

Appendice aux règles de tournoi UDE

Appendice P : Guide des pénalités de tournoi

Valable jusqu'au 1^{er} avril 2006

P-1 Comment utiliser ce document

Cet appendice est un supplément aux règles de tournoi officielles d'Upper Deck Entertainment (UDE) ainsi qu'aux autres appendices. Son but est d'aider les arbitres à déterminer quelle pénalité appliquer lorsqu'une règle de tournoi est enfreinte. Ainsi, les pénalités peuvent être appliquées de manière équitable et cohérente lors de différents tournois. Ce document s'applique à tous les tournois de jeux de cartes à collectionner d'UDE.

P-2 Version

- Cette version de l'appendice P a été mise à jour le 1^{er} avril 2006.
- La prochaine mise à jour de ce document aura lieu avant le 1^{er} octobre 2006.
- La version la plus à jour de ce document est disponible à l'URL suivante : UDE.com/policy.
- Afin d'éviter toute erreur, veuillez détruire ou effacer toute version obsolète de ce document.

P-3 Signaler les pénalités

Lorsqu'un arbitre inflige une pénalité à un joueur, cet arbitre doit signaler la pénalité à l'arbitre principale et au teneur de score. Le teneur de score inscrit les raisons de la pénalité dans le logiciel MANTIS afin qu'ils puissent être transmis à la base de données d'UDE. Le moyen le plus simple d'informer le teneur de score d'une pénalité est d'en écrire les raisons au dos de la feuille de match du match incriminé.

Si le logiciel MANTIS n'est pas utilisé pour le tournoi, l'arbitre principal doit remplir un formulaire de pénalité et l'envoyer par poste ou par fax au bureau régional UDE.

Les pénalités sont enregistrées dans la base de données d'UDE et le responsable UDE des tournois peut être amené à contacter des joueurs ayant reçu plusieurs pénalités.

Les différents types de pénalité sont :

- Avertissement
- Perte de la partie
- Perte du match

- Disqualification (avec ou sans récompense)

P-4 Intentions

A l'exception des pénalités pour comportement antisportif, les pénalités décrites dans ce document supposent que l'infraction n'a pas été commise intentionnellement par le joueur. Si l'arbitre principal pense qu'une infraction a été commise intentionnellement afin de prendre un avantage illicite dans la partie, l'infraction appropriée est alors Comportement Antisportif-Tricherie et la pénalité correspondante doit être appliquée. Lors des tournois UDE, les erreurs involontaires doivent être traitées de manière équitable et pédagogique par l'équipe d'arbitrage, tandis que la tricherie et les comportements antisportifs flagrants doivent être sanctionnés avec la plus grande sévérité.

P-5 Avertissement

Un avertissement est une pénalité permettant de conserver une trace d'une infraction mineure. Cette pénalité doit toujours être accompagnée d'une explication quant à la raison pour laquelle elle a été infligée ainsi que des conséquences si l'infraction était répétée ; tout ceci afin d'éduquer le joueur fautif. Le but de cette pénalité est de permettre aux officiels du tournoi de détecter des problèmes potentiels. Les avertissements sont enregistrés dans la base de données UDE. Si un avertissement n'est pas une infraction grave, en recevoir une quantité excessive peut déboucher sur une enquête, voire une suspension du joueur incriminé.

P-6 Perte de la partie

Cette pénalité force un joueur à perdre la partie en cours. Si la pénalité est donnée entre deux parties, le joueur perd sa prochaine partie. Cette pénalité doit toujours être accompagnée d'une explication quant à la raison pour laquelle elle a été infligée ainsi que des conséquences si l'infraction était répétée ; tout ceci afin d'éduquer le joueur fautif. Cette pénalité n'est appropriée que lors de matches où plusieurs parties sont disputées. Dans un tournoi où chaque match n'est constitué que d'une unique partie (par exemple dans la plupart des tournois du Vs. System), cette pénalité est identique à la pénalité de perte du match ; sauf dans le cas d'une double perte de partie.

