

Dernière mise à jour : 20 mars 2023

JEUX ORGANISÉS PAR BANDAI

Manuel des règles de tournoi ONE PIECE CARD GAME

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 : **ONE PIECE CARD GAME**.

Tous les participants sont tenus de lire, comprendre et respecter les règles contenues dans ce document au mieux de leurs capacités et de poser des questions à une personne rattachée au tournoi si quelque chose n'est pas clair. Cela permet 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. Les participants sauront ainsi toujours à quoi s'attendre en participant à n'importe quel événement de jeu organisé par Bandai.

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 de 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	5
1.1 Joueurs	5
1.2 Participants inéligibles	5
1.3 Arbitre principal	6
1.4 Arbitre de salle	6
1.5 Organisateur de tournoi.....	8
1.6 Scorekeeper	9
1.7 Spectateurs	9
1.8 Médias.....	9
2.0 Prérequis pour les joueurs	10
2.1 Bandai TCG+	10
2.2 Événements de convention	10
2.3 Identification gouvernementale	11
2.4 Matériel de tournoi.....	11
2.4.1 Cartes	11
2.4.2 Pochettes	11
2.4.3 Stylo.....	12
2.4.4 Objets supplémentaires	12
2.4.5 Tapis de jeu	13
2.5 Connaissances préalables	13
2.6 Comportement du joueur	13
2.7 Communication du joueur	14
3.0 Informations sur le tournoi.....	14
3.1 Considérations sur la santé et la sécurité	14
3.2 Niveaux des tournois	15
3.3 Formats des tournois	15
3.4 Structures des tournois.....	15
3.4.1 Élimination directe.....	16
3.4.2 Rondes suisses	16
3.4.3 Rondes suisses + TOP en élimination directe	17
3.5 Structure des matchs	17
3.6 Nombre des rondes.....	18
3.7 Publication des informations sur le tournoi	18
3.8 Diffusion des matchs.....	19

3.9 Rapport des résultats du tournoi.....	19
4.0 Jeu en tournoi	19
4.1 Politique de jeu	19
4.2 Inscription au tournoi	20
4.3 Assistance spéciale.....	20
4.4 Soumission de la liste du deck	20
4.5 Mélanger.....	20
4.6 Déterminer le joueur qui commence.....	21
4.7 Disposition de la zone de jeu	21
4.8 Prise de notes.....	22
4.9 Document d'errata officiel.....	22
4.10 État du jeu	23
4.11 Informations publiques	23
4.12 Informations privées	24
4.13 Vérification zone de Vie / main / deck	24
4.14 Recours.....	24
4.15 Concéder une partie ou un match.....	24
4.17 Résultats au hasard	25
4.18 Match nul intentionnel.....	25
5.0 Rapport des résultats de matchs	25
5.1 Rapport des résultats.....	25
5.2 Procédures de fin de ronde.....	25
5.3 Appariement des matchs	27
5.4 Départage et calcul des places du TOP	27
5.5 Rempoter des invitations ou des Byes	28
6.0 Abandon.....	28
7.0 Sanctions en tournoi	28
7.1 Déterminer une infraction	29
7.2 Types de sanction.....	30
7.3 Infliger des sanctions	31
7.4 Exemples d'infractions	32
7.4.1 Erreurs de jeu.....	32
7.4.2 Erreurs en tournoi.....	33
7.4.3 Conduite antisportive	36
8.0 Annexe : les événements en ligne	39
8.1 Logiciel en ligne.....	39

8.2 Directives pour les tournois	39
8.3 Enregistrement des decks	39
8.4 Configuration joueur	39
8.5 Exemples de dispositions	40

1.0 Participants à l'événement

Dans ce manuel, les joueurs, spectateurs, arbitres, organisateurs, médias, etc. sont tous considérés comme des participants à l'événement. Les participants à l'événement doivent adopter un comportement respectueux dans toutes les zones liées à l'événement, sur place comme 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 compte Bandai TCG+. Si vous n'en avez pas, vous pouvez vous inscrire ici : <https://www.bandai-tcg-plus.com/>

Les joueurs ne peuvent pas obtenir plus d'un compte Bandai TCG+. Assurez-vous que les informations associées à celui-ci restent à jour.

