

Wakfu TCG – Guide des Pénalités

Version 3.0

Date d'application officielle : 1^{er} Octobre 2009

Dernière mise à jour : 14 janvier 2011

Cette version du Guide des Pénalités remplace toute version précédente. Pour éviter les confusions, veuillez détruire toute version antérieure et donc obsolète de ce document.

Introduction

Ce document est permet aux Arbitres de Wakfu TCG de déterminer les pénalités appropriées en fonction des infractions qui peuvent survenir dans le cadre d'un tournoi, et permet d'homogénéiser les pénalités données aux joueurs sur l'ensemble des tournois.

Le principe général de ce Guide des Pénalités est que les erreurs honnêtes se doivent d'être traitées de manière mesurée et éducative par les Arbitres. Néanmoins, aucune tolérance ne sera accordée lors d'un cas de triche ou de conduite antisportive grave. Les pénalités listées dans ce document partent du principe que le joueur a enfreint les règles de manière involontaire. Si un Arbitre pense qu'un joueur les a enfreintes intentionnellement afin d'avoir un quelconque avantage dans le jeu, il doit le rapporter à l'Arbitre Principal. Dans ce cas précis, l'infraction peut être considérée comme triche et la pénalité appropriée devra être appliquée après une enquête.

Les Arbitres sont là pour créer et maintenir l'intégrité des tournois. Dans ce but, les Arbitres peuvent intervenir dans un match à n'importe quel moment dès qu'une erreur survient, qu'une erreur est survenue ou pour éviter qu'une erreur ne survienne.

Ce document est composé de deux parties. La première présente les différents types de pénalité possibles tandis que la seconde liste les infractions possibles et les pénalités à appliquer pour chacune d'elle.

Table des matières

PARTIE I – TYPES DE PENALITE ET SUIVI DES PENALITES.....3

1.00 TYPES DE PENALITES.....	3
1.01 AVERTISSEMENT : « WARNING ».....	3
1.02 PERTE DE LA PARTIE : « GAME LOSS »	3
1.03 PERTE DU MATCH : « MATCH LOSS »	3
1.04 DISQUALIFICATION : « DISQUALIFICATION »	3
2.00 REMISE ET SUIVI DES PENALITES	4
2.01 SUIVI DES PENALITES	4
2.02 TEMPS ADDITIONNEL	4
2.03 NIVEAUX D'ARBITRAGE.....	4
2.04 INFRACTIONS REPETEES	5
2.05 DEVIER DES PENALITES STANDARDS	5
2.06 RAISONNEMENT A L'ENVERS	6
2.07 RAPPORT DE DISQUALIFICATION	6

PARTIE II – LISTE DES INFRACTIONS.....7

3.00 ERREURS DE JEU	7
3.01 INFRACTION AUX REGLES DU JEU	7
3.02 ÉTAT DE JEU ILLEGAL	8
3.03 OUBLI DE POUVOIR DECLENCHE	9
3.04 ÉCHEC DU MAINTIEN DE L'ÉTAT DE LA PARTIE.....	10
3.05 VOIR DES CARTES SUPPLEMENTAIRES	10



3.06 PIOCHER DES CARTES SUPPLEMENTAIRES	11
4.00 ERREURS DE TOURNOI	12
4.01 INFRACTION AUX CONSIGNES OFFICIELLES	12
4.02 NE PAS SUIVRE UNE INSTRUCTION DIRECTE.....	12
4.03 MELANGE INSUFFISANT	13
4.04 RETARD.....	13
4.05 JOUER CONTRE LE MAUVAIS ADVERSAIRE.....	13
4.06 RYTHME DE JEU LENT	14
4.07 CARTES MARQUEES SANS LIEN.....	14
4.08 CARTES MARQUEES AVEC LIEN	15
4.09 AIDE EXTERIEURE	15
5.00 ERREURS DE LISTE ET DE CONSTRUCTION.....	16
5.01 ERREUR D'ENREGISTREMENT	16
5.02 LISTE ILLEGALE	16
5.03 JEU ILLEGAL	17
5.04 ÉCHEC DE REMISE EN L'ÉTAT DU PAQUET DE BASE	17
6.00 CONDUITE ANTISPORTIVE.....	18
6.01 CONDUITE ANTISPORTIVE MINEURE.....	18
6.02 CONDUITE ANTISPORTIVE MAJEURE.....	18
6.03 CONDUITE ANTISPORTIVE GRAVE	18
6.04 VOL.....	19
6.05 COMPORTEMENT AGRESSIF	19
7.00 TRICHE.....	19
7.01 MANIPULATION DE L'ISSUE DE LA PARTIE	19
7.02 MANIPULATION DES ÉLÉMENTS DU JEU	20
7.03 DEFORMATION DE L'ÉTAT DU JEU	20
7.04 EXPLOITATION DE LA LIMITE DE TEMPS.....	20
CONTACT INFORMATION.....	21
TABLEAU RECAPITULATIF	22

Partie I – Types de Pénalité et Suivi des Pénalités

1.00 Types de Pénalités

Quatre pénalités différentes sont appliquées lors d'un tournoi. L'application d'une pénalité particulière dépend de l'infraction commise par le joueur et du niveau d'arbitrage appliqué sur le tournoi. Les sections qui suivent expliquent chaque pénalité.

1.01 Avertissement : « Warning »

L'Avertissement est un moyen officiel d'enregistrer les infractions mineures. Le but de l'Avertissement est d'avertir les officiels du tournoi et le joueur qui reçoit l'infraction d'un problème potentiel. Ankama utilise les Avertissements pour suivre et surveiller les joueurs qui poseraient éventuellement des problèmes répétés, c'est pourquoi le système est plus efficace si les Arbitres prennent le temps de rapporter les Avertissements officiels qu'ils donnent sur leurs tournois.

1.02 Perte de la Partie : « Game Loss »

La Perte de la Partie équivaut à une concession forcée de la partie en cours. Si un joueur reçoit cette pénalité alors qu'il n'est pas en train de jouer une partie, la Perte de la Partie s'appliquera automatiquement à la prochaine partie qu'il jouera. Si le joueur est entre deux parties et qu'il cumule une pénalité Perte de la Partie avec une pénalité Perte du Match, la pénalité Perte du Match s'appliquera en premier, suivi de la Perte de la Partie. Si la Perte de la Partie intervient avant la première partie d'un match, comme lors d'une erreur de listage par exemple, aucun joueur n'est autorisé à utiliser sa réserve avant le début de la première partie effectivement jouée.

Cette pénalité est uniquement appropriée dans le cas de matchs en plusieurs parties. Dans le cas de matchs en une seule partie gagnante, la pénalité Perte de la Partie est remplacée par une pénalité Perte du Match.

1.03 Perte du Match : « Match Loss »

La Perte du Match équivaut à une concession forcée du match en cours. Si le joueur se trouve entre deux matchs, la pénalité Perte du Match sera appliquée au prochain match qu'il devra jouer. D'autre part, même dans le cas où le joueur est en plein match, l'Arbitre Principal peut décider d'appliquer la pénalité au match suivant s'il juge que l'application de la pénalité au match en cours ne serait pas assez sévère, comme par exemple quand le joueur qui subit la Perte du Match est déjà sur le point de perdre le match en cours.

1.04 Disqualification : « Disqualification »

La disqualification, ou DQ, équivaut à une concession forcée du match en cours et le fait de retirer le joueur concerné du tournoi. Cette pénalité admet deux degrés de sévérité : avec ou sans dotation. Dans le cas d'une Disqualification avec Dotation, le joueur reste éligible pour les lots et récompenses du tournoi une fois le tournoi terminé. Dans le cas d'une Disqualification sans Dotation, le joueur ne recevra aucun lot et les lots prévus sont reportés vers le bas dans le classement comme si le joueur n'y apparaissait pas. Seul l'Arbitre Principal d'un tournoi est autorisé à appliquer une Disqualification. Une Disqualification avec Dotation est toujours le résultat d'infractions mineures répétées.



