte. Les cartes avec [Super Combo] sont limitées à quatre par deck. Toutes les cartes non-utilisées pour le deck peuvent être utilisées en tant que side-deck entre les rondes.

3.2.1.2 Règles du Draft

1. Chaque joueur reçoit ses boosters pour le Draft, et s'assoit au siège qu'il lui est assigné autour de la table de Draft.
2. Tous les joueurs ouvrent un booster et vérifient qu'il contient bien douze cartes. Si un booster contient plus ou moins de douze cartes, le joueur doit immédiatement en avvertir un arbitre. Si un joueur ouvre un « God pack », il le garde pour lui et se voit attribuer un nouveau booster pour le Draft.
3. Chaque joueur choisit une carte de son choix dans le booster qu'il a ouvert, la place de dos devant lui, et passe les cartes restantes de dos au joueur qui se trouve à sa gauche. Personne ne doit montrer aux autres joueurs les cartes qu'il a choisies.
4. Chaque joueur choisit ensuite une carte dans le tas qu'il vient de recevoir, avant de le passer à nouveau à son voisin de gauche.
5. Les joueurs répètent le processus jusqu'à ce que toutes les cartes soient draftées.
6. Les joueurs retournent à l'étape 2 et répètent le processus dans l'ordre. Cependant, pour le second, quatrième et sixième booster, les joueurs passent les cartes au joueur qui se trouve à leur droite au lieu de leur gauche.
7. Après que tous les boosters ont été ouverts et toutes les cartes draftées, les joueurs utilisent les cartes qu'ils ont draftées pour monter un deck de 50 cartes, composé de 50 cartes non-Leader et d'un Leader.
8. Les joueurs peuvent se voir indiquer d'utiliser un Leader spécifique.

3.2.1.3 Concernant le Draft

1. Les joueurs conservent à la fin du tournoi toutes les cartes qu'ils ont choisies durant le Draft.
2. Les joueurs peuvent vérifier à tout moment les cartes qu'ils ont draftées tant qu'ils n'ont pas d'autres cartes en main.
3. Quand une carte est placée de dos dans une pile de cartes draftées, cette carte est considérée prise et ne peut plus être retournée dans le booster.
4. Les joueurs doivent faire attention à ne pas montrer aux autres joueurs les cartes qu'ils ont choisies durant le Draft, ou les cartes du booster qu'ils sont en train de choisir.
5. Les joueurs n'ont pas le droit de donner des informations aux autres joueurs sur les cartes qu'ils ont choisies ou qu'ils veulent que les autres joueurs choisissent.
6. Les joueurs peuvent utiliser toutes les cartes qu'ils ont draftées en tant que side-deck entre les rondes.

3.2.2 Format Team Wars

Le format Team Wars est un format spécial dans lequel les joueurs peuvent coopérer entre eux pour gagner. Chaque équipe est composée de trois joueurs affrontant les membres de l'équipe adverse.

3.2.2.1 Répartition des équipes

Les joueurs doivent s'inscrire dans une équipe et décider de qui sera le joueur A, B et C. Ces positions ne pourront plus être changées ultérieurement et resteront les mêmes jusqu'à la fin du tournoi. Le joueur A d'une équipe jouera toujours contre le joueur A de l'équipe adverse, de même que le joueur B jouera toujours contre le joueur B adverse, et que le joueur C jouera toujours contre le joueur C adverse.

3.2.2.2 Règles de construction des decks

Chaque joueur utilise un Leader, un deck de 50 cartes et un side-deck de 15 cartes.

Les joueurs dans une même équipe ne peuvent pas utiliser les mêmes cartes que leurs coéquipiers.

Exemple : Le joueur A a 4 exemplaires de [Haricot magique] dans son deck. Les joueurs B et C ne peuvent plus mettre de [Haricot magique] dans leur deck.

Exemple : Le joueur A a deux exemplaires de [Haricot magique] dans son deck. De la même façon, les joueurs B et C ne peuvent jouer aucun [Haricot magique] dans leur deck.

Exemple : Le joueur A a 7 exemplaires de [Dragon Ball] dans son deck et le joueur B a 7 exemplaires de [Dragon Ball de Polunga] dans son deck. Le joueur C ne peut plus utiliser de [Dragon Ball] ni de [Dragon Ball de Polunga].

Les règles appliquées sur les cartes limitées et bannies sont appliquées de manière identique.

3.2.2.3 Format des matchs

Une équipe doit gagner deux parties sur trois pour remporter le match. Chaque joueur joue une partie contre son adversaire. Le match se termine dès qu'une équipe a remporté deux parties.

3.2.2.4 Structure des matchs

Nombre de parties (par équipe) : 3 / Nombre de victoires nécessaires : 2

Durée du match : 40 minutes

3.2.2.5 Coaching

Les joueurs sont autorisés à discuter et à aider leurs coéquipiers durant les parties. La durée du match est cependant limitée. Le *coaching* doit rester modéré et ne pas trop interférer sur le bon déroulement des parties. Chaque *coaching* est limité à trente secondes. Un arbitre peut considérer un *coaching* excessif comme du jeu lent intentionnel et infliger les sanctions appropriées.

3.3 Structures des tournois

Les organisateurs peuvent organiser leur tournoi en élimination directe ou en rondes suisses. La formule rondes suisses + TOP en élimination directe est utilisée pour les événements de niveau 3 *Professionnel*.

Structure du tournoi	Définition
Élimination directe	La moitié des joueurs inscrits sont éliminés à la fin de chaque ronde et les joueurs perdants sont sortis de l'événement. Les joueurs gagnants passent à la ronde suivante. Le processus se répète jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur, qui sera déclaré vainqueur.
Rondes suisses	Les joueurs sont appairés en fonction du nombre de leurs victoires/défaites. Les joueurs ne sont pas éliminés quand ils perdent, ils sont simplement appairés à la ronde suivante avec un joueur ayant le même nombre de victoires/défaites. Les joueurs peuvent choisir de quitter le tournoi à tout moment via une notification au Scorekeeper avant l'appariement de la ronde suivante.
Rondes suisses + TOP en élimination directe	Les joueurs sont appairés en fonction du nombre de leurs victoires/défaites. Les joueurs ne sont pas éliminés quand ils perdent, ils sont simplement appairés à la ronde suivante avec un joueur ayant le même nombre de victoires/défaites. Les joueurs peuvent choisir de quitter le tournoi à tout moment via une notification au Scorekeeper avant l'appariement de la ronde suivante. En fonction du nombre de participants, un certain nombre de joueurs accèdent au TOP une fois qu'il ne reste plus qu'un seul joueur avec seulement des victoires enregistrées. Les joueurs sont ensuite appariés suivant l'ordre de leur classement

final : 1 ^{er} contre 8 ^e , 2 ^e contre 7 ^e , 3 ^e contre 6 ^e , 4 ^e contre 5 ^e etc., et effectuent leurs matchs en élimination directe.

3.3.1 Élimination directe

Un tournoi en élimination directe détermine le vainqueur de l'événement en éliminant au fur et à mesure les joueurs ayant perdu leur match. Le nombre de joueurs diminue donc de moitié à chaque ronde. Le tournoi se termine lorsqu'un seul joueur reste invaincu. Ce joueur est déclaré vainqueur du tournoi.

Les tournois à élimination directe fonctionnent de la façon suivante :

- **Ronde 1** : Les joueurs sont assignés à des tables au hasard et appairés entre eux. Si les joueurs ont joué des rondes de qualification, leur placement est décidé en fonction de leur classement final lors de ces qualifications. Les vainqueurs des matchs accèdent à la ronde suivante, tandis que les joueurs perdants sont éliminés du tournoi. Si le nombre de joueurs inscrits à l'événement n'est pas une puissance de deux, les joueurs en têtes de série recevront un « Bye ».
- **Les rondes suivantes** : Les joueurs continuent d'être appairés entre eux en « brackets ». Les vainqueurs des matchs accèdent à la ronde suivante et les perdants sont éliminés du tournoi. Le vainqueur du tournoi sera le joueur remportant le dernier match opposant les deux derniers joueurs.

3.3.2 Rondes suisses

L'objectif de la méthode d'appariement en rondes suisses est de déterminer un unique vainqueur en appariant des joueurs avec des résultats de matchs similaires jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un seul invaincu.

Les tournois en rondes suisses fonctionnent de la façon suivante :

- **Ronde 1** : Les joueurs sont appairés au hasard à la première ronde. Les joueurs reçoivent 3 points pour un match gagné, 1 point pour un match nul et 0 point pour un match perdu. S'il y a un nombre impair de joueurs, un joueur recevra un « Bye ». Si un joueur gagne par défaut, il reçoit 3 points.
- **Ronde 2** : Les joueurs avec un score de 1-0 (1 victoire) sont appairés entre eux au hasard, les joueurs avec un score de 0-1 (1 défaite) sont appairés de la même manière. S'il y a un nombre impair de joueurs, un joueur à 1-0 sera appairé au hasard vers le bas avec un joueur à 0-1 contre lequel il n'a pas joué. S'il y a un nombre impair de joueurs avec 0 victoire, le joueur concerné se verra attribuer un « Bye ».
- **Les rondes suivantes** : Les joueurs continuent d'être appairés entre eux au hasard suivant le résultat de leurs victoires/défaites jusqu'à ce que le nombre de rondes prévu s'achève, ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur invaincu.

3.3.3 Rondes suisses + TOP en élimination directe

Ce format permet aux organisateurs du tournoi d'effectuer un certain nombre de rondes suisses suivant le nombre de participants, après quoi les joueurs les mieux classés se retrouvent dans un TOP en élimination directe jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur invaincu. Ce joueur sera désigné comme le vainqueur du tournoi.

