

## กฎประจําสนามของ BANDAI CARD GAMES เวอร์ชัน 1.1.1

สารบัญ

### ◆ บทนำ

### ◆ ขอบเขตการบังคับใช้กฎฉบับนี้

### ◆ ประเภทของกิจกรรม

- [บทที่ 1: ถึงผู้ร่วมกิจกรรมทุกคน](#)
- [บทที่ 2: ถึงผู้เล่นทุกคน](#)
- [บทที่ 3: ถึงผู้เข้าชมทุกคน](#)
- [บทที่ 4: ผู้ตัดสิน](#)
- [บทที่ 5: การ์ดที่สามารถใช้งานได้](#)
- [บทที่ 6: ของใส่การ์ดและการ์ดโหลตเตอร์](#)
- [บทที่ 7: การ์ด โทเคน \(Battle Spirits, Digimon Card Game, Gundam Card Game\)](#)
- [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

กฎฉบับนี้ใช้บังคับกับการแข่งขันอย่างเป็นทางการที่จัดขึ้น โดยหรือได้รับอนุญาตจากบริษัท 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

แม้กฎฉบับนี้จะเป็แนวทางหลักในการดำเนินงานจัดการแข่งขัน 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 นอกจากนี้ รายการ 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" ถือเป็นการแข่งขันที่ได้รับการรับรองด้วยเช่นกัน

## บทที่ 1: ถึงผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม BANDAI CARD GAMES ทุกคนควรระลึกไว้เสมอว่าต้องให้เกียรติซึ่งกันและกันและปฏิบัติต่อคนอื่นด้วยความมีน้ำใจ

## บทที่ 2: ถึงผู้เล่นทุกคน

ขอให้ผู้เล่นทุกคนปฏิบัติตามกฎกติกาและมารยาทที่กำหนดไว้ และมีน้ำใจนักกีฬาเพื่อให้ทุกฝ่ายสนุกกับการแข่งขันได้อย่างเต็มที่ สิ่งที่สำคัญคือ ผู้เล่นจำเป็นต้องมีน้ำใจและให้เกียรติคู่ต่อสู้เสมอมากกว่ามุ่งเน้นไปที่ผลแพ้ชนะเท่านั้น

สำหรับมารยาทในการแข่งขัน ผู้เล่นทุกท่านต้องปฏิบัติตามข้อกำหนดดังต่อไปนี้

- ควรกล่าวคำทักทายกับคู่แข่งทั้งก่อนเริ่มเกมและหลังจบเกมเสมอ
- ในระหว่างการเล่น ควรประกาศการใช้การ์ด รวมถึงขั้นตอนต่าง ๆ เช่น โทมมิ่ง สเต็ป และเฟสให้ชัดเจน และคู่แข่งควรตอบรับการประกาศนั้นอย่างเหมาะสมด้วย
- ควรจัดวางการ์ดและสถานะของการ์ดให้เป็นระเบียบ (เช่น การแยกแยะระหว่าง Active/Rest หรือคืนสภาพ/หนื่อยล้าให้ชัดเจน) เพื่อให้คู่แข่งและผู้ตัดสิน (เจ้าหน้าที่) ตรวจสอบได้ง่าย

ตรวจสอบได้ง่าย

- ปฏิบัติต่อการ์ดของคู่แข่งอย่างระมัดระวัง และหากจำเป็นต้องสัมผัสการ์ดของคู่แข่ง จะต้องขออนุญาตก่อนทุกครั้ง
- ห้ามดูการ์ดบนมือหรือในเด็กของคู่แข่ง เว้นแต่จะมีเอฟเฟกต์ของการ์ดที่ระบุให้ทำได้
- ห้ามกระทำการใดๆ ที่ทำให้คู่แข่งหรือผู้เล่นคนอื่นรู้สึกไม่สบายใจ

(ตัวอย่าง: การส่งเสียงดัง การกล่าวพูดจาดูถูก การตั้งใจเล่นล่าช้า การสับการ์ดบนมือจนเกิดเสียงดังรบกวน หรือพฤติกรรมอื่นๆ ที่ทำลายสมาธิของคู่แข่ง)

หมายเหตุ: ข้อนี้บังคับใช้กับผู้เล่นที่อยู่บริเวณรอบๆ และผู้ชมที่ไม่ได้ร่วมแข่งขันด้วยเช่นกัน

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

※ สามารถใช้อุปกรณ์เสริมเพื่อช่วยในการเล่นได้ตามรายการดังนี้ แต่ต้องขออนุญาตคู่แข่งก่อนใช้งานเพื่อไม่ให้เป็นการรบกวนการแข่งขัน

