

Peraturan Pertandingan Cardfight!! Vanguard Bahasa v1.2 Versi Bahasa Malaysia

Prakata

Dokumen ini mengandungi peraturan terperinci tentang penganjuran dan penyertaan pertandingan Cardfight!! Vanguard Bahasa. Penganjur, judge, dan pesaing yang terlibat disarankan membaca dan memahami peraturan-peraturan ini dengan sebaik kemampuan mereka.

Pesaing yang ingin menyertai pertandingan disarankan membaca dan memahami peraturan komprehensif permainan Cardfight!! Vanguard Bahasa, dan butiran terperinci terdapat dalam dokumen ini tidak diperlukan.

Gambaran Keseluruhan

Peraturan pertandingan adalah peraturan yang menjalin kesaksamaan pertandingan Cardfight!! Vanguard Bahasa. Semua peserta harus mematuhi peraturan-peraturan disuratkan dalam dokumen ini supaya pertandingan dapat dijalankan dengan adil dan lancar, dan peserta-peserta dapat menikmati suasana pertandingan yang seronok. Sesiapa yang mengganggu keadilan pertandingan akan dikenakan penalti mengikut garis panduan tersurat di dalam Panduan Penalti, dan Dango Pte Ltd. akan mengambil tindakan selanjutnya jika diperlukan.

Lingkungan Pelaksanaan

Peraturan-peraturan ini sah untuk setiap pertandingan rasmi Cardfight!! Vanguard Bahasa yang dianjurkan atau diiktiraf oleh Dango Pte Ltd. Walaupun kandungan dokumen ini boleh digunakan sebagai garis panduan pengendalian pertandingan Cardfight!! Vanguard Bahasa, pengendalian senario spesifik tidak semestinya terhad oleh peraturan ini. Apabila menghadapi senario berlainan, unsur terpenting adalah memberikan tindak balas yang berpadanan. Lebih-lebih lagi, apabila mengendali pertandingan dengan garis panduan dan keperluan spesifik, garis panduan dan keperluan tersebut hendaklah diutamakan.

Bahagian 1. Tanggungjawab Peserta

1.1 Budi Bahasa

Kelakuan yang dianggap kurang budi bahasa boleh dikenakan penalti mengikut Panduan Penalti.

1.1.1. Budi Bahasa Semua Peserta

“Peserta” merupakan semua orang yang terlibat dalam pertandingan Cardfight!! Vanguard Bahasa, termasuk pesaing, penonton, ahli media, judge, penganjur dan kakitangan.

Peraturan dalam bahagian ini sah untuk semua orang di dalam pertandingan, termasuk orang yang tidak mengambil bahagian di dalam pertandingan seperti ahli media dan penonton. Penganjur boleh mengenakan penalti, seperti dihalau dari ruang pertandingan, kepada sesiapa dengan tingkah laku yang buruk.

Semua peserta hendaklah bertingkah laku dengan wajar di kawasan pertandingan, kawasan berhampiran dengan kawasan pertandingan, dan ruangan digital yang berkenaan, seperti platform media sosial, blog, pemuatnaikan video, dan sebagainya.

Semua peserta wajib menegakkan keadilan dalam pertandingan. Mereka juga wajib mengekalkan tahap keseronokan pertandingan bagi semua yang terlibat. Terutamanya di pertandingan peringkat tinggi, semua peserta wajib memahami dan mematuhi peraturan dan garis panduan yang dibentangkan oleh Dango Pte Ltd. sebaik mungkin.

Walaupun terdapat peranan berlainan untuk peserta-peserta di dalam pertandingan, mereka tidak bertentangan satu sama lain. Peserta diingatkan bertimbang rasa dengan peserta yang lain untuk menjalinkan suasana pertandingan yang sesuai untuk semua yang terlibat.

1.2 Tanggungjawab dan Hak Pesaing

Semua peserta yang bermain dalam pertandingan Cardfight!! Vanguard Bahasa dipanggil pesaing. Tanggungjawab dan hak pesaing ditakrifkan di bahagian ini.

1.2.1. Tanggungjawab Pesaing

- Memahami Peraturan dan Adab

Semua pesaing wajib memahami peraturan permainan dan mempunyai budi bahasa asas semasa pertandingan. Dalam pertandingan peringkat tinggi, pesaing juga harus memahami peraturan komprehensif yang terkini, peraturan pertandingan, pembedaan teks ralat, dan garis panduan yang lain. Semua pesaing wajib mematuhi arahan dan peraturan yang diberi oleh penganjur, kakitangan, ketua judge, dan judge. Pesaing juga diharapkan menjaga kebersihan diri semasa menyertai pertandingan.

- Berusaha Untuk Memupuk Semangat Kesukanan

Semua pesaing wajib bekerjasama dengan petugas pertandingan supaya pertandingan dapat dijalankan dengan adil dan lancar. Semua pesaing juga harus mempamerkan semangat kesukanan dan menghormati pihak lawan semasa bermain.

- Tidak Berkelakuan Main Curang

Pesaing dilarang lakukan sebarang perbuatan main curang, sebarang perbuatan yang boleh dianggap main curang, atau sebarang kelakuan yang kurang semangat kesukanan. Jika pesaing bersikap main curang, mengganggu kelancaran pertandingan, atau kelakuannya boleh menjejaskan kualiti atau kebolehppercayaan pertandingan, penganjur atau judge boleh mengenakan penalti tegas, seperti kehilangan kelayakan atau dibuang dari kawasan pertandingan.

Apabila pelanggaran peraturan berlaku, judge boleh mengenakan penalti kepada pesaing. Pesaing harus mematuhi penalti yang diberikannya. Pesaing yang mempertikai atau mengingkari arahan ketua judge, penganjur, atau kakitangan mungkin akan dikenakan penalti tambahan. Pesaing tidak boleh meminta judge menarik balik penalti yang diberikan kepada pihak lawan mereka.

Penalti seharusnya diberi akibat pelanggaran peraturan, dan pesaing tidak patut memperdayakan pesaing lain supaya mereka dikenakan penalti. Sebarang kelakuan sengaja yang cuba melibatkan pihak lawan dikenakan penalti akan dianggap sebagai kelakuan kurang semangat kesukanan atau main curang.

Pesaing harus memastikan dek mereka sah sepanjang tempoh pertandingan. Ini termasuk memastikan bilangan kad dalam dek mereka sah, dan kad dan sarung kad dalam keadaan baik.

- Berkomunikasi Dengan Efektif

Pesaing harus berada di tempat duduk mereka apabila pusingan bermula. Penalti mungkin dikenakan jika pesaing lewat. Apabila masa pusingan tamat,

pesaing yang belum hadir di tempat duduk mereka akan digugurkan daripada pertandingan.

Pesaing harus mengisytiharkan semua tindakan permainan kepada pihak lawan mereka, dan juga berkomunikasi untuk tujuan memahami tindakan pihak lawan mereka. Apabila pesaing mengalihkan kad, mereka harus mengalihkannya satu demi satu supaya pihak lawan boleh mengesahkan bilangan kad yang dialih. Terutamanya, apabila pesaing menyelesaikan efek draw lebih daripada satu kad, kesilapan mungkin berlaku jika pesaing draw terlebih banyak kad.

Jika pesaing perlu tinggalkan tempat duduk mereka semasa permainan, mereka harus meminta izin daripada pihak lawan mereka dan judge.

Pesaing yang tidak mematuhi peraturan dalam bahagian ini, atau dilarang menyertai pertandingan disebabkan penalti lalu, mungkin akan disiasat oleh Dango Pte Ltd. Pesaing itu mungkin digugurkan dari pertandingan disebabkan pelanggaran peraturan itu, hadiah mereka mungkin akan dibatalkan, dan kelayakan menyertai pertandingan mungkin akan digantung.

1.2.2. Barang yang Diperlukan untuk Penyertaan

Pesaing harus membawa barang keperluan sendiri untuk menyertai pertandingan. Barang yang diperlukan untuk Cardfight!! Vanguard Bahasa adalah seperti berikut: Dek dan ride dek, kad token dan penanda digunakan dengan dek (Contoh: Token “Plant” atau “Shadow Army”).

Barang bantuan seperti manik atau dadu boleh digunakan sebagai pengganti barang keperluan. Jika pertandingan ada peraturan atau garis panduan yang tertentu untuk pertandingan itu, sila patuhi peraturan atau garis panduan itu.

Selain daripada barang yang tersurat di atas, pesaing juga disarankan membawa alat tulis dan sarung kad gantian.

1.2.3. Hak Pesaing

Jika pesaing ada sebarang pertanyaan semasa bermain, mereka berhak memanggil judge. Hanya pesaing dalam permainan boleh memanggil judge untuk membantu mereka dalam permainan itu. Sekiranya pelanggaran peraturan permainan berlaku semasa permainan, penonton boleh memanggil judge, tetapi mereka tidak boleh menghentikan permainan. Pesaing tiada hak meminta judge tertentu untuk mengawasi permainan mereka.

Jika pesaing sedar kewujudan sebarang kesulitan atau pelanggaran peraturan, hentikan permainan serta-merta, panggilkan judge, dan jelaskan keadaan

sebelum menyambung. Jika permainan berterus dalam keadaan ralat, keadaan permainan mungkin akan bertambah buruk hingga ia tidak dapat dibetulkan. Di samping itu, jika kesulitan atau pelanggaran peraturan disedarkan selepas permainan berakhir, keputusan permainan tidak akan ubah jika tiada bukti yang boleh diperiksa.

Pesaing harus memanggil judge dengan gerak isyarat yang jelas, terutamanya di pertandingan skala besar atau persekitaran sibuk. Sebagai contoh, pesaing boleh mengangkat tangannya dan menjerit "Judge!", dan teruskan mengangkat tangan sehingga ada judge datang.

Semua pesaing berhak membuat rayuan kepada ketua judge sekiranya mereka ragu-ragu keputusan yang diberi judge lain. Oleh sebab itu, pesaing tidak boleh minta ketua judge memberi keputusan sebelum diberi keputusan oleh judge lain.