Les tournois en rondes suisses + TOP en élimination directe permettent à tous les joueurs de jouer toutes les rondes, tout en offrant aux joueurs invaincus dans le tournoi la possibilité de remporter l'événement.

3.4 Structure des matchs

Lors d'un tournoi, chaque match est composé d'un certain nombre de parties. Le joueur qui gagne le nombre spécifié de parties remporte le match. Les organisateurs du tournoi peuvent modifier le nombre de victoires nécessaires pour remporter le match. Les joueurs doivent être avisés de tout changement avant le début du tournoi.

Pour les événements de niveau *Professionnel*, les organisateurs doivent utiliser le système de match donnant la victoire au vainqueur de deux parties sur trois lors des rondes de qualification et des matchs en TOP.

Pour les événements de niveau « *Casual* » et *Compétitif*, les organisateurs du tournoi peuvent choisir entre un match unique ou un match remporté par le vainqueur de deux parties sur trois. Les matchs en TOP ne sont pas obligatoires.

Structure standard de matchs

Match unique

Nombre de victoires nécessaires : 1

Durée du match : 30 minutes

Temps supplémentaire : 5 minutes (pour les tours supplémentaires, etc.)

Deux parties gagnantes

Nombre de victoires nécessaires : 2

Durée du match : 60 minutes

Temps supplémentaire : 10 minutes (pour les tours supplémentaires, etc.)

Structure des matchs en TOP

Deux parties gagnantes

Nombre de victoires nécessaires : 2

Durée Match : 90 minutes

Temps supplémentaire : 15 minutes (pour les tours supplémentaires, etc.)

Structure des matchs de TOP 2 en Championnat

Deux parties gagnantes

Nombre de victoires nécessaires : 2

3.5 Nombre des rondes

Le nombre des rondes suisses est basé sur le nombre total des joueurs inscrits et participant à l'événement. Une fois que le nombre de joueurs ayant remporté tous leurs matchs est de 1, les rondes de qualification se terminent et le classement final des joueurs est calculé.

Les organisateurs de tournois ne peuvent pas choisir de ne pas se conformer au manuel des règles de tournoi.

Les organisateurs de tournois peuvent organiser des événements sans TOP, à condition que l'information soit annoncée avant le début du tournoi.

Nombre de participants	Nombre de rondes	Joueurs qualifiés en TOP (si TOP)
4-8	3 rondes	Aucun
9-16	4 rondes	TOP 2
17-32	5 rondes	TOP 4
33-64	6 rondes	TOP 8
65-128	7 rondes	TOP 8
129-256	8 rondes	TOP 16
257-512	9 rondes	TOP 16
513-1024	10 rondes	TOP 32

Les joueurs rajoutés à un événement après la fermeture des inscriptions n'auront pas d'impact sur le nombre de rondes ou le calcul du nombre de joueurs en TOP.

Le nombre de rondes suisses est conçu, dans le meilleur des cas, pour avoir un joueur sans défaite une fois la dernière ronde terminée. Le nombre de rondes prévues doit être annoncé avant le début de la première ronde ; une fois annoncé, il ne peut pas être modifié. Un nombre variable de rondes peut cependant être annoncé, avec des critères spécifiques prévus pour mettre fin à l'événement.

Exemple: Un événement de niveau Championnat a 205 joueurs inscrits. L'organisateur du tournoi peut annoncer au début de l'événement : « Il y a 205 inscrits aujourd'hui, et nous prévoyons 6 à 8 rondes. Les rondes qualificatives prendront fin si un joueur reste invaincu durant le tournoi. Les rondes qualificatives prendront fin et les joueurs participant au TOP16 seront déterminés à ce moment. »

3.6 Publication des informations sur le tournoi

Les organisateurs de tournois, les arbitres, les joueurs et les spectateurs sont libres de publier les détails de jeu et/ou les résultats d'un tournoi, sous réserve des lois applicables du pays où a lieu l'événement.

Les listes de decks des joueurs peuvent être publiées par l'organisateur du tournoi à tout moment une fois que l'événement a commencé, à condition que cette information soit accessible au public, que toutes les données des joueurs soient publiées en même temps et que la publication de ces données apporte une plus-value aux participants ou aux spectateurs de l'événement. Dans le cas contraire, ces informations doivent rester confidentielles durant toute la durée du tournoi.

Les organisateurs de tournois doivent fournir des listes de decks à l'équipe des jeux organisés par Bandai dans le cadre de leur rapport d'événement.

Bandai se réserve le droit de publier des informations du tournoi, y compris mais sans s'y limiter, les listes de decks, les rapports de tournoi des joueurs, les articles, les enregistrements audio et/ou vidéo, les lots, les sanctions ou toute autre information relative au tournoi.

Assister à un événement organisé par Bandai peut amener les participants à être photographiés ou enregistrés par ou pour Bandai. En venant ou en participant à un événement organisé par Bandai, les personnes présentes autorisent Bandai, le principal organisateur du tournoi, ainsi que tous les organes de presse autorisés, à voir leur nom, leur photo, la liste de leur deck, leur façon de jouer, leurs déclarations écrites ou orales, dans le cadre d'une photographie fixe, vidéo en direct ou enregistrée, ou d'une autre transmission ou reproduction de l'événement, en totalité ou dans une partie quelconque, publiés.

3.7 Diffusion des matchs

En assistant à un événement organisé par Bandai, les joueurs peuvent être invités à effectuer un match qui sera diffusé à un large public et/ou à des téléspectateurs en ligne. Les joueurs doivent se conformer aux instructions des organisateurs concernant l'emplacement du match. Ces matchs peuvent nécessiter des accessoires supplémentaires, comme des nouvelles pochettes, l'utilisation de tapis de jeu aux normes standards, un changement de vêtements, ou l'utilisation des casques antibruit. Les joueurs devront se conformer aux instructions données à ce moment.

Il n'est pas nécessaire que les commentateurs en ligne soient des arbitres qualifiés. Si un commentateur constate une violation des règles du jeu, de l'état du jeu ou de la politique du tournoi, il est tenu d'en informer un arbitre immédiatement. Il appartient ensuite à l'arbitre de déterminer s'il convient d'intervenir ou non.

En raison de la nature des matchs diffusés en continu et le souhait de ne pas réglementer les matchs filmés de façon plus sévère que les autres matchs en rondes suisses, les joueurs doivent être conscients qu'une sanction méritée mais non appliquée lors d'un match pourra être appliquée ultérieurement.

3.8 Rapport des résultats du tournoi

Les organisateurs de tournois sont tenus d'informer Bandai des résultats de leurs tournois via TCG Meister dans les 48 heures après la fin du tournoi.

4.0 Jeu en tournoi

4.1 Politique de jeu

Les joueurs doivent se comporter de façon respectueuse et polie envers tous les participants du tournoi. Si vous vous engagez dans un comportement antisportif ou un comportement qui pourrait mettre en danger ou porter atteinte au bon déroulement de l'événement, vous pourrez être sanctionné, jusqu'à être disqualifié et expulsé des lieux.

4.2 Inscription au tournoi

Les joueurs doivent s'inscrire afin de participer aux événements. Consultez les informations disponibles sur les tournois ou contactez les organisateurs si vous avez besoin de plus amples renseignements sur les périodes d'inscription.

Pour vous inscrire, vous aurez besoin d'une pièce d'identité, de votre numéro d'identifiant BCC, ainsi que des informations concernant votre pré-inscription ou les frais d'inscription au tournoi.

Un formulaire d'inscription peut également vous être demandé. Assurez-vous que votre formulaire d'inscription est rempli avant de faire la queue pour votre inscription.

4.3 Assistance spéciale

Les joueurs ayant besoin d'une assistance spéciale lors de leur participation aux événements, comme des chaises spéciales, des équipements ou un service pour animaux d'aide, l'autorisation d'utiliser des appareils électroniques, etc., doivent en informer l'arbitre principal et les organisateurs du tournoi lors de leur inscription. Il est conseillé aux joueurs de contacter les organisateurs à l'avance afin de s'assurer au mieux que leurs besoins pourront être satisfaits.

4.4 Soumission de la liste du deck

Les organisateurs du tournoi peuvent demander aux joueurs de fournir la liste de leur deck pour des événements locaux, mais seulement s'ils le précisent avant le début de l'événement.

Tous les événements de niveau *Championnat* nécessitent la soumission de la liste des decks. Les joueurs ne peuvent pas utiliser de decks comportant des différences avec la liste qu'ils soumettent.

Une feuille de papier dûment remplie de la liste du deck, lisiblement écrite ou imprimée, doit être soumise afin de pouvoir participer au tournoi. Si vous manquez de place sur le recto de votre feuille, servez-vous du verso pour écrire votre liste. N'oubliez pas d'indiquer sur le recto de la feuille que votre liste se poursuit sur le dos de la page, afin d'en informer les arbitres. Les listes de vos decks peuvent être créées depuis votre compte BCC.

Vous ne devez pas abrégé ou contracter les termes que vous utilisez lors de la rédaction de votre liste. Elle doit inclure le numéro de collection des cartes et leur nom complet afin d'assurer une compréhension claire et précise de la liste.

Les joueurs ne respectant pas ces règles pourront être sanctionnés. Il est de la responsabilité d'un joueur de rédiger de façon précise, claire et complète le contenu de son deck.

Les organisateurs de tournois doivent collecter les listes des decks au début du tournoi ou avant que la première ronde commence. Une fois la liste rendue, elle ne peut pas être modifiée ou changée, sauf demande expresse d'un arbitre.

