

## *tournament-rule 01 FR*

### *PAGE 1*

DRAGON BALL SUPER Jeu de cartes - Règlement de tournoi en une manche gagnante

#### ■Préface

Le règlement suivant concerne les tournois :

- qui ne peuvent pas avoir lieu sur une longue durée
- dont les participants ne sont pas des joueurs expérimentés du Jeu de cartes Dragon Ball Super.

Ce règlement n'est qu'une simple suggestion, et les organisateurs sont libres de les ajuster à leur convenance.

Les organisateurs doivent toutefois nous informer de toute modification du règlement avant le début du tournoi.

#### ■Format du tournoi

Les tournois utilisent le système suisse. Chaque match a lieu en une manche gagnante (le premier joueur qui gagne une partie est le vainqueur du match).

- le nombre de matchs suggéré dépend du nombre de joueurs. De 4 à 8 joueurs : 3 matchs (temps estimé à 2 heures). De 9 à 16 joueurs : 4 matchs (temps estimé à 2 heures et demie).

#### ■Limite de temps

La durée impartie par match est de 30 minutes. Vous avez la possibilité de jouer sans limite de temps, mais nous recommandons une limite de temps de 30 minutes.

Si vous choisissez de jouer avec une limite de temps, utilisez les suggestions suivantes pour déterminer le dernier tour de la partie au cas où celle limite serait atteinte :

Si le tour en cours est celui du joueur qui a commencé la partie en second, achevez la partie à la fin de ce tour.

Si le tour en cours est celui du joueur qui a commencé la partie en premier, achevez la partie à la fin du tour suivant.

Si aucun des joueurs n'a gagné la partie à l'issue du tour final, la partie est considérée nulle.

## ■Points

Les joueurs reçoivent un nombre de points en fonction du résultat de chaque match.

Victoire : 3 points

Nul : 1 point

Défaite : 0 point

- Les joueurs qui gagnent par forfait ou disqualification reçoivent 3 points.

## ■Appariement des joueurs

Pour le premier match, les joueurs sont opposés les uns aux autres de manière aléatoire.

A partir du second match, les joueurs sont opposés aux joueurs qui ont un total de points similaire au leur.

## *PAGE 2*

## ■Déterminer les places

Utiliser les suggestions suivantes pour déterminer les places du tournoi :

Vainqueur : le joueur qui a le plus grand nombre de points.

Second : le joueur dont les adversaires avaient le plus grand nombre de points.

Troisième : le joueur qui avait le plus grand nombre de points parmi les joueurs qu'il a vaincus.

## ■Guide de construction de deck

Un deck valide de tournoi contient le nombre suivant de cartes :

Carte de Leader : 1

Cartes de deck : 50

- Le deck peut contenir uniquement des Cartes de Combat ou des Cartes d'Extra.
- Le deck ne peut contenir plus ou moins de 50 cartes.
- Le deck peut contenir au maximum 4 exemplaires d'une même carte, c'est-à-dire qui possède le même numéro.

## ■Pochettes

Les joueurs doivent utiliser des pochettes protégé-cartes. Les pochettes de taille, couleur, ou illustrations différentes, qui cachent la face des cartes, ont des marques ou des détériorations permettant de les distinguer, ou dont le poids empêche de bien les mélanger, toutes ces pochettes sont interdites.

- les doubles pochettes sont acceptées
- Vous pouvez choisir de ne pas utiliser de pochette pour la carte de Leader.

#### ■ Abandonner en cours de tournoi

- Les joueurs ont le droit d'abandonner en cours de tournoi.
- Les joueurs ont le droit d'abandonner après la fin du match en cours. Si un joueur choisit d'abandonner, il doit en informer les organisateurs du tournoi dès la fin du match actuel. Il n'est pas permis d'abandonner sans en informer les organisateurs.
- Les joueurs qui abandonnent en cours de tournoi ne seront pas inclus dans les appariements à venir et ne peuvent figurer dans le placement final.
- Les joueurs qui ne sont pas à l'heure à la partie qui leur a été assignée et n'en informent pas les organisateurs avant la fin de la durée de ladite partie peuvent être disqualifiés du tournoi.

#### ■ Règles du jeu

- Les tournois doivent suivre l'édition la plus récente du Manuel de Règles Officiel du jeu de cartes Dragon Ball Super. Le guide de Questions Réponses sur les Règles pourra être utilisé pour régler tout conflit éventuel.

#### ■ Les Juges

- Si vous estimez que les règles ont été mal interprétées, qu'un joueur a triché ou a fait preuve d'une mauvaise conduite, appelez un juge immédiatement.
- Suivez les instructions du Juge. Lors d'un tournoi, la décision d'un Juge est finale.

### *PAGE 3*

#### ■ Notes importantes sur les tournois

- Lors d'un match, les joueurs ne doivent pas avoir de cartes non utilisées placées à proximité (dans leurs vêtements, dans un étui à cartes, sur la table, etc.). Les cartes qui ne sont pas en jeu doivent être contenues dans un sac ou tout autre endroit inaccessible durant les parties de tournoi.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à prendre des notes au cours des matchs. Les joueurs ne doivent rien mettre sur la table qui permette d'écrire, que ce soit papier, crayons ou toutes autres fournitures de bureau durant la partie.