Sebarang keputusan ketua judge adalah muktamad, dan pesaing tidak boleh membuat rayuan. Pesaing boleh membuat rayuan kepada penganjur atau Dango Pte Ltd. sekiranya mereka tidak yakin ketua judge memberi keputusan yang betul, tetapi keputusan pertandingan tidak akan diubah.

Judge mungkin akan memberi masa atau giliran tambahan sekiranya mereka mengambil masa lebih daripada satu minit untuk membuat keputusan. Sekiranya ia berlaku, judge harus memberitahu pesaing bahawa masa atau giliran tambahan diberi, dan mencatatkannya pada score sheet pesaing.

Apabila masa pusingan tamat dan permainan harus menyambung, pesaing harus memberitahu judge sekiranya masa atau giliran tambahan diberi oleh judge lain. Jika pesaing gagal memberitahu judge atau kakitangan tentang tambahan itu, tambahan itu tidak akan dipenuhi sekiranya judge atau kakitangan telah menyelesaikan penyudahan pusingan.

1.2.4. Kelayakan Pesaing

Sesiapa yang tidak memenuhi syarat di bawah layak menyertai pertandingan sebagai pesaing:

- Penganjur pertandingan tersebut
- Kakitangan pertandingan tersebut
- Ketua judge pertandingan tersebut
- Judge pertandingan tersebut
- Pesaing yang dilarang menyertai pertandingan itu oleh Dango Pte Ltd.
- Pesaing yang tidak mempunyai kelayakan yang diperlukan oleh menyertai pertandingan tersebut

- Pesaing yang tidak dibenarkan menyertai pertandingan oleh Dango Pte Ltd. atas sebab yang lain.

Contoh: Pesaing tidak boleh menyertai pertandingan “jemputan sahaja” untuk pemenang pertandingan kelayakan jika mereka tidak mendapat jemputan.

Contoh: Pesaing yang sudah memenangi pertandingan kelayakan mungkin akan dilarang menyertai pertandingan kelayakan dalam siri yang sama.

Sesiapa yang penuhi syarat di bawah tidak boleh menyertai pertandingan Tahap 2 atau 3, selain diberi kebenaran daripada Dango Pte Ltd.:

- Pekerja Dango Pte Ltd. atau anak syarikatnya.
- Pereka atau pembangun Cardfight!! Vanguard Bahasa, atau bekas pereka atau pembangun Cardfight!! Vanguard Bahasa dalam tempoh satu tahun meletak jawatan tersebut.
- Sesiapa yang mempunyai pengetahuan butiran kad dari set yang belum dilancar lebih daripada sebulan daripada tarikh pelancaran.

Selain daripada itu, sesiapa yang mempunyai pengetahuan butiran kad dari set yang belum dilancar kurang daripada sebulan daripada tarikh pelancaran tidak boleh menyertai pertandingan Tahap 2 atau 3, melainkan keizinan khas diberi oleh Dango Pte Ltd.

Individu yang mempunyai pengetahuan butiran kad dari set yang belum dilancar harus memahami kerahsiaan maklumat itu, dan tidak boleh dedahkan maklumat itu kepada pihak lain tanpa keizinan terlebih dahulu daripada Dango Pte Ltd.. Lebih-lebih lagi, sesiapa pun dilarang untuk meminta butiran kad sebelum tarikh pelancaran umumnya, kerana kelakuan sedemikian bukan sahaja akan menjejaskan keadilan pertandingan tetapi juga akan mengurangkan keseronokan pesaing yang lain.

1.3. Petugas

1.3.1. Tanggungjawab dan Hak Petugas

Semua ahli penganjur, kakitangan, dan judge adalah petugas. Di dalam bahagian ini, tanggungjawab dan hak petugas akan disuratkan.

1.3.1.1. Penganjur

Pengurusan pertandingan adalah tanggungjawab penganjur. Penganjur harus memastikan pertandingan berjalan dengan lancar. Penganjur tidak

perlu mendapat pensijilan judge, tetapi pengalaman menjalankan pertandingan akan dihargai.

Setiap pertandingan wajib mempunyai satu penganjur.

Penganjur mempunyai tanggungjawab sepenuhnya untuk menjalankan dan melaporkan pertandingan. Mereka mempunyai kuasa tertinggi dalam pertandingan yang mereka menganjur.

Penganjur mempunyai hak penerbitan gambar-gambar pertandingan dan maklumat dek yang diguna oleh pesaing dalam pertandingan itu. Walau bagaimanapun, penganjur harus menghormati dengan sepenuhnya semua hak undang-undang yang dimiliki pesaing.

Ahli kakitangan, ketua judge, dan judge boleh menjadi penganjur secara serentak.

- Tanggungjawab Penganjur

Penganjur harus menyediakan ruang secukupnya untuk menjalani pertandingan diiktiraf, serta kelengkapan dan kakitangan yang diperlukan. Mereka juga harus memohon kebenaran daripada Dango Pte Ltd. melalui saluran yang tepat.

Selepas permohonan diluluskan oleh Dango Pte Ltd., penganjur harus mengumumkan pertandingan itu secara awam. Pengumuman itu harus mengandungi butiran penting seperti tempat, tarikh, masa, format, dan maklumat lain yang pesaing perlu tahu.

Penganjur harus menjalani pertandingan dengan adil dan lancar, serta berhati-hati supaya tidak menimbulkan masalah kepada sesiapa yang di sekeliling ruang pertandingan. Selepas penyudahan pertandingan, penganjur harus melaporkan butiran pertandingan kepada Dango Pte Ltd. menggunakan format tertentu, dan memulangkan sebarang kelengkapan pertandingan jika ada.

1.3.1.2. Kakitangan

Kakitangan adalah petugas yang menguruskan pertandingan, seperti penjaga markah, penjaga masa, dan penolong dokumen. Kakitangan tidak perlu pengetahuan dan kemahiran judge, tetapi mereka harus memastikan pertandingan dapat dijalankan dengan lancar sebaik mungkin.

Setiap pertandingan wajib mempunyai sekurang-kurangnya satu ahli kakitangan. Kakitangan ditugaskan oleh penganjur.

Penganjur, ketua judge dan judge boleh menjadi kakitangan secara serentak.

1.3.1.3. Judge

Judge berhak membuat keputusan yang selaras dengan peraturan permainan kepada pesaing, supaya permainan dapat dijalankan dengan adil. Ketua judge boleh menolak keputusan yang dibuat oleh judge selain daripada ketua judge.

Setiap pertandingan wajib mempunyai sekurang-kurangnya satu judge. Judge ditugaskan oleh penganjur.

Penganjur dan kakitangan boleh menjadi judge secara serentak.

Judge wajib mempunyai pengetahuan tentang peraturan permainan yang cukup, supaya keputusan yang adil dapat diberikan. Terutamanya, ketua judge harus mempunyai pengalaman yang secukupnya sebagai judge. Judge harus bekerjasama dengan petugas lain dan pesaing supaya pertandingan dijalani dengan adil dan lancar. Selain daripada itu, judge harus menjadi suri teladan kepada pesaing. Judge tidak harus melakukan sebarang tindakan yang boleh dianggap sebagai berat sebelah, dan tidak sepatutnya bertutur dengan cara atau sikap yang menghinakan atau tidak bertimbang rasa kepada perasaan orang lain.

Judge boleh campur tangan semasa permainan jika mereka nampak sebarang pelanggaran peraturan atau kelakuan main curang oleh pesaing. Judge harus membetulkan keadaan permainan haram selaras dengan Peraturan Komprehensif dan mengenakan penalti mengikut Panduan Penalti, tanpa mengira siapa yang menampak kesalahan itu dulu.

Judge harus berusaha untuk membetulkan sebarang keadaan yang menjejaskan keadilan dan integriti pertandingan. Judge wajib bersikap adil kepada semua pesaing dan tidak boleh bertolak ansur dengan kelakuan main curang. Pada masa yang sama, semua orang terlibat harus membantu judge sebaik mungkin supaya keputusan yang adil dapat diberikan.

1.3.1.4. Ketua judge

Ketua judge, atau dipanggil head judge, berhak memberi keputusan muktamad bagi semua kad dan peraturan di dalam pertandingan. Di samping itu, ketua judge bertanggungjawab atas semua keputusan yang diberikan oleh judge. Secara amnya, keputusan yang diberi oleh ketua judge dalam pertandingan tidak boleh ditolak dalam pertandingan tersebut.

Setiap pertandingan wajib mempunyai satu ketua judge. Ketua judge ditugaskan oleh penganjur daripada judge.

Bagi pertandingan skala besar, di mana pesaing dibahagi kepada kumpulan, setiap kumpulan boleh mempunyai satu ketua judge. Apabila kumpulan digabung, bilangan ketua judge hendaklah dikurangkan sehingga satu.

Penganjur dan kakitangan boleh menjadi ketua judge secara serentak.

Ketua judge wajib menjadi suri teladan kepada pesaing dan judge. Jika ketua judge menerima rayuan daripada pesaing yang meragui keputusan yang diberi oleh judge lain, mereka boleh menolak keputusan sebelumnya dan memberikan keputusan muktamad dalam pertandingan tersebut. Jika pertandingan mempunyai judge selain daripada ketua judge, ketua judge tidak sepatutnya membuat keputusan terdahulu.

Ketua judge boleh menugaskan judge lain sebagai wakil mereka dalam tugas tertentu. Sebagai contoh, ketua judge pertandingan skala besar boleh menugaskan satu judge sebagai Judge Rayuan. Ketua judge boleh menarik balik tugas tersebut apabila perlu.

Ketua judge boleh menghilangkan kelayakan pesaing yang mengancam keadilan atau kelancaran pertandingan. Dengan kebenaran penganjur, mereka juga boleh menghalau pesaing tersebut dari ruang pertandingan. Di samping itu, mereka juga boleh menghalau sebarang peserta dari ruang pertandingan dengan kebenaran penganjur.

Jika pesaing diberikan kehilangan kelayakan atau dihalau dari ruang pertandingan, ketua judge wajib melaporkan kejadian itu kepada Dango Pte Ltd., sama ada secara terus atau melalui penganjur.