Les organisateurs du tournoi et/ou l'arbitre principal ont le pouvoir de vérifier les decks des joueurs (« Deck check » – vérification de deck) afin de déterminer si les decks sont valides ou non. Les vérifications de decks doivent être effectuées par les arbitres de salle lorsque cela est possible. Les vérifications de decks peuvent être effectuées au moment où le tournoi passe de rondes suisses en élimination directe, ainsi qu'aléatoirement tout au long des rondes suisses. Les vérifications de decks doivent être effectuées sur au moins dix pour cent des decks au cours du tournoi.

4.5 Mélanger

Les decks doivent être suffisamment mélangés en utilisant des méthodes de mélange communes (*Riffle*, en tas, *Hindu*, etc.) afin de rendre leur contenu aléatoire. Les deux joueurs doivent mélanger leur deck de façon visible par leurs adversaires. Un mélange doit être effectué au début de chaque match, et à chaque fois qu'un mécanisme de jeu vous oblige à mélanger votre deck.

Vous n'êtes pas autorisé à vérifier ou trier vos cartes en les mélangeant.

Vous n'êtes pas autorisé à préalablement trier votre deck sans le mélanger suffisamment par la suite.

Une fois le deck mélangé, il doit être présenté à l'adversaire afin que ce dernier le coupe (en séparant le deck en plusieurs petits tas, avant de les réarranger pour reconstituer le deck) ou le mélange. Les joueurs peuvent alors couper à nouveau leur propre deck. S'ils le font, ils doivent à nouveau le présenter à l'adversaire pour une coupe finale. Aucun mélange ou coupe supplémentaire ne peut être effectué sur le deck après.

Lorsque vous présentez votre deck à votre adversaire, vous certifiez ainsi que vous l'avez suffisamment mélangé et rendu aléatoire son contenu, qu'il est légal et qu'il correspond à la liste de deck soumise.

Les joueurs sont fortement encouragés à mélanger le deck de leurs adversaires lors de tournois de niveau 3 *Professionnel*.

Il se peut qu'un joueur puisse effectuer un mélange suspect. Si vous avez le sentiment que le deck de votre adversaire n'a pas été suffisamment mélangé, vous pouvez demander à un arbitre d'effectuer une vérification ou d'observer votre adversaire mélanger son deck. L'arbitre prendra alors les décisions qui s'imposent.

Toute recherche, tout mélange ou toute action de rajout de cartes spécifiques de votre deck à votre main doivent être effectuées de manière prompte et concise.

Exemple : [Auto.] Quand vous jouez cette carte, regardez jusqu'à sept cartes du dessus de votre deck. Choisissez jusqu'à un <Sangoku> bleu parmi elles et rajoutez-le à votre main. Puis, mélangez votre deck.

Lorsqu'il effectue l'action ci-dessus, le joueur ne devra pas prendre plus d'une minute entre l'activation de la Capacité et sa résolution.

Un arbitre peut sanctionner un joueur pour le temps passé à résoudre une action si cela lui semble nécessaire.

4.6 Déterminer le joueur qui commence

Une fois leur deck mélangé, les joueurs doivent utiliser une méthode aléatoire pour déterminer le joueur qui commencera à jouer.

Les joueurs peuvent lancer un dé, tirer une pièce à pile ou face, jouer à pierre-papier-ciseaux, etc.

Le gagnant commence.

Dans un match en deux victoires sur trois, c'est le joueur qui a perdu la partie précédente qui choisit s'il commence ou non la suivante. Cette décision est prise une fois les changements de cartes du side-deck terminés et avant d'avoir pioché la main de départ.

Si la sanction *Partie perdue* a été administrée à un joueur lors de la première partie d'un match, le joueur qui commence la deuxième partie sera déterminé au hasard.

4.7 Disposition de la zone de jeu

Bien que les tapis de jeu ne soient pas obligatoires, les joueurs sont tenus de placer toutes leurs cartes en fonction des instructions établies sur la zone de jeu.

Les emplacements spécifiques de la zone de jeu sont :

- la Zone du Leader
- la Zone de Combat
- la Zone de Combo
- la Zone d'Énergie
- la Zone des points de vie
- la Zone du Deck
- la Zone de Dispersion
- la Dimension parallèle

Vous ne pouvez pas modifier la zone de jeu à votre guise. Il est cependant possible de l'ajuster pour répondre à des nécessités physiques. Si vous avez besoin de modifier la mise en place de la zone de jeu, vous devez en informer votre adversaire et vous assurer qu'elle est évidente pour tous les membres de l'organisation du tournoi.

L'emplacement des cartes doit être conservé comme tel, sauf si un effet de carte indique le contraire.

Même si les cartes de Leaders de grande taille sont autorisées en tournoi, les joueurs doivent faire preuve de considération en cas d'espace de jeu limité. Ils doivent être en mesure de pouvoir utiliser une carte de Leader de taille normale pour la remplacer si le manque d'espace le demande.

Les cartes placées en tant que sources d'énergie doivent être jouées à l'envers. Ce positionnement doit être maintenu lorsque les sources d'énergie sont repassées en mode Action. Assurez-vous que chaque carte jouée en tant que source d'énergie est bien visible en permanence.

Chaque deck doit être orienté dans une direction nord/sud, avec les bords étroits des cartes face à chaque joueur. Les ouvertures des pochettes doivent faire face à l'adversaire.

Les cartes dans la Zone des points de vie d'un joueur doivent être espacées de manière à assurer aux joueurs, à leurs adversaires, aux arbitres ainsi qu'au personnel du tournoi de pouvoir voir en un coup d'œil combien il reste de points de vie à ce joueur. La Zone des points de vie doit être à l'opposé de la Zone du Deck du joueur, de sa Zone de Dispersion et de sa Dimension parallèle.

Les cartes transférées dans la Dimension parallèle doivent être conservées à côté de la Zone de Dispersion, bien visibles des deux joueurs.

Les joueurs doivent toujours jouer avec leurs deux mains au-dessus de la table. Les cartes dans la main d'un joueur doivent présenter leur dos ou le dos de leurs pochettes de manière visible à l'adversaire. Les joueurs ne sont pas autorisés à jouer avec les mains cachées ou sous la table.

Les joueurs ne doivent pas placer de cartes qu'ils n'utilisent pas à proximité (à l'intérieur de vêtements, dans une boîte de rangement de deck, sur la table...) lors d'un match. Les cartes non inscrites sur une liste de deck doivent être conservées dans un sac ou un autre endroit inaccessible durant le tournoi.

Si une carte doit être tapée pour indiquer un effet spécifique, elle doit être tournée à 90 ou 180 degrés.

Les joueurs ne doivent pas empiler les cartes de leur Zone de points de vie de façon à cacher leur nombre de points de vie restants

Ne déplacez pas vos cartes entre les zones à moins qu'un effet de carte vous demande de le faire. Évitez de placer votre main à proximité d'autres zones.

4.8 Prise de notes

Les joueurs ne sont pas autorisés à prendre des notes durant les événements organisés par Bandai. Les joueurs ne doivent pas avoir sur eux ou à proximité, de feuilles, papiers ou autres articles de papeterie s durant la partie.

Vous pouvez consulter une copie de votre liste de deck entre les matchs (mais pas entre les parties) pour vous assurer d'avoir replacé votre deck et votre side-deck conformément à votre liste.

4.9 État du jeu

L'état du jeu fait référence à tous les éléments du jeu – cartes, point de vie, Leader, main, Zone de Dispersion, Dimension parallèle, tour, étape, etc... Les deux joueurs sont responsables de la bonne tenue de l'état de jeu, en communiquant de façon claire avec leurs adversaires.

Les joueurs sont tenus de partager toutes les informations nécessaires à la bonne tenue et au maintien d'un état de jeu légal et correct.

L'état de jeu peut être détérioré par des actions illégales, des activations oubliées, etc ., avec pour conséquences de rendre l'état de jeu soit *rattrapable*, soit *irréparable*, ou soit *accepté*. La différence entre un état de jeu rattrapable et irréparable est similaire à la différence existant entre un *avertissement* et une *Partie perdue*.

Si les deux joueurs peuvent fournir des informations claires et qu'un arbitre est en mesure de trouver un moyen de rattraper la situation ou de revenir en arrière, l'état du jeu est considéré comme *rattrapable*. Le jeu doit être rattrapé à chaque fois que cela est possible, pour que la partie puisse ensuite se poursuivre normalement.

Dans certains cas, même si l'état de jeu est significativement bouleversé, s'il s'est passé trop de temps, qu'il est impossible de revenir en arrière et que le joueur fautif ne bénéficie pas d'un avantage significatif de la situation, il devra être *accepté* par les deux joueurs. Le jeu reprend ensuite son cours.

- Un état de jeu peut être considéré comme *rattrapable*, même si les erreurs commises ne peuvent pas être toutes corrigées.
- Une *Partie perdue* n'est pas une sanction appropriée pour un état de jeu *rattrapable*, à moins qu'elle soit infligée pour des infractions antérieures répétées.
- Si les deux joueurs sont responsables d'un état de jeu *irréparable* nécessitant une sanction équivalente à une *Partie perdue*, le joueur le plus fautif doit être déterminé et sanctionné par une *Partie perdue*. Son adversaire reçoit un *avertissement*.
- Un état de jeu *irréparable* ne doit pas déboucher sur le redémarrage d'une nouvelle partie ou d'un nouveau match.
- Si un joueur a détérioré l'état du jeu via une action illégale ou une Capacité [Auto.] oubliée et qu'il est possible de revenir en arrière jusqu'au moment de l'action illégale, cela doit être fait même si l'adversaire bénéficie d'une information qui était au préalable privée.

