Panduan Pelanggaran Cardfight!! Vanguard Bahasa v1.1
Versi Bahasa Indonesia

Ringkasan

Petarung yang ikut serta dalam turnamen diharapkan untuk melanjutkan pertarungan mereka secara bertanggung jawab, dan tidak melanggar ayat apa pun yang terdapat dalam panduan penalti ini. Sebelum beberapa kesalahan kecil menumpuk dan menciptakan situasi yang tidak dapat dipulihkan, yang terbaik adalah berkomunikasi dengan jelas dengan lawan sehingga permainan dapat dilanjutkan dengan keadaan permainan yang benar. Jika perlu, mintalah mediasi dari seorang judge dan dengan demikian mengurangi kemungkinan pelanggaran salah satu aturan.

Penalti diberikan kepada petarung untuk menghukum mereka yang dengan sengaja melakukan permainan curang, dan untuk menjaga keadilan dan integritas turnamen. Pada saat yang sama, ini berfungsi untuk menginstruksikan petarung yang secara tidak sengaja melakukan kesalahan atau melanggar peraturan, dan membantu mencegah mereka melakukan kesalahan yang sama lagi. Hukuman dapat diberikan kepada penonton juga.

Selain itu, terlepas dari lokasinya (termasuk, namun tidak terbatas pada media sosial, blog, postingan di situs streaming video online), fitnah atau hinaan apa pun yang dimaksudkan untuk merendahkan masalah atau orang yang terkait dengan Cardfight!! Vanguard Bahasa, jika dianggap tidak pantas oleh Dango Pte Ltd., maka pelakunya akan dikenakan sanksi oleh Dango Pte Ltd..

Jika pelanggaran atau permainan curang dianggap sengaja berulang, hukuman yang dijatuhkan akan lebih ketat. Selain itu, jika yang melakukan kecurangan adalah orang yang berpengaruh seperti penyelenggara, judge, ketua judge, pemenang utama turnamen level 2, peserta turnamen level 3, staf Dango Pte Ltd. dan sebagainya, maka secara umum hukuman lebih ketat akan diterapkan. Berdasarkan situasi, hukuman dapat dinaikkan juga.

Jika terjadi pelanggaran yang tidak ada dalam panduan ini, dengan memperhatikan situasi dan merujuk silang contoh lain dalam panduan ini, judge dapat memberikan hukuman yang sesuai tergantung pada tingkat pelanggaran yang akan memengaruhi jalannya acara, kelengkapan permainan, atau keadilan turnamen. Misalnya, banyak tindakan kecil yang tidak sportif dapat menghambat jalannya turnamen, menggunakan dek yang salah mengakibatkan hilangnya integritas pertandingan secara signifikan, dan permainan curang merupakan hilangnya keadilan sepenuhnya dalam turnamen.

Panduan ini berfungsi sebagai referensi untuk penalti yang akan diberikan di turnamen “Level 1” dan “Level 2” atau lebih tinggi. Namun, panduan ini hanya berfungsi sebagai

standar, dan judge dapat memberikan hukuman yang sesuai tergantung situasi pada kebijaksanaan judge.

Bagian 1. Level Turnamen dan Penegakan

Setiap turnamen memiliki tingkat penegakan yang berbeda. Umumnya, semakin tinggi level turnamen, semakin ketat hukumannya. Namun, itu tidak dimaksudkan untuk berarti bahwa permainan curang diterima di turnamen level rendah. Setiap jenis permainan curang harus dihukum berat terlepas dari level turnamen.

<Turnamen Level 1>

Fokus dalam level tingkat ini lebih pada menciptakan suasana santai daripada suasana kompetitif. Karena banyak petarung mungkin tidak mengetahui aturan komprehensif atau aturan dasar secara mendetail, diharapkan petarung mungkin melakukan pelanggaran saat menyelesaikan bagian dari efek kartu, atau tidak tahu apa yang harus atau tidak boleh dilakukan dalam situasi tertentu.

Ketika pelanggaran dilakukan karena ketidaktahuan dengan aturan, hukuman akan diberikan dengan ringan. Namun, bukan berarti judge boleh mengabaikan pelanggaran. Judge perlu mendidik para petarung tentang peraturan, dan memberikan hukuman berat untuk segala jenis permainan curang.

Umumnya, disarankan agar semua turnamen toko menggunakan level ini.

<Turnamen Level 2>

Level ini umumnya digunakan untuk kualifikasi acara resmi yang besar, di mana persaingan menjadi fokusnya. Petarung yang menghadiri turnamen level ini diharapkan mengetahui aturan permainan dan aturan dasar dengan baik. Hukuman di level ini diberikan lebih ketat daripada di level 1. Ketika pelanggaran besar dilakukan, hukuman ketat dapat diberikan kepada petarung.

<Turnamen Level 3>

Level ini digunakan dalam turnamen kompetitif resmi yang besar. Petarung yang menghadiri acara ini diharapkan sangat memahami aturan permainan dan aturan dasar, dan hukuman yang ketat dapat diberikan untuk pelanggaran meskipun itu tidak disengaja.

Lihat “Bagian 3.1.3 Level Turnamen” dari Aturan Dasar untuk informasi lebih lanjut tentang level turnamen.

Bagian 2. Peringkat Penalti

Hukuman dibagi menjadi beberapa peringkat. Setiap penalti akan ditingkatkan jika petarung yang sama melakukan pelanggaran yang sama lagi dalam turnamen yang sama. Jika seorang petarung menerima penalti dengan peringkat yang sama tetapi untuk pelanggaran yang berbeda, tidak ada peningkatan yang akan dilakukan. Judge akan memutuskan apakah pelanggaran itu sama atau tidak. Untuk setiap penalti, umumnya hanya berlaku selama turnamen itu.

Ketika judge memberikan penalti kepada petarung, judge harus memberi tahu petarung secara lisan apa pelanggarannya dan apa hukumannya. Setiap penalti hanya berlaku hingga akhir turnamen. Juga, jika diperlukan, penalti akan dicatat di lembar skor dengan deskripsi penalti.

Jika seorang judge menganggap bahwa seorang petarung memiliki banyak pelanggaran yang berasal dari akar penyebab yang sama, judge harus menerapkan hanya hukuman yang paling berat..

"Teguran” (Caution)

Teguran lisan, atau singkatnya teguran, adalah hukuman untuk pelanggaran yang sangat kecil. Ini mungkin dianggap sebagai hukuman, tetapi alasan utama teguran lisan adalah untuk mencerahkan petarung dan membimbing mereka menuju tindakan yang tepat.

Teguran harus dicatat pada lembar skor. Jika petarung menerima satu atau lebih teguran untuk pelanggaran yang sama dalam turnamen yang sama, teguran tersebut dapat ditingkatkan menjadi "Peringatan" atas kebijakan judge.

“Peringatan” (Warning)

Peringatan adalah hukuman untuk pelanggaran yang lebih besar daripada Teguran, tetapi tidak terlalu berat. Peringatan diberikan kepada petarung saat mereka mengganggu turnamen, atau telah melakukan pelanggaran sedang. Peringatan harus dicatat pada lembar skor jika terjadi pelanggaran berulang dan peningkatan.

Jika petarung menerima penalti Peringatan untuk pelanggaran yang sama dalam turnamen yang sama, itu dapat ditingkatkan menjadi "Kekalahan Permainan", "Kekalahan Pertandingan", atau "Diskualifikasi" atas kebijakan judge.

Contoh:
Seorang petarung diberikan dua Peringatan pada kesempatan terpisah untuk “4.1.1. Status Permainan Ilegal - Minor”. Karena pelanggaran ini termasuk dalam jenis yang sama, itu akan menghasilkan pelanggaran yang ditingkatkan, bahkan jika detail pelanggarannya tidak sama.

