อัปเดตล่าสุด: 13 พฤศจิกายน 2026

กฎประจำสนามของ BANDAI CARD GAMES เวอร์ชัน 2.3.0

สารบัญ

◆ บทนำ

◆ ขอบเขตการบังคับใช้กฎฉบับนี้

◆ ประเภทของกิจกรรม

- บทที่ 1: ถึงผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน
- บทที่ 2: ถึงผู้เล่นทุกคน
- บทที่ 3: ถึงผู้เข้าชมทุกคน
- บทที่ 4: ผู้ตัดสิน
- บทที่ 5: การ์ดที่สามารถใช้งานได้
- บทที่ 6: ซองใส่การ์ดและการ์ดโหลดเดอร์
- บทที่ 7: การ์ดโทเคน (Battle Spirits, Digimon Card Game, Gundam Card Game)
- บทที่ 8: การเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม (ONE PIECE Card Game, Dragon Ball Super Fusion World)
- บทที่ 9: การดำเนินการแข่งขัน
- บทที่ 10: การสิ้นสุดการแข่งขันและการตัดสินผลแพ้ชนะ
- บทที่ 11: การออกจากการแข่งขันกลางคัน
- บทที่ 12: บทลงโทษ

◆ บทนำ

กฎประจำสนามแข่งของ BANDAI CARD GAMES
ฉบับนี้ถูกกำหนดขึ้นเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนได้รับความสนุกสนานจากการเล่นเกม BANDAI CARD GAMES อย่างเต็มที่ โดยไม่เพียงแต่มุ่งเน้นไปที่ผลแพ้ชนะเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการสร้างบรรยากาศที่ดีในการเล่นร่วมกันด้วย
ขอให้ทุกท่านปฏิบัติตามกฎกติกาอย่างเคร่งครัด เพื่อให้การจัดกิจกรรมเป็นไปได้อย่างราบรื่นและน่าประทับใจสำหรับทุกคน

◆ ขอบเขตการบังคับใช้กฎฉบับนี้

กฎฉบับนี้ใช้บังคับกับการแข่งขันอย่างเป็นทางการที่จัดขึ้นโดยหรือได้รับอนุญาตจากบริษัท Bandai Co., Ltd. และการแข่งขันที่ได้รับรองซึ่งจัดโดยร้านค้าที่บริษัท Bandai Co., Ltd. รับรองในญี่ปุ่นและเอเชีย โดยมีรายชื่อการ์ดเกมที่เกี่ยวข้องดังนี้:

Battle Spirits

Digimon Card Game

ONE PIECE Card Game

UNION ARENA

Dragon Ball Super Card Game Fusion World

Gundam Card Game

※รายชื่อเกมที่จัดแข่งขันอาจแตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่

แม้กฎฉบับนี้จะเป็นแนวทางหลักในการดำเนินงานจัดการแข่งขัน แต่ไม่จำเป็นต้องยึดถือปฏิบัติตามที่ระบุไว้ในนี้ในทุกกรณีเสมอไป
สิ่งสำคัญคือการรับมือและจัดการกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นอย่างเหมาะสมและยืดหยุ่นตามสถานการณ์จริง นอกจากนี้ หากมีการกำหนดกฎระเบียบ แนวทางปฏิบัติ หรือกฎการแข่งขันเฉพาะสำหรับรายการนั้น ๆ ให้ยึดถือตามเนื้อหาดังกล่าวเป็นสำคัญ

สำหรับการแข่งขันอย่างเป็นทางการ จะมีการบังคับใช้กฎเพิ่มเติม ได้แก่ "ข้อควรระวังเกี่ยวกับการแข่งขันอย่างเป็นทางการของ BANDAI CARD GAMES" และกฎการแข่งขันเฉพาะสำหรับรายการนั้น ๆ ด้วย ขอให้ผู้เล่นทุกคนตรวจสอบกฎเหล่านั้นให้ถี่ถ้วนก่อนเข้าร่วมการแข่งขัน

บริษัท Bandai Co., Ltd. ขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุงกฎเหล่านี้ตามความเหมาะสม โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

◆ ประเภทของกิจกรรม

- การแข่งขันอย่างเป็นทางการ

การแข่งขันที่จัดขึ้นและดำเนินการโดยบริษัท Bandai Co., Ltd. ได้แก่ รายการ World Final ของแต่ละการ์ดเกมในเครือ BANDAI CARD GAMES การแข่งขันเพื่อชิงสิทธิ์เข้าร่วม World Final และรายการ Championships ต่าง ๆ เป็นต้น นอกจากรายการ Championships แล้ว การแข่งขันใดก็ตามที่จัดขึ้นและดำเนินการโดยบริษัท Bandai Co., Ltd. หรือบริษัทที่ได้รับมอบหมายจากทาง Bandai Co., Ltd. จะถือเป็นการแข่งขันอย่างเป็นทางการทั้งหมด

- การแข่งขันที่ได้รับการรับรอง

การแข่งขันที่จัดขึ้นโดยร้านค้าที่ได้รับการรับรองจากบริษัท Bandai Co., Ltd. ร้านค้าที่ได้รับการรับรองแต่ละแห่งจะเป็นผู้จัดการแข่งขันเอง โดยมีบริษัท Bandai Co., Ltd.ให้การสนับสนุนด้านต่าง ๆ เช่น การจัดเตรียมของรางวัลที่ระลึก ในส่วนของ Battle Spirits กิจกรรม Battleskii ที่จัดโดย "Battleskii" ก็ถือเป็นการแข่งขันที่ได้รับการรับรองด้วยเช่นกัน

บทที่ 1: ถึงผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม BANDAI CARD GAMES ทุกคนควรระลึกไว้เสมอว่าต้องให้เกียรติซึ่งกันและกันและปฏิบัติต่อคนอื่นด้วยความมีน้ำใจ

บทที่ **2: ถึงผู้เล่นทุกคน**

ขอให้ผู้เล่นทุกคนปฏิบัติตามกฎกติกาและมารยาทที่กำหนดไว้ และมีน้ำใจนักกีฬาเพื่อให้ทุกฝ่ายสนุกกับการแข่งขันได้อย่างเต็มที่ สิ่งที่สำคัญคือ ผู้เล่นจำเป็นต้องมีน้ำใจและให้เกียรติคู่ต่อสู้เสมอมากกว่ามุ่งเน้นไปที่ผลแพ้ชนะเท่านั้น

สำหรับมารยาทในการแข่งขัน ผู้เล่นทุกท่านต้องปฏิบัติตามข้อกำหนดดังต่อไปนี้

- ควรกล่าวคำทักทายกับคู่แข่งทั้งก่อนเริ่มเกมและหลังจบเกมเสมอ
- ในระหว่างการเล่น ควรประกาศการใช้การ์ด รวมถึงขั้นตอนต่าง ๆ เช่น ไทม์มิ่ง สเต็ป และเฟสให้ชัดเจน และคู่แข่งควรตอบรับการประกาศนั้นอย่างเหมาะสมด้วย
- ควรจัดวางการ์ดและสถานะของการ์ดให้เป็นระเบียบ (เช่น การแยกแยะระหว่าง Active/Rest หรือคืนสภาพ/เหนื่อยล้าให้ชัดเจน) เพื่อให้คู่แข่งและผู้ตัดสิน (เจ้าหน้าที่) ตรวจสอบได้ง่าย
- ปฏิบัติต่อการ์ดของคู่แข่งอย่างระมัดระวัง และหากจำเป็นต้องสัมผัสการ์ดของคู่แข่ง จะต้องขออนุญาตก่อนทุกครั้ง
- ห้ามดูการ์ดบนมือหรือในเด็คของคู่แข่ง เว้นแต่จะมีเอฟเฟกต์ของการ์ดที่ระบุให้ทำได้
- ห้ามกระทำการใดๆ ที่ทำให้คู่แข่งหรือผู้เล่นคนอื่นรู้สึกไม่สบายใจ

(ตัวอย่าง: การส่งเสียงดัง การกล่าวพูดจาดูถูก การตั้งใจเล่นล่าช้า การสับการ์ดบนมือจนเกิดเสียงดังรบกวน หรือพฤติกรรมอื่นๆ ที่ทำลายสมาธิของคู่แข่ง)

หมายเหตุ: ข้อนี้บังคับใช้กับผู้เล่นที่อยู่บริเวณรอบๆ และผู้ชมที่ไม่ได้ร่วมแข่งขันด้วยเช่นกัน