P-7 Perte du match

Cette pénalité force un joueur à perdre le match en cours. Si la pénalité est donnée entre deux matches, le joueur perd son prochain match. Cette pénalité doit toujours être accompagnée d'une explication quant à la raison pour laquelle elle a été infligée ainsi que des conséquences si l'infraction était répétée ; tout ceci afin d'éduquer le joueur fautif. L'arbitre principal peut décider d'appliquer la pénalité au prochain

match s'il considère qu'il ne serait pas assez sévère de l'appliquer au match en cours ; par exemple si un joueur est sur le point de perdre un match de toute manière et encourt une pénalité de Conduite Antisportive–Majeure.

P-8 Disqualification

Cette pénalité force un joueur à quitter le tournoi. Il existe deux niveaux de sévérité pour cette pénalité : avec ou sans récompense. Dans le premier cas, le joueur disqualifié a tout de même droit aux récompenses qui lui seraient dues à l'issue du tournoi. Dans le second cas, le joueur n'a droit à aucune récompense et les récompenses du tournoi sont décalées d'un rang vers le bas, comme si le joueur disqualifié n'existait pas dans le classement final. Seul l'arbitre principal peut infliger cette pénalité. Il doit alors consigner les témoignages de tous les participants, y compris le sien, concernant l'infraction ayant donné lieu à la pénalité. Une disqualification pour une accumulation de plus petites erreurs est toujours avec récompense.

P-9 Rapport de disqualification

Lorsqu'un arbitre principal disqualifie un joueur (ce qui ne se produit que rarement), il doit consigner les témoignages de tous les participants à l'infraction concernée.

Dans son rapport, l'arbitre principal doit faire figurer son nom, son numéro UDE, le nom du tournoi, sa date, le numéro d'identification du tournoi, le nom du joueur recevant la pénalité et le numéro UDE de ce joueur. L'arbitre principal doit aussi faire état de tous les détails pertinents à la pénalité tels que les listes des decks des joueurs concernés, les antécédents du ou des joueurs et faire le récit de toutes les discussions et interactions entre les joueurs, les arbitres et éventuellement les spectateurs présents. Ce rapport doit être envoyé par e-mail à judge@upperdeck.com, avec comme titre "Disqualification Report for Tournament Commissioner", ou posté à l'adresse suivante :

Upper Deck Entertainment
Attn: Tournament Commissioner
5909 Sea Otter Place
Carlsbad CA 92008

P-10 Infractions répétées

Si un joueur commet plusieurs fois la même infraction au cours d'une partie, voire du tournoi, la pénalité infligée pour chaque infraction après la première devrait être celle du niveau supérieur.

Exemple :

- Un joueur reçoit un avertissement pour une erreur de procédure dans la partie en cours. Plus tard, dans la même partie, il commet de nouveau la même erreur. Cette seconde infraction devrait être punie d'une perte de la partie.
- Un joueur reçoit un avertissement pour avoir proféré des gros mots pendant un match. Il commet de nouveau cette infraction lors du match suivant. Sa pénalité doit être alourdie et devenir une perte de la partie.

P-11 Augmenter ou diminuer les pénalités

Ce document a pour but de servir de guide aux arbitres dans l'application des pénalités. Dans certains cas, l'arbitre principal peut décider d'augmenter ou de diminuer la pénalité conseillée, s'il le juge approprié. Lors d'un tournoi disputé par de jeunes joueurs ou de nouveaux joueurs, l'arbitre principal peut permettre aux joueurs de commettre des infractions de manière répétée sans pour autant augmenter la sanction ou peut se montrer magnanime lorsqu'il s'agit d'infractions véritablement non-intentionnelles.

P-12 Pénalités d'erreur de procédure

Ce groupe de pénalités recouvre toutes les erreurs de procédure qu'un joueur peut commettre au cours d'une partie, ainsi que certaines erreurs fréquentes.

P-13 Erreur de procédure–Mineure (Pénalité : avertissement)

Ce pénalité est utilisée lors d'infractions mineures, non intentionnelles et qui peuvent être corrigées facilement. Puisque la partie peut être corrigée, la pénalité est minime. C'est une pénalité que l'on utilise par exemple lorsqu'un joueur joue une carte incorrectement et provoque ainsi un problème mineur.

