Aturan Dasar Turnamen Cardfight!! Vanguard Bahasa v1.0
Versi Bahasa Indonesia

Kata pengantar

Dokumen ini berisi aturan mendetail untuk mengadakan atau berpartisipasi dalam turnamen Cardfight!! Vanguard Bahasa. Sangat disarankan agar penyelenggara turnamen, judge, serta petarung yang mengikuti turnamen level tinggi untuk membaca dan memahami peraturan yang disebutkan dengan kemampuan terbaik mereka. Untuk petarung yang mengikuti turnamen, disarankan untuk membaca dan memahami aturan komprehensif permainan, tetapi detail dokumen ini tidak diperlukan.

Ringkasan

Aturan dasar adalah aturan yang menjaga keadilan turnamen kami. Semua peserta harus mengikuti aturan dasar agar turnamen dapat berjalan dengan adil dan lancar sehingga semua peserta dapat bersenang-senang. Siapa pun yang mengganggu keadilan turnamen akan dikenakan sanksi sesuai dengan pedoman yang tertulis di Panduan Pelanggaran, dan Dango Pte Ltd. dapat mengambil tindakan lebih lanjut jika diperlukan.

Cakupan Pengaplikasian

Peraturan ini berlaku untuk setiap turnamen Cardfight!! Vanguard Bahasa diadakan atau disetujui oleh Dango Pte. Ltd. Meskipun isi peraturan ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk menangani turnamen kami, penanganan situasi tidak harus terikat dengan teks ini. Saat menangani situasi yang berbeda, respons yang paling penting adalah bersikap fleksibel dan memberikan penyelesaian yang paling tepat. Juga, saat menangani turnamen dengan persyaratan dan pedoman khusus, penyelesaian situasi harus menempatkan persyaratan dan pedoman tersebut sebagai prioritas.

Bagian 1. Tanggung Jawab Seluruh Partisipan

1.1. Tata Krama

Perilaku yang kurang bermartabat dapat dihukum sesuai dengan Panduan Pelanggaran.

1.1.1. Tata Krama untuk Semua Partisipan

Di bagian ini, semua orang yang menghadiri turnamen kami, seperti petarung, penonton, ahli pers, judge, penyelenggara, dan anggota staf disebut sebagai peserta.

Aturan di bagian ini berlaku untuk semua orang di turnamen kami, termasuk orang yang tidak benar-benar berpartisipasi dalam turnamen, seperti ahli pers atau penonton. Penyelenggara dapat memutuskan untuk menerapkan hukuman apa pun, seperti pengusiran dari venue, kepada siapa pun yang berperilaku sangat buruk.

Semua peserta harus berperilaku dengan akal sehat di area turnamen, venue, dan area di sekitar venue (termasuk berbagai media sosial, blog, dan memposting video online, dll.).

Semua peserta harus berusaha untuk menjaga agar turnamen tetap adil. Mereka juga harus berusaha agar turnamen tetap menyenangkan bagi semua orang.

Khususnya dalam turnamen yang sangat kompetitif, semua peserta harus memahami dan mengikuti aturan dan pedoman dengan kemampuan maksimal yang disajikan oleh Dango Pte. Ltd.

Meskipun peserta mungkin memiliki peran yang berbeda dalam turnamen, mereka tidak bertentangan satu sama lain. Harap berempati dengan posisi masing-masing, dan bekerja sama satu sama lain untuk membuat turnamen yang memuaskan bagi semua peserta.

1.2. Tanggung Jawab dan Hak untuk Petarung

Semua peserta yang bermain di turnamen Cardfight!! Vanguard Bahasa disebut petarung. Di bagian ini, kami mendefinisikan tanggung jawab dan hak-hak para petarung.

1.2.1. Tanggung Jawab untuk Petarung

* Mengerti aturan dan etika
Semua petarung harus mengetahui aturan dasar permainan yang mereka mainkan dan menampilkan tata krama dasar selama turnamen berlangsung. Terutama di turnamen yang sangat kompetitif, mereka juga bertanggung jawab untuk memahami aturan komprehensif terbaru, aturan dasar, erata kartu, dan pedoman. Semua petarung juga harus mengikuti setiap peraturan dan instruksi yang diberikan oleh penyelenggara, anggota staf, ketua judge, dan judge. Semua petarung diharapkan untuk menjaga tingkat dasar kebersihan pribadi saat menghadiri sebuah turnamen.

* Berjuang untuk permainan yang adil
Semua petarung harus bekerja sama dengan ofisial agar turnamen berjalan dengan adil dan lancar. Semua petarung juga harus menampilkan sportivitas yang baik dan menghormati lawannya.

* Tidak melakukan permainan curang
Petarung tidak boleh melakukan segala jenis permainan curang, tindakan apa pun yang dapat dicurigai sebagai permainan curang, atau perilaku apa pun yang kurang sportif. Ketika seorang petarung melakukan segala jenis permainan curang, menghambat kemajuan turnamen, atau berperilaku dengan cara yang merusak kualitas dan keandalan turnamen, penyelenggara atau judge dapat menerapkan hukuman berat, seperti diskualifikasi atau pengusiran dari tempat tersebut.

Ketika segala jenis pelanggaran terjadi, judge dapat menerapkan hukuman kepada para petarung. Merupakan tanggung jawab petarung untuk mematuhi hukuman yang dijatuhkan. petarung yang membantah atau tidak mengikuti instruksi ketua judge, panitia atau staf yang hadir dapat dikenakan sanksi lebih lanjut. Petarung tidak dapat meminta judge untuk menarik kembali hukuman yang diberikan kepada lawannya.

Hukuman hanya boleh diberikan sebagai akibat dari pelanggaran, sehingga setiap tindakan yang disengaja untuk membuat lawannya dihukum akan dianggap sebagai perilaku yang tidak sportif atau dianggap sebagai permainan curang.

Petarung harus menjaga dek mereka legal selama turnamen. Petarung harus memastikan bahwa jumlah kartu di dek mereka dan kondisi kartu serta sarung kartu selalu legal.

* Efektif dalam berkomunikasi
Petarung harus mengambil tempat duduk mereka di awal setiap pertandingan. Terlambat untuk pertandingan dapat mengakibatkan pelanggaran. Setiap petarung yang tidak muncul di meja sampai akhir pertandingan dianggap keluar dari turnamen.

Petarung harus menyatakan semua tindakan dengan jelas kepada lawannya, serta mengkomunikasikan dan memahami tindakan lawannya. Saat seorang petarung memindahkan kartu apa pun, mereka harus memindahkannya satu per satu, menunjukkannya dengan jelas kepada lawan mereka. Secara khusus, selama draw beberapa kartu, pelanggaran karena draw terlalu banyak kartu dapat terjadi ketika banyak kartu ditambahkan ke tangan pada saat yang bersamaan, jadi tidak disarankan.

Jika seorang petarung perlu meninggalkan meja selama pertandingan, mereka harus bertanya kepada lawannya dan meminta izin dari judge.

Setiap petarung yang tidak mengikuti peraturan di bagian ini, atau dilarang bergabung dalam turnamen karena pelanggaran sebelumnya, dapat dikenakan investigasi oleh Dango Pte Ltd. Akibatnya, petarung tersebut dapat menerima pelanggaran untuk mendapatkan hasil mereka dan / atau hadiah batal dari turnamen, dan/atau diskors dari partisipasi di turnamen mendatang sebagai petarung.

1.2.2. Perlengkapan yang Diperlukan untuk Partisipasi

Para petarung harus membawa perlengkapan sendiri yang dibutuhkan untuk mengikuti turnamen. Item yang diperlukan untuk memainkan Cardfight!! Vanguard Bahasa adalah sebagai berikut: Dek and ride dek, token dan penanda yang digunakan dengan dek (misalnya token *Plant* atau *Shadow Army*).

Barang-barang pengganti yang disebutkan di bawah ini, seperti koin dan dadu, dapat digunakan sebagai pengganti barang-barang yang diperlukan. Jika ada peraturan

atau pedoman lebih lanjut untuk turnamen tertentu, harap ikuti isi peraturan atau pedoman tersebut.

Selain barang-barang yang disebutkan di atas, ada baiknya membawa peralatan tulis, seperti bolpoin, dan sarung kartu pengganti.

1.2.3. Hak untuk Petarung

Semua petarung berhak memanggil judge untuk mengajukan pertanyaan apa pun yang muncul selama pertandingan. Hanya petarung yang bermain dalam pertandingan yang dapat meminta judge untuk menilai pertandingan mereka. Namun, jika terjadi pelanggaran aturan apa pun selama pertandingan, penonton juga dapat memanggil judge. Dalam hal ini, penonton tidak dapat menghentikan pertandingan. Petarung tidak memiliki hak untuk meminta judge tertentu untuk menyaksikan pertandingan mereka.

Jika seorang petarung menemukan masalah atau pelanggaran, harap hentikan semua tindakan, panggil judge, dan konfirmasikan situasinya di tempat. Jika status permainan berkembang, tidak mungkin untuk melegalkan status permainan, dan situasinya akan menjadi sulit untuk diselesaikan. Selain itu, terlepas dari apakah hal itu diketahui selama pertandingan, bahkan jika ada laporan masalah atau pelanggaran setelah pertandingan atau turnamen berakhir, selama tidak ada bukti yang dapat diperiksa setelah kejadian tersebut, sebagai aturan umum , tidak ada perubahan yang akan dilakukan pada skor dan hasil.

Petarung harus memperjelas bahwa mereka memanggil judge, terutama di turnamen skala besar atau lingkungan yang kacau. Contoh yang baik adalah dengan mengangkat tangan dan memanggil "Judge!", dan tetap mengangkat tangan sampai seorang judge hadir untuk mereka.

Semua petarung memiliki hak untuk mengajukan banding kepada ketua judge jika mereka merasa tidak yakin dengan putusan judge lain. Namun, dalam turnamen dengan banyak judge, petarung tidak dapat meminta keputusan langsung dari ketua judge tanpa dipimpin oleh judge lain.

Putusan yang disampaikan oleh ketua judge adalah putusan terakhir, dan petarung tidak dapat mengajukan banding. Petarung dapat mengajukan banding ke Dango Pte Ltd. setelah turnamen jika mereka tidak yakin dengan keputusan ketua judge. Namun, hasil turnamen tidak akan diubah.

Judge dapat memberikan waktu tambahan atau pergantian pertandingan jika membutuhkan waktu lebih dari satu menit untuk membuat keputusan. Dalam hal ini, judge harus mencatat dan menginformasikan kepada petarung tentang perpanjangan waktu atau giliran yang diberikan dan menunjukkannya di lembar skor petarung.