4.10 Informations publiques

Les informations suivantes sont considérées comme des informations publiques, à moins que l'effet d'une carte indique le contraire :

- Le nombre de cartes dans la main d'un joueur.
- Le nombre de cartes dans le deck d'un joueur (ce qui comprend le deck principal et le side-deck).
- Le nombre et le nom des cartes dans la Zone de Dispersion et la Dimension parallèle d'un joueur.
- Le nombre de points de vie restants.
- Les informations imprimées sur une carte spécifique, mentionnées par un nom ou tout autre chose clairement décrite.
- Quelles cartes ont été jouées pendant le tour en cours.

Les joueurs doivent répondre honnêtement à toute question concernant les informations ci-dessus. Les joueurs ne peuvent pas refuser de répondre à des questions concernant des informations publiques. Mentir ou refuser de répondre à des questions concernant des informations publiques peut entraîner une **disqualification**.

4.11 Informations privées

Les informations suivantes sont considérées comme des informations privées, à moins que l'effet d'une carte indique le contraire :

- Les cartes dans le deck ou le side-deck.
- Quelles sont les cartes dans la Zone de points de vie.
- Quelles cartes sont dans la main d'un joueur.
- Quelles cartes sont dans la main d'un adversaire.
- Quelles cartes ont été jouées ou activées durant le tour précédent, à moins qu'il y ait une conséquence sur le jeu en cours.

Les joueurs peuvent ne pas répondre à des questions concernant des informations d'état de jeu considérées comme privées. Donner des informations fausses ou trompeuses sur des informations privées, ou révéler intentionnellement des informations considérées comme privées, peut entraîner une **disqualification**.

4.12 Vérification points de vie / main / deck

À l'exception des zones ciblées par un effet de recherche, vous ne pouvez pas effectuer de recherche dans les zones privées de votre adversaire, comme sa main, son deck ou ses points de vie, à moins qu'un effet de cartes vous le demande.

Il n'est pas possible de demander à un arbitre d'effectuer une recherche ou une vérification de la main de votre adversaire, de son deck ou de sa Zone des points de vie, à moins d'avoir une preuve qu'il triche ou que son deck n'est peut-être pas valide.

4.13 Recours

Les joueurs ont le droit de faire appel à une décision prise auprès de l'arbitre principal du tournoi en cas de désaccord avec la décision d'un arbitre de salle.

Les joueurs ne peuvent pas faire appel de la décision d'un arbitre de salle tant qu'il n'a pas rendu sa décision.

Les joueurs doivent informer avec respect l'arbitre de salle qu'ils souhaitent faire appel de la décision rendue. Si vous acceptez la décision de l'arbitre de salle, vous ne pourrez plus faire appel de cette décision ultérieurement.

Toute décision de l'arbitre principal est définitive et ne peut être portée en appel.

4.14 Side-deck

Le terme « side-deck » se réfère aux cartes que les joueurs peuvent utiliser pour ajuster leur deck entre les parties. Un side-deck ne peut contenir que des cartes de Combats et des cartes Extra. Un side-deck peut contenir jusqu'à quinze cartes maximum.

La limite du nombre de cartes avec le même numéro qui peuvent être utilisées s'applique au total des cartes entre votre deck et votre side-deck. Si des règles ou des effets modifient la limite de ce nombre, la limite reste toujours applicable au total des cartes entre votre deck et votre side-deck.

Le contenu du side-deck est considéré comme une zone secrète et ne doit pas être dévoilé à l'adversaire. Les deux joueurs doivent compter les cartes dans leur side-deck de façon visible par leur adversaire, afin de confirmer le nombre de cartes présentes au début de chaque match. Votre side-deck peut être rangé dans une boîte de rangement pour le conserver en sécurité, qui doit rester sur la table en vue des joueurs.

Après la fin de chaque partie dans un match, les joueurs peuvent échanger des cartes entre leur deck et leur side-deck. Le même nombre de cartes doit être échangé. Le nombre de cartes d'un deck doit rester le même avant et après l'échange.

Le temps d'échange des cartes doit se limiter à moins de trois minutes. La préparation pour la prochaine partie et l'échange des cartes entre le deck et le side-deck doit être effectué durant ces trois minutes. Les joueurs peuvent être sanctionnés si un arbitre considère qu'ils font perdre du temps entre les parties durant l'opération.

Avant le début de chaque match, si un joueur a un side-deck, il doit le présenter à son adversaire, cartes de dos. Le nombre de cartes dans le side-deck est une information publique, mais les joueurs ne sont pas obligés de révéler combien de cartes ils ont changées.

Les joueurs ne sont pas autorisés à vérifier le contenu de leur side-deck pendant un match.

À la fin du match, les joueurs doivent remettre leur deck et leur side-deck dans leur état d'origine.

Si un joueur se voit administrer une *Partie perdue* avant le début de la première partie, les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser leur side-deck avant le début de la deuxième partie.

4.15 Concéder une partie ou un match

Les joueurs peuvent concéder une partie ou un match à tout moment, jusqu'au moment où la partie ou le match se termine. Une fois la partie ou le match terminé, il n'est pas possible de concéder ou de « donner la victoire » à son adversaire. Cela signifie qu'une fois le résultat d'une partie ou d'un match atteint (victoire, défaite ou match nul), il ne peut plus être changé. Les joueurs changeant le résultat d'une partie ou d'un match se rendent coupables d'altération de résultat de partie ou de match et seront sanctionnés en conséquence.

Les joueurs ne peuvent offrir ou accepter aucune forme de compensation contre la concession d'une partie ou d'un match. Les joueurs qui acceptent de concéder en échange d'une compensation se rendent coupables de corruption. Offrir ou accepter un pot-de-vin va à l'encontre des règles de tournoi, et provoque la disqualification de l'événement des deux joueurs.

4.16 Résultats au hasard

Les joueurs ou le personnel du tournoi ne peuvent en aucun cas déterminer au hasard l'issue d'un match. Le non-respect de cette règle entraînera une *disqualification*.

4.17 Match nul intentionnel

Les joueurs ne sont pas autorisés à déclarer volontairement de match nul, même avec un consentement mutuel.

Si les joueurs acceptent d'un consentement mutuel de faire match nul ou de jouer de façon à ce que le match se termine par un nul sans essayer de le remporter, ils seront sanctionnés.

Les matchs ne peuvent pas se terminer sur un match nul, en dehors des procédures de fin de ronde.

5.0 Rapport des résultats de matchs

5.1 Rapport des résultats

Les deux joueurs sont tenus de rapporter avec précision le résultat de leur match. Les événements de niveau 3 *Professionnel* fournissent les feuilles de résultat des matchs imprimées à remplir. Certains événements peuvent vous demander de confirmer oralement les résultats des matchs avec le Scorekeeper.

Le vainqueur de la ronde est tenu de s'assurer que la feuille des résultats de la ronde est transmise rapidement après la fin du match. Le vainqueur doit la remettre au Scorekeeper ou l'informer oralement des résultats. Ne pas le faire dans les temps impartis peut entraîner des sanctions.

Les joueurs doivent consulter un membre officiel du tournoi s'ils ne sont pas sûrs de la procédure appropriée pour remettre les feuilles de résultat des matchs.

Les résultats des matchs ne peuvent pas être modifiés une fois qu'ils ont été soumis. Les joueurs doivent soigneusement vérifier le résultat du match avant de le soumettre.

5.2 Procédures de fin de ronde

Il arrive qu'un match ne se termine pas avant le temps imparti de la ronde. Les deux joueurs doivent noter qui est le joueur actif lors de l'annonce de la fin du temps réglementaire.

Les joueurs ayant besoin d'aide pour effectuer correctement les procédures de fin de ronde doivent lever la main et appeler un arbitre. L'arbitre doit être informé que le jeu est encore en cours. Il doit également connaître le joueur actif. L'arbitre doit s'assurer que les deux joueurs connaissent les procédures de fin de ronde, et peut alors rester pour surveiller la fin de partie.

Si le temps imparti arrive à son terme alors que les joueurs se trouvent entre les parties, il faut comparer le nombre de parties remportées par chaque joueur. S'ils ont tous les deux gagné le même nombre de parties, le match est déclaré nul. Si un joueur a gagné plus de parties que l'autre, ce joueur est déclaré vainqueur du match.

Si le temps imparti arrive à son terme alors que les joueurs sont en cours de partie, la partie en cours devra être décidée comme gagnée, perdue ou nulle.

Pour résoudre la partie en cours, les joueurs doivent suivre les étapes suivantes :

1. Les joueurs jouent trois tours supplémentaires ; le tour du joueur actif 1 devient le tour 0. Le tour du joueur 2 sera considéré comme le tour 1, suivi du deuxième tour par le joueur 1, puis le troisième et dernier tour joué par le joueur 2.
2. Si aucun joueur n'a remporté la partie à la fin de ces tours supplémentaires, le match est déclaré nul.

Une limite de temps est appliquée aux tours supplémentaires pour assurer le bon déroulement de l'événement. Un match nul sera déclaré si le temps imparti expire sans vainqueur.

Les délais des tours supplémentaires sont les suivants :

- Match unique : 5 minutes
- Deux parties gagnantes pendant les rondes : 10 minutes
- Deux parties gagnantes pendant un TOP : 15 minutes

Le jeu devra être surveillé par des arbitres pendant les tours supplémentaires. Les règles concernant le jeu lent devront être strictement respectées, et des sanctions seront infligées aux joueurs jouant trop lentement.

Rondes en élimination directe et TOP

Les matchs nuls ne sont pas autorisés durant les rondes à élimination directe, ainsi que dans les TOP.