ทุกการ์ดเกมในเครือสามารถใช้ลูกเต๋าไม่เกิน 20 หน้าที่สามารถเห็นแต้มได้อย่างชัดเจนเมื่อทอดลูกเต๋า

※ สิ่งของนอกเหนือจากรายการด้านล่างนี้ถือเป็นสิ่งของที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่น

### ┆ Battle Spirits

เด็ก คอร์และโซลคอร์ การ์ดเทนเซย์ การ์ดโทเคน เฟลย์เมต ฟินที่วางไลฟี่ กล้องใส่เด็กที่บรรจุการ์ดเทนเซย์ หรือการ์ดโทเคน

### ┆ Digimon Card Game

เด็ก ดิจิทามะเต็ค เมมโมรี่เทจและมาร์กเกอร์ การ์ดโทเคน เฟลย์เมต เคาน์เตอร์มาร์กเกอร์ แผ่นสรุปลิยัวร์คอฟเฟกต์และกฎการเล่น

### ┆ ONE PIECE Card Game

การ์ดลีคเดอร์ เด็ก เด็กดั่ง!! เฟลย์เมต พาวเวอร์เคาน์เตอร์ LECAFIG

### ┆ UNION ARENA

เด็ก การ์ด AP เฟลซ์เมต BP เคนเตอร์และมาร์กเกอร์

## Dragon Ball Super Card Game Fusion World

การ์ดลีดเดอร์ เด็ก เอนอร์จิมาร์กเกอร์ เฟลซ์เมต

## Gundam Card Game

เด็ก การ์ดรีซอร์ส, EX รีซอร์ส EX เมส การ์ดโทเคน GUNDAM ASSEMBLE เฟลซ์เมต แผ่นคามจเคนเตอร์

### บทที่ 3: ถึงผู้ชมทุกคน

ในการรับชมการแข่งขัน ขอให้ปฏิบัติตามมารยาทและรับชมภายในพื้นที่ที่กำหนด เพื่อไม่ให้เป็นการอุปสรรคต่อการแข่งขันและการดำเนินงาน ห้ามกล่าวถ้อยคำ ให้คำแนะนำหรือแทรกแซงการแข่งขันโดยเด็ดขาด หากไม่ปฏิบัติตาม ผู้ตัดสิน (เจ้าหน้าที่) อาจพิจารณาเชิญให้ออกจากพื้นที่รับชมตามความเหมาะสม

หากพบว่าการกระทำที่ผิดกฎในระหว่างรับชม ห้ามเข้าไปแทรกแซงการแข่งขันด้วยตนเอง แต่ขอให้เรียกผู้ตัดสิน (เจ้าหน้าที่) แทน

ในบางกิจกรรมอาจไม่อนุญาตให้มีการรับชม ไม่ว่าจะเป็นผู้เข้าร่วมแข่งขันหรือไม่ก็ตาม หากประสงค์จะรับชมการแข่งขัน โปรดตรวจสอบกับผู้ตัดสินในวันงานก่อนทุกครั้ง เนื่องจากกฎระเบียบอาจแตกต่างกันไปในแต่ละงาน

### บทที่ 4: ผู้ตัดสิน

ผู้ตัดสินทุกคนต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบที่กำหนดไว้อย่างเคร่งครัด และต้องให้ความร่วมมือกับผู้ที่ร่วมกิจกรรมรวมถึงเจ้าหน้าที่ทุกคน เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างยุติธรรมและราบรื่น นอกจากนี้ ผู้ตัดสินจะต้องวางตัวให้เป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้เล่นทุกคน และปฏิบัติหน้าที่ด้วยความสุภาพและเป็นมืออาชีพ

หากได้รับการยืนยันจากผู้เล่นว่าพบ "การกระทำที่ผิดกฎเกม" ผู้ตัดสินทุกคนจะต้องรับฟังข้อมูลจากทั้งสองฝ่าย ไม่ใช่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง เพื่อตัดสินและแก้ไขสถานะของเกมให้กลับมาถูกต้องและทำให้เกมดำเนินต่อไปได้อย่างเหมาะสม

หากตรวจพบการกระทำที่ผิดกฎหลังจากการแข่งขันดำเนินไปแล้ว ผู้ตัดสินอาจตัดสินให้เล่นต่อไปในสภาพนั้นได้ในบางกรณี