Setelah waktu habis, akan ada kemungkinan kejadian di mana pengumuman dan keputusan dilakukan oleh judge lain selain judge yang mengeluarkan waktu tambahan atau giliran. Jika pertandingan perlu dilanjutkan, kedua petarung harus

menginformasikan bahwa perpanjangan waktu atau giliran telah dikeluarkan sebelum hasil diproses untuk pertandingan tersebut. Bahkan jika perpanjangan dikeluarkan, itu tidak akan dihormati dalam kasus di mana petarung gagal untuk menyatakannya sebelum judge atau staf memutuskan akhir pertandingan.

1.2.4. Kelayakan Petarung

Siapa pun yang tidak memenuhi salah satu kriteria di bawah ini berhak untuk berpartisipasi dalam turnamen sebagai petarung:

* Penyelenggara turnamen

* Staf turnamen

* Ketua judge turnamen

* Judge turnamen

* Semua petarung yang dilarang mengikuti turnamen oleh Dango Pte Ltd.

* Setiap petarung yang tidak memiliki kualifikasi harus berpartisipasi dalam turnamen

* Setiap petarung diminta untuk tidak berpartisipasi berdasarkan pedoman lain dari Dango Pte Ltd.

> Misalnya, petarung tidak dapat berpartisipasi dalam turnamen tanpa undangan jika itu adalah acara undangan untuk pemenang acara kualifikasi.
>
> Misalnya, Petarung yang sudah memenuhi syarat untuk suatu acara mungkin dibatasi dari kualifikasi mendatang untuk acara yang sama.

Semua orang yang memenuhi kriteria di bawah ini, kecuali diizinkan oleh Dango Pte Ltd., tidak dapat berpartisipasi dalam turnamen level 2 atau 3 mana pun.

* Karyawan Dango Pte Ltd. atau salah satu anak perusahaannya.

* Desainer atau pengembang Cardfight!! Vanguard Bahasa, atau mantan desainer atau pengembang yang telah bekerja di posisi tersebut dalam setahun terakhir.

* Siapa pun yang mengetahui detail kartu yang dirahasiakan dari set kartu satu bulan sebelum peluncurannya.

Orang-orang yang memiliki informasi kartu non-publik hingga satu bulan sebelum peluncuran resminya, tidak dapat berpartisipasi dalam turnamen level 2 atau 3 mana pun, kecuali izin khusus diberikan oleh Dango Pte Ltd.

Orang-orang yang memiliki informasi non-publik dari set kartu harus memahami kerahasiaan perincian tersebut, dan tidak dapat mengungkapkannya kepada pihak lain tanpa persetujuan sebelumnya dari Dango Pte Ltd. Tindakan ini tidak hanya memengaruhi keadilan turnamen, tetapi juga mengurangi kesenangan dan antisipasi para petarung lainnya.

1.3. Ofisial

1.3.1. Kewajiban dan Hak Ofisial

Semua penyelenggara, anggota staf, dan judge adalah ofisial. Pada bagian ini, kami mendefinisikan tanggung jawab dan hak-hak ofisial.

1.3.1.1. Penyelenggara

Penyelenggara memiliki tanggung jawab untuk mengelola turnamen. Selanjutnya, penyelenggara harus melakukan upaya untuk menangani turnamen dengan lancar. Penyelenggara tidak diharuskan menjadi judge bersertifikat, tetapi pengalaman yang cukup dalam menjalankan turnamen lebih disukai.

Semua turnamen harus memiliki satu penyelenggara.

Penyelenggara memiliki tanggung jawab penuh untuk menjalankan dan melaporkan turnamen. Mereka memiliki otoritas tertinggi sehubungan dengan turnamen yang mereka selenggarakan. Penyelenggara berhak untuk mempublikasikan gambar turnamen dan informasi dek yang digunakan oleh petarung selama turnamen. Namun, mereka harus menghormati hak hukum apa pun yang dimiliki peserta.

Anggota staf, ketua judge, dan judge dapat merangkap sebagai penyelenggara.

* <u>Tanggung Jawab Penyelenggara</u>

Untuk mengadakan turnamen resmi, penyelenggara harus menyiapkan tempat untuk menjalankan turnamen, serta staf dan peralatan yang diperlukan untuk menjalankannya. Kemudian, mereka harus mendaftar ke Dango Pte. Ltd. melalui saluran yang tepat untuk menjalankan turnamen.

Setelah turnamen disetujui oleh Dango Pte Ltd., mereka harus mengumumkannya kepada publik. Dalam pengumuman tersebut, mereka wajib menunjukkan tempat, tanggal, waktu, format dan informasi lainnya yang harus diketahui oleh para petarung.

Selama turnamen, penyelenggara harus berusaha untuk menjalankan turnamen dengan adil dan lancar, dan berhati-hati untuk tidak menimbulkan masalah bagi siapa pun atau apa pun di sekitar tempat tersebut. Setelah turnamen selesai, mereka harus melaporkan detail turnamen ke Dango Pte

Ltd. dalam format yang ditentukan dan mengembalikan perangkat turnamen apa pun jika diperlukan.

1.3.1.2. Staf

Staf adalah orang-orang yang mengelola turnamen, seperti pencatat skor, pencatat waktu, dan staf dokumen. Staf tidak membutuhkan pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi judge, tetapi harus melakukan upaya agar turnamen berjalan dengan lancar.

Semua turnamen harus memiliki setidaknya satu anggota staf. Staf ditugaskan oleh penyelenggara.

Penyelenggara, ketua judge, dan judge dapat merangkap menjadi staf.

1.3.1.3. Judge

Judge memiliki hak untuk membuat keputusan kepada petarung sesuai dengan aturan, untuk memastikan bahwa semua permainan dimainkan secara adil. Semua putusan yang dibuat oleh judge selain ketua judge dapat dibatalkan oleh ketua judge.

Semua turnamen harus memiliki setidaknya satu judge. Judge ditugaskan oleh penyelenggara.

Penyelenggara dan staf dapat merangkap menjadi judge.

Semua judge harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang aturan untuk memberikan putusan yang adil. Terutama dengan ketua judge, pengalaman yang memadai sebagai judge sangat dianjurkan. Semua judge harus berusaha untuk bekerja sama dengan ofisial dan petarung lainnya untuk menjalankan turnamen dengan adil dan lancar. Selain itu, semua judge harus menjadi panutan yang baik bagi semua petarung. Judge tidak boleh melakukan tindakan apa pun yang dianggap tidak adil, dan tidak boleh berbicara kepada siapa pun dengan cara atau sikap yang merendahkan tanpa mempertimbangkan pihak lain yang terlibat.

Semua judge dapat turun tangan selama pertandingan jika mereka menemukan pelanggaran atau permainan curang oleh petarung. Semua judge juga memiliki hak untuk mengoreksi status permainan ilegal menurut Aturan Komprehensif dan memberikan hukuman menurut Panduan Pelanggaran, terlepas dari siapa yang melihat pelanggaran tersebut.

Semua judge diharapkan bekerja secara aktif untuk memperbaiki segala situasi yang dapat merugikan keadilan atau integritas turnamen. Semua judge harus adil kepada semua petarung untuk membuat keputusan yang adil dan tidak boleh mentolerir segala jenis permainan curang. Pada saat yang sama, semua pihak yang terlibat harus membantu judge sebanyak mungkin untuk memberikan putusan yang adil.

1.3.1.4. Ketua judge

Ketua judge berhak membuat keputusan akhir untuk semua peraturan dan kartu dalam turnamen. Selain itu, mereka bertanggung jawab atas semua keputusan yang dibuat oleh judge. Keputusan apa pun yang dibuat oleh ketua judge umumnya tidak dapat dikesampingkan dalam turnamen itu.

Semua turnamen harus memiliki satu ketua judge. Ketua judge ditunjuk oleh penyelenggara dari antara para judge.

Untuk turnamen dengan skala yang lebih besar di mana petarung dibagi menjadi beberapa blok, ketua judge dapat ditunjuk untuk setiap blok individu. Ketika blok digabungkan, ketua judge kemudian harus dikurangi menjadi hanya satu.

Penyelenggara dan staf dapat merangkap sebagai ketua judge.

Ketua judge harus menjadi panutan yang baik bagi semua petarung dan judge. Jika ketua judge menerima banding dari petarung yang meragukan keputusan yang dibuat oleh judge lain, mereka berhak membatalkan keputusan sebelumnya dan membuat keputusan akhir dalam turnamen. Jika ada judge selain ketua judge dalam turnamen, ketua judge tidak boleh membuat keputusan pertama.

Ketua judge dapat menggunakan kebijaksanaan mereka dan mendelegasikan tanggung jawab tertentu kepada judge lain dalam sebuah turnamen. Misalnya, ketua judge turnamen berskala besar dapat memilih seorang judge banding untuk menangani putusan banding. Tanggung jawab tersebut dapat ditarik kembali oleh judge ketua bila diperlukan.

Ketua judge dapat memberikan diskualifikasi kepada setiap petarung yang dapat mengancam jalannya turnamen yang lancar dan adil, dan dapat juga mengeluarkan petarung tersebut dari tempat pertandingan setelah mendapat izin dari penyelenggara. Selain itu, mereka juga berhak mengeluarkan peserta dari venue setelah mendapat izin dari penyelenggara.

Ketua judge harus melapor kepada Dango Pte Ltd. baik secara langsung atau melalui penyelenggara jika mereka memberikan diskualifikasi atau pengusiran selama turnamen.

Bagian 2. Kartu, Shuffle, dan Aksesori

Bagian ini menjelaskan aturan kartu dan shuffle, serta barang yang dapat digunakan selama turnamen.

2.1. Kartu-kartu

2.1.1 Kartu Resmi

Dalam pertarungan Cardfight!! Vanguard Bahasa, semua kartu yang dicetak oleh Dango Pte Ltd. sah untuk digunakan.

Semua petarung diharuskan menggunakan sarung kartu buram sehingga kartu tidak dapat dibedakan dari punggung atau tepinya.

Sebagai aturan umum, kartu dengan tulisan atau tanda di atasnya tidak dapat digunakan. Kartu dengan tulisan yang memiliki nilai hiburan, seperti kartu bertanda tangan, boleh digunakan, tetapi harus meminta izin terlebih dahulu dari ketua judge turnamen.

Semua informasi pada kartu yang dibutuhkan untuk memainkan permainan harus dapat dibaca oleh semua petarung. Jika ada tulisan, gambar, atau kesalahan cetak pada kartu menyembunyikan informasi yang diperlukan untuk memainkan permainan, kartu tersebut tidak dapat digunakan. Jika seorang petarung menggunakan kartu dengan salah cetak dan menyalahgunakannya untuk mendapatkan keuntungan apa pun, mereka akan dihukum.

Kartu diperlakukan sesuai teks terbaru yang diperbarui. Jika ada erata yang diumumkan oleh Dango Pte Ltd., itu akan selalu diterapkan. Namun, ketua judge berhak membuat keputusan akhir atas teks kartu. Seorang petarung memiliki hak untuk meminta judge untuk memberi mereka teks terbaru yang diperbarui.

