

Guide des règles des tournois RISE TCG

**VERSION FRANÇAISE
le 17 mars 2025**

Table des matières

1. Présentation du guide

- 1.1 À lire également
- 1.2 Sections recommandées et publics

2. Notions de base sur la participation

- 2.1 Introduction
- 2.2 Identifiants de joueurs
- 2.3 Admissibilité à la participation
- 2.4 Conditions requises
- 2.5 Rôles et responsabilités
- 2.6 Publication des informations sur les tournois

3. Politiques des tournois

- 3.1 Introduction
- 3.2 Planification d'un tournoi
- 3.3 Participation aux tournois
- 3.4 Intégrité des tournois
- 3.5 Rapports sur les résultats
- 3.6 Matches en streaming
- 3.7 Prix et récompenses

4. Gestion et particularités des tournois

- 4.1 Introduction
- 4.2 Exigences pour les joueurs
- 4.3 Arrivées tardives
- 4.4 Historique des matchs et classements
- 4.5 Concessions et matchs nuls intentionnels
- 4.6 Appariements
- 4.7 Abandon en cours de tournoi
- 4.8 Classement des joueurs disqualifiés

5. Règles des tournois Rise TCG

- 5.1 Introduction
- 5.2 Légalité des cartes
- 5.3 Légalité des decks
- 5.4 Format de jeu
- 5.5 Format Préconstruit
- 5.6 Environnement de la partie

- 5.7 Mélange et tri aléatoire des decks
- 5.8 Déroulement d'un tournoi

6. Règles des tournois pour d'autres formats

7. Infractions et sanctions

- 7.1 Introduction
- 7.2 Types et catégories de sanctions
- 7.3 Aménagement des sanctions
- 7.4 Annonce et rapports des sanctions
- 7.5 Sanctions disciplinaires

1. Que contient ce guide ?

Ce **Guide des règles des tournois Rise TCG** offre une présentation complète des règles et réglementations applicables lors des événements **Rise TCG**.

En participant à un événement Rise TCG, tous les joueurs acceptent de respecter ces règles. Toute infraction peut entraîner des sanctions, l'exclusion des tournois ou l'expulsion du site de l'événement.

1.1 À lire également

Ce guide doit être lu en complément du **Guide des Normes de comportement Rise TCG**.

1.2 Sections recommandées selon le public

♦ Juges

- Lire l'intégralité du document.

♦ Organisateurs et administrateurs de tournois

- ✂ Notions de base sur la participation – *Page 5*
- ✂ Politiques des tournois – *Page 9*
- ✂ Gestion et particularités des tournois – *Page 15*
- ✂ Infractions et sanctions – *Page 27*

♦ Joueurs

- 🎮 Notions de base sur la participation – *Page 5*
- 🎮 Politiques des tournois – *Page 9*
- 🎮 Règles des tournois Rise TCG – *Page 15*
- 🎮 Infractions et sanctions – *Page 27*

♦ Spectateurs et visiteurs

- 👁 Notions de base sur la participation – *Page 5*

2. Notions de base sur la participation

2.1 Introduction

Toute personne présente lors d'un événement **Rise TCG** (joueurs, spectateurs, juges, organisateurs) doit connaître les informations de cette section, notamment :

- ✓ **Qui peut participer ?**
 - ✓ **Comportements et objets interdits**
 - ✓ **Rôles et responsabilités des participants**
-

2.2 Identifiants de joueurs

Pour participer à un tournoi **Rise TCG**, un **identifiant de joueur** est requis. Il peut être créé rapidement via un compte sur **mélée.gg**.

💡 *Les joueurs n'ayant pas d'identifiant avant le tournoi peuvent en recevoir un temporaire de l'organisateur.*

⚠ Important

- Un joueur ne peut utiliser **qu'un seul identifiant**.
 - Enregistrer plusieurs identifiants constitue une **infraction** aux conditions d'utilisation de **mélée.gg**. Tout identifiant en double pourra être supprimé ou fusionné sans avertissement.
-

2.3 Admissibilité à la participation

♦ Participation générale

Tous les joueurs possédant un **identifiant de joueur** peuvent participer, à l'exception de :

- 🚫 **Personnes suspendues** des événements Rise TCG (listées sur le Discord officiel).
- 🚫 **Membres du personnel** du tournoi (organisateurs, juges).

♦ Restrictions pour les Championnats Rise

Ne peuvent pas participer :

- 🚫 Personnes interdites selon la section **Participation générale ci-dessus**
- 🚫 **Moins de 12 ans.**

-  **Employés de Dark Screen Games** et de ses filiales (ainsi que leurs proches).
-  **Les Sous-traitants** ou employés ayant un accès privilégié aux produits Rise TCG ne pourront pas participer durant le mois de sortie officielle du produit.

2.4 Conditions requises

Tous les participants doivent :

- ✓ Remplir les conditions d'inscription (achat de badge/passe si requis).
- ✓ Respecter les règles et documents officiels.
- ✓ Maintenir un niveau **d'hygiène personnelle** acceptable.
- ✓ Suivre les instructions du personnel.
- ✓ Faire preuve de **respect et courtoisie** envers tous.

 **Toute violation de ces règles peut entraîner l'exclusion de l'événement.**

2.4.1 Interdictions

Pour garantir un environnement accueillant, les comportements suivants sont **interdits** :

-  **Consommation d'alcool excessive et/ou substances psychotropes**
-  **Paris ou mises** sur les matchs
-  **Corruption ou manipulation des résultats**

Les **objets interdits** incluent :

-  **Armes** ou objets pouvant y être confondus
-  **Vêtements ou accessoires inappropriés** (les vêtements et accessoires religieux ne sont, pour Rise TCG, pas inappropriés)

Tout contrevenant **sera exclu du tournoi** et signalé aux organisateurs.