Exemples :

- Un joueur dans une partie de **Yu-Gi-Oh!** oublie de placer son deck de fusion dans la zone appropriée et le laisse avec sa réserve.
- Un joueur dans une partie de *Vs. System* recrute un personnage ayant un coût de recrutement de six lors de son sixième tour sans avoir d'abord joué sa sixième ressource.
- Les deux joueurs d'une partie de *Vs. System* oublient de résoudre un pouvoir déclenché obligatoire.
- Un joueur lors d'une partie de *Vs. System* tente de jouer *Surcharge* sur un personnage dont l'ATK n'est égale qu'au double de son ATK de départ.
- Après avoir décidé de ne pas conserver sa main de départ dans une partie du *Vs. System*, un joueur mélange sa main et son deck au lieu de mettre sa main sous son deck.
- Lors d'une partie de **Yu-Gi-Oh!**, un joueur active une carte de piège alors que Jinzo (qui interdit l'activation des cartes de piège) est en jeu.

- Un joueur mélange son cimetière ou ses cartes face cachée lors d'un match de **Yu-Gi-Oh!**.

P-14 Erreur de procédure–Majeure (Pénalité : perte de la partie)

Cette pénalité est employée lorsqu'une erreur involontaire est commise et que l'état de la partie est alors irréparable. Puisque l'erreur ne peut être corrigée simplement, la pénalité est alors plus sévère que pour une erreur mineure. Cette pénalité est à employer lorsqu'un joueur joue une carte de manière incorrecte et que l'état de la partie ne peut plus être corrigé. Dans les matches qui se jouent en une seule partie, cette pénalité est identique à la pénalité de perte du match. Les arbitres doivent s'assurer que l'issue de la partie est véritablement et définitivement compromise avant de recourir à cette pénalité.

Exemples :

- Un joueur mélange sa main et son cimetière lorsqu'il résout la carte **Yu-Gi-Oh!** Fiber Jar, alors que son adversaire a en jeu Necrovalley qui annule normalement l'effet de Fiber Jar.
- Un joueur oublie de retirer de son deck les cartes provenant de sa réserve avant de débiter son prochain match d'un tournoi de **Yu-Gi-Oh!**.
- Un joueur résout incorrectement Cerebro dans un tournoi de *Vs. System* et mélange son deck.

P-15 Erreur de procédure–Sévère (Pénalité : perte du match)

Cette pénalité est encourue lorsqu'une action involontaire empêche un joueur de terminer le match en cours.

Exemple :

- Un joueur renverse de l'eau sur une grande partie de son jeu, endommageant tellement les cartes qu'il lui est impossible de terminer le match.
- Un joueur perd son deck entre deux matches, mais ne s'en aperçoit qu'une fois l'appareillement de la ronde suivante affiché.

P-16 Erreur de procédure–Retard (Pénalité : perte de la partie ou du match)

Cette pénalité est employée si un joueur ne s'est pas présenté à sa table après une durée déterminée. La pénalité est la perte d'une partie si le joueur n'est pas présent trois minutes après le début de la ronde et de la perte du match dix minutes après le début de la ronde.

P-17 Erreur de procédure–Jouer contre le mauvais adversaire (Pénalité : perte du match)

Cette pénalité est utilisée lorsqu'un joueur se trompe de table lors d'une ronde et donc joue contre le mauvais adversaire. Il est de la responsabilité de chaque joueur de s'assurer qu'il joue bien contre l'adversaire prévu par l'appareillement. Ceci constitue une infraction sévère. Comme elle n'est souvent identifiée que tard dans la ronde, il existe peu de moyens de la corriger. L'arbitre principal peut réduire cette pénalité à une perte de la partie si l'erreur est identifiée moins de dix minutes après le début de la ronde.

Exemple :

- Un joueur lit mal l'appareillement et s'assied à la mauvaise table. L'erreur n'est découverte que lorsque la ronde est pratiquement terminée.