Bahagian 2. Kad, Shuffle, dan Aksesori

Bahagian ini mentakrifkan peraturan mengenai kad, tindakan shuffle, dan barang yang boleh diguna semasa pertandingan.

2.1. Kad

2.1.1. Kad Dibenarkan

Kad yang dicetak oleh Dango Pte Ltd. dibenarkan diguna dalam pertandingan.

Pesaing harus menggunakan sarung kad legap supaya kad tidak dapat dibezakan dari belakang atau tepi.

Secara amnya, kad dengan tulisan atau penanda tidak boleh digunakan. Tulisan yang mempunyai nilai hiburan, seperti autograf, boleh digunakan dengan keizinan terlebih dahulu daripada ketua judge.

Semua butiran kad yang diperlukan oleh permainan harus boleh dibaca oleh semua pesaing. Kad yang mengandungi sebarang tulisan, lukisan, atau silap cetak yang menyembunyikan butiran tidak boleh digunakan. Pesaing yang menyalahgunakan kesilapan percetakan untuk mendapat kelebihan akan dikenakan penalti.

Semua kad dianggap mempunyai teks kad yang terkini. Sebarang pembedaan ralat yang diumumkan oleh Dango Pte Ltd. akan digunakan pada kad yang terlibat. Walau bagaimanapun, ketua judge berhak memberi keputusan muktamad untuk teks kad. Pesaing berhak untuk meminta judge memberi mereka teks kad yang terkini.

2.1.2. Kedudukan Kad

Pesaing harus memastikan kad di dalam tangan mereka berada di atas paras meja. Kad yang tidak digunakan dalam pertandingan tidak sepatutnya diletak atas meja. Lebih-lebih lagi, pesaing harus meletakkan kad-kad mereka dalam kawasan ditetapkan supaya pihak lawan dan judge tidak keliru.

Pesaing dilarang berniat mengelirukan atau memperdayakan pihak lawan dengan kekaburan kedudukan kad. Kelakuan sedemikian dianggap sebagai main curang dan boleh dikenakan penalti tegas.

- Contoh: Meletak unit baris belakang di tengah dua unit baris depan dan mengalihkannya ke salah satu kolom sesuka hati.

2.1.3. Kad Proksi (Gantian)

Hanya judge boleh mencipta kad proksi, berdasarkan pertimbangan mereka. Secara amnya, kad proksi hanya boleh diciptakan untuk menggantikan kad yang menjadi terlalu usang, renyuk, atau koyak disebabkan penggunaan keterlaluan semasa pertandingan, atau digunakan sebagai kad token atau penanda yang tidak cukup.

Apabila judge mencipta kad proksi, kad asal harus diletak di atas meja tetapi di luar dek semasa permainan. Apabila kad proksi memasuki zon awam, ia ditukar dengan kad asal. Apabila kad asal memasuki zon tersembunyi, ia ditukar dengan kad proksi.

Jika kad proksi mewakili kad token atau penanda, penggunaannya sama seperti kad token atau penanda biasa.

Kad proksi yang dicipta untuk menggantikan kad rasmi harus dipulangkan kepada judge yang menciptanya pada kesudahan pertandingan.

2.1.4. Orientasi Kad

Kad dalam keadaan stand harus diletak di atas meja dalam kedudukan tegak dari sudut pandangan pesaing. Kad dalam keadaan rest harus diletak lebih kurang 90 darjah daripada keadaan stand. Sudut-sudut orientasi kad tidak perlu tepat sangat, namun semua pihak terlibat harus boleh membezakan kad dalam keadaan stand dan rest.

2.2. Shuffle

Dek harus dishuffle dengan secukupnya supaya urutan kad dirawakkan. Pesaing wajib menunjukkan proses shuffle mereka kepada pihak lawan, jadi dek hendaklah dapat dilihat sepanjang proses shuffle, tetapi muka atas kad tidak boleh terlihat. Proses shuffle kad di dalam zon lain sama seperti proses shuffle dek.

Selepas shuffle, pesaing wajib memberi peluang pihak lawan untuk memotong atau shuffle dek mereka. Contoh memotong dek adalah membahagi dek kepada beberapa timbunan kecil dan menggabungkannya ke dalam satu timbunan.

Jika bilangan kad di dalam dek terlalu kurang, atau terdapat kemungkinan bahawa pesaing akan menyusun urutan kad secara berniat, pesaing boleh meminta judge untuk shuffle dek itu. Judge boleh memutuskan sama ada permintaan itu sah atau tidak.

Terdapat keadaan apabila pesaing tidak boleh sentuh dek pihak lawan, seperti dalam pertandingan atas talian. Dalam situasi tersebut, pesaing akan memotong dek sendiri secara proksi. Rujuk kepada bahagian “2.2.2. Potongan Proksi” untuk maklumat lanjut.

Sekiranya pesaing menganggap dek yang dikemukakan kepadanya untuk memotong atau shuffle tidak cukup rawak, mereka boleh meminta pihak lawan mereka shuffle dek itu sekali lagi atau memanggil judge. Judge akan memutuskan sama ada dek itu cukup rawak, dan ketua judge berhak memberi keputusan muktamad terhadap keadaan ini.

Tindakan shuffle dan cari perlu diselesaikan dalam masa yang berpatutan. Sekiranya judge menganggap pesaing mengambil masa terlalu lama untuk mengambil tindakan itu, penalti boleh dikenakan kepada pesaing.

Secara amnya, setiap pesaing mempunyai tiga minit untuk membuat persiapan sebelum permainan mula. Penggantian sarung kad, shuffle dek, dan pemotongan atau shuffle dek pihak lawan harus dilengkapkan dalam tempoh ini. Peraturan tentang shuffle dek juga digunakan pada proses persiapan ini.

Jika pesaing dipilih untuk semakan dek, judge seharusnya memberi pesaing itu masa persiapan tambahan bersamaan dengan masa digunakan untuk semakan dek.

2.2.1. Kaedah Shuffle Dek

Kaedah shuffle dek dipilih oleh pesaing yang shuffle dek itu. Pesaing disarankan menggunakan pelbagai kaedah shuffle yang disuratkan di bawah untuk merawakkan dek mereka dengan secukupnya. Pesaing tidak perlu menggunakan pelbagai kaedah shuffle untuk potongan atau shuffle pengesahan dek pihak lawan mereka.

“Hindu Shuffle”

Alihkan sekumpulan kecil kad dari bawah dek ke bahagian atas, dan ulangkan tindakan ini beberapa kali. Pesaing disarankan menggunakan kaedah ini di mula atau akhir proses shuffle bersamping dengan kaedah shuffle lain disuratkan di sini.

“Deal Shuffle”

Dalam kaedah ini, kad-kad diedarkan satu demi satu kepada beberapa timbunan (Biasanya, 5 atau 7), kemudian gabungkan timbunan-timbunan itu kepada satu dek. Penggunaan kaedah ini disarankan apabila pusingan bermula. Sekiranya susunan kad diketahui sebelum shuffle ini, shuffle ini kemungkinan tidak akan dianggap sebagai proses shuffle yang mencukupi. Jika kaedah ini digunakan semasa permainan, anda harus buatkannya dengan cepat supaya tidak dianggap sebagai Main Perlahan.

“Faro Shuffle”

Bahagikan dek kepada dua timbunan, dan timbunan-timbunan itu digabungkan kembali dari tepi dengan kuat supaya kad dari timbunan yang berlainan akan selang-seli. Kaedah ini boleh disempurnakan dengan cepat, tetapi jika timbunan kad digenggam secara tegak, muka atas kad akan dilihat. Oleh itu, pertimbangan harus dibuat semasa menggunakan kaedah ini. Lebih-lebih lagi, semasa menggabungkan timbunan kad, anda harus berhati-hati supaya tidak merosakkan kad.

Jika adanya peraturan atau garis panduan yang lain untuk proses shuffle, sila patuhi peraturan atau garis panduan itu.

2.2.2. Potongan Proksi

Dalam situasi di mana pesaing tidak boleh menyentuh dek pihak lawan, contohnya, jika pertandingan dijalankan atas talian, pesaing yang shuffle dek sendiri akan membuat potongan atau shuffle pengesahan. Ini dipanggil potongan proksi.

Potongan proksi dilaksanakan setelah kedua-dua pesaing setuju dengan kaedah. Sama dengan potongan biasa, potongan proksi harus diselesaikan dalam masa yang berpatutan.

Contoh kaedah potongan proksi:

1. Pesaing shuffle dek mereka dan bahagikannya kepada tiga timbunan yang sama.
2. Pihak lawan nyatakan urutan ketiga-tiga timbunan itu digabungkan.
Contoh: 2, 3, 1.
3. Pesaing menggabungkan timbunan-timbunan itu dalam urutan yang dinyatakan.

Pesaing harus merawakkan dek mereka secukupnya, sama ada potongan proksi dilaksanakan. Jika potongan proksi dilaksanakan, mereka harus merawakkan dek mereka sepenuhnya supaya pihak lawan yakin dengan melaksanakan potongan proksi.

2.3. Barang yang Boleh Digunakan Dalam Permainan

Barangan yang tersenarai dalam bahagian ini boleh digunakan dalam pertandingan agar kad milik pesaing dapat dilindungi, dan pertandingan dapat dijalankan dengan lancar. Namun begitu, barangan yang memenuhi sebarang kriteria di bawah tidak boleh digunakan:

- Barangan tidak diiktiraf (Cetak rompak, tidak berlesen, dsb.)

- Barangan lucah
- Barangan yang mengganggu ketenangan dan kelancaran pertandingan.
- Barangan lain yang dianggap tidak sesuai oleh penganjur atau ketua judge.

Lebih-lebih lagi, adanya pertandingan yang menggunakan garis panduan atau peraturan tambahan. Dalam situasi itu, sila patuhi arahan yang dibagi oleh judge atau kakitangan.

2.3.1. Sarung Kad (Sleeve)

Pesaing boleh menggunakan sarung kad untuk melindungi kad mereka. Sarung kad tidak boleh membenarkan mana-mana kad dibezakan daripada yang lain. Sebarang hologram atau cetakan di atas sarung kad tidak boleh menyembunyikan butiran kad diperlukan oleh permainan. Sarung kad tidak boleh mengandungi barang selain daripada kad yang digunakan dalam permainan, seperti kad lain atau barang cetakan.

