

# Floor Rule

## Pokémon Game Kartu Koleksi

### Versi Asia-1.0

Pembaruan terakhir: 1 September 2023

#### Pendahuluan

Floor Rule Pokémon Game Kartu Koleksi ini adalah peraturan umum event Pokémon Game Kartu Koleksi yang ditetapkan agar semua peserta event dapat menikmati turnamen Pokémon Game Kartu Koleksi dengan senang hati.

Untuk mewujudkan event yang sukses, bukan hanya mementingkan menang dan kalah, tapi juga agar semua peserta yang ikut serta dalam event dapat dengan senang hati menikmati Pokémon Game Kartu Koleksi, peserta diharapkan untuk saling mematuhi peraturan.

#### Daftar Isi

Pasal 1: Bagi Semua Peserta Event	P. 2
Pasal 2: Bagi Semua Pemain	P. 3
Pasal 3: Bagi Semua Penonton	P. 4
Pasal 4: Mengenai Judge	P. 5
Pasal 5: Mengenai Operasional Turnamen	P. 5
Pasal 6: Mengenai Kartu yang Dapat Digunakan	P. 8
Pasal 7: Mengenai Sarung Kartu (Deck Shield)	P. 9
Pasal 8: Mengenai Tindakan Mengocok Deck (Shuffle)	P.9
Pasal 9: Mengenai Permainan Selesai dan Menang Kalah	P. 10
Pasal 10: Mengenai Menyerah Kalah, Seri Berdasarkan Persetujuan, dan Mundur di Tengah Turnamen	P. 10
Pasal 11: Mengenai Pengendalian Hasil Permainan Akibat Perbuatan Curang	P. 11
Pasal 12: Mengenai Penalti	P. 11

## **Pasal 1: Bagi Semua Peserta Event**

---

Pada event Pokémon yang disediakan sebagai program Organized Play Pokémon Game Kartu Koleksi, pemain maupun penonton harus memahami dengan baik informasi pada seksi ini. Pasal ini terutama akan memberikan penjelasan mengenai hal berikut ini.

1. Mengenai ID Pemain
2. Yang bisa ikut serta dan pengecualian
3. Tindakan yang dilarang pada event Pokémon

### **1-1. ID Pemain**

---

Pemain yang ikut serta di turnamen resmi dan event Gym Pokémon Game Kartu Koleksi harus mendaftarkan diri ke Situs Web Pelatih Pokémon Game Kartu Koleksi terlebih dahulu dan mendapatkan ID Pemain.

Saat mendaftarkan diri, patuhi peraturan di bawah ini. Seorang pemain hanya boleh memiliki 1 ID Pemain.

- Hanya dapat mendaftarkan diri ke Situs Web Pelatih versi bahasa kartu yang dijual secara resmi di wilayah yang menjadi domisili dan dapat membuktikannya.
- Jika ditemukan adanya pendaftaran berganda, ada kemungkinan dilakukan penanganan berupa penghapusan pendaftaran, pencabutan hak ikut serta program Organized Play Pokémon Game Kartu Koleksi, dan lainnya.

### **1-2. Kualifikasi Ikut Serta**

---

Semua orang yang memiliki ID Pemain dapat ikut serta di event program Organized Play Pokémon Game Kartu Koleksi, dengan pengecualian orang-orang berikut.

- Orang yang menerima penalti “Larangan Main” yang berlaku dari The Pokémon
- Staf event seperti pihak penyelenggara, Judge, pencatat skor, dan lainnya
- The Pokémon Company serta perusahaan dan kontraktor yang terkait dengan penjualan dan dukungan Pokémon Game Kartu Koleksi. (Semua pihak perusahaan dan kontraktor yang memiliki akses awal atas produk yang disediakan oleh The Pokémon Company berkat program Pokémon ataupun peranan pihak tersebut.)

### **1-3. Yang Diharapkan Dari Peserta & Dilarang Dilakukan Peserta**

---

Semua peserta di event Pokémon Game Kartu Koleksi diharapkan untuk memahami dan mematuhi peraturan yang tertulis pada dokumen ini serta dokumen lainnya yang memiliki peran yang sama dengan dokumen ini.

#### **1-3-1. Kewajiban peserta**

Berikut adalah hal yang diharapkan dari semua peserta.

- Memenuhi persyaratan untuk mendaftarkan diri ke event dan/atau masuk ke lokasi event.
- Tidak dapat ikut serta saat dalam keadaan terpengaruh oleh alkohol dan zat psikoaktif lainnya yang mengubah kondisi mental.
- Hentikan penggunaan kata-kata yang tidak senonoh dan mendiskusikan tema yang provokatif.
- Jaga kebersihan diri di level yang diterima secara sosial.
- Patuhi instruksi dari Staf event.

- Berinteraksi dengan perasaan hormat dan sopan santun kepada semua orang.

### **1-3-2. Tindakan terlarang**

Penting untuk membuat semua peserta merasa diterima oleh komunitas program Organized Play dan menikmatinya dengan tenang dan santai. Untuk mewujudkannya, dilarang melakukan tindakan di bawah ini pada segala event Pokémon Game Kartu Koleksi.