2.00 Remise et Suivi des Pénalités

Cette section présente la procédure que les Arbitres doivent suivre pour mettre une pénalité et en assurer le suivi. Toute pénalité rapportée doit être accompagnée de l'explication de l'infraction commise, de la pénalité reçue et des conséquences potentielles d'une répétition de l'infraction afin d'éduquer le joueur qui reçoit la pénalité.

2.01 Suivi des Pénalités

Quand un Arbitre inflige une pénalité à un joueur, il doit obligatoirement en référer au Scorekeeper. Les Scorekeepers doivent noter les détails de la pénalité dans le logiciel de gestion de tournoi AWER. Les pénalités seront rapportées à Ankama en même temps que les résultats du tournoi. La méthode la plus pratique pour rapporter une pénalité est d'inscrire un « W » pour un Avertissement (*Warning*), « GL » pour une Perte de la Partie (*Game Loss*), « ML » pour une Perte du Match (*Match Loss*), et « DQ » pour une Disqualification au recto du bordereau de résultat de la table, à côté du nom du joueur ayant reçu la pénalité. L'Arbitre notera en plus au verso du bordereau les détails de la pénalité. Ces détails incluent le nom du joueur, l'infraction commise, la pénalité appliquée, une brève explication de ce qui est survenu et le nom de l'Arbitre appliquant la pénalité.

Certains Arbitres Principaux demandent aux Arbitres Assistants de leur rapporter les pénalités en plus du rapport au Scorekeeper en fonction de la gravité de la pénalité. Les Arbitres Principaux doivent se mettre en accord avec leur équipe sur la politique appliquée lors de l'événement. Ils doivent d'autre part veiller à ce que ces rapports n'entraînent pas de délais supplémentaires trop importants dans la chaîne procédurale.

Un joueur ne peut pas éviter une pénalité en concédant une partie ou en quittant le tournoi. Si les Arbitres ne peuvent pas arrêter le joueur dans sa démarche, les Arbitres doivent lui faire part que de telles décisions n'impactent pas la prise de pénalité et que cette dernière restera enregistrée malgré tout.

Un joueur ne peut pas intervenir pour éviter ou annuler une pénalité pour son adversaire, d'une quelconque manière.

2.02 Temps additionnel

Si l'application de la pénalité et son suivi interrompt une partie durant plus d'une minute, l'Arbitre doit ajouter du temps additionnel pour le match en cours. Pour ceci, les Arbitres devraient toujours noter l'heure de début de leur intervention quand ils interviennent dans un match. Il n'est pas nécessaire que les joueurs en fassent la demande pour que l'Arbitre décide de leur accorder du temps additionnel.

2.03 Niveaux d'Arbitrage

Tous les tournois sont regroupés en deux types de niveau d'arbitrage : *Convivial* et *Compétitif*. Le Niveau d'Arbitrage représente l'atmosphère générale du tournoi, ses enjeux, le respect attendu des règles du jeu, et la sévérité avec laquelle les infractions commises sont sanctionnées.

Le Niveau d'Arbitrage *Convivial* est appliqué pour tous les tournois locaux en boutique, les tournois de ligue et les tournois de type Avant-Première. Le Niveau d'Arbitrage *Compétitif* est appliqué aux Tournois Qualificatifs aux Championnats Nationaux et aux Championnats Nationaux.

Le Niveau d'Arbitrage permet d'avoir des règles uniformes sur l'ensemble des tournois. Les Arbitres peuvent ressentir de la compassion pour les joueurs débutants qui jouent

dans un tournoi de Niveau Compétitif, mais ne doivent en aucun cas revoir les pénalités à la baisse pour eux. De la même manière, les joueurs habitués ne doivent pas être jugés sur d'autres critères que le respect des règles et ne doivent pas recevoir des pénalités plus sévères que les autres. Ne pas suivre ces règles conduit inévitablement à une perception différente de l'arbitrage en fonction de joueurs spécifiques, ce qui n'est pas le cas.

2.04 Infractions répétées

Une pénalité pour une infraction en Niveau d'Arbitrage Convivial peut ou non être revue à la hausse lorsque l'infraction est répétée, à la discrétion de l'Arbitre Principal.

En Niveau Compétitif, la plupart des pénalités doivent être ajustées à la hausse lorsque les infractions sont répétées. Il y a cependant des exceptions particulières qui sont notées plus bas dans la liste des infractions possibles. Hormis dans ces cas particuliers, lorsqu'une pénalité doit être revue à la hausse, on applique les ajustements selon le schéma suivant :

Avertissement - Perte de la Partie – Perte du Match – Disqualification avec Dotation

La méthode préconisée pour la mise à niveau d'une pénalité répétée consiste à vérifier directement avec le joueur lors de la remise de la pénalité s'il a déjà reçu une pénalité pour une infraction similaire lors du tournoi. Ensuite, une fois le match terminé, l'Arbitre devra vérifier avec le Scorekeeper. Le Scorekeeper vérifiera l'historique des pénalités du joueur dans le tournoi. Dans le cas où les informations vérifiées par le Scorekeeper contredisent les informations données par le joueur, une enquête sur le joueur devra vérifier s'il est coupable d'une infraction plus grave.

2.05 Dévier des pénalités standards

Dévier d'une pénalité standard consiste à donner à un joueur une pénalité qui n'est normalement pas associée à l'infraction qui a été commise. Ce document est la référence concernant les pénalités à appliquer. Dans certains cas extrêmes, seul l'Arbitre Principal est autorisé à s'écarter de la politique d'application des pénalités standards. Ces cas sont très rares et concernent principalement des situations qui ne sont traitées par aucune infraction listée. Dans tous les autres cas de figure, l'Arbitre devra s'en tenir aux pénalités préconisées par ce Guide.

La volonté d'un Arbitre d'éduquer un joueur, le niveau d'arbitrage de l'Arbitre ou l'expérience des tournois d'un joueur, son âge ou son passé, ne sont pas considérés comme des cas extrêmes. Les Arbitres ne doivent pas dévier des procédures standards dans ces cas là. Lorsqu'un Arbitre inflige à un joueur une pénalité qui est une déviation de la pénalité standard, il doit être très clair sur la pénalité standard et justifier son choix de s'écarter de la politique générale. Ces justifications supplémentaires sont nécessaires car la déviation d'un tournoi à l'autre sur l'application des pénalités crée un manque d'homogénéité des sanctions et peuvent laisser les joueurs penser que l'arbitrage est biaisé.

Les déviations spécifiquement autorisées et précisées dans la description de chaque infraction de ce document ne demandent pas d'avoir un cas extrême pour être appliquées.

Seul l'Arbitre Principal est autorisé à dévier de la politique d'application des pénalités. Si un Arbitre Assistant pense que la situation nécessiterait d'appliquer une pénalité différente, il doit obligatoirement en faire part à l'Arbitre Principal avant d'agir.



2.06 Raisonnement à l'envers

On parle de « raisonnement à l'envers » lorsqu'un Arbitre décide d'abord quelle type de pénalité un joueur doit recevoir et ensuite essaye de faire correspondre l'erreur à une infraction qui implique cette pénalité. Ce raisonnement entraîne une décision biaisée de la part de l'Arbitre, décision qui n'est pas équitable pour les joueurs. Les Arbitres ne devraient jamais raisonner à l'envers. Pour éviter cela, il faut systématiquement déterminer en premier lieu l'infraction commise et ensuite se référer au guide des pénalités pour connaître la pénalité adéquate.

2.07 Rapport de Disqualification

Un joueur n'a pas besoin d'être inscrit au tournoi pour recevoir une Disqualification. Si un spectateur ou toute autre personne sur le tournoi commet une infraction qui implique une Disqualification, il doit être inscrit au tournoi et immédiatement Disqualifié en utilisant la procédure décrite ci-après. Seul l'Arbitre Principal est autorisé à infliger une Disqualification.

Les Disqualifications avec Dotation n'ont jamais besoin d'être rapportées à Ankama. Les Disqualifications sans Dotation en niveau d'Arbitrage Convivial n'ont également pas besoin d'être rapportées à Ankama sauf en cas de vol, de menace ou de comportement violent.

Toute Disqualification sans Dotation en Niveau d'Arbitrage Compétitif doit être rapportée.