Les joueurs doivent se comporter correctement afin de pouvoir participer aux événements de jeux organisés par Bandai. Pour ce faire, vous devez respecter et assumer les responsabilités détaillées dans ce document et tout autre document officiel.

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 des Règles détaillées, du Manuel des règles officielles et de la FAQ (<https://fr.onepiece-cardgame.com/rules/>) ;
 - Toutes les cartes contenues dans leur deck.
- De rédiger de façon lisible 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, en annonçant et en répondant aux activations de timing et d'effets, ainsi qu'en rapportant immédiatement les résultats de leur match après avoir fini.
- De respecter les horaires annoncés et les limites de temps.
- De ne pas agir de façon illégale.
- 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 par une boutique ne peuvent pas participer aux événements officiels organisés par cet organisateur ou cette boutique.

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. Il est important pour les arbitres de recevoir des commentaires et des 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 l'arbitre principal 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 jugés 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 l'esprit 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 celle de 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 alignant 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 l'arbitrage, par la vérification d'un deck ou par l'application d'une sanction. Les arbitres peuvent accorder des délais supplémentaires d'une durée correspondant 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 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, qui doit alors être communiquée au Scorekeeper.
- 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 (OT) 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.
- S'assurer que le lieu fourni respecte les directives en vigueur en matière de santé et de sécurité, établies par les autorités locales.
- 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 à Bandai les résultats de l'événement ainsi que toute autre information demandée.

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

- Mesures de sécurité Covid-19.
- 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.
- Distribution des prix.
- 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 en ligne, 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 et de Bandai TCG+, 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 comprendre 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 faits à une distance suffisante du match afin d'empêcher les joueurs de bénéficier d'avantages obtenus grâce à des informations entendues ou de se faire distraire.
- 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 avertir 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 un spectateur de se déplacer, ce dernier doit 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 Bandai TCG+

Le Bandai TCG+ est le système d'enregistrement de joueurs officiel utilisé par Bandai (remplaçant l'ID BCC). Il permet aux joueurs de rechercher et de s'inscrire à des événements à proximité, ainsi que de consulter leurs matchs et d'entrer leurs résultats lors d'un événement. La création d'un ID Bandai Namco est nécessaire pour s'enregistrer sur TCG+.

<https://www.bandai-tcg-plus.com/>

Si vous avez des questions à propos de TCG+, veuillez les envoyer ici :

<https://global.carddass.com/inquiry.php>

Comment s'inscrire

1. Créer un BANDAI NAMCO ID (BNID)
 - S'inscrire / Se connecter avec un BANDAI NAMCO ID | <https://www.bandainamcoid.com/portal/top>

Les mineurs (définis comme des personnes n'étant encore adultes selon les lois applicables dans leur pays/région de résidence) doivent vérifier les conditions ci-dessous avec leur représentant légal (parent, tuteur légal, etc.) et ne peuvent s'inscrire qu'avec le consentement ou la présence de ce dernier.

https://www.bandainamcoid.com/portal/terms?client_id=bnid_b_ch&country=US

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. S'inscrire à TCG+ avec un BNID pour membres d'entreprise
 - S'inscrire / Se connecter à Bandai TCG+ | <https://distributor.bandai-tcg-plus.com>

Pour toute question concernant TCG+, veuillez contacter votre distributeur.

Pour les joueurs

- S'inscrire / Se connecter à Bandai TCG+ | <https://www.bandai-tcg-plus.com/>
- App Store - Télécharger la version iOS
 - <https://apps.apple.com/us/app/bandai-tcg/id1599299476>
- Google Play - Télécharger la version Android
 - <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bandai.bandaitcgplus>

2.2 Événements de convention

Les tournois organisés lors de conventions peuvent nécessiter un badge de participant à la convention pour y prendre part. Il est de la responsabilité du joueur de s'assurer qu'il possède un badge de convention valide.

