

## **Panduan Penalti Cardfight!! Vanguard Bahasa v1.1 Versi Bahasa Malaysia**

### **Gambaran Keseluruhan**

Pesaing yang menyertai pertandingan harus bertanggungjawab apabila bermain, dan tidak melanggar mana-mana fasal di dalam garis panduan ini. Apabila pelanggaran kecil dilakukan, pesaing disarankan berkomunikasi dengan pihak lawan sebelum keadaan permainan tidak dapat dipulihkan. Sekiranya perlu, minta pembantuan judge supaya peluang pelanggaran peraturan dapat dikurangkan.

Penalti dikenakan pada pesaing untuk mendenda mereka yang main curang dengan sengaja, dan juga untuk mengekalkan keadilan dan integriti pertandingan. Pada masa yang sama, penalti juga mengajar pesaing yang melakukan kesilapan atau melanggar peraturan supaya mereka tidak membuat kesilapan yang sama. Penalti juga boleh dikenakan kepada penonton.

Di samping itu, sebarang individu yang menyebarkan sebarang fitnah atau penghinaan terhadap mana-mana individu atau perkara yang dikaitkan dengan Cardfight!! Vanguard Bahasa mungkin akan dikenakan penalti oleh Dango Pte Ltd., tanpa mengirakan di mana fitnah atau penghinaan itu dibuat, termasuk platform di atas talian seperti laman web sosial, blog, atau laman web video).

Terdapat keadaan tertentu di mana penalti yang lebih tegas boleh dikenakan. Sekiranya pelanggaran peraturan atau kelakuan main curang berulang secara sengaja, penalti yang lebih tegas akan dikenakan pada pesaing itu. Lebih-lebih lagi, sekiranya pesaing yang bermain curang ialah seorang yang berpengaruh, seperti penganjur, judge, ketua judge, pemenang pertandingan Tahap 2, peserta pertandingan Tahap 3, kakitangan Dango Pte Ltd., dan sebagainya, penalti yang lebih tegas akan dikenakan.

Sekiranya pelanggaran peraturan yang dilakukan tidak terdapat di dalam panduan ini, judge boleh merujuk kepada keadaan dan contoh-contoh yang serupa dalam panduan ini, dan kenakan penalti yang sesuai terhadap pelanggaran peraturan itu berdasarkan pada tahap pengganggu kepada pertandingan, kesempurnaan permainan semasa, atau keadilan pertandingan. Sebagai contoh, banyak tindakan remeh yang berkurangan semangat kesukanan akan menangguhkan pertandingan, menggunakan dek yang tidak betul akan menjejaskan integriti permainan semasa, dan main curang adalah tindakan yang merosakkan keadilan pertandingan.

Rujukan yang diberi dalam panduan ini membezakan pertandingan “Tahap 1” dan “Tahap 2 ke atas”. Walau bagaimanapun, panduan ini hanya memberikan asas pertimbangan sahaja. Judge boleh mengenakan penalti yang sesuai atas budi bicara mereka.

### **Bahagian 1. Tahap Pertandingan dan Penguatkuasaan**

Setiap Tahap pertandingan ada tahap penguatkuasaan yang berbeza. Secara amnya, penalti yang lebih tegas akan dikenakan apabila Tahap pertandingan tinggi. Namun begitu, ia tidak bermakna bahawa main curang boleh dibiarkan dalam pertandingan Tahap rendah. Kelakuan main curang akan dikenakan penalti setegas mungkin dalam semua Tahap pertandingan.

#### <Pertandingan Tahap 1>

Fokus pertandingan di dalam tahap ini adalah untuk menyemaikan suasana pertandingan yang lega dan bukannya kompetitif. Kebanyakan pesaing tidak akan tahu peraturan komprehensif atau pertandingan peraturan dengan terperinci. Oleh itu, pesaing mungkin akan melanggar peraturan apabila menyelesaikan efek kad, atau tidak tahu apa yang harus dibuat di dalam keadaan tertentu.

Sekiranya pelanggaran peraturan dilakukan kerana pesaing tidak fasih dengan peraturan, penalti boleh diberikan dengan ringan. Namun begitu, judge tidak boleh biar pelanggaran peraturan berlaku tanpa membetulkannya. Judge harus mendidik pesaing tentang peraturan yang betul serta mengenakan penalti tegas kepada kelakuan main curang.

Pertandingan tahap kedai disarankan dijalankan dengan tahap pertandingan ini.

#### <Pertandingan Tahap 2>

Biasanya, pusingan kelayakan untuk pertandingan Tahap 3 dijalankan dengan tahap ini. Pesaingan adalah fokus, dan pesaing pertandingan tahap ini sepatutnya fasih dengan peraturan komprehensif dan peraturan pertandingan. Penalti yang diberikan pada tahap ini adalah lebih tegas daripada pertandingan Tahap 1. Jika pelanggaran peraturan besar berlaku, penalti tegas akan dikenakan pada pesaing.

#### <Pertandingan Tahap 3>

Tahap pertandingan ini digunakan untuk menjalankan pertandingan rasmi yang penting. Pesaing yang menyertai pertandingan tahap ini sepatutnya amat fasih dengan peraturan permainan dan peraturan pertandingan. Penalti tegas akan dikenakan pada pelanggaran peraturan walaupun dilakukan secara tidak sengaja.

Sila rujuk “Bahagian 3.1.3. Tahap Pertandingan” pada dokumen Peraturan Pertandingan untuk maklumat selanjutnya tentang tahap pertandingan.

## **Bahagian 2. Darjat Penalti**

Penalti dibahagikan kepada beberapa darjat. Penalti akan dinaikkan jika pesaing berulang melakukan kesalahan yang sama dalam satu pertandingan. Sekiranya pesaing dikenakan penalti dengan darjat yang sama tetapi kesalahan tidak sama, penalti tidak akan dinaikkan. Secara amnya, setiap penalti yang diberikan sah hanya untuk pertandingan tersebut.

Apabila judge mengenakan penalti pada pesaing, judge harus memberitahu pesaing itu apa kesalahan dan penalti mereka. Penalti yang diberikan kekal sehingga kesudahan pertandingan. Jika perlu, penalti dan penerangannya akan dicatatkan pada score sheet.

Sekiranya lebih dari satu penalti yang berpunca daripada satu kesalahan akan diberikan, hanya penalti yang paling tegas patut diberikan.

### **Peringatan / Caution**

Peringatan lisan, atau “peringatan” adalah penalti yang diberi untuk pelanggaran peraturan yang amat kecil. Walaupun dianggap sebagai penalti, tujuan peringatan adalah untuk memberi pencerahan kepada pesaing dan mendorongkannya ke kelakuan yang betul.

Peringatan harus dicatatkan pada score sheet. Sekiranya pesaing diberi lebih daripada satu peringatan untuk kesalahan yang sama, judge boleh menaikkan penalti ke “Amaran” atas budi bicara mereka.

### **Amaran / Warning**

Amaran adalah penalti yang lebih serius daripada peringatan, tetapi bukan terlalu serius. Amaran akan dikenakan pada pesaing jika mereka mengganggu kelancaran pertandingan atau melakukan pelanggaran peraturan yang sederhana. Amaran hendaklah dicatatkan pada score sheet sekiranya pesaing ulangkan kesalahan.

Penalti ini akan dinaikkan ke “Kalah Permainan”, “Kalah Pusingan” atau “Hilang Kelayakan” jika kesalahan berulang di dalam pertandingan yang sama, atas budi bicara judge.

Contoh: Pesaing diberikan Amaran untuk pelanggaran peraturan jenis “4.1.1. Keadaan Permainan Haram - Kecil” sebanyak dua kali pada waktu yang berasingan. Penalti akan dinaikkan walaupun butiran terperinci kesalahan itu tidak sama.