> Contoh:
> Peringatan untuk “4.3. Kemampuan AUTO Terlupa” dan peringatan untuk “5.4. Keterlambatan” diberikan kepada petarung yang sama. Karena kedua pelanggaran ini bukan jenis yang sama, ini tidak akan menghasilkan pelanggaran yang ditingkatkan.

“Penalti Luka” (Damage Penalty)

Penalti Luka adalah penalti yang lebih berat daripada Peringatan, yang membutuhkan perbaikan dalam permainan, tetapi lebih ringan daripada Kekalahan Permainan. Ini berfungsi untuk menyamakan keuntungan apa pun yang mungkin didapat petarung dari kesalahan tindakan permainan yang tidak disengaja.

Saat menerapkan Penalti Luka N, efek berkelanjutan ini diterapkan pada petarung: "Jumlah kartu di Zona Luka yang diperlukan untuk kalah dalam permainan dikurangi N." Misalnya, petarung dengan Penalti Luka 1 akan kalah dalam permainan saat mereka memiliki 5 kartu di zona lukanya. Efek ini dapat ditumpuk.

Jika menerapkan Penalti Luka akan menyebabkan petarung memiliki kartu yang sama atau lebih di zona lukanya daripada jumlah kartu yang mereka butuhkan untuk kalah dalam permainan, petarung tersebut kalah saat pemeriksaan waktu berikutnya dilakukan.

“Kekalahan Permainan” (Game Loss)

Jika Kekalahan Permainan diberikan selama pertandingan, permainan segera berakhir dan petarung kalah dalam permainan. Kekalahan Permainan diberikan kepada petarung saat mereka melakukan pelanggaran besar, atau jika mereka melakukan kesalahan tindakan permainan yang tidak dapat diperbaiki dengan membalikkan keadaan permainan. Dengan kata lain, keuntungan yang didapat dari kesalahan tindakan permainan dari kekalahan permainan setara dengan Penalti Luka 6.

Jika diberikan di antara ronde, penalti diterapkan pada permainan pertama ronde berikutnya. Jika permainan mendekati akhir dan pertandingan tersebut berakhir dengan kekalahan petarung tersebut, judge dapat memilih untuk menerapkan penalti ke ronde berikutnya.

Selain masalah keterlambatan dan dek/daftar dek, judge harus berkonsultasi dengan ketua judge sebelum memberikan penalti Kekalahan Permainan.

“Kekalahan Pertandingan” (Match Loss)

Jika Kekalahan Pertandingan diberikan selama pertandingan, pertandingan segera berakhir dan petarung kalah dalam pertandingan. Kekalahan Pertandingan diberikan kepada petarung saat mereka melakukan gangguan besar pada turnamen, atau telah melakukan pelanggaran berat.

Jika diberikan di antara ronde, penalti diterapkan ke ronde berikutnya. Jika pertandingan mendekati akhir dan pertandingan tersebut berakhir dengan kekalahan petarung tersebut, judge dapat memilih untuk menerapkan penalti pada ronde berikutnya.

Selain masalah Keterlambatan dan dek/daftar dek, judge harus berkonsultasi dengan ketua judge sebelum memberikan penalti Kekalahan Pertandingan.

Dalam turnamen *best-of-one*, penalti Kekalahan Permainan dan Kekalahan Pertandingan adalah sama.

“Diskualifikasi” (Disqualification)

Diskualifikasi diberikan kepada seorang petarung yang telah melakukan pelanggaran besar atau perilaku tidak sportif. Ini adalah hukuman terberat yang mungkin diterima seorang petarung di sebuah turnamen.

Jika seorang petarung diberikan penalti ini, mereka segera dikeluarkan dari turnamen dan setiap pertandingan yang sedang berlangsung akan dianggap sebagai kekalahan petarung tersebut. Semua hadiah yang telah mereka dapatkan dari turnamen dan status mereka di turnamen dapat dicabut atas kebijaksanaan penyelenggara atau ketua judge. Bahkan jika status petarung tersebut dicabut, itu tidak akan mengubah hasil menang-kalah mereka melawan lawan mereka. Mengenai hadiah dan status yang dicabut, terserah pada kebijaksanaan penyelenggara atau ketua judge jika harus dibatalkan atau diwariskan ke petarung berikutnya..

Bahkan jika pelanggaran yang akan dihukum dengan diskualifikasi ditemukan setelah turnamen oleh ofisial, hukuman diskualifikasi tetap dapat diberikan.

Hanya ketua judge yang dapat memberikan diskualifikasi. Jika hukuman ini diberikan, judge ketua harus melaporkan detailnya kepada Dango Pte Ltd..

Selain itu, peserta yang telah diberikan hukuman ini dapat dikeluarkan dari venue atas keputusan penyelenggara atau ketua judge setelah mendapat izin dari penyelenggara. Peserta yang diberikan hukuman ini harus segera meninggalkan venue dan tidak boleh kembali sampai penyelenggara memberikan izin.

Dalam hal diskualifikasi diberikan, peserta dapat diskors dari mengikuti turnamen Dango Pte Ltd. jika pelanggaran tersebut dianggap berbahaya. Keputusan ini dibuat dan ditentukan oleh Dango Pte Ltd.. Seorang petarung yang diskors dari bergabung dengan turnamen Dango Pte Ltd. dapat dilarang untuk jangka waktu yang ditentukan tetapi tidak terbatas.

Jika tindakan yang dinilai oleh Dango Pte Ltd. yang menyebabkan diskualifikasi terjadi di luar tempat turnamen, Dango Pte Ltd. berhak untuk menghukum para petarung tersebut, termasuk skorsing.

Untuk petarung yang diskors dari turnamen Dango Pte Ltd., jika ditentukan bahwa orang tersebut telah melakukan tindakan apa pun yang setara dengan diskualifikasi, Dango Pte Ltd. dapat menambah masa skorsing, atau memberikan bentuk hukuman lainnya.

Bagian 3. Rangkuman Pelanggaran

Aturan dasar dimaksudkan untuk menjaga keadilan dan integritas turnamen, dan memastikan bahwa turnamen dapat dilakukan dengan lancar dan adil, sedangkan hukuman dimaksudkan untuk melindungi keadilan dan integritas turnamen, dan mendidik petarung tentang aturan untuk mencegah terulangnya kembali.

Tidak boleh ada petarung yang salah menafsirkan atau menyalahgunakan aturan dan pedoman untuk mendapatkan keuntungan yang tidak adil atau menciptakan situasi yang menguntungkan bagi diri mereka sendiri.

Pelanggaran terbagi dalam tiga kategori:

- Pelanggaran Aturan Permainan: Pelanggaran terjadi ketika aturan permainan tidak diikuti. Saat menilai Kesalahan Aturan Permainan, Aturan Komprehensif harus dikonsultasikan.
- Pelanggaran Aturan Turnamen: Seorang petarung melanggar peraturan yang ditetapkan dalam Aturan Dasar.
- Pelanggaran Perilaku: Perilaku petarung bertentangan dengan tanggung jawab petarung sebagaimana diuraikan dalam Aturan Dasar.