2.3 Identification gouvernementale

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. Un deck de tournoi légal contient :

- Carte Leader : 1 carte.
- Deck : un deck de 50 cartes au total, composé de cartes Personnage, Événement et Lieu.
- Seules des cartes d'une couleur figurant sur la carte Leader peuvent être incluses dans le deck. Toute carte de couleur autre que celle(s) figurant sur la carte Leader ne peuvent pas être ajoutées au deck. Un deck ne peut pas inclure plus de 4 cartes ayant un numéro de carte identique.
- Deck DON!! : un total de 10 cartes DON!!.

Un deck ne peut contenir plus de quatre exemplaires d'une même carte. Aucun deck annexe n'est permis.

Assurez-vous d'apporter des pochettes supplémentaires, un stylo pour remplir les feuilles de résultat des matchs ainsi que tous dés, compteurs ou jetons que votre deck ou le jeu pourrait nécessiter.

En plus du matériel du tournoi, vous devez apporter avec vous les frais d'inscription nécessaires (s'il y en a) ou une preuve de préinscription, votre compte Bandai TCG+ et votre pièce d'identité. Il peut également vous être demandé de fournir une liste de deck complète et lisible. Les joueurs sont tenus de respecter toutes les exigences en matière de santé et de sécurité fixées par l'organisateur du tournoi, ce qui peut inclure le port d'un masque pendant toute la durée de l'événement.

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, mises sous boîtier rigide, ou modifiées d'une quelconque autre façon sont interdites et ne peuvent pas être utilisées dans les tournois officiels.

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. Les cartes doivent toujours être lisibles par le propriétaire, les arbitres et l'adversaire.

Les joueurs d'Europe doivent utiliser des cartes en version française et/ou en anglaise lors de tous les tournois. Les joueurs d'Amérique du Nord, d'Amérique latine et d'Océanie doivent utiliser des cartes en version anglaise.

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 doivent être identiques en termes de couleur, d'usure et de design, et toutes les cartes doivent être placées dans les pochettes dans le même sens et de la même manière. Les cartes Leader et les cartes DON!! doivent être placées dans des pochettes de manière à pouvoir différencier ces cartes du deck principal. 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 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 face cachée en tant qu'objets supplémentaires. Les joueurs ne peuvent pas utiliser de cartes personnalisées.

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, avant le tournoi, nous vous conseillons de :

- Lire attentivement vos cartes et comprendre votre deck.
- Lire et comprendre la version la plus récente du manuel des règles et de la FAQ (<https://fr.onepiece-cardgame.com/rules/>).
- 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 un esprit sportif global. 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 et 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 inclus. 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 leur adversaire ou 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 d'une carte. 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 Considérations sur la santé et la sécurité

La santé et le bien-être de notre communauté de joueurs sont d'une importance capitale pour nous. Les magasins et les organisateurs de tournois doivent s'assurer qu'ils suivent tous les conseils en vigueur fournis par les autorités sanitaires et les organisations gouvernementales. Les recommandations suivantes devraient être mises en œuvre par les organisateurs de tournois :

- Il peut être demandé aux joueurs de porter des masques pendant toute la durée d'un événement de jeu organisé.
- Du désinfectant pour les mains doit être facilement accessible à tous les joueurs lors d'un événement de jeu organisé.
- L'utilisation de séparateurs de table en plastique doit être envisagée pour minimiser le risque de transmission aéroportée et l'utilisation de systèmes de filtration de l'air devrait être considérée.
- Les organisateurs doivent envisager de mettre à disposition des gants pour faciliter la vérification des decks et le mélange des cartes par les juges. Dans la mesure du possible, les joueurs doivent réduire au minimum la manipulation des cartes et decks d'autres personnes.
-

3.2 Niveaux des tournois

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

- Niveau 1 - « *Casual* » - Cela comprend les 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* - Cela comprend le 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. 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.

3.3 Formats des tournois

Il existe une variété de formats de tournois approuvés que les organisateurs de tournois peuvent choisir lors de l'enregistrement d'un tournoi.

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 boosters et draftent leurs cartes à quatre. Une fois le Draft terminé, ils montent leur deck avec les cartes qu'ils ont choisies.