S'il y a égalité alors que les deux joueurs remplissent simultanément les conditions de défaite, le joueur actif perd la partie et son adversaire est déclaré vainqueur.

Lorsque le temps imparti arrive à son terme alors que les joueurs sont encore au milieu d'une partie, le vainqueur du match se détermine comme suit :

1. Le joueur avec le plus de victoires de parties est déclaré vainqueur du match.
2. En cas d'égalité, le joueur actif poursuit son tour. Ce tour est considéré comme le tour 0. Une fois le tour du joueur actif terminé, le jeu se poursuit pour un total de 5 tours supplémentaires, le tour du joueur 2 sera considéré comme le tour 1, suivi du deuxième tour par le joueur 1, puis le tour 3, etc.
3. Si aucun joueur ne gagne à la fin des tours supplémentaires, le joueur avec le plus de points de vie remporte la partie.
4. Si les deux joueurs ont le même nombre de points de vie, c'est le joueur avec le plus de cartes dans son deck qui gagne.
5. Si les deux joueurs ont le même nombre de cartes dans leur deck, c'est le joueur avec le plus de cartes dans sa Zone de Combat qui gagne.
6. Si les deux joueurs ont le même nombre de cartes dans leur Zone de Combat, c'est le joueur avec le plus de cartes dans sa main qui gagne.
7. Si les deux joueurs ont le même nombre de cartes dans leur main, c'est le joueur qui a pioché en dernier une carte de ses points de vie qui gagne.

Matchs en Championnat

Ces délais ne s'appliquent pas pour les matchs en Championnat. Les matchs se poursuivent jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

5.3 Appariement des matchs

À la fin de chaque ronde, les organisateurs du tournoi doivent effectuer les appariements de la ronde suivante et les afficher.

Les joueurs bénéficient d'un peu de temps pour signaler une erreur dans l'enregistrement du nombre de leurs victoires/défaites et s'asseoir à leur place.

Une fois la ronde débutée, les appariements ne peuvent plus être modifiés. Afin de faciliter l'enregistrement des résultats des matchs, les feuilles de résultat doivent être utilisées à tous les tournois de niveau 3 *Professionnel*.

Les organisateurs du tournoi peuvent décider de refaire les appariements d'une ronde si des erreurs dans le nombre de victoires/défaites d'un joueur sont trouvées. Le Scorekeeper peut corriger ces erreurs avant le début de la ronde et refaire les appariements, ou bien attendre que la ronde commence avant de rectifier les erreurs. Les appariements du joueur concerné seront rectifiés lors de la ronde suivante.

Les joueurs doivent savoir que les résultats de victoires/défaites ne pourront plus être rectifiés après les appariements de deux rondes d'affilée. Par exemple, les résultats de la ronde 2 ne pourront plus être modifiés après les appariements de la ronde 4. Les joueurs ont donc une ronde entière pour signaler toute erreur d'enregistrement de victoires/défaites au Scorekeeper ou à l'arbitre principal. Les résultats des matchs sont notifiés sur les appariements affichés et les feuilles de résultat des matchs. Les organisateurs de tournois doivent utiliser ces deux moyens pour rappeler aux joueurs de bien vérifier régulièrement leurs résultats.

5.4 Départage et calcul des places du TOP

Les événements officiels utilisent le système de départage afin de déterminer le classement des joueurs avec un même nombre de victoires.

Les joueurs gagnent des points en fonction du résultat de leur match.

Résultat du match	Points attribués
Victoire	3
Bye	3
Match nul	1
Défaite	0

Les joueurs sont classés selon le nombre de points qu'ils ont accumulés durant l'événement.

En cas d'égalité, le classement est déterminé comme suit :

1. En comparant le taux moyen de victoires en match – Calculez le taux moyen de victoires en match des deux joueurs (Bye non-inclus) et divisez la valeur par le nombre de rondes auxquelles ils ont participé. Le joueur avec la valeur finale la plus élevée sera classé au-dessus de son adversaire.
2. En comparant le taux moyen de victoires en match des adversaires des joueurs – Calculez le taux moyen de victoires en match des adversaires de chaque joueur. Le joueur avec la valeur finale la plus élevée sera classé au-dessus de son adversaire.

Dans de très rares occasions, les joueurs peuvent terminer un tournoi avec des valeurs de départage identiques, les laissant à égalité au classement final. Si le temps le permet, les joueurs doivent jouer un autre match pour déterminer le vainqueur.

S'il n'y a pas assez de temps pour une partie ou un match supplémentaire, l'arbitre principal doit suivre la procédure suivante :

1. Si les joueurs ont déjà joué entre eux dans le tournoi, c'est le vainqueur du match qui prendra la position finale plus élevée.
2. Si les joueurs à égalité n'ont pas déjà joué entre eux dans le tournoi, l'arbitre principal peut utiliser une méthode de décision aléatoire, comme un jet de dé ou de pièce pour déterminer le classement final. Notez cependant que ceci n'est pas considéré comme une façon de déterminer au hasard le résultat d'un match.

Calcul des valeurs moyennes

1. Taux moyen de victoires en match d'un joueur = leurs points (Byes non-inclus) / le nombre de rondes jouées (Byes non-inclus) x 3
2. Taux moyen de victoires en match des adversaires d'un joueur = le total des valeurs des adversaires de (1) / nombre de parties jouées par le joueur

Les nombres inférieurs à 0,33 sont considérés comme 0,33.

5.5 Remporter des invitations ou des Byes

Les joueurs terminant dans le haut du classement de certains tournois peuvent parfois remporter le droit de participer à un événement/tournoi de niveau supérieur. Ce droit est non transférable.

Toute tentative de transfert de ce droit à un autre joueur, et/ou prétendre faussement avoir reçu ce droit peut entraîner une disqualification au tournoi concerné.

Les invitations ne sont pas rétrocédables aux joueurs suivants dans le classement même si le joueur recevant l'invitation en possédait déjà une.

6.0 Abandon

Les joueurs souhaitant renoncer ou quitter le tournoi doivent en informer le Scorekeeper avant l'enregistrement des appariements de la ronde suivante. Une fois la liste des rondes affichée, ou à un tout autre moment juste avant que les matchs commencent, si un joueur décide de quitter le tournoi, son match en cours sera considéré comme concédé.

Les joueurs qui abandonnent un tournoi ou n'informent pas correctement le Scorekeeper de leur abandon dans un temps donné ne pourront pas recevoir de lots ou autres articles.

7.0 Sanctions en tournoi

Ce document a pour but d'informer les joueurs sur les comportements à suivre lors de tournois. Ces règles ne doivent pas servir de ressources pour les personnes désirant les contourner afin d'en tirer profit ou tenter d'influencer les décisions des arbitres et des membres officiels des événements. Le « *Rule-Sharking* » (ou l'abus/la déviation de l'utilisation des règles) est défini comme l'« utilisation des règles et des directives instaurées pour en tirer un avantage unique et personnel au lieu d'assurer le bon déroulement du jeu ».

Les incidents ou les infractions susceptibles de se produire au cours d'un événement peuvent nécessiter l'application de sanctions. Ce chapitre décrit comment résoudre ces infractions, les différents types de sanctions existants, comment les administrer de façon appropriée, et partage un guide des situations susceptibles de se produire et nécessitant un enregistrement d'infraction.

Si un joueur enfreint les règles ou le règlement, un arbitre doit infliger au joueur concerné une sanction appropriée.

7.1 Déterminer une infraction

Un arbitre doit d'abord constater puis déterminer la nature l'infraction, avant d'appliquer la sanction appropriée détaillée plus loin dans cette section. Les arbitres ne doivent pas revenir sur leur décision concernant les sanctions appliquées.

- Toutes les personnes impliquées doivent expliquer ce qui est arrivé, et répondre honnêtement aux questions que l'arbitre pourrait leur poser.
- L'arbitre explique la situation et détermine si une infraction a été commise.
- Si une infraction a été commise, l'arbitre explique l'infraction et inflige la sanction appropriée.
- Si aucune infraction n'a été commise, l'arbitre explique pourquoi.

Les investigations sur les infractions graves doivent être menées en privé.

- Certaines infractions graves peuvent également être expliquées en privé à la personne qui les a commises.
- Toutes les situations ne doivent pas forcément être portées à la connaissance du public. La décision d'un arbitre de s'adresser en privé à un joueur doit être respectée par les autres joueurs, spectateurs, arbitres et membres officiels du tournoi non-impliqués directement dans l'infraction.
- La décision de l'arbitre principal est ferme et définitive.

Une fois l'infraction identifiée, l'arbitre demande au joueur s'il a déjà reçu d'autres sanctions pour le même type d'infraction au cours de l'événement.

- Les sanctions peuvent avoir besoin d'être alourdies si l'infraction était répétée. Si c'est le cas, l'arbitre principal doit en être informé.
- Les joueurs sont tenus de répondre honnêtement à cette question. Mentir à un membre officiel du tournoi va à l'encontre direct de la politique du tournoi et sera sanctionné.
- Si c'est la première infraction, l'arbitre informe rapidement le joueur de la nature de l'infraction, pourquoi elle a été commise, et quelle sanction va être infligée.

Le jeu continue le cas échéant.

Si l'infraction a été commise lors d'un match et que l'intervention de l'arbitre a duré plus de deux minutes, une prolongation de durée correspondante sera notifiée par l'arbitre sur la feuille de résultat du match. Les arbitres doivent toujours prendre note du moment où ils sont appelés, afin de pouvoir ensuite donner une prolongation de temps correspondante à son intervention.