Sekiranya pesaing menggunakan sarung kad yang kedua-dua mukanya tidak dapat dibezakan dengan mudah, contohnya, sarung lut sinar, mungkin terdapat perbezaan tekstur, kelutsinaran, atau kepanjangan antara kedua-dua mukanya yang membolehkan pesaing membezakan kad daripada yang lain. Pesaing harus memastikan sarung yang digunakan mereka tidak mempunyai ciri-ciri sebegini.

Secara amnya, pesaing harus menggunakan sarung kad semasa menyertai pertandingan rasmi. Pesaing disarankan menggunakan sarung kad semasa menyertai pertandingan diiktiraf, namun keputusan muktamad adalah bergantung kepada penganjur dan ketua judge.

Sarung kad yang memenuhi sebarang kriteria di bawah tidak boleh digunakan:

- Sarung yang kotor atau koyak.
- 4 atau lebih lapis sarung.
- Sarung luar lut sinar dengan perkataan atau corak.
- Penggunaan sarung lut sinar sahaja, atau penggunaan sarung yang membolehkan tepi kad dilihat supaya pesaing dapat membezakan kad daripada yang lain.
- Sarung terlalu besar atau longgar yang membolehkan pesaing dapat membezakan kad di dalamnya.

Jika sarung terlalu lebih besar daripada kad, kemungkinan besar pesaing boleh membezakan kad di dalamnya dengan menggunakan kedudukan kad di dalam sarung.

Secara amnya, penggunaan sarung kad 6mm lebih besar daripada panjang atau lebar kad atau sarung kad dalam tidak disarankan. Namun begitu, penggunaan sarung kad dalam lingkungan 6mm lebih besar daripada panjang atau lebar kad atau sarung dalam dilarang sekiranya kandungannya dapat dibezakan daripada yang lain.

Contoh kombinasi sarung kad yang tidak disarankan. Sebagai rujukan, saiz kad Cardfight!! Vanguard Bahasa adalah lebih kurang 59x86mm:

- Sarung bergambar saiz biasa (~67x92mm) dengan kad (~59x86mm) atau sarung dalam saiz mini (~60x87mm)
- Sarung luar saiz biasa (~69x94mm) dengan sarung bergambar saiz mini (~62x89mm)
- Sarung kad yang mempunyai perkataan atau corak yang menyembunyikan butiran kad atau menyebabkan butiran kad sukar dibaca, maka mengganggu kelancaran permainan.

Jika pesaing menggunakan ride dek, kad dalam ride dek harus menggunakan sarung kad yang lain daripada kad dalam dek utama.

2.3.2. Alas Meja (Playmat)

Pesaing boleh menggunakan alas meja untuk melindungi kad mereka. Di samping itu, untuk membantu kelancaran permainan, alas meja yang mempunyai kawasan kedudukan kad boleh digunakan.

Adanya pertandingan tertentu di mana alas meja disusun atur terlebih dahulu. Alas meja yang memenuhi sebarang kriteria di bawah tidak boleh digunakan dalam pertandingan rasmi. Kriteria yang sama boleh dipakai dalam pertandingan diiktiraf, namun keputusan muktamad adalah bergantung kepada penganjur dan ketua judge.

- Alas meja terlalu besar yang mungkin akan mengganggu permainan dan/atau permainan yang lain.
- Alas meja yang mempunyai kawasan kedudukan kad berlainan dengan Cardfight!! Vanguard Bahasa.

2.3.3. Alat Penjagaan Masa

Pesaing boleh menggunakan alat penjagaan masa dan penghitung masa. Alat itu tidak boleh berdering atau mengeluarkan bunyi penggera.

Alat penjagaan masa yang digunakan oleh pesaing hanya boleh dianggap sebagai anggaran dan bukannya tanda rasmi permulaan atau penutup pusingan. Penjaga masa pertandingan akan memantau masa yang sebenar.

Secara amnya, alat penjagaan masa yang memenuhi sebarang kriteria di bawah tidak boleh digunakan dalam pertandingan rasmi. Kriteria yang sama boleh dipakai dalam pertandingan diiktiraf, namun keputusan muktamad adalah bergantung kepada penganjur dan ketua judge.

- Alat elektronik yang mempunyai fungsi telefon bimbit atau telefon pintar dan boleh digunakan untuk komunikasi.
- Alat terlalu besar yang mungkin akan mengganggu permainan dan/atau permainan yang lain.
- Alat-alat lain yang ditentukan penganjur atau ketua judge yang mungkin mengganggu pertandingan atau membolehkan tipu daya.

2.3.4. Barang Bantuan

Pesaing boleh menggunakan barang bantuan semasa bermain supaya permainan dapat berjalan dengan lancar. Barang itu hanya boleh digunakan untuk menandakan maklumat nilai terbuka, perubahan nilai, sasaran, dan lain-lain supaya maklumat penting divisualisasikan. Barang bantuan tidak boleh digunakan untuk menunjukkan kedudukan kad tertentu, menandakan bilangan kad, dan kegunaan lain yang tidak tertera di atas.

Pesaing yang mengguna barang bantuan harus mengisytiharkan penggunaan barang itu dengan nyata semasa menggunakannya.

Barang yang boleh digunakan sebagai barang bantuan adalah manik leper (yang tidak boleh guling atau gerak), dadu, dan sebagainya. Dadu enam sisi berbentuk kubus amat disarankan kerana getaran atau sentuhan tidak sengaja sukar mengubah nilainya. Dadu yang mempunyai lebih daripada enam sisi, atau dadu yang hampir serupa dengan bentuk sfera tidak disarankan kerana mereka kurang teguh.

Barang bantuan yang memenuhi sebarang kriteria di bawah tidak boleh digunakan dalam pertandingan rasmi. Kriteria yang sama boleh dipakai dalam pertandingan diiktiraf, namun keputusan muktamad adalah bergantung kepada penganjur dan ketua judge.

- Barang bantuan yang mempunyai fungsi telefon bimbit atau telefon pintar dan boleh digunakan untuk komunikasi.
- Barang terlalu besar yang mungkin akan mengganggu permainan dan/atau permainan yang lain.

- Duit syiling, duit kertas, dan/atau barang yang sama fungsi dengannya.
- Barang-barang lain yang ditentukan penganjur atau ketua judge yang mungkin mengganggu pertandingan atau membolehkan tipu daya.

2.3.5. Kad Istimewa

Terdapat kad rasmi yang menggugurkan butiran kad secara sengaja, atau teks kad tidak ditulis pada kad, atau ditulis dalam bahasa atau simbol yang lain.

Kad istimewa itu yang dinyatakan pada laman web permainan boleh digunakan dalam pertandingan sekiranya mereka memenuhi keperluan dan garis panduan yang tersurat pada laman web.

2.3.6. Membuat Catatan

Pesaing tidak boleh membuat catatan strategik semasa permainan supaya permainan dapat diteruskan dengan lancar. Pembuatan sedemikian adalah kesalahan dalam Panduan Penalti.

Contoh catatan strategik adalah:

- Menulis nama kad semasa menyelesaikan efek yang membolehkan pesaing lihat kandungan tangan pihak lawan.
- Mencatat senarai trigger pihak lawan yang telah ditunjukkan.

Sekiranya pesaing ingin membuat catatan atas sebarang sebab, contohnya, pesaing akan menulis laporan pertandingan untuk laman web berita, pesaing itu hendaklah meminta izin daripada penganjur atau ketua judge serta pihak lawan mereka.

Bahagian 3. Pertandingan

3.1. Kategori Pertandingan

Pertandingan terbahagi kepada pertandingan rasmi dan pertandingan diiktiraf. Namun begitu, peraturan di dalam bahagian ini tidak seharusnya berkuat kuasa dalam pertandingan tersebut.

3.1.1. Pertandingan Rasmi

Pertandingan rasmi adalah pertandingan yang dianjurkan dan diuruskan oleh Dango Pte Ltd..

3.1.2. Pertandingan Diiktiraf

Pertandingan diiktiraf adalah pertandingan yang dianjurkan oleh kedai atau penganjur pertandingan dengan keizinan Dango Pte Ltd.

3.1.3. Tahap Pertandingan

Setiap pertandingan mempunyai tahap pertandingan. Tahap pertandingan menentukan tahap ketegasan penguatkuasaan peraturan dan penalti diberi oleh judge.

Tahap 1: Semua pertandingan yang tiada sebab atau keadaan pengecualian termasuk dalam kategori ini. Penganjur pertandingan Tahap 1 harus menyemaikan suasana lega dan bukannya kompetitif. Lebih-lebih lagi, adanya kemungkinan pesaing baru menyertai pertandingan. Judge harus mendidik pesaing itu tentang peraturan permainan dan budi bahasa pertandingan tanpa bersikap terlalu tegas. Penalti dalam pertandingan tahap ini tidak setegas tahap yang lain.

Tahap 2: Pertandingan kelayakan pertandingan Tahap 3 dan pertandingan skala besar acara utama termasuk dalam kategori ini. Persaingan dan hiburan diberi kepentingan yang sama. Disebabkan tahap persaingan lebih tinggi daripada pertandingan Tahap 1, penguatkuasaan peraturan adalah lebih tegas. Penalti akan diberi kepada setiap kesilapan. Fokus pertandingan tahap ini adalah penyudahan permainan.

Tahap 3: Regional Finals dan pertandingan rasmi tertentu termasuk dalam kategori ini. Daya saingan pertandingan tahap ini adalah paling tinggi, dan semua penalti akan diberi secara tegas.

3.2. Sistem Pertandingan

Sistem-sistem pertandingan di bawah dicadangkan untuk menjalani pertandingan, namun pertandingan boleh dijalankan dengan sistem yang lain. Sekiranya pertandingan dijalankan dengan sistem yang lain, peraturan sistem itu harus dipatuhi.