ผู้ตัดสินทุกคนมีอำนาจในการเข้าแทรกแซงเพื่อชี้แจงหรือแก้ไขได้ทันที หากพบการกระทำที่ผิดกฎ การ โกง หรือพฤติกรรมที่น่าสงสัยว่ามีการทุจริต

หัวหน้าผู้ตัดสินและผู้จัดงานมีอำนาจเด็ดขาดในการตัดสินชี้ขาดและตีความกฎระเบียบในระหว่างการแข่งขัน คำตัดสินสุดท้ายของหัวหน้าผู้ตัดสินถือเป็นที่สุดและไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ 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 จนสามารถทำให้แยกแยะการ์ดใบนั้นออกจากการ์ดใบอื่นในเค็ลเดียวกันได้ ผู้ตัดสิน (เจ้าหน้าที่) อาจพิจารณาสั่งห้ามใช้การ์ดใบนั้น อย่างไรก็ตาม หากใส่ซองใส่การ์ดแล้วไม่สามารถแยกแยะได้ ก็สามารถใช้งานการ์ดใบนั้นได้

หากไม่แน่ใจว่าการ์ดที่จะใช้สามารถใช้ในการแข่งขันนั้นได้หรือไม่ โปรดตรวจสอบกับผู้ตัดสินล่วงหน้า

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

※ (ยกเว้นกรณีที่มีการแข่งขันนั้น ๆ อนุญาตให้ใช้การ์ดที่มีลายเซ็นหรือการเขียนชื่อได้เป็นกรณีพิเศษ)

หากมีการประกาศรายการการ์ดต้องห้าม/ถูกจำกัดหรือการ์ดที่ห้ามใส่ร่วมกัน ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตามกฎนั้นและห้ามใส่การ์ดดังกล่าวลงในดีล

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 อาจมีการจำกัดการ์ดที่ใส่ในเด็คได้ขึ้นอยู่กับการ์ดลิตเตอร์ที่เลือกใช้

##### ● การใช้ LECAFIG

LECAFIG (ซีรีส์ฟิกเกอร์จำลองการ์ดลิตเตอร์ในรูปแบบ 3 มิติ) สามารถนำมาใช้แทนการ์ดลิตเตอร์ในการแข่งขันอย่างเป็นทางการและการแข่งขันที่ได้รับการรับรองได้อย่างไรก็ตาม อาจมีบางร้านค้าหรือรายการการแข่งขันที่ไม่อนุญาตให้ใช้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกฎเฉพาะของงานนั้น ๆ

##### ● การใช้ SOUND LOADER (ชาวดิโสดเดอร์)

โดยหลักการแล้ว ไม่อนุญาตให้ใช้ SOUND LOADER (การ์ดโพลเดอร์ที่มีเสียง BGM หรือเอฟเฟกต์) ในการแข่งขันอย่างเป็นทางการและการแข่งขันที่ได้รับการรับรอง อย่างไรก็ตาม การ์ดลิตเตอร์ที่บรรจุมาพร้อมกับ SOUND LOADER สามารถนำมาใช้งานได้โดยปฏิบัติตามกฎที่บังคับใช้กับการ์ดที่มีเลขรหัสเดียวกัน

##### ● การใช้การ์ดคัง !!

สามารถใช้การ์ดคัง !! ได้ทุกแบบที่เคยมีการวางจำหน่ายหรือแจกจ่าย

สามารถใช้การ์ดคัง !! ได้ทุกภาษา

#### ■ ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ UNION ARENA

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

อาจมีการจำกัดการใช้งานการ์ด AP ตามประเทศหรือภูมิภาคที่วางจำหน่าย

(โปรดตรวจสอบรายละเอียดเพิ่มเติมที่นี่)

อาจมีการกำหนดกฎข้อบังคับเกี่ยวกับรายชื่อซีรีส์ที่สามารถใช้ได้ตามประเภทของการแข่งขันดังนี้

**Basic Battle:** กฎที่อนุญาตให้ใช้การ์ดจากทุกซีรีส์เข้าแข่งได้

**ONE BATTLE Rule:** กฎที่อนุญาตให้ใช้เฉพาะการ์ดจากซีรีส์ที่กำหนดเท่านั้นเข้าแข่งได้

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

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

##### ● การใช้เอ็นเนอร์จี้มาร์กเกอร์

ผู้เล่นสามารถใช้เอ็นเนอร์จี้มาร์กเกอร์ได้ทุกแบบที่เคยมีการวางจำหน่ายหรือแจกจ่าย

ผู้เล่นสามารถใช้เอ็นเนอร์จี้มาร์กเกอร์ได้ทุกภาษา

ผู้เล่นสามารถใช้เอ็นเนอร์จี้มาร์กเกอร์จาก DRAGON BALL SUPER CARD GAME MASTERS ก็ได้เช่นกัน

