

(Versio 2026.01.10)

TURNAUSOHJESÄÄNTÖ 1/10

- Aloittava pelaaja valitaan heittämällä noppaa. Nopat tulee heittää kunnolla: pelkkä pudottaminen, pyörittäminen, heikosti heittäminen tai muu temppuilu ei ole sallittua.

- Isomman luvun heittänyt pelaaja valitsee, kumpi aloittaa. Mikäli sinä valitset, et saa katsoa käsikorttejasi ennen päätöstä. Jos katsot käsikortit ennen päätöstä, sinun on pakko aloittaa.

- Edellisen kierroksen hävinnyt saa päättää seuraavan kierroksen aloittajan (sama käsikorttisääntö pätee).

- TOP cutissa pelattavat ottelut ovat poikkeus. Nopan heiton sijaan ensimmäisen kierroksen aloittajan päättää pelaaja, jolla on korkeampi sijoitus ja pisteet. Täysin tasatilanteessa käytetään noppaa.

- Mikäli TOP cuttia valitessa on täysin tasatilanne ratkaisevilla sijoilla (esim. sijat 4/5 tai sijat 8/9), pelataan heidän välillä paras yhdestä ottelu, jolla valitaan, kuka pääsee TOP cuttiin. Jos muiden sijoitusten välillä on tasapeli, heidän vastaavat TOP cut -parit valitaan heittämällä noppaa.

- Ellei toisin sanota, turnaukset pelataan paras kolmesta periaatteella. Finaalit poikkeuksellisesti paras viidestä periaatteella.

- Sovitut tasapelit eivät ole sallittuja. Pelit tulee aina aloittaa.

- Saat leikata (yksi tai useampi leikkaus) vastustajasi pakkaa jokaisen sekoituksen jälkeen. Jokainen saa itse sekoittaa pakkansa. Mikäli vastustaja kokee, ettei pakkaa ole sekoitettu kunnolla, on hänellä oikeus pyytää kunnollista sekoitusta. Mikäli ongelma on sekoitustekniikassa, tuomaria voi pyytää avustaan.

- Yhden oman siirron peruminen on sallittua niin kauan kuin et ole saanut uutta informaatiota. Sitä ei lasketa, mikäli vain vastustaja on saanut uutta informaatiota - se on vain epäedullista sinua kohtaan.



TURNAUSOHJESÄÄNTÖ 2/10

- Laittomat siirrot perutaan aina, mikäli sellaisia huomataan. Tuomareilla on oikeus päättää, miten kukin tilanne ratkaistaan. Mikäli tasapuolisia ratkaisuja ei ole tarjolla, tulee käytettävän ratkaisun olla epäedullisempi sitä pelaajaa kohtaan, joka on laittoman siirron tehnyt.

- Muista kääntää kortit aina kun kutsut, käytät, hyökkäät tai muutoin täppäät kortteja.

- Kilpiin hyökätessä vastustajan tulee päättää, blokkaako hän, ennen kuin hyökättävä kilpi valitaan (mikäli valittavissa).

- Kilvet murretaan yksi kerrallaan. Mikäli shield triggerin haluaa käyttää, tulee se tehdä ennen mahdollisten lisäkilpien murtumista.

- Kilvet tulee murtaa (tai valita) järjestyksessä. Ainoastaan lisätyt, vaihdetut tai katsotut kilvet voi erikseen valita. Tällä estetään kilpien valitseminen käyryyden perusteella.

- Lisätyt, vaihdetut ja katsotut kilvet tulisi kääntää (ikään kuin ne olisi täpätty) viestimään, että ne eivät välttämättä ole tuntemattomia, ja että ne on erikseen valittavissa.

- Julkista tietoa olevat kortit (kilvet ja käsikortit) voi niiden omistajan halutessa jättää kuvapuoli ylöspäin. Vastustajalta tätä ei voi vaatia.

- Hautausmaa ja mana-alue ovat julkista tietoa, ja molemmat pelaajat saavat niitä tutkia.

- Kilpien, käsikorttien ja pakassa olevien korttien määrät ovat julkista tietoa, ja molemmat pelaajat saavat niiden määriä laskea. Näiden määrien piilottelu tai harhaanjohdattelu ei ole sallittua.

- Kortit (käsikortit mukaanlukien) tulee pitää pöydän yläpuolella ja muutoinkin aina näkyvissä.