P-18 Erreur de procédure–Jeu lent (Pénalité : avertissement)

Cette pénalité est utilisée lorsqu'un joueur joue trop lentement sans que cela soit intentionnel. Les joueurs doivent toujours jouer à un rythme correct, quelle que soit la complexité de la situation et le nombre de facteurs à prendre en compte.

Exemples :

- Un joueur met trop de temps à décider s'il garde sa main initiale dans une partie de *Vs. System*.
- Un joueur met plus que les trois minutes autorisées à utiliser sa réserve dans un match de **Yu-Gi-Oh!**.
- Un joueur met trop longtemps à décider d'attaquer dans une partie de *Vs. System*.

P-19 Pénalités liées à la construction des decks

Ce groupe de pénalités couvre les infractions liées aux listes de decks incorrects ou aux decks non conformes aux règles de construction. Lors de tournois où les listes de deck sont obligatoires, il est conseillé à l'arbitre principal d'attendre le début de la prochaine ronde pour implémenter les pénalités découvertes lors de la vérification des listes. Si une erreur est découverte avant le début de la première ronde, il est acceptable de corriger le problème sans donner de pénalité.

P-20 Erreur de construction de deck–Liste illégale (Pénalité : avertissement)

Cette pénalité s'applique lorsque le deck d'un joueur est légal mais que la liste (si des listes de deck sont utilisées) rendue par ce joueur ne l'est pas ou bien que la liste ne correspond pas au contenu du deck. Lorsque l'erreur est découverte, corrigez la liste pour le rendre conforme au deck du joueur. Cette pénalité s'applique aussi aux réserves pour les jeux qui en ont, tels que **Yu-Gi-Oh!** ou **Tortues Ninjas**.

Exemple :

- La liste d'un joueur indique qu'il joue deux exemplaires de Jinzo, une carte limitée à un seul exemplaire lors d'un tournoi de **Yu-Gi-Oh!**. Son deck ne contient qu'un seul Jinzo et le reste du deck est légal.
- La liste d'un joueur indique que son deck a cinq exemplaires de la carte Savage Beatdown dans un tournoi *Vs. System*. Son deck n'en contient que quatre et est par ailleurs parfaitement légal.
- La liste d'un joueur indique qu'il joue deux exemplaires de Raigeki dans sa réserve, une carte limitée à un seul exemplaire lors d'un tournoi de **Yu-Gi-Oh!**. Sa réserve ne contient qu'un seul Raigeki et une autre carte qu'il n'avait pas listée.
- Un joueur liste une réserve de seize cartes dans un tournoi de **Yu-Gi-Oh!**. La réserve du joueur ne contient en fait que quinze cartes.

P-22 Erreur de construction de deck–Deck illégal (Pénalité : perte de la partie)

Cette pénalité s'applique lorsqu'un deck est reconnu comme étant illégal au cours d'un tournoi. Afin de résoudre le problème, mettez en conformité le deck avec la liste rendue par le joueur. Si la liste est elle aussi illégale, commencez par modifier le deck pour le rendre légal, puis corrigez la liste pour la rendre conforme au deck ainsi modifié.

Exemples :

- Un joueur commence un tournoi de *Vs. System* avec cinq exemplaires d'une même carte non-armée dans son deck. La limite est de quatre exemplaires d'une telle carte.
- Un joueur liste deux exemplaire d'Ordre Impérial, une carte limitée à un seul exemplaire pour un tournoi de **Yu-Gi-Oh!**. Son deck n'en contient qu'une seule mais le total des cartes dans le deck est alors inférieur au minimum autorisé.
- Un joueur commence un tournoi de **Yu-Gi-Oh!** avec une réserve de dix-sept cartes. L'arbitre lui inflige une pénalité de perte de la partie et le joueur doit retirer deux cartes de sa réserve.

P-23 Pénalités liées à la pioche de carte

Ce groupe de pénalités a trait aux erreurs spécifiquement liées à la pioche de cartes.