Quand un rapport est nécessaire, comme dans le cas d'une Disqualification sans Dotation, l'Arbitre Principal doit recueillir les témoignages de toutes les personnes pertinentes impliquées dans la situation ayant conduit à la Disqualification.

En plus de rajouter son témoignage, l'Arbitre Principal doit préciser son nom et son numéro Ankama, le nom et la date de l'événement, le nom du joueur recevant la pénalité et son numéro Ankama. L'Arbitre Principal rajoutera alors tous les détails pertinents qui expliquent la situation et la pénalité, comme les listes des jeux concernés, le passé du joueur et tous les détails qui sont ressortis lors des témoignages fournis par les joueurs, les spectateurs et les Arbitres. Ces informations doivent être envoyées à op@ankama.com avec pour sujet « rapport de disqualification » ou envoyé par courrier à l'adresse postale suivante :

Ankama

Attn : Jeu organisé Wakfu TCG – rapport de disqualification

75 boulevard d'Armentières

59100 Roubaix

Pour faciliter les procédures, un formulaire officiel est mis à la disposition des Arbitres sur le site wakfutcg.com pour rapporter une Disqualification. Les Arbitres Principaux ou les Organisateurs devront conserver une copie de leur rapport de Disqualification durant une période de 6 mois après la date de l'événement.



Partie II – Liste des Infractions

Cette section du Guide des Pénalités présente les différentes infractions possibles et les pénalités à appliquer à chaque situation. La plupart des infractions sont regroupées par catégorie et peuvent avoir des explications particulières qui s'appliquent à chaque infraction de la catégorie.

Chaque infraction explique en premier lieu les diverses situations qui conduisent à l'infraction, suivi de toutes les considérations à prendre en compte pour un Arbitre avant à juger cette infraction. Ensuite sont présentées les décisions à prendre par un Arbitre pour résoudre la situation, suivies par les pénalités à appliquer suivant le Niveau d'Arbitrage appliqué. Chaque infraction est suivie d'un exemple mettant en scène une situation particulière.

3.00 Erreurs de Jeu

Les erreurs de jeu se produisent lors d'une partie. Il s'agit en général d'erreurs dans le déroulement du jeu qui a donné un état du jeu différent de celui qui devrait être.

Toutes les pénalités de cette section partent du principe que l'erreur a été commise de manière non intentionnelle. Si un Arbitre pense que l'erreur est intentionnelle, il doit se référer à la catégorie d'infraction « Triche ».

On attend de tous les joueurs d'une partie qu'ils s'assurent du maintien des règles et la responsabilité de toute erreur qui survient est partagée entre tous les joueurs de la partie. Il est possible pour un adversaire ou un coéquipier du joueur ayant commis l'infraction de recevoir eux aussi une pénalité pour Échec du Maintien de l'État de la Partie, comme décrit dans le paragraphe concernant cette infraction.

Toutes les erreurs de jeu suivent un schéma de mise à niveau différent du schéma standard présenté en 2.04. Toute mise à niveau pour infraction répétée suit le schéma suivant :

**Avertissement – Avertissement – Perte de la Partie – Perte du Match –
Disqualification avec Dotation**

3.01 Infraction aux Règles du Jeu

<i>Niveau Convivial</i> Aucune Sanction	<i>Niveau Compétitif</i> Avertissement
---	--

Cette infraction survient lorsqu'un joueur n'a pas suivi correctement les procédures ou les règles du jeu. Cette infraction n'est utilisée que lorsque aucune autre catégorie plus spécifique pour l'infraction n'est envisageable.

Cette infraction est généralement appliquée à un seul joueur. Néanmoins, la responsabilité de ce qui se passe au cours de la partie est partagée entre les joueurs, et par conséquent les autres joueurs de la partie recevront une pénalité pour Échec du Maintien de l'État de la Partie. Les Arbitres se référeront au paragraphe concernant cette dernière infraction pour savoir quand et comment l'appliquer. Une infraction aux règles qui a conduit un joueur à avoir la connaissance d'informations privées est une exception. Dans ce cas, la responsabilité de l'infraction incombe seulement au joueur ayant commis l'infraction : les joueurs adverses ne recevront pas de pénalité mais les coéquipiers du joueur partagent malgré tout la responsabilité et recevront également une pénalité.



Si les joueurs ont reporté l'erreur avant un tour de jeu chacun et que la situation de la partie est simple et peut être rembobinée sans modifier l'issue de la partie, l'Arbitre peut alors rembobiner la partie jusqu'au moment où l'erreur a été commise. Une erreur découverte immédiatement doit toujours être rembobinée. L'Arbitre doit demander à chaque joueur d'annuler toutes les actions qu'il a faites jusqu'au point précédent immédiatement l'erreur commise. Chaque carte piochée qui est connue des deux joueurs retourne sur le dessus de la pioche dans le même ordre. Pour chaque carte piochée non connue des deux joueurs, une carte est choisie aléatoirement dans la main et remise au dessus de la pioche.

Si un Arbitre pense que la situation est trop complexe pour être rembobinée et/ou que le rembobinage met en péril l'issue normale de la partie, l'Arbitre doit laisser en l'état le jeu et ne faire aucun rembobinage. L'Arbitre ne doit jamais faire de rembobinage partiel de l'état de la partie. Soit tout est rembobiné, soit rien ne l'est.

Toutes les Infractions aux Règles du Jeu sont considérées comme identiques pour juger de la répétition d'une infraction.

Un joueur joue un Équipement en payant le coût en Niveau indiqué sur la carte sans payer le coût supplémentaire imposé par un Erbus Erport dressé dans le monde. Un Avertissement pour Infraction aux Règles du Jeu doit lui être donné. Si l'erreur est repérée immédiatement, l'Équipement doit être renvoyé dans la Main de son propriétaire et les coûts payés remboursés. Si plus de deux tours se sont écoulés depuis l'erreur, l'Équipement reste en jeu.

Un joueur détruit le Serpentin adverse dressé avec sa Ronce. Un Avertissement pour Infraction aux Règles du Jeu doit lui être donné. Si le Serpentin a déjà été mis dans la Défausse, il doit y rester, à moins que l'Arbitre n'estime que la partie peut être rembobinée avant que l'erreur ne soit commise. Si plus de deux tours se sont écoulés depuis l'erreur, le Serpentin reste dans la Défausse.

3.02 État de Jeu Illégal

Niveau Convivial Aucune Sanction	Niveau Compétitif Avertissement
--	---

Un État de jeu illégal est le résultat d'une erreur de jeu passée qui n'a pas été repérée par les joueurs au moment où elle est survenue.

Les deux joueurs doivent s'assurer de l'état légal du jeu à tout moment. Comme les choix de jeu et les décisions stratégiques des joueurs ont été pris d'après l'état actuel de la partie, un Arbitre ne doit jamais rembobiner la partie ou changer l'état du jeu afin de ne pas donner une compensation ou un avantage à l'un des joueurs. Tous les adversaires et coéquipiers du joueur qui a commis l'infraction reçoivent en plus une pénalité pour Échec du Maintien de l'État de la Partie.

L'Arbitre doit se contenter de rendre l'état du jeu légal tel que défini dans les règles du jeu. Si l'infraction est due à un choix requis qui n'a pas été fait, l'Arbitre demandera au joueur de faire ce choix.

Toutes les infractions État du Jeu Illégal sont considérées comme identiques pour juger de la répétition d'une infraction.

Un Monstre porte un Équipement qui a été posé sur lui précédemment. Ceci viole la Règle de port d'Équipement, puisque seul un Allié non Monstre peut être porteur. Le propriétaire de ce Monstre reçoit un Avertissement pour État du Jeu Illégal et l'Équipement est immédiatement détruit.

Un Allié porte deux Équipements du type « Chapeau » alors que les restrictions sur ce type d'Équipement ne permettent pas d'en porter plusieurs. Le propriétaire de ces Équipements



reçoit un Avertissement pour État du Jeu Illégal et un des deux Chapeaux est immédiatement détruit, au choix du propriétaire.