Contoh: Pesaing diberikan Amaran untuk “4.3. Kebolehan Automatik Terlepas” dan “5.4. Kelewatan”. Kedua-dua kesalahan ini bukan jenis yang sama, jadi penalti tidak akan dinaikkan.

### **Penalti Luka (PL) / Damage Penalty (DP)**

Penalti Luka adalah penalti yang lebih tegas daripada Amaran tetapi tidak setegas Kalah Permainan. Tujuan penalti ini adalah untuk menyamakan sebarang manfaat yang diperolehi daripada kesilapan tindakan permainan.

Apabila mengenakan Penalti Luka N kepada pesaing, efek berterusan berikut dikenakan: "Bilangan kad dalam zon luka yang menyebabkan anda kalah permainan ini dikurangkan sebanyak N." Contohnya, pesaing dengan satu efek Penalti Luka 1 akan kalah permainan apabila mereka ada lima kad dalam zon luka. Efek ini boleh bertimbun.

Sekiranya pesaing mempunyai secukup bilangan kad dalam zon luka untuk memenuhi syarat kalah selepas penalti luka dikenakan, pesaing itu akan kalah permainan apabila masa semakan seterusnya diselesaikan.

### **Kalah Permainan / Game Loss**

Sekiranya penalti Kalah Permainan diberi semasa permainan dijalankan, permainan tamat serta-merta, dan pesaing itu dianggap kalah. Kalah Permainan akan dikenakan pada pesaing yang melakukan kesilapan besar, atau setelah mereka lakukan kesilapan permainan yang tidak boleh dibaiki oleh menterbalikkan keadaan permainan. Dalam kata lain, manfaat yang diperolehi oleh tindakan yang menyebabkan Kalah Permainan adalah bersamaan kesilapan yang boleh dikenakan Penalti Luka 6.

Jika penalti ini diberikan setelah permainan disudahkan, penalti ini akan kuat kuasa pada permainan seterusnya. Sekiranya penalti diberikan semasa permainan dekat hujungnyanya dan pesaing itu hampir kalah, judge boleh berikan penalti itu pada permainan seterusnya.

Selain daripada kesalahan Kelewatan, Masalah Dek, dan Masalah Pendaftaran Dek, judge harus berunding dengan ketua judge sebelum mengenakan penalti Kalah Permainan.

### **Kalah Pusingan / Match Loss**

Sekiranya penalti Kalah Pusingan diberi semasa permainan dijalankan, pusingan tamat serta-merta, dan pesaing itu dianggap kalah. Penalti Kalah Pusingan diberikan apabila pesaing melakukan kesalahan teruk atau menjadi gangguan besar kepada pertandingan.

Jika penalti ini diberikan setelah pusingan disudahkan, penalti ini akan kuat kuasa pada pusingan seterusnya. Sekiranya penalti diberikan semasa pusingan dekat hujungnyanya dan pesaing itu hampir kalah, judge boleh berikan penalti itu pada pusingan seterusnya.

Selain daripada kesalahan Kelewatan, Masalah Dek, dan Masalah Pendaftaran Dek, judge harus berunding dengan ketua judge sebelum mengenakan penalti Kalah Pusingan.

Dalam pertandingan “terbaik daripada satu”, penalti Kalah Permainan dan Kalah Pusingan adalah sama.

### **Hilang Kelayakan / Disqualification**

Penalti Hilang Kelayakan diberi kepada pesaing yang melakukan main curang yang serius. Ia adalah penalti paling tegas yang boleh dikenakan kepada pesaing di dalam pertandingan.

Sekiranya pesaing dikenakan penalti ini, mereka akan kalah pusingan semasa, dikeluarkan daripada pertandingan secara serta-merta, dan sebarang hadiah yang mereka telah menang di dalam pertandingan ini boleh ditarik balik atas budi bicara penganjur. Walaupun penyertaan mereka telah dibatalkan, rekod permainan pihak lawan mereka tidak akan ubah. Penganjur atau ketua judge boleh memilih membatalkan hadiah yang ditarik balik atau memberikannya kepada pesaing di kedudukan seterusnya.

Sekiranya kesalahan yang boleh dikenakan Hilang Kelayakan ditemui oleh petugas, judge boleh kenakan penalti itu walaupun pertandingan sudah disudahkan.

Hanya ketua judge boleh mengenakan penalti Hilang Kelakan kepada pesaing. Sekiranya penalti ini diberikan, ketua jaduge wajib melaporkan butiran peristiwa itu kepada Dango Pte Ltd.

Selain daripada itu, pesaing yang dikenakan penalti ini boleh dihalau dari ruang pertandingan oleh penganjur, atau ketua judge setelah meminta izin daripada penganjur. Pesaing yang diberi penalti ini wajib keluar dari ruang pertandingan dan tidak boleh kembali sehingga penganjur memberi kebenaran.

Sekiranya pelanggaran peraturan itu dianggap berniat jahat, pesaing yang dikenakan penalti ini mungkin akan digantung kelayakan oleh Dango Pte Ltd. untuk menyertai pertandingan dianjurkan Dango Pte Ltd.. Keputusan ini akan ditetapkan oleh Dango Pte Ltd., dan penggantungan ini boleh dikenakan sepanjang tempoh yang tidak terhad.

Sekiranya kelakuan yang boleh dikenakan penalti Hilang Kelayakan berlaku di luar pertandingan, Dango Pte Ltd. memelihara haknya untuk mengenakan penalti Hilang Kelayakan atau menggantung kelayakan individu itu.

Jika pesaing yang digantung kelayakan melakukan kelakuan yang boleh dikenakan penalti semasa tempoh penggantungan, Dango Pte Ltd. boleh memanjangkan tempoh penggantungan itu atau kenakan penalti yang lain.

### **Bahagian 3. Gambaran Keseluruhan Penalti**

Tujuan peraturan pertandingan adalah untuk memastikan pertandingan boleh dijalankan dengan adil dan lancar, dan keadilan dan integriti pertandingan boleh dikekalkan. Tujuan penalti adalah untuk melindungi keadilan dan integriti pertandingan, dan mendidik pesaing tentang peraturan supaya mereka tidak mengulangi kesalahan.

Pesaing tidak boleh memperolehi manfaat atau mewujudkan keadaan yang menguntungkan mereka sendiri dengan penyalahafsiran atau penyalahgunaan peraturan dan garis panduan.

Pelanggaran peraturan jatuh ke dalam tiga kategori:

- Pelanggaran peraturan permainan: Kesalahan yang berlaku semasa peraturan permainan tidak dipatuhi. Peraturan Komprehensif harus dirujuk apabila menilai kesalahan.
- Pelanggaran peraturan pertandingan: Kesalahan yang berlaku semasa pesaing melanggar peraturan yang disuratkan pada Peraturan Pertandingan.
- Kesalahan tingkah laku: Kelakuan pesaing bertentangan dengan tanggungjawab pesaing yang disuratkan pada Peraturan Pertandingan.

#### **3.1. Mengenakan Penalti**

Sekiranya judge menentukan peraturan telah dilanggar, judge boleh mengenakan penalti kepada pesaing yang terbabit dalam pelanggaran peraturan itu. Sila rujuk bahagian masing-masing untuk menentukan butiran terperinci dan ketegasan penalti.

Judge boleh menggunakan budi bicara apabila mengenakan penalti. Unsur-unsur yang boleh mempengaruhi ketegasan penalti yang dikenakan termasuk:

- Tahap pertandingan. Pertandingan Tahap 1 (Pertandingan kedai) biasanya mempunyai suasana yang lega, dan fokusnya adalah memupuk persahabatan dan bukannya persaingan. Pelanggaran peraturan pada tahap ini tidak akan dikendalikan setegas pelanggaran yang sama di dalam pertandingan tahap yang lebih tinggi. Biasanya, pertandingan Tahap 2 dan 3 menawarkan hadiah yang lebih lumayan, dan pesaing yang menyertai pertandingan tersebut sepatutnya fasih dalam peraturan permainan dan pertandingan. Walau bagaimanapun, judge tidak sepatutnya membiarkan pelanggaran tatasusila walaupun di pertandingan Tahap 1.