3.2.1. Sistem Swiss

Pesaing dipasangkan secara rawak pada pusingan pertama. Pasangan pada pusingan seterusnya mengikut mata diperolehi oleh pesaing. Dalam setiap pusingan, pasangkan pesaing dengan mata yang sama sebaik mungkin. Walau bagaimanapun, mana-mana dua pesaing tidak akan dipasangkan lebih daripada sekali dalam satu pertandingan.

Pesaing yang menang akan dapat 1 mata, dan pesaing yang seri atau kalah akan dapat 0 mata.

Permainan akan tamat dengan seri apabila masa tamat dan permainan belum selesai. Namun begitu, terdapat kaedah yang boleh menentukan pemenang jika permainan belum selesai apabila masa tamat. Garis panduan am kaedah itu diberikan dalam **[Lampiran A]**, dan jika kaedah itu digunakan, ia harus diumumkan sebelum pertandingan bermula. Garis panduan tertentu yang lain diutamakan jika ada.

3.2.1.1. Jumlah Pusingan Dalam Sistem Swiss

Jumlah pusingan dalam sistem swiss ditentukan oleh bilangan pesaing. Untuk 2-4 pesaing, sistem liga disarankan. Berikut adalah jumlah pusingan disarankan.

Untuk pertandingan yang tiada pusingan main habis (playoff):

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

Untuk pertandingan yang disusuli pusingan main habis:

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

Penganjur boleh mengubah jumlah pusingan mengikut kesesuaian mereka. Contohnya, penganjur boleh menjalani pertandingan sehingga dapatnya hanya satu pesaing belum kalah, bilangan pesaing yang tinggal kurang daripada bilangan yang ditentu terlebih dahulu, atau pertandingan boleh dijalankan dengan satu pusingan tambahan supaya pesaing dengan satu kekalahan ada peluang menangi pertandingan.

3.2.1.2. Penentuan Kedudukan Dalam Sistem Swiss

Kedudukan pesaing ditentukan oleh jumlah mata yang diperoleh. Sekiranya mata adalah sama, kedudukan akan ditentukan dengan pemecah seri dalam urutan kepentingan yang tersurat di bawah. Kemungkinan adanya peraturan atau garis panduan yang lain untuk menentukan kedudukan pesaing di dalam pertandingan yang tertentu.

1. Jumlah Pusingan Menang
2. % Pusingan Menang Pihak Lawan
3. % Pusingan Menang Pihak Lawan Pihak Lawan

1. % Pusingan Menang Pihak Lawan

Pada akhir pertandingan, hitungkan % pusingan menang untuk setiap pesaing dengan formula berikut:

$$\frac{\text{(Jumlah mata pesaing tersebut)}}{\text{(Jumlah pusingan} \times \text{Maksimum mata diperoleh dalam satu pusingan)}}$$

Dalam keadaan biasa, penyebut adalah (Jumlah pusingan \times 1).

Bundarkan hasil kepada 2 tempat perpuluhan. Jika hasil kurang daripada 0.33, ia dianggap sebagai 0.33.

Untuk setiap pesaing, jumlahkan semua % pusingan menang setiap pihak lawan dia, dan bahagikan hasil dengan jumlah pihak lawan. Hasilnya dipanggil % Pusingan Menang Pihak Lawan. Pesaing yang hasilnya lebih tinggi menangi pemecah seri. Sekiranya pesaing mendapat "bye" dalam satu pusingan, pusingan itu tidak dimasukkan dalam penghitungan.

2. % Pusingan Menang Pihak Lawan Pihak Lawan

Untuk mendapat % Pusingan Menang Pihak Lawan Pihak Lawan, guna formula yang sama seperti di atas, kecuali % pusingan menang pihak lawan pihak lawan dihitung dan dijumlahkan.

3.2.2. Sistem Kalah Mati Dua Kali

Sistem di mana hanya pemenang tidak akan disingkirkan. Hanya pesaing yang tidak pernah kalah, atau sudah dapat satu kalah, boleh terus bertanding, dan pesaing yang tabah sehingga akhir pertandingan ialah pemenang. Jika pertandingan ada peringkat akhir dan sebilangan pesaing finalis harus ditentukan, pesaing yang tidak pernah kalah akan bertanding dengan satu sama lain sehingga bilangan pesaing itu dicapai.

Apabila permainan tamat dengan seri, kedua-dua pesaing akan dianggap sebagai kalah. Namun begitu, kemungkinan adanya pertandingan dengan peraturan atau garis panduan lain yang patut dipatuhi dan bukannya peraturan ini.

3.2.2.1. Pasangan Sistem Kalah Mati Dua Kali

Pesaing dipasangkan secara rawak dalam pusingan pertama. Di dalam pusingan seterusnya, pasangkan pesaing dengan mata yang sama sebaik mungkin. Walau bagaimanapun, mana-mana dua pesaing tidak akan dipasangkan lebih daripada sekali dalam satu pertandingan. Apabila pesaing kalah dua kali, dia disingkir dari pertandingan. Jika hanya satu pesaing kekal dalam pertandingan, dia dianggap sebagai pemenang pertandingan.

Permainan akan tamat dengan seri apabila masa tamat dan permainan belum selesai. Namun begitu, terdapat kaedah yang boleh menentukan pemenang jika permainan belum selesai apabila masa tamat. Garis panduan am kaedah itu diberikan dalam [**Lampiran A**], dan jika kaedah itu digunakan, ia harus diumumkan sebelum pertandingan bermula. Garis panduan tertentu yang lain diutamakan jika ada.

3.2.2.2. Penentuan Kedudukan Dalam Sistem Kalah Mati Dua Kali

Urutan ini digunakan untuk menentukan kedudukan:

1. Jumlah Pusingan Menang
2. % Pusingan Menang Pihak Lawan
3. % Pusingan Menang Pihak Lawan Pihak Lawan

Untuk mendapat % Pusingan Menang Pihak Lawan Pihak Lawan, guna formula yang sama seperti di atas, kecuali % pusingan menang pihak lawan pihak lawan dihitung dan dijumlahkan.

Sekiranya pesaing mempunyai jumlah pusingan menang yang sama, gunakan pemecah seri seperti dalam Sistem Swiss, kecuali kaedah penghitungan “% Pusingan Menang Pihak Lawan” yang menggunakan kaedah ini:

Pada akhir pertandingan, hitungkan % pusingan menang untuk setiap pesaing dengan formula berikut:

(Jumlah mata pesaing tersebut) / (Jumlah pusingan berkesan x Maksimum mata diperolehi dalam satu pusingan). Bundarkan hasil kepada 2 tempat perpuluhan. Jika hasil kurang daripada 0.33, ia dianggap sebagai 0.33.

Jumlah pusingan berkesan adalah hasil paling rendah antara yang berikut:

- Jumlah pusingan sehingga pesaing tersebut dapat dua kalah.
- Sekiranya pesaing tersebut gugur dari pertandingan semasa dia tidak kalah atau mempunyai satu kalah, ambilkan jumlah pusingan sehingga pesaing gugur, dan tambah 1 (jika dia ada satu kalah) atau 2 (jika dia tidak kalah).
- Jumlah pusingan pertandingan.

Untuk setiap pesaing, jumlahkan semua % pusingan menang setiap pihak lawan dia, dan bahagikan hasil dengan jumlah pihak lawan. Hasilnya dipanggil % Pusingan Menang Pihak Lawan. Pesaing yang hasilnya lebih tinggi menangi pemecah seri. Sekiranya pesaing mendapat "bye" dalam satu pusingan, pusingan itu tidak dimasukkan dalam penghitungan.

3.2.3. Sistem Kalah Mati

Hanya pesaing yang menang boleh mara ke pusingan seterusnya. Pesaing terakhir yang kekal di dalam pertandingan adalah pemenang.

Sekiranya kedua-dua pesaing memenuhi syarat kalah secara serentak, pesaing bukan giliran dianggap menang, dan pesaing giliran dianggap kalah. Kemungkinan adanya pertandingan dengan peraturan atau garis panduan lain yang patut dipatuhi dan bukannya peraturan ini.

Sekiranya masa tamat dan permainan belum selesai, kedua-dua pesaing akan kalah. Namun begitu, terdapat kaedah yang boleh menentukan pemenang jika permainan belum selesai apabila masa tamat. Garis panduan am kaedah itu diberikan dalam **[Lampiran A]**, dan jika kaedah itu digunakan, ia harus diumumkan sebelum pertandingan bermula. Garis panduan tertentu yang lain diutamakan jika ada.

3.2.4. Kaedah Memilih Finalis

Dalam pertandingan yang mempunyai peringkat kelayakan dan pusingan main habis, pesaing yang mara ke pusingan main habis akan dipilih dengan salah satu kaedah di bawah. Kaedah yang digunakan harus diumumkan terlebih dahulu,

dan jika adanya peraturan dan garis panduan yang lain ditetapkan, peraturan dan garis panduan itu diutamakan.

Tambahan pula, pesaing yang termasuk dalam kategori berikut akan dikecualikan sebagai finalis di pusingan main habis.

- Pesaing yang memberitahu penganjur sebelum finalis dipilih bahawa mereka tidak ingin menyertai pusingan main habis.
- Pesaing yang menyertai pertandingan atas syarat bahawa mereka akan dikecualikan sebagai finalis.
- Pesaing yang dianggap oleh penganjur atau ketua judge dengan tiada niat untuk menyertai pusingan main habis, atau penyertaannya dianggap tidak sesuai. Contohnya, pesaing yang gagal membagi pengesahan yang harus, atau pesaing yang lewat ke tempat berkumpul finalis.

Setelah senarai pesaing yang mara ke pusingan main habis ditetapkan, keputusan secara amnya tidak akan ubah walaupun kesilapan keputusan saingan atau pendaftaran dek ditemu. Namun begitu, penalti mungkin akan dikenakan kepada pesaing terbabit, dan boleh menyebabkan mereka kalah pusingan atau hilang kelayakan.

Tambahan pula, secara amnya, setelah senarai finalis telah ditetapkan, tiada pesaing tambahan akan dipilih walaupun adanya kekosongan disebabkan oleh ketidakhadiran atau kehilangan kelayakan.