3.1. Menerapkan Hukuman

Jika seorang judge menentukan bahwa seorang petarung telah melanggar aturan dengan cara apa pun, adalah mungkin untuk menjatuhkan hukuman kepada para petarung yang terlibat dalam tindakan itu. Untuk menentukan detail dan tingkat penalti, silakan merujuk ke bagian masing-masing.

judge dapat menggunakan tingkat keleluasaan tertentu saat memberikan hukuman. Faktor-faktor yang memengaruhi beratnya hukuman yang akan diberikan meliputi:

- Level turnamen: Turnamen Level 1 (Turnamen Toko) umumnya memiliki suasana santai dan lebih fokus pada permainan persahabatan daripada persaingan. Pelanggaran pada level ini diperlakukan lebih lunak daripada jika dilakukan di turnamen level yang lebih tinggi. Turnamen level 2 dan 3 mempertaruhkan hadiah yang lebih baik, dan petarung yang bermain di level tersebut diharapkan mengetahui aturan dan etiket dengan lebih baik. Meski begitu, pelanggaran dan pelanggaran etiket tidak boleh diabaikan di turnamen Level 1.

- Usia dan pengalaman bermain: Umumnya, pemain yang lebih muda dapat diperlakukan dengan lebih ringan, meskipun judge harus memperbaiki pelanggaran dengan sabar tetapi tegas.

- Riwayat petarung: Pelanggaran berulang biasanya akan menerima hukuman yang lebih keras. Jalur peningkatan tersedia dalam pelanggaran tertentu sebagai pengingat tegas bagi para petarung untuk tidak melakukan pelanggaran yang sama lebih dari satu kali. Selain itu, judge dapat menggunakan keleluasaan mereka untuk meningkatkan penalti jika petarung mengulangi pelanggaran yang sama di turnamen. Di sisi lain, judge tidak boleh menggunakan riwayat petarung di luar turnamen saat ini untuk memberikan hukuman yang lebih keras dari biasanya.

Saat menentukan pelanggaran dan memberikan hukuman, judge diharapkan menggunakan kebijaksanaan mereka sendiri. Namun, judge tidak diharapkan untuk menyimpang terlalu banyak dari pedoman yang disarankan kecuali mereka memiliki alasan yang sah untuk melakukannya.

Demi perbaikan berkelanjutan dari pedoman ini, judge didorong untuk melaporkan setiap penyimpangan dari Panduan Pelanggaran ini ke Program Judge.

Bagian 4. Pelanggaran Aturan Permainan

4.1. Status Permainan Ilegal

Seorang petarung telah melakukan kesalahan saat bermain permainan dan menyebabkan status permainan menjadi ilegal.

4.1.1. Status Permainan Ilegal – Minor / Illegal Game State - Minor:

Hukuman:

Level 1	Teguran
Level 2~3	Peringatan

Definisi:

Pelanggaran dianggap "Minor" ketika perbaikan hanya dapat dilakukan pada subset kartu yang terpengaruh tanpa membalikkan status permainan, atau kesalahan diketahui sebelum petarung melakukan tindakan permainan lain.

Contoh:

1. Seorang petarung draw kartu untuk giliran mereka tanpa standkan unit mereka.

2. Seorang petarung stand unit dan ride Vanguard mereka, tetapi lalai draw kartu selama fase draw mereka.

3. Seorang petarung mengaktifkan kebolehan aktif dengan biaya "Letakkan unit ini ke dalam jiwa anda", tidak memasukkan unit ke dalam jiwa, dan melanjutkan dengan menyelesaikan efeknya.

4. Seorang petarung memanggil unit Grade 2 ke lingkaran RG ketika mereka hanya memiliki Vanguard Grade 1, melanjutkan ke fase pertempuran, dan menyadari kesalahan mereka sebelum mereka restkan unit penyerang.

Pembetulan:

Jika terjadi kesalahan permainan, petarung membalikkan tindakan yang dilakukan hingga tepat sebelum kesalahan terjadi. Biasanya, pembetulan di bawah pelanggaran ini harus melibatkan pemutaran ulang satu tindakan. Jika perbaikan akan melibatkan banyak kartu di beberapa zona, atau

membalikkan beberapa tindakan, itu harus dianggap sebagai **Status Permainan Ilegal – Mayor.**

Di turnamen Level 2 ke atas, jika petarung melakukan tiga pelanggaran Status Permainan Ilegal – Minor di turnamen yang sama, Peringatan ketiga akan ditingkatkan menjadi **Kekalahan Permainan**.

4.1.2. Status Permainan Ilegal – Mayor / Illegal Game State - Major:

Hukuman:

Level 1	Peringatan
Level 2~3	Peringatan ~ PL1

Definisi:

Pelanggaran dianggap "Mayor" saat perbaikan melibatkan membalikkan beberapa tindakan dan memindahkan beberapa kartu melintasi zona, atau jika status permainan tidak dapat dipulihkan dan harus dilanjutkan dari status yang salah.

Contoh:

1. Seorang petarung memanggil unit grade 2 ke RG saat mereka hanya mempunyai Vanguard grade 1, menyelesaikan serangan, dan mengakhiri gilitan. Mereka menyadari kesalahan tersebut hanya di awal fase draw lawan mereka.

2. Seorang petarung ride Vanguard mereka dari ride dek dan lupa membuang kartu sebagai biaya. Mereka menyadari kesalahan hanya di awal fase ride lawan mereka, dan saat itu, mereka telah memanggil dua unit RG dan melakukan dua serangan.

Pembetulan:

Status permainan saat ini harus diubah untuk mencerminkan status permainan yang benar sebanyak mungkin. Namun, jika status permainan saat ini telah berkembang terlalu jauh dari titik kesalahan, judge dapat memberi tahu petarung untuk terus bermain tanpa perbaikan apa pun.

Pembetulan Parsial: Jika status kartu salah, perbaiki status kartu.

Pembetulan Parsial: Jika kartu seharusnya berada di zona yang berbeda dari tempatnya saat ini, pindahkan kartu ke zona itu.

Peningkatan:

Terkadang, status permainan mungkin tidak dapat dipulihkan dan permainan tidak dapat dilanjutkan – Misalnya, seorang petarung secara tidak sengaja menyebarkan dek mereka ke seluruh meja saat shuffle di tengah permainan dan tidak mungkin untuk merekonstruksi status permainan asli. Dalam hal ini, berikan **Kekalahan Permainan** kepada petarung yang telah melakukan pelanggaran.

4.2. Menyampaikan Informasi yang Salah / Conveying Incorrect Information

Hukuman:

Level 1	Teguran ~ Peringatan
Level 2~3	Peringatan~ PL1

Definisi:

Informasi yang benar seperti nilai kuasa, jumlah kartu, efek yang diberikan pada kartu yang mana dan lain sebagainya harus disampaikan kepada lawan dengan benar. Jika informasi yang salah diteruskan, dan dengan demikian memengaruhi permainan, penalti akan diberikan kepada petarung. Jika informasi yang benar disampaikan sebelum memengaruhi permainan, maka tidak ada penalti yang akan diberikan.

Contoh:

1. Seorang petarung menyatakan serangan dengan kuasa 11000, lupa bahwa unit penyerang berada di bawah efek "Kuasa -2000", dan kuasa yang benar seharusnya 9000. Lawan memanggil satu Guardian lebih banyak dari yang seharusnya, dan kesalahan disadari setelah Guardian dimasukkan ke dalam zona musnah.

Pembetulan:

Ketika lawan petarung bertindak atas informasi yang salah, mereka mungkin bertindak berbeda dibandingkan dengan skenario jika mereka diberi informasi yang benar. Judge dapat mempertimbangkan untuk membalikkan status permainan ke titik tepat sebelum informasi yang salah diberikan.

Jika kesalahan ditemukan setelah fase yang sama di giliran berikutnya, berikan penalti dan beri tahu petarung untuk terus bermain.1

4.3. Kemampuan AUTO Terlupa / Forgetting to Resolve Automatic Abilities:

Hukuman:

Level 1	Teguran ~ Peringatan
Level 2~3	Peringatan

Definisi:

Petarung mengabaikan kemampuan AUTO yang terpicu dari kartu yang mereka kendalikan dan telah mengambil tindakan seolah-olah kemampuan itu tidak terpicu.