2.4.1.1 Durant le tournoi

-  **Interdictions spécifiques aux joueurs en match** (sauf autorisation spéciale) :
 -  Recevoir des **informations extérieures**.
 -  Prendre un **appel téléphonique** ou utiliser un **appareil mobile**.
 -  Porter des **écouteurs/casques**.
 -  Placer **nourriture et boissons** sur la table de jeu.
 -  Utiliser des **notes pré-écrites** ou aides écrites.
-

2.5 Définitions des rôles et responsabilités

2.5.1 Joueurs

Un joueur est un **participant actif** dans un tournoi **Rise TCG**.

Les joueurs qui se **retirent** du tournoi deviennent des **spectateurs**.

2.5.1.1 Responsabilités des joueurs

Tous les joueurs doivent :

- ✓ Se **présenter à l'heure** pour leurs parties.
- ✓ Vérifier leur **historique de matchs** et leur **classement** à chaque round et signaler toute anomalie au personnel du tournoi.

Les joueurs doivent également fournir :

- 🎮 Un **identifiant de joueur valide**.
 - 🎮 Un **deck conforme** aux restrictions du tournoi.
 - 🎮 Une **liste claire et précise** des cartes composant leur deck.
 - 🎮 Tous les éléments nécessaires au jeu, y compris :
 - Marqueurs de **dégâts**.
 - Marqueurs **d'États Spéciaux**.
 - **Pièces** ou **dés** pour les tirages au sort.
 - **Carte de jeu légale**.
 - **Appareil personnel** (si le tournoi utilise des applications mobiles et que l'organisateur ne fournit pas de matériel).
-

2.5.2 Spectateurs

Les spectateurs sont **les personnes présentes à un événement Rise TCG** sans participer activement au tournoi (parents, amis, joueurs ayant abandonné).

2.5.2.1 Responsabilités des spectateurs

- 👁️ **Respecter** le bon déroulement des parties.
- 👁️ **Garder une distance raisonnable** des joueurs pour éviter les distractions.
- 👁️ **Ne pas commenter** une partie en cours à voix haute.
- ⚠️ **Un spectateur perturbateur peut entraîner des sanctions pour un joueur associé (ex. : parent, ami).**
- ⚠️ **Si un spectateur doit être expulsé, le joueur concerné risque d'être disqualifié.**

2.5.3 Organisateur

L'organisateur d'un tournoi est la personne ayant **homologué l'événement** sur le **Discord officiel Rise TCG**.

Il est responsable du **bon déroulement** du tournoi dans le respect des règles et procédures.

2.5.3.1 Responsabilités de l'organisateur

- ✦ Assurer la **préparation et l'organisation** du tournoi.
- ✦ Veiller à la **gestion du personnel** (juges, assistants).
- ✦ Communiquer les résultats et distribuer les prix.
- ✦ Informer les joueurs **à l'avance** des détails du tournoi :

- **Type** (rondes suisses, élimination directe, etc.).
- **Format** (T0, T1, T2, etc.).
- **Nombre de rounds et durée des matchs.**
- **Tour éliminatoire** « Top Cut » (si applicable).
- **Présence des juges principaux.**
- **Éventuelles pauses** pendant le tournoi.

✓ **Tout doit être annoncé à l'avance pour permettre aux joueurs de se préparer.**

2.5.4 Juge

Les juges doivent garantir **l'impartialité** et aider à assurer un tournoi **équitable et de qualité**.

Les décisions des juges sont **soutenues par Rise TCG** tant qu'elles respectent **l'esprit du jeu**.

2.5.4.1 Responsabilités des juges

- ✓ Faire preuve de **neutralité** envers tous les joueurs.
- ✓ **Éviter** d'arbitrer les parties impliquant des **amis proches** ou des **membres de leur famille**.
- ✓ Être un **modèle de fair-play et de respect**.

2.5.4.2 Responsabilités du juge principal

⚖ **Rôle d'arbitre final** pour les décisions et interprétations des règles.

⚖ S'assurer que tous les participants respectent les règles du tournoi.

👤 Superviser l'équipe de juges et leur assigner des tâches.

👤 Remplir et soumettre :

- Le **formulaire de résumé des sanctions**.
- Le **rapport de disqualification** (sauf pour les absences).

2.6 Publication des informations relatives aux tournois

Rise TCG se réserve le droit de publier des informations liées aux tournois, notamment :

- 📌 **Listes de deck et listes d'équipe.**
- 📌 **Transcriptions et enregistrements audio/vidéo.**
- 📌 **Sanctions et récompenses des joueurs.**

💡 **Les organisateurs, juges, joueurs et spectateurs sont libres de partager** les détails d'un combat ou d'un tournoi, tant que cela respecte les lois en vigueur.

2.6.1 Publication des listes de deck et des listes d'équipe

📌 **L'organisateur peut publier ces listes** à tout moment, si cela améliore l'expérience des spectateurs (ex. : diffusion en direct, articles).

📌 **Sinon, ces informations restent confidentielles jusqu'à la fin du tournoi.**

3. Politiques des tournois

3.1 Introduction

Cette section détaille les **standards** et **normes** attendus par **Rise TCG** pour :

- ✓ La **planification et l'organisation** des tournois.
- ✓ Les **lieux autorisés** pour les événements.
- ✓ La **communication des résultats** après un tournoi.

3.2 Planification d'un tournoi

3.2.1 Locaux autorisés

Rise TCG **privilégie** les **magasins de jeux** comme lieux de tournoi.

🏢 **Autres lieux possibles** (sous approbation) :

- Centres communautaires
- Bibliothèques
- Salles de réunion louées

✓ L'organisateur doit garantir que le lieu est :

- ♦ **Propre, sûr et accessible au public** pendant toute la durée du tournoi.
- ♦ **Accueillant** pour tous les participants, quelles que soient leur expérience ou leurs croyances.
- ♦ **Conforme aux lois locales.**

3.2.2 Homologation

📅 **Les organisateurs doivent homologuer leur tournoi au moins 14 jours avant l'événement.**

Cela permet aux joueurs de trouver le tournoi via le **Localisateur d'événements**.

3.2.2.1 Événements majeurs

🏆 Un **événement majeur** est un tournoi spécial **homologué** qui attribue des **Rise Points** aux meilleurs joueurs.