3.2.4.1. Pilihan Mengikut Kedudukan

Pesaing akan dipilih mengikut urutan dari kedudukan tertinggi, sehingga jumlah finalis yang diperlukan telah dipilih. Ini adalah kaedah yang digunakan secara lalai.

Sebagai contoh, jika 8 pesaing akan mara ke pusingan main habis, pesaing di kedudukan pertama hingga kelapan akan dipilih. Sekiranya salah satu daripada mereka dikecualikan sebagai finalis, pesaing yang kesembilan akan mara.

3.2.4.2. Pilihan Mengikut Negara

Pesaing atau pasukan yang akan mara ke pusingan main habis dipilih mengikut proses di bawah. Sekiranya jumlah calon pesaing atau pasukan lebih daripada jumlah pesaing atau pasukan yang harus dipilih, pilihan boleh dibuat mengikut kedudukan atau secara rawak.

1. Semua pesaing atau pasukan yang menang semua pusingan kelayakan (Pesaing atau pasukan yang menang semua).
2. Pesaing atau pasukan yang kalah 1 pusingan kelayakan, dan menggunakan dek dengan negara yang tidak digunakan oleh pesaing atau pasukan yang menang semua.
3. Pesaing atau pasukan yang kalah 1 pusingan kelayakan, dan menggunakan dek dengan negara yang digunakan oleh 1 pesaing atau pasukan yang menang semua.
4. Pesaing atau pasukan yang kalah 1 pusingan kelayakan, dan menggunakan dek dengan negara yang digunakan oleh 2 pesaing atau pasukan yang menang semua.
5. Pesaing atau pasukan yang kalah 1 pusingan kelayakan, dan menggunakan dek dengan negara yang digunakan oleh 3 pesaing atau pasukan yang menang semua.
6. Dan sebagainya untuk dek dengan negara yang digunakan oleh 4 pesaing atau pasukan yang menang semua.

Dengan menggunakan kaedah ini, sekiranya jumlah pesaing atau pasukan yang diperlukan tidak dicapai, secara amnya, tiada pesaing atau pasukan tambahan akan dipilih.

3.2.5. Mencipta Jadual Pusingan Main Habis

Secara amnya, pusingan main habis menggunakan sistem kalah mati. Jadual pusingan main habis hendaklah dicipta dengan menggunakan salah satu kaedah yang ditakrifkan di dalam bahagian ini, dan kaedah ciptaan harus diumumkan kepada semua pesaing finalis ketika finalis dipilih.

3.2.5.1. Penempatan Rawak

Pesaing finalis dipasang secara rawak. Kaedah yang membolehkan pesaing dipasang dengan finalis yang lain dengan kebarangkalian sama rata boleh digunakan.

3.2.5.2. Penempatan Pilihan (Seeded)

Pasangan pusingan main habis dicipta dengan menggunakan formula yang membolehkan pesaing pilihan teratas temu hanya di pusingan akhir. Kaedah penempatan ini menggunakan kedudukan akhir pusingan Swiss. Pesaing yang dapat tempat pertama dalam pusingan Swiss akan menjadi finalis pertama, pesaing tempat kedua akan menjadi finalis kedua, dan sebagainya.

Dalam pusingan main habis pertama, pesaing pilihan pertama akan dipasangkan dengan pesaing pilihan terakhir, pesaing pilihan kedua akan dipasangkan dengan pesaing pilihan kedua terakhir, dan sebagainya. Di pusingan seterusnya, pasangkan pesaing yang tinggal supaya pesaing pilihan teratas bersaing dengan pesaing pilihan terbawah, dan sebagainya.

Untuk Pusingan Main Habis dengan 4 finalis (2 pusingan)

Pusingan ke-1: A(1-4), B(2-3)

Pusingan ke-2: (Pemenang dari A - Pemenang dari B)

Untuk Pusingan Main Habis dengan 8 finalis (3 pusingan)

Pusingan ke-1: A(1-8), B(2-7), C(3-6), D(4-5)

Pusingan ke-2: E(Pemenang dari A - Pemenang dari D), F(Pemenang dari B - Pemenang dari C)

Pusingan ke-3: (Pemenang dari E - Pemenang dari F)

Untuk Pusingan Main Habis dengan 16 finalis (4 pusingan)

Pusingan ke-1: A(1-16), B(2-15), C(3-14), D(4-13), E(5-12), F(6-11), G(7-10), H(8-9)

Pusingan ke-2: J(Pemenang dari A - Pemenang dari H), K(Pemenang dari B - Pemenang dari G), L(Pemenang dari C - Pemenang dari F), M(Pemenang dari D - Pemenang dari E)

Pusingan ke-3: P(Pemenang dari J - Pemenang dari M), Q(Pemenang dari K - Pemenang dari L)

Pusingan ke-4: (Pemenang dari P - Pemenang dari Q)

3.3. Format

Pertandingan biasa yang pesaing menyertai menggunakan dek dibinakan terlebih dahulu dipanggil "Constructed Battle". Adanya pertandingan "Limited Battle" yang peraturannya boleh dirujuk pada dokumen yang lain.

Dalam keadaan tertentu, penganjur boleh menetapkan set kad yang boleh digunakan dalam pertandingan, atau melarang atau mengawal kad tertentu yang boleh digunakan. Penganjur wajib mengumumkan butiran keseluruhan sebelum pertandingan.

Secara amnya, kad menjadi sah digunakan dalam pertandingan Constructed mulai tarikh pelancaran rasminya. Kad promo sah digunakan mulai tarikh ia diedarkan.

3.3.1. Jenis Format

3.3.1.1. Constructed

Secara amnya, pesaing hanya boleh menyertai pertandingan dengan satu dek. Pesaing dilarang mengubah kandungan dek sepanjang tempoh pertandingan. Peraturan terperinci tentang pembinaan dek boleh dirujuk dalam Peraturan Komprehensif.

3.3.1.1.1. D-Standard

D-Standard adalah format utama untuk Cardfight!! Vanguard Bahasa. Dalam format ini, semua kad dengan kod produk VGD-B dibenarkan. Pada masa ini, kad dari set-set berikut dibenarkan:

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

Kad dengan nombor koleksi yang bermula dengan VGD-B sah digunakan dalam pertandingan pada hari pelancaran produk tersebut.

3.3.1.2. Limited

Format di mana pesaing membina dek dengan kad yang ditetapkan untuk pertandingan tersebut. Sila rujuk dokumen yang lain untuk peraturan terperinci pertandingan Limited.

3.3.2. Pendaftaran Dek

Penganjur atau ketua judge mungkin memerlukan pesaing daftarkan dek mereka sebelum pertandingan bermula. Jika pendaftaran dek diperlukan, pesaing tuliskan kandungan dek mereka pada borang pendaftaran dek dan serahkannya kepada petugas pertandingan. Pendaftaran dianggap selesai setelah petugas terima borang itu. Pesaing dilarang mengubah kandungan dek mereka setelah pendaftaran selesai.

Jika pendaftaran dek tidak diperlukan, penganjur atau ketua judge mungkin akan memerlukan pesaing menyerahkan borang pendaftaran dek mereka semasa pertandingan atau setelah pertandingan disudahkan. Dalam keadaan itu, pesaing harus menyerahkan borang pendaftaran dek mereka.

Untuk memudahkan kebolehbacaan, kandungan dek patut disusun dengan urutan berikut:

- Ride dek
- Dek utama
 - Unit normal dengan susunan menurun
 - Unit trigger disusun mengikut jenis
 - Order

3.3.3. Semakan Dek

Penganjur dan ketua judge berhak menyemak mana-mana dek yang diguna di dalam pertandingan untuk kesahihannya.

Jika boleh, ketua judge patut elakkan menyemak dek semasa permainan dijalankan.

Bahagian 4. Komunikasi

Komunikasi antara pesaing tidak dapat dielakkan semasa bermain dalam pertandingan. Bahagian ini mengandungi garis panduan untuk komunikasi efektif.

4.1. Memegang Kad

Pesaing harus memegang kad dimiliki pihak lawan dengan berhati-hati. Pesaing patut meminta izin dari pihak lawan sebelum menyentuh kad mereka. Jika tidak, kelakuan itu boleh dianggap sebagai kurang semangat kesukanan.

4.2. Jenis Maklumat

Terdapat tiga jenis maklumat: Maklumat terbuka, maklumat tersimpul, dan maklumat tersembunyi.

4.2.1. Maklumat Terbuka

Maklumat terbuka adalah maklumat yang boleh diakses oleh semua pesaing dalam permainan. Apabila diminta memberi maklumat terbuka, pesaing harus memberikannya dengan setepat mungkin. Permintaan maklumat terbuka tidak patut mengganggu kelancaran permainan.

Sekiranya pesaing tidak mampu memberikan maklumat terbuka, judge boleh dipanggil untuk menolong pesaing itu menentukan maklumat itu.

Maklumat terbuka termasuk:

- Siapa pemain giliran.
- Baki masa pusingan semasa.
- Fasa atau langkah semasa dalam giliran.
- Bilangan kad di dalam mana-mana zon.
- Butiran terperinci tentang tindakan permainan semasa, atau tindakan permainan lalu yang mempengaruhi keadaan permainan semasa.
- Keadaan mana-mana kad (Contoh: Stand/rest, dipegang, dipenjara), Dunia (Contoh: Dark Night), atau pemain (Contoh: "Final Rush")
- Zon yang kad tertentu berada.

4.2.2. Maklumat Tersimpul

Maklumat tersimpul adalah maklumat yang boleh diubah secara tidak nyata. Pesaing mungkin perlu berusaha mendapat maklumat tersimpul yang tepat dengan menggunakan maklumat terbuka yang sedia ada.

Apabila diminta memberi maklumat tersimpul, pesaing tidak perlu memberikannya. Jika pesaing memilih untuk memberikan maklumat tersimpul, mereka tidak boleh memberi maklumat yang salah.

Judge boleh dipanggil untuk membantu pesaing menentukan maklumat tersimpul, tetapi judge tidak seharusnya memberi nasihat strategik kepada pesaing.