2.1.2. Posisi Kartu

Petarung harus menyimpan semua kartu di tangan mereka di atas level meja. Kartu yang tidak digunakan untuk turnamen tidak boleh diletakkan di atas meja. Selain itu, petarung harus meletakkan kartu di area yang telah ditentukan tanpa menimbulkan kebingungan bagi lawan dan judge.

Petarung tidak dapat dengan sengaja menggunakan ambiguitas posisi dalam upaya untuk menyesatkan atau menipu lawannya, misalnya, menempatkan unit baris belakang di antara dua unit baris depan dan memindahkannya ke salah satu kolom kapan pun saat mendapat kesempatan. Hal tersebut dapat mengakibatkan pelanggaran Kecurangan dan akan dihukum berat.

2.1.3. Kartu Proxy

Hanya judge yang dapat mengeluarkan kartu proxy berdasarkan penilaian mereka. Umumnya, mereka hanya dapat mengeluarkannya saat kartu sangat aus, bengkok, atau sobek akibat penggunaan berlebihan selama turnamen, atau untuk menutupi kekurangan token atau penanda.

Ketika seorang judge mengeluarkan kartu proxy, kartu aslinya disimpan di suatu tempat di dekat meja tetapi berada di luar dek selama periode pertandingan itu. Ketika kartu proxy masuk ke dalam zona publik, kartu itu ditukar dengan kartu asli

yang sesuai. Ketika kartu asli masuk ke dalam zona tersembunyi, kartu itu ditukar dengan kartu proxy yang sesuai.

Jika kartu proxy mewakili token atau penanda, kartu itu digunakan dengan cara yang sama seperti token atau penanda biasa.

Kartu proxy yang dikeluarkan sebagai pengganti kartu resmi harus dikembalikan kepada judge yang mengeluarkan pada akhir turnamen.

2.1.4 Orientasi kartu

Kartu dalam keadaan stand harus diletakkan di atas meja dalam posisi tegak dari sudut pandang petarung. Kartu dalam keadaan rest harus diletakkan kira-kira 90 derajat dari posisi stand. Tidak diperlukan untuk mengukur sudut secara tepat, tetapi posisi stand dan rest harus mudah dibedakan untuk semua orang yang hadir.

2.2. Shuffle

Dek harus dishuffle secukupnya untuk mengacak urutan kartu. Petarung harus menunjukkan proses pengocokan kepada lawannya sambil menjaga dek tetap terlihat, tetapi tanpa sisi depan kartu terlihat sama sekali. Shuffle kartu di zona selain dek ditangani dengan cara yang sama.

Setelah shuffle, petarung harus memberi lawannya kesempatan untuk memotong (contoh pemotongan adalah membagi dek di atas meja menjadi tumpukan yang lebih kecil, lalu menyatukannya kembali) atau shuffle dek mereka sebagai konfirmasi.

Jika hanya beberapa kartu yang tersisa di dek, atau jika ada kemungkinan petarung mencoba menumpuk kartu, petarung dapat meminta judge untuk melakukannya. judge dapat memutuskan apakah banding ini sah atau tidak.

Dalam situasi di mana petarung tidak dapat menangani dek satu sama lain, seperti turnamen yang dilakukan dari jarak jauh, petarung yang shuffle akan melakukan "*proxy cut*" sebagai konfirmasi. Silakan lihat "2.2.2 Proxy Cut" untuk informasi lebih lanjut.

Jika seorang petarung berpikir bahwa dek yang diminta untuk dipotong atau dishuffle tidak cukup untuk diacak, mereka dapat meminta lawannya untuk shuffle ulang dek atau memanggil judge. Judge akan memutuskan apakah dek cukup diacak, dan judge ketua berhak membuat keputusan akhir tentang masalah ini.

Semua shuffle dan pencarian kartu dari dek harus dilakukan dalam waktu yang tepat. Jika judge memutuskan bahwa petarung terlalu lama melakukan aksinya, mereka dapat menghukum petarung tersebut.

Umumnya, setiap petarung memiliki waktu persiapan sekitar tiga menit sebelum setiap pertarungan. Shuffle dan mengganti sarung kartu harus dilakukan selama waktu ini. Hal ini termasuk waktu untuk memotong atau shuffle dek lawan mereka. Aturan shuffle juga diterapkan selama proses persiapan ini.

Jika seorang petarung dipilih untuk pemeriksaan dek, judge harus memberikan waktu persiapan ekstra untuk pertarungan itu. Waktu persiapan ekstra harus menjadi waktu yang dibutuhkan untuk pemeriksaan dek.

2.2.1 Metode Shuffle

Metode shuffle harus ditentukan oleh petarung yang shuffle. Untuk mencapai pengacakan, sangat disarankan untuk menggunakan campuran berbagai metode shuffle yang tercantum di bawah ini. Tidak perlu menggunakan campuran metode shuffle yang berbeda untuk pemotongan atau shuffle konfirmasi.

"Hindu Shuffle"
Memindahkan paket kartu ke bagian atas dek. Lakukan ini beberapa kali sebagai pengulangan. Sangat disarankan untuk melakukan shuffle ini di awal dan akhir saat melakukan metode shuffle lainnya yang tercantum di sini.

"Deal Shuffle"
Metode shuffle di mana kartu dibagikan ke dalam berbagai tumpukan terpisah satu kartu pada satu waktu, kemudian menggabungkan semua tumpukan kembali ke dalam tumpukan. Metode ini disarankan untuk awal setiap ronde. Sebagai saran, silakan mencoba untuk membagi menjadi 5 tumpukan atau 7 tumpukan. Jika kartu tertentu dikelompokkan bersama sebelum shuffle ini, ada kemungkinan bahwa metode ini tidak akan memenuhi tujuan shuffle sepenuhnya, jadi diharapkan untuk tidak gunakan metode ini jika dek dalam keadaan seperti itu. Jika shuffle ini digunakan selama pertandingan, berhati-hatilah untuk melakukannya dengan cepat agar tidak dianggap sebagai permainan lambat.

"Faro Shuffle"
Membagi dek menjadi 2 tumpukan dan menggabungkannya kembali menjadi 1 tumpukan dari sisi dengan paksa, menjalin kartu satu sama lain. Pengocokan ini dapat dilakukan dalam sekejap, tetapi jika kartu dipegang secara vertikal selama metode shuffle ini, bagian depan kartu dapat terlihat, jadi perhatian dan pertimbangan ekstra harus dilakukan untuk menghindari hal ini saat melakukan shuffle ini. Selain itu, saat menyatukan kartu, tangani kartu dengan hati-hati.

Dalam hal ini terdapat peraturan atau pedoman lebih lanjut untuk shuffle, harap ikuti isi dari pedoman tersebut.

2.2.2 Pemotongan Proxy

Dalam situasi di mana petarung tidak dapat menangani dek satu sama lain, seperti turnamen yang dilakukan dari jarak jauh, petarung yang shuffle akan melakukan pemotongan di tempat lawannya sebagai konfirmasi. Ini disebut pemotongan proxy.

Pemotongan proxy harus dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang disepakati oleh kedua petarung. Seperti pada pemotongan normal, pemotongan proxy harus dilakukan dalam waktu yang tepat.

Contoh prosedur pemotongan proxy:

1. Petarung yang shuffle membagi deknya menjadi tiga tumpukan yang kira-kira sama.

2. Lawan menentukan urutan tiga tumpukan harus ditumpuk, misalnya 2, 3, 1.

3. Ketiga tumpukan ditumpuk sesuai urutan yang ditentukan.

Terlepas dari apakah pemotongan proxy dilakukan, petarung yang shuffle harus berhati-hati untuk memastikan bahwa dek cukup diacak, tetapi ketika pemotongan proxy dilakukan, mereka harus berhati-hati untuk shuffle dengan cara yang akan membuat lawan mereka percaya diri melakukan pemotongan proxy.

2.3. Barang yang Dapat Digunakan dalam Pertandingan

Untuk melindungi kartu petarung, serta untuk memastikan kelancaran operasi dalam turnamen, barang yang tercantum di bagian berikut dapat digunakan selama turnamen tersebut. Namun, barang yang memenuhi kriteria berikut tidak dapat digunakan.

- Barang non-resmi. (Bajakan, tidak berlisensi, dll.)
- Materi cabul.
- Materi yang mengganggu ketertiban dan operasional turnamen tersebut.
- Materi lain yang dianggap tidak pantas oleh penyelenggara atau ketua judge.

Selain itu, mungkin ada turnamen tertentu yang menerapkan pedoman dan peraturan tambahan. Dalam situasi ini, harap ikuti instruksi yang diberikan oleh judge dan/atau ofisial.

2.3.1. Sarung Kartu (Sleeve)

Petarung dapat menggunakan sarung kartu untuk melindungi kartu mereka. Semua sarung kartu yang digunakan tidak boleh membuat kartu apa pun dibedakan dari yang lain. Segala jenis hologram atau cetakan di sarung tidak boleh menyembunyikan atau menutupi informasi apa pun pada kartu yang diperlukan untuk memainkan permainan. Selain kartu yang digunakan dalam pertarungan, kartu lain atau barang cetakan tidak boleh dimasukkan ke dalam sarung yang sama.

Saat menggunakan sarung kartu di mana bagian depan dan belakangnya tampak tidak dapat dibedakan satu sama lain, seperti sarung kartu transparan, mereka masih dapat memungkinkan petarung untuk membedakan kartu, karena perbedaan tekstur atau bayangan antara sisi depan dan belakang, atau perbedaan pemotongan tepi sarung. Petarung harus berhati-hati untuk memastikan bahwa sarung kartu mereka tidak menunjukkan perbedaan seperti itu sebelum menggunakannya.

Jika seorang petarung menemukan sarung kartu lawannya berada dalam kondisi di mana kartu dapat dibedakan, mereka dapat meminta judge untuk memeriksa apakah sarung kartu tersebut sah untuk digunakan dalam turnamen. Jika judge

menemukan sarung itu ilegal, mereka akan melarang petarung menggunakan sarung kartu itu.

Untuk turnamen resmi, petarung umumnya harus menutup semua kartu mereka. Ini direkomendasikan untuk turnamen yang telah diizinkan juga, tetapi keputusan akhir akan bergantung pada penyelenggara acara dan ketua judge.

Namun, sarung kartu yang memenuhi salah satu kondisi yang disebutkan di bawah ini tidak dapat digunakan.

● Sarung kartu yang kotor atau rusak.

● 4 sarung ganda atau lebih.

● *Over-sleeves* dengan bagian transparan beserta kata-kata dan/atau pola

● Hanya menggunakan sarung kartu transparan, atau sarung kartu di mana sisi kartu dapat terlihat, yang memungkinkan petarung untuk membedakan kartu.