- หากจำเป็นต้องลุกออกจากที่นั่งในระหว่างการแข่งขัน จะต้องได้รับอนุญาตจากคู่แข่งและผู้ตัดสิน (เจ้าหน้าที่) ก่อน
- หากเกิดข้อสงสัยเกี่ยวกับกฎในระหว่างการแข่งขัน ผู้เล่นสามารถเรียกผู้ตัดสินมาเพื่อยืนยันความถูกต้องได้ทันที ในกรณีนี้ ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตามคำตัดสินของผู้ตัดสิน (เจ้าหน้าที่) อย่างเคร่งครัด
- หากพบการกระทำที่ผิดมารยาทหรือพฤติกรรมที่น่าสงสัยว่าเป็นการทุจริตในระหว่างการเล่น ให้เรียกผู้ตัดสิน (เจ้าหน้าที่) ทันที
- หากเกิดปัญหาอื่นๆ นอกเหนือจากเรื่องกฎในระหว่างการแข่งขัน สามารถเรียกผู้ตัดสิน (เจ้าหน้าที่) ให้เข้ามาดูแลแก้ไขปัญหาได้

※ สามารถใช้อุปกรณ์เสริมเพื่อช่วยในการเล่นได้ตามรายการดังนี้ แต่ต้องขออนุญาตคู่แข่งก่อนใช้งานเพื่อไม่ให้เป็นการรบกวนการแข่งขัน

ทุกการ์ดเกมในเครือสามารถใช้ลูกเต๋าไม่เกิน 20 หน้าที่สามารถเห็นแต้มได้อย่างชัดเจนเมื่อทอดลูกเต๋า

※ สิ่งของนอกเหนือจากรายการด้านล่างนี้ถือเป็นสิ่งของที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่น

Battle Spirits

เด็ค คอร์และโซลคอร์ การ์ดเทนเซย์ การ์ดโทเคน เพลย์แมต พื้นที่วางไลฟ์ กล่องใส่เด็คที่บรรจุการ์ดเทนเซย์ หรือการ์ดโทเคน

Digimon Card Game

เด็ค ดิจิทามะเด็ค เมมโมรี่เกจและมาร์กเกอร์ การ์ดโทเคน เพลย์แมต เคาน์เตอร์มาร์กเกอร์ แผ่นสรุปดีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์และกฎการเล่น

ONE PIECE Card Game

การ์ดลีดเดอร์ เด็ค เด็คดั้ง!! เพลย์แมต พาวเวอร์เคาน์เตอร์ LECAFIG

UNION ARENA

เด็ค การ์ด AP เพลย์แมต BP เคาน์เตอร์และมาร์กเกอร์

Dragon Ball Super Card Game Fusion World

การ์ดลีดเดอร์ เด็ค เอเนอร์จี้มาร์กเกอร์ เพลย์แมต

Gundam Card Game

เด็ค การ์ดรีซอร์ส, EX รีซอร์ส EX เบส การ์ดโทเคน GUNDAM ASSEMBLE เพลย์แมต แผ่นคาเมจเคาน์เตอร์

บทที่ **3:** ถึงผู้ชมทุกคน

ในการรับชมการแข่งขัน ขอให้ปฏิบัติตามมารยาทและรับชมภายในพื้นที่ที่กำหนด เพื่อไม่ให้เป็นอุปสรรคต่อการแข่งขันและการดำเนินงาน ห้ามกล่าวถ้อยคำ ให้คำแนะนำ หรือแทรกแซงการแข่งขันโดยเด็ดขาด หากไม่ปฏิบัติตาม ผู้ตัดสิน (เจ้าหน้าที่) อาจพิจารณาเชิญให้ออกจากพื้นที่รับชมตามความเหมาะสม

หากพบว่ามีการกระทำที่ผิดกฎในระหว่างรับชม ห้ามเข้าไปแทรกแซงการแข่งขันด้วยตนเอง **แต่ขอให้เรียกผู้ตัดสิน**(เจ้าหน้าที่) **แทน**

ในบางกิจกรรมอาจไม่อนุญาตให้มีการรับชม ไม่ว่าจะเป็นผู้เข้าร่วมแข่งขันหรือไม่ก็ตาม หากประสงค์จะรับชมการแข่งขัน โปรดตรวจสอบกับผู้ตัดสินในวันงานก่อนทุกครั้ง เนื่องจากกฎระเบียบอาจแตกต่างกันไปในแต่ละงาน

บทที่ **4:** ผู้ตัดสิน

ผู้ตัดสินทุกคนต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบที่กำหนด**ไว้อย่างเคร่งครัด** และต้องให้ความร่วมมือกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมถึงเจ้าหน้าที่ทุกคน
เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างยุติธรรมและราบรื่น **นอกจากนี้** ผู้ตัดสิน**จะต้องวางตัวให้เป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้เล่นทุกคน**
และปฏิบัติหน้าที่ด้วยความสุภาพและเป็นมืออาชีพ

หากได้รับการยืนยันจากผู้เล่นว่าพบ **"การกระทำที่ผิดกฎเกม" ผู้ตัดสินทุกคนจะต้องรับฟังข้อมูลจากทั้งสองฝ่าย ไม่ใช่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง**
เพื่อตัดสินและแก้ไขสถานะของเกมให้กลับมาถูกต้องและทำให้เกมดำเนินต่อไปได้อย่างเหมาะสม
หากตรวจพบการกระทำที่ผิดกฎหลังจากที่การแข่งขันดำเนินไปแล้ว ผู้ตัดสินอาจตัดสินให้เล่นต่อไปในสภาพนั้นได้ในบางกรณี

ผู้ตัดสินทุกคนมีอำนาจในการเข้าแทรกแซงเพื่อชี้แจงหรือแก้ไขได้ทันที หากพบการกระทำที่ผิดกฎ การโกง หรือพฤติกรรมที่น่าสงสัยว่ามีการทุจริต

หัวหน้าผู้ตัดสินและผู้จัดงานมีอำนาจเด็ดขาดในการตัดสินชี้ขาดและตีความกฎระเบียบในระหว่างการแข่งขัน
คำตัดสินสุดท้ายของหัวหน้าผู้ตัดสินถือเป็นที่สิ้นสุดและไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้
ผู้เล่นที่เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องปฏิบัติตามคำตัดสินและการตีความกฎของหัวหน้าผู้ตัดสินอย่างเคร่งครัด
หากฝ่าฝืนจะถูกลงโทษตามระเบียบ

บทที่ **5:** การ์ดที่สามารถใช้งานได้

ผู้เล่นจะต้องใช้การ์ดตามกฎระเบียบที่กำหนดไว้ในแต่ละการแข่งขัน ห้ามใช้การ์ดปลอม (รวมถึงการ์ดทำมือหรือการ์ดก๊อปปี้)
ในการแข่งขันทุกประเภท

และโดยหลักการแล้ว ผู้เล่นจะต้องใช้การ์ดในภาษาที่ได้รับอนุญาตในพื้นที่ที่จัดงานนั้น ๆ

ตัวอย่าง: โดยหลักการแล้ว การแข่งขันที่จัดในประเทศญี่ปุ่นจะอนุญาตให้ใช้เฉพาะการ์ดภาษาญี่ปุ่นเท่านั้น

(ยกเว้นการ์ดบางประเภท เช่น การ์ดโทเคน แต่ต้องเป็นการ์ดที่แสดงสถานะได้อย่างชัดเจน เช่น Active/Rest)

หากการ์ดมีรอยขีดข่วน คราบสกปรก รอยตำหนิ หรือการโค้งงอที่ด้านหน้า ด้านหลัง หรือด้านข้าง จนสามารถทำให้แยกแยะการ์ดใบนั้นออกจากการ์ดใบอื่นในเด็คเดียวกันได้ ผู้ตัดสิน (เจ้าหน้าที่) อาจพิจารณาสั่งห้ามใช้การ์ดใบนั้น อย่างไรก็ตาม หากใส่ซองใส่การ์ด แล้วไม่สามารถแยกแยะได้ ก็สามารถใช้งานการ์ดใบนั้นได้
หากไม่แน่ใจว่าการ์ดที่จะใช้สามารถใช้ในการแข่งขันนั้นได้หรือไม่ โปรดตรวจสอบกับผู้ตัดสินล่วงหน้า

ห้ามใช้การ์ดที่ไม่ใช่การ์ดแท้ (เช่น การ์ดก๊อปปี้), การ์ดที่มีการขีดเขียนเพิ่มเติม (เช่น ลายเซ็นหรือชื่อ) หรือการ์ดที่ชำรุดอย่างรุนแรง

※ (ยกเว้นกรณีที่การแข่งขันนั้น ๆ อนุญาตให้ใช้การ์ดที่มีลายเซ็นหรือการเขียนชื่อได้เป็นกรณีพิเศษ)

หากมีการประกาศรายการการ์ดต้องห้าม/ถูกจำกัดหรือการ์ดที่ห้ามใส่ร่วมกัน ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตามกฎนั้นและห้ามใส่การ์ดดังกล่าวลงในเด็ค