- Umur dan pengalaman. Secara amnya, judge boleh bersikap lembut terhadap pesaing muda, namun pelanggaran peraturan harus dibetulkan dengan sikap sabar tetapi tegas.
- Sejarah pesaing. Biasanya, pelanggaran peraturan berulang akan mengundang penalti yang lebih tegas. Saranan kenaikan penalti terdapat pada kesalahan tertentu supaya pesaing diingatkan untuk tidak melakukan kesalahan itu secara berulang. Selain daripada itu, judge boleh menggunakan budi bicara untuk menaikkan penalti yang dikenakan pada pesaing yang mengulangi kesalahan yang sama dalam pertandingan. Namun begitu, judge tidak sepatutnya menggunakan sejarah pesaing di luar pertandingan semasa untuk mengenakan penalti yang lebih tegas.

### **3.2. Kelencongan**

Judge harus menggunakan budi bicara semasa menentukan pelanggaran peraturan dan mengenakan penalti. Namun begitu, judge tidak seharusnya sampai pada keputusan yang bercanggahan atau berbeza dari apa yang disarankan garis panduan ini, melainkan mereka mempunyai sebab yang kukuh untuk membuat begitu.

Judge disarankan melaporkan sebarang kelencongan garis panduan kepada Program Judge supaya dokumen ini boleh diperbaiki.

## **Bahagian 4. Pelanggaran Peraturan Permainan**

### **4.1. Keadaan Permainan Haram / Illegal Game State**

Pesaing telah melakukan kesalahan semasa permainan dan menjadikan keadaan permainan haram.

#### **4.1.1. Keadaan Permainan Haram - Kecil / Illegal Game State - Minor**

##### **Penalti:**

Tahap 1	Peringatan
Tahap 2~3	Amaran

##### **Definisi:**

Pelanggaran peraturan dianggap “Kecil / Minor” apabila keadaan haram boleh dibetulkan dengan membaiki subset kad yang terjejas tanpa membalikkan keadaan permainan, atau keadaan haram itu diketahui oleh pesaing tersebut sebelum melaksanakan tindakan yang lain.

**Contoh:**

1. Pesaing draw satu kad pada giliran mereka tanpa standkan unit mereka.
2. Pesaing standkan unit mereka dan ridekan Vanguard mereka tanpa draw kad pada fasa draw.
3. Pesaing mengaktifkan kebolehan aktif sesuatu unit dengan kos "Letakkan unit ke dalam jiwa anda" tanpa meletakkan unit itu ke dalam jiwa, dan menyelesaikan efek kebolehan itu.
4. Pesaing memanggil satu unit grade 2 ke lingkaran RG semasa Vanguard mereka grade 1. Mereka mara ke fasa pertempuran tetapi menyedari kesilapannya sebelum mereka restkan unit menyerang.

**Pembetulan:**

Sekiranya kesalahan permainan telah dilakukan, pesaing harus membalikkan tindakan yang dibuat sehingga ketika sebelum kesalahan dibuat. Biasanya, pembetulan kesalahan yang jatuh ke dalam jenis ini hanya melibatkan satu tindakan sahaja. Sekiranya pembetulan kesalahan melibatkan beberapa kad di dalam zon berasingan, atau beberapa tindakan harus dibalikkan, kesalahan itu sepatutnya **Keadaan Permainan Haram - Besar / Illegal Game State - Major**.

**4.1.2. Keadaan Permainan Haram - Besar / Illegal Game State - Major****Penalti:**

Tahap 1	Amaran
Tahap 2~3	Amaran ~ PL1

**Definisi:**

Pelanggaran peraturan dianggap "Besar / Major" apabila beberapa tindakan harus dibalikkan, atau beberapa kad dari zon berasingan harus dialihkan untuk membetulkan keadaan permainan, atau keadaan permainan tidak boleh diperbaiki dan harus diteruskan dengan keadaan yang salah.

**Contoh:**

1. Pesaing memanggil unit grade 2 ke lingkaran RG tetapi mereka hanya mempunyai Vanguard grade 1. Mereka bertempuran sekali dan mengakhiri giliran. Mereka hanya tersedar kesilapan pada awal fasa draw pihak lawan.



2. Pesaing ridekan Vanguard mereka gunakan ride dek tanpa buang satu kad sebagai kos. Mereka hanya tersedar kesilapan pada awal fasa ride pihak lawan. Sebelum itu, mereka telah memanggil dua unit RG dan bertempuran dua kali.

**Pembetulan:**

Keadaan permainan harus diperbaiki seboleh mungkin supaya menggambarkan keadaan permainan yang betul. Sekiranya keadaan permainan semasa telah lama berlalu dari ketika kesalahan dibuat, judge boleh mengarahkan pesaing meneruskan permainan tanpa sebarang pembetulan.

**Pembetulan Separa:** Sekiranya keadaan kad tidak betul, betulkan keadaan kad itu.

**Pembetulan Separa:** Sekiranya kad sepatutnya berada di zon yang berlainan dengan zon semasa, alihkan kad ke zon itu.

**Kenaikan Penalti:**

Keadaan permainan mungkin dirosakkan, dan permainan tidak boleh diteruskan. Contohnya, pesaing terjatuhkan dek mereka semasa shuffle, kad-kad terselerak di atas meja, dan keadaan permainan asal tidak dapat dipulihkan. Dalam keadaan itu, kenakan penalti **Kalah Permainan** pada pesaing itu.

#### 4.2. Menyampaikan Maklumat Ralat / Conveying Incorrect Information

**Penalti:**

Tahap 1            Peringatan ~ Amaran  
Tahap 2~3        Amaran ~ PL1

**Definisi:**

Pesaing harus menyampaikan maklumat yang betul, termasuk nilai kuasa, bilangan kad, sasaran efek, dan sebagainya, kepada pihak lawan. Sekiranya maklumat ralat disampaikan kepada pihak lawan dan menjejaskan permainan, penalti akan dikenakan kepada pesaing. Sekiranya maklumat betul disampaikan sebelum keadaan permainan terjejas, tiada penalti akan dikenakan.

**Contoh:**

Pesaing mengisytiharkan "Saya menyerang dengan unit ini dengan kuasa 11000", tetapi mereka lupa unit itu terkena efek "Kuasa -2000", dan kuasa betul unit itu sepatutnya

9000. Pihak lawan memanggil satu lebih Guardian daripada yang sepatutnya, dan mereka menyedari kesilapan setelah Guardian diletakkan ke dalam zon musnah.

**Pembetulan:**

Sekiranya pesaing diberi maklumat ralat, mereka mungkin mengambil tindakan yang berlainan berbanding dengan situasi di mana mereka diberi maklumat yang betul. Judge boleh membalikkan keadaan permainan sehingga ketika kesalahan dibuat.

Sekiranya kesalahan disedari selepas fasa yang sama pada giliran seterusnya, kenakan penalti kepada pesaing dan arahkan mereka meneruskan permainan.

#### **4.3. Kebolehan Automatik Terlupa / Forgetting to Resolve Automatic Abilities**

**Penalti:**

Tahap 1	Peringatan ~ Amaran
Tahap 2~3	Amaran

**Definisi:**

Pesaing terlepas pandang kebolehan automatik dicetus dipunyai oleh kad dikawalinya, dan mengambil tindakan seolah-olah kebolehan itu tidak dicetuskan.

Pesaing harus membuat maklum sebarang kebolehan automatik sebaik sahaja ia dicetus. Sekiranya efek kebolehan automatik itu tidak ketara, contohnya, peningkatan kuasa, pesaing harus mengumumkan efek itu sebelum membuat tindakan yang lain. Pengumuman ini boleh dibuat dengan barang bantuan.