● Sarung kartu yang terlalu besar, atau yang posisi kartu di dalamnya tidak stabil, yang memungkinkan petarung membedakan kartu.

Jika ukuran sarung kartu terlalu besar dibandingkan dengan ukuran kartu, sangat mungkin untuk membedakan kartu berdasarkan posisi kartu di dalam sarung.

Sebagai aturan praktis, menggunakan sarung kartu dengan lebar atau tinggi lebih dari 6mm dari kartu atau sarung di dalamnya tidak disarankan. Namun, ini hanyalah pedoman, dan sarung kartu yang panjangnya tidak lebih dari 6 mm dari kartu atau selongsong yang disertakan masih dapat dianggap ilegal jika kartu dapat dibedakan.

Contoh kombinasi yang tidak direkomendasikan. Sebagai referensi, ukuran kartu Cardfight!! Vanguard Bahasa berukuran sekitar 59 x 86mm:

● Penggunaan sarung kartu ilustrasi untuk kartu berukuran biasa (sekitar 67mm × 92mm) di atas kartu berukuran mini (sekitar 59mm × 86mm) atau sarung kartu dalam untuk kartu berukuran mini (sekitar 60mm × 87mm).

● Penggunaan *over-sleeve* untuk kartu berukuran biasa (sekitar 69mm × 94mm) di atas sarung kartu ilustrasi untuk kartu berukuran mini (sekitar 62mm × 89mm).

● Situasi apa pun di mana sisi informasi kartu memiliki informasi tertutup, atau membuat informasi sulit dibaca karena kata-kata atau pola yang tercetak di sarung kartu, dan karenanya dapat memengaruhi proses pertandingan tersebut.

Jika seorang petarung memiliki *ride deck*, kartu-kartu di *ride deck* harus disarung secara berbeda dari kartu-kartu di dek utama.

2.3.2. Alas main

Petarung dapat menggunakan alas main untuk melindungi kartu mereka. Juga, untuk melanjutkan permainan dengan lancar, alas main dengan area penempatan kartu yang ditandai, seperti lingkaran Vanguard, RG, dan Guardian, dapat digunakan.

Turnamen tertentu mungkin memiliki alas main yang ditata sebelumnya. Untuk turnamen resmi, alas yang memenuhi kriteria berikut tidak dapat digunakan. Hal ini direkomendasikan untuk turnamen yang telah diizinkan juga, tetapi keputusan akhir akan bergantung pada penyelenggara dan ketua judge.

● Alas main yang terlalu besar, dan dapat menyebabkan penghalang dan/atau memengaruhi pertandingan saat ini, serta pertandingan lain yang sedang berlangsung.

● Alas main dengan area penempatan yang ditandai berbeda dari Cardfight!! Vanguard Bahasa.

2.3.3. Perangkat pengatur waktu

Petarung dapat menggunakan perangkat pengatur waktu (termasuk fungsi pengatur waktu). Perangkat yang digunakan tidak boleh berdering atau mengeluarkan suara alarm.

Perangkat yang digunakan oleh petarung ini hanya boleh dianggap sebagai perkiraan kasar, dan tidak dapat digunakan untuk menandai awal dan akhir waktu pertandingan. Pencatat waktu dari setiap turnamen akan memantau waktu sebenarnya.

Untuk turnamen resmi, perangkat pencatat waktu yang memenuhi salah satu ketentuan yang disebutkan di bawah umumnya tidak dapat digunakan. Hal ini direkomendasikan untuk turnamen yang telah diizinkan juga, tetapi, keputusan akhir akan bergantung pada penyelenggara acara dan ketua judge.

● Setiap perangkat elektronik yang memiliki fungsi ponsel dan/atau ponsel pintar, dan komunikasi dapat dilakukan menggunakan perangkat ini.

● Perangkat yang terlalu besar, dan dapat menyebabkan penghalang dan/atau memengaruhi pertandingan saat ini, serta pertandingan lain yang sedang berlangsung.

● Perangkat lain yang mungkin menjadi penghalang turnamen atau menjadi dasar kemungkinan terjadinya kecurangan, sebagaimana ditentukan oleh penyelenggara atau ketua judge.

2.3.4. Barang Bantuan

Untuk memastikan pertarungan yang mulus, petarung dapat menggunakan item bantuan untuk membantu mereka selama pertandingan. Mereka hanya digunakan untuk menunjukkan nilai yang merupakan informasi terbuka, perubahan nilai, target, dan sebagainya untuk membantu memvisualisasikan informasi yang

diperlukan. Mereka tidak dapat digunakan untuk menandai posisi kartu tertentu, menunjukkan jumlah kartu, dan kegunaan lain yang tidak disebutkan di atas.

Petarung yang menggunakan barang bantuan ini harus menyatakan dengan jelas apa yang mereka wakili saat menggunakannya.

Barang yang dapat digunakan sebagai barang bantuan adalah manik-manik pipih (tidak boleh digulung atau dipindahkan), dadu, dan sebagainya. Dadu 6 sisi yang stabil sangat disarankan untuk menghindari perubahan nilai karena kontak atau getaran yang tidak disengaja. Dadu dengan lebih dari 6 sisi, atau dadu yang mendekati bentuk bulat tidak disarankan karena sifatnya yang tidak stabil.

Untuk turnamen resmi, barang bantuan yang memenuhi salah satu syarat yang disebutkan di bawah umumnya tidak dapat digunakan. Ini direkomendasikan untuk turnamen yang resmi juga, tetapi, keputusan akhir akan bergantung pada penyelenggara dan ketua judge.

● Setiap barang bantuan yang memiliki fungsi ponsel dan/atau ponsel pintar, yang mampu berkomunikasi.

● Item bantuan yang terlalu besar, dan dapat menyebabkan penghalang, dan/atau memengaruhi pertandingan saat ini, serta pertandingan lain yang sedang berlangsung.

● Koin, uang kertas (mata uang) dan/atau yang setara.

● Barang bantuan lain yang dianggap oleh penyelenggara atau ketua judge sebagai penghalang turnamen, atau dasar kemungkinan kecurangan.

2.3.5. Kartu Spesial

Ada kemungkinan terdapat kartu resmi yang dicetak dengan desain yang disengaja, sebagian atau seluruh teks dan/atau informasi kartu tidak ditulis, atau ditulis dalam bahasa atau simbol khusus.

Kartu spesial yang ditunjukkan dengan jelas di situs web permainan dapat digunakan dalam turnamen jika memenuhi persyaratan dan pedoman yang diperlukan yang ditunjukkan di situs web.

2.3.6. Membuat Catatan

Untuk memastikan permainan dapat berjalan dengan kecepatan yang wajar, petarung tidak diperbolehkan untuk membuat catatan strategis selama permainan, hal tersebut merupakan pelanggaran berdasarkan Panduan Pelanggaran.

Contoh pencatatan strategis adalah:

● Menuliskan nama kartu sambil menyelesaikan efek yang memungkinkan petarung untuk melihat tangan lawannya.

● Menyimpan daftar kartu trigger lawan yang terungkap.

Jika seorang petarung ingin membuat catatan untuk alasan apa pun, misalnya, jika mereka ingin menulis laporan untuk situs web konten setelah turnamen, izin sebelumnya harus diminta dari penyelenggara dan/atau ketua judge serta lawannya.

Bagian 3. Turnamen

3.1. Kategori Turnamen

Untuk turnamen, ada turnamen resmi dan turnamen yang disetujui. Namun, peraturan ini tidak hanya berlaku dalam turnamen di atas.

3.1.1. Turnamen Resmi

Ini adalah turnamen yang diselenggarakan dan dijalankan oleh Dango Pte Ltd.

3.1.2. Turnamen yang Disetujui

Ini adalah turnamen yang diadakan oleh toko atau penyelenggara turnamen di bawah izin Dango Pte Ltd.

3.1.3. Level Turnamen

Setiap turnamen memiliki level. Level turnamen menentukan beratnya keputusan oleh judge, dan hukuman yang diberikan.

Level 1: Tanpa alasan atau keadaan khusus, semua turnamen termasuk dalam kategori ini. Penyelenggara turnamen untuk level ini harus bekerja untuk membuat suasana santai daripada kompetitif. Juga, ada kemungkinan petarung baru bergabung dalam turnamen. Dengan demikian, tanpa terlalu ketat terhadap para petarung ini, judge harus fokus pada mendidik para petarung tentang aturan permainan dan etiket. Dengan demikian, hukumannya tidak seberat level lainnya.

Level 2: Kualifikasi untuk turnamen level 3, serta turnamen utama dari acara besar termasuk dalam kategori ini. Kompetisi dan hiburan diadakan dalam hal yang sama. Karena ini adalah turnamen yang lebih kompetitif daripada level 1, peraturannya lebih ketat. Jika kesalahan dilakukan, hukuman pasti akan diberikan. Pada level ini, sebisa mungkin fokuslah pada penyelesaian pertandingan.

Level 3: Final regional dan beberapa turnamen resmi akan berada di bawah level ini. Ini adalah level yang paling kompetitif, dan semua penalti diberikan secara ketat.

3.2. Struktur Turnamen

Struktur turnamen berikut direkomendasikan untuk menjalankan turnamen. Namun, struktur turnamen bisa menjadi struktur selain yang disebutkan di bawah ini. Dalam kasus tersebut, aturan dan pedoman turnamen tersebut harus dipatuhi.

3.2.1. *Swiss Draw*

Petarung dipasangkan secara acak untuk ronde pertama turnamen. Ronde kedua dan pertandingan selanjutnya dipasangkan sesuai dengan poin para petarung. Di setiap ronde, pasangkan petarung dengan poin yang sama sebanyak mungkin. Namun, tidak boleh ada dua petarung yang saling berhadapan dua kali dalam turnamen yang sama.

Untuk setiap pertandingan, pemenang memperoleh 1 poin untuk setiap kemenangan, sedangkan seri dan kalah tidak akan menghasilkan poin.

Saat waktu pertandingan habis dan permainan belum selesai, kedua petarung berakhir seri. Namun, metode untuk menentukan pemenang jika waktu habis untuk pertandingan dapat diumumkan sebelum turnamen. [Lampiran A] memberikan pedoman umum untuk metode tersebut. Jika ada pedoman khusus untuk turnamen, pedoman tersebut diutamakan.

3.2.1.1. Jumlah Ronde yang Direkomendasikan untuk *Swiss Draw*.

Dalam turnamen Swiss Draw, jumlah ronde yang disarankan ditentukan oleh jumlah petarung. Untuk 2 - 4 petarung, format *round robin* direkomendasikan sebagai pengganti Swiss Draw. Berikut ini adalah jumlah ronde yang disarankan.