สำหรับการแข่งขันอย่างเป็นทางการ และการแข่งขันที่เกี่ยวข้องกับรายการ Championships (รวมถึงการแข่งขันบางประเภทในร้านค้าที่ได้รับการรับรอง)
ห้ามใช้การ์ดที่มีเลขรหัสใหม่ที่วางจำหน่ายหรือแจกจ่ายมายังไม่ครบ 7 วัน (หากเป็นการ์ดที่มีเลขรหัสเดียวกับการ์ดที่เคยวางจำหน่ายหรือแจกจ่ายมาแล้วเกิน 7 วัน สามารถใช้งานได้ทันทีแม้ว่าจะเป็นใบที่เพิ่งได้มาไม่ถึง 7 วันก็ตาม)

ตัวอย่างการนับเวลา: หากการ์ดที่มีเลขรหัสใหม่วางจำหน่ายในวันที่ 1 ของเดือน การ์ดใบนั้นจะเริ่มใช้งานได้ตั้งแต่วันที่ 8 ของเดือนนั้นเป็นต้นไป

■ ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ **Battle Spirits**

ในการแข่งขันที่ได้รับการรับรอง ผู้เล่นสามารถใช้การ์ดที่มีเลขรหัสใหม่ได้ทันทีโดยไม่ต้องรอให้ครบ 7 วัน

■ ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ **Digimon Card Game**

ในการแข่งขัน Ultimate Cup ที่ได้รับการรับรอง ห้ามใช้การ์ดที่มีเลขรหัสใหม่ที่วางจำหน่ายหรือแจกจ่ายมายังไม่ครบ 7 วัน
(หากเป็นการ์ดที่มีเลขรหัสเดียวกับการ์ดที่เคยวางจำหน่ายหรือแจกจ่ายมาแล้วเกิน 7 วัน สามารถใช้งานได้ทันทีแม้ว่าจะเป็นใบที่เพิ่งได้มาไม่ถึง 7 วันก็ตาม)

■ ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ **ONE PIECE Card Game**

ในการแข่งขัน Flagship Battle และ Extra Grand Battle **ที่ได้รับการรับรอง**
ห้ามใช้การ์ดที่มีเลขรหัสใหม่ที่วางจำหน่ายหรือแจกจ่ายมายังไม่ครบ 7 วัน (หากเป็นการ์ดที่มีเลขรหัสเดียวกับการ์ดที่เคยวางจำหน่ายหรือแจกจ่ายมาแล้วเกิน 7 วัน สามารถใช้งานได้ทันทีแม้ว่าจะเป็นใบที่เพิ่งได้มาไม่ถึง 7 วันก็ตาม) **นอกจากนี้ อาจมีการจำกัดการ์ดที่ใส่ในเด็คได้ขึ้นอยู่กับการ์ดลีดเดอร์ที่เลือกใช้**

- การใช้ **LECAFIG**

LECAFIG (ซีรีส์ฟิกเกอร์จำลองการ์ดลีดเดอร์ในรูปแบบ 3 มิติ) สามารถนำมาใช้แทนการ์ดลีดเดอร์ในการแข่งขันอย่างเป็นทางการและการแข่งขันที่ได้รับการรับรองได้ อย่างไรก็ตาม อาจมีบางร้านค้าหรือบางรายการแข่งขันที่ไม่อนุญาตให้ใช้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกฎเฉพาะของงานนั้น ๆ

- การใช้ **SOUND LOADER (**ซาวด์โลดเดอร์**)**

โดยหลักการแล้ว ไม่อนุญาตให้ใช้ SOUND LOADER (การ์ดโหลดเดอร์ที่มีเสียง BGM หรือเอฟเฟกต์) ในการแข่งขันอย่างเป็นทางการและการแข่งขันที่ได้รับการรับรอง อย่างไรก็ตาม การ์ดลีดเดอร์ที่บรรจุมาพร้อมกับ SOUND LOADER สามารถนำมาใช้งานได้โดยปฏิบัติตามกฎที่บังคับใช้กับการ์ดที่มีเลขรหัสเดียวกัน

- การใช้การ์ดดัง **!!**

สามารถใช้การ์ดดัง !! ได้ทุกแบบที่เคยมีการวางจำหน่ายหรือแจกจ่าย

สามารถใช้การ์ดดัง !! ได้ทุกภาษา

■ ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ **UNION ARENA**

ใน UNION RARE BATTLE และ ONE BATTLE CUP และการแข่งขันที่ได้รับการรับรอง ผู้เล่นสามารถใช้การ์ดที่มีเลขรหัสใหม่ได้ทันทีโดยไม่ต้องรอให้ครบ 7 วัน

อาจมีการจำกัดการใช้งานการ์ด AP ตามประเทศหรือภูมิภาคที่วางจำหน่าย

(โปรดตรวจสอบรายละเอียดเพิ่มเติมที่นี่)

อาจมีการกำหนดกฎข้อบังคับเกี่ยวกับ**รายชื่อซีรีส์**ที่สามารถใช้ได้ตามประเภทของการแข่งขันดังนี้

Basic Battle: กฎที่อนุญาตให้ใช้การ์ดจากทุกซีรีส์เข้าแข่งได้

ONE BATTLE Rule: กฎที่อนุญาตให้ใช้เฉพาะการ์ดจากซีรีส์ที่กำหนดเท่านั้นเข้าแข่งได้

■ ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ **Dragon Ball Super Card Game Fusion World**

ในการแข่งขัน Ultimate Battle ที่ได้รับการรับรอง ห้ามใช้การ์ดที่มีเลขรหัสใหม่ที่วางจำหน่ายหรือแจกจ่ายมายังไม่ครบ 7 วัน
(หากเป็นการ์ดที่มีเลขรหัสเดียวกับการ์ดที่เคยวางจำหน่ายหรือแจกจ่ายมาแล้วเกิน 7 วัน
สามารถใช้งานได้ทันทีแม้ว่าจะเป็นใบที่เพิ่งได้มาไม่ถึง 7 วันก็ตาม)

- การใช้**เอเนอร์จี้มาร์กเกอร์**

  ผู้เล่นสามารถใช้เอเนอร์จี้มาร์กเกอร์ได้ทุกแบบที่เคยมีการวางจำหน่ายหรือแจกจ่าย

  ผู้เล่นสามารถใช้เอเนอร์จี้มาร์กเกอร์ได้ทุกภาษา

  ผู้เล่นสามารถใช้เอเนอร์จี้มาร์กเกอร์จาก DRAGON BALL SUPER CARD GAME MASTERS ก็ได้เช่นกัน

  โปรดเตรียมเอเนอร์จี้มาร์กเกอร์ไม่ต่ำกว่า 1 ใบ **โปรดหลีกเลี่ยงการใช้อุปกรณ์ในจำนวนที่มากเกินไปจนวางบนโต๊ะไม่พอ หรือทำให้การเล่นติดขัด**

■ ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ **Gundam Card Game**

ในการแข่งขัน Newtype Challenge ที่ได้รับการรับรอง ห้ามใช้การ์ดที่มีเลขรหัสใหม่ที่วางจำหน่ายหรือแจกจ่ายมายังไม่ครบ 7 วัน
(หากเป็นการ์ดที่มีเลขรหัสเดียวกับการ์ดที่เคยวางจำหน่ายหรือแจกจ่ายมาแล้วเกิน 7 วัน สามารถใช้งานได้ทันทีแม้ว่าจะเป็นใบที่เพิ่งได้มาไม่ถึง 7 วันก็ตาม)

สำหรับการ์ดรีซอร์ส EX รีซอร์ส EX เบส และการ์ดโทเคน ผู้เล่นสามารถใช้ได้ทุกแบบที่เคยมีการวางจำหน่ายหรือแจกจ่าย

ผู้เล่นสามารถใช้การ์ดรีซอร์ส EX รีซอร์ส EX เบส และการ์ดโทเคนทุกภาษาที่เคยมีการวางจำหน่ายหรือแจกจ่าย

- ไซด์บอร์ด

ในการแข่งขันบางรายการ อาจมีการอนุญาตให้ใช้ไซด์บอร์ดแยกต่างหากจากเด็คหลักได้

- **การใช้ GUNDAM ASSEMBLE**

GUNDAM ASSEMBLE (กันพลาขนาดจิ๋ว) สามารถนำมาวางทับบนการ์ดโทเคนที่เกี่ยวข้องในการแข่งขันอย่างเป็นทางการและการแข่งขันที่ได้รับการรับรองได้

อย่างไรก็ตาม ห้ามใช้ GUNDAM ASSEMBLE เพียงอย่างเดียวโดยไม่มีการ์ดโทเคนรองรับ ทั้งนี้ อาจมีบางร้านค้าหรือบางรายการแข่งขันที่ไม่อนุญาตให้ใช้ตามกฎเฉพาะของงานนั้น ๆ