3.03 Oubli de Pouvoir Déclenché

<p><i>Niveau Convivial</i> Aucune Sanction</p>	<p><i>Niveau Compétitif</i> Avertissement</p>
---	--

Cette infraction se produit lorsque les joueurs ont manqué un événement déclencheur et n'ont pas effectué les actions exigées par cet événement. On distingue deux types d'événements manqués : les obligatoires et les optionnels. Un événement optionnel est reconnaissable par le mot « peut » dans la description de l'effet. Tous les autres événements sont obligatoires.

Les pouvoirs déclenchés optionnels sont à la charge du joueur que l'effet impacte, en général le contrôleur de l'effet. Cela fait partie de la maîtrise du jeu de chaque joueur et un adversaire n'est pas tenu de rappeler à un joueur qu'il possède un pouvoir déclenché optionnel. L'Arbitre partira du principe que le joueur a décidé de ne pas déclencher le pouvoir optionnel lorsque l'événement s'est produit. Cela ne conduit donc à aucune infraction ni pénalité. Les pouvoirs déclenchés obligatoires doivent par contre être résolus et la responsabilité de tous les joueurs de la partie est engagée afin de s'assurer que l'effet est effectivement produit. On ne demande toutefois pas à un adversaire qu'il rappelle l'existence du pouvoir immédiatement lorsque l'événement se produit mais il doit le faire dès lors que l'effet n'a pas été résolu et qu'une autre action a été effectuée par son adversaire entre temps.

Certains effets déclenchés possèdent une option par défaut décrite dans le texte du pouvoir. Lorsqu'un effet de ce type est manqué, l'Arbitre l'appliquera immédiatement par défaut en ne prenant pas en compte les différentes phases de jeu normalement appliquées. Si cette application implique que certains objets n'auraient pas été légaux dans les actions qui ont été effectuées depuis l'événement manqué, l'Arbitre doit annuler les actions et rembobiner la partie jusqu'au point où l'application de l'effet n'a plus de conséquence sur les actions effectuées. Si l'application de l'effet entraîne de nouveaux événements, ils sont résolus comme s'ils survenaient dans le déroulement normal de la partie.

Certains pouvoirs déclenchés ne précisent pas d'option par défaut. Lorsque ce type d'effet est manqué et que les joueurs rapportent l'oubli avant la fin du deuxième tour qui suit (c'est-à-dire généralement un tour pour chaque joueur), l'Arbitre ajoutera l'effet en File d'Attente et il sera résolu comme si l'événement se produisait maintenant. L'Arbitre ne procédera pas à un rembobinage de la partie jusqu'au moment où l'événement a été manqué. Tous les joueurs ont la possibilité de Réagir à l'événement ainsi ajouté. Tous les objets qui n'étaient pas présents dans la zone où ils se trouvent au moment où l'effet déclenché a été manqué ne peuvent pas être impactés par l'application de l'effet. Si plus de deux tours sont passés, l'Arbitre ne tentera rien pour corriger et le jeu restera en état.

Surveiller les pouvoirs déclenchés obligatoires est de la responsabilité de tous les joueurs. Le joueur qui contrôle l'effet manqué recevra une pénalité pour l'infraction Effet Déclenché Manqué. Les adversaires et coéquipiers recevront une pénalité pour Échec du Maintien de l'État de la Partie s'ils ont eu l'opportunité de corriger l'infraction mais qu'ils ne l'ont pas fait.

Toutes les infractions pour Oubli de Pouvoir Déclenché sont considérées comme identiques pour juger de la répétition d'une infraction.

Au début de son tour, un joueur a oublié de choisir entre l'application de la perte de 2 Points de Vie au début de son tour ou la destruction du Donjon des Bouftous qu'il contrôle en jeu. Plus tard pendant le tour, les joueurs s'en rendent compte. Le propriétaire du Donjon des Bouftous



reçoit un Avertissement pour Oubli de Pouvoir Déclenché et le Donjon des Bouftous est immédiatement détruit, par défaut.

Un joueur joue une Gelée Bleue mais oublie son pouvoir. Il s'en rend compte plus tard dans le tour. Comme le pouvoir de la Gelée Bleue indique « vous pouvez », on considère que l'action optionnelle n'a pas été réalisée et aucune pénalité n'est infligée.

3.04 Échec du Maintien de l'État de la Partie

Niveau Convivial Aucune Sanction	Niveau Compétitif Avertissement
--	---

Cette infraction se produit lorsque les joueurs ont oublié de notifier une violation aux règles commise par leurs adversaires ou leurs coéquipiers. La responsabilité de l'état correct d'une partie étant partagée entre tous les joueurs de la partie, cette infraction est en général directement liée à une infraction de type Erreur de Jeu. Cette pénalité est utilisée pour les adversaires et les coéquipiers qui ont eu la possibilité de notifier l'erreur mais qui ne l'ont pas fait.

L'Arbitre ne mettra pas cette pénalité pour les personnes qui n'ont pas eu l'opportunité de se rendre compte ou de corriger l'infraction. C'est le cas lorsque l'erreur concerne des informations privées du jeu ou lorsque cette personne notifie l'erreur immédiatement après qu'elle survient.

Cette pénalité ne doit jamais être mise à niveau lors d'infractions répétées afin de ne pas encourager les joueurs à ne pas rapporter les erreurs aux Arbitres.

Durant une partie, un joueur a joué un Équipement sur un Monstre, sans réaction ni intervention immédiate de la part des autres joueurs. Quand l'erreur est repérée, ce joueur reçoit un Avertissement pour Infraction aux Règles du Jeu et les autres joueurs reçoivent un Avertissement pour Échec du Maintien de l'État de la Partie.

3.05 Voir des Cartes Supplémentaires

Niveau Convivial Aucune Sanction	Niveau Compétitif Avertissement
--	---

Cette infraction se produit lorsqu'un joueur regarde accidentellement plus de cartes de sa Pioche qu'il n'est supposé connaître.

L'impact sur l'issue de la partie est minimal. Malgré tout, un certain avantage a été conféré au joueur commettant l'infraction. Pour corriger cela, l'Arbitre déterminera si une partie de la pioche est connue par des effets précédents dans la partie. Si l'Arbitre est capable de déterminer quelle partie de la pioche est connue, il séparera cette partie du reste de la pioche. Une fois la pioche séparée en une partie connue et une partie aléatoire, l'Arbitre demandera au joueur de rajouter la carte révélée en trop dans la partie aléatoire et mélangera cette partie de la pioche. Une fois terminée, l'Arbitre combinera la partie connue et la partie aléatoire pour reformer la pioche. Le match pourra alors reprendre.

En Niveau d'Arbitrage Convivial, si l'Arbitre n'est pas capable de déterminer si une partie connue du paquet existe, il considérera que l'ensemble de la pioche est aléatoire et demandera au joueur de mélanger toute sa pioche.

En Niveau d'Arbitrage Compétitif, si l'Arbitre n'est pas capable de séparer la partie connue de la partie aléatoire, l'Arbitre reverra à la hausse la pénalité en appliquant une Perte de la partie.



Toutes les infractions de type Voir des Cartes Supplémentaires sont considérées comme identiques pour juger de la répétition d'une infraction

Durant une partie, un joueur a activé l'effet du Crapaud Muffle en recyclant une carte de sa pioche. En réalisation cette action, il a malencontreusement vu la carte suivante de sa pioche. Ce joueur doit recevoir un Avertissement pour Voir Trop de Cartes. La carte vue par erreur doit être mélangée dans la portion aléatoire de la pioche de son propriétaire.

En mélangeant la pioche de son adversaire après une recherche, un joueur fait malencontreusement tomber une carte face visible. Ce joueur doit recevoir un Avertissement pour Voir Trop de Cartes et la carte révélée est mélangée dans la pioche de son propriétaire.

3.06 Piocher des Cartes Supplémentaires

<i>Niveau Convivial</i> Avertissement	<i>Niveau Compétitif</i> Perte de la Partie
---	---

Cette infraction survient lorsque un joueur a pioché plus de cartes qu'il aurait dû. Une carte est considérée comme piochée une fois qu'elle a été mise en contact avec le reste de la main. Si l'Arbitre est capable de savoir quelle carte a été piochée à travers l'état de la partie, cette infraction peut être revue à la baisse comme étant une infraction du type Voir des Cartes Supplémentaires.