Untuk turnamen yang tidak dipotong ke babak *playoff*:

5 ~ 8 petarung: 3 ronde
9 ~ 16 petarung: 4 ronde
17 ~ 32 petarung: 5 ronde
33 ~ 64 petarung: 6 ronde
65 ~ 128 petarung: 7 ronde
129 ~ 256 petarung: 8 ronde
257 ~ 512 petarung: 9 ronde
513 ~ 1024 petarung: 10 ronde

Untuk turnamen yang dipotong ke babak *playoff*:

9 ~ 64 petarung: 3 ~ 5 ronde
65 ~ 128 petarung: 4 ~ 6 ronde
129 ~ 256 petarung: 5 ~ 7 ronde
257 ~ 512 petarung: 6 ~ 8 ronde
513 ~ 1024 petarung: 7 ~ 9 ronde

Penyelenggara dapat mengubah jumlah ronde jika dianggap perlu. Misalnya, penyelenggara dapat memilih untuk memainkan turnamen sampai hanya tersisa satu petarung yang tidak terkalahkan, ketika jumlah petarung yang tersisa kurang dari jumlah pemenang yang telah ditentukan sebelumnya, atau, untuk memberikan kesempatan kepada petarung yang kalah, penyelenggara dapat menambahkan satu ronde lagi.

3.2.1.2. Penentuan Klasemen *Swiss Draw*

Klasemen ditentukan oleh jumlah poin. Jika sama, maka diputuskan dengan *tiebreak* dengan urutan prioritas sebagai berikut. Namun, apabila terdapat peraturan atau pedoman lebih lanjut untuk menentukan klasemen turnamen tertentu, mohon untuk mengikuti isi dari pedoman tersebut.

1. Kemenangan Ronde
2. Persentase Kemenangan Ronde Lawan
3. Persentase Kemenangan Ronde Lawan Milik Lawan

2. Persentase Kemenangan Ronde Lawan

Di akhir turnamen, hitung % kemenangan ronde setiap petarung menggunakan rumus berikut:

(Total poin petarung) / (jumlah total ronde × poin tertinggi yang dapat diperoleh dalam satu ronde)

Dalam keadaan normal, penyebutnya harus (jumlah total ronde × 1).

Bulatkan hasilnya hingga dua tempat desimal. Jika hasilnya lebih rendah dari 0,33, dihitung sebagai 0,33.

Untuk setiap petarung, jumlahkan setiap persentase kemenangan ronde lawan mereka, dan bagi dengan jumlah lawan tersebut. Hasil perhitungan ini disebut Persentase Kemenangan Ronde Lawan. Petarung dengan Persentase Kemenangan Ronde Lawan yang lebih tinggi memenangkan *tiebreak*. Jika seorang petarung mendapat bye, kecualikan ronde itu dari perhitungan.

3. Persentase Kemenangan Ronde Lawan Milik Lawan

Untuk mengetahui Persentase Kemenangan Ronde Lawan Milik lawan, gunakan rumus yang sama untuk menghitung kemenangan ronde lawan, tetapi sebagai gantinya, hitung dan jumlahkan persentase dari semua persentase kemenangan lawan milik lawan.

3.2.2. Eliminasi Ganda

Format di mana hanya pemenang yang tidak akan tersingkir. Pertandingan akan berlangsung antara petarung dengan kemenangan penuh dan petarung yang hanya mengalami satu kekalahan, dan petarung yang bertahan sepanjang turnamen adalah pemenangnya. Ketika jumlah finalis X teratas harus diputuskan, petarung dengan kemenangan penuh akan saling berhadapan hingga jumlah petarung yang tersisa di bawah angka yang ditentukan.

Jika terjadi seri, kedua petarung dianggap kalah dalam pertandingan tersebut. Namun, jika ada peraturan atau pedoman lebih lanjut untuk turnamen, harap ikuti isi peraturan atau pedoman tersebut.

3.2.2.1. Pemasangan Eliminasi Ganda

Pasangkan petarung secara acak di ronde pertama. Di ronde selanjutnya, pasangkan petarung dengan rekor yang sama sebanyak mungkin. Namun, tidak boleh ada dua petarung yang bermain melawan satu sama lain lebih dari satu kali dalam turnamen yang sama. Ketika seorang petarung kalah dalam dua pertandingan, mereka tersingkir dari turnamen. Ketika hanya tersisa satu petarung tak terkalahkan, mereka memenangkan turnamen.

Saat waktu pertandingan habis dan pertandingan belum selesai, kedua petarung berakhir dengan seri. Namun, metode untuk menentukan pemenang jika waktu habis untuk pertandingan dapat diumumkan sebelum turnamen. [Lampiran A] memberikan pedoman umum untuk metode tersebut, tetapi jika ada peraturan atau pedoman lebih lanjut untuk turnamen, pedoman tersebut diutamakan.

3.2.2.2. Penentuan Klasemen Eliminasi Ganda

Urutan berikut digunakan untuk menentukan klasemen.

1. Kemenangan Ronde
2. Persentase Kemenangan Ronde Lawan
3. Persentase Kemenangan Ronde Lawan Milik Lawan

Untuk mengetahui Persentase Kemenangan Ronde Lawan Milik Lawan, gunakan rumus yang sama untuk menghitung kemenangan ronde lawan, tetapi sebagai gantinya, hitung dan jumlahkan persentase dari semua Persentase Kemenangan Ronde Lawan milik lawan.

Jika petarung memiliki jumlah kemenangan yang sama, harap lakukan *tiebreak* dengan arti yang sama dengan turnamen *Swiss Draw*.

Draw Tiebreak. Namun, untuk prosedur "Persentase Kemenangan Pertandingan Lawan", harap ikuti prosedur berikut:

Di akhir turnamen, hitung persentase kemenangan setiap petarung dengan (total poin petarung) / (jumlah ronde efektif × poin tertinggi yang dapat diperoleh dalam satu ronde). Bulatkan hasilnya menjadi dua tempat desimal. Jika hasilnya lebih rendah dari 0,33, dihitung sebagai 0,33.

Jumlah ronde efektif untuk perhitungan adalah yang terendah dari yang berikut ini:

- Jumlah ronde sampai petarung mengalami dua kekalahan.

- Jika petarung keluar sementara mereka memiliki satu atau tidak ada kekalahan, ambil jumlah ronde sampai petarung keluar, dan tambahkan satu ronde (jika mereka kalah satu kali) atau dua ronde (jika mereka tidak kalah).

- Jumlah ronde dalam turnamen.

Untuk setiap petarung, jumlahkan setiap persentase kemenangan ronde lawan mereka, dan bagi dengan jumlah lawan tersebut. Hasil perhitungan ini disebut Persentase Kemenangan Ronde Lawan. Petarung dengan Persentase Kemenangan Ronde Lawan yang lebih tinggi memenangkan *tiebreak*. Jika petarung mendapat bye, kecualikan ronde itu dari perhitungan.

3.2.3 Eliminasi Tunggal

Hanya petarung yang memenangkan pertandingan mereka yang dapat maju ke ronde berikutnya, dan petarung terakhir yang tersisa di turnamen akan menang.

Jika kedua petarung memenuhi kondisi kalah pada saat yang sama, petarung yang tidak giliran menang dan petarung giliran diberikan kekalahan. Namun, dalam hal terdapat peraturan atau pedoman lebih lanjut, harap ikuti isi pedoman tersebut.

Saat waktu pertandingan habis dan pertandingan belum selesai, kedua petarung akan kalah dalam ronde tersebut. Namun, jika diumumkan sebelumnya, pedoman tertentu dapat digunakan untuk menentukan pemenang. Dalam kasus tersebut, prosedur dalam [Lampiran A] umumnya akan diikuti. Jika ada pedoman khusus untuk turnamen, pedoman tersebut diutamakan.

3.2.4 Metode Pemilihan Finalis

Dalam turnamen dengan babak kualifikasi dan dipotong ke *playoff*, sebagai aturan umum, petarung yang melanjutkan ke babak *playoff* dipilih menggunakan salah satu metode berikut. Metode yang digunakan di setiap turnamen harus diumumkan sebelumnya. Selain itu, jika peraturan dan pedoman terpisah telah ditetapkan untuk turnamen apa pun, peraturan dan pedoman tersebut akan didahulukan.

Selain itu, petarung yang termasuk dalam salah satu kategori berikut dikecualikan dari kandidat untuk melanjutkan ke babak *playoff*:

- Petarung yang telah memberi tahu penyelenggara turnamen bahwa mereka tidak ingin berpartisipasi dalam babak *playoff* sebelum finalis diputuskan.

- Petarung yang mengikuti turnamen dengan syarat dikecualikan dari menjadi kandidat untuk melanjutkan ke babak *playoff*

- Petarung yang ditentukan oleh penyelenggara atau ketua judge tidak memiliki niat untuk berpartisipasi dalam babak *playoff*, atau yang partisipasinya tidak sesuai, melalui tindakan seperti tidak memberikan konfirmasi yang diperlukan, atau tidak berkumpul di area yang ditentukan pada waktu yang ditentukan.

Setelah petarung yang akan melanjutkan ke babak *playoff* telah diputuskan, bahkan jika ditemukan kesalahan dalam hasil pertandingan atau pendaftaran dek, secara umum, tidak akan ada perubahan keputusan. Namun, penalti akan diberikan kepada petarung yang relevan berdasarkan kesalahan, dan dapat mengakibatkan kekalahan pertandingan atau diskualifikasi.

Selain itu, setelah petarung yang akan melanjutkan ke babak *playoff* telah diputuskan, meskipun ada lowongan karena alasan apa pun seperti absen atau diskualifikasi, secara umum, tidak ada petarung tambahan yang akan dipilih.

3.2.4.1 Seleksi Berdasarkan Klasemen

Petarung dipilih dalam urutan klasemen mereka dari peringkat tertinggi dan seterusnya, hingga jumlah petarung yang diperlukan untuk babak *playoff* telah dipilih. Turnamen akan menggunakan metode ini untuk memilih secara default.

Misalnya, jika 8 petarung akan dipilih, petarung peringkat 1 hingga 8 akan melanjutkan ke babak *playoff*. Jika salah satu dari petarung tersebut dikecualikan dari menjadi finalis, petarung peringkat ke-9 akan maju.

3.2.4.2 Seleksi Berdasarkan Bangsa/Klan

Cara ini bisa digunakan di turnamen Nation Fight resmi “Cardfight!! Vanguard Bahasa”.

Petarung atau tim yang akan melanjutkan ke babak *playoff* dipilih menggunakan proses berikut. Jika jumlah calon petarung atau tim yang akan dipilih dalam satu langkah melebihi jumlah sisa petarung atau tim yang dapat dipilih, pilih dari calon tersebut berdasarkan peringkatnya atau secara acak. Silakan ikuti peraturan dan pedoman mengenai metode seleksi untuk turnamen.