บทที่ 6: ซองใส่การ์ดและการ์ดโหลดเดอร์

ผู้เล่นจะต้องใช้ซองใส่การ์ดตามกฎระเบียบที่กำหนดในแต่ละการแข่งขัน หากมีการระบุประเภทของซองใส่การ์ดที่อนุญาตให้ใช้เป็นพิเศษในงานนั้นๆ โปรดปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด

เมื่อใช้ซองใส่การ์ด จะต้องใช้ซองใส่การ์ดที่ไม่ใช่แบบใสอย่างน้อย 1 ชั้น และต้องหันไปในทิศทางเดียวกันทั้งหมด

อนุญาตให้ใส่ซองใส่การ์ดซ้อนกันได้สูงสุด 2 ชั้นต่อการ์ด 1 ใบ โดยการ์ดทุกใบในเด็คจะต้องใช้ซองใส่การ์ดแบบเดียวกัน จำนวนชั้นเท่ากัน และหันไปในทิศทางเดียวกันทั้งหมด

หากใช้ซองใส่การ์ดใสร่วมด้วย จะต้องประกอบด้วยซองใส่การ์ดที่ไม่ใช่แบบใส 1 ชั้น และซองโปร่งใสที่ไม่มีการพิมพ์ลวดลายใดๆ 1 ชั้น (ไม่ว่าจะซ้อนไว้ด้านนอกหรือด้านในก็ตาม)

ไม่อนุญาตใส่ซองใส่การ์ดซ้อนกันตั้งแต่ 3 ชั้นขึ้นไปสำหรับการ์ดทุกใบ

กฎข้างต้นครอบคลุมถึงการ์ดทุกประเภทที่ไม่ใช่การ์ดในเด็คหลัก เช่น การ์ดโทเคน เป็นต้น

หากซองใส่การ์ดมีรอยขีดข่วน คราบสกปรก รอยตำหนิ หรือการโค้งงอที่ด้านหน้า ด้านหลัง หรือด้านข้าง จนสามารถทำให้แยกแยะการ์ดใบนั้นออกจากการ์ดใบอื่นในเด็คเดียวกันได้ ผู้ตัดสินอาจพิจารณาสั่งห้ามใช้ซองนั้นๆ

หากผู้ตัดสินพิจารณาว่าซองใส่การ์ดหรือการ์ดโหลดเดอร์ไม่เหมาะสม (เช่น กรอบของบริษัทรับเกรดการ์ด ทำให้อ่านข้อความได้ยากมาก หรือบดบังเนื้อหาบนการ์ด) ผู้เล่นจะต้องเปลี่ยนไปใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสมกว่าทันที

ผู้เล่นสามารถใช้ซองใส่การ์ดกับการ์ดอื่น ๆ ที่ไม่ได้ใส่ในเด็คได้ เช่น การ์ดโทเคน หรือจะเลือกไม่ใช้ซองกับการ์ดเหล่านี้ก็ได้เช่นกัน

ในกรณีที่เลือกใช้ซองใส่การ์ดกับการ์ดที่ไม่ใช่การ์ดในเด็ค จะต้องใช้ซองใส่การ์ดที่มีลวดลายหรือดีไซน์ที่แตกต่างจากซองใส่การ์ดของเด็คหลัก เพื่อให้สามารถแยกแยะออกจากกันได้อย่างชัดเจน หากต้องการใส่รูปการ์ดโทเคนที่พิมพ์ออกมาเองในซองใส่การ์ด ห้ามใส่การ์ดใบอื่นหรือสิ่งใด ๆ ในซองใส่การ์ดนั้น นอกเหนือจากกระดาษที่พิมพ์รูปการ์ดโทเคนเพียงใบเดียวเท่านั้น

※ ในบางการแข่งขัน ผู้จัดการแข่งขันอาจมีการบังคับให้ใช้ซองใส่การ์ดตามที่กำหนด

※ สำหรับการแข่งขันอย่างเป็นทางการ ห้ามใช้ซองใส่การ์ดใสที่มีลวดลายหรือตัวอักษรบางส่วน และ**ห้ามกระทำการใด ๆ ที่เป็นการทุจริตหรือก่อให้เกิดความเข้าใจผิดจากการใช้** ใช้ซองใส่การ์ด

■ การ์ดโหลดเดอร์

ในการใช้การ์ดโหลดเดอร์ **ห้ามใส่สิ่งอื่นใดนอกเหนือจากตัวการ์ดที่อนุญาตให้ใช้งานได้เท่านั้น** นอกจากนี้ หาก**มีรอยขีดเขียน สติกเกอร์ หรือสิ่งใดก็ตามที่ไม่จำเป็นต่อการเล่น**บนการ์ดโหลดเดอร์จนบดบังข้อมูลบนหน้าการ์ด ผู้เล่นอาจไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้งานการ์ดโหลดเดอร์นั้น

※ ในกรณีที่ใช้การ์ดโหลดเดอร์ ห้ามใส่สิ่งอื่น (เช่น การ์ดใบอื่นหรือสติกเกอร์) ในการ์ดโหลดเดอร์เดียวกัน **นอกเหนือจากตัวการ์ดและซองใส่การ์ดที่สวมอยู่เท่านั้น**

- ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ **Battle Spirits**

การใช้การ์ดเทนเซย์หรือการ์ด Check-list สำหรับการ์ดเทนเซย์จำเป็นต้องใช้ซองใส่การ์ดที่ไม่ใช่แบบใสเสมอ (ยกเว้นกรณีที่ใช้การ์ด Check-list พิเศษที่มีด้านหลังเหมือนการ์ดปกติ) สำหรับการ์ดเทนเซย์ที่วางไว้ข้างนอกเด็ค เมื่อใช้คู่กับการ์ด Check-list อนุญาตให้ใส่ซองใส่การ์ดใสซ้อน 2 ชั้นได้

- ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ **Digimon Card Game**

เด็คหลักและเด็คเดจิทามะสามารถใช้ซองใส่การ์ดที่แตกต่างกันได้ อย่างไรก็ตาม การ์ดทุกใบภายในเด็คเดียวกันจะต้องใช้ซองใส่การ์ดแบบเดียวกัน หันไปทิศทางเดียวกัน และใส่ซองละ 1 ใบเท่านั้น

- ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ **ONE PIECE Card Game**

สำหรับการ์ดลีดเดอร์และการ์ดด่วน!! สามารถเลือกใช้ซองใส่การ์ดที่มีลวดลายแตกต่างจากเด็คหลัก หรือจะไม่ใส่ซองใส่การ์ดเลยก็ได้

อนุญาตให้ใช้การ์ดโหลดเดอร์ได้ แต่ห้ามใช้กรอบของบริษัทรับเกรดการ์ด ทำให้อ่านข้อความได้ยากมาก หรือบดบังเนื้อหาบนการ์ดในการแข่งขันอย่างเป็นทางการและการแข่งขันที่ได้รับการรับรอง

หากผู้ตัดสินพิจารณาว่าซองใส่การ์ดหรือการ์ดโหลดเดอร์ที่ใช้ส่งผลกระทบต่อการแข่งขัน ซองใส่การ์ดหรือการ์ดโหลดเดอร์นั้นจะถูกสั่งห้ามใช้ทันที โดยผู้เข้าร่วมแข่งขันสามารถเลือกได้ว่าจะแข่งขันโดยไม่ใช้ซองใส่การ์ดหรือการ์ดโหลดเดอร์ (ในกรณีที่ตัวการ์ดไม่มีรอยตำหนิที่เด่นชัด) หรือจัดหาซองใส่การ์ดหรือการ์ดโหลดเดอร์ใหม่มาเปลี่ยน

- ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ **UNION ARENA**
    - การ์ด **AP:**

สำหรับการ์ด AP (ทั้ง 3 ใบ) จำเป็นต้องใช้ซองใส่การ์ดที่มีลวดลายแตกต่างจากเด็คหลัก หรือไม่ใส่ซองใส่การ์ดเลยเท่านั้น

สามารถใช้การ์ดโหลดเดอร์กับการ์ด AP ได้

※ อนุญาตให้ใช้การ์ดที่มีการขีดเขียนเพิ่มเติม เช่น ลายเซ็นหรือชื่อได้ แต่หากผู้ตัดสินพิจารณาว่าไม่เหมาะสมและสั่งห้ามใช้ ผู้เล่นอาจถูกร้องขอให้เปลี่ยนเป็นการ์ดใบที่มีสภาพที่เหมาะสมกว่าแทน

หากผู้ตัดสินพิจารณาว่าซองใส่การ์ดหรือการ์ดโหลดเดอร์ที่ใช้ส่งผลกระทบต่อการแข่งขัน ซองใส่การ์ดหรือการ์ดโหลดเดอร์นั้นจะถูกสั่งห้ามใช้ทันที
โดยผู้เข้าร่วมแข่งขันสามารถเลือกได้ว่าจะแข่งขันโดยไม่ใช้ซองใส่การ์ดหรือการ์ดโหลดเดอร์ (ในกรณีที่ตัวการ์ดไม่มีรอยตำหนิที่เด่นชัด)
หรือจัดหาซองใส่การ์ดหรือการ์ดโหลดเดอร์ใหม่มาเปลี่ยน

- ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ **Dragon Ball Super Card Game Fusion World**

    - **การ์ดลีดเดอร์และเอเนอร์จี้มาร์กเกอร์**

สำหรับการ์ดลีดเดอร์ ผู้เล่นต้องใช้ซองใส่การ์ดใสทั้งสองด้าน หรือไม่ใส่ซองใส่การ์ดเลยก็ได้

ในกรณีที่ใส่ซองใส่การ์ดซ้อนกัน 2 ชั้นสำหรับการ์ดลีดเดอร์ 1 ใบ ทั้งสองชั้นจะต้องเป็นซองใส่การ์ดใสทั้งสองด้าน

ผู้เล่นสามารถใช้การ์ดโหลดเดอร์กับการ์ดลีดเดอร์ได้ โดยต้องเป็นซองใส่การ์ดใสทั้งสองด้าน

สำหรับเอเนอร์จี้มาร์กเกอร์ ผู้เล่นสามารถเลือกใช้ซองใส่การ์ดที่มีลวดลายแตกต่างจากเด็คหลัก หรือไม่ใส่ซองใส่การ์ดเลยก็ได้

ผู้เล่นสามารถใช้การ์ดโหลดเดอร์กับเอเนอร์จี้มาร์กเกอร์ได้

หากผู้ตัดสินพิจารณาว่าซองใส่การ์ดหรือการ์ดโหลดเดอร์ที่ใช้ส่งผลกระทบต่อการแข่งขัน ซองใส่การ์ดหรือการ์ดโหลดเดอร์นั้นจะถูกสั่งห้ามใช้ทันที
โดยผู้เข้าร่วมแข่งขันสามารถเลือกได้ว่าจะแข่งขันโดยไม่ใช้ซองใส่การ์ดหรือการ์ดโหลดเดอร์ (ในกรณีที่ตัวการ์ดไม่มีรอยตำหนิที่เด่นชัด)
หรือจัดหาซองใส่การ์ดหรือการ์ดโหลดเดอร์ใหม่มาเปลี่ยน

- ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ **Gundam Card Game**

    - การ์ดรีซอร์ส **EX** เบส **EX** รีซอร์ส และการ์ด**โทเคน**

ผู้เล่นสามารถเลือกใช้วิธีใดวิธีหนึ่งจาก 3 ทางเลือกดังนี้

①ใช้ซองใส่การ์ดที่ไม่ใช่แบบใส

②ใช้ซองใส่การ์ดใส

③ไม่ใช้ซองใส่การ์ดเลย

ในกรณีที่ใช้ซองใส่การ์ด ผู้เล่นสามารถซ้อนซองใส่การ์ดได้สูงสุด 2 ชั้น

หากใช้ซองใส่การ์ดที่ไม่ใช่แบบใสกับรีซอร์สหรือโทเคน (รวมถึง EX เบส/EX รีซอร์ส) ซองใส่การ์ดสำหรับเด็คหลัก รีซอร์ส และโทเคนจะต้องมีลวดลายที่แตกต่างกันทั้งหมด

หากใช้ซองใส่การ์ดที่ไม่ใช่แบบใสกับโทเคน ผู้เล่นจะต้องใช้ซองใส่การ์ดที่มีลวดลายเดียวกันทั้งหมดสำหรับยูนิตโทเคน EX เบส และ EX รีซอร์ส

เฉพาะการ์ด EX เบส เท่านั้นที่อนุญาตให้ใช้การ์ดโหลดเดอร์ได้

สำหรับ Gundam Card Game ห้ามใช้วิธีพิมพ์รูปการ์ดโทเคนมาใช้งานเองโดยเด็ดขาด ผู้เล่นจะต้องใช้การ์ดโทเคนแท้ที่วางจำหน่ายหรือแจกจ่ายอย่างเป็นทางการเท่านั้น

หากผู้ตัดสินพิจารณาว่าซองใส่การ์ดหรือการ์ดโหลดเดอร์ที่ใช้ส่งผลกระทบต่อการแข่งขัน ซองใส่การ์ดหรือการ์ดโหลดเดอร์นั้นจะถูกสั่งห้ามใช้ทันที
โดยผู้เข้าร่วมแข่งขันสามารถเลือกได้ว่าจะแข่งขันโดยไม่ใช้ซองใส่การ์ดหรือการ์ดโหลดเดอร์
(ในกรณีที่ตัวการ์ดไม่มีรอยตำหนิที่เด่นชัด) หรือจัดหาซองใส่การ์ดหรือการ์ดโหลดเดอร์ใหม่มาเปลี่ยน

บทที่ 7: การ์ดโทเคน (Battle Spirits, Digimon Card Game, Gundam Card Game)

ในการเตรียมการ์ดโทเคน ผู้เล่นสามารถเลือกใช้วิธีใดวิธีหนึ่งดังต่อไปนี้ได้ และสามารถใช้ซองใส่การ์ดกับการ์ดโทเคนได้
แต่ผู้เล่นยังต้องใช้ซองใส่การ์ดที่ไม่ใช่แบบใสที่มีลวดลายแตกต่างจากเด็คหลัก ดิจิทามะเด็ค หรือรีซอร์ส

- ดาวน์โหลดการ์ดโทเคนจากเว็บไซต์ทางการและพิมพ์ออกมาในขนาดเท่าการ์ดจริง (อนุญาตเฉพาะ Battle Spirits และ Digimon Card Game)

• การ์ดโทเคนอย่างเป็นทางการที่วางจำหน่ายหรือแจกจ่ายซึ่งแสดงสถานะของการ์ด (Active/Rest) อย่างชัดเจน

ในกรณีที่มีการ์ดที่มีเอฟเฟกต์เรียกโทเคนที่**อยู่ในเด็คหลัก ดิจิทามะเด็ค หรือรีซอร์ส** ผู้เล่นจำเป็นต้องเตรียมการ์ดโทเคนให้เพียงพอหรือมากกว่าจำนวนที่อาจต้องใช้ในเกม หากมีการ์ดโทเคนที่อยู่นอกเกมไม่เพียงพอ **ผู้เล่นอาจได้ถูกตักเตือนได้** ทั้งนี้ การ์ดโทเคนไม่จำเป็นต้องระบุข้อมูลความสามารถตามที่เอฟเฟกต์กำหนดไว้ และไม่จำเป็นต้องประกาศล่วงหน้าว่าการ์ดโทเคนใบไหนจะใช้กับเอฟเฟกต์ใด

■ ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ **Battle Spirits**

หากภายในเด็คไม่มีการ์ดที่มีเอฟเฟกต์ใช้งานโทเคน หรือไม่มีการ์ดที่มีเอฟเฟกต์ที่ทำให้เอฟเฟกต์ใช้งานโทเคนของคู่แข่งทำงาน **ไม่อนุญาตให้ผู้เล่นจัดเตรียมการ์ดโทเคน** จำเป็นต้องมีการระบุข้อมูลของการ์ดตามที่เอฟเฟกต์นั้น ๆ กำหนดไว้บนการ์ดโทเคนนั้น

■ ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ **Digimon Card Game**

ผู้เล่นสามารถใช้การ์ดโทเคนที่ดาวน์โหลดจากเว็บไซต์ทางการและพิมพ์ออกมาในขนาดเท่าการ์ดจริง โดยต้องเขียนข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการเล่นลงบนการ์ดนั้นเพื่อใช้งานได้

■กฎเพิ่มเติมของ “การ์ดเกมกันตั้ม”

ในระหว่างการเล่น หากจำนวนโทเคนการ์ดไม่เพียงพอ สามารถใช้สิ่งที่มีลักษณะเป็นการ์ดซึ่งสามารถแสดงสถานะ แอคทีฟ/เรสท์ ทดแทนได้ โดยต้องได้รับการตรวจสอบยืนยันจากผู้เล่นทั้งสองฝ่าย

หากเอฟเฟกต์ของการ์ดกำหนดให้ต้องนำโทเคนไปวางในฟิลด์ของฝ่ายตรงข้าม ให้เจ้าของการ์ดใบนั้นเป็นผู้ให้ยืมโทเคน หรือใช้การ์ดทดแทน

บทที่ **8:** การเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม (ONE PIECE Card Game, Dragon Ball Super Card Game Fusion World)

ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายทำการสับเด็คของตนเองให้เรียบร้อย จากนั้นให้วางเด็คลงบนตำแหน่ง "เด็ค" บนโต๊ะ แล้วจึงค่อยเปิดเผยการ์ดลีดเดอร์