Petarung harus mengetahui setiap kemampuan AUTO yang dipicu segera setelah mereka memicu. Jika efek dari kemampuan AUTO tidak berwujud, misalnya, peningkatan Kekuatan, petarung harus mengumumkan efeknya sebelum mengambil tindakan lebih lanjut. Pengumuman ini dapat dilakukan dengan menggunakan item bantuan.

Jika petarung mengakui kemampuannya tetapi menyelesaikannya dengan tidak benar, pelanggarannya harus menjadi **Status Permainan Ilegal / Illegal Game State**.

Untuk mencegah terjadinya status permainan ilegal, petarung juga bertanggung jawab untuk menunjukkan kemampuan AUTO wajib yang dipicu yang mungkin terlewatkan dimiliki lawan mereka, terutama dalam kasus peningkatan kuasa wajib. Jika tidak ada petarung yang mengakui pemicu wajib, pelanggaran untuk lawan adalah **Gagal Memelihara Status Permainan / Failure to Maintain Game State**.

Contoh:

1. Seorang petarung menyerang dengan unit kuasa 8000 dengan kemampuan AUTO "[AUTO] Apabila unit ini menyerang Vanguard, ia dapat KUASA+10000 hingga akhir giliran.", tetapi lupa mengakuinya. Lawan memanggil Guardian dengan perisai 10000, dan petarung mengakui bahwa serangan itu tidak terkena.

Pembetulan:

Jika kemampuan AUTO memiliki "boleh" dalam teksnya, asumsikan petarung memilih untuk tidak menyelesaikannya. Jika kemampuan AUTO memiliki biaya yang melekat padanya, asumsikan petarung tersebut memilih untuk tidak membayarnya. Dalam kedua kasus tersebut, tidak ada penalti.

Jika permainan telah melewati titik efek kemampuan AUTO akan habis, keluarkan penalti, tapi jangan lakukan apapun.

Jika tidak, judge dapat menyelesaikan kemampuan AUTO pada waktu pemeriksaan berikutnya.

4.4. Gagal Memelihara Status Permainan / Failure to Maintain Game State:

Hukuman:

Level 1	Teguran
Level 2~3	Teguran

Definisi:

Kedua petarung dalam sebuah permainan memiliki tanggung jawab untuk memastikan status permainan selalu benar. Tak perlu dikatakan bahwa petarung harus memainkan kartunya dengan tepat, tetapi juga bekerja sama dan memperhatikan lawannya untuk menghindari pelanggaran apa pun. Jika seorang petarung mengabaikan pelanggaran dengan sengaja untuk mendapatkan keuntungan, itu dianggap sebagai permainan curang dan termasuk dalam bagian yang berbeda.

Jika seorang petarung gagal mengakui efek kartu lawannya atau kemampuan AUTO wajib, mereka akan menerima pelanggaran inil. Petarung tidak akan menerima pelanggaran ini dari kartu dan efeknya sendiri.

Pembetulan:

Ingatkan petarung bahwa mereka juga bertanggung jawab untuk memelihara status permainan legal setiap saat.

Peningkatan:

Pelanggaran ini tidak akan pernah ditingkatkan.

4.5. Melihat Kartu Ekstra / Looking at Extra Cards:

Hukuman:

Level 1	Teguran ~ Peringatan
Level 2	Peringatan

Definisi::

Seorang petarung secara tidak sengaja melihat kartu yang tidak berhak mereka lihat, kemungkinan besar melalui kesalahan ketangkasan. Jika petarung mengungkapkan kartu yang dia dapat lihat, baik secara disengaja atau tidak sengaja, tidak ada penalti diterima oleh lawannya.

Jika seorang petarung melihat beberapa kartu pada saat yang sama, itu tetap dihukum sebagai satu pelanggaran.

Contoh:

1. Saat shuffle dek lawan, petarung secara tidak sengaja menjatuhkan beberapa kartu.

2. Saat drive cek, seorang petarung secara tidak sengaja mengungkapkan kartu kedua dari dek mereka.

Pembetulan:

Shuffle kartu yang terungkap ke dalam bagian acak dek petarung.

Jika petarung mengungkapkan kartu lawan secara tidak sengaja sebelum pertandingan dimulai, menyebabkan petarung dapat menyimpulkan jenis dek yang mungkin digunakan lawan, jika judge menentukan bahwa petarung yang menjatuhkan kartu memiliki keuntungan dalam bentuk apa pun, judge dapat menginstruksikan petarung untuk mengungkapkan jumlah kartu yang sama secara acak dari dek mereka sebelum shuffle sekali lagi.

4.6. Kesalahan Kartu Tersembunyi / Hidden Card Error

Pelanggaran **Kesalahan Kartu Tersembunyi / Hidden Card Error** terjadi ketika status permainan ilegal telah tercapai, tetapi identitas kartu yang berkontribusi terhadap pelanggaran ini hanya diketahui oleh satu petarung.

4.6.1. Kesalahan Kartu Tersembunyi – Minor / Hidden Card Error - Kecil

Hukuman:

Level 1	Teguran
Level 2~3	Peringatan

Definisi:

Pelanggaran dianggap "Minor" jika kartu yang melanggar dapat dibedakan, atau situasi dapat diperbaiki dengan menyebabkan gangguan minimal pada status permainan.

Contoh:

1. Seorang petarung draw enam kartu untuk tangan pembuka mereka.

2. Seorang petarung draw kartu secara ilegal ketika tangan mereka tidak memiliki kartu.

3. Seorang petarung menyelesaikan efek yang mengatakan "Cari dek anda untuk kartu [dengan kualitas tertentu], tunjukkan, dan letakkan di atas dek." Petarung mencari kartu di dek mereka dan meletakkannya di atas dek tanpa menunjukkannya. Judge memeriksa kartu teratas dari dek mereka, dan itu cocok dengan kualitasnya.

Pembetulan:

Jika ada kartu berlebih di zona, kembalikan kartu tersebut ke zona yang sesuai, secara acak jika diperlukan. Ingatkan petarung untuk lebih berhati-hati lain kali.

Peningkatan:

Meskipun tidak ada peningkatan untuk pelanggaran ini, awasi petarung yang sering melakukan pelanggaran ini sebelum situasinya meningkat.

4.6.2. Kesalahan Kartu Tersembunyi - Mayor / Hidden Card Error - Major:

Hukuman:

Level 1	Peringatan
Level 2~3	Peringatan ~ PL1

Definition:

Pelanggaran dianggap "Mayor" ketika set kartu yang tersembunyi tidak dapat dibedakan.

Untuk tujuan mengidentifikasi apakah seorang petarung telah draw kartu tambahan, sebuah kartu dianggap “didraw” ketika menyentuh kartu lain di tangan petarung.

Contoh:

1. Seorang petarung menyelesaikan efek yang mengatakan "Cari dek anda untuk satu kartu “Vairina”, tunjukkan, dan letak ke dalam tangan." Petarung mencari kartu di dek mereka dan meletakkannya di tangan mereka tanpa mengungkapkannya.

2. Saat drive cek, seorang petarung meletakkan kartu teratas dek mereka ke tangan mereka tanpa mengungkapkannya.

Pembetulan:

Identifikasi set kartu yang memiliki kelebihan jumlah kartu di dalamnya, pilih secara acak sejumlah kartu yang sama dengan kelebihannya, dan kembalikan kartu tersebut ke zona yang sesuai. Jika zona yang sesuai adalah dek, kelebihan kartu dikembalikan ke bagian bawah dek dalam urutan acak.