Maklumat tersimpul termasuk:

- Teks terkini mana-mana kad.
- Teks atau nombor peraturan yang terdapat di dalam Peraturan Komprehensif, Peraturan Pertandingan, atau Panduan Penalti.
- Nilai angka terdapat di mana-mana kad, iaitu kuasa, perisai, kritikal, drive, dan grade.

4.2.3. Maklumat Tersembunyi

Maklumat tersembunyi adalah butiran kad di dalam zon tersembunyi. Terdapat maklumat tersembunyi yang dapat diakses oleh hanya satu pesaing dalam permainan (Contoh: Butiran kad di dalam tangan), atau tidak dapat diakses oleh mana-mana pesaing (Contoh: Urutan kad dalam dek). Apabila diminta memberi maklumat tersembunyi, pesaing tidak perlu memberinya bahkan boleh memberi maklumat yang salah dengan sengaja.

Sebarang maklumat yang bukan terbuka atau tersimpul dianggap sebagai maklumat tersembunyi.

Terdapat efek permainan yang menyebabkan maklumat tersembunyi menjadi maklumat terbuka atau tersimpul, contohnya, efek yang membolehkan pesaing lihat kandungan tangan pihak lawannya. Maklumat tersebut hanya menjadi terbuka atau tersimpul sepanjang tempoh efek itu.

4.3. Tindakan dan Efek Terlepas

4.3.1. Tindakan Giliran Terlepas

Sekiranya pesaing terlepas sebarang tindakan giliran yang wajib, contohnya, standkan unit pada fasa stand, mereka menjalankan tindakan tersebut. Penalti mungkin akan dikenakan.

Sekiranya pesaing terlepas sebarang tindakan giliran yang memerlukan pilihan, contohnya, ride pada Vanguard, anggapkan pesaing itu memilih untuk tidak menjalankan tindakan tersebut.

4.3.2. Kebolehan Automatik Dicitus Terlepas

Pesaing harus mengawasi kebolehan automatik mereka yang dicitus. Pesaing tidak perlu mengingati pihak lawan tentang kebolehan automatik dikawal pihak lawan yang dicitus, namun mereka boleh membuat demikian jika mereka ingin. Namun begitu, sekiranya penyelesaian kebolehan automatik dikawali pihak lawan akan mempengaruhi tindakan yang dibuat oleh pesaing, pesaing harus memastikan kebolehan automatik itu tidak terlepas. Pesaing mungkin akan dikenakan penalti jika tidak membuat demikian.

Contoh: “Stealth Rogue of Iron Blade, Oshikuni” mempunyai kebolehan automatik “Apabila unit ini menyerang, jika pihak lawan mempunyai dua atau kurang unit RG, unit ini dapat KUASA +5000 hingga akhir pertempuran.” Jika

syarat dipenuhi semasa unit itu menyerang, pihak lawan harus mengingati pengawal unit itu tentang kebolehan itu.

Sekiranya kebolehan automatik dengan “boleh” di dalam teksnya terlepas, anggapkan pesaing tidak ingin melaksanakannya.

Sekiranya kebolehan automatik dengan kos terlepas, anggapkan pesaing tidak ingin membayar kosnya.

4.3.3. Efek Lain-Lain Terlepas

Sekiranya pesaing terlepas efek yang membolehkan mereka lihat kad teratas dek, dan mereka boleh letakkan kad di bahagian atas atau bawah dek, anggapkan mereka letakkan kad di bahagian atas dek. Pesaing tidak boleh lihat kad teratas dek itu sekiranya peluang sudah terlepas.

4.4. Menarik Balik Tindakan

Pesaing harus timbangkan tindakan permainan mereka sebelum melaksanakannya, dan mereka terikat kepada sebarang tindakan permainan yang mereka laksanakan. Namun begitu, adanya ketika bila pesaing ingin menarik balik tindakan yang telah dilaksanakan kerana kesilapan yang tidak sengaja atau kesilapan strategik. Bergantung kepada keadaan semasa, judge berhak membenarkan pesaing menarik balik tindakannya.

Sekiranya pesaing melaksanakan tindakan haram secara tidak sengaja dan serta-merta mengaku kesilapannya, mereka boleh menarik balik tindakan itu tanpa dikenakan penalti.

Contoh: Pesaing mempunyai Vanguard grade 1. Dia memanggil unit grade 2 ke lingkaran RG, memikirkan bahawa unit itu grade 1. Setelah mengisytiharkan nama kad itu dan meletakkan kad itu ke lingkaran RG, dia sedar kepada kesilapan dia serta-merta dan memanggil judge.

Sekiranya pihak lawan pesaing telah memberi balasan kepada sebarang tindakan yang dibuat, tindakan itu tidak boleh ditarik balik kecuali dalam keadaan luar biasa.

Contoh: Pesaing menyelesaikan efek “Pilih salah satu unit RG pihak lawan, dan gugurkan.” Setelah memilih unit RG, dia cakap dengan serta-merta, “Tunggu sekejap, bukan, saya mahu pilih unit yang lain.” Jika judge dipanggil, dia boleh membenarkan pesaing mengubah pilihannya. Sekiranya pihak lawan sudah meletakkan unit yang dipilih ke dalam zon musnah, tindakan itu tidak patut ditarik balik.

Sekiranya pesaing membuat sebarang tindakan berdasarkan pada maklumat terbuka atau tersimpul yang tersilap beri oleh pihak lawan, judge berhak membenarkan pesaing menarik balik tindakan itu.

4.5. Tindakan Luar Urutan

Pesaing mungkin akan melaksanakan beberapa tindakan semasa menyelesaikan efek. Pesaing boleh melaksanakan tindakan-tindakan itu di luar urutan teks kad, dengan syarat bahawa mereka tidak memperolehi maklumat tambahan disebabkan oleh tindakan luar urutan itu.

Contoh: Pesaing menyelesaikan efek “Stand unit ini dan draw satu kad.” Pesaing boleh draw satu kad sebelum dia standkan unit itu.

Contoh: Pesaing menyelesaikan efek “Buang satu kad, dan draw satu kad.” Pesaing tidak boleh draw kad sebelum dia buang kad, kerana tindakan luar urutan itu membolehkan pesaing memperolehi maklumat tambahan.

Kos untuk kebolehan harus dibayar sebelum menyelesaikan efeknya.

4.6. Pintasan

Pintasan merupakan tindakan permainan dengan pilihan lalai. Pintasan mempercepatkan dan memperlancarkan sebahagian permainan tertentu dan memastikan permainan dapat disudahkan dalam masa berpatutan.

Selain daripada pintasan yang ditakrifkan pada bahagian ini, pesaing boleh cadangkan pintasan tertentu kepada pihak lawan semasa permainan, dan pihak lawan harus memberi izin sebelum pesaing boleh menggunakannya. Pihak lawan boleh menarik balik keizinan pada bila-bila masa atau meminta penjelasan terperinci.

Senarai pintasan adalah seperti berikut:

- Semasa penyelesaian kebolehan automatik dicitus yang mempunyai kos, jika pengawal kebolehan melaksanakan tindakan tanpa kos, lalu melangkaui bahagian kebolehan selepas kos dan melaksanakan tindakan permainan lain, anggapkan pesaing itu memilih untuk tidak membayar kos.
- Semasa drive cek, jika kad unit trigger dengan efek yang menambahkan kuasa kepada salah satu unit pilihan ditunjukkan, dan pengawal efek itu tidak nyatakan unit yang mana akan dapat penambahan kuasa itu, anggapkan efek itu diberi kepada unit yang menyerang.
- Semasa cek kelukaan, jika kad unit trigger dengan efek yang menambahkan kuasa kepada salah satu unit pilihan ditunjukkan, dan pengawal efek itu tidak

nyatakan unit yang mana akan dapat penambahan kuasa itu, anggapkan efek itu diberi kepada Vanguard pesaing itu.

- Semasa memanggil Guardian, jika tepat dua kad diletakkan pada lingkaran Guardian, dan salah satu kad itu adalah Sentinel, anggapkan kad yang lain adalah untuk membayar kos kebolehan automatik Sentinel.

Bahagian 5. Pelbagai

5.1. Pusingan dan Permainan

Satu “pusingan” terdiri daripada satu atau lebih “permainan” untuk menentukan pemenang. Dalam format “terbaik daripada satu”, pesaing bermain satu permainan untuk menentukan pemenang pusingan. Dalam format “terbaik daripada tiga”, pesaing yang memenangi dua permainan, atau pesaing yang memenangi lebih permainan apabila masa pusingan tamat akan digelar pemenang pusingan. Sekiranya kedua-dua pesaing memenangi jumlah pusingan yang sama, keputusan pusingan adalah seri.

Dalam permainan kedua atau lebih dalam satu pusingan, pesaing yang kalah pada permainan sebelumnya boleh memilih sama ada menjadi pemain pertama atau kedua, dan bukannya ditentukan secara rawak.

5.2. Pengurusan Masa

Had masa disarankan satu pusingan adalah 25 minit.

Sekiranya had masa pusingan ditentukan, pesaing harus berusaha menyudahkan permainan dalam had yang tertentu. Jika adanya keperluan, kakitangan dan judge boleh mendorong pesaing bermain dengan cepat supaya pusingan dapat disudahkan dalam masa tertentu.

Penganjur boleh mengubah had masa dengan sewajarnya untuk pusingan tertentu mengikut pertimbangan mereka, dan perubahan ini harus diumumkan secara jelas.

Contoh:

- “Ini adalah pertandingan pemain baru. Had masa setiap pusingan adalah 35 minit dan bukannya 25.”
- “Ini adalah pusingan terakhir untuk menentukan juara, jadi pusingan ini tiada had masa. Walau bagaimanapun, pesaing diingatkan bermain dengan kelancaran yang wajar.”

Sebelum pusingan bermula, pesaing harus menyudahkan proses persiapan dalam masa yang wajar, dan bersedia untuk memulakan permainan.

Apabila masa pusingan tamat dan permainan belum disudahkan, permainan semasa disudahkan dengan keputusan seri.