- Les prolongations de temps sont données une fois l'intervention de l'arbitre terminée, recours compris.
- Les prolongations de temps sont uniquement données pour le temps perdu durant un match.
- Les prolongations de temps ne sont pas données quand une sanction de *Partie perdue* est infligée.
- Plusieurs prolongations de temps peuvent être attribuées lors d'un même match.

Les arbitres doivent noter les sanctions infligées sur la feuille de résultat du match, dans l'ordre suivant :

Nom du joueur / numéro ID BCC / Infraction / Sanction infligée / Raison / Nom de l'arbitre

Si l'infraction n'a pas lieu lors d'un match, l'arbitre doit fournir tous les détails de la situation au Scorekeeper afin que l'infraction puisse être suivie de façon appropriée.

Les sanctions subies durant le jour 1 sont conservées comme telles le jour 2.

7.2 Types de sanction

Voici la liste des sanctions par ordre de gravité, de la moindre grave à la plus grave. L'arbitre principal ne peut prononcer une sanction autre que celles énumérées ci-dessous. Toutes les infractions commises doivent être enregistrées par tous les arbitres ainsi que par les organisateurs du tournoi afin que des évaluations précises sur le comportement des joueurs puissent être tenues.

- 1. Réprimande :** Une *réprimande* est le niveau le plus bas des sanctions pouvant être infligées à un joueur. Cette sanction est conçue pour que le joueur sache qu'il a fait une erreur et pour l'aider à ne plus la reproduire à l'avenir. En règle générale, la *réprimande* concerne des situations aux conséquences minimales sur l'état de jeu, et pouvant être facilement rétablies. Les *réprimandes* sont émises sur place et sont enregistrées pour chaque joueur. Si un joueur reproduit la même infraction, la *réprimande* peut se transformer en *avertissement*.
- 2. Avertissement :** Un *avertissement* peut être infligé lorsqu'une erreur évidente est commise, donnant un avantage conséquent à un joueur suivant l'état de jeu actuel, qui ne peut plus être rétabli comme si l'infraction n'avait pas eu lieu. Un *avertissement* peut également être administré pour des actions entravant le bon déroulement d'un événement. Il peut également être utilisé comme la réponse à une infraction de même nature répétée, pouvant avoir des conséquences sur le tout le jeu. Si un joueur reproduit la même infraction, l'*avertissement* peut se transformer en *Partie perdue*, en *Match perdu* ou en *disqualification*.
- 3. Partie perdue :** Une *Partie perdue* est une sanction plus stricte indiquant qu'une erreur majeure de jeu a été commise, ou que le règlement de l'événement n'a pas été respecté, donnant un avantage injuste à un joueur ou causant un préjudice direct à un autre joueur. Si le joueur concerné se trouve entre deux parties ou matchs, le joueur perd le prochain match qu'il doit jouer.
- 4. Match perdu :** La sanction *Match perdu* doit être réservée aux cas les plus extrêmes où l'état de jeu ne peut absolument plus être rattrapé, mettant le joueur adverse dans une situation désavantageuse à cause de l'erreur.

commise. Cela implique généralement une situation où le joueur ayant commis la faute bénéficie d'un avantage injuste sur son adversaire, laissant la situation sans autre recours possible. Le joueur qui se voit attribué un *Match perdu* perd le match en cours. Si le joueur concerné se trouve entre deux matches, le joueur perd le prochain match qu'il doit jouer. Si le joueur est en train de jouer et qu'il est clairement sur le point de perdre son match, l'arbitre peut choisir d'appliquer la sanction *Match perdu* pour le prochain match qu'il doit jouer.

5. Disqualification : La *disqualification* est l'une des sanctions les plus sévères. Elle doit être réservée pour les cas où l'intégrité du tournoi dans son ensemble est remise en cause par les actions et/ou la conduite anti sportive du joueur concerné. Les joueurs recevant cette sanction se voient infliger un *Match perdu* sur la ronde actuelle (si la partie est en cours) et exclure du reste du tournoi, ne pouvant recevoir aucun prix ni lots. Les joueurs subissant une *disqualification* sont enregistrés et voient leur dossier transmis à Bandai.

6. Suspension : La *suspension* est une sanction attribuée aux joueurs ayant sérieusement dégradé l'intégrité d'un ou plusieurs événements, ou ayant reçu plusieurs sanctions de niveau élevé sur un certain nombre d'événements, indiquant que leur comportement ne s'est pas amélioré. Une *suspension* peut être émise non seulement à des joueurs, mais aussi à tous les participants d'un événement. Les personnes recevant une *suspension* sont enregistrées pour référence ultérieure. Une personne touchée par une *suspension* perd son match en cours (le cas échéant) et est immédiatement exclue de l'événement, ne pouvant recevoir aucun prix ni lots. La durée des *suspensions* est fixée par Bandai. Les personnes suspendues ne peuvent pas entrer dans les événements officiels de Bandai durant toute la durée de la *suspension*. L'ID BCC du joueur suspendu ainsi que la durée de sa *suspension* sont affichés sur le site officiel Dragon Ball Super Card Game. Si un joueur ayant reçu une *suspension* change d'ID BCC et qu'il s'avère que son ID d'origine était sous le coup d'une *suspension*, il voit son nouvel ID BCC subir une nouvelle *suspension* plus longue immédiatement.

7.3 Infliger des sanctions

Il est préférable que les sanctions plus sévères qu'un *avertissement* soient émises seulement après avoir été signalées à l'arbitre principal. L'arbitre principal doit de préférence gérer l'attribution des sanctions supérieures ou égales aux *Matches perdus*.

L'attribution d'une sanction doit être faite de manière respectueuse vis-à-vis des parties concernées. Lorsqu'une sanction est administrée, l'arbitre doit expliquer à tous les joueurs concernés l'infraction et la façon de résoudre la situation. Si l'arbitre principal décide de modifier ce processus, il doit expliquer la sanction et pourquoi il a choisi de modifier la procédure normale. Une attention toute particulière doit être accordée aux écarts effectués par rapport aux lignes directrices de l'événement, afin d'assurer son intégrité et ne pas faire retomber la responsabilité sur les arbitres ou les organisateurs du tournoi.

Suivant l'infraction commise, la description de la sanction peut fournir des indices sur la façon de résoudre cette infraction. Ces procédures sont conçues pour éviter que les arbitres soient critiqués pour jugement injuste ou partial. L'attribution des sanctions doit toujours être argumentée en fonction des règles concernées.

Les arbitres doivent toujours tenir compte de l'état de jeu/du jeu en cours et de qui tirera bénéfice de ces sanctions. Ces procédures ont été instaurées pour « rectifier » certaines situations, et favoriser un joueur (même intentionnellement) ou négliger un aspect de l'état de jeu pourrait entraîner d'autres problèmes plus importants. Si une seule erreur est à l'origine de plusieurs infractions, une seule sanction devra être infligée pour l'infraction la plus grave.

Les arbitres et les organisateurs de tournois doivent enregistrer toutes les sanctions durant les tournois pour assurer la cohérence de l'attribution de ces sanctions.

Les arbitres doivent noter les sanctions infligées sur la feuille de résultat du match, dans l'ordre suivant :

Nom du joueur / numéro ID BCC / Infraction / Sanction infligée / Raison / Nom de l'arbitre

Les sanctions peuvent être infligées à des personnes qui ne participent pas à l'événement. Les sanctions sont prévues à l'origine pour être appliquées aux joueurs, mais d'autres membres du personnel de l'événement (spectateurs, personnel, arbitres) peuvent également être responsables d'infractions. Des sanctions peuvent toujours être émises à un joueur qui a déjà perdu dans le tournoi.

C'est l'arbitre principal qui a le dernier mot sur toutes les sanctions infligées lors d'événements.

7.4 Exemples d'infractions

Il existe plusieurs types d'infractions, avec des niveaux de gravité différents. Suivant le niveau de compétition de l'événement, les arbitres peuvent alourdir la gravité de la sanction émise mais jamais l'alléger. Les types d'infractions qui peuvent se produire sont les suivants :

7.4.1 Erreurs de jeu

Elles englobent les actions fausses ou inexactes effectuées par un joueur, contraires aux règles officielles du jeu. Ces erreurs sont considérées par nature comme accidentelles, mais un arbitre peut à son bon vouloir augmenter la sévérité de la sanction à leur encontre s'il arbitre que les erreurs commises étaient délibérées.

1. Non-respect des règles du Jeu

Infraction correspondant à une omission ou une mauvaise interprétation des règles par un joueur. Attention, cette infraction est différente d'une erreur d'oubli de résolution de Capacités [Auto.] par un joueur.

Sanction : *Avertissement*

Résolution : Adresser un *avertissement* au joueur responsable de l'action. Revenir si possible à l'état de jeu avant l'erreur, si celle-ci n'est pas trop ancienne. Si c'est impossible, revenir aussi loin que possible en arrière, en essayant de ne pas favoriser un joueur plutôt qu'un autre. Reprendre le match à partir de ce point.

2. Oublier de résoudre des actions automatiques

Infraction via laquelle un joueur laisse la partie se dérouler après avoir oublié de résoudre un effet automatique.

Sanction : *Avertissement*

Résolution : Adresser un *avertissement* au joueur chargé de résoudre l'action automatique, et reprendre l'effet à partir du point de contrôle le plus proche (en fonction de la décision de l'arbitre). Cependant, si la Capacité [Auto.] inclut une action nécessitant un choix tel que « jusqu'à » ou « vous pouvez », il faut traiter l'effet comme si le joueur avait choisi zéro ou avait choisi de ne pas exécuter l'action.

Exemples :

- Un joueur passe à son étape d'Attaque après avoir oublié une Capacité qui s'active quand une carte attaque.
- Un joueur effectue sa Phase de Recharge après avoir oublié une Capacité automatique qui aurait dû se résoudre en début de tour.