- Menjual atau membawa minuman beralkohol dan/atau zat psikoaktif lainnya yang mengubah kondisi mental.
- Melakukan pertaruhan atau bertaruh atas hasil permainan, sebagian permainan, pertandingan, atau jumlah pertandingan.
- Memberikan kompensasi dalam bentuk apapun dengan tujuan mengubah hasil permainan, sebagian permainan, pertandingan, atau jumlah pertandingan.
- Membawa senjata yang dapat mematikan seperti segala jenis senjata api (termasuk senjata imitasi yang memungkinkan terjadi salah duga bahwa itu senjata api), pisau, dan lainnya.
- Pakaian dan aksesoris yang tidak senonoh atau mencakup ekspresi yang provokatif. Atau pakaian dan aksesoris yang dianggap tidak pantas oleh pihak penyelenggara.

## **Pasal 2: Bagi Semua Pemain**

---

Pemain adalah orang yang ikut serta secara proaktif pada program Organized Play Pokémon Game Kartu Koleksi. Pemain yang tersingkir dari turnamen dan pemain yang kalah menjadi penonton.

### **2-1. Tanggung Jawab**

---

Semua pemain melaksanakan hal-hal berikut.

- Beraktivitas dan ikut serta bermain dengan mematuhi waktu yang ditetapkan sebagai jadwal turnamen.
- Penentuan lawan bermain akan diumumkan di tiap ronde. Cek ulang jumlah menang kalah dan peringkat, jika ada yang tidak sesuai, segera laporkan kepada Staf event atau Judge Station.

Pemain menyiapkan hal-hal berikut pada hari-H.

- ID Pemain yang berlaku.
- Deck yang memenuhi regulasi yang ditetapkan di tiap turnamen.
- Daftar kartu yang digunakan untuk menyusun Deck pemain yang isinya benar dan mudah untuk dibaca (Deck List).
- Membawa berbagai peralatan yang dibutuhkan untuk bermain, mengecek riwayat bermain, dan menjaga kondisi riwayat bermain. Termasuk tapi tidak terbatas pada benda-benda di bawah ini.
  - Token Kerusakan
  - Penanda Kondisi Khusus
  - Alat penentu acak seperti koin, dadu, dan lainnya

### **2-2. Tata Krama Bermain**

---

Semua pemain harus mematuhi peraturan yang telah ditetapkan dan menjaga tata krama serta mengutamakan fairplay agar semua pemain dapat dengan senang hati menikmati Pokémon Game Kartu Koleksi.

Untuk itu, pemain harus selalu berinteraksi dengan sikap sopan santun terhadap pemain yang menjadi lawannya.

### **2-2-1. Tata krama dasar dalam bermain**

Semua pemain harus memperhatikan hal-hal di bawah ini.

- Ingat untuk memberi salam dan berjabat tangan sebelum permainan dan setelah permainan selesai.
- Saat sedang bermain, nyatakan serangan dan efek dengan jelas, pemain lawan juga memberi jawaban atas pernyataan tersebut.
- Saat sedang bermain, ingat untuk merapikan kartu dan barang bawaan agar area permainan dapat dilihat dengan mudah oleh pemain lawan maupun Judge (atau Staf).
- Perlakukan kartu pemain lawan dengan lembut. Jika ingin mengecek kartu pemain lawan (kartu di Arena Bertarung, Cadangan, dan Trash), lakukan setelah mendapat izin dari pemain lawan. Selama tidak ada instruksi dari kartu, dilarang sembarangan mengintip Kartu Pegangan dan Deck pemain lawan.
- Dilarang melakukan perbuatan yang menyinggung perasaan pemain lawan. (Contoh: Berteriak, memaki lawan, sengaja bermain lambat, dan lainnya)
- Jika ingin meninggalkan kursi di tengah permainan, pemain harus minta izin pada pemain lawan dan Judge (atau Staf).
- Jika timbul pertanyaan terkait peraturan saat sedang bermain, semua pemain dapat menanyakan hal tersebut pada Judge (atau Staf).
- Semua pemain harus mematuhi hal yang ditetapkan oleh Judge (atau Staf). Tapi pemain dapat meminta perbaikan atas keputusan yang diturunkan jika pemain merasa tidak puas atas keputusan tersebut dengan meminta pengambilan keputusan oleh Judge yang lain.
- Hak menetapkan putusan akhir atas permintaan pemain berada di tangan Judge.

### **2-3. Tindakan Terlarang Saat Sedang Bermain**

---

Pemain yang ikut serta di turnamen dilarang melakukan tindakan berikut ini selama berjalannya pertandingan, kecuali jika telah mendapat izin yang jelas dari Staf event.

- Menerima informasi dari sumber luar mengenai pertandingan sendiri atau pertandingan orang lain.
- Melakukan panggilan telepon atau menggunakan ponsel saat sedang bertanding.
- Mengenakan penyuar telinga/penyuar jemala.

Selain itu, dilarang membawa benda di bawah ini ke tempat bermain.