3.4 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 *Professionnels* de niveau 3.

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 appariés en fonction du nombre de leurs victoires/défaites. Les joueurs ne sont pas éliminés quand ils perdent. À la place, ils sont appariés avec un joueur ayant le même nombre de victoires/défaites pour les rondes restantes de l'événement. Les joueurs peuvent choisir de quitter un tournoi en rondes suisses à tout moment via une notification au Scorekeeper avant l'appariement de la ronde suivante.
Rondes suisses + TOP en élimination directe	<p>Les joueurs sont appariés en fonction du nombre de leurs victoires/défaites. Les joueurs ne sont pas éliminés quand ils perdent. À la place, ils sont appariés avec un joueur ayant le même nombre de victoires/défaites pour les rondes restantes de l'événement. Les joueurs peuvent choisir de quitter un tournoi en rondes suisses à tout moment via une notification au Scorekeeper avant l'appariement de la ronde suivante.</p> <p>En fonction du nombre de participants, un certain nombre de joueurs accèdent à la finale une fois qu'il ne reste plus qu'un seul joueur en rondes suisses 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.</p>

3.4.1 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 appariés 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 appariés 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.

3.4.2 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 appariés 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 appariés entre eux au hasard et les joueurs avec un score de 0-1 (1 défaite) sont appariés de la même manière. S'il y a un nombre impair de joueurs, un joueur à 1-0 sera apparié 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 appariés 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.

3.4.3 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.

3.5 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.

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

Structure standard des matchs en ligne

Match unique

Nombre de victoires nécessaires : 1

Durée du match : 40 minutes

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

Structure des matchs standard (qualifications)

Match unique

Nombre de victoires nécessaires : 1

Durée du match : 35 minutes

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

Structure des matchs en TOP

Deux parties gagnantes

Nombre de victoires nécessaires : 2

Durée d'un match : 60 minutes

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

Structure des matchs de TOP 2 en Championnat

Deux parties gagnantes

Nombre de victoires nécessaires : 2

Aucune limite de temps

3.6 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 suisses estimées	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 d'annonce de nombre variable de rondes : 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 qualificatives. Les rondes qualificatives prendront fin quand il ne restera qu'un joueur invaincu dans le tournoi. Ainsi, les rondes qualificatives prendront fin et les joueurs participant au TOP16 seront déterminés. »

3.7 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 mondiale 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 enregistrements audio et/ou vidéo, les sanctions ou toute autre information relative au tournoi.

Assister à un événement de jeu organisé par Bandai peut amener les participants à être photographiés ou enregistrés par ou pour Bandai. En venant ou en participant à un événement de jeu 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, publiés en totalité ou en partie.

3.8 Diffusion des matchs

En assistant à un événement de jeu 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 de casques anti-bruit. 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 attribuée mais non appliquée lors d'un match pourra être appliquée ultérieurement après enquête.

3.9 Rapport des résultats du tournoi

Les organisateurs de tournois sont tenus d'informer Bandai des résultats de leurs tournois dans les 48 heures suivant 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 recevoir une sanction, allant de la disqualification à l'expulsion 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 compte Bandai TCG+ ainsi que des informations concernant votre préinscription 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 espaces spécifiques pour s'asseoir, des aménagements pour un assistant ou un animal d'assistance, 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. Vous ne devez pas abréger 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.

Lorsqu'ils vérifient le deck, les juges doivent s'assurer que le deck présenté correspond à la liste de deck soumise. Ils doivent également évaluer la qualité des cartes et des pochettes, ainsi que le contenu de la boîte du deck présentée (aucune carte ni aucun objet pouvant être confondu avec des éléments du jeu ne peut être placé dans la boîte du deck).

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'avez pas l'autorisation de vérifier ou de trier vos cartes en les mélangeant.

Vous n'avez pas l'autorisation de 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. 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. La résolution d'effets de recherche de carte et de mélange ne devra pas prendre plus d'une minute entre leur activation et leur résolution complète.

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-feuille-ciseaux, etc. Le gagnant choisit qui commence.