3. Regarder plus de cartes que nécessaire

Infraction via laquelle un joueur regarde une carte ou des cartes qu'il ne devrait pas pouvoir voir. Cela inclut également révéler volontairement sa main ou regarder la main adverse parce que le joueur l'a révélée. Ce genre d'actions rend les conditions de tournoi et de jeu moins agréables et doivent être proscrites.

Sanction : *Avertissement*

Résolution : Adresser un *avertissement* au joueur responsable de l'infraction. Si seul le joueur responsable de l'infraction a vu la carte, la révéler à son adversaire également. L'arbitre décidera alors quelles cartes devront être replacées et dans quel ordre. Les cartes n'ayant pas d'ordre précis sont remélangées ensemble, tandis que les cartes devant être placées dans un ordre précis jeu sont retournées là où elles devaient se trouver.

Exemples :

- Un joueur a regardé par hasard quatre cartes lors de la résolution d'une Capacité lui demandant de regarder les trois premières cartes de son deck.
- Une carte des points de vie d'un joueur est retournée de face par erreur.

4. Cartes non-valides dans les zones secrètes

Infraction via laquelle un joueur se retrouve avec un nombre incorrect de cartes dans une zone secrète, ou des cartes non-valides dans une zone secrète.

Sanction : *Avertissement*

Résolution : Adresser un *avertissement* au joueur responsable de l'action ayant provoqué la présence de cartes non-valides dans une zone secrète. S'il ne fait aucun doute (pour l'arbitre) qu'une ou plusieurs cartes se trouvent illégalement dans une zone secrète, ces cartes doivent être retournées dans la zone appropriée. Si c'est une carte du deck, elle doit être retournée au sommet du deck. Si c'est une carte des points de vie, elle doit être remélangée dans la Zone des points de vie. Si ce n'est pas clair (pour l'arbitre), il sélectionne alors au hasard les cartes suspectes, les renvoie dans la zone secrète appropriée et remélange suffisamment cette zone à nouveau.

Exemples :

- Un joueur a pioché sans faire exprès trois cartes au lieu de deux.
- Un joueur a rajouté sans faire exprès une carte de son deck dans sa main directement alors qu'il aurait dû la révéler en premier.

7.4.2 Erreurs en tournoi

Erreurs qui se produisent lorsque le joueur ou les joueurs ne respectent pas le règlement tel qu'il est détaillé dans le présent document. Si un arbitre considère que l'erreur effectuée était délibérée, il peut aggraver l'infraction enregistrée.

1. Retard

Infraction via laquelle un joueur ne se trouve pas sur sa chaise au début d'un match ou n'a pas terminé une action spécifique dans le délai imparti.

Sanction :

Avertissement : Si le joueur arrive 5 minutes après le début du match.

Partie perdue : Si le joueur est en retard de 5 minutes ou plus.

Match perdu : Si le joueur arrive 10 minutes en retard.

Résolution : Adresser un *avertissement* si le joueur est assis et prêt à jouer dans les 5 minutes après le début de la ronde. Adresser une *Partie perdue* si un joueur a plus de 5 minutes de retard. Adresser un *Match perdu* si le joueur n'est pas assis dans les 10 minutes après le début de la ronde.

Exemples :

- Un joueur n'est pas assis et prêt à jouer jusqu'à 7 minutes après le début du match.
- Un joueur s'est assis à une mauvaise place et a commencé un match contre un mauvais adversaire.

2. Consultation de données externes

Infraction via laquelle des informations sont fournies à un joueur depuis l'extérieur de la partie ou volontairement obtenues par un joueur en utilisant des sources d'information extérieures.

Sanction : *Partie perdue - Match perdu*

Résolution : Si des informations sont reçues durant un match, infliger un *Match perdu* au joueur concerné si ce joueur a volontairement essayé de les obtenir. Une *Partie perdue* peut être infligée si l'on ne sait pas si le joueur a cherché volontairement à obtenir ces informations. Adresser un *Match perdu* au(x) joueur(s) ayant fourni les informations au joueur dont le match est en cours. Si la personne qui a donné l'information est un spectateur, un arbitre peut interdire à cette personne d'assister à l'évènement pour toute la durée du tournoi. La durée d'un match se réfère à l'intervalle

de temps entre l'affichage des appariements et la fin du match. Les joueurs sont autorisés à recevoir des informations provenant de n'importe quelle source en dehors de cet intervalle.

Exemples :

- Un joueur demande ou reçoit des conseils d'un autre joueur ou spectateur.
- Un spectateur donne des conseils à un joueur sans son consentement.

3. Jeu lent

Infraction via laquelle un joueur ralentit involontairement le rythme d'un match, que ce soit pendant le match ou le temps supplémentaire. Si un arbitre considère que le joueur cherche délibérément à retarder le jeu et utiliser la limite de temps à son avantage, l'arbitre peut alourdir l'infraction.

Sanction : *Avertissement - Partie perdue*

Résolution : Adresser un *avertissement* au joueur responsable de l'infraction. Un arbitre détermine si le temps utilisé pour effectuer une action est suffisant, ou prend la décision de faire poursuivre le jeu. Si la présence de l'arbitre est indispensable pour s'assurer que le joueur concerné n'abuse pas du temps imparti lors de ses décisions ou de ses actions lors d'un match, la sanction peut être passée à *Partie perdue*.

Exemples :

- Un joueur appelle un arbitre et lui demande d'observer le jeu de son adversaire qu'il estime trop lent pour effectuer son action suivante.
- Un joueur prend trop de temps pour mélanger son deck.
- Un arbitre considère que les joueurs prennent inutilement trop de temps pour faire avancer l'état de jeu.
- Un joueur réfléchit à son action suivante pendant plus d'une minute, ce qui a pour effet de ralentir le jeu de manière significative.
- Un joueur place les cartes qu'il utilise pour effectuer une Combo dans sa Zone Combo une par une, en prenant plus de temps que nécessaire pour le faire.

4. Erreur concernant le deck : Liste illisible

Infraction via laquelle une liste de deck soumise est illisible ou incomplète, rendant la vérification de la liste difficile. Attention, cette infraction ne doit pas être confondue avec l'infraction concernant un nombre incorrect ou l'absence de numéro de cartes sur la liste, traité dans le paragraphe : « nombre incorrect de cartes ».

Sanction : *Avertissement*

Résolution : Adresser un *avertissement* au joueur ayant rendu la liste de deck illisible. Le joueur doit bénéficier de suffisamment de temps pour corriger la liste de son deck afin de la rendre lisible, de façon à ce que les arbitres puissent la vérifier. Si cette infraction est relevée pendant le tournoi, le joueur concerné devra corriger sa liste entre les rondes. Si cela l'amène à être en retard à son match suivant, la sanction pour « Arrivée en retard à un match » devra être appliquée.

Exemples :

- Il est impossible de déterminer si la liste d'un joueur comprend toutes les cartes de son deck.
- Il manque des numéros de cartes ou des noms de cartes à la liste, même si celle-ci est valide.
- Le Leader n'est pas indiqué clairement.

5. Erreur concernant le deck : Nombre incorrect de cartes dans le deck/dans la liste du deck

Infraction via laquelle la liste du deck ou le deck d'un joueur présente un nombre incorrect de cartes, soit supérieur, soit inférieur au nombre requis dans le deck et le side-deck.

Sanction : *Partie perdue*

Résolution : Adresser une *Partie perdue* au joueur et lui demander de rectifier les erreurs présentes soit dans le deck ou soit dans leur liste, afin de rendre les deux valides. Si le nombre de cartes dans le deck est inférieur à 50 et que la liste de deck est valide, le joueur doit prendre des cartes de son side-deck et les mettre dans son deck principal. Le side-deck devra être ajusté pour tenir compte du nombre insuffisant de cartes.

Exemples :

- Le deck contient plus ou moins de cartes que les 50 requises dans le deck principal et le maximum des 15 cartes autorisées dans le side-deck, mais la liste du deck présente un nombre valide de cartes.
- La liste du deck présente plus ou moins de cartes que les 50 requises dans le deck principal et le maximum des 15 cartes autorisées dans le side deck, mais le deck contient un nombre valide de cartes.
- Le deck et la liste de deck d'un joueur n'ont que 49 cartes.

6. Erreur concernant le deck : Cartes incorrectes dans la liste du deck/dans le deck

Infraction via laquelle le deck d'un joueur ne correspond pas lors de la vérification du deck à la liste du deck soumise.

Sanction : *Partie perdue*

Résolution : Adresser une *Partie perdue* au joueur et lui faire corriger les erreurs.

Exemples :

- Les cartes d'un adversaire se trouvent dans le deck du joueur au début d'une nouvelle partie.
- Des cartes du side-deck se trouvent dans le deck principal au début du match.

7. Cartes illégales dans le deck

Infraction via laquelle le deck monté par le joueur comprend des cartes soit invalides lors de la construction d'un deck ou soit contraires aux règles du jeu (par exemple : des cartes non-officielles).

Sanction : *Partie perdue*

Résolution : Adresser une *Partie perdue* au joueur ayant des cartes illégales dans son deck. Si l'erreur est découverte lors d'un match, la sanction est administrée pour la partie en cours et le joueur se voit attribuer le temps nécessaire pour corriger l'erreur si possible. Si l'erreur est découverte entre deux rondes, la *Partie perdue* s'applique au prochain match et le joueur doit modifier son deck avant que le jeu débute à la ronde suivante. Puis suivre les étapes pour « Arrivée en retard à un match ».

