

Regulamento do Torneio

A. Esportividade

Espera-se que os jogadores sejam respeitosos e se comportem de maneira educada com todos os participantes do torneio: jogadores, juízes, oficiais do torneio e espectadores. Jogadores que se envolverem em conduta ou comportamento antidesportivo que coloque em risco ou prejudique o evento serão removidos do local.

B. Revisão do Deck:

Antes dos duelos, todos os decks serão revisados por um juiz, o qual garantirá a integridade do deck enviado durante a inscrição do torneio.

C. Deck

Cada jogador deve escolher um deck para usar durante todo o torneio. Não será permitido substituir o deck por completo ou parcialmente, apenas por cartas contidas no side deck. O deck principal deve conter o mínimo de 40 cartas e máximo de 60 cartas. Já o deck adicional deverá ter até 15 cartas e o side deck deverá possuir até 15 cartas.

A quantidade máxima de cada carta deverá ser 3 cópias por deck, não podendo ultrapassar esse limite e levando em consideração a banlist vigente no padrão TCG.

D. Side Deck

O side deck poderá ser usado no intervalo de um duelo para outro, podendo modificar seu deck principal e deck adicional da forma que desejar, porém com alguns adendos. Toda carta que for usada do side para colocar no deck principal ou deck adicional deverá ser substituída por alguma carta, até que ambos fiquem com a mesma quantidade de cartas original.

Por exemplo, se seu deck principal conter 40 cartas e você quiser adicionar 6 cartas do seu side deck, deverá retirar 6 cartas do deck principal e colocá-las no seu side deck, para que seu deck permaneça com 40 cartas.

E. Regras de Duelos

Os duelos serão decididos em partidas melhores de 3 (3 duelos caso seja necessário para desempate). Para decidir quem irá começar o turno, será feita uma jogada de dados. O vencedor terá o direito de escolher quem irá começar e quem vai em segundo. No próximo duelo, a pessoa que perdeu o duelo anterior será quem vai escolher quem irá começar e quem vai em segundo. O terceiro duelo (caso haja um) seguirá a mesma forma: o jogador que perdeu o duelo anterior decidirá quem vai começar.

ATENÇÃO:

- Durante um duelo é preciso se atentar às seguintes situações. Em um turno existem as chamadas Fases, sendo essas: Fase de Compra, Fase de Apoio, Fase Principal 1, Fase de Batalha, Fase Principal 2 e Fase Final. É necessário se atentar a cada uma dessas fases e esclarecer ao seu oponente em qual fase você se encontra no momento.
- Para cada ação que você fizer durante o turno, pergunte ao seu oponente se ele tem alguma resposta a essa ação.
- Obedeça as regras de corrente dos efeitos. Caso uma corrente aconteça, resolvam de acordo (da última carta ativada para a primeira carta ativada). Caso somente um jogador realize uma corrente, escolha qual será resolvida primeiro (em caso de dúvida, fale com o organizador).
- Se o seu adversário quiser saber o efeito de uma carta, ele poderá pedir ao outro duelista que explique ou pedir para ler a carta. Mas somente se ela cima no campo, ou se estiver no cemitério do oponente, ou na zona de banimento com a face para cima ou na mão do oponente (caso o oponente tenha declarado o efeito dessa carta na mão dele ou buscado ela).
- Ambos os jogadores poderão pedir para olhar o cemitério de seu oponente.
- Cada jogador terá 6 minutos por turno e 1 minuto para poder responder a um efeito do oponente no turno dele. Caso o primeiro tempo seja completamente consumido, o dono do turno terá que finalizar a ação atual (caso o tempo encerre durante a ativação de alguma carta ou durante a execução de uma corrente) e conduzir seu turno para a fase final. Já caso o tempo de 1 minuto seja consumido, o adversário não poderá mais responder a quaisquer efeitos.

F. Miss Play

Para evitar que ocorram as miss plays (jogadas erradas) durante as partidas, os jogadores poderão receber strikes por cada erro cometido que possa comprometer o duelo. Caso um jogador atinja o máximo de 3 strikes, ele perderá esse duelo. Porém, cada strike será analisado pelo juiz da partida.

Durante os duelos haverá um juiz para ajudar, se houver alguma dúvida sobre alguma situação. Caso o jogador faça uma jogada com um efeito incorreto ao que diz a carta, o juiz poderá penalizar o duelista.

Não será permitido retroceder uma jogada caso tenha sido executada.

G. Orientação dos cards

As cartas devem ser dispostas de acordo com o padrão estabelecido no Tapete de Jogo e de acordo com o tipo da mesma(consulte o livro de regras oficial disponível no final deste documento para mais informações).

H. Protetores

Um jogador pode optar por usar protetores de plástico para proteger seus cards durante o torneio. Todos os protetores devem ser idênticos em termos de cor, desgaste e design.

I. Embaralhamento

O Deck de um jogador deve ser randomizado usando um método de embaralhamento aceito (riffle, pilha, hindu) e, em seguida, cortado pelo oponente.

Após o baralho ser completamente randomizado, ele deve estar ao alcance da visão do oponente e do juiz.

J. Cartas Marcadas

Um card é considerado marcado se puder ser identificado sem ver a frente.

O Juiz-Mor pode exigir que um jogador substitua cartas marcadas. Se o jogador não puder, penalidades serão aplicadas.

K. Desistencia

Um jogador pode conceder uma partida a qualquer momento durante o decorrer de um duelo, desde que não tenha recebido ou aceitado qualquer tipo de compensação por isso.

L. TCG

O torneio seguirá o formato TCG vigente. Apenas cartas TCG serão permitidas. Cartas falsas são aceitas desde que sigam as regras e sejam idênticas às originais.

M. Links Úteis

- Banlist TCG oficial: https://www.yugioh-card.com/en/limited/list_2025-04-07/
- Manual de regras oficial TCG: https://img.yugioh-card.com/ygo/cms/ygo/all/uploads/Rulebook_v9_pt.pdf