Un autre cas où la pénalité peut être adaptée est lorsque le joueur a pioché plus de cartes que nécessaire au début de la partie. Dans ce cas, l'Arbitre retirera des cartes au hasard de la main du joueur jusqu'à avoir le bon nombre de cartes et fera remettre ces cartes aléatoirement dans la pioche. Dans ce cas, la pénalité est revue à la baisse en Avertissement.

L'Arbitre n'appliquera pas de pénalité pour Piocher des Cartes Supplémentaires pour des cartes piochées découlant d'une erreur de jeu précédente, il appliquera alors les pénalités pour l'infraction commise à l'origine. Cela s'applique uniquement dans le cas où l'action de pioche est une action légale normale dans le déroulement de la partie et non pas le résultat d'une action de jeu illégale. Une action de jeu illégale est une action en direct contradiction avec les règles du jeu.

L'impact de cette infraction sur l'issue normale de la partie est grand. Néanmoins, en Niveau d'Arbitrage Convivial, l'Arbitre rendra l'état du jeu légal et laissera la partie continuer en infligeant un Avertissement. L'Arbitre doit choisir des cartes au hasard dans la main du joueur et les placer au dessus de la pioche. Lors de ce choix aléatoire, l'Arbitre peut écarter les cartes connues dont les deux joueurs sont d'accord pour dire qu'elles étaient présentes dans la Main du joueur avant l'infraction, par exemple si une ou plusieurs cartes sont connues des deux joueurs grâce à un effet précédemment joué. En Niveau d'Arbitrage Compétitif, l'Arbitre assignera systématiquement une Perte de la Partie pour cette infraction.

À la fin de son tour, un joueur a pioché plus de cartes qu'il ne possède de PA et a mis toutes ces cartes dans sa main. En Niveau Convivial, une carte doit être mise aléatoirement depuis la Main du joueur dans sa pioche et le celui-ci reçoit un Avertissement. En Niveau Compétitif, la pénalité doit être la Perte de la Partie.

Pendant son tour, un joueur joue un Équipement sur un de ses Monstres, et son adversaire utilise le pouvoir de son Collectionneur pour piocher une carte. Comme la carte est piochée dans le cadre d'une utilisation légale du pouvoir du Collectionneur, aucune infraction pour Piocher Trop de Cartes n'est commise. À la place, un Avertissement pour Infraction aux Règles du Jeu doit être donné au joueur qui joue l'Équipement.

4.00 Erreurs de Tournoi

Les Erreurs de Tournoi sont des violations des règles du tournoi. Les règles existent dans un tournoi afin de créer une bonne atmosphère globale pour l'ensemble des joueurs, sans distinction. Ce sont des règles propres à la gestion du tournoi, et non pas des règles de jeu.

4.01 Infraction aux Consignes Officielles

Niveau Convivial Aucune Sanction	Niveau Compétitif Avertissement
--	---

Cette infraction arrive lorsqu'un joueur ne suit pas les consignes qui ont été annoncées pendant le tournoi, ou les procédures génériques officielles appliquées dans le cadre des tournois officiels.

Les joueurs doivent s'assurer de connaître et d'avoir compris les règles appliquées sur le tournoi, et doivent se soumettre aux annonces des officiels sur le tournoi. Les enfreindre crée une distinction entre les joueurs qui ne sont alors plus soumis aux mêmes règles et cela peut créer un environnement de jeu non équitable.

Cette pénalité est aussi appropriée pour tout dépassement du temps accordé en dehors d'un match et inclut les temps d'enregistrement ou de construction de jeu pour un tournoi en Scellé. Dans le cas d'un dépassement, l'infraction sera effective à partir de 5 minutes de dépassement du temps. Une seconde infraction identique sera constatée après 5 minutes supplémentaires.

Les Arbitres utiliseront cette pénalité avec retenue, il est avant tout primordial que les Arbitres éduquent les joueurs qui enfreignent ces règles. En Niveau d'Arbitrage Convivial, l'Arbitre ne donnera ainsi aucune pénalité pour ce type d'infraction. Des infractions répétées seront susceptibles d'être pénalisées à la discrétion de l'Arbitre Principal.

Lors du Championnat de France, les consignes sont de ne pas manger ni boire sur les tables de jeu durant un match. Un joueur ne respecte pas la consigne et est en train de boire un soda en jouant. Il se voit infliger un Avertissement pour Infraction aux Consignes Officielles.

4.02 Ne pas Suivre une Instruction Directe

Niveau Convivial Avertissement	Niveau Compétitif Perte de la Partie
--	--

Cette infraction arrive lorsqu'un joueur ne suit pas une instruction directe qu'il lui a été donnée par un des officiels du tournoi. Cela arrive lorsqu'un officiel constate un problème avec le joueur et lui donne des consignes en particulier, par exemple pendant la résolution d'une autre infraction.

Les joueurs doivent suivre les instructions qui leur sont données. Ne pas les suivre remet en cause l'autorité des officiels et rajoute des délais au tournoi. D'autre part, cette infraction implique qu'un problème avait été déjà constaté avec ce joueur et que les officiels ont tenté de résoudre ce problème. La pénalité pour une telle infraction est donc sévère en Niveau d'Arbitrage Compétitif. Cette infraction ne doit toutefois pas servir comme outil pour soumettre les joueurs à l'obéissance.

Au Championnat de France, un joueur possède une carte dans un protège-carte possédant une marque. Avant le début de la ronde, l'Arbitre a demandé au joueur de changer son protège-carte marqué. Durant la ronde, l'Arbitre se rend compte que le joueur n'a pas suivi les instructions données. Ce joueur recevra une Perte de la Partie pour Ne pas Suivre une Instruction Directe.



4.03 Mélange Insuffisant

<i>Niveau Convivial</i> Aucune Sanction	<i>Niveau Compétitif</i> Avertissement
---	--

Cette infraction arrive lorsqu'un joueur ne mélange pas suffisamment son jeu de manière à s'assurer qu'il ne connaît pas la distribution des cartes ou des groupes de cartes dans son jeu. Cela peut arriver dans le cas où un joueur doit mélanger son jeu suite à une recherche dans sa pioche ou lorsqu'un joueur commence un match sans avoir rendu son jeu aléatoire. Les jeux peuvent être dans n'importe quelle configuration avant d'être mélangé et les joueurs doivent s'assurer de réaliser toutes les opérations nécessaires pour rendre leur jeu totalement aléatoire sur la table de match. D'autre part, à chaque fois qu'un joueur a accès au contenu de son jeu lors du mélange, par exemple en mélangeant faces révélées, celui-ci ne peut plus être considéré comme aléatoire et doit être mélangé à nouveau. Un mélange effectué avant que le joueur ne se soit installé à la table n'est pas pris en compte lors d'un Mélange Insuffisant.

Le mélange aléatoire est au centre de tous les jeux de cartes. Sans cela, les joueurs créent un environnement de jeu non équitable. Une bonne méthode de rendu aléatoire est de procéder à plusieurs mélanges différents plusieurs fois. Une unique méthode de mélange n'est pas suffisante pour s'assurer du caractère aléatoire du jeu. D'autre part, la plupart des infractions pour Mélange Insuffisant ne sont pas intentionnelles. Il est important que l'Arbitre éduque les joueurs en ce qui concerne le mélange correct de leur jeu.

Si un Arbitre pense que le mélange insuffisant d'un jeu est volontaire, il doit se référer à l'infraction Manipulation d'Éléments du Jeu de la catégorie Triche.

En jouant le pouvoir du Bouftou Royal, un joueur a accédé à sa pioche pour chercher une carte Bouftou. Après la résolution de cette action, il a insuffisamment mélangé sa pioche.

4.04 Retard

<i>Niveau Convivial :</i> Avertissement (5 min) Perte de la Partie (10 min)	<i>Niveau Compétitif :</i> Perte de la Partie (5 min) Perte du Match (10 min)
---	---

Cette infraction survient lorsqu'un joueur n'est pas assis à sa table quand la ronde commence.