Exemples :

- Un joueur joue des cartes de Combat avec un coût d'énergie de 3 ou moins dans un deck dont le Leader est « BT6-002 – Freezer / Golden Freezer, l'Empereur majestueux ».
- Un joueur utilise des cartes qui ne sont pas officiellement distribuées par Bandai.

8. Communication

Infraction via laquelle un manque de communication influence de façon négative le déroulement du jeu. Les deux joueurs sont tenus de jouer en comprenant le jeu et ce qui se passe. Si un joueur ne parvient pas à déclarer ses actions de manière suffisamment claire, ce joueur est considéré comme faisant obstruction au bon déroulement du jeu.

Sanction : *Avertissement*

Résolution : Adresser un *Avertissement* au joueur responsable de l'infraction. L'arbitre fera revenir en arrière l'état de jeu autant que possible. Puis après avoir expliqué la situation aux joueurs, l'arbitre les laisse reprendre le jeu. L'arbitre ne doit faire revenir en arrière le jeu que s'il n'y a aucun autre moyen de corriger la situation actuelle telle qu'elle est.

Exemple :

- Un joueur se rend compte qu'il a mal compris le fonctionnement de cartes jouées plus tôt dans le jeu.

9. Cartes marquées

Infraction via laquelle les cartes ou les pochettes sont distinctement marquées et peuvent être distinguées en les regardant de dos ou de face. Attention en particulier aux cartes présentes dans les zones secrètes.

Sanction : *Avertissement - Partie perdue*

Résolution : Adresser un *avertissement* si, en observant des cartes dans une zone secrète, une de ces cartes est facilement distinguable des autres. Cependant, si toutes les cartes marquées le sont suivant un même schéma (par exemple, elles sont toutes du même type, ou bien elles sont très importantes pour le jeu), une sanction plus grave devra être infligée. Il peut être demandé au joueur d'utiliser de nouvelles pochettes ou de remplacer les pochettes endommagées par des pochettes non-endommagées de leur side-deck ou ailleurs. C'est l'arbitre principal qui décide du niveau de la sanction après avoir pris en compte tous les facteurs de la situation. Si les cartes ont été marquées de façon intentionnelle, l'infraction sera alors considérée comme « triche ».

Exemple :

- Certaines pochettes de cartes sont endommagées, mais les cartes dans les pochettes endommagées semblent être aléatoires.

10. Deck pas assez mélangé/deck non-aléatoire

Infraction via laquelle un deck n'a pas été suffisamment mélangé.

Sanction : *Avertissement*

Résolution : Adresser un *avertissement* au joueur responsable de l'infraction. L'arbitre mélange complètement et suffisamment le deck du joueur. La procédure doit être effectuée devant l'adversaire à plusieurs reprises, avec différents types de mélanges.

Exemples :

- Un joueur ne mélange son deck qu'une fois avec la méthode de mélange « Hindu ».
- Un joueur mélange son deck insuffisamment avec la méthode de mélange en tas.
- Un joueur donne son deck déjà mélangé à l'adversaire après s'être assis.

7.4.3 Conduite antisportive

Infraction concernant des joueurs se comportant de manière antisportive. Des joueurs ne se comportent pas conformément à l'esprit du jeu, et ont un impact négatif sur la sécurité, le bon déroulement et l'intégrité de l'événement.

1. Provocations ou comportement inapproprié

Infraction via laquelle un ou des joueurs se comportent de manière inappropriée ou insultent leurs adversaires ou d'autres participants lors d'un événement.

Sanction : *Avertissement - Disqualification*

Résolution : Déterminer la sanction appropriée et l'infliger aux joueurs concernés. Ce comportement peut inclure l'intimidation ou d'autres formes de comportement susceptibles de rabaisser ou d'humilier une autre personne présente à l'événement.

Exemples :

- Un joueur fait un commentaire grossier ou geste inexcusable à un adversaire.
- Un joueur exige qu'une sanction soit infligée à son adversaire.
- Un joueur dégrade les lieux après avoir perdu.
- Un joueur ne s'exécute pas lorsque le personnel de l'événement lui demande de quitter les lieux.
- Un joueur fait une remarque qui pourrait être considérée comme désagréable à un joueur ou un arbitre.
- Un joueur effectue à plusieurs reprises une action perçue négativement par son adversaire, même après qu'on lui ait demandé d'arrêter.

2. Menaces, actions agressives ou discriminatoires

Infraction via laquelle un ou des joueurs adoptent un comportement asocial menaçant ou rabaissant une autre personne présente sur l'événement. Cela peut inclure, mais pas seulement, des menaces, de la violence physique contre une autre personne, de la discrimination contre une personne en fonction de son sexe, son âge, son orientation sexuelle, son genre, son statut socio-économique, ses capacités intellectuelles ou un handicap.

Sanction : *Disqualification*

Résolution : Adresser une *disqualification* au joueur concerné, et lui demander de quitter immédiatement l'événement. Cette sanction peut également se transformer en *suspension* après enquête par les organisateurs du tournoi et Bandai.

Exemples :

- Un joueur fait des remarques insultantes ou désobligeantes.
- Un joueur menace verbalement une autre personne.
- Un joueur accomplit un acte violent, ou pouvant être perçu comme violent et menaçant pour la sécurité des autres personnes.
- Un joueur perd une partie et donne un coup de pied dans le sac d'un adversaire.
- Un joueur détruit les équipements du tournoi délibérément.

3. Vol

Infraction via laquelle un joueur vole l'équipement appartenant à l'événement ou les effets d'autres joueurs. Un joueur doit pouvoir se sentir en sécurité lors de sa participation à un événement ; ceci ne signifie cependant pour autant qu'ils ne sont pas responsables de leurs objets personnels. Les joueurs doivent conserver sur eux en permanence les objets qu'ils ont apportés ou reçus lors de l'événement. Les arbitres doivent faire tout leur possible pour prévenir de tels incidents.

Sanction : *Suspension*

Résolution : Adresser une *suspension* immédiate au joueur et l'exclure des lieux.

Exemples :

- Voler les cartes d'un joueur.
- Voler les biens personnels d'une autre personne.
- Voler des équipements liés à la gestion de l'événement.

4. Corruption et paris

Infraction via laquelle un joueur propose quelque chose ou s'entend avec son adversaire pour l'amener à concéder, faire match nul ou compromettre l'intégrité des résultats des matchs et du tournoi en général. Ces infractions comprennent également la réception de pots-de-vin, ou des paris avec d'autres joueurs ou des spectateurs sur les résultats des matchs d'un événement.

Sanction : *Disqualification*

Résolution : Adresser une *disqualification* au joueur concerné.

Exemples :

- Offrir de l'argent ou quelque chose de valeur à un adversaire pour qu'il concède un match.
- Recevoir une carte d'un joueur pour faire intentionnellement match nul.
- Proposer de partager les prix avec un joueur en contrepartie d'un résultat favorable.
- Deux spectateurs pariant sur le résultat d'un match.

5. Triche

Infraction via laquelle un joueur : enfreint sciemment les règles de jeu ou le règlement du tournoi ; fait des erreurs de façon intentionnelle pour tenter d'en tirer un avantage sur un adversaire ; triche en connaissance de cause. Ces actes peuvent sembler ne pas être intentionnels et doivent faire l'objet d'une enquête approfondie par les arbitres afin de déterminer si les actions étaient délibérées ou non.

Sanction : *Disqualification / Suspension*

Résolution : Adresser une *disqualification* au joueur correspondant à la définition de l'infraction. Après enquête approfondie par les organisateurs du tournoi ou Bandai, la sanction peut être passée en *suspension*.

Exemples:

- Réaliser que vous avez accidentellement inclus une carte dans votre deck allant à l'encontre des règles du jeu, mais continuer à jouer sans en informer un arbitre.
- Inclure dans votre deck des cartes de side-deck dès la première partie d'un match en trois parties, et choisir de continuer à jouer parce que ces cartes vous avantagent dans la partie en cours.
- Mentir sur une situation dans le jeu pour bénéficier d'un jugement favorable.
- Ignorer délibérément une erreur adverse jusqu'à ce que la situation ne soit plus à votre avantage, avant de la signaler à un arbitre.
- Effectuer volontairement une action vous permettant de gagner ou vous faire potentiellement gagner un avantage sur un adversaire.

6. Objets illégaux ou interdits

Infraction via laquelle un joueur ou un participant apporte sur les lieux de l'événement un ou plusieurs objets interdits ou illégaux vis-à-vis des lois locales, fédérales ou nationales. De plus, les armes, les drogues illicites et les objets illicites sont expressément interdits ; toute personne transportant ces objets sur eux dans un événement seront soumis à des sanctions plus sévères.

Sanction : *Disqualification / Suspension*

Résolution : Adresser une *disqualification* au joueur trouvé en possession de ces objets et l'expulser des lieux. Si ces objets se trouvent être des drogues illicites ou des armes, la personne incriminée se verra assigner une *suspension* par Bandai.

Exemple :

- Un joueur transporte une arme dans son sac.

7. Joueur sous l'influence de drogues ou d'alcool

Infraction via laquelle un joueur se trouve sous l'influence de drogues, d'alcool ou autres substances. Ce comportement est considéré comme être inadapté à l'esprit du jeu.

Peine : *Disqualification / Suspension*

Résolution : Adresser une *disqualification* au joueur qu'un arbitre aura déterminé être sous l'influence de drogues, d'alcool ou autres substances. Cette sanction peut également être transformée en *suspension* si le comportement du joueur perturbe ou menace les autres joueurs ou le personnel présent.

Exemples :

- Joueur visiblement en état d'ébriété ou sentant l'alcool.
- Joueur semblant être sous l'effet de drogues illicites.