- Makanan dan minuman selain suplemen air minum yang secukupnya.
- Memo dan/atau dokumen lainnya yang dibuat sebelum bermain untuk asistensi.
- Semua benda lainnya selain benda yang telah ditunjuk sebagai barang bawaan pada turnamen, termasuk catatan.

### **Pasal 3: Bagi Semua Penonton**

---

Penonton adalah orang yang ada di lokasi event Pokémon Game Kartu Koleksi, ikut serta event Pokémon, tapi tidak ikut serta pada turnamen. Ini juga melingkupi orang tua/wali, pendamping, serta pemain yang tersingkir dari turnamen dan pemain yang kalah.

Ketika menonton turnamen, silakan menonton dari area yang ditetapkan pada turnamen terkait dan menjaga tata krama agar tidak mengganggu jalannya operasional permainan dan turnamen.

Jika penonton tidak dapat mematuhi, berdasarkan pertimbangan Judge (atau Staf), ada kemungkinan penonton diminta untuk berhenti menonton.

### **3-1. Peraturan Untuk Dipatuhi Oleh Penonton**

---

Semua penonton yang ikut serta event harus mematuhi peraturan berikut.

- Tidak melakukan intervensi terhadap pemain atau pertandingan dalam bentuk apa pun.
- Menjaga jarak yang secukupnya dari pertandingan yang sedang berlangsung agar pemain dapat berkonsentrasi pada permainan.
- Menghindari melakukan perbincangan mengenai isi pertandingan yang sedang berlangsung dalam lingkup area yang dapat terdengar dari meja bermain.
- Jika penonton yang melakukan tindakan mengganggu adalah orang tua/wali atau pendamping (pihak yang memikul tanggung jawab) dari pemain yang sedang berpartisipasi pada turnamen tersebut, maka ada kemungkinan pemain tersebut dianggap sebagai pihak yang melakukan tindakan mengganggu dan mendapat penalti sebagai sanksi.
- Jika tindakan mengganggu ini mengakibatkan penonton yang merupakan orang tua/wali atau pendamping dari pemain harus diminta untuk meninggalkan lokasi event, pada akhirnya, ada kemungkinan pemain tersebut kehilangan hak bertanding.

### **Pasal 4: Mengenai Judge**

---

Judge diharapkan untuk mengambil keputusan secara adil serta membantu pihak penyelenggara dan Head Judge agar operasional turnamen dapat berjalan dengan menyenangkan, adil, dan cepat.

Selain itu, program Organized Play Pokémon Game Kartu Koleksi mendukung keputusan yang diambil oleh Judge, keputusan tersebut dilakukan secara adil berdasarkan pada semangat sportivitas dan memberikan kontribusi besar pada operasional turnamen.

#### **4-1. Judge**

---

Semua Judge mewujudkan hal-hal berikut dalam operasional turnamen.

- Tidak berprasangka terhadap pemain, siapa pun itu.
- Sedapat mungkin menghindari pengambilan keputusan pada permainan yang dilakukan keluarga atau sahabat akrab.
- Diminta untuk melakukan penanganan secara sopan dan jentelmen yang dapat menjadi panutan bagi semua pemain
- Mematuhi peraturan yang telah ditetapkan serta saling bekerja sama dengan Staf dan semua peserta yang ikut serta dalam event agar operasional turnamen dapat berjalan dengan adil dan lancar.
- Saat menemukan adanya pelanggaran peraturan, perbuatan curang oleh pemain, atau perbuatan yang dicurigai sebagai kecurangan, semua Judge dapat mengintervensi permainan dan memberi arahan serta melakukan perbaikan atas permainan tersebut.

#### **4-2. Head Judge**

---

Head Judge adalah orang yang menetapkan putusan akhir pada semua keputusan dan penafsiran peraturan di turnamen, serta memikul tanggung jawab akhir untuk mengonfirmasi dipatuhinya peraturan yang tertulis pada dokumen ini oleh semua peserta.

Head Judge harus menjalankan hal-hal berikut.

- Melakukan konfirmasi apakah Judge menjalankan aktivitas secara proaktif dalam lingkup kewajiban dengan benar,

- Mengirim dan melaporkan catatan penalti turnamen dengan benar, tanpa ada yang terlewat, pada waktu yang sesuai, menggunakan formulir khusus yang ditunjuk.
- Jika diberikan penalti Kehilangan Hak Bertanding, mengumpulkan laporan Kehilangan Hak Bertanding. (Kecuali jika penalti diberikan karena tidak datang ke turnamen.)

Tergantung turnamen, akan ada Head Judge.

Head Judge dan penyelenggara event memiliki hak menetapkan putusan akhir atas pertimbangan peraturan pada turnamen terkait.

## **Pasal 5: Mengenai Operasional Turnamen**

---

Pada seksi ini, akan diberikan penjelasan detail mengenai operasional turnamen.

### **5-1. Terlambat**

---

Pemain memiliki kewajiban untuk tiba di lokasi penyelenggaraan paling lambat pada waktu kumpul yang telah ditentukan dan menyelesaikan prosedur untuk ikut serta.