Jika pelanggaran disebabkan selama penyelesaian efek yang mencari kartu dengan kualitas tertentu, kartu yang dipilih secara acak tidak boleh memenuhi kriteria tersebut. Misalnya, jika judge membetulkan situasi contoh pertama dari atas, ketika judge memilih satu kartu acak untuk diletakkan di bagian bawah dek, “Vairina” tidak boleh menjadi kartu acak tersebut. (Jika tangan petarung tidak memiliki kartu bernama “Vairina”, itu menjadi masalah yang lebih besar.)

Bagian 5. Pelanggaran Aturan Turnamen

5.1. Dek/Daftar Dek Ilegal / Illegal Deck/Decklist:

Pelanggaran dan penalti terkait dek dan daftar dek dijelaskan di bagian ini. Di bagian ini, "dek" mengacu pada dek utama dan dek perjalanan.

Dalam kasus di mana petarung melakukan beberapa pelanggaran di bawah bagian ini, misalnya, mendaftarkan daftar dek ilegal saat memainkan dek ilegal yang tidak cocok dengan daftar dek, pelanggaran yang akan mengakibatkan hukuman yang lebih berat berlaku..

Jika kartu menjadi aus atau tidak dapat digunakan selama turnamen berlangsung, atau jika kartu hilang dan tidak dapat diganti dalam jangka waktu yang wajar, judge dapat mengeluarkan kad proxy.

5.1.1. Dek Ilegal (Tanpa Daftar Dek):

Hukuman:

Level 1	Peringatan ~ Kekalahan Permainan
Level 2~3	Kekalahan Permainan

Definisi:

Dek berisi sejumlah kartu yang tidak sah, atau isi dek tidak memenuhi persyaratan pembuatan dek.

Contoh::

1. Ride dek hanya terdiri dari empat kartu grade 2.

2. Dek utama memiliki 45 kartu.

3. Dek utama memiliki 5 kartu Heal Trigger.

Pembetulan:

Petarung harus mengubah dek agar legal sebelum melanjutkan turnamen. Ini harus dilakukan di bawah pengawasan judge.

Jika ada kelebihan kartu di dek, salinan kelebihan kartu di dek, atau kelebihan kartu di dek yang tidak memenuhi persyaratan pembuatan dek,

petarung membuang kelebihan kartu tersebut. Dimanapun berlaku, petarung dapat memilih kartu berlebih untuk dibuang.

Setelah itu, jika tidak ada cukup kartu di dek, petarung menambahkan kartu pilihan mereka ke dek.

Jika ada kurang dari 16 kartu Trigger di dek, petarung harus menambahkan kartu Trigger pilihannya ke dalam dek sehingga memiliki 16 kartu. Ini tidak boleh melanggar aturan pembuatan dek.

Jika seorang petarung ditemukan mengubah isi dek mereka di antara pertandingan (termasuk menukar isi dek utama dan ride dek mereka) jika turnamen tidak mengizinkannya, itu dianggap Kecurangan.

5.1.2. Dek Ilegal (Dengan Daftar Dek yang Sah):

Hukuman:

Level 1	Peringatan ~ Kekalahan Permainan
Level 2~3	Peringatan ~ Kekalahan Permainan

Definisi:

Isi dek tidak sesuai dengan apa yang terdaftar di daftar dek. Ini juga mencakup kasus dimana ride dek petarung tidak dapat dibedakan dari dek utama mereka.

Contoh:

1. “Chakrabarthi Divine Dragon, Nirvana” terdaftar sebagai unit grade 3 di ride dek petarung. Namun, "Fire Slash Dragon, Inferno Sword" digunakan di ride dek petarung.

2. Petarung menggunakan sleeve dengan desain yang sama untuk dek utama dan ride dek mereka.

Pembetulan:

Petarung harus mengubah dek agar sama dengan daftar dek. Ini harus dilakukan oleh petarung, di bawah pengawasan judge.

Instruksikan petarung untuk melapisi ride dek mereka dengan sleeve desain yang berbeda.

5.1.3. Daftar Dek Ilegal:

Hukuman:

Level 1	Peringatan
Level 2~3	Kekalahan Permainan

Definisi:

Daftar dek tidak cocok dengan dek yang dimainkan petarung, atau tidak jelas tentang isi dek yang dimainkan petarung.

Bagian utama dari decklist adalah Dek Utama dan Ride Dek. Konten setiap bagian tidak harus diatur dengan cara tertentu (misalnya, konten Ride Dek tidak didaftar dalam urutan grade yang meningkat). Selama kedua bagian tersebut dibedakan dengan jelas, daftar dek itu legal.

Contoh:

1. Petarung hanya mendaftarkan 48 kartu di daftar dek mereka.

2. Petarung mendaftarkan "4 Sylvan Horned Beast" di daftar dek mereka, sedangkan ada beberapa kartu dengan nama yang mempunyai "Sylvan Horned Beast".

3. Petarung mendaftarkan nama kartu di daftar dek mereka tanpa menentukan jumlah salinan dari setiap kartu, dan jumlah entri kurang dari 50.

Pembetulan:

Petarung harus mengubah daftar dek untuk secara akurat mencerminkan dek yang mereka mainkan. Ini harus dilakukan oleh petarung di bawah pengawasan judge.

5.2. Kartu Bertanda:

Hukuman:

Level 1	Peringatan
Level 2~3	Peringatan ~ Kekalahan Permainan

Definisi:

Jika bagian belakang kartu atau sleeve diberi tanda, bahkan secara tidak sengaja, hal itu memungkinkan petarung untuk membedakan kartu mereka bahkan saat

menghadap ke bawah di dek. Di sisi lain, adalah hal yang wajar jika kartu atau sleeve mengalami keausan selama turnamen berlangsung, jadi petarung harus sangat berhati-hati untuk menjaga kebersihan kartu dan sleeve mereka. Perhatikan bahwa ini hanya berlaku untuk penandaan yang tidak disengaja. Jika penandaan ditemukan disengaja, itu akan dianggap Kecurangan.

Contoh:

1. Saat melakukan pemeriksaan dek, judge memperhatikan bahwa 2 kartu Kritikal Trigger dan 5 kartu unit normal berbeda di dek petarung memiliki goresan di lokasi acak di sleeve kartunya. Meskipun kartu yang sebenarnya tidak dapat dibedakan dari bagian belakang, perbedaan kondisi dari 7 sleeve tersebut dapat dibedakan dari kartu lainnya jika dilihat dari dekat.

2. Saat melakukan pemeriksaan dek, judge memperhatikan bahwa 1 kartu tertentu diletakkan terbalik di sleevenya. Petarung memiliki 4 salinan kartu itu di dek, dan 3 kartu lainnya diletakkan secara normal.

Pembetulan:

Petarung harus mengganti kartu atau sleevenya menjadi tanpa tanda. Mendidik petarung tentang perlunya menjaga kebersihan kartu dan sleeve mereka.

5.3. Shuffle Tidak Benar / Improper Shuffling

Hukuman:

Level 1	Teguran ~ Peringatan
Level 2~3	Teguran ~ Peringatan

Definisi:

Dek harus dishuffle dengan baik dan benar-benar diacak sebelum diberikan kepada lawan untuk dishuffle atau dipotong. Jika kartu tidak dalam urutan acak yang cukup, itu akan dianggap sebagai pelanggaran.

Shuffle yang tidak memadai merusak integritas pertandingan, dan dapat dengan mudah dianggap Kecurangan. Karena pengocokan yang tidak memadai dapat dicegah secara sadar oleh petarung, judge akan segera mengeluarkan Teguran untuk shuffle yang tidak tepat (atau Peringatan untuk kasus ekstrim di mana dek hampir

tidak diacak) dan mengarahkan pemain untuk melakukan shuffle yang benar, terutama di turnamen level 2 atau 3.