TURNAUSOHJESÄÄNTÖ 3/10

- Muistiinpanojen tekeminen tai käyttäminen pelien aikana on kiellettyä. Sama koskee puhelinten ja muiden vastaavien sähkölaitteiden käyttöä. Pelaajat voivat yhteisymmärryksessä tarkistaa esim. Wikistä, miten jokin kortti toimii.

- Jos vastustaja kysyy, mitä jokin kortti tekee, tulee se rehellisesti kertoa.

- Mikäli haluat katsoa toisen kortteja, kysy lupa ennen niiden koskettelua.

- Ole erittäin huolellinen muiden kortteja käsitellessä.

- Älä tuo ruokia tai juomia turnauspöytiin.

- Pelaajien neuvominen tai muu epäreilu avustaminen kesken pelien on kielletty.

- Turnausten aikana pelaajille tulee antaa pelirauha!
Vältä ylimääräistä melua (musiikki, videot, kovaääninen tai off topic keskustelu yms.) pelialueella. Otteluiden, siirtojen yms. kommentoiminen ja niistä keskustelu jätetään otteluiden jälkeen/väliin, tai niistä voi mennä keskustelemaan toiseen huoneeseen. Tarvittaessa järjestäjät voivat määrittää erillisiä rauhallisempia tiloja/pöytiä, joihin ei saa jäädä katsomaan pelejä.

- Satunnaisesti valittavat asiat valitaan aina noppaa heittämällä. Kullakin vaihtoehdolla on oltava yhtä suuret todennäköisyydet.

- Tuomarit voivat määritellä uusia sääntöjä ja päättää, kuinka mikäkin tilanne hoidetaan, mikäli minkäänlaisia ongelmia tai epäselvyyksä ilmenee.



TURNAUSOHJESÄÄNTÖ 4/10

Mitkä kortit ovat sallittuja?

Seuraavaksi käsitellään eri kulmista sitä, mitkä kortit ovat sallittuja turnauspakoissa. Mikäli näistä tai joistakin muista aiheista nousee epäselvyyksiä, kannattaa niistä kysyä ennen turnausta.

Proxy- ja feikkikortit eivät ole sallittuja

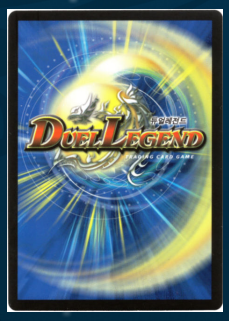
- Käytännön syiden takia proxyjen (korttien, jotka eivät ole aitoja) käyttö turnauksissa ei ole sallittua.

- Suosittelemme hankkimaan japaninkielisiä versioita korteista, jotka ovat kalliita tai harvinaisia. Japanista tilaamiseen voi kysyä vinkkejä meidän kanaviltamme. Japaninkielisiä vaihtokortteja voi löytää myös yhteisön jäseniltä.

Japaninkieliset ja muut ulkomaalaiset kortit

- Turnauksissa saa käyttää minkä tahansa kielisiä virallisia kortteja, kunhan ne ovat julkaistu myös englanninkielisinä, ja ovat osa turnauksen formaattia. Poikkeuksena ovat koreankieliset (Duel Legend) sekä Kaijudo -kortit, jotka eivät ole sallittuja niiden erilaisen takakuvan takia.

- Myöhemmät uusintapainokset ovat sallittuja. Varmista, että kortti on oikeasti se, miksikä sitä luulet. Japaniksi on julkaistu kortteja, jotka voivat erehdyttävästi muistuttaa jotakin englanniksi julkaistua korttia, mutta ei ole se.





TURNAUSOHJESÄÄNTÖ 5/10

- Seuraavat viisi korttia ovat saaneet erityisluvan, minkä myötä niitä on sallittua käyttää englanninkielisten versioidensa tilalla.

Nämä kortit ovat olleet osana alkuperäisiä japaninkielisiä 1-12 settejä, mutta jotka ovat englanninkielisissä seteissä korvattu hieman heikommilla versiolla. Tällaisia kortteja on enemmänkin, mutta vain nämä ovat sallittuja, sillä ne eivät ole harhaanjohtavia (mana cost, power, symbolit yms. ovat identtisiä). Nämä kortit toimivat kykyjensä osalta samalla tavalla kuin niiden englanninkieliset versionsa:



Cyber Brain
=
Brain Serum



Deep Operation
=
Thought Probe



Wicked Soul Reincarnation
=
Intense Evil



Curse Totem
=
Cryptic Totem



Skeleton Vice
=
Cranium Clamp

TURNAUSOHJESÄÄNTÖ 6/10

Hämäävät virhepainokset eivät ole sallittuja

- Turnauksissa ei saa käyttää virhepainoksia, jotka voivat tavalla tai toisella olla hämääviä.