โปรดเตรียมเอ็นเนอร์จี้มาร์กเกอร์ไม่ต่ำกว่า 1 ใบ โปรดหลีกเลี่ยงการใช้อุปกรณ์ในจำนวนที่มากเกินไปจนวางบนโต๊ะไม่พอ หรือทำให้การเล่นติดขัด

#### ■ ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ Gundam Card Game

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

สำหรับการ์ดซีรีส์ EX ริซอร์ส EX เบส และการ์ดโทเคน ผู้เล่นสามารถใช้ได้ทุกแบบที่เคยมีการวางจำหน่ายหรือแจกจ่าย

ผู้เล่นสามารถใช้การ์ดซีรีส์ EX ริซอร์ส EX เบส และการ์ดโทเคนทุกภาษาที่เคยมีการวางจำหน่ายหรือแจกจ่าย

##### ● ไซค์บอร์ด

ในการแข่งขันบางรายการ อาจมีการอนุญาตให้ใช้ไซค์บอร์ดแตกต่างหากจากเดิมก็ได้

##### ● การใช้ GUNDAM ASSEMBLE

GUNDAM ASSEMBLE (กันพลานาดัจิว) สามารถนำมาวางทับบนการ์ดโทเคนที่เกี่ยวข้องในการแข่งขันอย่างเป็นทางการและการแข่งขันที่ได้รับการรับรองได้

อย่างไรก็ตาม ห้ามใช้ GUNDAM ASSEMBLE เพียงอย่างเดียวโดยไม่มีการ์ดโทเคนรองรับ ทั้งนี้ อาจมีบางร้านค้าหรือบางรายการแข่งขันที่ไม่อนุญาตให้ใช้ตามกฎเฉพาะของงานนั้น ๆ

#### บทที่ 6: ของใส่การ์ดและการ์ดโพลเดอร์

ผู้เล่นจะต้องใช้ซองใส่การ์ดตามกฎระเบียบที่กำหนดในแต่ละการแข่งขัน หากมีการระบุประเภทของซองใส่การ์ดที่อนุญาตให้ใช้เป็นพิเศษในงานนั้นๆ โปรดปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด

เมื่อใช้ซองใส่การ์ด จะต้องใช้ซองใส่การ์ดที่ไม่ใช่แบบใสอย่างน้อย 1 ชั้น และต้องหันไปในทิศทางเดียวกันทั้งหมด

อนุญาตให้ใส่ซองใส่การ์ดซ้อนกันได้สูงสุด 2 ชั้นต่อการ์ด 1 ใบ โดยการ์ดทุกใบในเคิลจะต้องใช้ซองใส่การ์ดแบบเดียวกัน จำนวนชั้นเท่ากัน และหันไปในทิศทางเดียวกันทั้งหมด

หากใช้ซองใส่การ์ดใสรวมด้วย จะต้องประกอบด้วยซองใส่การ์ดที่ไม่ใช่แบบใส 1 ชั้น และซองโปร่งใสที่ไม่มีการพิมพ์ลวดลายใดๆ 1 ชั้น (ไม่ว่าจะซ้อนไว้ด้านนอกหรือด้านในก็ตาม)

ไม่อนุญาตใส่ซองใส่การ์ดซ้อนกันตั้งแต่ 3 ชั้นขึ้นไปสำหรับการ์ดทุกใบ

กฎข้างต้นครอบคลุมถึงการ์ดทุกประเภทที่ไม่ใช่การ์ดในเคิลหลัก เช่น การ์ด โทเคน เป็นต้น

หากซองใส่การ์ดมีรอยขีดข่วน คราบสกปรก รอยตำหนิ หรือการโค้งงอที่ด้านหน้า ด้านหลัง หรือด้านข้าง จนสามารถทำให้แยกแยะการ์ดใบนั้นออกจากการ์ดใบอื่นในเคิลเดียวกันได้

ผู้ตัดสินอาจพิจารณาสั่งห้ามใช้ซองนั้นๆ

หากผู้ตัดสินพิจารณาว่าของใส่การ์ดหรือการ์ดโพลเดอร์ไม่เหมาะสม (เช่น กรอบของปริ๊นท์ที่ทึบเกินไป ทำให้อ่านข้อความได้ยากมาก หรือบดบังเนื้อหาบนการ์ด) ผู้เล่นจะต้องเปลี่ยนไปใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสมกว่าทันที