Il est important que les joueurs soient à leur table quand la ronde commence. Les retards impactent l'ensemble des joueurs, car ils doivent attendre que les retardataires finissent leur partie avant de continuer le tournoi. Deux pénalités sont associées à cette infraction : à partir de 5 minutes de retard, une Perte de la Partie sera infligée au joueur en retard et une Perte du Match à partir de 10 minutes de retard pour un tournoi en Niveau Compétitif. Cette pénalité s'applique également à un joueur qui a perdu son jeu entre deux matchs et qui n'a pas pu présenter un jeu légal avant l'expiration du temps. Un joueur qui reçoit une Perte du Match pour Retard est retiré du tournoi sauf s'il se signale au Scorekeeper avant le début de la ronde suivante.

4.05 Jouer contre le Mauvais Adversaire

<i>Niveau Convivial</i> Avertissement	<i>Niveau Compétitif</i> Perte de la Partie (5 min) Perte du Match (10 min)
---	---



Cette infraction arrive lorsqu'un joueur ne s'est pas assis à la bonne table donnée par l'appariement de la ronde.

C'est une infraction grave qui est en général découverte assez tard dans le déroulement de la ronde, et les solutions varient en fonction du Niveau d'Arbitrage du tournoi et du temps à partir duquel l'infraction est découverte. En Niveau d'Arbitrage Convivial, l'Arbitre ajustera l'appariement de la ronde pour le faire correspondre aux matchs effectués. En Niveau d'Arbitrage Compétitif, la pénalité dépendra du moment où l'infraction est découverte. Si cette découverte arrive avant le temps limite pour l'application d'une Perte de la Partie pour Retard, les joueurs fautifs doivent être déplacés sans infliger de pénalité. Si plus de 5 minutes se sont écoulées pour la ronde mais moins de 10 minutes, la pénalité infligée sera une Perte de la Partie. Si plus de 10 minutes sont passées, la pénalité sera une Perte du Match. Cette infraction cause en général une situation où deux joueurs sont assis à des tables incorrectes, et deux joueurs sont correctement assis. Tous les joueurs doivent s'assurer de jouer contre le bon adversaire, les deux joueurs qui sont assis correctement recevront malgré tout une pénalité pour Infraction aux Consignes Officielles.

4.06 Rythme de Jeu Lent

Niveau Convivial Avertissement	Niveau Compétitif Avertissement
--	---

Cette infraction se produit lorsqu'un joueur joue lentement de manière non intentionnelle. Cela arrive lorsqu'un joueur ne joue aucune action ou joue des actions répétitives qui ne font pas progresser l'état du jeu.

Les joueurs sont tenus de jouer à un rythme efficace quelque soit la complexité du jeu ou du nombre de décisions à prendre. Ne pas le faire ralentit l'ensemble du tournoi. Lorsqu'il donne cette pénalité pour cette infraction, l'Arbitre doit également rajouter deux tours additionnels, un pour chaque joueur, qui seront ajoutés à la procédure de fin de match.

Un joueur est extrêmement long pour décider s'il garde sa main de départ ou s'il effectue un rollback. Il reçoit un Avertissement pour Jeu Lent. À la fin du temps réglementaire, si la partie n'est pas terminée, deux tours additionnels seront accordés aux joueurs.

4.07 Cartes Marquées Sans Lien

Niveau Convivial Aucune Sanction	Niveau Compétitif Avertissement
--	---

Cette infraction arrive lorsqu'un joueur possède des cartes ou des protège-cartes qui sont distinguables des autres du jeu. Cela inclut les pliures, les courbures, les marques de saleté ou les cartes abîmées. Les cartes distinguables sont quelconques et aléatoires pour cette infraction. Si les cartes marquées possèdent un lien entre elles, par exemple trois cartes portant le même nom, l'Arbitre donnera une pénalité pour Cartes Marquées Avec Lien à la place.

Les cartes marquées donnent un réel avantage pour tricher. L'Arbitre devra garder à l'esprit que les solutions possibles à cette infraction prennent du temps à être appliquées et retardent nécessairement le tournoi. L'Arbitre peut demander au joueur de remplacer la carte ou le protège-carte immédiatement, ou dans certains cas que cela soit fait après la ronde courante et avant la suivante. Si un joueur doit changer ses cartes immédiatement, il dispose de 3 minutes pour le faire sans quoi l'Arbitre pourra rajouter une pénalité pour Retard.



Un joueur n'est jamais contraint de racheter de nouveaux protège-cartes et peut décider de quitter le tournoi plutôt que de suivre les instructions de l'Arbitre.

Un joueur possède 3 cartes possédant une petite marque sur leurs protège-cartes. Il s'avère que les 3 marques sont différentes et apparaissent sur des cartes différentes. Le joueur devra changer les pochettes de ces cartes et se voit remettre un Avertissement pour Cartes Marquées Sans Lien.

4.08 Cartes Marquées Avec Lien

Niveau Convivial Avertissement	Niveau Compétitif Perte de la Partie
--	--

Cette infraction se produit lorsqu'un joueur possède un certain nombre de cartes marquées et qu'il apparaît que les cartes marquées possèdent un lien entre elles non intentionnel mais clairement remarquable.

Les cartes marquées avec un lien entre elles offrent un risque d'abus extrêmement important. Bien que cette infraction présume que la situation est accidentelle, posséder des marques de ce genre peut donner un avantage significatif à un joueur en tournoi. Il est nécessaire de s'assurer que l'infraction n'a pas été commise intentionnellement. Des cartes marquées intentionnellement relève de l'infraction Manipulation des Objets du Jeu et entraîne une Disqualification.

Toutes les pochettes protégeant les cartes Allié d'un joueur possèdent une différence de fabrication reconnaissable alors que les autres pochettes ne possèdent pas cette marque. Le joueur recevra une Perte de la Partie pour Cartes Marquées avec Lien et devra changer ses pochettes avant le début de la prochaine partie.

4.09 Aide Extérieure

Niveau Convivial Avertissement	Niveau Compétitif Perte de la Partie
--	--

Cette infraction se produit lorsqu'un joueur demande l'avis d'une autre personne une fois assis pour son match. Cette infraction arrive également pour toute personne qui donne son avis à un joueur qui est assis pour son match, y compris si cette personne est étrangère au tournoi.

On notera également que l'on rentre dans le cas de cette infraction lorsqu'un joueur, à tout moment après être arrivé à sa table de jeu pour son match, consulte des notes prises avant le début officiel du match, comme par exemple des tables permettant d'utiliser efficacement sa Réserve. Ces critères s'appliquent également à l'aide à la construction du jeu dans un tournoi en paquet Scellé.

Les notes prises durant un match peuvent être consultées durant ce match ou entre les matchs. Les notes prises en dehors du match en cours ne peuvent pas être consultées une fois le joueur assis pour son match jusqu'à ce que son match soit terminé.

Lors d'un tournoi en magasin, un joueur sort de sa poche une liste de suggestions de modification de son jeu avec sa réserve après la première partie du match. Il recevra un Avertissement pour Aide Extérieure.

Durant la construction d'un jeu lors d'un Qualificatif pour le Championnat de France en paquet Scellé, un joueur demande l'avis d'une de ses connaissances pour choisir entre deux Équipements qu'il pourrait mettre dans son jeu et l'Arbitre a entendu l'autre joueur lui répondre. Les deux joueurs sont en infraction et doivent recevoir tous les deux une Perte de la Partie.



5.00 Erreurs de Liste et de Construction

Cette catégorie d'infraction liste les infractions qu'un joueur peut commettre durant la rédaction de sa liste de jeu ou la construction de son jeu. La plupart de ces infractions sont découvertes entre deux parties ou entre deux rondes. Dans ce cas, l'Arbitre infligera la pénalité pour la prochaine partie et aucune pénalité ne sera infligée rétroactivement pour les parties terminées.

Pour ces infractions, si elles sont découvertes avant qu'un match ne commence et que l'infraction implique une Perte de la Partie, ce qui souvent le cas avec une vérification d'un jeu, aucun joueur n'est autorisé à utiliser sa Réserve avant le début de la première partie effectivement jouée.