Dans tous les matchs éliminatoires en TOP et matchs de championnat, le joueur le mieux classé à l'issue des rondes suisses choisit qui joue en premier pour le premier match.

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.

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 :

- Le deck
- Le deck DON!!

- La main
- La Défausse
- La zone du Leader
- La zone de Personnage
- La zone de Lieu
- La zone de Coût
- La zone de Vie

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.

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 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 Vie à ce joueur. Les cartes de la Vie doivent être à l'opposé du deck et de la Défausse du joueur dans sa zone de jeu.

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 pivotée 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 Vie de façon à cacher le nombre de cartes restant.

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 de jeux organisés par Bandai. Les joueurs ne doivent pas avoir sur eux ou à proximité, de feuilles, papiers ou autres articles de papeterie 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 restauré votre deck conformément à son état déclaré.

4.9 Document d'errata officiel

Les joueurs sont autorisés à avoir à proximité une copie imprimée du document d'errata officiel de Bandai pendant le jeu pour consulter les informations concernant les errata de certaines cartes. Ce document peut ne pas comporter de notes et la politique de prise de notes s'applique également à

ce document.

Les arbitres et les adversaires peuvent demander à voir le document pendant la partie.

4.10 État du jeu

L'état du jeu fait référence à tous les éléments du jeu : cartes, Vie, deck, main, Défausse, tours, phase, 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*, *irréparable*, ou *accepté*. Le fait qu'un état de jeu soit rattrapable ou irréparable fera la différence 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 de jeu est considéré comme rattrapable. Le jeu doit être rattrapé autant que possible et la partie doit se poursuivre.

Dans certains cas, même si l'état de jeu est significativement bouleversé, cela s'est produit il y a trop longtemps pour qu'il soit possible de le rattraper et le joueur fautif ne bénéficie pas d'un avantage significatif de la situation.

Dans ce cas, l'état de jeu devra être accepté par les deux joueurs et la partie devra se poursuivre.

- 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 de jeu via une action illégale ou un effet automatique oublié 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.

4.11 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 deck DON!!).
- Le nombre et le nom des cartes dans la Défausse d'un joueur.
- Le nombre de cartes restant dans la Vie.
- 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.

4.12 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 principal.
- Quelles cartes sont dans la zone 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 pendant le tour précédent, sauf s'il y a un effet de jeu actif.

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.

4.13 Vérification zone 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 sa zone 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 de Vie, à moins d'avoir une preuve qu'il triche ou que son deck n'est peut-être pas valide.

4.14 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.

4.15 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/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.

4.17 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 de l'événement.

4.18 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 la feuille de résultat du match avant de la 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 au tour 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 au tour 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 remporté le même nombre de parties, le match est déclaré nul. Si un joueur a remporté 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. Le joueur ayant remporté le plus de parties est déclaré vainqueur du match.
2. En cas d'égalité, le joueur au tour actif joue son tour. Ceci est considéré comme le tour

0. Les joueurs jouent trois tours supplémentaires, le tour du joueur actuel (tour actif) devenant le tour 0. Le tour du second joueur sera considéré comme le tour 1, suivi par le tour 2 du premier joueur, puis de retour au second joueur pour le tour 3 concluant la partie.
3. Si aucun joueur n'a remporté la partie à la fin de ces tours supplémentaires, le vainqueur sera le joueur avec le plus de cartes dans sa Vie.
4. Si les deux joueurs ont le même nombre de Vies, 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, le joueur avec le plus de Personnages dans sa zone de Personnage gagne.
6. Si les deux joueurs ont le même nombre de Personnages dans leurs zones de Personnage, le joueur qui a pioché en dernier une carte de sa zone de Vie gagne.

Une limite de temps de 5 minutes 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 évident après avoir appliqué les étapes précédentes.

Si le temps expire lors des tours supplémentaires et que le joueur au tour actif a une carte en train d'attaquer, terminez l'attaque jusqu'à la Fin du combat.

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 au tour actif perd la partie et son adversaire est déclaré vainqueur.