Sekiranya pesaing membuat maklum kebolehan itu tetapi membuat kesilapan semasa penyelesaiannya, kesalahan adalah **Keadaan Permainan Haram / Illegal Game State** dan bukannya ini.

Pesaing juga bertanggungjawab untuk mengingatkan pihak lawan tentang kebolehan automatik yang wajib dicetus yang mungkin mereka terlepas pandang supaya keadaan permainan tidak menjadi haram, terutamanya dengan peningkatan kuasa yang wajib. Sekiranya kedua-dua pesaing tidak membuat maklum kebolehan automatik wajib yang dicetus, kesalahan bagi pihak lawan adalah **Gagal Memelihara Keadaan Permainan / Failure to Maintain Game State**.

**Contoh:**

1. Pesaing menyerang dengan unit yang mempunyai kebolehan automatik "[AUTO] Apabila unit ini menyerang Vanguard, unit ini dapat kuasa +10000 hingga akhir

pertempuran.”, tetapi tidak memakluminya. Pihak lawan panggil Guardian dengan nilai perisai 10000, dan pesaing anggap serangan itu tidak kena.

**Pembetulan:**

Sekiranya kebolehan automatik itu mempunyai “boleh” dalam teksnya, anggapkan pesaing itu tidak ingin menyelesaikannya. Sekiranya kebolehan automatik itu mempunyai kos, anggapkan pesaing tidak ingin membayar kosnya. Dalam keadaan ini, tiada penalti dikenakan.

Sekiranya keadaan permainan telah mara selepas tamat tempoh kebolehan automatik itu, kenakan penalti tetapi jangan membuat sebarang pembetulan.

Dalam keadaan yang lain, judge boleh menyelesaikan kebolehan automatic itu semasa masa semakan seterusnya.

**4.4. Gagal Memelihara Keadaan Permainan / Failure to Maintain Game State**

**Penalti:**

Tahap 1	Peringatan
Tahap 2~3	Peringatan

**Definisi:**

Kedua-dua pesaing bertanggungjawab untuk memastikan bahawa permainan sentiasa dalam keadaan yang betul. Pesaing bukan sahaja harus memainkan kad mereka dengan tepat, tetapi juga harus bekerjasama dengan pihak lawan supaya kesilapan tidak dibuat. Sekiranya pesaing mengabaikan pelanggaran peraturan untuk mendapat sebarang manfaat, kelakuan itu dianggap main curang, dan ia dikendalikan dengan bahagian lain dokumen ini.

Sekiranya pesaing gagal membuat maklum efek kad atau kebolehan automatik wajib, mereka akan dikenakan penalti ini. Pesaing tidak akan dikenakan penalti ini disebabkan kad atau efek mereka sendiri.

**Pembetulan:**

Ingatkan pesaing bahawa mereka juga bertanggungjawab untuk memastikan keadaan permainan sentiasa betul.

**Kenaikan Penalti:**

Pelanggaran peraturan ini tidak akan dinaikkan dalam mana-mana situasi.

#### 4.5. Terlihat Kad Berlebihan / Looking at Extra Cards

**Penalti:**

Tahap 1          Peringatan ~ Amaran  
Tahap 2~3      Amaran

**Definisi:**

Pesaing terlihat kad yang mereka tidak sepatutnya nampak. Pelanggaran peraturan ini sering berlaku kerana kesilapan kecekatan tangan. Sekiranya pesaing terlihat kad yang didedahkan oleh pihak lawan, walaupun sengaja atau tidak, mereka tidak akan dikenakan penalti.

Sekiranya pesaing terlihat lebih dari satu kad dalam situasi yang sama, penalti hanya dikenakan sekali sahaja.

**Contoh:**

1. Apabila shuffle dek pihak lawan, pesaing jatuhkan beberapa kad secara tidak sengaja.
2. Semasa drive cek, pesaing terbalikkan kad kedua teratas dek secara tidak sengaja.

**Pembetulan:**

Shuffle kad yang terdedah ke dalam bahagian dek yang rawak.

Sekiranya pesaing terdedahkan kad pihak **lawan** secara tidak sengaja dan membolehkan dia meneka jenis dek itu, judge boleh mengarahkan pesaing itu mendedahkan bilangan kad yang sama secara rawak dari dek mereka untuk menyamakan sebarang manfaat maklumat, dan shuffle dek itu sekali lagi.

#### 4.6. Kesalahan Kad Tersembunyi / Hidden Card Error

Pelanggaran peraturan ini berlaku apabila keadaan haram dicapai disebabkan oleh butiran kad terlibat diketahui oleh hanya salah satu pesaing.

##### 4.6.1. Kesalahan Kad Tersembunyi - Kecil / Hidden Card Error - Minor

**Penalti:**

Tahap 1                      Peringatan

Tahap 2~3     Amaran

**Definisi:**

Pelanggaran peraturan dianggap “Kecil / Minor” sekiranya kad yang terlibat boleh dibezakan, atau keadaan permainan boleh dibetulkan tanpa menyebabkan gangguan yang terlampau.

**Contoh:**

1. Pesaing draw enam kad apabila permainan bermula.
2. Pesaing draw satu kad secara haram apabila tangan mereka tidak mempunyai kad.
3. Pesaing menyelesaikan efek “Cari dek anda untuk kad yang mempunyai [butiran tertentu], tunjukkannya, dan letak ke bahagian teratas dek.” Pesaing itu cari dek mereka dan letak ke bahagian teratas dek tanpa menunjukkannya. Judge mengesahkan bahawa kad teratas dek pesaing itu mempunyai butiran tertentu itu.

**Pembetulan:**

Sekiranya terdapat kad berlebihan di mana-mana zon, pulangkan kad itu ke zon yang sesuai. Jika perlu, kad yang dipulangkan akan dipilih secara rawak. Ingatkan pesaing supaya lebih berhati-hati.

**Kenaikan Penalti:**

Penalti ini tidak akan dinaikkan. Namun begitu, awasilah pesaing yang kerap melakukan pelanggaran peraturan ini sebelum situasi menjadi lebih teruk.

**4.6.2. Kesalahan Kad Tersembunyi - Besar / Hidden Card Error - Major**

**Penalti:**

Tahap 1             Amaran  
Tahap 2~3         Amaran ~ PL1

**Definisi:**

Pelanggaran peraturan dianggap “Besar / Major” apabila kad terlibat dalam set tersembunyi tidak dapat dibezakan.

Untuk tujuan mengenal pasti sama ada pesaing telah draw kad terlebih, kad dianggap “didraw” apabila ia menyentuh kad yang lain dalam tangan pesaing itu..

**Contoh:**

1. Pesaing menyelesaikan efek “Cari dek anda untuk satu kad ‘Vairina’, tunjukkannya, dan letak ke dalam tangan.” Pesaing itu cari satu kad dari dek dan memasukkannya ke dalam tangan tanpa menunjukkannya.
2. Semasa drive cek, pesaing letakkan kad dari bahagian teratas dek tanpa menunjukkannya.

**Pembetulan:**

Kenal pastikan set yang mempunyai kad yang berlebihan, pilih secara rawak sebilangan kad bersamaan dengan jumlah kad berlebihan, dan pulangkan kad itu ke zon yang sesuai. Sekiranya zon itu adalah dek utama, kad berlebihan dipulangkan ke bahagian bawah secara rawak.

Jika pelanggaran peraturan berlaku semasa penyelesaian efek yang mencari kad dengan butiran tertentu, kad yang dipilih secara rawak tidak boleh sepadan dengan butiran itu. Sebagai contoh, apabila judge membetulkan situasi di dalam Contoh 1, judge tidak boleh memilih kad yang bernama “Vairina” untuk diletakkan ke bahagian bawah dek. (Sekiranya tangan pesaing itu tidak mengandungi kad yang bernama “Vairina”, maka kesalahan itu adalah lebih serius.)