ห้ามทำการแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงเด็คหลังจากที่ได้เห็นการ์ดลีดเดอร์ของคู่แข่งแล้วโดยเด็ดขาด

บทที่ **9:** การดำเนินการแข่งขัน

I. การสับเด็ค

การสับเด็คคือการสับการ์ดในเด็คให้ทั่วจนผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่สามารถทราบลำดับของการ์ดได้
เด็คของผู้เล่นทุกคนจะต้องถูกสับให้ทั่วก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละรอบและทันทีหลังจากที่มีคำสั่งให้ "สับเด็ค"
หากตรวจพบการทุจริตในระหว่างการสับเด็ค จะถือเป็นความผิดร้ายแรงและต้องได้รับบทลงโทษอย่างเคร่งครัด

※ รายละเอียดเกี่ยวกับบทลงโทษ โปรดดูในบทที่ 12

■ การสับเด็คโดยผู้เล่น

ผู้เล่นต้องสับเด็คของตนเองให้ทั่ว โดย**ต้องสับเด็ค**ในที่ที่คู่แข่งสามารถมองเห็นได้และภายในเวลาที่เหมาะสม อีกทั้งยังต้องระมัดระวังไม่ให้การ์ดหรือซองใส่การ์ดเกิดรอยขีดข่วน
และห้ามแอบดูลำดับการ์ดในขณะที่สับเด็คเด็ดขาด

หลังจากสับเด็คของตนเองเสร็จแล้ว โปรดให้คู่แข่งสับหรือตัดเด็คอีกครั้งเพื่อเป็นการยืนยันอีกครั้ง
โปรดอย่าใช้เวลาในการสับหรือตัดเด็คนานจนเกินไป หลังจากคู่แข่งทำการสับหรือตัดเด็คให้แล้ว
เจ้าของเด็คจะไม่สามารถสับเด็คหรือตัดเด็คของตนเองได้อีก ทั้งนี้ หากผู้เล่นทั้งสองฝ่ายยินยอมร่วมกัน
สามารถข้ามขั้นตอนการให้คู่ต่อสู้ช่วยสับหรือตัดเด็คได้

สำหรับการแข่งขันในรูปแบบออนไลน์ที่ไม่สามารถสัมผัสเด็คของคู่แข่งได้ ให้ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของเด็คทำการตัดเด็คแทนคู่แข่ง

■ การตัดเด็คแทนคู่แข่ง

หลังจากสับเด็คของตนเองเรียบร้อยแล้ว ในกรณีที่ต้องตัดเด็คแทนคู่แข่ง
ให้ดำเนินการตามขั้นตอนที่ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายตกลงเห็นชอบร่วมกัน นอกจากนี้
การตัดเด็คแทนคู่แข่งจะต้องดำเนินการอย่างรวดเร็วและไม่ใช้เวลานานเกินไป เช่นเดียวกับการตัดเด็คในกรณีปกติ
(ขั้นตอนการตัดเด็คแทนคู่แข่ง)

1. ผู้เล่นที่สับเด็คเสร็จแล้ว ให้แบ่งเด็คออกเป็น 3 กองในจำนวนที่ใกล้เคียงกัน
2. คู่แข่งระบุลำดับของทั้ง 3 กองตามใจชอบ เพื่อให้นำมาวางซ้อนกัน
3. นำการ์ดทั้ง 3 กองมาวางซ้อนกันตามลำดับที่ถูกระบุไว้

■ การสับเด็คโดยผู้ตัดสิน

ผู้ตัดสินมีอำนาจในการสับเด็คของผู้เล่นเมื่อพบ "การกระทำที่ผิดกฎ" หลังจากผู้ตัดสินสับเด็คให้แล้ว ผู้เล่นไม่สามารถสับเด็คหรือตัดเด็คได้อีก

II. การดำเนินการเมื่อเล่นจนหมดเวลา

ให้ตัดสินผลแพ้ชนะตามข้อกำหนดของแต่ละเกมดังต่อไปนี้

■ ***Battle Spirits***

การแข่งขันที่ได้รับการรับรองใช้เวลา 30 นาทีต่อรอบ

หากเล่นจนหมดเวลาแล้วยังไม่รู้ผลแพ้ชนะ โดยขึ้นอยู่กับกฎของรายการแข่งขันนั้นๆ ว่าจะให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่าย "แพ้ทั้งคู่" ทันที
หรือให้ดำเนินการตัดสินผลแพ้ชนะตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ผู้ที่มีคอร์ในไลฟ์มากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากันหรือทั้งคู่มีไม่ต่ำกว่า 5 ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)

2. ผู้ที่มีการ์ดเหลือในเด็คมากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)

3. ผู้ที่มีการ์ดโดยรวมทั้งหมดมากกว่าเป็นผู้ชนะ (รวมการ์ดที่อยู่ในมือ ในสนาม ในแทรช และนอกเกม) (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)

4. ผู้ที่มีคอร์โดยรวมในไลฟ์ เคาน์ ช้างเด็ค และในสนาม/รีเสิร์ฟ/แทรช (ไม่นับแกรนด์วอล์คเกอร์และแกรนด์สโตนเนี่กซัส) น้อยกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)

5. ตัดสินด้วยการเป่ายิงฉุบ 1 ครั้ง

■ **Digimon Card Game**

การแข่งขันที่ได้รับการรับรองใช้เวลา 30 นาทีต่อรอบ หากเล่นจนหมดเวลาแล้วยังไม่รู้ผลแพ้ชนะ โดยปกติจะถือว่า "แพ้ทั้งคู่" ทันที

แต่ในการแข่งขันรอบพิเศษ (รอบชิงชนะเลิศในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์) หากยังไม่รู้ผลแพ้ชนะภายในเวลาที่กำหนด
ให้ดำเนินการตัดสินผลแพ้ชนะตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ผู้ที่มีซิเคียวริตี้มากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากันหรือทั้งคู่มีไม่ต่ำกว่า 5 ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)

2. ผู้ที่มีการ์ดเหลือในเด็คมากกว่าเป็นผู้ชนะ (ไม่นับดิจิทามะและโทเคน หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)

3. ผู้ที่มีดิจิมอนในแบทเทิลแอเรียมากกว่าเป็นผู้ชนะ (นับโทเคนเป็นดิจิมอน 1 ตัว แต่ไม่นับเลเวลของดิจิมอน หรือการ์ดในร่างดั้งเดิม หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)

4. ผู้ที่มีการ์ดบนมือมากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)

5. ตัดสินด้วยเป่ายิงฉุบ 1 ครั้ง

■ **ONE PIECE Card Game**

การแข่งขันที่ได้รับการรับรองใช้เวลา 30 นาทีต่อรอบ หากเล่นจนหมดเวลาแล้วยังไม่รู้ผลแพ้ชนะ โดยปกติจะถือว่า "แพ้ทั้งคู่" ทันที

แต่ในการแข่งขันรอบพิเศษ (รอบชิงชนะเลิศในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์) หากเกมไม่จบลงภายในเวลาที่กำหนด
อาจเพิ่มเทิร์นพิเศษซึ่งขึ้นอยู่กับว่าในขณะนั้นเป็นเทิร์นของผู้เล่นที่เริ่มก่อนหรือเริ่มหลังดังนี้

- หากหมดเวลาในเทิร์นของผู้เล่นที่เป็นฝ่ายเริ่มก่อน

นับเทิร์นปัจจุบันเป็นเทิร์นที่ 0 และต่อเพิ่มอีก 3 เทิร์น

- หากหมดเวลาในเทิร์นของผู้เล่นที่เป็นฝ่ายเริ่มทีหลัง

นับเทิร์นปัจจุบันเป็นเทิร์นที่ 0 และต่อเพิ่มอีก 2 เทิร์น

หากยังไม่รู้ผลแพ้ชนะหลังจบเทิร์นพิเศษ ให้ตัดสินผลแพ้ชนะตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ผู้ที่มีไลฟ์มากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)

2. ผู้ที่มีการ์ดเหลือในเด็คมากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)

3. ตัดสินด้วยวิธีสุ่ม เช่น เป่ายิ้งฉุบ 1 ครั้ง

■ UNION ARENA

การแข่งขันที่ได้รับการรับรองใช้เวลา 30 นาทีต่อรอบ หากเล่นจนหมดเวลาแล้วยังไม่รู้ผลแพ้ชนะ โดยปกติจะถือว่า "แพ้ทั้งคู่" ทันที

แต่ในการแข่งขันรอบพิเศษ (รอบชิงชนะเลิศในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์) หากยังไม่รู้ผลแพ้ชนะภายในเวลาที่กำหนด
ให้ดำเนินการตัดสินผลแพ้ชนะตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ผู้ที่มีไลฟ์มากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)