⚠ Certains tournois ne peuvent être homologués **qu'avec un outil spécial** (fourni aux organisateurs agréés).

Homologuer un tournoi **sans cet outil** peut entraîner **l'annulation** du tournoi.

📌 **Les organisateurs doivent suivre les directives spécifiques aux événements majeurs.**

3.3 Participation aux tournois

✓ **Les tournois Rise TCG sont ouverts à tous** (sous réserve des critères d'admissibilité).

💡 **Exceptions possibles :**

- ♦ **Inscription prioritaire** pour les joueurs réguliers des **Ligues Rise TCG**.
- ♦ **Exclusion d'un joueur** si sa présence nuit à la sécurité ou à l'ambiance de l'événement.

3.3.1 Frais de participation

💰 **Les organisateurs peuvent fixer des frais d'inscription**, à condition de respecter les réglementations locales.

3.4 Intégrité des tournois

✦ Les événements majeurs doivent respecter les plus hauts standards de jeu équitable.

3.4.1 Contrôles de légalité

- ✓ Les listes de deck/équipe sont obligatoires dans les événements majeurs.
 - ✓ Des vérifications sont effectuées avant l'élimination directe et de manière aléatoire en ronde suisse.
 - ✓ Au moins 10 % des decks doivent être contrôlés, mais Rise TCG recommande un maximum de vérifications selon le temps disponible.
-

3.4.2 Personnel sur place

3.4.2.1 Présence de l'organisateur

🎯 L'organisateur doit être présent tout au long du tournoi pour s'assurer de son bon déroulement.

⚠ Dans certains cas, un organisateur peut déléguer son rôle à une autre personne **après approbation de Rise TCG**.

3.4.2.2 Juges

🛡 Rise TCG recommande fortement la présence de juges certifiés, en particulier pour les événements majeurs.

🎮 Leur rôle :

- Répondre aux **questions de règles**.
 - Assurer des **contrôles de légalité** des decks.
 - Veiller au **bon déroulement des parties**.
-

3.4.2.3 Rémunération du personnel

🇪🇺 Rise TCG ne fixe pas de règles sur la rémunération du personnel, mais encourage à reconnaître l'investissement des **juges et bénévoles**.

3.4.3 Appel au juge principal

⚖️ Si un joueur conteste une décision, il peut faire appel auprès du juge principal.

♦ Pour les événements majeurs (Championnats régionaux, internationaux, mondiaux), des assistants aux juges principaux peuvent traiter les appels.

⚠️ Règles des appels :

❌ Un appel ne peut être fait qu'après la décision initiale.

❌ Les joueurs ne peuvent pas choisir un juge spécifique.

✅ Les décisions du juge principal sont finales.

🔴 Si un joueur souhaite contester après le tournoi, il doit contacter le service client de Rise TCG.

3.4.4 Documents papier

📄 Les documents de tournoi (classements, appariements, feuilles de match) doivent être conservés jusqu'à la fin du tournoi, puis détruits immédiatement.

3.4.4.1 Feuilles de match

🔴 Les feuilles de match sont essentielles pour enregistrer les résultats des parties.

✓ À la fin d'un match, les deux joueurs doivent **signer la feuille** pour valider le résultat.

✓ Une fois signée, **aucune modification ne peut être faite**.

✓ Le **joueur gagnant** doit remettre la feuille au personnel désigné.

Résumé des points clés

✅ Les organisateurs doivent homologuer les tournois 14 jours à l'avance.

✅ Les lieux doivent être sécurisés, ouverts au public et respectueux des règles.

✅ Des vérifications de decks sont obligatoires pour garantir l'équité des tournois.

✅ Les juges et organisateurs doivent assurer un déroulement fluide et impartial.

✅ Toutes les décisions des juges principaux sont définitives.

3.5 Rapports sur les résultats

📌 Les résultats d'un tournoi doivent être soumis à Rise TCG dans un délai de 7 jours après l'événement et enregistrés sur le Discord officiel.

⚠ **Tout retard peut compromettre l'éligibilité de l'organisateur à accueillir des événements majeurs.**

3.5.1 Erreurs d'identifiants de joueur

Si un joueur constate une **erreur dans son identifiant**, il doit immédiatement contacter **l'organisateur du tournoi**.

- ♦ **Correction possible jusqu'à 3 mois après l'événement** via l'équipe Rise TCG.
 - ♦ **Passé ce délai, l'organisateur doit signaler le problème au service client de Rise TCG.**
-

3.6 Matches en streaming

📺 Certains matchs des tournois **Rise TCG** peuvent être diffusés **en streaming** en public ou sur Internet.

🎥 **Les joueurs sélectionnés doivent :**

- ✓ Se conformer aux instructions de l'organisateur.
- ✓ Utiliser le matériel requis (protège-cartes, tapis de jeu, écouteurs antibruit si demandés).

3.6.1 Participation aux matchs en streaming

📌 **En participant à un événement Rise TCG homologué, les joueurs acceptent de figurer en streaming.**

❌ **Ils ne peuvent pas refuser d'être filmés.**

⚠ **Exception :**

Dans des **cas exceptionnels**, l'organisateur peut **annuler la diffusion** d'un match s'il estime que cela pourrait **nuire gravement à l'expérience d'un joueur**.