- Hämäävillä tarkoitamme kortteja, joilla on virheellinen manahinta, voima, muita vääriä numeroita, symboleita, sivilisaatio, on merkittävästi miscut tai sisältää muutoin hämääviä visuaalisia elementtejä, jotka voivat johtaa siihen, että vastustaja erehtyisi pelin aikana.

- Sallimme sellaisten virhepainosten käytön, jotka eivät ole hämääviä englantia (ainoastaan) puhuvan näkökulmasta. Ne kuitenkin toimivat samoin kuin niiden englanninkielinen oikea versio.

- Esimerkki A: *Saksalainen Apocalypse Vise virheellisesti sanoo, että saat tuhota haluamasi määrän vastustajan 8000 tai alle voimaisia olentoja. Mutta saksaa ymmärtämättömän näkökulmasta kortti näyttää täysin normaalilta. Tästä syystä saksankielinen Apocalypse Vise on sallittu ja toimii kuten englanninkielinen versio.*

- Esimerkki B: *Saksalainen Rumble Gate puolestaan virheellisesti antaa +2000 voimaa +1000 voiman sijaan. Tämä voi olla hämäävää, vaikka et saksaa osaisikaan, sillä luku +2000 on silti kortista ymmärrettävissä. Tästä syystä saksankielinen Rumble Gate ei ole sallittu.*





TURNAUSOHJESÄÄNTÖ 7/10

<u>Vahingoittuneet ja muunnellut kortit eivät ole sallittuja</u>
- Mikäli kortti on: merkittävästi taittunut, käyristynyt, puuttuu paloja, on teipattu, laminoitu, sisältää tarroja, merkittäviä kynänjälkiä, foili repsottaa pahasti tms. - ei se ole sallittu.

- Kortin kunnon tulisi olla 'tarpeeksi hyvä', jotta se ei erotu pakan muista korteista. Ymmärrämme, että monet kortit ovat pelatussa tai jopa vahingoittuneessa kunnossa, tai että kiiltävät kortit käyristyvät helposti jne. Siksi emme halua olla liian tiukkoja kunnon suhteen.
Haluamme kuitenkin, että turnaus on kaikille reilu, ja saatamme puuttua, mikäli huomattavan huonossa/muunnellussa kunnossa olevia kortteja havaitaan. Suosittelemme kysymään ennakkoon, mikäli korttisi kunto yhtään epäilyttää.

- Alla esimerkkejä korteista, jotka eivät ole kuntonsa takia sallittuja:





TURNAUSOHJESÄÄNTÖ 8/10

<u>Mikäli kiellettyjä kortteja käytetään turnauksessa</u>
- Mikäli ilmenee tilanne, jossa joku (tahallisesti tai tahattomasti) käyttää pakassaan kiellettyjä kortteja kesken turnauksen, pelaajan tulee vaihtaa kyseinen kortti sallittuun versioon.

- Mikäli kielletty kortti havaitaan kesken ottelun, vastustaja saa ottelusta voiton. Pelaajan tulee korvata kielletty kortti sallitulla versiolla ennen seuraavan ottelun alkua.

- Korttia ei saa vaihtaa miksikään toiseksi, kuin mikä sen on ollut tarkoitus olla alusta alkaen.

- Mikäli pelaaja ei saa korvattua korttia sallitulla versiolla seuraavan ottelun alkuun mennessä, tai mikäli kielletty kortti on formaatin ulkopuolelta, tuomarit lainaavat korttia vastaavan vanillaolennon, jota on käytettävä kielletyn kortin tilalla.

- Esimerkki: *jos kielletty kortti on 3 manan luontokortti, pyritään se korvaamaan 3 manan vanilla luonto-olennolla tai sitä lähimpänä saatavilla olevalla olennolla - tuomarit tekevät päätöksen. Monivärikortit korvataan yksivärisillä korteilla.*



TURNAUSOHJESÄÄNTÖ 9/10

Sleevejen tulee olla identtisiä

- Kaikkien pakassasi olevien sleevejen tulee olla keskenään identtisiä. Tarkoittaen kahta asiaa:

1) Sleevejen tulee olla keskenään saman tyylisiä ja samalta valmistajalta. Saman väristen, mutta eri valmistajien, sleevejen käyttö keskenään ei ole sallittua.