1. Semua petarung atau tim yang memenangkan semua ronde kualifikasi mereka (petarung atau tim dengan kemenangan penuh).

2. Petarung atau tim yang kalah hanya 1 ronde kualifikasi, dan menggunakan dek negara yang tidak digunakan oleh petarung atau tim dengan kemenangan penuh.

3. Petarung atau tim yang kalah hanya 1 dari ronde kualifikasi mereka, dan menggunakan dek negara yang hanya digunakan oleh 1 petarung atau tim dengan kemenangan penuh.

4. Petarung atau tim yang kalah hanya 1 dari ronde kualifikasi mereka, dan menggunakan dek negara yang hanya menggunakan 2 petarung atau tim dengan kemenangan penuh.

5. Petarung atau tim yang kalah hanya 1 dari ronde kualifikasi mereka, dan menggunakan dek negara yang hanya digunakan oleh 3 petarung atau tim dengan kemenangan penuh.

6. Begitu seterusnya untuk dek yang digunakan oleh 4 atau lebih petarung atau tim.

Sekalipun jumlah petarung atau tim yang dipilih menggunakan prosedur ini tidak mencapai jumlah yang diperlukan untuk dipilih, secara umum, tidak ada petarung atau tim tambahan yang akan dipilih.

3.2.5. Membuat Bagan Playoff

Sebagai aturan umum, babak playoff dalam turnamen dilakukan dalam format eliminasi tunggal. Bagan playoff dibuat menggunakan salah satu metode di bagian ini, dan metode pembuatan harus diberitahukan kepada finalis setelah finalis dipilih.

3.2.5.1. Bagan Acak

Bagan playoff dihasilkan oleh finalis yang dipasangkan secara acak. Metode acak apa pun yang memberi setiap petarung peluang yang sama untuk dipasangkan melawan petarung lain dapat digunakan.

3.2.5.2. Bagan Unggulan

Bagan playoff dihasilkan menggunakan formula sehingga petarung unggulan teratas saling berhadapan selambat mungkin di babak playoff. Penyemaian dilakukan dengan menggunakan hasil di klasemen babak Swiss, jadi petarung juara 1 adalah unggulan 1, petarung juara 2 adalah unggulan 2, dan seterusnya..

Pada babak ronde pertama, pasangkan unggulan teratas dengan unggulan terbawah, unggulan kedua teratas dengan unggulan kedua terbawah, dan seterusnya. Pada ronde-ronde selanjutnya, pasangkan para pemenang sehingga jika petarung unggulan lebih tinggi selalu menang, maka unggulan teratas dipasangkan dengan unggulan

terbawah, unggulan kedua teratas dipasangkan dengan unggulan kedua terbawah, dan seterusnya.

Untuk Playoff dengan potongan 4 besar (2 ronde)

Pasangan ronde 1: A (1-4), B (2-3)
Pasangan ronde 2: (Pemenang dari A - Pemenang dari B)

Untuk Playoff dengan potongan 8 besar (3 ronde)

Pasangan ronde 1: A (1-8), B (2-7), C (3-6), D (4-5)
Pasangan ronde 2: E (Pemenang dari A - Pemenang dari of D), F (Pemenang dari B - Pemenang dari C)
Pasangan ronde 3: (Pemenang dari E - Pemenang dari F)

Untuk Playoff dengan potongan 16 besar (4 ronde)

Pasangan ronde 1: A (1-16), B (2-15), C (3-14), D (4-13), E (5-12), F (6-11), G (7-10), H (8-9)
Pasangan ronde 2: J (Pemenang dari A - Pemenang dari H), K (Pemenang dari B - Pemenang dari G), L (Pemenang dari C - Pemenang dari F), M (Pemenang dari D - Pemenang dari E)
Pasangan ronde 3: P (Pemenang dari J - Pemenang dari M), Q (Pemenang dari K - Pemenang dari L)
Pasangan ronde 4: (Pemenang dari P - Pemenang dari Q)

3.3. Format

Turnamen normal disebut sebagai "Turnamen Constructed", di mana petarung mengambil bagian dengan dek yang telah dibikin sebelumnya. Terdapat peraturan atau pedoman lebih lanjut untuk pembangunan dek seperti "Turnamen Limited", harap ikuti isi peraturan dan pedoman tersebut.

Dalam beberapa kasus, penyelenggara dapat memilih set legal atau kartu tambahan yang dilarang untuk turnamen. Dalam hal ini, penyelenggara harus mengumumkan semua detail secara lengkap kepada publik sebelum turnamen.

Secara umum, semua kartu legal dalam acara yang dibangun sejak hari kartu dirilis. Kartu promosi legal sejak hari dibagikan.

3.3.1. Jenis Format

3.3.1.1. Constructed

Umumnya, hanya satu dek yang dapat digunakan untuk setiap turnamen. Juga, mengganti kartu di dek atau mengganti kartu tidak diperbolehkan. Silakan merujuk ke peraturan rinci lainnya mengenai konstruksi dek.

3.3.1.1.1. D-Standard

Format utama Cardfight!! Vanguard Bahasa adalah D-Standard. Dalam format ini, kartu dari produk dengan kode VGD-B diperbolehkan. Saat ini, kartu dari rilis ini diizinkan:

- VGD-B-SD01 Starter Dek 01: Yu-Yu Kondo – Naga Suci –
- VGD-B-SD02 Starter Dek 02: Danji Momoyama – Harimau Tirani –
- VGD-B-SD03 Starter Dek 03: Tohya Ebata – Maharaja Teragung –
- VGD-B-SD04 Starter Dek 04: Megumi Okura – Raja Rimba
- VGD-B-SD05 Starter Dek 05: Tomari Seto – Aurora Salju –
- VGD-B-SD06 Starter Dek 06: Mirei Minae – Sealed Blaze Maiden –
- VGD-B-SD07 Starter Dek 07: Lyrical Monasterio
- VGD-B-BT01 Set Booster 01: Kemunculan 5 Negara Terhebat
- VGD-B-BT02 Set Booster 02: Mengejar Bintang
- VGD-B-LBT01 Lyrical Booster 01: Lirik dan Melodi
- VGD-B-PR Kartu Promo

Kartu dengan nomor kolektor yang dimulai dengan VGD-B adalah sah pada hari peluncuran produk.

3.3.1.2. Format Terbatas

Format di mana setiap petarung membangun dek mereka hanya dengan menggunakan kartu yang ditentukan untuk turnamen tertentu. Silakan merujuk ke aturan dan pedoman terperinci lainnya untuk setiap pertempuran terbatas individu.

3.3.2. Mendaftarkan Dek

Penyelenggara atau ketua judge dapat meminta petarung untuk mendaftarkan dek mereka sebelum turnamen dimulai. Dalam turnamen yang membutuhkan pendaftaran dek, petarung harus menulis isi dek mereka pada lembar pendaftaran dek dan menyerahkannya kepada ofisial. Ketika petugas menerimanya, pendaftaran selesai. Setelah pendaftaran, petarung tidak boleh mengganti dek mereka.

Bahkan dengan turnamen di mana lembar pendaftaran dek tidak perlu diserahkan, penyelenggara atau ketua judge dapat meminta petarung untuk menyerahkan pendaftaran dek mereka selama atau setelah turnamen sesuai dengan situasi. Dalam kasus ini, petarung harus menyerahkan pendaftaran dek mereka.

Untuk memudahkan keterbacaan, isi dek harus diatur seperti ini:

- Ride dek
- Dek utama
    - Unit normal disusun dengan urutan menurun
    - Unit trigger berdasarkan jenis
    - Order

3.3.3. Pemeriksaan Dek

Judge dapat memeriksa dek apa pun di turnamen untuk melihat apakah itu legal.

Jika memungkinkan, judge harus menghindari melakukan pemeriksaan dek apa pun saat pemain memainkan permainan dalam pertandingan.

Saat paling tepat untuk mengumpulkan dek dan melakukan pemeriksaan dek, adalah setelah petarung mempresentasikan dek mereka kepada lawan untuk dipotong, dan sebelum mereka menentukan tangan awal mereka.

Setelah pemeriksaan dek, berikan petarung waktu tambahan untuk pertandingan sama dengan (waktu yang dibutuhkan untuk pemeriksaan dek + 3) menit. Tiga menit ekstra diberikan bagi petarung untuk shuffle dek mereka lagi, jika pemeriksaan dek mengatur ulang urutan kartu. Bahkan jika pemeriksaan dek tidak menyusun ulang kartu, tiga menit ekstra harus tetap diberikan.

Bagian 4. Komunikasi

Komunikasi antara petarung tidak bisa dihindari selama pertandingan berlangsung. Bagian ini berfungsi sebagai panduan untuk memfasilitasi komunikasi yang efektif.

4.1. Penanganan Kartu

Petarung harus menangani kartu lawan mereka dengan hati-hati dan hormat. Sebelum menyentuh kartu lawan, petarung harus meminta izin untuk melakukannya. Kegagalan untuk melakukannya dapat merupakan hukuman Perilaku Tidak Sportif.

4.2. Jenis Informasi

Terdapat tiga jenis informasi: Terbuka, Tersimpul, dan Tersembunyi.

4.2.1. Informasi Terbuka

Informasi terbuka adalah informasi yang dapat diakses oleh semua petarung dalam permainan. Ketika diminta untuk memberikan informasi terbuka, seorang petarung harus melakukan upaya yang wajar untuk menyampaikannya seakurat mungkin. Meminta informasi terbuka tidak boleh menghambat kemajuan permainan.

Jika seorang petarung tidak dapat memberikan informasi terbuka, judge dapat membantu petarung itu dalam menentukan informasi itu.

Informasi terbuka meliputi:

- Siapa pemain giliran.

- Waktu yang tersisa saat pertandingan.
- Fase saat ini, atau langkah giliran.
- Jumlah kartu di setiap zona.
- Detail aksi permainan saat ini dan tindakan apa pun di masa lalu yang mempengaruhi status permainan.
- Status kartu (Contoh: *Stand* atau *rest*, dipegang, dipenjara), Dunia (Contoh: Dark Night), atau pemain (Contoh: "Final Rush")
- Zona tempat kartu berada.

4.2.2. Informasi Tersimpul

Informasi tersimpul adalah informasi yang diubah dengan cara yang mungkin tidak terlihat oleh petarung dalam permainan. Petarung tidak harus memberikan informasi turunan saat ditanya, tetapi jika mereka memilih untuk memberikannya, tidak boleh salah dalam merepresentasikannya.

Seorang judge dapat dipanggil untuk membantu petarung dalam menentukan informasi yang diperoleh, tetapi judge harus berhati-hati untuk tidak memberikan nasihat strategis kepada petarung.