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. Si un joueur a remporté plus de parties que l'autre, ce joueur est déclaré vainqueur du match. S'ils ont tous les deux remporté le même nombre de parties, le match continue en débutant une nouvelle partie et en passant immédiatement aux étapes indiquées ci-dessous.

Si le temps imparti arrive à son terme alors que les joueurs sont en cours de partie, déterminez le vainqueur du match en suivant les étapes suivantes :

1. Le joueur ayant remporté le plus de parties est déclaré vainqueur du match.
2. En cas d'égalité, le joueur au tour actif joue son tour. Ceci est considéré comme le tour 0. Les joueurs jouent trois tours supplémentaires, le tour du joueur actuel (tour actif) devenant le tour 0. Le tour du second joueur sera considéré comme le tour 1, suivi par le tour 2 du premier joueur, puis de retour au second joueur pour le tour 3 concluant la partie.
3. Si aucun joueur n'a remporté la partie à la fin de ces tours supplémentaires, le vainqueur sera le joueur avec le plus de cartes dans sa Vie.
4. Si les deux joueurs ont le même nombre de Vies, 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, le joueur avec le plus de

Personnages dans sa zone de Personnage gagne.

6. Si les deux joueurs ont le même nombre de Personnages dans leurs zones de Personnage, le joueur qui a pioché en dernier une carte de sa zone de Vie gagne.

Lors d'un événement dont l'heure de fin est fixée, si le vainqueur n'a pas été désigné l'heure venue, aucun résultat ne sera déterminé et le match pourra être déclaré nul et sans vainqueur.

Matches 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 doivent bénéficier d'un temps raisonnable 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, des 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 matchs gagnés.

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 (une invitation) 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 ou une suspension après enquête.

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 pour en tirer un avantage 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 doivent être annoncées au Scorekeeper.
- 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 / Infraction / Sanction infligée / Raison / Nom de l'arbitre ayant appliqué la sanction

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 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 commis 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 entraîner des conséquences sur 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 matchs, 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 antisportive 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*. Le joueur suspendu ainsi que la durée de sa *suspension* sont affichés sur le site officiel ONE PIECE CARD GAME. Si un joueur ayant reçu une *suspension* change de compte Bandai TCG+ et qu'il s'avère que son compte d'origine était sous le coup d'une *suspension*, il voit son nouveau compte 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 si ce n'est pas intentionnel) 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 / Infraction / Sanction infligée / Raison / Nom de l'arbitre ayant appliqué la sanction

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 même s'il a déjà déclaré forfait 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 estime 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 d'effet automatique.

Sanction : *Avertissement*

Résolution : Adresser un *avertissement* à tout 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* à tout joueur chargé de résoudre l'effet automatique, et reprendre l'effet à partir du point de contrôle le plus proche (en fonction de la décision de l'arbitre). Cependant, si l'effet incluait une action volontaire comprenant du texte tel que « vous pouvez », il faut traiter l'effet comme si le joueur avait choisi de ne pas exécuter l'action.

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 tournois 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 sont retournées là où elles devaient se trouver.

Exemples :

- Un joueur a regardé par inadvertance quatre cartes lors de la résolution d'un effet lui demandant de regarder les trois premières cartes de son deck.
- Une carte de la Vie d'un joueur est retournée face visible par accident.

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* à tout joueur responsable de l'action ayant provoqué la présence de cartes non valides dans une zone secrète.

Si l'arbitre n'a aucun doute sur les cartes se trouvant 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-dessus du deck. Si c'est une carte de la Vie, elle doit être remélangée dans la zone de Vie. Si l'arbitre a un doute sur les cartes se trouvant illégalement dans une zone secrète, il sélectionne alors au hasard le nombre de 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. Dans ce cas, il peut être plus approprié de réappairier les deux matchs affectés et de donner un *avertissement* aux joueurs.

2. Consultation de données externes au jeu

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* à tout joueur 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'événement 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.
- Un joueur a des notes écrites sur son document d'errata officiel.