5.01 Erreur d'Enregistrement

<i>Niveau Convivial</i> Aucune Sanction	<i>Niveau Compétitif</i> Avertissement
---	--

Cette infraction survient quand un joueur liste de manière incorrecte les cartes qui lui ont été données lors d'un tournoi en paquet Scellé avec utilisation de liste, avant de passer cette liste au joueur qui jouera effectivement avec ces cartes.

La nuisance occasionnée est généralement minime et l'erreur est souvent remarquée par la personne jouant les cartes qui ont été incorrectement listées. Dans ce cas, les Arbitres doivent modifier la liste en concordance avec les cartes données. Si l'infraction n'est pas identifiée par le joueur qui reçoit les cartes avant qu'il ne remette sa liste de jeu, il recevra également une pénalité pour Erreur d'Enregistrement.

5.02 Liste Illégale

<i>Niveau Convivial</i> Avertissement	<i>Niveau Compétitif</i> Perte de la Partie
---	---

Cette infraction se produit lorsque la liste de jeu ne remplit pas les conditions de construction fixées par les règles de tournoi. La plupart des infractions concernent des cartes bannies et le nombre de cartes maximum ou minimum autorisé, ou le nombre de cartes inscrites sur la liste. Cette infraction s'applique également pour la réserve dans les jeux qui utilisent une réserve. Ces erreurs sont bien souvent le résultat d'une faute d'inattention au moment de la création de la liste.

A cause de la sévérité demandée pour cette infraction, il est conseillé de ne pas utiliser de liste de jeu pour la majorité des tournois en Niveau d'Arbitrage Convivial.

En Niveau d'Arbitrage Compétitif, lorsqu'il y a plusieurs infractions pour Liste Illégale qui se produisent en même temps (généralement au début de la ronde 2), les Arbitres doivent s'assurer que la partie ne commence pas aux tables sujettes à l'infraction. La méthode la plus simple pour cela est d'envoyer un Arbitre à chaque table concernée avant que la ronde ne commence et qu'ils demandent aux joueurs de ne pas commencer à jouer.

Dans les situations où à la fois la liste de jeu et le jeu sont illégaux, l'Arbitre appliquera uniquement une pénalité pour Liste Illégale.

Si la Liste est illégale mais que le jeu est légal, l'Arbitre modifiera la liste pour qu'elle corresponde au jeu. Si la liste et le jeu sont illégaux, l'Arbitre fera le minimum d'ajustements nécessaires pour rendre le jeu légal et ensuite modifiera la liste pour qu'elle corresponde au jeu.



Un joueur joue en Construit avec une liste de cartes qui contient la carte Savoir des Objets qui est une carte bannie en tournoi Construit. Le joueur devra remplacer ses Savoir des Objets par des cartes de son choix et la liste sera modifiée en fonction. Il recevra également une Perte de la Partie.

Une liste contient 2 Nomekop le Crapoteur alors que cette carte possède le trait Unique ne permettant pas de l'avoir en plus d'un exemplaire dans son jeu.

5.03 Jeu Illégal

<i>Niveau Convivial</i> Avertissement	<i>Niveau Compétitif</i> Perte de la Partie (Avertissement sous condition)
---	--

Cette infraction arrive lorsqu'un joueur possède un jeu qui ne respecte pas sa liste de jeu. La plupart des infractions découlent de cartes perdues depuis le dernier match, mélangées avec le jeu de l'adversaire précédent, ou une incohérence entre le jeu et la liste. Se tromper dans la remise en état du jeu et de la réserve initiale est une infraction différente traitée différemment (5.04). Les cartes conservées au même endroit que la réserve sont considérées comme faisant partie de la réserve pour cette infraction.

Si un joueur se rend compte qu'il est coupable d'une infraction pour Jeu Illégal avant même qu'aucune carte n'ait été jouée, il doit appeler immédiatement un Arbitre pour le signaler. S'il appelle un Arbitre lui-même, et si c'est la première fois que cela arrive, l'Arbitre Principal peut revoir à la baisse la pénalité en Avertissement. Si l'infraction est découverte durant une partie, la pénalité sera une Perte de la partie.

Pour résoudre le problème, le joueur changera son jeu pour qu'il corresponde à sa liste de jeu. Si la liste de jeu est illégale, l'Arbitre devra traiter l'infraction comme étant une infraction de type Liste Illégale.

Un joueur joue un jeu contenant 2 Nomekop le Crapoteur qui est une carte Unique ne pouvant être présente qu'en un seul exemplaire, alors que sa liste de jeu est valide puisqu'elle n'en contient qu'un seul.

5.04 Échec de Remise en l'État du Paquet de Base

<i>Niveau Convivial</i> Avertissement	<i>Niveau Compétitif</i> Perte de la Partie (Avertissement sous condition)
---	--

Cette infraction arrive lorsqu'un joueur ne remet pas son jeu dans la configuration originale pour une nouvelle partie.

Si un joueur découvre qu'il est en infraction pour Échec de la Remise en l'État du paquet de Base avant qu'un joueur n'ait joué une carte, il doit immédiatement appeler un Arbitre. S'il appelle un Arbitre lui-même, et si c'est la première fois que cela arrive, l'Arbitre Principal peut revoir à la baisse la pénalité en Avertissement. Si l'infraction est découverte durant une partie, la pénalité sera une Perte de la partie.

Pour résoudre le problème, le joueur changera son jeu pour qu'il corresponde à son jeu original. Dans le cas d'un rabaissement en avertissement, les cartes de la réserve présente dans la main doivent retourner dans la réserve et des cartes de la pioche seront piochées pour les remplacer.

Lors de la première partie d'une nouvelle ronde, un joueur n'a pas remis son jeu en correspondance avec sa liste initiale et joue avec des cartes de sa réserve dans son jeu.



6.00 Conduite Antisportive

On attend des joueurs qu'ils aient une conduite sportive et professionnelle envers les autres joueurs, spectateurs et membres de l'équipe organisatrice.

Ce groupe d'infractions concerne les comportements inappropriés qu'un joueur peut avoir lors d'un événement. Ce groupe de pénalités couvre des infractions intentionnelles. Il est important de permettre à chacun de s'amuser, mais cela doit se faire en préservant les autres de comportements offensifs qui mettent en danger les activités des autres joueurs. C'est un domaine où les Arbitres doivent faire appel à leur bon sens et à leur ressenti pour distinguer un comportement normal d'un comportement qui nécessite une intervention et de modérer la situation.

6.01 Conduite Antisportive Mineure

<i>Niveau Convivial</i> Avertissement	<i>Niveau Compétitif</i> Avertissement
---	--

Cette pénalité est appropriée pour les conduites antisportives mineures et donne recours à un Avertissement. La plupart des infractions concernées concernent des injures indirectes à une personne, laisser des ordures sur les tables de jeu, ou des gestes inappropriés.

En fonction des participants à l'événement, l'Arbitre Principal peut être plus ou moins regardant quand ils viennent à proférer une injure. Lors d'un événement concernant des personnes dites Junior, les pénalités doivent être infligées pour des injures, mais lors d'un événement qui concerne des adultes, l'Arbitre a la liberté d'infliger la pénalité ou non en fonction de l'âge des joueurs présents.

Un joueur laisse ses déchets sur la table où il vient de jouer

Un joueur jure en jouant : « Putain, tu fais chier ! »

6.02 Conduite Antisportive Majeure

<i>Niveau Convivial</i> Perte de la Partie	<i>Niveau Compétitif</i> Perte de la Partie
--	---

Cette pénalité est appropriée pour les conduites antisportives majeures. Ce type de comportement peut potentiellement devenir hors de contrôle et doit être traité à la racine dès que possible. La situation sera calmée en premier lieu, et la pénalité sera donnée par la suite lorsque le joueur sera redevenu plus calme.

Un joueur jette ses cartes au travers de la salle sous le coup de l'énervement

6.03 Conduite Antisportive Grave

<i>Niveau Convivial</i> Disqualification sans Dotation	<i>Niveau Compétitif</i> Disqualification sans Dotation
--	---

Cette pénalité est appropriée dans les cas de comportements extrêmes et résulte en une Disqualification sans Dotation. Un rapport doit être envoyé à l'adresse présente au début de ce document afin de rapporter l'incident qui a conduit à la pénalité.