Informasi tersimpul meliputi:

- Teks resmi terbaru dari kartu apa pun.
- Teks atau nomor aturan dari aturan yang ditemukan di Aturan Komprehensif, Aturan Dasar, atau Panduan Pelanggaran.
- Nilai numerik apa pun yang ditemukan pada kartu, yakni kuasa, perisai, kritikal, drive, dan grade.

4.2.3. Informasi Tersembunyi

Informasi tersembunyi adalah informasi kartu di zona tersembunyi. Informasi tersembunyi tertentu mungkin hanya dapat diakses oleh satu petarung dalam pertandingan (Contoh: Kartu di tangan petarung) atau tidak sama sekali (Contoh: Urutan kartu di dek yang dishuffle). Petarung tidak harus memberikan informasi tersembunyi yang dapat mereka akses dan bahkan dapat memilih untuk salah merepresentasikannya dengan sengaja.

Informasi apa pun yang tidak terbuka atau tersimpul dianggap sebagai informasi tersembunyi secara *default*.

Informasi tersembunyi mungkin terbuka atau diturunkan karena efek permainan (Contoh: Efek yang memungkinkan petarung melihat tangan lawannya). Informasi hanya terbuka atau diturunkan selama durasi efek.

4.3. Tindakan dan Efek yang Terlewatkan

4.3.1. Tindakan Giliran yang Terlewatkan

Jika seorang petarung melewatkan tindakan giliran wajib, misalnya, stand unit mereka di awal giliran mereka, mereka segera melakukan tindakan itu. Ini dapat mengakibatkan penalti.

Jika seorang petarung melewatkan tindakan giliran yang membutuhkan pilihan, misalnya ride Vanguard mereka, diasumsikan bahwa petarung tersebut memilih untuk tidak melakukannya selama giliran itu.

4.3.2. Kemampuan AUTO yang Terlewatkan

Saat kemampuan AUTO terpicu, petarung mengenalinya dengan melakukan efek dari kemampuan tersebut. Jika efek pemicu tidak terlihat, misalnya unit mendapat Kuasa +2000 atau Kritikal +1, petarung harus mengumumkan efeknya kepada lawan, dan lawan harus mengakui efeknya. Gagal mengumumkan atau mengakui kemampuan AUTO yang dipicu dapat menyebabkan status permainan ilegal, jadi petarung diharapkan untuk waspada terhadap setiap kemampuan otomatis yang akan memicu, baik kemampuan itu milik mereka atau lawan mereka.

Contoh: “Stealth Rogue of Iron Blade, Oshikuni” memiliki kemampuan AUTO “Apabila unit ini menyerang, jika pihak lawan mempunyai dua atau kurang unit RG, unit ini dapat KUASA+5000 hingga akhir pertempuran.” Jika kondisi pemicu terpenuhi saat unit menyerang, lawan harus mengingatkan pengontrol kartu tentang kemampuannya.

Jika petarung melewatkan kemampuan AUTO terpicu yang bertuliskan "boleh" dalam teksnya, diasumsikan bahwa petarung tersebut tidak memilih untuk melakukannya.

Jika seorang petarung melewatkan kemampuan AUTO yang dipicu yang memiliki biaya yang melekat padanya, diasumsikan bahwa petarung tersebut tidak memilih untuk membayar biayanya.

4.3.3. Efek Terlewatkan Lainnya

Jika seorang petarung melewatkan efek yang memungkinkan mereka melihat kartu teratas dek mereka, lalu memilih untuk meletakkannya di bagian atas atau bawah dek mereka, diasumsikan bahwa petarung meletakkannya di bagian atas dek mereka. Petarung tidak boleh melihat kartu jika jendela peluang terlewatkan.

4.4. Memabalikkan Keputusan

Umumnya, petarung diharapkan untuk berpikir dengan hati-hati sebelum membuat keputusan, dan mereka harus berkomitmen pada keputusan yang mereka buat dalam permainan. Namun, kadang-kadang petarung mungkin ingin "mengambil kembali" suatu tindakan. Seorang judge dapat mengizinkan petarung untuk melakukannya tergantung pada keadaan.

Jika seorang petarung telah melakukan tindakan ilegal karena kesalahan dan segera memintanya sendiri, mereka dapat membatalkan tindakan tersebut tanpa penalti.

Contoh: Seorang petarung memiliki Vanguard grade 1. Mereka memanggil unit Grade 2 ke dalam lingkaran RG, mengira itu adalah Grade 1. Setelah mengumumkan nama kartu dan memasukkan kartu ke dalam lingkaran RG, mereka segera menyadari bahwa itu adalah Grade 2 dan memanggil judge.

Jika lawan petarung telah menanggapi tindakan mereka, petarung tidak boleh membalikkan tindakan kecuali keadaan luar biasa.

Contoh: Seorang petarung menyelesaikan efek yang mengatakan "Pilih salah satu unit RG pihak lawan anda, dan gugurkan." Setelah memilih unit RG, mereka langsung berkata “Tunggu, tidak, saya pilih yang lain.” Jika judge dipanggil, judge boleh membiarkan petarung mengubah pilihannya. Namun, jika lawan sudah memasukkan unit ke zona musnah, tindakan tersebut tidak boleh dibatalkan.

Jika seorang petarung membuat keputusan berdasarkan representasi informasi terbuka yang salah dari lawannya, seorang judge dapat mengizinkan petarung tersebut untuk membatalkan keputusan tersebut..

4.5. Pengurutan Tidak Teratur

Terkadang, seorang petarung harus melakukan serangkaian tindakan secara berurutan sambil menyelesaikan satu efek. Petarung dapat memilih untuk melakukan serangkaian tindakan yang tidak sesuai urutan, asalkan mereka tidak mendapatkan informasi sebelum waktunya karena urutan yang salah.

Contoh: Seorang petarung menyelesaikan efek yang mengatakan "Stand unit ini dan draw 1 kartu." Petarung dapat draw kartu sebelum standkan unit.

Contoh: Seorang petarung menyelesaikan efek yang mengatakan "Buang 1 kartu, lalu draw 1 kartu." Petarung tidak boleh draw kartu sebelum membuang kartu, karena hal itu akan mengakibatkan petarung mendapatkan informasi sebelum waktunya, dan hal itu akan mengakibatkan pelanggaran..

Biaya kemampuan harus selalu dibayar sebelum menyelesaikan efek yang dihasilkannya.

4.6. Pintasan

Pintasan adalah tindakan permainan yang memiliki pilihan default. Pintasan dimaksudkan untuk mempercepat dan memuluskan bagian-bagian tertentu dari permainan sehingga permainan dapat selesai dalam waktu yang wajar.

Selain pintasan yang tercantum di bagian ini, petarung dapat mengusulkan pintasan khusus ke lawan selama permainan berlangsung. Lawan harus menyetujui pintasan yang diusulkan sebelum petarung dapat menggunakannya. Setiap saat, lawan dapat menarik kembali persetujuannya atau meminta klarifikasi lebih lanjut tentang pintasan tersebut.

Daftar pintasan adalah sebagai berikut:

- Saat menyelesaikan kemampuan AUTO yang mengandung biaya, jika pengontrol kemampuan menyelesaikan bagian dari kemampuan yang tidak memerlukan biaya, lalu, melewatkan bagian dari kemampuan setelah biaya dan melanjutkan untuk melakukan tindakan permainan lainnya, perlakukan seolah-olah pemain memilih untuk tidak membayar biayanya.
- Selama drive cek, jika unit trigger yang menambahkan kuasa ke unit yang dipilih tertunjuk, dan pengontrol efek tidak menentukan unit mana yang akan memberikan peningkatan kuasa, perlakukan seolah-olah pemain memilih untuk memberikan peningkatan kuasa pada unit menyerang.
- Selama cek luka, jika unit trigger yang menambahkan kuasa ke unit yang dipilih tertunjuk, dan pengontrol efek tidak menentukan unit mana yang akan meningkatkan kuasa, perlakukan seolah-olah pemain memilih untuk memberikan peningkatan kuasa ke Vanguard mereka.
- Saat memanggil Guardian, jika tepat dua kartu ditempatkan di lingkaran Guardian, dan salah satu kartu adalah Sentinel, perlakukan seolah-olah kartu lainnya digunakan untuk membayar biaya kemampuan AUTO Sentinel.

Bagian 5. Aneka ragam

5.1. Pertandingan dan Permainan

Sebuah “pertandingan” antara dua petarung terdiri dari “permainan” untuk menentukan pemenangnya. Dalam format *best-of-one*, satu permainan dimainkan untuk menentukan pemenang pertandingan, dan istilah "permainan" dan "pertandingan" adalah sinonim. Dalam format *best-of-three*, petarung yang memenangkan dua permainan atau petarung dengan lebih banyak permainan yang dimenangkan saat waktu ditentukan, memenangkan pertandingan.

Jika ini adalah permainan kedua atau lebih dalam satu pertandingan, petarung yang kalah di permainan sebelumnya dapat memilih untuk menjadi pemain pertama atau kedua.

Dalam turnamen Swiss Draw, jika kedua petarung memenangkan jumlah pertandingan yang sama, pertandingan akan berakhir seri. Dalam turnamen eliminasi tunggal, jika kedua petarung memenangkan jumlah permainan yang sama, petarung akan memainkan permainan tambahan untuk menentukan pemenangnya. Aturan dan pedoman yang berbeda dapat ditetapkan untuk turnamen yang berbeda, jadi harap ikuti aturan dan pedoman yang ditentukan oleh turnamen itu.

5.2. Waktu

Waktu yang disarankan untuk pertandingan Cardfight!! Vanguard Bahasa adalah 25 menit.

Jika waktu telah ditentukan untuk pertandingan, petarung harus berusaha untuk menyelesaikan pertandingan selama waktu yang dialokasikan. Selain itu, untuk memastikan bahwa para petarung menyelesaikan pertandingan dalam waktu yang ditentukan, staf dan judge dapat mendesak para petarung untuk bermain lebih cepat jika diperlukan.

Menurut penilaian penyelenggara, dalam rentang yang dapat diterima, waktu dapat diatur ke waktu yang berbeda untuk suatu pertandingan, tetapi informasi ini harus diumumkan dengan jelas.

Contoh:

- "Karena ini adalah turnamen pemula, batas waktu untuk setiap putaran adalah 35 menit, bukan 25 menit."

- "Karena ini adalah ronde final yang akan menentukan juara, tidak ada batas waktu yang akan ditentukan dan petarung boleh bermain sampai akhir pertandingan mereka, meskipun petarung diingatkan untuk bermain dengan kecepatan yang wajar.."

Sebelum dimulainya setiap pertandingan, setiap petarung harus menyelesaikan persiapan pra-pertandingan secara tepat waktu dan mempersiapkan diri untuk pertandingan tersebut.

Ketika waktu untuk putaran habis dan pertandingan belum selesai, permainan yang sedang berlangsung berakhir seri.