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 approprié, ou prend la décision de faire poursuivre le jeu. Si la présence d'un 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 décider de sa prochaine action.
- 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 prend trop de temps pour consulter un document d'errata officiel, ralentissant le jeu de manière significative.

4. Erreur concernant le deck : Liste de deck illisible

Infraction via laquelle une liste de deck soumise est illisible ou incomplète, rendant la vérification de la liste difficile lors d'une vérification de deck. 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 dans le deck/dans la liste du deck ».

Sanction : *Avertissement*

Résolution : Adresser un *avertissement* au joueur dont la liste de deck est 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 vérifier son exactitude. 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 :

- La liste du joueur ne peut pas être lue, empêchant ainsi de déterminer si toutes les cartes sont incluses dans le deck.
- Il manque des numéros de cartes ou des noms de cartes à la liste, même si celle-ci est autrement valide.

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 principal et le deck DON!!.

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.

Exemples :

- Le deck contient plus ou moins de cartes que les 50 requises dans le deck principal, 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, 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.

Exemple :

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

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 ».

Exemple :

- 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

passé. 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 jusqu'à un point ayant le moins de problèmes possible. Après avoir expliqué la situation aux joueurs, l'arbitre les laisse reprendre le jeu à partir de ce point. 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 les cartes, une de ces cartes est facilement distinguable des autres quand elle est dans une zone secrète. 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. 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 les joueurs se comportant de manière antisportive. S'applique aux joueurs qui ne se comportent pas conformément à l'esprit du jeu et qui 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

provoquent 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 lui avoir demandé d'arrêter.

2. Menaces, actions agressives ou discriminatoires

Infraction via laquelle un ou des joueurs adoptent un comportement asocial menaçant ou rabaisant une autre personne présente à 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 concernant ses affaires lors de sa participation à un événement, mais cela ne signifie cependant pas pour autant qu'il n'est pas responsable de ses effets 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, pots-de-vin et paris

Infraction via laquelle un joueur soudoie son adversaire ou s'entend avec lui 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* à tout 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 ; commet 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 :

- Se rendre compte 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.
- Mentir sur une situation dans le jeu pour bénéficier d'un jugement favorable de la part d'un arbitre.
- 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* à tout 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 étant antisocial et allant à l'encontre de l'esprit du jeu.

Sanction : *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.

8.0 Annexe : les événements en ligne

Ce document a pour but de guider les organisateurs de tournois, les magasins et les joueurs pour faciliter l'organisation d'événements compétitifs en ligne face aux difficultés que les restrictions imposées par le Covid-19 posent quant à l'organisation d'événements en face-à-face.

8.1 Logiciel en ligne

Bandai recommande l'utilisation de l'outil suivant afin de faciliter la tenue d'événements en ligne :

- Discord : permet de jouer avec des cartes physiques via webcam ainsi que la communication entre les joueurs et le personnel de l'événement.

8.2 Directives pour les tournois

Le Manuel des règles de tournoi doit être respecté pour tous les événements en ligne. Compte tenu de la nature en ligne des événements et des défis techniques et de communication supplémentaires que peuvent rencontrer les joueurs, nous recommandons d'allonger la durée des matchs en deux parties gagnantes afin de prévoir du temps supplémentaire.

Match unique

Nombre de victoires nécessaires : 1

Durée du match : 35 minutes

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

8.3 Enregistrement des decks

Les joueurs doivent soumettre une photo de leur deck physique à l'organisateur du tournoi, accompagnée de leur nom et de la date de prise. L'organisateur du tournoi doit également recueillir un lien vers une liste électronique du deck. Pendant l'événement, les juges doivent procéder à des vérifications de deck aléatoires pour s'assurer que le deck physique utilisé correspond bien à celui qui a été enregistré.

8.4 Configuration joueur

Les joueurs doivent participer à l'aide d'une webcam et de leurs cartes physiques réelles via le serveur Discord publié.

Prérequis techniques

- Une webcam (1080p recommandé ; 720p minimum)
- Un ordinateur

- Un microphone
- Un espace de jeu dédié (si vous utilisez un tapis de jeu, veuillez en utiliser un ayant des couleurs foncées afin que les cartes soient plus facilement visibles pour votre adversaire).