P-24 Pioche de cartes–Voir des cartes supplémentaires (Pénalité : avertissement)

Cette pénalité est appliquée lorsqu'un joueur voit accidentellement des cartes qu'il n'aurait pas du voir, soit accidentellement, soit du fait d'un effet du jeu. Les cartes doivent être montrées aux deux joueurs et remises dans la zone appropriée.

Exemples :

- Un joueur résout l'effet de Baxter Building dans un partie de *Vs. System* et retourne trois cartes au lieu d'une seule.
- Un joueur dans un tournoi de *Vs. System* joue Ennemi Commun lors du deuxième tour pioche immédiatement une carte alors que Black Cat, Maître Cambrioleur est en jeu.

P-25 Pioche de cartes–Piocher des cartes supplémentaires (Pénalité : perte de la partie)

Un joueur a pioché une carte supplémentaire une fois qu'il a placé la carte en question avec les autres cartes de sa main. Piocher des cartes supplémentaires compromet l'état de la partie ; la pénalité associée est donc sévère.

Exemple :

- Un joueur pioche quatre cartes au lieu de trois lorsqu'il résout Graceful Charity lors d'une partie de **Yu-Gi-Oh!**.
- Lors d'une partie de *Vs. System*, un joueur pioche trois cartes durant sa phase de pioche et les met dans sa main.

P-26 Pénalités pour cartes marquées

Ce groupe de pénalités traite des cartes et des pochettes de cartes marquées. Une carte ou une pochette est considérée comme marquée si elle peut facilement être distinguée des autres cartes ou pochettes du deck. Cela inclut les cartes pliées, les cartes ayant des marques reconnaissables et les pochettes sales, abîmées ou endommagées.

P-27 Cartes marquées–Mineure (Pénalité : avertissement)

Cette pénalité s'applique si un joueur a une seule carte marquée ou quelques cartes mais sans que ces cartes aient un rapport entre elles. Le joueur doit remplacer les pochettes de ces cartes ou les cartes elles-mêmes s'il n'utilise pas de pochettes.

Exemples :

- Un joueur a trois pochettes de cartes portant de légères griffures. Les trois cartes sont différentes. Le joueur doit changer les pochettes de ces trois cartes.
- Les pochettes utilisées par un joueur ont un défaut de fabrication : elles ne sont pas toutes exactement de la même longueur. Le défaut ne semble pas permettre de distinguer un groupe de cartes en particulier.
- Toutes les pochettes d'un joueur sont sales et abîmées.

P-28 Cartes marquées–Majeure (Pénalité : perte de la partie)

Cette pénalité est employée lorsqu'un joueur a de nombreuses cartes marquées et que l'on peut déceler parmi ces cartes une corrélation mais que celle-ci ne semble *pas* intentionnelle. Bien que cette pénalité suppose que le problème soit involontaire, avoir des cartes ainsi marquées peut donner au joueur un avantage significatif. La pénalité est donc sévère. Il convient de pousser l'investigation afin de s'assurer que le marquage est bien accidentel. Marquer intentionnellement ses cartes est puni de la pénalité Conduite Antisportive–Tricherie et disqualifie immédiatement le joueur incriminé.

Exemple :

- Toutes les pochettes des cartes de personnage d'un joueur dans un deck de *Vs. System* ont un défaut de fabrication visible. Les pochettes des autres cartes n'ont pas ce défaut.
- Toutes les cartes de monstre d'un deck de **Yu-Gi-Oh!** ont une légère courbure tandis que les autres cartes du deck sont plates.

P-29 Pénalités de conduite anti-sportive

Ce groupe de pénalités a trait aux comportements inappropriés qu'un joueur peut avoir lors d'un tournoi. Ces pénalités couvrent des actions délibérées de la part du joueur. Bien qu'il soit important de laisser les jouer s'amuser lors d'un tournoi, cela ne doit pas se faire au détriment de la bonne marche du tournoi ni déranger les autres participants. Il appartient aux arbitres de juger quand laisser le champ libre aux joueurs et quand intervenir si une situation va trop loin.