## **Bahagian 5. Pelanggaran Peraturan Pertandingan**

### **5.1. Dek/Pendaftaran Dek Haram / Illegal Deck/Decklist**

Pelanggaran peraturan dan penalti tentang dek dan pendaftaran dek disuratkan dalam bahagian ini. Dalam bahagian ini, “dek” merujuk kepada dek utama dan ride dek.

Sekiranya pesaing melakukan beberapa pelanggaran peraturan dalam bahagian ini, contohnya, mereka mendaftarkan dek haram lalu bermain dengan dek haram yang tidak sepadan dengan pendaftaran dek, hanya dikenakan pelanggaran peraturan dan penalti yang lebih tegas.

Sekiranya kad menjadi usang atau tidak boleh digunakan semasa pertandingan, atau kad itu hilang dan tidak dapat diganti dalam masa yang sewajarnya, judge boleh menciptakan kad proksi sebagai penggantian.

#### **5.1.1. Dek Haram (Tanpa Pendaftaran Dek)**

**Penalti:**

Tahap 1      Amaran ~ Kalah Permainan  
Tahap 2~3    Kalah Permainan

**Definisi:**

Dek mengandungi bilangan kad yang haram, atau kandungan dek tidak memenuhi keperluan pembinaan dek.

**Contoh:**

1. Ride dek mengandungi empat kad grade 2 sahaja.
2. Dek utama mengandungi 45 kad.
3. Dek utama mengandungi 5 kad Heal Trigger.

**Pembetulan:**

Pesaing wajib mengubah kandungan dek mereka menjadi sah sebelum menerusi pertandingan. Pesaing mesti membuat perubahan ini sendiri di bawah pengawasan judge.

Jika terdapat kad berlebihan, salinan kad berlebihan atau kad berlebihan yang tidak memenuhi keperluan pembinaan dek, pesaing keluarkan kad itu. Sekiranya berkenaan, pesaing boleh memilih kad yang perlu dikeluarkan.

Selepas itu, sekiranya jumlah kad dalam dek tidak cukup, pesaing boleh tambahkan kad pilihan mereka ke dalam dek.

Sekiranya terdapat kurang daripada 16 kad Trigger dalam dek, pesaing harus menambahkan sejumlah kad Trigger hingga dek mereka mengandungi 16 kad Trigger. Pada masa yang sama, kandungan dek mereka harus memenuhi semua peraturan pembinaan dek.

Sekiranya pesaing mengubah kandungan dek mereka sebelum pusingan seterusnya bermula dan pertandingan tidak membenarkan tindakan sebegini, termasuk menukar kandungan dek utama dengan ride dek, kelakuan itu dianggap sebagai **Tipu Helah / Cheating**.

**5.1.2. Dek Haram (Dengan Pendaftaran Dek)**

**Penalti:**

Tahap 1      Amaran ~ Kalah Permainan  
Tahap 2~3    Amaran ~ Kalah Permainan

**Definisi:**

Kandungan dek tidak sepadan dengan pendaftaran dek. Situasi di mana ride dek pesaing tidak dapat dibezakan daripada dek utama.

**Contoh:**

1. "Chakrabarathi Divine Dragon, Nirvana" didaftar sebagai kad grade 3 dalam pendaftaran ride dek, tetapi "Fire Slash Dragon, Inferno Sword" ditemui dalam ride dek pesaing itu
2. Pesaing menggunakan pelindung kad yang sama untuk dek utama dan ride dek.

**Pembetulan:**

Pesaing wajib mengubah kandungan dek mereka supaya sepadan dengan pendaftaran dek. Pesaing mesti membuat perubahan ini sendiri di bawah pengawasan judge.

Arahkan pesaing mengubah pelindung kad supaya kad dalam dek utama dan kad dalam ride dek dapat dibezakan.

**5.1.3. Pendaftaran Dek Haram****Penalti:**

Tahap 1      Amaran  
Tahap 2~3    Kalah Permainan

**Definisi:**

Pendaftaran dek tidak sepadan dengan dek yang pesaing mengguna dalam pertandingan, atau identiti kad itu tidak jelas.

Bahagian utama borang pendaftaran dek adalah "Dek Utama" dan "Ride Dek". Kandungan setiap bahagian tidak perlu disusun dengan susunan tertentu, contohnya, kad di dalam ride dek tidak perlu didaftarkan dalam susunan grade menaik. Pendaftaran dek adalah sah selaginya two bahagian itu jelas diasingkan.



**Contoh:**

1. Pesaing hanya mendaftarkan 48 kad dalam borang pendaftaran dek.
2. Pesaing mendaftarkan "4 Sylvan Horned Beast" dalam borang pendaftaran dek, sedangkan beberapa kad mempunyai nama "Sylvan Horned Beast".
3. Pesaing mendaftar nama kad tanpa menyatakan jumlah salinan kad-kad tersebut, dan jumlah nama kad kurang daripada 50.

**Pembetulan:**

Pesaing wajib mengubah kandungan pendaftaran dek mereka supaya sepadan dengan dek yang mereka guna dalam pertandingan. Pesaing mesti membuat perubahan ini sendiri di bawah pengawasan judge.

**5.2. Kad Bertanda**

**Penalti:**

Tahap 1	Amaran
Tahap 2~3	Amaran ~ Kalah Permainan

**Definisi:**

Sekiranya terdapat tanda pada muka belakang kad atau pelindung kad, pesaing mungkin boleh membezakan kad semasa ia terhadap ke bawah dalam dek, walaupun tanda itu dibuat dengan tidak sengaja. Selain itu, kad dan pelindung akan mengalami haus dan lusuh dalam pertandingan. Pesaing harus jaga betul-betul kebersihan kad dan pelindung mereka. Pelanggaran peraturan ini hanya untuk tanda yang dibuat secara tidak sengaja. Sekiranya tanda itu dibuat dengan sengaja, pelanggaran peraturan itu adalah **Tipu Helah / Cheating**.

**Contoh:**

1. Semasa menyemak dek, judge menemui terdapat calar pada pelindung untuk 2 kad Trigger Critical dan 5 kad unit normal yang berlainan. Ketujuh-tujuh kad itu tidak dapat dibezakan dengan meneliti corak kecalaran pada pelindung, tetapi mereka boleh dibezakan daripada kad yang lain dalam dek jika melihat dengan teliti.
2. Semasa menyemak dek, judge menemui bahawa salah satu kad diletakkan dalam keadaan songsang dalam pelindungnya. Pesaing itu mempunyai empat salinan kad itu di dalam dek mereka, dan ketiga-tiga kad yang lain diletakkan secara betul.

**Pembetulan:**

Pesaing harus menukar kad atau pelindung supaya tiada tanda. Didiki pesaing supaya mereka menjaga kebersihan kad atau pelindung mereka.

**5.3. Shuffle Tidak Wajar / Improper Shuffling****Penalti:**

Tahap 1            Peringatan ~ Amaran

Tahap 2~3        Peringatan ~ Amaran

**Definisi:**

Dek perlu dishuffle dengan sewajarnya supaya ia dirawakkan sepenuhnya sebelum dibagi kepada pihak lawan untuk shuffle atau memotong. Pelanggaran peraturan berlaku sekiranya dek tidak cukup rawak.

Shuffle yang tidak mencukupi akan mengancam integriti pertandingan dan boleh dianggap sebagai main curang. Oleh kerana pesaing boleh mencegah pelanggaran peraturan ini dengan senang, judge akan memberi Peringatan dengan segera sekiranya kelakuan shuffle dibuat dengan tidak wajar, atau Amaran sekiranya dek ditemui dalam keadaan hampir tidak rawak, dan mengarah pesaing shufflekan dek dengan secukupnya, terutamanya dalam pertandingan Tahap 2 ke atas.