💡 **Si un joueur a des raisons personnelles de ne pas vouloir être filmé, il doit prévenir l'organisateur avant l'événement.**

3.6.2 Infractions lors d'un match en streaming

⚠ **Toute infraction constatée après coup sur une vidéo peut entraîner une sanction.**

🔥 **Les sanctions peuvent être aggravées si l'infraction concerne :**

- **Un comportement déplacé.**
 - **Un langage inapproprié.**
-

3.7 Prix et récompenses

 **Les récompenses spécifiques aux tournois Rise TCG doivent être distribuées selon les règles officielles.**

 **Les organisateurs peuvent ajouter des prix supplémentaires, tant qu'ils respectent les réglementations locales.**

3.7.1 Conditions pour recevoir une récompense

✓ **Les joueurs doivent s'inscrire via leur compte méelee.gg et accepter les conditions du tournoi.**

✗ **Sans cette validation, ils ne peuvent pas recevoir :**

- **Rise Points**
 - **Invitations aux événements**
 - **Allocations de voyage**
-

3.7.2 Effets d'une disqualification sur les récompenses

 **Les joueurs disqualifiés ne peuvent pas recevoir de récompenses.**

 **Après leur exclusion, le classement des autres joueurs est ajusté.**

✓ **Si un joueur devient éligible à une récompense suite à ce reclassement, il peut la recevoir.**

 **Si les récompenses ont déjà été distribuées, seuls les Rise Points et avantages numériques seront attribués.**

3.7.3 Produits promotionnels

 **Les produits promotionnels doivent être distribués selon les règles officielles.**

 **30 jours après un événement ou une session de Ligue :**

✓ **Les articles restants peuvent être utilisés pour d'autres événements Rise TCG.**

✗ **Sinon, ils doivent être détruits.**

 **Ces produits ne peuvent jamais être revendus par un organisateur.**

 **Un inventaire des stocks restants doit être transmis à Rise TCG chaque trimestre.**

3.7.4 Récompenses non réclamées

- ✗ Si un joueur ne récupère pas sa récompense après un tournoi, il la perd.
- ✗ Aucune compensation ne sera accordée pour une récompense non réclamée.

✓ Résumé des points clés

- ✓ Les résultats du tournoi doivent être soumis sous 7 jours.
 - ✓ Les erreurs d'identifiant peuvent être corrigées jusqu'à 3 mois après l'événement.
 - ✓ Les joueurs ne peuvent pas refuser un match en streaming sauf cas exceptionnel.
 - ✓ Les infractions en streaming peuvent être sanctionnées après relecture des vidéos.
 - ✓ Les joueurs disqualifiés perdent leurs récompenses.
 - ✓ Les produits promotionnels doivent être distribués ou détruits après 30 jours.
 - ✓ Les récompenses non réclamées sont perdues.
-

4. Gestion et particularités des tournois

4.1 Introduction

Cette section couvre les **aspects spécifiques** du jeu en tournoi. Vous y trouverez des informations sur :

- ✓ Les règles de base applicables à tous les tournois.
- ✓ L'appariement et le classement des joueurs.
- ✓ Les méthodes de détermination du classement final.
- ✓ Les différentes structures de tournois.

4.1.1 Définitions

4.1.1.1 Match

Un **match** est une **partie** ou une **série de parties** jouées contre un même adversaire dans le cadre d'un tournoi.

- ✗ La plupart des matchs sont **en une seule manche**.
- ✗ Certains formats incluent **des matchs en 2 manches gagnantes**.
- ✗ Si un tournoi utilise ce format, l'organisateur doit **annoncer avant le premier round** à quel moment ces matchs auront lieu.

4.1.1.2 Round

Un **round** regroupe tous les matchs joués simultanément lors d'un tournoi.

- ♦ Le nombre de rounds dépend du nombre de joueurs et du format du tournoi.
-

4.2 Exigences relatives aux joueurs

4.2.1 Nombre minimum de joueurs

✦ Un tournoi homologué doit compter au moins 6 participants.

✓ Ces 6 joueurs doivent terminer au moins 2 rounds.

✗ Si moins de 6 joueurs sont présents, l'organisateur doit déclarer le tournoi annulé.

4.3 Arrivées tardives

💡 Un joueur en retard (lors de l'impression des tables) peut être accepté ou refusé par l'organisateur.

✅ S'il est accepté :

- Il est ajouté au tournoi **au round suivant**.
- Il reçoit un **match forfait** pour le round en cours et ceux déjà terminés.
- Il est classé **après les joueurs à historique identique** ayant commencé à l'heure.

🚨 Cas des événements majeurs

✗ Aucun joueur ne peut être ajouté après le début du premier round.

4.4 Historique des matchs et classements

4.4.1 Historique des matchs

L'historique des matchs d'un joueur suit le format : **W/L/T** (Gagné/Perdu/Nul).

✦ Exemple : **4/3/1** signifie **4 victoires, 3 défaites et 1 match nul**.

✦ Cet historique est affiché à **chaque round sur les feuilles de matchs**.

4.4.1.1 Erreurs d'historique

✦ L'organisateur peut corriger une erreur avant le round suivant.

✦ Aucune correction n'est possible après deux rounds.

4.4.2 Points de match

- ♦ 3 points pour une victoire
- ♦ 1 point pour un match nul
- ♦ 0 point pour une défaite

💡 **Exemple :** Un joueur avec un historique de **4/3/1** aura **13 points** ($4 \times 3 + 3 \times 0 + 1 \times 1$).

4.4.3 Pourcentage de victoires des adversaires (Op Win %)

🔴 **Moyenne des pourcentages de victoires de tous les adversaires d'un joueur.**

4.4.3.1 Calcul

- ✓ Si un adversaire a terminé le tournoi → **son pourcentage = victoires / total de rounds.**
- ✓ Si un adversaire a abandonné → **son pourcentage max est de 75 %.**

4.4.3.2 Effet des byes aléatoires

🔴 **Un bye aléatoire ne compte pas** dans le pourcentage de victoires.

4.5 Concessions et matchs nuls intentionnels

🔴 **Les joueurs peuvent concéder ou proposer un match nul.**

⚠ **Toutefois, il est interdit de :**

- ❌ **Demander à un adversaire de concéder.**
- ❌ **Faire pression ou corrompre un joueur pour influencer le résultat.**
- ❌ **Décider d'un match via un moyen aléatoire (pile ou face, dés, etc.).**

✓ **Une fois la feuille de match signée, le résultat est définitif.**

4.5.1 Formats de tournoi

Les tournois homologués peuvent être :

- 1 **Rondes suisses**
- 2 **Élimination directe**
- 3 **Rondes suisses + Élimination directe**

✚ Les Championnats Régionaux et Mondiaux utilisent un format à double élimination.

✚ Tout autre format nécessite une autorisation de Rise TCG.