- Se restaurer et/ou utiliser un téléphone ou tout autre appareil lors des parties de tournoi est strictement interdit.
- Les joueurs doivent se saluer et faire preuve d'un comportement sportif et loyal avant, durant et après les matchs.
- Les joueurs doivent obtenir la permission de leur adversaire avant de pouvoir toucher leurs cartes.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à parler aux spectateurs ou à d'autres joueurs en cours de match. De la même manière, les spectateurs ne sont pas autorisés à parler aux joueurs durant les matchs.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à railler ou à malmenier leur adversaire durant un match et sont encouragés à se comporter de manière sportive.
- Tricher (stackage de deck, etc.) est strictement interdit.
- Les joueurs doivent annoncer ce qu'ils ont décidé de faire dans le jeu au fur et à mesure. L'adversaire doit pouvoir être en mesure de clairement en prendre connaissance durant la partie.
- Les joueurs ont le droit de s'avouer vaincu lors des parties qu'ils estiment n'avoir aucune chance de gagner.
- Les informations générales (nombre de cartes de la main/du deck, contenu de la Zone de Dispersion, etc.) peuvent être vérifiées à tout moment par chacun des joueurs. Les joueurs doivent clairement et précisément confirmer l'information requise quand on la leur demande. Fournir des informations fausses ou trompeuses n'est pas compatible avec le règlement.
- Les joueurs doivent toujours jouer avec les mains au dessus de la table, avec le dos de leurs cartes clairement visible aux yeux de leur adversaire. Les joueurs ne sont pas autorisés à jouer avec leurs mains sous la table ou camouflée à la vue de leur adversaire.
- Il est interdit de tenter d'allonger intentionnellement la durée de la partie. Si le joueur passe trop de temps à réfléchir à sa tactique de jeu, il risque de se faire imputer une infraction.
- Les joueurs sont priés d'éviter de faire des déclarations fausses ou trompeuses qui pourraient causer un dérangement à leur adversaire.
- Les joueurs sont priés de ne pas forcer le jugement de règles en leur faveur.

## *tournament-rule 02 FR*

### *PAGE 1*

DRAGON BALL SUPER Jeu de cartes, règlement de tournoi en deux manches gagnantes

Préface

Le règlement suivant concerne les tournois :

- qui peuvent se dérouler sur une longue durée
- dont les participants sont des joueurs expérimentés du jeu de cartes Dragon Ball Super.

Ce règlement n'est qu'une simple suggestion, et les organisateurs sont libres de les modifier à leur convenance.

Les organisateurs doivent nous informer de tout changement avant le début du tournoi concerné.

#### ■Format de tournoi

Les tournois utilisent le système suisse. Les matchs se jouent en deux manches gagnantes (le premier joueur à remporter deux parties est le vainqueur). Le joueur qui perd la première manche peut choisir d'être le premier à jouer dans la seconde.

- le nombre de matchs dépend du nombre de joueurs. De 4 à 8 joueurs : 3 matchs (durée estimée avec des matchs d'une heure : 3 heures et demie). De 9 à 16 joueurs : 4 matchs (durée estimée avec des matchs d'une heure : 4 heures et demie).

#### ■Limite de temps

La durée impartie par match est de 60 minutes.

Si vous choisissez de jouer avec une limite de temps, utilisez les suggestions suivantes afin de déterminer le dernier tour d'une partie dans le cas où cette limite serait atteinte :

Si le tour actuel est celui du joueur qui a commencé la partie en second, terminer la partie à la fin de ce tour.

Si le tour actuel est celui du joueur qui a commencé la partie en premier, terminer la partie à la fin du tour suivant.

Si aucun des joueurs ne gagne à la fin du tour, la partie est déclarée nulle.

#### ■Points

Les joueurs reçoivent un nombre de points en fonction du résultat de chaque match.

Victoire : 3 points.

Nul : 1 point.

Défaite : 0 point.

- les joueurs qui gagnent par forfait ou disqualification reçoivent 3 points.

#### ■Appariement des joueurs

Pour le premier match, les joueurs sont opposés les uns aux autres de manière aléatoire. A partir du second match, les joueurs sont opposés à des joueurs qui ont un nombre de points similaire.

## ■ Déterminer les places

Utilisez les suggestions suivantes pour déterminer les places du tournoi :

Vainqueur : le joueur qui a le plus grand nombre de points.

Second : le joueur dont les adversaires avaient le plus grand nombre de points de match en moyenne.

Troisième : le joueur dont les adversaires des adversaires avaient le plus grand nombre de points de match en moyenne.

Quatrième : à déterminer de manière aléatoire.