Un joueur n'a pas besoin d'être inscrit au tournoi pour être en tort. Si un spectateur ou un joueur non inscrit commet cette infraction, l'Arbitre l'inscrira dans le tournoi et infligera la Disqualification.

Un joueur menace verbalement un Arbitre

Un joueur abîme la salle et le matériel mis à sa disposition

6.04 Vol

<i>Niveau Convivial</i> Disqualification sans Dotation	<i>Niveau Compétitif</i> Disqualification sans Dotation
--	---

Cette infraction se produit lorsqu'un joueur vole quelque chose sur le lieu ou aux alentours du lieu du tournoi.

Un joueur n'a pas besoin d'être inscrit au tournoi pour être en tort. Si un spectateur ou un joueur non inscrit commet cette infraction, l'Arbitre l'inscrira dans le tournoi et infligera la Disqualification.

Un joueur commet un vol sur le lieu du tournoi

6.05 Comportement Agressif

<i>Niveau Convivial</i> Disqualification sans Dotation	<i>Niveau Compétitif</i> Disqualification sans Dotation
--	---

Cette infraction se produit lorsqu'un joueur est ouvertement agressif envers un autre joueur, spectateur ou membre de l'équipe organisatrice.

La sécurité des participants au tournoi est de la plus haute importance. Ankama applique une tolérance zéro pour les joueurs violant cette règle.

Un joueur n'a pas besoin d'être inscrit au tournoi pour être en tort. Si un spectateur ou un joueur non inscrit commet cette infraction, l'Arbitre l'inscrira dans le tournoi et infligera la Disqualification.

Un joueur s'en prend physiquement à un autre joueur

7.00 Triche

Un joueur est coupable de Triche lorsqu'il commet une infraction volontairement afin d'obtenir un avantage significatif ou lorsqu'il laisse commettre une infraction consciemment. Cela résultera en une Disqualification sans Dotation.

En Niveau d'Arbitrage Convivial, les joueurs peuvent légitimement ne pas savoir que de telles pratiques, telle que la corruption, vont à l'encontre des Règles de Tournoi. Dans ce cas, et seulement en Niveau d'Arbitrage Convivial, l'Arbitre Principal peut revoir à la baisse la pénalité en appliquant une Perte du Match s'il sent que l'infraction a été commise sans malice ou préméditation.

7.01 Manipulation de l'Issue de la Partie

<i>Niveau Convivial</i> Disqualification sans Dotation	<i>Niveau Compétitif</i> Disqualification sans Dotation
--	---



Cette infraction arrive lorsqu'un joueur ou les deux joueurs tente de manipuler ou de rendre aléatoire l'issue de la partie. Lorsqu'un joueur offre quelque chose à un autre pour décider de l'issue de la partie, ce joueur est coupable de corruption. Lorsque le joueur adverse accepte l'offre, les deux sont coupables de complicité.

Manipuler l'issue de la partie nuit gravement à l'intégrité du tournoi. Une personne indigne se retrouve alors mieux classée dans le tournoi au détriment d'une personne qui aurait du légitimement être à sa place.

Un joueur corrompt son adversaire en lui offrant des cartes ou de l'argent pour qu'il le laisse gagner la partie.

7.02 Manipulation des Éléments du Jeu

<i>Niveau Convivial</i> Disqualification sans Dotation	<i>Niveau Compétitif</i> Disqualification sans Dotation
--	---

Cette infraction se produit lorsqu'un joueur manipule les cartes ou des mécanismes du jeu. Cela inclut, sans y être limité, le cas où le joueur pioche intentionnellement des cartes supplémentaires, change l'état du jeu ou possède des cartes marquées.

Manipuler les cartes ou les mécanismes du jeu nuit gravement à l'intégrité du tournoi, rajoute une charge de travail à l'équipe organisatrice et crée une expérience négative pour les compétiteurs.

Un joueur a discrètement et intentionnellement pioché plus de cartes que de PA.

7.03 Déformation de l'État du Jeu

<i>Niveau Convivial</i> Disqualification sans Dotation	<i>Niveau Compétitif</i> Disqualification sans Dotation
--	---

Cette infraction arrive lorsqu'un joueur donne intentionnellement une mauvaise information sur l'état public du jeu à son adversaire, ou toute sorte d'information à l'équipe organisatrice. Cela inclut, sans y être limité, les cas où un joueur oublie de marquer des dommages, ne présente pas un aspect des règles, cache l'apparition d'un événement du jeu ou ment à l'équipe organisatrice.

Alors que le bluff fait partie intégrante du jeu, les joueurs ne doivent jamais mentir à leur adversaire au sujet des informations publiques du jeu et ne doivent jamais donner d'information incorrecte à l'équipe organisatrice.

Cette infraction est aussi utilisée dans le cas où un joueur observe une infraction mais ne la rapporte qu'une fois où l'état du jeu est à son avantage. Cette infraction ne doit pas être appliquée à un joueur qui rapporte une infraction en toute bonne foi, dès qu'il l'a pu.

Un joueur ment sur l'état du jeu à son adversaire en lui disant qu'il ne possède pas d'Allié d'Élément Terre dans sa défausse alors qu'il en possède 2.

7.04 Exploitation de la Limite de Temps

<i>Niveau Convivial</i> Disqualification sans Dotation	<i>Niveau Compétitif</i> Disqualification sans Dotation
--	---

Cette infraction se produit lorsqu'un joueur joue intentionnellement lentement pendant une partie pour tirer avantage de la durée limite d'une ronde.



Les joueurs qui jouent intentionnellement lentement pour avoir un avantage dans les procédures de fin de match créent une ambiance injuste et retardent l'avancée du tournoi.

Un joueur a gagné la première partie d'un match, il joue intentionnellement lentement afin que la deuxième partie ne se termine pas pour gagner la Ronde sur le score de 1-0.

Contact information

Pour toute information plus récente au sujet des règles de tournoi, merci de vous rendre à l'adresse wakfutcg.com

Pour toute question générale au sujet des programmes Ankama, vous pouvez envoyer un email à l'adresse suivante : op@ankama.com

Tableau Récapitulatif

Infraction	Convivial	Compétitif
Erreurs de Jeu		
Infraction aux Règles du Jeu	Aucune Sanction	Avertissement
État de Jeu Illégal	Aucune Sanction	Avertissement
Oubli de Pouvoir Déclenché	Aucune Sanction	Avertissement
Échec du Maintien de l'État de la Partie	Aucune Sanction	Avertissement
Voir des Cartes Supplémentaires	Aucune Sanction	Avertissement
Piocher des Cartes Supplémentaires	Avertissement	Perte de la Partie
Erreurs de Tournoi		
Infraction aux Consignes Officielles	Aucune Sanction	Avertissement
Ne Pas Suivre une Instruction Directe	Avertissement	Perte de la Partie
Mélange Insuffisant	Aucune Sanction	Avertissement
Retard	Avertissement	Perte de la Partie
Jouer Contre le Mauvais Adversaire	Avertissement	Perte de la Partie
Rythme de Jeu Lent	Avertissement	Avertissement
Cartes Marquées Sans Lien	Aucune Sanction	Avertissement
Cartes Marquées Avec Lien	Avertissement	Perte de la Partie
Aide Extérieure	Avertissement	Perte de la Partie
Erreurs de Liste et de Construction		
Erreur d'Enregistrement	Aucune Sanction	Avertissement
Liste Illégale	Avertissement	Perte de la Partie
Jeu Illégal	Avertissement	Perte de la Partie
Échec de Remise en l'État du Paquet de Base	Avertissement	Perte de la Partie
Conduite Antisportive		
Conduite Antisportive Mineure	Avertissement	Avertissement
Conduite Antisportive Majeure	Perte de la Partie	Perte de la Partie
Conduite Antisportive Grave	Disqualification	Disqualification
Vol	Disqualification	Disqualification
Comportement Agressif	Disqualification	Disqualification
Triche		
Manipulation de l'Issue de la Partie	Disqualification	Disqualification
Manipulation des Éléments du Jeu	Disqualification	Disqualification
Manipulation de l'État du Jeu	Disqualification	Disqualification
Exploitation de la Limite de Temps	Disqualification	Disqualification