4.5.1.1 Rondes suisses

- ◆ Tous les joueurs jouent **chaque round**, même après une défaite.
- ◆ L'appariement se base sur **les résultats précédents**.

✚ **Classement final :**

✓ Le joueur avec **le plus de points de match** est déclaré **vainqueur**.

✓ En cas d'égalité, des départages sont appliqués (retard, pourcentage de victoires, confrontation directe).

4.5.2 Élimination directe

- ◆ Un joueur est éliminé après une seule défaite.
- ◆ **Chaque round divise par deux le nombre de joueurs restants.**
- ◆ Le dernier joueur invaincu **remporte le tournoi**.

✚ Si le nombre de joueurs n'est pas une puissance de 2, des byes sont attribués aux meilleures têtes de série.

4.5.3 Rondes suisses avec élimination directe

- ◆ **Première phase :** rondes suisses
- ◆ **Deuxième phase :** les meilleurs joueurs avancent en **tableau d'élimination directe**.

✚ Ce format est couramment utilisé pour **les événements majeurs**.

4.6 Appariements

✚ Après chaque round, les appariements sont affichés.

✓ Les joueurs doivent signaler toute erreur avant le début du round.

✗ Une fois le round lancé, aucun changement n'est possible.

4.6.1 Byes aléatoires

✦ Un bye aléatoire = **victoire automatique** (3 points), mais **ne compte pas dans le pourcentage de victoires**.

✦ **Aucun joueur ne peut recevoir plus d'un bye par tournoi.**

4.7 Abandon en cours de tournoi

✓ **Un joueur peut abandonner volontairement.**

✓ **Il doit signaler son retrait à l'organisateur.**

🚨 **Conséquences :**

✗ Si un joueur abandonne pendant un match en cours, **il reçoit une défaite.**

✗ Après son retrait, il **ne sera plus apparié aux rounds suivants.**

✦ **Les joueurs ayant abandonné apparaissent toujours dans le classement final.**

4.8 Classement des joueurs disqualifiés

🚨 **Un joueur disqualifié est supprimé du classement et ne peut pas recevoir de récompense.**

✓ **Résumé des points clés**

✓ **Un tournoi doit compter au moins 6 joueurs et 2 rounds pour être valide.**

✓ **Les arrivées tardives peuvent être acceptées (sauf pour les événements majeurs).**

✓ **Les points de match et le pourcentage de victoires déterminent le classement.**

✓ **Les formats autorisés sont : rondes suisses, élimination directe ou les deux combinés.**

✓ **Les joueurs peuvent concéder, mais toute tentative de pression ou de corruption est interdite.**

✓ **Une fois un round lancé, les appariements ne peuvent plus être modifiés.**

✓ **Les joueurs abandonnant restent classés, mais les disqualifiés sont retirés.**

5. Règles des tournois

5.1 Introduction

Cette section couvre les **règles spécifiques** aux tournois de **Rise TCG**.

✦ Vous y trouverez des informations sur :

- ✓ Les **règles de base** applicables à tous les tournois.
- ✓ Les **cartes autorisées** et les méthodes de **randomisation** en jeu.
- ✓ Les **procédures de départage et de résolution des égalités**.

💡 **Note** : Cette section suppose que les joueurs connaissent le règlement de base du Jeu de Cartes à Collectionner **Rise TCG**.

5.2 Légalité des cartes

5.2.1 Cartes autorisées

- ✓ Seules les **cartes officielles Rise TCG** sont autorisées en tournoi.
 - ✓ Toutes les cartes utilisées doivent :
 - Être **légales** pour le format du tournoi.
 - Être **dans une langue autorisée** pour la région où se déroule le tournoi.
 - Ne pas être **marquées** ou **modifiées**.
-

5.2.2 Cartes refusées

🚫 Interdiction des cartes marquées

✗ Une carte est considérée **marquée** si elle peut être identifiée sans voir sa face (griffures, pliures, décolorations, etc.).

🚫 Interdiction des cartes modifiées

✗ Toute carte altérée (autographe, dessin, surface modifiée) est interdite.

💡 **Exceptions** : Les cartes "**Stock**", "**Ether**" et "**Invokeurs**" ne sont pas concernées (sauf en tournoi Chaos).

5.2.3 Protège-cartes

- ✓ Les protège-cartes doivent être **identiques** en couleur, design, état, taille et texture.
- ✓ Ils doivent :
 - Contenir **une seule carte**.
 - Avoir des **bords unis** (sans illustration débordante).

- Être d'une **couleur unie** ou d'un design **officiel Rise TCG**.
- **Empêcher de voir la carte à travers la surface.**

🔥 **Recommandation** : Utiliser des protège-cartes opaques pour éviter que les imperfections des cartes ne soient visibles.

5.2.4 Langues légales pour les tournois

🌐 Langues autorisées selon la zone de tournoi

Région	Langues autorisées
Amérique du Nord	Anglais
Amérique Latine	Anglais
Europe	Français, Anglais
Océanie	Anglais
Russie	Anglais
Moyen-Orient & Afrique du Sud	Anglais
Canada (Exception)	Français aussi accepté

🚩 Exceptions

✓ Lors des **Championnats du Monde et Nationaux**, toutes les cartes en **anglais** sont autorisées, quel que soit le pays organisateur.

✓ L'organisateur ou le juge principal peut accorder des exceptions **dans des cas spécifiques**.

5.2.5 Cartes proxy (imprimées)

🚩 **Seules les cartes officielles sont autorisées en tournoi.**

✅ Cas d'utilisation d'une carte proxy

✓ Une **carte endommagée** pendant le tournoi peut être remplacée par une proxy **créée par un juge**.

✓ Si un joueur possède un **autre exemplaire valide**, il peut remplacer la carte endommagée.

✗ Les cartes proxy sont interdites en dehors de ces cas et sont considérées comme contrefaites.

5.3 Légalité des decks

5.3.1 Enregistrement des decks

✓ Tous les joueurs en événement majeur doivent soumettre **une liste complète** de leur deck. (cf Decklistrise.pdf disponible sur le site officiel)

✦ Cette liste permet de **vérifier** que les decks restent inchangés durant le tournoi.