Disposition

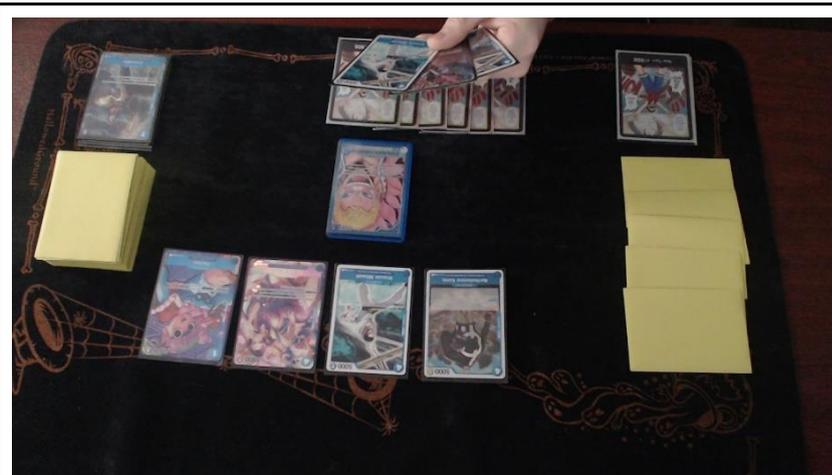
1. Installez votre espace de jeu dédié où vos cartes seront visibles pour votre adversaire.
2. Ajustez la position de votre webcam pour que votre espace de jeu soit affiché dans son intégralité. Votre espace de jeu entier doit être affiché, incluant votre deck, deck DON!! et Défausse, ainsi que votre zone du Leader, zone de Personnage, zone de Lieu, zone de Coût et zone de Vie. Remarque : il n'est pas nécessaire que votre visage soit dans le champ de la webcam !
3. Une fois les paires publiées, rejoignez le canal vocal correspondant à la table qui vous a été attribuée.
4. Lorsque vous rejoignez le chat vocal et rencontrez votre adversaire, il y a une option dans Discord pour démarrer le chat vidéo. Cliquez dessus, et votre webcam sera activée pour que votre adversaire puisse voir votre vidéo.
5. Votre microphone doit être activé pour pouvoir communiquer entre joueurs et avec les juges qui entrent dans le canal de la table.
6. Toutes les cartes pertinentes doivent rester en permanence dans le champ de la vidéo. Ceci comprend votre main.
7. Assurez-vous de garder vos mains au-dessus de la table pour que vos cartes ne tombent pas par terre.
8. Tout mélange doit se faire devant la caméra, ou votre deck ne sera pas considéré comme mélangé aléatoirement. Lorsque votre adversaire doit couper votre deck, vous devez lui demander comment il souhaite que celui-ci soit coupé.

8.5 Exemples de dispositions

Exemples de mauvaises dispositions



Cette disposition n'inclut pas le deck et la Défausse de manière claire.



Cette disposition inclut la main dans le champ, mais la main est tenue de manière à montrer des informations privées à l'adversaire. Les joueurs doivent s'assurer que leur main n'est pas tenue à un angle révélant des informations secrètes.



La main est cachée et la Vie totale n'est pas clairement visible.



La disposition des cartes de la Vie est incorrecte. Elles sont disposées sans qu'il y ait de haut/bas de pile évident et d'ordre particulier.



Cette disposition ne suit pas la configuration correcte décrite dans le Manuel des règles officielles.
Exemple : Les cartes DON!! au-dessus et en-dessous du Personnage sont mal disposées. La zone de Personnage et le Leader sont alignés. La zone de Vie n'est pas correctement disposée.

Exemples de dispositions correctes



La disposition suit la configuration approuvée dans le Manuel des règles officielles. La main est dans le champ, mais reste cachée de la vue de l'adversaire.



Ceci est un autre exemple de disposition correcte. Cette disposition utilise un dé pour suivre le compte des cartes de la main et de la Vie. Ceci n'est pas obligatoire, mais recommandé lors d'une partie en ligne.