Sekiranya judge memberi masa tambahan, pusingan tamat apabila masa pusingan tamat dan masa tambahan sudah berlalu. Sekiranya giliran tambahan diberi, pusingan tamat bila giliran tambahan itu akhir.

Penjaga masa (atau judge yang mempunyai peranan penjaga masa) akan mengumumkan masa mula dan masa tamat setiap pusingan. Pusingan bermula setelah ungkapan seperti "Masa bermain mula", "Sila mulakan", "Start" dan sebagainya diucap. Penjaga masa akan mengumumkan penyudahan pusingan apabila masa tamat.

Penjaga masa boleh mengumumkan baki masa pusingan pada selang waktu yang tertentu. Namun begitu, pengumuman tersebut tidak akan mempengaruhi masa tamat pusingan yang sebenar. Alat penjagaan masa individu juga tidak akan mempengaruhi masa tamat pusingan yang sebenar.

5.3. Mengaku Kalah

Pesaing boleh mengaku kalah pada bila-bila masa kecuali dalam keadaan tidak sesuai yang ditentukan oleh penganjur. Sekiranya pesaing mengaku kalah, mereka kalah permainan atau pusingan itu tanpa mengirakan keadaan permainan semasa. Jika pesaing enggan bermain, mereka dianggap mengaku kalah pada permainan atau pusingan itu.

Pesaing dilarang mengaku kalah setelah permainan atau pusingan tamat (atau selepas masa atau giliran tambahan), atau pemenang pusingan sudah ditentukan. Lebih-lebih lagi, pengakuan kalah tidak boleh disertakan dengan mana-mana syarat, seperti "Saya akan mengaku kalah jika masa pusingan tamat." Kelakuan sebegini dan yang berikutnya akan dianggap sebagai main curang dan akan dikenakan penalti tegas.

Contoh:

- Memutuskan siapa yang menang, kalah, seri, mengaku kalah, atau gugur dengan memberi sogokan atau pembahagian hadiah.
- Memutuskan siapa yang menang atau kalah dengan kaedah yang bukan bermain Cardfight!! Vanguard Bahasa, seperti melambung duit syiling.
- Memalsukan keputusan pusingan individu atau pasukan.

5.4. Pakat Seri (Intentional Draw)

Sekiranya permainan atau pusingan belum disudahkan, pesaing tidak boleh menamatkan permainan atau pusingan dengan keputusan seri, walaupun kedua-dua

pesaing bersetuju. Pakat seri tidak dibenarkan dalam pertandingan, dan ia dianggap sebagai pelanggaran peraturan.

5.5. Gugur Dari Pertandingan

Sekiranya pesaing ingin menggugurkan diri daripada pertandingan, mereka harus memberitahu penjaga markah niatnya sebelum pusingan seterusnya dipasang. Jika pertandingan menggunakan score sheet atau slip keputusan, pesaing harus menandakan bahawa mereka ingin gugur dan memberikannya kepada kakitangan.

Sekiranya pesaing menggugurkan diri selepas pasangan diumumkan, pesaing itu dianggap kalah dan digugurkan daripada pertandingan selepas pusingan itu.

5.6. Nama Gelaran

Pesaing boleh menggunakan nama gelaran untuk menyertai pertandingan jika penganjur membenarkan demikian. Namun begitu, perkataan lucah atau kurang sopan dilarang digunakan dan boleh dikenakan penalti.

Sekiranya pertandingan melarang penggunaan nama gelaran, pesaing harus menggunakan nama benar yang penuh.

5.7. Giliran Tambahan

Adanya situasi di mana giliran tambahan diberikan selepas masa pusingan tamat. Giliran tambahan hanya boleh diberi dalam pertandingan yang menetapkan peraturan bertentangan.

Sebagai contoh, sekiranya 1 giliran tambahan diberikan, giliran semasa apabila masa tamat digelarkan "Giliran 0", dan permainan akan tamat selepas akhir giliran seterusnya (iaitu, Giliran 1, atau giliran pihak lawan). Begitu juga jika 3 giliran tambahan diberikan, permainan akan tamat selepas akhir Giliran 3. Jika peraturan permainan membenarkan pesaing ambil giliran tambahan selepas gilirannya, giliran tambahan itu tidak dihitungkan dalam 3 giliran tambahan peraturan pertandingan.

Sekiranya terdapat peraturan atau garis panduan yang lain untuk pertandingan tertentu, sila gunakan peraturan atau garis panduan itu.

Bahagian 6. Pertandingan Pasukan

Bahagian ini mengandungi butiran terperinci pertandingan pasukan. Sekiranya terdapat peraturan atau garis panduan yang lain untuk pertandingan tertentu, sila gunakan peraturan atau garis panduan itu.

6.1. Jenis Pertandingan Pasukan

6.1.1. Tag Fight

Persaingan yang berlaku antara pasukan yang mengandungi dua pesaing dipanggil Tag Fight.

Setiap pasukan dalam pertandingan Tag Fight mengandungi dua pesaing. Satu pesaing dilarang menjadi ahli pasukan berlainan di dalam pertandingan yang sama. Sekiranya satu atau lebih ahli pasukan tidak mampu menerusi pertandingan, seluruh pasukan akan digugurkan dari pertandingan.

Ahli pasukan wajib menetapkan susunan pesaing apabila menyertai pertandingan. Susunan pesaing dipanggil sebagai “pesaing pertama” dan “pesaing kedua”. Dalam satu pusingan, pesaing pertama akan bermain dengan pesaing pertama pasukan lawan, dan pesaing kedua akan bermain dengan pesaing kedua pasukan lawan. Jika tidak dinyatakan, pesaing kedua ialah wakil pasukan.

6.1.2. Trio Fight

Persaingan yang berlaku antara pasukan yang mengandungi tiga pesaing dipanggil Trio Fight.

Setiap pasukan dalam pertandingan Trio Fight mengandungi tiga pesaing. Satu pesaing dilarang menjadi ahli pasukan berlainan di dalam pertandingan yang sama. Sekiranya satu atau lebih ahli pasukan tidak mampu menerusi pertandingan, seluruh pasukan akan digugurkan dari pertandingan.

Ahli pasukan wajib menetapkan susunan pesaing apabila menyertai pertandingan. Susunan pesaing dipanggil sebagai “pesaing pertama” dan “pesaing kedua”. Dalam satu pusingan, pesaing pertama akan bermain dengan pesaing pertama pasukan lawan, pesaing kedua akan bermain dengan pesaing kedua pasukan lawan, dan pesaing ketiga akan bermain dengan pesaing ketiga pasukan lawan. Jika tidak dinyatakan, pesaing ketiga ialah wakil pasukan.

6.2. Peraturan Am Pertandingan Pasukan

6.2.1. Penggunaan Nama Pasukan

Pasukan boleh menggunakan nama pasukan atas keizinan penganjur. Namun begitu, perkataan lucah atau kurang sopan dilarang digunakan dan boleh dikenakan penalti.

6.2.2. Komunikasi Antara Ahli Pasukan

Sila patuhi garis panduan yang ditetapkan tentang komunikasi antara ahli pasukan semasa pertandingan. Sekiranya tidak dinyatakan secara khusus, ia dianggap sebagai “Komunikasi tidak dibenarkan”.

6.2.2.1. Sekiranya Komunikasi Tidak Dibenarkan

Tanpa keizinan judge terlebih dahulu, dan kecuali bentuk komunikasi yang ringkas yang tidak mempunyai nasihat strategik, ahli pasukan tidak boleh berkomunikasi dengan ahli pasukan mereka bermula daripada ketika memasuki ruang pertandingan sehingga semua permainan antara kedua-dua pasukan disudahkan dan pasukan menang diputuskan.

6.2.2.2. Sekiranya Komunikasi Dibenarkan

Ahli pasukan boleh berkomunikasi atau memberi nasihat semasa permainan. Namun begitu, pesaing tidak boleh menyentuh kad dimiliki ahli pasukan mereka, dan tidak boleh mengendalikan kad untuk bermain permainan bagi pihak ahli pasukan mereka.

Pesaing yang meninggalkan ruang bersaing dilarang berkomunikasi dengan ahli pasukannya, termasuk memberi nasihat kepada ahli pasukan yang masih bermain, sehingga semua permainan antara kedua-dua pasukan disudahkan tanpa keizinan judge terlebih dahulu.

6.2.2.3. Pelaksanaan Penalti

Judge boleh mengenakan penalti kepada pasukan sekiranya perlu. Apabila pesaing dalam pasukan dikenakan penalti, penalti yang sama dikenakan juga kepada setiap pesaing dalam pasukan yang sama.

[Lampiran A] Kaedah Menentukan Pemenang Apabila Masa Tamat

Jika giliran tambahan diberi, giliran itu ditambah semasa masa pusingan tamat, dan permainan akan disudahkan pada fasa akhir giliran itu. Ketika itu adalah ketika permainan tamat.

Sekiranya terdapat peraturan atau garis panduan yang lain untuk pertandingan tertentu, sila gunakan peraturan atau garis panduan itu.

1. Apabila masa pusingan tamat, hentikan tindakan permainan dan minta pertolongan judge, walaupun efek atau tindakan tengah diselesaikan.
2. Pada ketika ini, pesaing yang mempunyai lebih kad dalam zon kelukaannya akan kalah. Sekiranya kedua-dua pesaing mempunyai bilangan kad sama dalam zon kelukaan mereka, teruskan permainan sehingga akhir giliran itu.
3. Pada akhir giliran itu, pesaing yang mempunyai lebih kad dalam zon kelukaannya akan kalah. Sekiranya kedua-dua pesaing mempunyai bilangan kad sama dalam zon luka mereka, mara ke giliran seterusnya dan teruskan permainan sehingga akhir giliran itu. Ulangi langkah 3 sehingga pemenang ditetapkan.

= = =

Sejarah kemas kini

28/10/22 - v1.0 Dokumen dicipta

7/1/23 - v1.1 Senarai set yang sah kad dikembangkan

17/2/23 - v1.2 Bahagian "3.2.5. Mencipta Jadual Pusingan Main Habis" ditambah, istilah "sarung kad" dibetulkan.