Untuk tujuan mengenal pasti sama ada pesaing telah rawakkan dek dengan secukupnya, hanya menggunakan kaedah "Pile Shuffle" yang dihuraikan dalam Peraturan Pertandingan tanpa menggunakan kaedah yang lain adalah tidak cukup.

Sekiranya pesaing didapati merawakkan dek dengan tidak secukupnya dengan sengaja, mereka akan dianggap sebagai main curang dan dikenakan penalti yang sewajarnya.

Selain daripada itu, jika pesaing mengambil masa keterlaluan untuk shuffle dek mereka, contohnya, "Pile Shuffle" tiga kali berturut-turut, kelakuan itu akan dianggap sebagai **Main Perlahan / Slow Play**.

**Contoh:**

1. Shuffle tanpa menggunakan kaedah shuffle yang berlainan.
2. Muka bercetak dapat dilihat kerana sudut menggenggam kad semasa shuffle.

3. Apabila menampilkan dek kepada pihak lawan selepas shuffle, pesaing meminta pihak lawan mereka supaya jangan shuffle tetapi potong sekali sahaja.
4. Selepas shuffle yang tidak mencukupi, pihak lawan meminta pesaing shuffle dengan secukupnya, tetapi pesaing itu enggan membuat demikian.

**Pembetulan:**

Arahkan pesaing untuk shuffle dengan secukupnya.

#### 5.4. Kelewatan / Tardiness

**Penalti:**

Tahap 1           Amaran ~ Kalah Pusingan  
Tahap 2~3       Kalah Pusingan

**Definisi:**

Pesaing tidak berada di tempat duduk mereka semasa pusingan bermula, atau menggunakan masa keterlaluhan untuk menyelesaikan arahan. Apabila judge memberi arahan kepada pesaing untuk menyelesaikan tugasan, sekiranya pesaing tidak menyelesaikannya dalam masa tertentu, ia adalah **Kelewatan / Tardiness**.

Semua pesaing harus menduduk di tempat persaingan yang ditetapkan semasa pusingan bermula. Dalam keadaan tertentu, di atas budi bicara mereka, penganjur atau ketua judge boleh mengubah peraturan ini untuk menampung keadaan yang berbeza. Contohnya, jika pertandingan diadakan di dalam dewan acara yang sesak, dan pesaing mungkin terlepas dengan pengumuman pusingan baru, ketua judge boleh mengubah masa kelewatan kepada 5 minit selepas masa pusingan bermula.

Sekiranya pesaing tidak berada pada tempat duduk mereka apabila penjaga masa mengumumkan permulaan pusingan, mereka akan dikenakan penalti Kalah Pusingan. Jika pesaing ditemui berusaha dengan sebaik mungkin untuk tiba di tempat duduk apabila pusingan bermula, contohnya, mereka dilihat tengah tergesa-gesa di celah-celah orang ramai, penalti boleh dikurangkan kepada Amaran. Lebih-lebih lagi, jika pesaing tidak tiba di tempat duduknya 10 minit selepas masa pusingan bermula, mereka akan digugurkan dari pertandingan, kecuali mereka melapor diri kepada penjaga markah sebelum pusingan seterusnya bermula.

Sekiranya pesaing duduk di tempat duduk yang salah apabila pusingan bermula, mereka akan dianggap lewat. Sekiranya kedua-dua pesaing dalam satu persaingan duduk di tempat yang salah, penalti mereka dikurangkan kepada Amaran, dan masukkan keputusan persaingan seperti yang mereka laporkan.

Pesaing berhak meminta diri daripada judge sebelum atau semasa permainan dijalankan sekiranya mempunyai sebab yang munasabah, seperti kecemasan bilik air atau mencari penggantian untuk kad yang koyak. Sekiranya mereka tidak kembali ke tempat duduk dalam 10 minit, mereka akan dikenakan penalti kelewatan, kecuali dalam keadaan luar biasa. Jika mereka perlu lebih daripada 10 minit untuk menjalankan tugas mereka, mereka disarankan gugur dari pertandingan.

**Contoh:**

1. Pesaing serahkan borang pendaftaran dek mereka selepas masa pendaftaran dek telah tamat.
2. Pesaing lupa menyerahkan score sheet selepas masa pusingan tamat, dan penjaga markah telah membuat pengumuman beberapa kali.
3. Pesaing harus mengganti salah satu kad dalam dek mereka tetapi gagal membuat demikian selepas 10 minit.
4. Dua pesaing yang sepatutnya duduk di Meja 13 terduduk di Meja 12, dan dua pesaing yang sepatutnya duduk di Meja 12 terduduk di Meja 13. Keempat-empat pesaing akan dikenakan penalti Amaran. Untuk kemudahan mereka, mereka boleh duduk di tempat duduk semasa dan menyudahkan pusingan, dan keputusan mereka akan dimasukkan seperti yang dilaporkan.

**Pembetulan:**

Sekiranya persaingan tidak disudahkan oleh penalti yang dikenakan, berikan masa tambahan bersamaan dengan masa yang pesaing itu lewat.

**5.5. Mengganggu Operasi Pertandingan / Interfering with Tournament Operations:**

**Penalti:**

Tahap 1	Amaran
Tahap 2~3	Amaran

**Definisi:**

Pesaing harus bekerjasama dengan petugas supaya pertandingan dapat dijalankan dengan adil dan lancar. Mematuhi pengumuman adalah tanggungjawab pesaing. Lebih-lebih lagi, pesaing diingatkan supaya memberi perhatian kepada pengumuman yang melibatkan mereka.

**Contoh:**

1. Sekumpulan pesaing berdiri dan memborak di tengah laluan yang sempit, menyebabkan kesesakan lalu lintas.
2. Pesaing tumpahkan minimum di atas meja, menyebabkan meja itu tidak boleh digunakan untuk sementara.
3. Pesaing berlengah-lengah di kawasan penyerahan keputusan pertandingan tanpa sebarang sebab dan menyebabkan kesulitan kepada judge dan pesaing lain.
4. Pesaing tidak mengendahkan arahan judge untuk simpan telefon bimbit mereka semasa permainan dijalankan.

**Pembetulan:**

Nasihatkan pesaing supaya mematuhi arahan dan pengumuman. Sekiranya pesaing ingkar, pelanggaran peraturan adalah **Kelakuan Kurang Semangat Kesukanan - Besar / Unsporting Conduct - Major**.

**5.6. Main Perlahan / Slow Play:****Penalti:**

Tahap 1            Peringatan ~ Kalah Permainan  
Tahap 2~3        Peringatan ~ Hilang Kelayakan

**Definisi:**

Pesaing harus bermain dengan kelajuan yang sesuai supaya permainan boleh disudahkan dalam masa yang ditetapkan. Sekiranya main perlahan disabitkan, penalti yang sesuai akan dikenakan kepada pesaing, tanpa mengira kelakuan itu sengaja atau tidak. Keberatan penalti main perlahan biasanya tergantung kepada situasi.

Untuk persaingan yang mempunyai masa pusingan lebih panjang atau tiada had masa, pesaing masih bertanggungjawab untuk menyudahkan permainan dalam masa yang munasabah. Penalti mungkin akan dikenakan walaupun tiada had masa untuk pusingan.

Sekiranya pesaing bermain perlahan secara sengaja untuk mendapati kelebihan taktikal, kelakuan itu boleh dianggap sebagai main curang dan penalti tegas boleh dikenakan.

**Contoh:**

1. Pesaing mengambil masa dua minit untuk memilih unit yang mereka akan panggil.

2. Dalam satu giliran, pesaing berulang kali menyepak zon musnah mereka dan pihak lawan.
3. Dalam persaingan ketat, pesaing tiba-tiba bermain dengan perlahan apabila masa pusingan tinggal dua minit.