Jika seorang judge telah memberikan meja waktu tambahan, pertandingan berakhir ketika batas waktu ronde dan waktu tambahan telah berlalu. Jika giliran tambahan diberikan, permainan berakhir pada akhir giliran yang diberikan.

Waktu mulai dan berakhirnya setiap ronde akan diumumkan oleh pencatat waktu (atau seorang judge yang juga berperan sebagai pencatat waktu). Semua pertandingan dapat dimulai dengan berbagai panggilan dari setiap permainan kartu, atau frasa seperti "Ronde dimulai", "Silakan mulai", "Mula", dan seterusnya. Pertandingan kemudian diakhiri dengan panggilan dari pencatat waktu.

Pencatat waktu dapat mengumumkan waktu yang tersisa pada selang waktu yang mereka pilih. Namun, pengumuman ini, atau kekurangannya, tidak mempengaruhi waktu akhir ronde. Demikian pula, potongan waktu individu juga tidak mempengaruhi waktu akhir ronde.

5.3. Mengaku Kalah

Petarung dapat mengaku kalah permainan atau pertandingan kapan saja, kecuali dalam situasi yang tidak dapat diterima oleh turnamen dan penyelenggara tersebut. Jika seorang petarung mengaku kalah, tidak peduli bagaimana perkembangan permainan atau pertandingan, mereka kalah dalam permainan atau pertandingan tersebut. Jika seorang petarung menolak untuk memainkan permainan atau pertandingan, mereka dianggap kalah dalam permainan atau pertandingan tersebut.

Seorang petarung tidak boleh mengaku kalah setelah pertandingan atau pertandingan berakhir (jika ada giliran ekstra, maka setelah itu), atau setelah pemenang ditentukan. Juga, sehubungan dengan mengaku kalah, melampirkan kondisi apa pun seperti "Saya akan mengaku kalah ketika waktu habis" tidak akan diterima. Tindakan ini, dan salah satu dari tindakan berikut dianggap sebagai pelanggaran dan akan dihukum.

Contoh:
“Memutuskan menang, kalah, kebobolan, *drop out*, atau *draw* dengan suap atau pembagian hadiah.”

“Memutuskan siapa yang memenangkan permainan atau pertandingan dengan cara selain memainkan permainan, seperti melempar koin.”

“Menempa atau secara salah menyatakan set atau hasil pertandingan dari pertarungan tunggal atau tim.”

5.4. Seri yang Disengaja

Petarung tidak boleh memilih untuk mengakhiri permainan atau pertandingan dengan seri meskipun kedua petarung setuju dan bahkan jika permainan atau pertandingan tersebut belum selesai. Karena undian yang disengaja tidak diperbolehkan dalam turnamen, penarikan yang disengaja dianggap sebagai pelanggaran.

5.5. *Drop*

Jika seorang petarung ingin keluar dari turnamen, petarung tersebut umumnya perlu memberi tahu pencatat skor sebelum pasangan babak berikutnya. Jika turnamen menggunakan lembar skor atau slip hasil, petarung harus menunjukkan bahwa mereka keluar. Jika lembar skor atau slip hasil digunakan, petarung menunjukkan di atasnya bahwa mereka benar-benar keluar dari turnamen dan menyerahkannya kepada staf yang hadir.

Jika seorang petarung keluar setelah pasangan ronde berikutnya dibuat, petarung tersebut dianggap kalah dalam pertandingan dan tersingkir dari turnamen setelah ronde tersebut..

5.6. Nama Panggilan

Jika penyelenggara mengizinkan, petarung boleh menggunakan nama panggilan saat mendaftarkan nama petarungnya. Namun, kata-kata yang menyinggung atau sensitif tidak dapat digunakan dan dapat dikenakan hukuman.

Jika turnamen tidak mengizinkan nama panggilan, umumnya petarung harus menggunakan nama asli lengkapnya.

5.7. Giliran Ekstra

Di akhir permainan, mungkin ada kasus di mana giliran tambahan diberikan. Ini dikenal sebagai "giliran ekstra".

Hanya jika giliran tambahan ditetapkan dalam sebuah turnamen, jumlah giliran tambahan yang ditentukan dapat dilakukan selama turnamen tersebut.

Misalnya, jika ada 1 giliran ekstra yang ditetapkan, giliran setelah waktu habis dikenal sebagai giliran 0, dan permainan akan berlanjut hingga giliran berikutnya (giliran 1, yakni giliran petarung lawan berikutnya). Demikian pula, jika 3 giliran ekstra ditetapkan, permainan akan berlanjut hingga akhir giliran 3. Jika karena alasan apa pun seorang petarung mengambil giliran tambahan sebagai bagian dari aturan permainan setelah giliran mereka, giliran itu tidak dihitung sebagai bagian dari 3 giliran.

Namun, jika ada peraturan atau pedoman lebih lanjut untuk turnamen tertentu, harap ikuti isi pedoman tersebut.

Bagian 6. Pertarungan Tim

Bagian ini berisi detail pertarungan tim. Jika ada pedoman khusus untuk turnamen tertentu itu, pedoman itu diutamakan.

6.1. Jenis Pertarungan Tim

6.1.1. *Tag Fight*

Sebuah tim yang terdiri dari dua petarung dibentuk, dan pertarungan terjadi antara tim yang terdiri dari dua petarung ini. Ini dikenal sebagai *Tag Fight*.

Satu tim terdiri dari dua petarung.Seorang petarung tidak diizinkan untuk berada di beberapa tim di turnamen yang sama. Jika satu atau lebih anggota dalam tim yang sama tidak dapat terus berpartisipasi dalam turnamen, tim tersebut harus keluar dari turnamen tersebut.

Anggota tim harus memutuskan urutan petarung saat mengikuti turnamen. Urutan anggota tim adalah "pertama" dan "kedua". Petarung pertama tim Anda melawan petarung pertama tim lawan, dan petarung kedua tim Anda melawan petarung kedua tim lawan. Jika tidak ditentukan, anggota tim yang kedua akan menjadi perwakilan tim.

6.1.2. *Trio Fight*

Sebuah tim yang terdiri dari tiga petarung dibentuk, dan pertarungan yang terjadi antara tim yang terdiri dari tiga petarung ini dikenal sebagai pertarungan trio.

Satu tim terdiri dari tiga petarung. Seorang petarung tidak dizinkan untuk berada di beberapa tim di turnamen yang sama. Jika satu atau lebih anggota dalam tim yang sama tidak dapat terus berpartisipasi dalam turnamen, tim tersebut harus keluar dari turnamen tersebut.

Anggota tim harus memutuskan urutan petarung saat mengikuti turnamen. Urutan anggota tim adalah "pertama", "kedua" dan "ketiga".Petarung pertama tim Anda melawan petarung pertama tim lawan, petarung kedua tim Anda melawan petarung

kedua tim lawan, dan petarung ketiga tim Anda melawan petarung ketiga tim lawan. Jika tidak ditentukan, anggota tim yang ketiga akan menjadi perwakilan tim.

6.2. Aturan Umum Pertarungan Tim

6.2.1. Menggunakan Nama Tim

Dengan persetujuan penyelenggara, tim dapat memutuskan dan menggunakan nama tim. Namun, kata-kata ofensif atau kata-kata yang kurang moralitas tidak dapat digunakan dan dapat dikenakan hukuman.

6.2.2. Komunikasi di dalam Tim

Harap ikuti pedoman yang ditetapkan untuk turnamen tersebut mengenai bentuk komunikasi yang diperbolehkan selama turnamen tersebut. Jika tidak dinyatakan secara khusus, secara default akan dianggap sebagai "tidak ada komunikasi yang diizinkan".

6.2.2.1. Jika Komunikasi Tidak Diizinkan

Tanpa persetujuan terlebih dahulu dari seorang judge, dan tidak termasuk bentuk komunikasi sederhana yang tidak mengandung saran apapun, anggota tim tidak boleh berkomunikasi dengan rekan satu tim sejak memasuki area turnamen, hingga akhir semua pertandingan untuk kedua tim, di mana tim pemenang ditentukan.

6.2.2.2. Jika Komunikasi Diizinkan

Anggota tim dapat berkomunikasi atau menawarkan nasihat selama pertandingan. Namun, petarung tidak boleh menyentuh kartu anggota tim lain, dan petarung tidak dapat memainkan pertandingan atas nama anggota tim lain dengan mengendalikan kartu mereka.

Selama pertandingan, anggota yang telah meninggalkan area pertarungan tidak boleh berkomunikasi, termasuk menasihati rekan satu tim selama pertandingan tersebut, tanpa persetujuan terlebih dahulu dari judge, hingga akhir semua pertandingan untuk kedua tim, di mana tim pemenang ditentukan.

Jika seorang anggota tim telah menyelesaikan pertandingan mereka dan menggunakan perangkat komunikasi dan/atau berbicara kepada anggota penonton, anggota tersebut tidak boleh berkomunikasi, termasuk menasihati rekan satu tim selama permainan mereka, tanpa persetujuan sebelumnya dari judge, sampai akhir dari semua pertandingan untuk kedua tim, di mana tim pemenang diputuskan.

6.2.2.3. Penerapan Sanksi

Jika diperlukan, judge dapat memberikan hukuman kepada tim. Ketika penalti diberikan kepada sebuah tim, penalti yang sama berlaku untuk setiap anggota dalam tim yang sama.

[Lampiran A] Protokol untuk Menentukan Keputusan saat Waktu Habis

Ketika giliran tambahan diberikan, putaran tambahan diberikan pada saat waktu habis, dan itu akan diakhiri pada fase akhir giliran peraturan berikutnya. Titik waktu ini dianggap sebagai saat permainan berakhir. Namun, dalam hal terdapat peraturan atau pedoman lebih lanjut, harap ikuti isi pedoman tersebut.

1. Ketika waktu habis, bahkan jika efek atau tindakan sedang diselesaikan, permainan akan berhenti pada saat itu, dan seorang judge harus turun tangan.
2. Pada saat ini, petarung dengan lebih banyak kartu di zona kerusakannya kalah dalam permainan. Jika kedua petarung memiliki jumlah kartu yang sama di zona luka masing-masing, lanjutkan permainan hingga akhir giliran saat ini.
3. Di akhir giliran saat ini, petarung dengan lebih banyak kartu di zona lukanya akan kalah. Jika kedua petarung memiliki jumlah kartu yang sama di zona lukanya masing-masing, lanjutkan ke giliran berikutnya, dan lanjutkan permainan hingga akhir giliran tersebut. Ulangi langkah 3 sampai pemenang ditentukan.

===

Sejarah pembaruan

28/10/22 - v1.0 Dokumen dicipta
7/1/23 - v1.1 Daftar set kartu yang sah diperluaskan
17/2/23 - v1.2 Bagian “3.2.5. Membuat Bagan Playoff” ditambah, istilah “sarung kartu” dibetulkan.