5.3.2 Vérifications des decks

✦ Des contrôles seront effectués pendant le tournoi.

✓ **Au moins 10 % des decks sont vérifiés** (Rise TCG recommande d'en vérifier plus si possible).

✓ Ces contrôles peuvent être effectués **à tout moment** du tournoi.

🔦 Lors de la vérification, les organisateurs examinent :

- La **lisibilité** et l'**exactitude** de la liste.
- La **conformité du deck** avec les règles du tournoi.
- L'absence de **cartes marquées** ou de **protège-cartes non conformes**.

💡 **Decks lenticulaires** : Un deck doit être **entièrement lenticulaire** pour être valide dans ce format.

5.4 Formats de jeu

5.4.1 Format Standard & Étendu

✦ **Deck = 50 cartes + 2 Invokeurs + 1 Stock + 1 Ether + 5 cartes de Side**

Format Extensions autorisées

T1 Merry Christmas, Monster Kiss, Alpha, Stretch Goal Set, Prestige 2023, Beta

T2 Candypocalypse, Fresh, Prestige 2025

🚧 **Nouvelles extensions :**

- ✓ Les nouvelles cartes sont autorisées **le deuxième vendredi suivant leur sortie.**
- ✓ Les cartes promotionnelles suivent **une mise à jour semestrielle.**

5.4.2 Format Illimité (T0)

✅ Autorise **toutes les extensions** et cartes **promotionnelles**, sauf **Sample, Patreon et Full Art.**

🚧 **Nouvelles cartes :** Disponibles **le deuxième vendredi suivant leur sortie.**

5.5 Format Préconstruit

🚧 **Les decks préconstruits ne peuvent pas être modifiés.**

5.6 Environnement de la partie

5.6.1 Zone de jeu

🚧 **Organisation des cartes sur la table** pour garantir une lecture fluide.

Zone	Utilisation
Avant du tapis	Créatures + Portes
Centre du tapis	Créatures avec mal d'invocation
Arrière du tapis	Incantations
Droite du tapis	Deck + Cimetière + Exclusion
Gauche du tapis	Invocateurs + Levels + Stock & Ether

🚧 **Le deck doit être orienté nord/sud avec l'ouverture du protège-carte tournée vers l'adversaire.**

5.6.2 Tirage au sort (randomisation)

🎲 Méthode autorisée : Lancer de pièce

- ✅ La pièce doit être **lancée à hauteur d'épaule** et effectuer **3 rotations** avant d'atterrir sur la table.
 - ✅ Si la pièce tombe hors de la zone de jeu, elle doit être relancée.
 - ✅ Les pièces officielles Rise TCG sont les seules garanties équitables.
-

5.7 Mélange et tri aléatoire des decks

🎲 Le deck doit être mélangé de manière totalement aléatoire avant chaque partie.

✅ Processus de mélange :

- ✓ Mélanger son deck en présence de l'adversaire.
- ✓ Présenter le deck à l'**adversaire pour qu'il le coupe**.
- ✓ L'adversaire peut **mélanger brièvement** avant de couper.

🚒 Si un joueur doute du mélange, il peut demander à un juge de mélanger.

5.8 Déroulement d'un tournoi

5.8.1 Début de la partie

Le timing d'une ronde commence à partir de la phase de Side et dure 50 min

5.8.1.1 Mulligan

♦ Un **mulligan** permet à un joueur de **remélanger sa main dans son deck** et de repiocher une nouvelle main de départ **sans pénalité**.

- ✓ Le premier joueur a droit à **1 mulligan**.
 - ✓ Les autres joueurs ont droit à **2 mulligans**.
-

5.8.2 Issue des parties

🎲 Lorsque le temps imparti est écoulé, les parties en cours ne s'arrêtent pas immédiatement.

- ✓ Le joueur actif termine son tour.
- ✓ Un tour supplémentaire est joué pour chaque joueur.

💡 **Formats impactés :**

- **Tournois à élimination directe → Un vainqueur doit être désigné.**
 - **Tournois en rondes suisses → Le match peut être déclaré nul.**
-

5.8.2.1 Parties de départage

🚩 **Si un vainqueur doit être désigné à la fin du temps réglementaire dans cette ordre :**

- 1✓ **Le joueur avec le plus d'Invocateurs vivants** remporte la partie.
 - 2✓ **Le joueur avec la somme des points de vie de ces invocateurs le plus élevé** remporte la partie.
 - 3✓ **Le joueur avec le plus de carte dans sa pioche** remporte la partie.
-

5.8.2.2 Résolution des parties sans issue naturelle

Dans **de rares cas**, une partie peut devenir **impossible à terminer**.

🚩 **Si une boucle infinie empêche la fin de la partie, le juge principal suit ces étapes :**

1 Vérification du problème

Le juge principal **confirme** que :

- **La boucle est infinie** et ne peut être stoppée.
- **Les deux joueurs cherchent à éviter la défaite** (et non à ralentir volontairement la partie).

2 Tentative de résolution

- ✓ **Trois tours supplémentaires sont joués** (le premier étant le "Tour 0").
- ✓ **Si toujours pas de vainqueur**, une **partie de départage** est jouée.

3 Décision finale du juge

🚩 **Si le problème persiste, le joueur le mieux classé en rondes suisses est déclaré vainqueur.**

- ✓ **Le juge peut écourter la procédure** si une **nouvelle boucle infinie est détectée**.
-

5.8.3 Issue des matchs

5.8.3.1 Clause de retard

🚦 **Les joueurs doivent arriver à l'heure à leur match.**

🚦 **Sanction en cas de retard :**

- **Si un joueur arrive en retard ou quitte la table sans autorisation, il perd le match** une fois le temps écoulé et les tours additionnels terminés.

5.8.4 Rythme des parties

🚦 **Le jeu doit être rapide et fluide** afin que chaque joueur ait un temps de réflexion équitable.

🕒 **Temps recommandés pour les actions de jeu :**

Action	Temps recommandé
Phase de Side	5 minutes
Préparation et mélange du deck	2 minutes
Recherche dans le deck en cours de partie	15 secondes
Effet ou attaque d'une carte	15 secondes
Réflexion avant de jouer une carte	10 secondes
Début de tour après l'adversaire	10 secondes

🚦 **Tout joueur abusant systématiquement du temps de jeu peut être sanctionné pour perte de temps.**

5.8.5 Temps additionnel

🚦 **Si un problème interrompt la partie, un juge peut accorder du temps supplémentaire.**

✓ **Ce temps additionnel est consigné** et doit être clairement annoncé aux deux joueurs.

5.8.6 Prise de notes

📖 Les joueurs peuvent prendre des notes pendant la partie.

✓ Ces notes peuvent être consultées librement, mais ne doivent pas être partagées avec d'autres joueurs.

🔥 Règles sur la prise de notes :

- ✗ Interdiction d'utiliser des appareils électroniques.
- ✗ Les feuilles de notes doivent être vierges en début de match.
- ✗ Impossible de consulter les notes d'un match précédent.
- ✗ Ne pas transmettre de notes à un autre joueur en cours de tournoi.

👤 Les juges peuvent consulter les notes et demander des explications.

🔥 Toute tentative de tromper le staff via des codes ou informations fallacieuses est sanctionnée.

5.8.7 Fin de partie

👤 Si le temps est écoulé :

✓ Le joueur actif termine son tour.

✓ Un dernier tour est joué avant d'enregistrer le score.

✓ Si un gagnant doit être désigné, le joueur ayant le **plus d'Invocateurs vivants** l'emporte.

6. Règles des tournois pour d'autres formats

👤 Les règles des autres formats sont disponibles dans un document séparé.

🔗 Accédez aux documents sur le Discord officiel de Rise TCG.

7. Infractions et sanctions

7.1 Introduction

Rise TCG vise à garantir une **compétition amicale et équitable** dans tous ses événements.

Cependant, il arrive que **des infractions aux règles** soient commises, intentionnellement ou non.

🔗 Les sanctions existent pour corriger ces erreurs et éviter qu'un joueur **ne tire un avantage injuste** ou ne perturbe la compétition.

 **Important :**

 **Un joueur ne peut pas refuser d'accepter une sanction.**

 **Il est interdit de contourner une sanction** (ex. : concéder une partie pour éviter une sanction de **Partie perdue**).

7.2 Types et catégorie de sanctions

 **Les sanctions sont classées par ordre de sévérité croissante :**

1 Mise en garde (C)

2 Avertissement (W)

3 Mort d'un Invocateur (MO)

4 Partie perdue (GL)

5 Disqualification (exclusion du tournoi)

 **Règles pour l'application des sanctions :**

✓ **Les juges ne peuvent appliquer que ces sanctions** et ne peuvent pas les modifier.

✓ **Le juge principal a toujours le dernier mot** sur la sanction appliquée.

✓ **Les organisateurs et juges doivent informer le juge principal de toute sanction donnée.**

7.2.1 Mise en garde (C)

 **Définition :**

⚠ **Une mise en garde est un avertissement verbal** donné à un joueur ayant enfreint une règle mineure.

7.2.2 Avertissement (W)

 **Définition :**

⚠ **Un avertissement est une sanction officielle** comprenant :

✓ **Un rappel verbal de l'infraction.**

✓ **Un enregistrement écrit** de cette infraction.

 **Application :**

◆ **Le juge principal** décide des sanctions en fonction de la **gravité de l'infraction**.

◆ **Les organisateurs et juges peuvent donner des sanctions**, mais **tout avertissement ou sanction plus grave doit être signalé au juge principal**.

7.2.3 Mort d'un Invocateur (MO)

7.2.3.1 Définition

✦ Cette sanction est utilisée **dans deux cas principaux** :

- 1 Une **erreur grave fausse considérablement la partie** et **aucune autre correction n'est possible**.
- 2 Un **joueur a déjà reçu un avertissement**, mais une sanction de **Partie perdue** serait **disproportionnée**.

7.2.3.2 Application

✦ Conséquence de cette sanction :

- ✓ L'adversaire du joueur sanctionné **n'a plus qu'un seul Invocateur à éliminer pour gagner la partie**.
 - ✓ Si l'adversaire **n'a déjà plus qu'un Invocateur à vaincre**, la partie se termine **immédiatement** et il est déclaré vainqueur.
-

7.2.4 Partie perdue (GL)

7.2.4.1 Définition

✦ Une partie est considérée comme perdue dans les cas suivants :

- 1 Une **erreur irrémédiable compromet la partie**.
- 2 Une **faute grave de procédure est commise**.
- 3 Un **joueur enfreint une règle de manière importante**.

7.2.4.2 Application

✦ Conséquence de cette sanction :

- ✓ Le joueur sanctionné **perd immédiatement la partie en cours**.
- ✓ Si les deux joueurs sont responsables de **graves erreurs**, ils **peuvent tous les deux recevoir une "Partie perdue"** (dans ce cas, la partie est déclarée **sans vainqueur** et non comme un match nul).

✦ Cas spécifique :

- ◆ Si la sanction est appliquée **entre deux rounds**, elle s'applique **directement à la partie suivante**.
-

7.2.5 Match perdu (ML)

7.2.5.1 Définition

✦ Cette sanction est appliquée lorsque :

- ✓ Une infraction liée au **comportement du joueur** compromet l'**intégrité de l'ensemble du match** (et non d'une seule partie).
- ✓ L'attitude d'un joueur cause un **désagrément majeur** à son adversaire, rendant la poursuite du match impossible.

7.2.5.2 Application

🚨 **Conséquences de la sanction :**

- ✓ Le joueur sanctionné **perd immédiatement son match en cours**.
 - ✓ Si la sanction est infligée **entre deux rounds**, elle s'applique **au prochain match**.
-

7.2.6 Disqualification (DQ)

7.2.6.1 Définition

✦ La disqualification est la sanction la plus sévère.

Elle est utilisée **uniquement dans les cas extrêmes**, lorsque :

- ✗ **Un joueur perturbe l'intégrité du tournoi** par une action grave, volontaire ou non.
- ✗ **Les conséquences négatives sont trop importantes** pour que le joueur puisse continuer à participer.

🚨 **Conséquences :**

- ✓ Un joueur **disqualifié doit quitter le tournoi immédiatement**.
- ✓ Il **ne peut pas recevoir de prix ou de récompense**.

7.2.6.2 Application en rondes suisses

- ✓ Si un joueur est **disqualifié pendant son match**, il reçoit **une sanction de Match perdu**, puis est **exclu** du tournoi.
- ✓ Si la disqualification se produit **hors match**, elle s'applique immédiatement.

7.2.6.3 Application en élimination directe

- ✓ Un joueur disqualifié **perd immédiatement son dernier match**.
 - ✓ Si la disqualification a lieu **hors match**, son **adversaire du dernier round passe automatiquement au tour suivant**.
-

7.3 Catégories de sanctions

7.3.1 Comportement du joueur (Catégorie A)

✦ Cette catégorie concerne les infractions aux règles fondamentales des tournois.

7.3.1.1 A.1. Erreur de procédure

✓ **Mineure** : Mise en garde (C)

✓ **Majeure** : Avertissement (W)

✓ **Grave** : Partie perdue (GL)

✦ **Exemples d'erreurs de procédure :**

- ◆ **Mineure** : Oublier de signer une feuille de match (corrigé immédiatement).
 - ◆ **Majeure** : Arriver en retard (moins de 5 minutes) ou oublier des éléments du jeu.
 - ◆ **Grave** : Arriver en retard (plus de 5 minutes) ou jouer contre le mauvais adversaire.
-

7.3.1.2 A.2. Comportement antisportif

✓ **Mineure** : Avertissement (W)

✓ **Majeure** : Match perdu (ML)

✓ **Grave** : Disqualification (DQ)

✦ **Exemples de comportement antisportif :**

- ◆ **Mineur** : Dire un juron ou laisser des débris dans la zone de jeu.
 - ◆ **Majeur** : Tenter d'intimider son adversaire, ralentir volontairement le jeu.
 - ◆ **Grave** : Insulter, menacer ou tricher.
-

7.3.1.3 A.3. Tricherie

✓ **Grave** : Disqualification (DQ)

✦ **Exemples de tricherie :**

- ✗ Regarder la main de son adversaire en cours de partie.
- ✗ Piocher plus de cartes que prévu.
- ✗ Modifier des marqueurs en jeu.
- ✗ Manipuler son deck pour obtenir des cartes spécifiques.

🔥 **Toute tentative de tricherie entraîne une disqualification immédiate.**

7.3.2 Guide des sanctions de Rise TCG (Catégorie B)

7.3.2.1 B.1. Faute de jeu

- ✓ **Mineure** : Avertissement (W)
- ✓ **Majeure** : Mort d'un Invokeur (MO)
- ✓ **Grave** : Partie perdue (GL)

✦ Exemples de fautes de jeu :

- ◆ **Mineure** : Jouer une carte sans montrer l'effet à l'adversaire.
 - ◆ **Majeure** : Piocher une carte en trop ou jouer un effet interdit.
 - ◆ **Grave** : Mélanger ses cartes avec son deck sans autorisation.
-

7.3.2.2 B.2. Légalité des decks

- ✓ **Mineure** : Avertissement (W)
- ✓ **Grave** : Partie perdue (GL)

✦ Exemples de violations :

- ◆ **Mineure** : Protège-cartes trop usés mais sans avantage clair.
- ◆ **Grave** : Mauvaise correspondance entre la liste de deck et le deck utilisé.

🚫 **Les cartes illégales doivent être remplacées immédiatement.**

7.3.2.3 B.3. Rythme des parties

- ✓ **Mineure** : Avertissement (W)
- ✓ **Grave** : Mort d'un Invokeur (MO)

✦ Exemples de ralentissement du jeu :

- ◆ **Mineure** : Rechercher plusieurs fois une carte dans son deck.
 - ◆ **Grave** : Rythme de jeu trop lent et répétitif, même après avertissement.
-

7.4 Aménagement des sanctions

✦ Les juges peuvent ajuster les sanctions en fonction de plusieurs critères :

- ✓ **Réversibilité** : Si l'erreur peut être corrigée, la sanction peut être réduite.
- ✓ **Infractions répétées** : Une sanction plus sévère peut être appliquée si le joueur continue d'enfreindre les règles.

✓ **Âge et expérience** : Les jeunes joueurs ou les débutants peuvent recevoir une sanction plus clément.

7.5 Annonce des sanctions

👉 **Lorsqu'un juge applique une sanction, il doit :**

✓ Expliquer la raison de la sanction.

✓ Informer le joueur de ses droits (faire appel).

🔔 **Les sanctions doivent être appliquées avec tact pour préserver un environnement respectueux.**

7.6 Rapports de sanctions

📌 **L'équipe Rise TCG enregistre l'historique des sanctions.**

👉 **Documents à soumettre après un tournoi :**

1 **Résumé des sanctions** → Fichier .csv avec toutes les infractions du tournoi.

2 **Rapport de disqualification** → Document détaillé expliquant les faits.

📅 **Ces documents doivent être envoyés sous 7 jours via le Discord officiel.**

7.7 Sanctions disciplinaires

👉 **En cas d'infractions graves ou répétées, Rise TCG peut suspendre un joueur.**

🔔 **Conséquences d'une suspension :**

✗ Le joueur ne peut plus **participer ni assister aux tournois** (joueur, juge ou spectateur).

✗ S'il tente d'entrer dans un tournoi, **la suspension peut être prolongée.**

✅ **Résumé des points clés**

✓ Les sanctions varient selon la gravité de l'infraction.

✓ Les juges doivent appliquer les sanctions avec impartialité et tact.

✓ L'équipe Rise TCG garde un historique des infractions.

✓ Un joueur suspendu ne peut pas participer aux tournois.