Berdasarkan kebijakan operasional turnamen, atlet yang tidak dapat tiba di lokasi turnamen pada waktu yang telah ditetapkan akan dinyatakan Terlambat dan kehilangan hak berpartisipasi di turnamen.

Detail untuk tiap kebijakan operasional dapat di cek di bawah ini.

#### **5-1-1. Turnamen yang menerima pendaftaran di hari-H**

Ronde pertama penyisihan

Pemain yang belum menyelesaikan prosedur yang diperlukan untuk ikut serta pada turnamen selama waktu check-in dinyatakan kalah dan secara bersamaan kehilangan hak untuk ikut serta.

Jika pemain ingin ikut kembali ke turnamen, maka pemain dapat melakukan prosedur masuk kembali ke bagian operasional turnamen sebelum ronde pertama selesai.

Ronde kedua dan seterusnya

Pemain yang pada saat pertandingan dimulai tidak dapat duduk di meja bermain yang telah ditentukan dan tidak dapat memulai permainan dinyatakan kalah pada ronde tersebut dan tidak dapat ikut serta pada permainan setelahnya.

Pemain yang ingin mengundurkan diri dari turnamen harus mengajukan permohonan mengundurkan diri (Drop) ke Judge Station.

Pemain yang tidak mengajukan pengunduran diri (Drop) dinyatakan kehilangan hak bertanding dan semua catatan kemenangan serta wewenang yang diperoleh selama ini pada turnamen dinyatakan tidak berlaku.

#### **5-1-2. Turnamen yang tidak menerima pendaftaran di hari-H**

Ronde pertama penyisihan

Pemain yang pada saat pertandingan ronde pertama dimulai tidak dapat duduk di meja bermain yang telah ditentukan dan memulai permainan dinyatakan kalah dan tidak dapat ikut serta pada permainan setelahnya.

Jika pemain ingin ikut kembali ke turnamen, maka pemain dapat melakukan prosedur masuk kembali ke bagian operasional turnamen sebelum ronde pertama selesai.

Ronde kedua dan seterusnya

Pemain yang pada saat pertandingan dimulai tidak dapat duduk di meja bermain yang telah

ditentukan dan tidak dapat memulai permainan dinyatakan kalah pada ronde tersebut dan tidak dapat ikut serta pada permainan setelahnya.

Pemain yang ingin mengundurkan diri dari turnamen harus mengajukan permohonan mengundurkan diri (Drop) ke Judge Station.

Pemain yang tidak mengajukan pengunduran diri (Drop) dinyatakan kehilangan hak bertanding dan semua catatan kemenangan serta wewenang yang diperoleh selama ini pada turnamen dinyatakan tidak berlaku.

## **5-2. Hasil Pertandingan**

---

Kedua pihak atlet dan operasional turnamen harus melaporkan, mendaftarkan, dan memanajemen hasil pertandingan dengan benar.

Berdasarkan kebijakan operasional turnamen, hasil pertandingan dapat didaftarkan secara daring oleh atlet itu sendiri atau didaftarkan oleh pihak operasional turnamen menggunakan lembar menang kalah yang diisi oleh atlet.

### **5-2-1. Catatan kertas**

Ada kemungkinan catatan turnamen terkait peringkat, penentuan lawan, hasil pertandingan, dan lainnya, termasuk catatan kertas, disimpan hingga turnamen selesai untuk memecahkan masalah ketidakcocokan hasil pertandingan yang dapat saja terjadi di turnamen. Jika disimpan, setelah turnamen selesai, catatan kertas tersebut harus dimusnahkan dengan segera.

### **5-2-2. Melaporkan dan mendaftarkan hasil pertandingan**

Lembar menang kalah memiliki peran untuk mencatat hasil di satu pertandingan secara tertulis. Pada turnamen Pokémon Game Kartu Koleksi, harus menggunakan lembar menang kalah yang ditunjuk.

Pada saat tiap pertandingan selesai, pemain harus mengikuti instruksi dari pihak operasional untuk mencatat hasil ke lembar menang kalah atau mendaftarkannya secara daring.

Selanjutnya, untuk menunjukkan bahwa kedua pemain menyetujui hasil pertandingan, termasuk pendaftaran secara daring, kedua pemain harus mengisi hasil ke lembar menang kalah dan menuliskan nama atau menandatangani.

Dengan menuliskan nama atau menandatangani lembar menang kalah, maka hasil tersebut dinyatakan sebagai hasil yang ditetapkan. Setelah itu, menjadi kewajiban bagi pemenang pertandingan untuk mengumpulkan lembar tersebut dengan mengikuti instruksi dari pihak penyelenggara.

\* Berdasarkan turnamen, ada kemungkinan digunakan kebijakan operasional selain di atas. Pastikan untuk mengecek pengumuman pertandingan dan peraturan berpartisipasi turnamen yang diikuti.

### **5-2-3. Konfirmasi menang kalah**

Pada turnamen dengan format Swiss Round, saat pengumuman rank sementara dan penentuan lawan, atlet harus mengecek sendiri poin kemenangannya (hasil menang dan kalah pada pertandingan selama ini).

Jika diketahui bahwa terdapat kesalahan atau mencurigai adanya ketidakcocokan pada poin kemenangan atau hasil pertandingan, maka pemain harus melaporkannya kepada Staf atau Judge **sebelum memulai pertandingan berikutnya**.

Jika pertandingan berikutnya telah dimulai, maka semua hasil pertandingan dinyatakan sebagai hasil yang benar dan ditetapkan sebagai catatan resmi turnamen.

#### **5-2-4. Perbaikan hasil**

Jika diketahui bahwa terdapat kesalahan pada isi pendaftaran hasil pertandingan, maka penyelenggara memiliki hak untuk memutuskan akan mengulang penentuan lawan atau tidaknya.

Penyelenggara dapat memperbaiki kesalahan sebelum ronde dimulai, lalu mengulangi penentuan lawan dalam jumlah minimal untuk mewujudkan pairing yang berlaku atau menunggu ronde dimulai, lalu memperbaiki rekor pertandingan. Pada kondisi yang mana pun, pemain tersebut akan bermain dengan pairing yang benar pada ronde berikutnya.

### **5-3. Tempo Pertandingan**

---

Pertandingan Pokémon Game Kartu Koleksi harus dijalankan dengan tempo yang baik dan tidak terlalu cepat, setiap pemain dapat menggunakan setengah dari batas waktu pertandingan yang ada.

Pada turnamen program Organized Play Pokémon Game Kartu Koleksi digunakan panduan berikut ini untuk menentukan apakah aksi dalam bermain diselesaikan dalam waktu yang layak atau tidak.

- Mengocok Deck, meletakkan kartu, memulai permainan: 2 menit
- Mengocok dan mencari kartu di Deck di pertengahan permainan: 15 detik
- Menjalankan efek kartu atau melakukan serangan: 15 detik
- Mempertimbangkan prioritas permainan sebelum memulai bermain: 10 detik
- Memulai giliran sendiri setelah lawan menyartakan gilirannya berakhir: 5 detik

Akan tetapi, ini hanya standar pertimbangan saja dan harus memutuskan secara fleksibel pada permainan normal.

Pemain yang pada gilirannya dinyatakan senantiasa menggunakan waktu yang ditetapkan pada aksi tersebut sesuai angka di atas menjadi target penalti bermain lambat atau Slow Play.

### **5-4. Perpanjangan Waktu Bertanding**

---

Judge dapat memberikan waktu ekstra sesuai lamanya waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi saat sedang bermain. Perpanjangan waktu yang diberikan disampaikan dengan jelas oleh Judge kepada kedua pemain dan harus mencatatnya di tempat.

Selain itu, Judge harus meletakkan lembar yang menuliskan lamanya waktu ekstra yang diberikan di meja bermain terkait agar Judge lain dapat mengeceknya.

## **Pasal 6: Mengenai Kartu yang Dapat Digunakan**

---

Pemain menggunakan kartu yang ditetapkan oleh regulasi pada tiap turnamen (peraturan yang ditetapkan pada tiap-tiap turnamen).

### **6-1. Menggunakan kartu pengganti**

---

Pada turnamen apapun, kartu imitasi (termasuk kartu pengganti hasil fotokopi dan buatan tangan) tidak dapat digunakan. Khusus hanya jika Judge memutuskan bahwa akibat adanya kerusakan dan lainnya pada kartu yang terjadi secara tidak sengaja, sehingga permainan tidak dapat dilanjutkan secara adil, maka diizinkan untuk menggunakan kartu sebagai pengganti kartu yang rusak tersebut (kartu pengganti).



Akan tetapi, kartu pengganti itu adalah kartu yang diterbitkan oleh Judge dan dibatasi hanya pada kartu yang diizinkan oleh Judge.

## **6-2. Goresan, kotoran, tanda, atau bengkokan**

---

Jika terdapat goresan, kotoran, tanda, atau bengkokan pada sisi depan, sisi belakang, atau sisi samping kartu yang dapat digunakan untuk membedakan kartu pada Deck yang sama, maka berdasarkan pertimbangan Judge, ada kemungkinan kartu tidak dapat digunakan dalam turnamen. Akan tetapi, jika kartu menjadi tidak dapat dibedakan bila menggunakan sarung kartu, maka kartu tersebut dapat digunakan.

\* Tergantung turnamen, ada kemungkinan ditetapkan persyaratan atas sarung kartu yang dapat digunakan.

## **6-3. Pengecekan Deck**

---

Pada semua turnamen resmi harus diadakan pengecekan Deck.

Pada turnamen program Organized Play Pokémon Game Kartu Koleksi, diminta minimal harus dilakukan pengecekan Deck pada 10% Deck yang ikut serta, tapi disarankan bagi Staf turnamen untuk melakukannya dalam batas sewajarnya dengan jumlah yang sebanyak-banyaknya.

Selain itu, pengecekan Deck dapat dilakukan selama pelaksanaan turnamen, mulai pendaftaran hingga ronde final.

Saat pengecekan Deck, Staf turnamen melakukan pengecekan berikut ini.

- Jika Deck List dikumpulkan dalam format kertas, harus tertulis (terdaftar) dengan benar tanpa ada yang kurang dan mudah dibaca.
- Kartu yang dimasukkan ke dalam Deck List harus merupakan kartu yang sesuai dengan regulasi yang ditetapkan pada turnamen.
- Isi Deck harus sama persis dengan Deck List.
- Kartu dan sarung kartu tidak boleh memiliki unsur yang dapat dianggap sebagai penanda.

## **Pasal 7: Mengenai Sarung Kartu (Deck Shield)**

---

Pemain dapat menggunakan sarung kartu yang ditetapkan oleh regulasi pada tiap turnamen. Akan tetapi, tidak ada kewajiban untuk menggunakan sarung kartu.

Jika pada turnamen, Judge menetapkan bahwa sarung kartu pemain tidak dapat digunakan, maka pemain dapat memilih untuk menukar sarung kartu dengan sarung kartu yang sesuai atau bermain tanpa menggunakan sarung kartu.

\* Tergantung turnamen, ada kemungkinan diwajibkan menggunakan sarung kartu yang ditetapkan oleh penyelenggara turnamen.

## **Pasal 8: Mengenai Tindakan Mengocok (Shuffle) Deck**

---

Mengocok (shuffle) Deck adalah mencampur kartu dengan baik hingga kartu teracak secukupnya agar kedua pemain tidak mengetahui urutan kartu di Deck.

Deck semua pemain harus dalam keadaan terkocok (tershuffle) hingga kartu teracak secukupnya saat memulai permainan dan saat ada keterangan yang menginstruksikan pemain untuk

mengocok kartu di tengah permainan.

Jika melakukan perbuatan curang untuk mengendalikan urutan kartu saat mengocok (shuffle) Deck, maka pemain akan diberikan penalti berat.

\* Detail terkait penalti tertulis pada pasal 12.

### **8-1. Mengenai Tindakan Mengocok (Shuffle) Deck Oleh Pemain**

---

Pemain dapat mengocok (shuffle) Deck agar isi Deck sendiri menjadi teracak secukupnya hingga pemain merasa puas.

Tapi ini harus dilakukan di posisi yang dapat dilihat lawan dalam jangka waktu yang sesuai, serta dilakukan dengan berhati-hati agar tidak menimbulkan goresan pada kartu atau terlihat isinya.

1. Setelah pemain lawan mengocok (shuffle) Deck lawan, pemain dapat mengocok ulang (shuffle ulang) Deck tersebut atau melakukan cut(\*) kartu.  
Pada saat ini, pemain harus melakukannya dalam waktu singkat, serta dilakukan dengan berhati-hati agar tidak menimbulkan goresan pada kartu atau terlihat isinya.

\* Cut adalah membuat gunung dengan mengambil sebagian kartu di bagian atas Deck, lalu meletakkannya di bawah sisa gunung Deck. Membagi Deck menjadi tiga gunung atau lebih dianggap sebagai mengocok (shuffle), bukan cut.

2. Setelah pemain mengocok (shuffle) Deck, mintalah pemain lawan untuk mengocok ulang (shuffle ulang) Deck tersebut atau melakukan cut kartu. (Pemain lawan juga dapat meminta untuk melakukan hal ini.)  
Setelah pemain lawan mengocok ulang (shuffle ulang) Deck atau melakukan cut kartu, pemain tidak dapat mengocok ulang (shuffle ulang) Deck atau melakukan cut kartu.

### **8-2. Mengenai Tindakan Mengocok (Shuffle) Deck Oleh Judge**

---

Berdasarkan permintaan pemain atau atas pertimbangan Judge, Judge memiliki wewenang untuk mengocok (shuffle) Deck pemain.

- Jika pemain merasa salah satu Deck tidak terkocok (tidak tershuffle) hingga menjadi teracak secukupnya atau tidak dilakukan sesuai urutan yang seharusnya, pemain dapat memanggil Judge dan meminta Judge untuk mengocok (shuffle) Deck.
- Setelah Judge mengocok (shuffle) Deck, pemain tidak dapat mengocok (shuffle) Deck atau melakukan cut kartu.

## **Pasal 9: Mengenai Permainan Selesai dan Menang Kalah**

---

Permainan selesai dan menang kalah ditetapkan dengan mengikuti regulasi yang ditetapkan pada tiap turnamen.

Jika berdasarkan regulasi, pemain maupun pemain lawan diminta untuk membubuhkan tanda tangan atas hasil permainan pada kartu pemain atau sejenisnya, maka hasil permainan yang telah ditandatangani oleh kedua pemain tersebut tidak dapat diputarbalikkan.

Akan tetapi, meskipun permainan telah berakhir, jika ditemukan dan diakui adanya perbuatan curang atau ada kekhawatiran timbul pengaruh besar pada operasional turnamen akibat perbuatan tersebut, maka dapat terjadi koreksi hasil permainan berdasarkan pertimbangan penyelenggara turnamen dan pencabutan segala hak yang tertaut pada hasil permainan sebelum koreksi.

Selain itu, jika dianggap sulit untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah, maka Head Judge dan penyelenggara event dapat menetapkan menang kalah dalam permainan.

## **Pasal 10: Mengenai Menyerah Kalah, Seri Berdasarkan Persetujuan, dan Mundur di Tengah Turnamen**

---

Hasil pertandingan harus ditetapkan berdasarkan permainan yang dilakukan.

Akan tetapi,izinkan bagi pemain untuk mengalah dan menyerahkan kemenangan kepada lawan atau 1 kali di tiap pertandingan meminta lawan untuk menjadikan hasil pertandingan seri pada turnamen Pokémon Game Kartu Koleksi.

Selain itu, pemain dapat menetapkan untuk menyerah karena alasan tertentu. Akan tetapi, pada program Organized Play Pokémon Game Kartu Koleksi, sebelum menandatangani lembar menang kalah (sebelum hasil pertandingan ditetapkan), maka persetujuan tidak resmi antara pemain mengenai hasil pertandingan tidak diakui.

Begitu hasil pertandingan telah ditulis dan didaftarkan serta lembar menang kalah telah ditandatangani, maka hasil pertandingan tersebut dinyatakan sebagai hasil ketetapan akhir dan tidak dapat diubah.

### **10-1. Menyerah Kalah, Seri Berdasarkan Persetujuan (Intentional Draw)**

---

Selama permainan atau pertandingan belum berakhir, maka pemain dapat menyerah kalah atau menjadikan permainan atau pertandingan seri berdasarkan persetujuan kedua pemain.

Saat pemain mengajukan Intentional Draw kepada pemain lawan, tidak boleh ada tindakan menawarkan balas jasa berupa uang dan lainnya. Jika itu terjadi, maka ini merupakan Perbuatan Curang Untuk Mengendalikan Hasil Permainan dan diberikan penalti Kehilangan Hak Bertanding atau lebih berat. Jika pemain lawan menawarkan hal tersebut, diharuskan untuk segera memanggil Judge.

### **10-2. Mundur di Tengah Turnamen**

---

Pemain yang ingin mengundurkan diri (Drop) di tengah turnamen harus menyampaikan hal tersebut kepada Judge (atau Staf) dan mendapatkan izin.

Setelah pemain lawan diumumkan, pemain yang telah ditetapkan mengundurkan diri (Drop) sebelum permainan dimulai dianggap kalah tanpa bertanding, setelah itu pemain dinyatakan mengundurkan diri (Drop) dari turnamen.

### **10-3. Tindakan Terlarang**

---

Pemain tidak boleh melakukan tindakan di bawah ini.

- Meminta lawan untuk mengalah.
- Setelah pemain lawan menyatakan tidak ingin hasilnya seri, sekali lagi meminta lawan untuk menjadikan hasilnya seri.
- Memberi suap, memaksa, serta tindakan lainnya yang memberikan tekanan kepada pemain lawan dengan maksud menentukan hasil pertandingan.
- Sebelum menentukan akan mengalah atau menjadikan hasilnya seri, menjadikan urutan peringkat turnamen sebagai referensi atau menunggu pertandingan lainnya yang sedang berlangsung selesai.

- Menentukan hasil pertandingan menggunakan cara acak (misalnya melempar koin) atau cara lainnya.

## **Pasal 11: Mengenai Pengendalian Hasil Permainan Akibat Perbuatan Curang**

---

Pada turnamen apapun, pemain dilarang untuk berunding dengan pemain lawan untuk menentukan atau mengubah hasil permainan.

Jika pemain mengendalikan hasil permainan secara curang, maka akan diberikan penalti berat.

\* Detail terkait penalti tertulis pada pasal 12.

## **Pasal 12: Mengenai Penalti**

---

Jika tidak mematuhi peraturan yang tertulis pada Floor Rule Pokémon Game Kartu Koleksi ini, Panduan Bermain, ataupun regulasi pada tiap turnamen, maka penalti dapat diberikan menggunakan wewenang Judge atau penyelenggara event dan turnamen tersebut (berikutnya disebut Judge atau penyelenggara turnamen).

Penalti dipertimbangkan dan diberikan oleh Judge atau penyelenggara turnamen berdasarkan level event dan turnamen, atau tingkat pelanggaran peraturan. Selain itu, jika pelanggaran peraturan terus menerus dilakukan setelah penalti diberikan, maka penalti yang lebih berat dapat diberikan.

### **12-1. Jenis Penalti dan Aturan Dasar Penerapan Penalti**

---

\*Contoh penerapan penalti ① s.d. ⑤ di bawah ini hanyalah contoh belaka. Pelanggaran yang sama dengan contoh sekalipun dapat diberikan penalti yang lebih ringan (atau lebih berat) berdasarkan pertimbangan Judge atau penyelenggara turnamen.

#### **12-1-1. Teguran**

Teguran diberikan atas pelanggaran yang tidak mempengaruhi menang kalah dalam permainan dan permainan dapat dikembalikan ke kondisi yang benar, atau tidak menjadikan salah satu pemain mendapatkan keuntungan secara sepihak.

Contoh pelanggaran:

- Salah meletakkan 1 lembar kartu di paling atas atas Deck atau Kartu Point dengan sisi depan menghadap ke atas.
- Hendak melanjutkan permainan tanpa melakukan konfirmasi ke pemain lawan terlebih dahulu.
- Tidak memperhatikan sehingga terlewat ketika lawan lupa mengambil Kartu Point.
- Dan lainnya.

#### **12-1-2. Peringatan**

Peringatan diberikan atas pelanggaran yang mempengaruhi menang kalah dalam permainan tapi permainan dapat dikembalikan ke kondisi yang benar, atau setelah beberapa kali mendapat penalti Teguran, pemain melakukan pelanggaran setingkat Teguran lagi.

Jika Peringatan diberikan, ada kemungkinan diberikan juga penalti Kartu Point.

Contoh pelanggaran:

- Salah mengambil kartu lebih banyak dari seharusnya.
- Melanjutkan permainan dengan lambat sehingga menang kalah tidak dapat ditentukan dalam waktu yang ditetapkan.
- Lupa mengambil Kartu Point dan melanjutkan permainan padahal telah meng-KO

- Pokémon lawan.
- Dan lainnya.

### **12-1-3. Penalti Kartu Point**

Penalti Kartu Point diberikan jika permainan tidak dapat dikembalikan ke kondisi yang benar.

Selain itu, penalti ini juga dapat diberikan jika setelah mendapat Peringatan, pemain mengulang pelanggaran setingkat Teguran atau Peringatan lagi.

Jika penalti ini diberikan, maka berdasarkan pertimbangan Judge atau penyelenggara turnamen, untuk memenangkan pertandingan, jumlah Kartu Point yang perlu diambil oleh lawan pemain yang diberikan penalti berkurang. Pada saat itu, pengurangan jumlah Kartu Point yang perlu diambil untuk menang ditentukan oleh Judge atau penyelenggara turnamen berdasarkan pengaruh dan kondisi pelanggaran.

Contoh pelanggaran:

- Salah mengocok kembali kartu di Kartu Pegangan atau Trash ke Deck tanpa menggunakan efek kartu.
- Salah menggunakan Supporter sehingga menggunakannya dua kali dalam satu giliran yang sama dan terus melanjutkan permainan.
- Melakukan permainan yang berbeda dengan efek kartu dan melanjutkan permainan.
- Dan lainnya.

### **12-1-4. Kalah**

Kalah diberikan atas tindakan yang memberikan pengaruh penting pada jalannya permainan yang dimainkan atau hasil permainan, tambah lagi Judge atau penyelenggara turnamen menetapkan bahwa melanjutkan permainan lebih lanjut atau mengakui hasil permainan tersebut adalah tidak tepat. Pemain yang mendapat penalti ini dinyatakan kalah dalam permainan tersebut.

\* Jika kedua pemain mendapat penalti ini, maka kedua pemain dinyatakan kalah.

Contoh pelanggaran:

- Berunding dengan pemain lawan untuk mengendalikan permainan atau hasil permainan secara tidak benar.
- Terdapat perbedaan antara isi Deck di Daftar Deck dan Deck sebenarnya.
- Dan lainnya.

### **12-1-5. Pencabutan Hak Ikut Serta**

Terdapat dua jenis penalti Pencabutan Hak Ikut Serta. Salah satu atau kedua penalti ini diberikan jika terjadi kasus yang memberikan pengaruh besar pada kejujuran turnamen dan operasional turnamen akibat perbuatan pemain tersebut.

#### **12-1-5-1. Kehilangan Hak Bertanding**

Pemain yang mendapatkan penalti ini tidak dapat melanjutkan bermain pada turnamen ini. Pemain tersebut juga tidak dapat mendapatkan penghargaan dari turnamen tersebut.

Contoh pelanggaran:

- Mengambil kartu lebih banyak dari seharusnya dengan sengaja.
- Mengembalikan kartu di Trash ke Kartu Pegangan dengan sengaja.
- Memperpanjang waktu bermain dengan sengaja dan mempengaruhi menang kalah.
- Melakukan tindakan yang melanggar jujurnya turnamen dengan menandai kartu/Marking menggunakan luka, kotoran, atau bengkokan pada kartu atau sarung

kartu dan menumpuk kartu/Stacking (mengendalikan urutan kartu di Deck dan sebagainya). Dan lainnya.

- Melakukan pelanggaran aturan bermain yang memberikan pengaruh besar pada lingkungan bermain atau hasil pertandingan dan lainnya.

#### **12-1-5-2. Larangan Main**

Pemain yang mendapatkan penalti ini selama jangka waktu tertentu dilarang untuk ikut serta dan mendatangi event yang diadakan oleh The Pokémon Company.

Contoh pelanggaran:

- Terbukti mencederai peserta atau melakukan pelecehan kepada pemain lawan
- Merusak perlengkapan turnamen dengan sengaja, perbuatan yang melanggar etika, moral, susila
- Melakukan perbuatan curang berkali-kali, melakukan perbuatan yang ditetapkan oleh The Pokémon Company sebagai perbuatan yang memberikan pengaruh buruk pada program Organized Play Pokémon Game Kartu Koleksi itu sendiri.
- Dan lainnya.