2. ผู้ที่มีการ์ดเหลือในเด็คมากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)

3. ตัดสินด้วยวิธีสุ่ม เช่น เป่ายิ้งฉุบ 1 ครั้ง

■ Dragon Ball Super Fusion World

การแข่งขันที่ได้รับการรับรองใช้เวลา 30 นาทีต่อรอบ หากเล่นจนหมดเวลาแล้วยังไม่รู้ผลแพ้ชนะ โดยปกติจะถือว่า "แพ้ทั้งคู่" ทันที

แต่ในการแข่งขันรอบพิเศษ (รอบชิงชนะเลิศในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์) **หากเกมไม่จบลงภายในเวลาที่กำหนด**
อาจเพิ่มเทิร์นพิเศษซึ่งขึ้นอยู่กับว่าในขณะนั้นเป็นเทิร์นของผู้เล่นที่เริ่มก่อนหรือเริ่มหลังดังนี้

- หากหมดเวลาในเทิร์นของผู้เล่นที่เป็นฝ่ายเริ่มก่อน

นับเทิร์นปัจจุบันเป็นเทิร์นที่ 0 และต่อเพิ่มอีก 3 เทิร์น

- หากหมดเวลาในเทิร์นของผู้เล่นที่เป็นฝ่ายเริ่มทีหลัง

นับเทิร์นปัจจุบันเป็นเทิร์นที่ 0 และต่อเพิ่มอีก 2 เทิร์น

หากยังไม่รู้ผลแพ้ชนะหลังจบเทิร์นพิเศษ ให้ตัดสินผลแพ้ชนะตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ผู้ที่มีจำนวน Life มากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)

2. ผู้ที่มีการ์ดเหลือในเด็คมากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)

3. ตัดสินด้วยวิธีสุ่ม เช่น เป่ายิ้งฉุบ 1 ครั้ง

■ *Gundam Card Game*

การแข่งขันที่ได้รับการรับรองใช้เวลา 30 นาทีต่อรอบ หากเล่นจนหมดเวลาแล้วยังไม่รู้ผลแพ้ชนะ โดยปกติจะถือว่า "แพ้ทั้งคู่" ทันที

แต่ในการแข่งขันรอบพิเศษ (รอบชิงชนะเลิศในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์) หากเกมไม่จบลงภายในเวลาที่กำหนด
อาจเพิ่มเทิร์นพิเศษซึ่งขึ้นอยู่กับว่าในขณะนั้นเป็นเทิร์นของผู้เล่นที่เริ่มก่อนหรือเริ่มหลังดังนี้

- หากหมดเวลาในเทิร์นของผู้เล่นที่เป็นฝ่ายเริ่มก่อน

นับเทิร์นปัจจุบันเป็นเทิร์นที่ 0 และต่อเพิ่มอีก 3 เทิร์น

- หากหมดเวลาในเทิร์นของผู้เล่นที่เป็นฝ่ายเริ่มทีหลัง

นับเทิร์นปัจจุบันเป็นเทิร์นที่ 0 และต่อเพิ่มอีก 2 เทิร์น

หากยังไม่รู้ผลแพ้ชนะหลังจบเทิร์นพิเศษ ให้ตัดสินผลแพ้ชนะตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ผู้ที่มีจำนวนการ์ดในชิลด์แอเรีย (นับรวมทั้งเบสและชิลด์) มากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)

2. ผู้ที่มีการ์ดเหลือในเด็คมากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)

3. ตัดสินด้วยวิธีสุ่ม เช่น เป่าชิงฉุบ 1 ครั้ง

III. [II.] การใช้เอฟเฟกต์ตรวจสอบเด็ค

ในขณะตรวจสอบการ์ดในเด็คด้วยเอฟเฟกต์ของการ์ด หากใช้เวลานานเกินสมควร ผู้เล่นอาจถูกลงโทษได้

IV. รูปแบบการแข่งขันแบบ Best of 3 (BO3)

ในการแข่งขันบางรายการ อาจมีการนำรูปแบบการแข่งขันแบบ Best of 3 (หรือเรียกย่อว่า BO3) มาใช้

BO3 คือ กฎการตัดสินผลแพ้ชนะโดยการแข่งขันกับคู่ต่อสู้สูงสุด 3 เกม และผู้เล่นที่สามารถเอาชนะได้ 2 เกมก่อน จะเป็นผู้ชนะในแมตช์นั้น

บทที่ **10:** การสิ้นสุดการแข่งขันและการตัดสินผลแพ้ชนะ

การสิ้นสุดการแข่งขันและการตัดสินผลแพ้ชนะจะถูกกำหนดขึ้นตามกฎระเบียบของการแข่งขันแต่ละรายการ หลังจากที่มีการลงทะเบียนผลการแข่งขันในแอปพลิเคชัน **BANDAI TCG+** หรือหลังจากที่ผู้ตัดสินยืนยันผลการแข่งขันเรียบร้อยแล้ว โดยหลักการแล้ว จะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขผลการแข่งขันได้อีก

บทที่ **11:** การออกจากการแข่งขันกลางคัน

ผู้เล่นที่ต้องการออกจากการแข่งขันกลางคันต้องแจ้งให้ผู้ตัดสิน (เจ้าหน้าที่) ทราบและต้องได้รับอนุญาตก่อน
หากผู้เล่นตัดสินใจออกจากการแข่งขันหลังจากประกาศผลจับคู่การแข่งขันและก่อนที่การแข่งขันในรอบนั้นจะเริ่มขึ้น ถือว่าผู้เล่นจะถูกปรับแพ้ในรอบดังกล่าว
และจะถูกคัดออกจากการแข่งขันหลังจากนั้น ในกรณีที่ออกจากการแข่งขันกลางคัน จะไม่สามารถรับของที่ระลึกหรือรางวัลต่างๆ ได้

บทที่ 12: บทลงโทษ

ในกรณีที่มีการฝ่าฝืนกฎระเบียบประจำสนามแข่งในการแข่งขันอย่างเป็นทางการ หรือกฎระเบียบประจำการแข่งขันแต่ละรายการ ผู้ตัดสิน (เจ้าหน้าที่)
มีอำนาจในการบังคับใช้บทลงโทษ โดยความรุนแรงของบทลงโทษจะพิจารณาจากระดับของงาน ความรุนแรงของความผิด และสถานการณ์ที่เกิดขึ้นตามดุลยพินิจของผู้ตัดสิน (เจ้าหน้าที่)
นอกจากนี้ หากยังคงมีการทำผิดซ้ำหลังจากได้รับบทลงโทษไปแล้ว อาจมีการเพิ่มระดับของบทลงโทษให้รุนแรงยิ่งขึ้น

ประเภทของบทลงโทษและหลักการบังคับใช้

ตัวอย่างการบังคับใช้บทลงโทษในข้อ ① ถึง ⑤ เป็นเพียงแค่ตัวอย่างเบื้องต้นเท่านั้น แม้จะเป็นความผิดในลักษณะเดียวกัน ผู้ตัดสิน (เจ้าหน้าที่)
อาจพิจารณาโทษให้เบาลงหรือหนักขึ้นได้ตามความเหมาะสม

① การตักเตือน

เป็นบทลงโทษรายบุคคลตลอดช่วงการแข่งขัน ใช้ในกรณีที่พบการกระทำผิดกฎการเล่น โดยผู้ตัดสินจะพยายามแก้ไขเกมให้กลับสู่สภาพที่ถูกต้องที่สุดเท่าที่จะทำได้ แต่จะใช้โทษนี้ในกรณีที่ความผิดพลาดนั้นยากต่อการทำให้กลับสู่สภาพเดิมอย่างสมบูรณ์ หากได้รับการตักเตือนหลายครั้ง ผู้ตัดสินอาจเพิ่มโทษเป็นการคาดโทษ

(ตัวอย่างการกระทำผิด)

- จั่วการ์ดเกินโดยไม่ได้ตั้งใจ
- ผู้เล่นขอคำแนะนำจากผู้ชมระหว่างการแข่งขัน
- ผู้ชมส่งเสียงเรียกผู้เล่น หรือส่งข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นผ่านท่าทางหรือวิธีอื่นๆ
- ซองใส่การ์ดหรือการ์ดโหลดเดอร์ใน**ส่วนที่ไม่ใช่การ์ดในเด็คไม่ถูกต้องตาม**กฎ ในกรณีนี้ ผู้เล่นจะต้องแก้ไขซองใส่การ์ดหรือการ์ดโหลดเดอร์ให้ถูกต้องก่อนการแข่งขันรอบถัดไป

② การคาดโทษ

เป็นบทลงโทษรายบุคคลตลอดช่วงการแข่งขัน ใช้ในกรณีที่พบการกระทำผิดที่ไม่ร้ายแรงมากนัก หากได้รับการคาดโทษหลายครั้ง ผู้ตัดสินอาจเพิ่มโทษเป็นการปรับแพ้หรือการถูกให้ออกจากการแข่งขัน