**Pembetulan:**

Tiada had masa yang khusus untuk tindakan pesaing dianggap sebagai main perlahan. Sebelum mengenakan penalti kepada pesaing, judge disarankan memberi peringatan lisan kepada pesaing, lalu memperhatikan tindakan mereka.

**5.7. Bantuan Luar / Outside Assistance:**

**Penalti:**

Tahap 1	Amaran ~ Hilang Kelayakan
Tahap 2~3	Kalah Pusingan ~ Hilang Kelayakan

**Definisi:**

Penyerta memberi bantuan luar tentang permainan yang dijalankan kepada pesaing yang bermain, atau pesaing yang bermain meminta nasihat tentang permainan semasa dari individu yang tidak terlibat dalam permainan itu.

Penonton permainan harus berwaspada dengan tingkah laku mereka. Dalam keadaan yang tertentu, seruan atau pengubahan bahasa tubuh boleh dianggap sebagai Bantuan Luar. Tepukan tangan selepas kesudahan persaingan tidak termasuk dalam bahagian ini.

Dalam sebahagian pertandingan pasukan, pesaing dilarang memberi nasihat permainan kepada ahli pasukan mereka. Sebarang kelakuan tersebut juga jatuh pada pelanggaran peraturan ini.

**Contoh:**

1. Penonton berseru "Nice!" apabila melihat kad yang pesaing draw pada mula giliran.
2. Semasa menonton persaingan, penonton mengulas tentang kad di dalam tangan salah satu pesaing dan didengar oleh kedua-dua pesaing.
3. Pesaing tanya kawannya yang menonton persaingan, "Aku patut serang unit yang mana ya?" Sekiranya kawan itu menjawab, mereka juga dikenakan penalti.

## **Pembetulan:**

Pesaing diingatkan bahawa permainan ini adalah persaingan strategi dan akal antara two orang, dan bukannya pertandingan populariti untuk menentukan siapa mempunyai kawan yang lebih baik. Sekiranya individu yang tidak menyertai pertandingan melanggar peraturan ini, mereka boleh diminta meninggalkan kawasan persaingan.

## **Bahagian 6. Kesalahan Tingkah Laku**

Pelanggaran peraturan yang mengenai tingkah laku peserta dalam pertandingan. Lingkungan kategori adalah luas, dan pelanggaran peraturan yang paling serius dalam kategori ini boleh merosakkan integriti pertandingan.

Walaupun niat diambil sebagai faktor utama apabila menentukan pelanggaran peraturan dalam kategori ini, pesaing boleh melanggar peraturan secara tanpa niat. Contohnya, pesaing muda yang menggunakan istilah kasar tanpa mengetahui maksud sebenarnya boleh dikenakan penalti.

Memandangkan pelanggaran peraturan di dalam bahagian ini bersifat peribadi dan penalti lebih tegas, judge harus berhati-hati supaya tidak memburukkan keadaan. Sebelum mengenakan penalti, judge harus memastikan pesaing yang melanggar peraturan boleh menerima fikiran.

### **6.1. Kelakuan Kurang Semangat Kesukanan / Unsporting Conduct**

Penyerta pertandingan harus mengekalkan imej positif pada setiap masa. Kelakuan yang kurang semangat kesukanan boleh menjejaskan keselamatan, kelegaan dan keseronokan penyerta lain, atau mencemarkan integriti pertandingan.

“Kelakuan kurang semangat kesukanan” tidak sama dengan “tidak berkelakuan semangat kesukanan”. Contohnya, sekiranya pesaing tidak ingin berbual dan membuat diam, ia tidak dianggap sebagai Kelakuan Kurang Semangat Kesukanan.

Sebelum mengenakan penalti ini, judge harus meredakan keadaan semasa dahulu. Jika judge memulakan perbualan dengan “Saya akan mengenakan penalti Kelakuan Kurang Semangat Kesukanan kepada kamu.” apabila pesaing tengah meradang adalah tindakan kurang bijak.

Sekiranya pesaing dikenakan penalti Kelakuan Kurang Semangat Kesukanan, mereka harus membetulkan tingkah laku dengan segera. Sekiranya mereka gagal membuat demikian, penalti akan dinaikkan sehingga Hilang Kelayakan atau dihalau dari ruang pertandingan.

#### **6.1.1. Kelakuan Kurang Semangat Kesukanan - Kecil / Unsporting Conduct - Minor**

**Penalti:**

Tahap 1            Peringatan ~ Amaran  
Tahap 2~3        Amaran ~ Kalah Pusingan

**Definisi:**

Pesaing mempamerkan tingkah laku yang boleh menjejaskan keseronokan penyerta yang lain. Tingkah laku itu boleh dibetulkan tanpa siasatan lanjutan, dan keadaan tidak diburukkan.

**Contoh:**

1. Pesaing meninggalkan cawan kosong di atas meja.
2. Pesaing menggunakan fon pintar mereka untuk bermain muzik yang kuat semasa duduk sebelah persaingan yang tengah dijalankan.
3. Pesaing menyertai pertandingan dengan nama gelaran yang menyinggung perasaan.
4. Pesaing mendesakkan judge mengenakan penalti kepada pihak lawan sebelum judge boleh menyelesaikan keadaan.
5. Pesaing mengangkat kad pihak lawan untuk dibaca tanpa meminta keizinan.
6. Pesaing mendesak pihak lawan supaya bermain lebih cepat, walaupun pihak lawan mereka tidak main perlahan.

**Pembetulan:**

Judge perlu nasihatkan pesaing supaya membetulkan tingkah laku mereka dan memberikan bantuan sekiranya perlu.

**Kenaikan Penalti:**

Sekiranya pesaing tidak membetulkan tingkah laku mereka, atau mengulangi tindakan yang sama, pelanggaran peraturan boleh dinaikkan kepada "**Kelakuan Kurang Semangat Kesukanan - Besar / Unsporting Conduct - Major**".

**6.1.2. Kelakuan Kurang Semangat Kesukanan - Besar / Unsporting Conduct - Major**



**Penalti:**

Tahap 1        Amaran ~ Kalah Permainan  
Tahap 2~3     Kalah Permainan ~ Hilang Kelayakan

**Definisi:**

Pesaing mempamerkan tingkah laku yang menyebabkan peserta lain berasa tidak dialu-alukan. Ini termasuk tingkah laku yang menyebabkan peserta lain berasa dibuli, didiskriminasi, diganggu, atau diancam. Biasanya, pelanggaran peraturan yang seteruk ini harus diredakan.

**Contoh:**

1. Pesaing bersikap agresif selepas judge meminta mereka perlahankan suara.
2. Selepas kalah permainan, pesaing menendang kerusi dan mencampak deknya ke lantai.
3. Pesaing menggunakan istilah kasar terhadap ekspresi jantina pihak lawan mereka.
4. Pesaing menghasut orang lain supaya mengejek individu tertentu.

**Kenaikan Penalti:**

Sekiranya pesaing tidak membetulkan tingkah laku mereka, atau mengulangi tindakan yang sama, judge boleh menghalau pesaing itu dari ruang pertandingan dengan keizinan penganjur.

**6.1.3. Kelakuan Kurang Semangat Kesukanan - Parah / Unsporting Conduct - Severe****Penalti:**

Tahap 1        Hilang Kelayakan  
Tahap 2~3     Hilang Kelayakan

**Definisi:**

Pesaing mengancam atau mendatangkan kecederaan fizikal, atau menyebabkan kerugian harta benda kepada orang lain.

**Contoh:**

1. Pesaing menyambar kolar pihak lawan untuk menakut-nakutkan mereka.
2. Pesaing mencuri buku koleksi kad individu lain.
3. Pesaing melambung alas meja semasa persaingan dijalankan.

**Pembetulan:**

Pesaing harus dikeluarkan dari ruang pertandingan. Untuk, kes keganasan atau kecurian yang serius, judge tidak sepatutnya mengendali situasi itu sendiri tetapi sebaliknya menghubungi penguatkuasa undang-undang.