Untuk tujuan menilai apakah seorang petarung telah shuffle dek mereka dengan cukup, "Pile Shuffle" (seperti yang dijelaskan dalam Aturan Dasar) saja, tanpa metode shuffle lainnya, tidak dianggap sebagai shuffle yang cukup.

Dalam hal petarung ditemukan dengan sengaja tidak shuffle kartu mereka, mereka akan dihukum sesuai dengan hukuman Kecurangan.

Di sisi lain, jika seorang petarung ditemukan menghabiskan banyak waktu untuk shuffle, misalnya, “Pile Shuffle” tiga kali berturut-turut, hal ini dianggap sebagai pelanggaran **Permainan Lambat / Slow Play**.

Contoh:

1. Shuffle tanpa menggunakan berbagai jenis metode shuffle.

2. Shuffle dengan sudut sedemikian rupa sehingga sisi cetak kartu terlihat.

3. Setelah mempresentasikan dek mereka, petarung meminta lawannya untuk tidak shuffle dek, melainkan memotongnya sekali.

4. Berkenaan dengan shuffle yang jelas tidak menyeluruh, lawan telah menyebutkannya dan meminta shuffle yang lebih lengkap, namun petarung tetap bertahan dengan shuffle yang tidak menyeluruh.

Pembetulan:

Instruksikan pemain untuk shuffle lebih teliti.

5.4. Keterlambatan / Tardiness:

Hukuman:

Level 1	Peringatan ~ Kekalahan Pertandingan
Level 2~3	Kekalahan Pertandingan

Definisi:

Seorang petarung tidak berada di meja yang ditugaskan saat pertandingan dimulai, atau membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan tugas. Ketika seorang judge menginstruksikan seorang petarung untuk menyelesaikan suatu tugas, adalah Keterlambatan jika mereka tidak menyelesaikannya tepat waktu.

Semua petarung harus duduk di meja mereka saat pertandingan mereka dimulai, meskipun aturan ini dapat diubah untuk mengakomodasi keadaan yang berbeda atas kebijaksanaan ketua judge atau penyelenggara. Misalnya, jika turnamen diadakan di aula konvensi yang ramai, dan mendengar pengumuman mungkin menjadi masalah, ketua judge dapat mengubah batas waktu keterlambatan menjadi 5 menit setelah pengatur waktu ronde dimulai.

Jika petarung tidak hadir di meja yang ditentukan saat pencatat waktu mengumumkan dimulainya ronde, mereka akan menerima Kekalahan Pertandingan. Jika seorang petarung melakukan upaya yang wajar untuk tiba di meja mereka saat ronde dimulai, misalnya, jika mereka sedang terburu-buru melewati area yang ramai, penalti dapat diturunkan menjadi Peringatan. Selain itu, seorang petarung yang tidak hadir di meja mereka 10 menit setelah ronde dimulai akan dikeluarkan dari turnamen kecuali mereka hadir di hadapan pencatat angka sebelum ronde berikutnya dimulai.

Jika seorang petarung duduk di meja yang salah saat pertandingan dimulai, mereka dianggap terlambat. Namun, jika kedua petarung duduk di meja yang salah, turunkan penalti mereka menjadi **Peringatan**, dan proses hasil pertandingan seperti yang mereka laporkan.

Seorang petarung dapat memaafkan diri mereka sendiri dengan meminta izin dari judge jika mereka memiliki alasan yang sah untuk melakukannya, misalnya, membutuhkan istirahat kamar mandi darurat, atau harus mengganti kartu rusak tertentu dari dek mereka. Kecuali keadaan luar biasa, mereka akan menerima pelanggaran Keterlambatan jika mereka tidak kembali ke meja mereka dalam waktu 10 menit. Jika mereka membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan tugas mereka, judge harus menyarankan mereka untuk keluar dari turnamen.

Contoh:

1. Seorang petarung menyerahkan daftar dek mereka setelah waktu pendaftaran dek telah berakhir.

2. Seorang petarung lupa menyerahkan lembar skor mereka bahkan setelah waktu ronde berakhir, dan pencatat skor telah membuat beberapa pengumuman.

3. Seorang petarung perlu mengganti kartu yang hilang dari dek mereka tetapi gagal melakukannya setelah 10 menit.

4. Dua petarung yang ditempatkan di Meja 13 untuk satu ronde duduk di Meja 12. Petarung yang seharusnya duduk di Meja 12 duduk di Meja 13. Dalam hal ini, keempat petarung akan diberikan Peringatan. Demi kenyamanan, mereka dapat tetap duduk di meja mereka untuk menyelesaikan pertandingan mereka, dan hasil pertandingan mereka akan diproses seperti yang mereka laporkan..

Penyelesaian:

Jika pertandingan tidak diakhiri dengan penalti, berikan perpanjangan waktu pertandingan sama dengan jumlah waktu keterlambatan petarung.

5.5. Mengganggu Operasi Turnamen / Interfering with Tournament Operations:

Hukuman:

Level 1	Peringatan
Level 2~3	Peringatan

Definisi:

Petarung memiliki tanggung jawab untuk bekerja sama dengan ofisial agar turnamen berjalan lancar dan adil. Merupakan tanggung jawab untuk mengikuti pengumuman yang dibuat. Selain itu, harap perhatikan setiap pengumuman yang mungkin menyangkut Anda secara pribadi.

Contoh:

1. Sekelompok petarung berdiri di tengah lorong sempit dan mengobrol, membuat orang sulit untuk melewatinya.

2. Seorang petarung menumpahkan minuman di atas meja, membuatnya tidak dapat digunakan untuk saat ini.

3. Seorang petarung bertahan di area pengumpulan lembar skor tanpa alasan tertentu, menyebabkan ketidaknyamanan bagi petarung dan judge.

4. Seorang petarung mengabaikan instruksi judge untuk menyingkirkan ponsel mereka selama pertandingan.

   Pembetulan:

   Instruksikan petarung untuk mematuhi instruksi dan pengumuman. Jika petarung tidak melakukannya, pelanggarannya adalah **Perilaku Tidak Sportif – Mayor / Unsporting Conduct - Major**.

5.6. Permainan Lambat (Slow Play):

Hukuman:

Level 1	Teguran ~ Kekalahan Permainan
Level 2~3	Teguran ~ Diskualifikasi

Definisi:

Semua petarung harus bermain dengan kecepatan yang tepat, dan memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan permainan dalam waktu yang ditentukan. Terlepas dari kebetulan atau kesengajaan, jika permainan lambat ditentukan, penalti sehubungan dengan situasi tersebut akan dijatuhkan kepada petarung. Penalti permainan lambat umumnya tergantung pada situasi.

Untuk pertarungan dengan batas waktu yang lebih lama dari biasanya, atau tanpa batas waktu sama sekali, petarung tetap bertanggung jawab untuk menyelesaikan permainan dalam waktu yang wajar. Hukuman tetap dapat diberikan meskipun tidak ada batasan waktu.

Jika seorang petarung dengan sengaja bermain lambat untuk mendapatkan keuntungan taktis, hal itu dapat dianggap sebagai kecurangan, dan hukuman berat dapat diterapkan.

Contoh:

1. Seorang petarung membutuhkan waktu dua menit untuk memutuskan unit mana yang akan dipanggil.

2. Seorang petarung berulang kali memeriksa zona musnah mereka dan lawan mereka dalam satu giliran.

3. Dalam pertandingan yang ketat, seorang petarung tiba-tiba bermain lambat ketika hanya tersisa dua menit di ronde tersebut.