(ตัวอย่างการกระทำผิด)

- เล่นช้าจนไม่สามารถจบเกมได้ตามเวลาที่กำหนด
- การกระทำซ้ำๆ ที่ช่วยทำให้**ความคืบหน้าของเกมหยุดชะงัก** (เช่น การโชว์การ์ดใบเดิมซ้ำไปมาโดยไม่มีความหมาย, การเช็กแทรชบ่อยเกินจำเป็น, การทำลูปที่ให้ผลลัพธ์เหมือนเดิมซ้ำ ๆ เป็นต้น)
- การให้ข้อมูลที่ผิดพลาดแก่คู่แข่ง
- การกระทำที่เป็นการยั่วยุหรือดูหมิ่นคู่แข่ง

③ การปรับแพ้

ใช้ในกรณีที่พบการกระทำผิดอย่างร้ายแรง หรือการกระทำผิดที่ทำให้ไม่สามารถดำเนินการแข่งขันต่อไปได้ เมื่อมีการใช้บทลงโทษนี้ เกมจะสิ้นสุดลงทันที ผู้ที่มีสิทธิ์ปรับแพ้ผู้เข้าแข่งขันได้คือผู้จัดงานและผู้ตัดสินที่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดงานเท่านั้น

(ตัวอย่างการกระทำผิด)

- จัดเด็คไม่ถูกต้องตามเงื่อนไข (ลีดเดอร์ 1 ใบ เด็ค 50 ใบ การ์ดหมายเลขเดียวกันไม่เกิน 4 ใบ เด็คดัง!! 10 ใบ)
- ฝ่าฝืนกฎระเบียบการแข่งขันเกี่ยวกับการ์ดต้องห้าม การ์ดที่ถูกจำกัด หรือซองใส่การ์ด
- ใส่การ์ดที่ห้ามใส่ร่วมกันทั้งสองใบลงในเด็คเดียวกัน

ในกรณีของไอเทมที่จำเป็นต่อการดำเนินการแข่งขัน เช่น คอร์, การ์ดดัง!! การ์ด AP เอเนอร์จี้มาร์กเกอร์ หรือการ์ดรีซอร์ส ผู้จัดการแข่งขันอาจพิจารณาให้ยืมไอเทมดังกล่าวหรือดำเนินการแก้ไขตามความเหมาะสมเพื่อให้การแข่งขันสามารถดำเนินต่อไปได้

④ การถูกให้ออกจากการแข่งขัน

ใช้ในกรณีที่พบการกระทำผิดที่ร้ายแรงอย่างยิ่ง การกระทำที่สร้างความเสียหายต่อภาพรวมของกิจกรรม หรือการเสียมารยาทอย่างรุนแรง เมื่อมีการใช้บทลงโทษนี้ ผู้เล่นจะถูกปรับแพ้ในรอบปัจจุบันและไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันในรอบต่อๆ ไปได้ รวมถึงไม่มีสิทธิ์ได้รับรางวัลจากผลการแข่งขันที่ผ่านมา บทลงโทษนี้สามารถใช้กับผู้ชมได้ด้วย ซึ่งในกรณีนั้นผู้เข้าชมจะต้องออกจากสถานที่จัดงานทันที

(ตัวอย่างการกระทำผิด)

- ร่วมมือกับคู่แข่ง**เพื่อบิดเบือนผลการแข่งขันอย่างไม่เป็นธรรม** ในกรณีนี้ คู่แข่งที่ร่วมมือด้วยจะถูกให้ออกจากการแข่งขันด้วยเช่นกัน
- เจตนาแสวงหาผลประโยชน์**จากการแอบดูข้อมูลที่ไม่ได้รับอนุญาตให้ดู** เช่น แอบดูการ์ดในเด็คหรือการ์ดบนมือของคู่แข่ง
- ตรวจพบว่าผู้เล่นคนเดียวกันสร้าง ใช้งาน หรือบริหารจัดการบัญชีผู้ใช้งานหลายบัญชีเพื่อเข้าร่วมการแข่งขัน

- แอบเปลี่ยนการ์ดในเด็คในสถานการณ์ที่ไม่อนุญาตให้มีการเปลี่ยนเด็ค
- เจตนาทุจริตด้วยการสับเปลี่ยนการ์ดในเด็ค การ์ดบนมือของตนเอง หรือการ์ดของคู่แข่ง
- เจตนาทุจริตเพื่อให้ได้รับทรัพยากรมากเกินกว่าที่ควรจะเป็น เช่น การ์ดคอร์ การ์ดด้ง!! การ์ด AP เอเนอร์จี้มาร์กเกอร์ หรือการ์ดรีซอร์ส
- เจตนาทุจริตด้วยการเคลื่อนย้ายเมมโมรี่เกจมากเกินกว่าที่ควรจะเป็น
- การโต้เถียง แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว หรือดูหมิ่นผู้ตัดสิน ทีมงาน ผู้เล่นคนอื่น หรือผู้เข้าชมงาน
- การไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของผู้ตัดสินหรือทีมงาน

⑤ การระงับสิทธิ์เข้าร่วมแข่งขัน

ในการแข่งขันอย่างเป็นทางการ **หากพบว่าผู้เล่นกระทำการละเมิดกฎอย่างร้ายแรงยิ่งกว่าโทษ**การถูกให้ออกจากการแข่งขัน
กระทำการที่สร้างความเสียหายต่อภาพรวมของกิจกรรม หรือกระทำการที่เสียมารยาทอย่างร้ายแรง
ผู้เล่นจะถูกให้ออกจากการแข่งขันและอาจถูกระงับสิทธิ์การเข้าร่วมการแข่งขันในอนาคต รวมถึงถูกระงับการใช้งานบัญชี BANDAI TCG+ ในกรณีนี้
หากผู้เล่นรายนั้นได้รับความเสียหายใด ๆ **ผู้จัดการแข่งขันหรือบริษัท Bandai Co., Ltd.**
จะไม่รับผิดชอบต่อความเสียหายของผู้เล่นรายนั้นไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น

(ตัวอย่างการกระทำผิด)

- การกระทำที่เข้าข่ายได้รับโทษทางอาญา เช่น การลักทรัพย์ การชิงทรัพย์ การฉ้อโกง การกรรโชกทรัพย์ การทำลายทรัพย์สินของผู้อื่น และการกระทำผิดกฎหมายอื่น ๆ ในลักษณะเดียวกัน
- การรับหรือให้เงิน สิ่งของ หรือผลประโยชน์ใด ๆ เพื่อแลกกับผลการแข่งขัน อันดับ หรือของที่ระลึก รวมถึงการเล่นพนันหรือสนับสนุนการพนันในลักษณะเดียวกัน
- การกระทำที่อาจทำลายความยุติธรรมของการแข่งขัน ซึ่งรวมถึงการตกลงผลแพ้ชนะกับผู้เข้าร่วมคนอื่นเพื่อหวังผลต่ออันดับหรือคะแนน หรือการเสนอ เจรจา ปรึกษา หรือตกลงที่จะแบ่งปันของที่ระลึก เงิน หรือผลประโยชน์อื่น ๆ ไม่ว่าผลแพ้ชนะจะเป็นอย่างไรก็ตาม ทั้งนี้
  ฝ่ายจัดการแข่งขันจะไม่รับผิดชอบและจะไม่เข้าไปเกี่ยวข้องกับปัญหา**ข้อพิพาท** ความเสียหาย หรือการเรียกร้องใด ๆ
  ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เล่นอันเนื่องมาจากการกระทำดังกล่าวหรือข้อ**สงสัยว่ามีการกระทำดังกล่าวเกิดขึ้น**
- การใช้ความรุนแรง การข่มขู่ การคุกคาม หรือพฤติกรรมสะกดรอยตาม รวมถึงการสัมผัสตัวเกินขอบเขตต่อผู้เล่นคนอื่น ทีมงาน ผู้ตัดสิน หรือผู้เข้าชมงาน
- การเจตนาทำลาย ทำให้สกปรก หรือนำทรัพย์สินของผู้จัดงาน สถานที่ หรือผู้เล่นคนอื่นออกไปโดยไม่ได้รับอนุญาต
- การปลอมแปลงเอกสารยืนยันตัวตน การโอนหรือให้ยืมบัญชี BANDAI TCG+ หรือการแอบอ้างเป็นผู้อื่น
- การหมิ่นประมาทหรือโจมตีบุคคล องค์กร การดำเนินงานของกิจกรรม ตัวสินค้า หรือบริการอย่างร้ายแรง
- การกล่าววาจาเหยียดหยามทางเชื้อชาติ เพศ ลักษณะทางกายภาพ และอื่น ๆ รวมถึงการกระทำที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน