

Se a infração for detectada a tempo e o card comprado ilegalmente não seja claramente identificável por ambos os jogadores, o jogador que comprou cards extras pode revelar sua mão e seu oponente irá escolher um número de cards igual ao número de cards extras comprados. Então, os cards escolhidos serão embaralhados no deck do jogador infrator, levando-se em consideração as porções conhecidas do deck, conforme mencionado em **3.4 - Randomização**.

O jogador que cometeu a infração pode optar por não revelar sua mão e realizar a correção. Neste caso, a penalidade deve ser escalonada para **Perda de Jogo**.

Se detectado após uma alteração significativa no estado de jogo que tenha uma ligação direta com uma jogada associada ao conteúdo/quantidade de cards na mão do jogador infrator, ou não seja possível retornar o mesmo número de cards extras comprados (jogador infrator não tem cards na mão ou em número inferior ao número de cards extras comprados), a penalidade deve ser escalonada para **Perda de Jogo**.

Exemplo – após uma compra ilegal, o jogador infrator utiliza um card de Antecipação-Surpresa e com seu efeito/ação nocauteia um personagem do oponente.

Comprar cards extra com a intenção de obter vantagem deve ser tratado como **6.7 – Trapaça**.

4.4 Ritmo de jogo

Battle Scenes é um jogo de longa duração onde os jogadores podem, inadvertidamente, levar um tempo considerável para realizar jogadas e tomar decisões.

Exatamente por ser um jogo longo e com diversas escolhas envolvidas que podem impactar diretamente a partida, é necessário que os processos sejam realizados dentro do tempo adequado.

Consumir mais tempo que o adequado para tomar decisões ou pressionar um oponente que está tomando as decisões dentro de um tempo adequado para que ele jogue mais rápido, caracteriza-se como uma infração de *Ritmo de Jogo*.

Exemplos de infrações de *Ritmo de Jogo* são, porém não se restringem a:

- Verificar constantemente a quantidade de cards e/ou conteúdo dos decks/recursos, sem que haja mudanças significativas no estado de jogo em um curto período de tempo;
- Constantemente verificar os textos e ações de cards em cena ou recursos;
- Levar uma quantidade de tempo acima do adequado ao realizar uma busca no deck ou recursos;
- Levar uma quantidade de tempo acima do adequado para carregar ou descarregar um card;

- Exigir que o oponente jogue mais rápido apesar de suas jogadas estarem sendo realizadas dentro de um tempo adequado;
- Insistir que o oponente finalize o turno mais rápido.

Penalidade: *Aviso*

Correções adicionais:

Ao detectar uma infração de *Ritmo de Jogo* em fase inicial (quando estas ainda não geram interferência direta ao bem estar do jogo) é por vezes suficiente anunciar aos jogadores que joguem mais rápido ou que parem de exigir que seu oponente jogue mais rápido, sem a necessidade de aplicar a penalidade.

Caso o Juiz se veja em posição de interferir diretamente no jogo, ele deve necessariamente aplicar o **Aviso**, não podendo fazer a atenuação.

Forçar o oponente a jogar mais rápido de forma frequente e/ou agressivamente deve ser tratado como **6.4.2 – Conduta Antiesportiva – Maior**.

Gastar mais tempo que o adequado para tomar decisões visando obter vantagem deve ser tratado como **6.5 – Problemas Sérios – Jogo Lento Proposital**.

4.5 Jogada Ilegal

Realizar uma jogada ilegal é a infração mais comum em Battle Scenes. Devido às interações de cards, complexidade das jogadas e múltiplos efeitos existentes, não é incomum que o jogador, sem intenção, realize uma jogada ilegal. Toda jogada que viola diretamente uma regra ou restrição, independentemente desta, é caracterizada como uma *Jogada Ilegal*.

Penalidade: *Aviso*

Correções adicionais:

Caso a jogada ilegal seja detectada pouco tempo após sua ocorrência e retroceder a jogada cause pouco impacto no estado de jogo, é recomendado que o jogo seja retrocedido até o momento anterior à jogada ilegal ser feita.

Caso a jogada ilegal não seja detectada dentro de um tempo adequado após sua ocorrência, ou caso retroceder a mesma cause um impacto muito grande no estado de jogo, ela não deve ser retrocedida, devendo o jogo seguir como está.

A partir da terceira ocorrência de *Jogada Ilegal* **igual ou similar**, a penalidade deve ser escalonada para **Perda de Jogo**.

Realizar jogadas ilegais de forma proposital buscando obter vantagem deve ser tratado como **6.7- Trapaça**.

4.6 Estado de Jogo Ilegal

Quando o jogo prossegue após uma jogada ilegal ser realizada, o estado de jogo se torna ilegal. É responsabilidade de ambos os jogadores manterem o estado de jogo legal durante todo o tempo, intervindo caso o oponente realize uma jogada ilegal. Quando o jogador falha em manter o estado de jogo legal, caracteriza uma infração de *Estado de Jogo Ilegal*.

Penalidade: *Aviso*

Correções adicionais:

Ao se deparar com um estado de jogo ilegal, o Juiz deve apurar o responsável por originar esta situação. O jogador responsável pela jogada ilegal deve receber a penalidade prevista em **4.5 – Jogada Ilegal**. Seu oponente deve ser penalizado por permitir que o jogo prossiga com o estado de jogo ilegal, conforme previsto neste item. Caso não seja possível identificar o responsável pela *Jogada Ilegal*, ambos os jogadores devem ser penalizados por permitir o *Estado de Jogo Ilegal*.

A partir da terceira ocorrência por permitir *Estado de Jogo Ilegal* **igual ou similar**, a penalidade deve ser escalonada para **Perda de Jogo**.

Permitir que o jogo prossiga com *Estado de Jogo Ilegal* de forma proposital buscando obter vantagem deve ser tratado como **6.7- Trapaça**.

5 Erros de Torneio

Erros de torneio são violações das regras e procedimentos que geram impactos no andamento de um torneio.

5.1 Problemas de Lista

A lista é um documento oficial que deve ser entregue por todos os jogadores participantes de um torneio, sendo o jogador o único responsável pelo preenchimento da mesma. Seu conteúdo deve refletir fielmente o conteúdo do deck.

Todos os problemas relacionados ao preenchimento de decklist, legalidade de cards, número dos cards e/ou conteúdo de um deck são considerados problemas de lista. Problemas de lista são considerados sérios e acarretam em penalidades severas. As seguintes situações são consideradas problemas de lista:

- Deck e/ou lista possuem um número total de cards diferente do exigido pelo formato;
- Deck e/ou lista possuem cards em número de cópias não permitido pelo formato;
- Deck e lista possuem conteúdo divergente entre si;
- Deck e/ou lista possuem cards não permitidos no formato;

- Lista possui cards ilegíveis ou ambíguos (não é possível identificar claramente o card listado e sua versão).

Penalidade: *Perda de Jogo*

Correções adicionais:

O conteúdo da lista tem prioridade sobre o conteúdo do deck. Assim, em qualquer caso de problemas de lista, a lista deve ser corrigida de forma a respeitar às regras do formato seguindo os passos abaixo:

- Cards listados de forma ilegível ou ambígua devem ser removidos da lista;
- Cards em número de cópias acima do permitido devem ser removidos até que o número de cópias permitido seja atingido;
- Caso a lista apresente um número total de cards maior que o permitido pelo formato, deve-se remover cards do último card listado para a primeira, até atingir o número total de cards permitido;
- Caso a lista apresente um número total de cards menor que o permitido pelo formato, deve-se adicionar cards já utilizados na lista e que ainda não tenham atingido o limite de cópias permitido pelo formato, do último card listado para a primeira, até atingir o número total de cards permitido. Caso a lista não possa ser corrigida desta forma, o jogador deverá ser desclassificado do torneio.

Após a lista ser corrigida, o deck do jogador deve ser modificado a fim de seu conteúdo refletir o conteúdo listado.

Caso o jogador não possa promover as modificações em seu deck, a penalidade deverá ser escalonada para **Desclassificação**.

5.2 Embaralhamento Insuficiente

Jogadores são responsáveis por garantir a aleatoriedade da parte desconhecida de seus decks. Quando um jogador não embaralha seu próprio deck corretamente, a porção desconhecida de seu deck não pode ser considerada aleatória, devendo ser tratado como *Embaralhamento Insuficiente*.

Penalidade: *Aviso*

Correções adicionais:

O jogador deve ser instruído a embaralhar corretamente seu deck, garantindo a aleatoriedade das porções desconhecidas de seu deck, dentro de um tempo adequado.

Embaralhar o deck insuficientemente de forma proposital buscando obter vantagem deve ser tratado como **6.7- Trapaça**.

5.3 *Cards Marcados*

A utilização de protetores plásticos não transparentes é obrigatória para a participação de um torneio de Battle Scenes. Os cards e protetores plásticos do deck devem permanecer sem marcas que permitam diferenciar um card dos demais durante todo o torneio. Cards ou protetores com marcas claras em seu verso que permitam a diferenciação do restante do deck são caracterizados como *Cards Marcados*.

Penalidade: *Aviso*

Correções adicionais:

Cards e/ou protetores plásticos marcados devem ser removidos do deck e substituídos por outros sem marcação.

Caso o jogador não consiga substituir os cards e/ou protetores plásticos marcados dentro do tempo estipulado pelo Juiz Mor a penalidade deve ser escalonada para ***Perda de Jogo***.

É responsabilidade única e exclusiva do jogador substituir os cards e protetores plásticos marcados. Não sendo capaz de fazê-lo ao início da rodada seguinte à qual a penalidade foi aplicada, o jogador deverá receber uma ***Desclassificação***.

Caso os cards e/ou protetores plásticos apresentem um padrão distinguível em relação a seu conteúdo, a penalidade deverá ser escalonada para ***Perda de Jogo***.

Exemplo – todos os cards marcados do deck de um jogador são cenários;

Exemplo – todos os cards marcados do deck de um jogador são Personagens-EV.

Cards alterados e/ou assinados só podem ser utilizados caso sejam claramente identificáveis com seus textos e informações legíveis. Fica a critério do Juiz Mor determinar a validade ou não de um card alterado/assinado.

Marcar cards de forma proposital buscando obter vantagem deve ser tratado como **6.7- Trapaça**.

5.4 *Cards Danificados*

Os jogadores são responsáveis por garantir o manuseio adequado de seus cards e dos cards de seus oponentes durante o torneio. Cards que se tornem marcados ou inutilizados durante um torneio são caracterizados como *Cards Danificados*.

Penalidade: *Aviso*

Correções adicionais:

Todos os cards danificados durante o torneio devem ser repostos dentro do tempo estipulado pelo Juiz Mor. Caso o jogador não possa providenciar outra cópia em condições de uso, o mesmo poderá solicitar que o Juiz Mor emita proxies. Apenas o Juiz Mor pode emitir proxies, e somente pode fazê-lo para os seguintes casos:

- Um card foi acidentalmente danificado durante uma rodada;
- Um card danificado foi obtido em produtos selados, fornecidos pelo Organizador para utilização no torneio;
- Um card foi furtado durante uma partida;
- Um card foi danificado de forma intencional por terceiros.

As proxies não devem ser emitidas em casos onde o Juiz Mor avalie que houve negligência por parte do dono do card. O card danificado deve ser utilizado como referência quando a proxy for utilizada.

Caso o jogador danifique um card de seu próprio deck de forma acidental, não deve ser atribuída penalidade alguma ao mesmo. Ainda assim a infração deve ser registrada.

Danificar cards de forma intencional deve ser tratado como **6.3 – Comportamento Agressivo**.

5.5 Atraso

É dever dos jogadores atentar-se aos anúncios oficiais e estarem presentes, na mesa correta e com seu deck pronto ao início da rodada. Atrasar para o início da rodada é caracterizado como *Atraso*. A rodada é iniciada a partir do anúncio do Juiz Mor.

Penalidade: *Aviso*

Correções adicionais:

Caso o jogador ultrapasse o tempo de 5 minutos, a penalidade deverá ser escalonada para **Perda de Jogo**.

Caso o atraso do jogador esteja dentro do tempo de tolerância máxima, a penalidade permanece como **Aviso** e sua partida deverá receber uma extensão de tempo proporcional ao atraso.

Jogadores não devem ser penalizados caso a rodada inicie antes do anunciado.

Atrasar às rodadas de forma proposital deve ser tratado como **6.4.2 – Conduta Antiesportiva – Maior**.

5.6 *Assistência Externa*

Jogadores não devem contar com nenhuma forma de ajuda externa em suas partidas. Utilizar ou fornecer ajuda externa de qualquer natureza ou fonte é caracterizado como *Assistência Externa*.

Exemplos de *Assistência Externa* incluem, porém não se restringem a:

- Anotações feitas externamente à partida;
- Comunicadores e aparelhos celulares;
- Cronômetros e alarmes;
- Gestos de terceiros.

Penalidade: *Perda de jogo*

Correções adicionais:

O jogador ou espectador que fornecer assistência externa a um jogador, seja de forma intencional ou não, deve ser convidado a se retirar do evento. Caso não esteja inscrito no torneio ele deverá ser inscrito e então receberá uma ***Desclassificação***. Caso já esteja inscrito, deverá ser desclassificado.

Jogadores que durante sua partida receberem assistência externa sem solicitá-la não devem receber penalidades.

A partir da segunda ocorrência de *Assistência Externa*, a penalidade deve ser escalonada para ***Desclassificação***.

5.7 *Falha de Comunicação*

Em Battle Scenes comunicação é fundamental. É necessário que os jogadores anunciem suas jogadas e se comuniquem de forma clara durante todo o tempo. A comunicação não se restringe apenas à fala e gestos, mas também à disposição dos cards em cena, que devem estar sempre dispostos de forma organizada, com imagem e/ou nome do card visíveis.

Falhar em se comunicar sobre suas jogadas, não ser capaz de responder corretamente sobre informações públicas ou apresentar dificuldade de fornecer respostas precisas quando questionado por um Juiz, deve ser tratado como *Falha de Comunicação*.

Penalidade: *Aviso*

Correções adicionais:

Caso um jogador falhe em comunicar uma ação, mas o estado de jogo seja facilmente reversível o Juiz Mor pode retroceder o jogo para o momento anterior à infração.

Exemplo - Jogador afirma que ainda não usou sua capacitação livre este turno. Logo após capacitar um personagem ele percebe que já havia utilizado a capacitação livre.

Caso o jogador recolha seus cards antes do Juiz finalizar um atendimento ou de formalizar o resultado da partida, a penalidade deve ser escalonada para **Perda de Jogo**.

Informar propositalmente informações públicas incorretas ou se recusar a informá-las, deve ser tratado como **6.7- Trapaça**.

6 Problemas Sérios

Problemas sérios abordam casos críticos que afetam não só a integridade do torneio, mas a segurança e bem estar de todos os presentes.

Todos os problemas abordados nesta seção são considerados violações graves do código de conduta de jogadores, Juizes e Organizadores, sendo passíveis de suspensão.

6.1 Falha em Determinar um Vencedor

O vencedor de uma partida de Battle Scenes só deve ser obtido por um dos seguintes meios:

- Um dos jogadores atinge um dos critérios de vitória do jogo;
- Um dos jogadores recebe uma **Perda de Jogo durante a partida**;
- Um dos jogadores recebe uma **Desclassificação** durante a partida;
- Um dos jogadores, de livre e espontânea vontade, concede para seu oponente.

Todos os demais métodos para determinar um vencedor são ilegais e acarretam punição. Exemplos de outros métodos são, porém não se restringem a:

- Decidir o vencedor por meio de um método aleatório (moeda, dado, sorteio, etc);
- Decidir o vencedor por meio de uma competição externa (par ou ímpar, queda de braço, etc)

Penalidade: *Desclassificação*

Correções adicionais:

Caso os jogadores envolvidos não tenham conhecimento desta regra, terão seu caso avaliado pela Copag de forma mais branda. Ainda assim, deverão ser desclassificados do torneio.

6.2 Suborno e Aposta

Juízes, Organizadores e Jogadores de Battle Scenes devem zelar por sua integridade e do torneio. Aceitar e/ou oferecer incentivo em troca de alteração de resultado, concessão de partidas ou atenuação de penalidades caracteriza-se como *Suborno*.

Apostar qualquer bem material ou monetário em relação ao resultado de partidas, a jogadores ou ao próprio torneio caracteriza-se como *Aposta*.

Penalidade: *Desclassificação*

Correções adicionais:

Os jogadores que sofram ***Desclassificação*** por *Suborno e Aposta* estão sujeitos à suspensão.

6.3 Comportamento Agressivo

Ameaçar/agredir física ou psicologicamente um membro terceiro do torneio e/ou sua propriedade alheia é caracterizado como *Comportamento Agressivo*.

Penalidade: *Desclassificação*

Correções adicionais:

Os jogadores que sofram ***Desclassificação*** por *Comportamento Agressivo* estão sujeitos à suspensão.

6.4 Conduta Antiesportiva

Gerar desconforto aos membros e indivíduos do torneio, é caracterizado como *Conduta Antiesportiva*.

6.4.1 Conduta Antiesportiva – Menor

Afetar o conforto dos membros e indivíduos do torneio é caracterizado como *Conduta Antiesportiva – Menor*. Exemplos de *Conduta Antiesportiva – Menor* são, porém não se restringem a:

- Uso de linguagem vulgar;
- Insistir que um oponente conceda uma partida;
- Pressionar um Juiz para que uma penalidade seja aplicada;
- Recusar-se a ouvir um Juiz;
- Apelar para o Juiz Mor antes que o Juiz em sua mesa possa tentar resolver a situação;
- Manipular cards do oponente sem autorização.

Penalidade: *Aviso*

Correções adicionais:

Na segunda ocorrência de *Conduta Antiesportiva – Menor*, a penalidade deve ser escalonada para **Perda de Jogo**.

Na terceira ocorrência de *Conduta Antiesportiva – Menor*, a penalidade deve ser escalonada para **Desclassificação**.

6.4.2 Conduta Antiesportiva – Maior

Afetar diretamente o bem estar dos membros e indivíduos do torneio é caracterizado como *Conduta Antiesportiva – Maior*. Exemplos de *Conduta Antiesportiva – Maior* são, porém não se restringem a:

- Desobedecer às ordens de um Juiz ou membro da Organização do evento;
- Recusar-se a assinar a súmula de resultados;
- Agredir verbalmente terceiros devido à sua raça, cor, orientação sexual, idade, religião, deficiência, origem, ações ou qualquer outra atitude que venha a ser considerada como preconceito, racismo ou intolerância;
- Mentir para um Juiz ou membro da Organização;
- Comportamento agressivo não direcionado para terceiros ou propriedade alheia.

Penalidade: *Desclassificação*

Correções adicionais:

Os jogadores que sofram **Desclassificação** por *Conduta Antiesportiva - Maior* estão sujeitos à suspensão.

6.5 Jogo Lento Proposital

Jogar de forma lenta propositalmente a fim de obter vantagem é caracterizado como *Jogo Lento Proposital*.

Penalidade: *Desclassificação*

Correções adicionais:

Os jogadores que sofram **Desclassificação** por *Jogo Lento Proposital* estão sujeitos à suspensão.

6.6 Furto e Roubo

Roubar ou furtar material pertencente à Organização do torneio ou a outro jogador durante e dentro do torneio é caracterizado como *Furto e Roubo*.

Penalidade: *Desclassificação*

Correções adicionais:

Os jogadores que sofram **Desclassificação** por *Furto e Roubo* estão sujeitos à suspensão.

6.7 Trapaça

Infringir qualquer regra de forma **proposital** a fim de obter vantagem é caracterizado como *Trapaça*.

Exemplos de *Trapaça* são, porém não se restringem a **propositalmente**:

- Esquecer efeitos desencadeados;
- Olhar/comprar cards extras;
- Alterar cena de jogo;
- Alterar deck/lista durante torneios construídos;
- Permitir estado de jogo ilegal;

Penalidade: *Desclassificação*

Correções adicionais:

Os jogadores que sofram **Desclassificação** por *Trapaça* estão sujeitos à suspensão.

Redação – Edgar Shinagawa e João Paulo Ribeiro Garbelotto;

Revisão – Edgar Shinagawa, Fabian Babinot, Leandro Ecker, Lucas Missi e João Paulo Ribeiro Garbelotto;

Edição Final – Edgar Shinagawa, Fabio Michelin e João Paulo Ribeiro Garbelotto.

Apêndice A – Atualizações do Documento

A Copag se reserva ao direito de alterar, modificar ou esclarecer as regras e interpretações deste documento com ou sem aviso prévio.

Versão 1.0 – 08/11/2016

- Elaboração do documento.