P-30 Conduite anti-sportive–Mineure (Pénalité : avertissement)

Les joueurs sont censés se comporter de manière sportive et professionnelle envers les autres joueurs, les spectateurs et les officiels du tournoi. Cette pénalité est appropriée lors d'une infraction mineure aux règles de tournoi.

En fonction du type de participants au tournoi, l'arbitre principal peut être plus ou moins tolérant vis à vis de la grossièreté du langage employé. Lors de tournois juniors, l'arbitre principal devra réprimander ce genre de comportements plus sévèrement que si le public est entièrement constitué d'adultes.

Exemples :

- Un joueur laisse des morceaux de papiers ou de la nourriture sur la table après un match
- Un joueur profère des grossièretés sur le lieu du tournoi.
- Un joueur fait un geste grossier ou offensant.
- Un joueur insulte son adversaire.
- Un joueur refuse de signer ou déchire une feuille de match.

P-31 Conduite anti-sportive–Majeure (Pénalité : perte de la partie)

Les joueurs sont censés se comporter de manière sportive et professionnelle envers les autres joueurs, les spectateurs et les officiels du tournoi. Cette pénalité est appropriée lors d'une infraction majeure aux règles de tournoi.

Exemples :

- Un joueur se montre grossier alors qu'il discute d'un point de règles avec un arbitre.
- Un joueur jette son jeu au travers de la salle après avoir perdu une partie.
- Un joueur écrit sur une nappe ou détériore la décoration de la salle.

P-32 Conduite anti-sportive–Sévère (Pénalité : disqualification sans récompense)

Les joueurs sont censés se comporter de manière sportive et professionnelle envers les autres joueurs, les spectateurs et les officiels du tournoi. Cette pénalité est appropriée lors d'une infraction extrême aux règles de tournoi. Un rapport sur cette infraction doit être envoyé à l'adresse indiquée au début de ce document.

Exemples :

- Un joueur s'en prend physiquement à un autre joueur.
- Un joueur menace verbalement un arbitre.
- Un joueur commet un vol sur le lieu du tournoi.
- Un joueur abîme intentionnellement la salle où se déroule le tournoi, son matériel ou les possessions d'une autre personne.

P-33 Conduite anti-sportive–Tricherie (Pénalité : disqualification sans récompense)

Tricher est la pire forme de conduite antisportive dont un joueur puisse faire preuve lors d'un tournoi. Tricher comprend entre autres : volontairement mentir sur l'état du jeu, les règles et règlements de tournoi, rapporter des informations fausses aux arbitres et officiels et se livrer à la corruption. Un rapport sur cette infraction doit être envoyé à l'adresse indiquée au début de ce document.

Exemples :

- Un joueur offre des paquets de cartes à son adversaire en échange de la victoire dans la dernière manche.
- Un joueur pioche intentionnellement et subrepticement une carte supplémentaire.
- Un joueur déclare au teneur de score avoir gagné un match qu'il a en fait perdu.
- Dans un deck de *Vs. System*, un joueur marque intentionnellement quatre cartes clefs de son deck afin de pouvoir savoir quand il va les piocher.
- Un joueur ment aux officiels.
- Un joueur qui a gagné la première partie d'un match joue délibérément lentement afin que la partie ne puisse se finir dans le temps imparti.

- Un joueur d'une partie de Vs. System échange délibérément des ressources de sa ligne de ressources avec des ressources de sa main.

P-34 Contacts

Les informations les plus récentes sur les règles de tournoi ainsi que des versions de ce document dans d'autres langues sont disponibles à l'adresse suivante : ude.com/policy.

Si vous avez des questions d'ordre général au sujet des programmes UDE, écrivez à :

Australie : australia@upperdeck.com

Europe : tournaments@upperdeck.nl

Amérique latine : preguntas@upperdeck.com

Etats Unis : ude@upperdeck.com

Pour toute question sur la certification des arbitres, écrivez à : judge@upperdeck.com.

Upper Deck Entertainment est une marque déposée de The Upper Deck Company, LLC (c) 2004. Tous droits réservés.