Pembetulan:

Tidak ada batasan waktu khusus kapan tindakan petarung akan dianggap sebagai permainan lambat. Sebelum memberikan hukuman apapun kepada petarung, disarankan agar judge memberikan teguran lisan terlebih dahulu, kemudian mengamati petarung setelah itu.

5.7. Bantuan Luar / Outside Assistance:

Hukuman:

Level 1	Teguran ~ Diskualifikasi
Level 2~3	Kekalahan Pertandingan ~ Diskualifikasi

Definisi:

Seorang peserta memberikan bantuan eksternal mengenai permainan kepada seorang petarung selama pertandingan, atau seorang petarung meminta saran permainan eksternal dari orang lain selama pertandingan.

Penonton pertandingan harus waspada terhadap perilaku mereka. Dalam kasus tertentu, seruan atau perubahan bahasa tubuh dapat dianggap sebagai Bantuan Luar. Tepuk tangan di akhir pertandingan tidak termasuk dalam bagian ini.

Di turnamen tim tertentu, petarung dilarang memberikan saran permainan kepada rekan satu timnya. Setiap perilaku yang menyinggung juga termasuk dalam pelanggaran ini.

Contoh:

1. Seorang penonton berseru, “Bagus!” ketika mereka melihat kartu yang didraw petarung untuk giliran mereka.

2. Saat menyaksikan pertandingan, seorang penonton mengomentari kartu di tangan petarung dengan cukup keras sehingga petarung dapat mendengarnya.

3. Seorang petarung bertanya kepada teman penontonnya, "Unit mana yang harus saya serang?" Jika teman menjawab pertanyaan, mereka harus dihukum juga.

   Pembetulan:

   Petarung harus diingatkan bahwa pertandingan adalah pertarungan strategi dan kecerdasan antara dua orang, dan bukan kontes popularitas untuk melihat siapa yang memiliki teman yang lebih baik. Jika seseorang yang tidak terdaftar dalam turnamen melakukan pelanggaran ini, mereka harus diminta dengan sopan untuk meninggalkan area pertandingan.

Bagian 6. Pelanggaran Perilaku

Pelanggaran yang berhubungan dengan perilaku pribadi petarung dalam sebuah turnamen. Kategori pelanggaran ini sangat luas, dan pelanggaran paling serius semacam ini dapat merusak integritas turnamen.

Meskipun niat adalah faktor utama untuk pelanggaran yang lebih serius, pemain tidak seharusnya berniat untuk melakukan pelanggaran dalam kategori ini. Misalnya, pemain muda yang menggunakan cercaan tanpa mengetahui artinya masih bisa diberikan penalti.

Mempertimbangkan bahwa pelanggaran ini lebih bersifat pribadi dan hukumannya mungkin lebih keras, judge harus sangat berhati-hati untuk tidak memperburuk situasi. Sebelum mengeluarkan pelanggaran, judge harus memastikan bahwa petarung yang melanggar dalam keadaan pikiran yang reseptif..

6.1. Perilaku Tidak Sportif / Unsporting Conduct:

Peserta turnamen diharapkan untuk menjaga citra positif setiap saat. Perilaku tidak sportif adalah perilaku yang dapat berdampak negatif terhadap keamanan, kenyamanan, atau kenikmatan turnamen orang lain, atau perilaku yang mengancam integritas turnamen.

“Perilaku tidak sportif” tidak sama dengan “tidak berperilaku sportif”. Misalnya, jika seorang petarung tidak mau berbasa-basi dan tetap diam, itu tidak dianggap Perilaku Tidak Sportif.

Sebelum menjatuhkan hukuman Perilaku Tidak Sportif, judge harus meredakan situasi yang ada terlebih dahulu. Memulai percakapan dengan "Saya memberi Anda hukuman Perilaku Tidak Sportif" saat ketegangan mungkin memuncak adalah ide yang buruk.

Ketika seorang petarung diberikan hukuman Perilaku Tidak Sportif, mereka diharapkan untuk segera memperbaiki perilakunya. Kegagalan untuk melakukannya akan mengakibatkan eskalasi hukuman, hingga Diskualifikasi dan pengusiran dari acara.

6.1.1. Perilaku Tidak Suportif – Minor / Unsporting Conduct - Minor:

Hukuman:

Level 1	Teguran ~ Peringatan
Level 2~3	Peringatan ~ Kekalahan Pertandingan

Definisi:

Seorang petarung menunjukkan perilaku yang berdampak negatif pada pengalaman turnamen orang lain. Perilaku tersebut dapat diperbaiki tanpa penyelidikan lebih lanjut, dan situasinya tidak meluas.

Contoh:

1. Petarung meninggalkan gelas kosong di atas meja.

2. Seorang petarung memainkan musik keras di ponselnya sambil duduk di samping pertandingan yang sedang berlangsung.

3. Seorang petarung mendaftarkan dirinya dalam turnamen menggunakan nama panggilan yang menyinggung/kasar.

4. Seorang petarung menuntut judge untuk memberikan hukuman kepada lawannya sebelum judge dapat menyelesaikan masalah tersebut.

5. Seorang petarung mengambil kartu lawan untuk membacanya tanpa meminta izin.

6. Seorang petarung mendesak lawannya untuk bermain lebih cepat meskipun lawannya tidak bermain lambat.

Pembetulan:

Judge harus menginstruksikan petarung untuk memperbaiki perilaku mereka dan membantu mereka jika perlu.

Peningkatan:

Jika petarung tidak memperbaiki perilakunya, atau mengulangi perilaku yang sama, pelanggaran dapat ditingkatkan menjadi **Perilaku Tidak Sportif – Mayor / Unsporting Conduct - Major**.

6.1.2. Perilaku Tidak Sportif – Mayor / Unsporting Conduct - Major:

Hukuman:

Level 1	Peringatan ~ Kekalahan Permainan
Level 2~3	Kekalahan Permainan ~ Diskualifikasi

Definisi:

Seorang petarung menunjukkan perilaku yang membuat orang merasa tidak diterima di turnamen. Ini termasuk perilaku yang membuat orang lain merasa diintimidasi, didiskriminasi, dilecehkan, atau terancam. Umumnya, pelanggaran dengan tingkat keparahan ini akan membutuhkan peredaan.

Contoh:

1. Seorang petarung berperilaku agresif setelah diberitahu oleh judge untuk menahan suaranya.

2. Setelah kalah dalam pertandingan, seorang petarung menendang kursi dan melempar deknya ke lantai.

3. Seorang petarung menggunakan cercaan terhadap ekspresi gender lawannya.

4. Seorang petarung mendorong orang lain untuk mengolok-olok individu lain.

Pembetulan:
Judge harus menginstruksikan petarung untuk memperbaiki perilaku mereka dan membantu mereka jika perlu, dengan memprioritaskan meredakan situasi.

Peningkatan:

Jika petarung tidak memperbaiki perilakunya, atau mengulangi perilaku yang sama, judge dapat mengeluarkan petarung tersebut dari tempat turnamen dengan izin penyelenggara.

6.1.3. Perilaku Tidak Sportif – Parah / Unsporting Conduct - Severe:

Hukuman:

Level 1 Diskualifikasi
Level 2~3 Diskualifikasi

Definisi:

Seorang petarung mengancam atau menimbulkan kerugian fisik, atau menyebabkan kerugian harta benda bagi orang lain.

Contoh:

1. Seorang petarung meraih kerah lawannya untuk mengintimidasi mereka.

2. Seorang petarung mencuri album kartu milik orang lain.

3. Seorang petarung menarik taplak meja dari meja tempat pertandingan masih berlangsung.

Pembetulan:

Petarung harus dikeluarkan dari tempat turnamen. Untuk kasus kekerasan atau pencurian yang sangat serius, judge tidak diharapkan untuk menangani sendiri situasi tersebut. Penegakan hukum setempat harus dipanggil.