2) Sleevejen tulee olla hyvässä kunnossa. Mikäli kortti erottuu muista pakan korteista sen takia, että sleeven kunto on heikko, ei se ole sallittua.

- Sinun tulee joko korvata huonokuntoiset sleevet hyväkuntoisilla, tai ostaa kokonaan uudet sleevet. Tapahtumaan kannattaa ottaa mukaan vaihtosleevejä sen varalta, jos turnausten aikana sleeveihin tulee vahinkoa, ja niitä joutuu vaihtamaan.

- Lisäksi on suositeltavaa, ettei sleeveistä näkyisi laisinkaan läpi. Osa sleeveistä on sellaisia, että kortin takapuoli näkyy hieman sleeven läpi. Tämä voi koitua ongelmaksi, mikäli pakassa on kortteja, jotka ovat takapuolelta tunnistettavissa.

- Mikäli turnauksen aikana sleevejen läpi havaitaan minkäänlaisia jälkiä, tai kortti on sleeven takia tunnistettavissa, voi se johtaa ottelun häviöön. Lisäksi sinun on vaihdettava merkittyjen korttien tilalle ei-tunnistettavat versiot tai koko pakan sleevet sellaisiksi, ettei niistä näe läpi.

TURNAUSOHJESÄÄNTÖ 10/10

Erikoispromojen setit

- Englanniksi on julkaistu 16 erikoispromoa, joita ei ole normaaleissa seteissä. Näiden käyttö turnauksissa on sallittua.

- Kunkin kortin alapuolelle on merkitty, mihin settiin tulkitsemme sen kuuluvan. Mikäli turnaus on rajoitettu tiettyihin setteihin, ovat erikoispromot sallittu seuraavasti (huomio myös Marine Flower sekä Aqua Guard, jotka ovat japanissa julkaistu päinvastaisissa seteissä):



DM-02



DM-04



DM-04



DM-04



DM-04



DM-04



DM-04



DM-04



DM-04



DM-05



DM-05



DM-06



DM-07



DM-08



DM-10



DM-11



DM-01



DM-04



TURNAUSKÄYTÄNNÖT
MEGA MEET 2026

- Ota pakastasi valokuva ja lähetä se järjestäjille ennen turnauksen alkua.

- Emme odota myöhästyviä osallistujia.

- Jos tiedät, että olet tai saatat olla myöhässä, ilmoita siitä järjestäjille 11:30 mennessä. Voit vielä osallistua, mutta saat häviön otteluista, joista myöhästyt.

- Jos tulet myöhässä, etkä ole ilmoittanut järjestäjille, emme voi enää lisätä sinua turnaukseen sen alettua.

- Ottelut pelataan paras kolmesta periaatteella.

- Finaaliottelut ovat poikkeus ja pelataan paras viidestä periaatteella.

- Kaikki saavat pelata ensimmäiset 6 kierrosta. Tämän jälkeen TOP 8 selviää pisteiden perusteella.

- Ensimmäisen 6 kierroksen aikaraja on 60 minuuttia. Mikäli aika loppuu kesken, saavat molemmat pelaajat vielä kaksi vuoroa (käynnissä oleva vuoro lasketaan yhdeksi). Mikäli peli ei pääty näiden vuorojen aikana, seuraa siitä tasapeli.

- TOP 8 peleissä on käytössä alustava 60 minuutin aikaraja.
Mikäli peli jatkuu vielä 60 minuutin jälkeen, alamme enemmän tarkkailemaan hidasta pelaamista. Saatamme antaa varoituksia ja lopulta kierroshäviön, mikäli koemme jonkun pelaavan tarpeettoman hitaasti.
Mikäli peli jatkuu vielä 90 minuutin jälkeen, otamme käyttöön 1 minuutin aikarajan jokaiselle vuorolle (vastustajan miettimistä ei lasketa sinun aikaan esim. blokkaaminen tai shield triggerit). Tuon 1 minuutin kuluttua vuoro siirtyy automaattisesti vastustajalle.

- Finaaliotteluissa ei ole aikarajaa. Tarpeettoman hidas pelaaminen on silti kiellettyä.