## *PAGE 2*

## ■ Guide de construction de deck

Carte de Leader : 1

Cartes de deck : 50

Cartes de side deck : 15

- Le deck et le side deck ne doivent contenir que des Cartes de Combat des Cartes d'Extra.
- Le deck ne peut contenir plus ou moins de 50 cartes. Le side deck ne peut contenir plus de 15 cartes.
- Le deck et le side deck peuvent contenir un maximum de 4 exemplaires d'une même carte, c'est-à-dire qui possède le même numéro.
- Les joueurs ont le droit d'échanger des cartes entre leur deck et leur side deck après la fin du premier tour d'un match, à la condition de ne pas avoir ni plus ni moins de cartes dans le deck qu'au début de la partie.
- Au cas où des cartes auraient été échangées entre le deck et le side deck, le joueur doit remettre son deck tel qu'il était au début de la partie.
- Toute règle sur la construction de deck s'applique également au side deck.

## ■ Pochettes

Les joueurs doivent utiliser des pochettes protège-cartes.

Les joueurs doivent utiliser des pochettes protège-cartes. Les pochettes de taille, couleur, ou illustrations différentes, qui cachent la face des cartes, ont des marques ou des détériorations permettant de les distinguer, ou dont le poids empêche de bien les mélanger, toutes ces pochettes sont interdites.

- Vous pouvez choisir de ne pas utiliser de pochette pour la carte de Leader.

#### ■ Abandonner en cours de tournoi

- Les joueurs ont le droit d'abandonner en cours de tournoi.
- Les joueurs ont le droit d'abandonner après la fin de la partie en cours. Si un joueur choisit d'abandonner, il doit en informer les organisateurs du tournoi dès la fin de la partie actuelle. Il n'est pas permis d'abandonner sans en informer les organisateurs.
- Les joueurs qui abandonnent en cours de tournoi ne seront pas inclus dans les appariements à venir et ne peuvent figurer dans le placement final.
- Les joueurs qui ne sont pas présents à l'heure de la partie qui leur a été assignée et n'en informent pas les organisateurs avant la fin de la durée de ladite partie peuvent être disqualifiés du tournoi.

#### ■ Contestation des règles

- Les tournois doivent suivre l'édition la plus récente du Manuel de Règles Officiel du jeu de cartes Dragon Ball Super. Le guide de Questions Réponses sur les Règles pourra être utilisé pour régler tout conflit éventuel.

#### ■ Les Juges

- Si vous estimez que les règles ont été mal interprétées, qu'un joueur a triché ou a fait preuve d'une mauvaise conduite, appelez un juge immédiatement.
- Suivez les instructions du Juge. Lors d'un tournoi, la décision d'un Juge est finale.

#### ■ Notes importantes sur les tournois

- Les joueurs doivent avoir révisé la section de Questions Réponses sur les Règles sur le site officiel avant le déroulement du tournoi.
- Les joueurs doivent correctement mélanger leur deck devant leur adversaire avant le début de la partie.
- Lors d'un match, les joueurs ne doivent pas avoir de cartes non utilisées placées à proximité (dans leurs vêtements, dans un étui à cartes, sur la table, etc.). Les cartes qui ne sont pas en jeu doivent être rangées dans un sac ou tout autre endroit inaccessible durant les parties de tournoi.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à prendre des notes au cours des matchs. Les joueurs ne doivent rien mettre sur la table qui permette d'écrire, que ce soit papier, crayons ou toutes autres fournitures de bureau durant la partie.
- Se restaurer et/ou utiliser un téléphone ou tout autre appareil lors des parties de tournoi est strictement interdit.
- Les joueurs doivent se saluer et faire preuve d'un comportement sportif et loyal avant, durant et après les matchs.
- Les joueurs doivent obtenir la permission de leur adversaire avant de pouvoir toucher leurs cartes.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à parler aux spectateurs ou à d'autres joueurs en cours de match. De la même manière, les spectateurs ne sont pas autorisés à parler aux joueurs durant les matchs.

- Les joueurs ne sont pas autorisés à railler ou à malmener leur adversaire durant un match et sont encouragés à se comporter de manière sportive.
- Tricher (le stackage de deck, etc.) est strictement interdit.
- Les joueurs doivent annoncer ce qu'ils vont faire dans le jeu au fur et à mesure. L'adversaire doit pouvoir être en mesure de clairement en prendre connaissance durant la partie.
- Les joueurs ont le droit de s'avouer vaincu lors des parties qu'ils estiment n'avoir aucune chance de gagner.
- Les informations générales (nombre de cartes de la main/du deck, contenu de la Zone de Dispersion, etc.) peuvent être vérifiées à tout moment par chacun des joueurs. Les joueurs doivent clairement et précisément confirmer l'information requise quand on la leur demande. Fournir des informations fausses ou trompeuses n'est pas compatible avec le règlement.
- Les joueurs doivent toujours jouer avec les mains au dessus de la table, avec le dos de leurs cartes clairement visible aux yeux de leur adversaire. Les joueurs ne sont pas autorisés à jouer avec leurs mains sous la table ou camouflée à la vue de leur adversaire.
- Il est interdit de tenter d'allonger intentionnellement la durée de la partie. Si le joueur passe trop de temps à réfléchir à sa tactique de jeu, il risque de se faire imputer une infraction.
- Les joueurs sont priés d'éviter de faire des déclarations fausses ou trompeuses qui pourraient causer un dérangement à leur adversaire.
- Les joueurs sont priés de ne pas forcer le jugement des règles en leur faveur.