6.2. Suap dan Taruhan / Bribery and Wagering:

Hukuman:

Level 1 Kekalahan Pertandingan ~ Diskualifikasi
Level 2~3 Diskualifikasi

Definisi:
Dianggap Suap jika seorang petarung menawarkan sesuatu sebagai imbalan atas hasil pertandingan atau tindakan permainan. Hal yang ditawarkan tidak harus berwujud. Itu juga Suap jika seorang petarung menerima tawaran itu, atau menolak tawaran itu dan tidak memberi tahu judge.

Petarung juga tidak boleh bertaruh pada hasil turnamen, karena ini akan melanggar integritas turnamen.

Di turnamen Level 1, jika terlihat bahwa petarung yang terlibat dalam penyuapan atau taruhan tidak menyadari beratnya pelanggaran, mereka dapat diberikan hukuman **Kalah Pertandingan** sebagai gantinya.

Contoh:

1. Seorang petarung memberi tahu lawannya, "Jika Anda membiarkan saya menang, saya akan memberi Anda dua booster pack."

2. Seorang petarung memberi tahu lawannya di ronde final, "Jika Anda tidak memanggil Guardian terhadap serangan berikut saya, saya akan memberi Anda setengah dari hadiah yang saya menangkan."

3. Seorang petarung memberi tahu lawannya, "Jika Anda membiarkan saya menang kali ini, saya akan menyerah kepada Anda saat kita bertemu lagi di turnamen lain."

4. Seorang petarung menyetujui suap yang diajukan lawannya.

5. Seorang petarung bertaruh siapa yang akan menjadi pemenang turnamen.

Pembetulan:

Didikkan para petarung bahwa suap dan taruhan tidak boleh ditoleransi di turnamen.

6.3. Kecurangan / Cheating:

Hukuman:

Level 1	Diskualifikasi
Level 2~3	Diskualifikasi

Definisi:

Seorang petarung dengan sengaja melakukan sesuatu yang ilegal untuk mendapatkan keuntungan. Tindakan ini dapat terjadi saat bermain permainan, atau saat berinteraksi di turnamen.

Niat adalah faktor terpenting saat mengidentifikasi perilaku curang. Jika seorang petarung mendapatkan keuntungan melalui perilaku yang tidak disengaja, pelanggaran tersebut termasuk dalam kategori lain dan dapat diperbaiki melalui pembetulan yang disebutkan dalam kategori tersebut. Juga tidak dianggap Kecurangan jika petarung dengan sengaja melakukan sesuatu tetapi tidak memperoleh keuntungan, meskipun masih dapat dikenakan hukuman dalam kategori lain.

Contoh:

Kecurangan permainan:

1. Seorang petarung dengan sengaja menarik kartu tambahan saat lawannya tidak lihat.

2. Seorang petarung dengan sengaja salah menyatakan kuasa penyerang mereka.

3. Seorang petarung dengan sengaja mengabaikan kesalahan yang dibuat oleh lawannya sehingga mereka dapat memanggil judge pada kesempatan yang lebih baik.

Kecurangan operasi turnamen:

1. Seorang petarung mengubah lembar skor untuk mengatakan bahwa mereka telah menang meskipun dia kalah.

2. Seorang petarung dengan sengaja memberikan informasi palsu kepada judge selama penyiasatan.

3. Seorang petarung yang diskors dari permainan mendaftarkan dirinya ke dalam turnamen dengan nama yang berbeda.

4. Seorang petarung menggunakan kartu palsu di dek mereka.

Pembetulan:

Petarung harus didiskualifikasi.

6.4. Kolusi dan Salah Menentukan Pemenang /Collusion and Improperly Determining a Winner:

Hukuman:

Level 1	Kekalahan Pertandingan ~ Diskualifikasi
Level 2~3	Diskualifikasi

Definisi:

Seorang petarung menggunakan cara selain bermain permainan untuk menentukan pemenang pertandingan. Hasil pertandingan yang diperoleh dengan cara ini merusakkan integritas turnamen. Lawan juga akan menghadapi hukuman yang sama jika mereka tidak melaporkannya kepada judge.

Jika seorang petarung menawarkan keuntungan kepada lawan untuk hasil pertandingan, itu dianggap **Suap**.

Contoh:

1. Setelah waktu habis, seorang petarung mengungkapkan kartu teratas dari dek mereka dan meyakinkan lawan mereka untuk menyerah kepada mereka karena mereka akan menang jika waktu tidak habis.

2. Seorang petarung menyarankan kepada lawan mereka bahwa mereka harus menentukan pemenang pertandingan dengan melempar koin.

Pembetulan:

Di turnamen Level 1, memberi hukuman Kekalahan Pertandingan kepada pemain yang melanggar berfungsi sebagai kesempatan pendidikan untuk tidak mengulangi hal ini di masa mendatang.

Bagian 7. Membalikkan Status Permainan

Saat status permainan ilegal tercapai, judge dapat mempertimbangkan untuk memperbaiki situasi dengan membalikkan status permainan. Selain pembetulan parsial yang disebutkan dalam bagian **4.1.2. Status Permainan Ilegal - Mayor**, ini dilakukan dengan membatalkan semua tindakan permainan dalam urutan terbalik hingga tepat sebelum kesalahan dibuat; tidak ada tindakan yang harus dilewati meskipun secara teknis benar.

Contoh:

1. Seorang petarung melakukan serangan, dan serangan itu diselesaikan dengan tidak benar karena mereka salah menyatakan kuasa penyerang. Kemudian, petarung menyatakan serangan lain yang benar. Setelah itu, petarung menyadari kesalahannya dan memanggil judge. Jika judge memutuskan untuk membalikkan status permainan, kedua serangan harus dibalikkan dan bukan hanya yang salah.

2. Petarung memiliki unit yang tidak dapat menyerang, tetapi tetap menyatakan serangan dengan unit tersebut. Drive cek mengungkapkan Draw Trigger. Serangan itu kena, dan lawan menerima 1 luka. Jika judge ingin membalikkan status permainan, pembalikkan harus dibuat dengan urutan berikut: Kartu yang diletakkan di zona luka lawan dipulangkan dari zona luka ke atas dek lawan, satu kartu acak yang bukan Draw Trigger yang diungkapkan tadi dipulangkan ke atas dek petarung, dan kartu Draw Trigger yang diungkapkan dipulangkan ke atas dek petarung.

Judge perlu mengingat beberapa faktor sebelum melakukan pembalikkan ini.

- Kelayakan: Apakah status permainan yang salah berkembang terlalu jauh dari status permainan aslinya? Berapa banyak tindakan yang diperlukan untuk

memulihkan status permainan, dan berapa banyak dari tindakan tersebut yang melibatkan manipulasi kartu di zona tersembunyi?

• Informasi Diperoleh: Apakah kesalahan menyebabkan petarung mendapatkan informasi yang seharusnya tidak mereka terima?

Apakah akan melakukan pembalikkan sepenuhnya tergantung pada kebijaksanaan judge. Sebagai alternatif, judge dapat menyeimbangkan keuntungan yang diperoleh melalui kesalahan tersebut dengan mengeluarkan Penalti Luka. Idealnya, pembalikkan akan meminimalkan jumlah informasi tersembunyi yang diperoleh, dan pohon keputusan (dengan atau tanpa kesalahan) harus sedekat mungkin satu sama lain.

= = =

Sejarah pembaruan

2/11/22 - v1.0 Dokumen dicipta
17/2/23 - v1.1. Pemformatan dibetulkan