## **6.2. Sogokan dan Pertaruhan / Bribery and Wagering**

**Penalti:**

Tahap 1      Kalah Pusingan ~ Hilang Kelayakan  
Tahap 2~3    Hilang Kelayakan

**Definisi:**

Sekiranya pesaing menawarkan sesuatu untuk mempengaruhi keputusan persaingan atau tindakan permainan. Barang yang ditawarkan tidak semestinya barang ketara. Sekiranya pesaing menerima tawaran, atau menolak tawaran tetapi tidak memberitahu judge, itu juga dianggap sebagai Sogokan.

Pesaing tidak patut bertaruh pada keputusan pertandingan kerana ini akan menjejaskan integriti pertandingan.

Di dalam pertandingan Tahap 1, sekiranya pesaing yang melanggar peraturan ini terbukti tidak sedar keterukan kesalahan mereka, Kalah Pusingan dan bukannya Hilang Kelayakan boleh diberikan.

**Contoh:**

1. Pesaing memberitahu pihak lawan mereka, "Jika kamu bagi saya menang, saya akan berikan kamu dua pek booster."
2. Pesaing memberitahu pihak lawan mereka dalam pusingan akhir, "Jika kamu tidak mempertahankan serangan seterusnya, saya akan bagi kamu setengah hadiah saya."
3. Pesaing memberitahu pihak lawan mereka, "Jika kamu bagi saya menang kali ini, saya akan mengaku kalah lain kali kami bertemu di dalam pertandingan."

4. Pesaing menerima tawaran sogokan pihak lawan mereka.
5. Pesaing bertaruh siapa yang menang pertandingan.

**Pembetulan:**

Didiki pesaing bahawa sogokan dan pertaruhan tidak boleh ditolak ansur dalam pertandingan.

### **6.3. Tipu Helah / Cheating**

**Penalti:**

Tahap 1	Hilang Kelayakan
Tahap 2~3	Hilang Kelayakan

**Definisi:**

Pesaing melakukan tindakan haram supaya mendapat manfaat. Tindakan itu boleh dilakukan semasa persaingan atau berinteraksi dalam pertandingan.

Niat adalah unsur terpenting apabila mengenalpasti kelakuan Tipu Helah. Sekiranya pesaing mendapat manfaat daripada kelakuan tidak sengaja, pelanggaran peraturan mereka terjatuh ke dalam kategori lain dan boleh dibetulkan dengan kaedah pembetulan yang disebut dalam kategori itu. Kelakuan yang sengaja tetapi tidak membawa manfaat juga bukan kelakuan Tipu Helah, tetapi pesaing itu boleh dikenakan penalti dengan kategori yang lain.

**Contoh:**

Tipu Helah mengenai permainan:

1. Pesaing draw satu kad secara sengaja apabila pihak lawan tidak lihat.
2. Pesaing salah nyata kuasa unit penyerang mereka secara sengaja.
3. Pesaing sengaja terlepas pandang kesilapan pihak lawan mereka kerana mereka ingin memanggil judge pada kesempatan yang sesuai.

Tipu Helah mengenai operasi pertandingan:

1. Pesaing kalah permainan, tetapi mengubah score sheet untuk menyatakan mereka menang.

2. Pesaing memberikan maklumat palsu semasa judge menjalani siasatan.
3. Pesaing yang digantung kelayakan menyertai pertandingan dengan menggunakan nama yang lain.
4. Pesaing menggunakan kad tiruan dalam dek mereka.

**Pembetulan:**

Pesaing harus dibuang kelayakan.

**6.4. Pakatan Sulit dan Memutuskan Pemenang Dengan Kaedah Tidak Wajar / Collusion and Improperly Determining a Winner**

**Penalti:**

Tahap 1	Kalah Pusingan ~ Hilang Kelayakan
Tahap 2~3	Hilang Kelayakan

**Definisi:**

Pesaing menentukan pemenang persaingan dengan kaedah selain daripada bermain. Keputusan yang diperolehi dengan kaedah begitu merosakkan integriti pertandingan. Sekiranya pihak lawan tidak melaporkan pelanggaran peraturan ini kepada judge, mereka juga akan dikenakan penalti yang sama.

Sekiranya pesaing menawarkan sesuatu kepada pihak lawan untuk mempengaruhi keputusan persaingan, itu dianggap sebagai Sogokan.

**Contoh:**

1. Setelah masa pusingan tamat, peserta tunjukkan kad teratas dek mereka dan menyatakan bahawa mereka akan menang jika permainan diteruskan, lalu memujuk pihak lawan untuk mengaku kalah.
2. Pesaing mencadangkan bahawa pemenang akan ditentu dengan melambung duit.

**Pembetulan:**

Di dalam pertandingan Tahap 1, Kalah Pusingan boleh dikenakan pada pesaing terlibat sebagai pelajaran untuk tidak membuat kelakuan sedemikian pada pertandingan kelak.

## Bahagian 7. Pembalikan Keadaan Permainan

Sekiranya keadaan permainan menjadi haram, judge boleh membetulkan situasi dengan membalikkan keadaan permainan. Selain daripada pembedahan separa yang dinyatakan di **Bahagian 4.1.2. Keadaan Permainan Haram - Besar / Illegal Game State - Major**, semua tindakan yang dilakukan selepas tindakan ralat harus dibalikkan dengan susunan songsang. Tiada tindakan boleh dilangkau walaupun ia dilakukan dengan tepat.

Contoh:

1. Pesaing melakukan serangan, dan pertempuran itu diselesaikan dengan ralat kerana kuasa unit penyerang disalah beri. Selepas itu, pesaing menyelesaikan satu lagi pertempuran dengan betul. Pesaing menyedari kesilapan mereka selepas pertempuran itu dan memanggil judge. Jika judge ingin membalikkan keadaan permainan, mereka harus membalikkan kedua-dua pertempuran dan bukan hanya itu yang ralat.
2. Pesaing mempunyai unit yang tidak boleh menyerang, tetapi mereka melakukan serangan dengan unit itu. Drive cek menunjukkan Draw Trigger, serangan itu kena, dan pihak lawan dapat 1 luka. Jika judge ingin membalikkan keadaan permainan, pembalikan harus dibuat dengan susunan berikut: Kad yang dimasukkan ke zon luka pihak lawan dipulangkan dari zon luka pihak lawan ke atas dek pihak lawan, satu kad rawak yang bukan Draw Trigger yang ditunjukkan tadi dipulangkan ke atas dek pesaing, dan kad Draw Trigger yang ditunjukkan dipulangkan ke atas dek pesaing.

Sebelum membalikkan keadaan permainan, judge harus mempertimbangkan beberapa faktor.

- Kebolehlaksanaan: Adakah keadaan permainan ralat terlalu jauh dari keadaan permainan asal? Berapa tindakan harus dibalikkan untuk membetulkan keadaan permainan? Berapa tindakan itu melibatkan kad dalam zon tersembunyi?
- Maklumat yang diperolehi: Adakah kesilapan menyebabkan pesaing memperolehi maklumat yang mereka tidak patut terima?

Judge boleh melakukan pembalikan keadaan permainan atas budi bicara mereka. Sekiranya mereka tidak membalikkan keadaan permainan, mereka boleh mengimbangkan sebarang manfaat yang diperolehi dengan kesilapan itu dengan mengenakan Penalti Luka. Dalam situasi yang paling sempurna, pembalikan keadaan permainan akan meminimumkan jumlah maklumat tersembunyi yang diperolehi, dan pokok keputusan sama ada kesilapan diteruskan atau dibalikkan adalah sedekat mungkin.

= = =

Sejarah kemas kini

2/11/22 - v1.0 Dokumen dicipta

17/2/23 - v.1.1 Pemformatan dibetulkan