ผู้เล่นสามารถใช้ของใส่การ์ดกับการ์ดอื่น ๆ ที่ไม่ได้ใส่ในเคสได้ เช่น การ์ดโทเลน หรือจะเลือกไม่ใช้ของใส่การ์ดเหล่านี้ก็ได้เช่นกัน

ในกรณีที่เลือกใช้ของใส่การ์ดกับการ์ดที่ไม่ใช่การ์ดในเคส จะต้องใช้ของใส่การ์ดที่มีลวดลายหรือดีไซน์ที่แตกต่างจากของใส่การ์ดของเด็กหลัก เพื่อให้สามารถแยกแยะออกจากกันได้อย่างชัดเจน หากต้องการใส่รูปการ์ดโทเลนที่พิมพ์ออกมาเองในของใส่การ์ด ห้ามใส่การ์ดใบอื่นหรือสิ่งใด ๆ ในของใส่การ์ดนั้น นอกเหนือจากกระดาษที่พิมพ์รูปการ์ดโทเลนเพียงใบเดียวเท่านั้น

※ ในบางการแข่งขัน ผู้จัดการแข่งขันอาจมีการบังคับให้ใช้ของใส่การ์ดตามที่กำหนด

※ สำหรับการแข่งขันอย่างเป็นทางการ ห้ามใช้ของใส่การ์ดใส่ที่มีลวดลายหรือตัวอักษรบางส่วน และห้ามกระทำการใด ๆ

ที่เป็นการทุจริตหรือก่อให้เกิดความเข้าใจผิดจากการใช้ ใช้ของใส่การ์ด

## ■ การ์ดโพลเดอร์

ในการใช้การ์ดโพลเดอร์ ห้ามใส่สิ่งอื่นใดนอกเหนือจากตัวการ์ดที่อนุญาตให้ใช้งานได้เท่านั้น นอกจากนี้ หากมีรอยขีดเขียน สติ๊กเกอร์ หรือสิ่งใดก็ตามที่ไม่จำเป็นต่อการเล่นบนการ์ดโพลเดอร์จนบดบังข้อมูลบนหน้าการ์ด ผู้เล่นอาจไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้งานการ์ดโพลเดอร์นั้น

※ ในกรณีที่ใช้การ์ดโพลเดอร์ ห้ามใส่สิ่งอื่น (เช่น การ์ดใบอื่นหรือสติ๊กเกอร์) ในการ์ดโพลเดอร์เดียวกัน นอกเหนือจากตัวการ์ดและของใส่การ์ดที่สวมอยู่เท่านั้น

- ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ Battle Spirits

การใช้การ์ดเทนเซย์หรือการ์ด Check-list สำหรับการ์ดเทนเซย์จำเป็นต้องใช้ของใส่การ์ดที่ไม่ใช่แบบใสเสมอ (ยกเว้นกรณีที่ใช้การ์ด Check-list พิเศษที่มีด้านหลังเหมือนการ์ดปกติ) สำหรับการ์ดเทนเซย์ที่วางไว้ข้างนอกเคส เมื่อใช้คู่กับการ์ด Check-list อนุญาตให้ใส่ของใส่การ์ดใสซ้อน 2 ชั้นได้

- ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ Digimon Card Game

เด็กหลักและเด็กเจ็ดขวบสามารถใช้ของใส่การ์ดที่แตกต่างกันได้ อย่างไรก็ตาม การ์ดทุกใบภายในเคสเดียวกันจะต้องใช้ของใส่การ์ดแบบเดียวกัน ห้ามไปทิศทางเดียวกัน และใส่ของละ 1 ใบเท่านั้น

- ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ ONE PIECE Card Game

สำหรับการ์ดสลิคเคอร์และการ์ดคัง!! สามารถเลือกใช้ของใส่การ์ดที่มีลวดลายแตกต่างจากเด็กหลัก หรือจะไม่ได้ของใส่การ์ดเลยก็ได้

อนุญาตให้ใช้การ์ดโพลเดอร์ได้ แต่ห้ามใช้กรอบของปริ๊นท์ที่ทึบเกินไป ทำให้อ่านข้อความได้ยากมาก หรือบดบังเนื้อหาบนการ์ดในการแข่งขันอย่างเป็นทางการและการแข่งขันที่ได้รับรับรอง

หากผู้ตัดสินพิจารณาว่าของใส่การ์ดหรือการ์ดโพลเดอร์ที่ใช้ส่งผลกระทบต่อการแข่งขัน ของใส่การ์ดหรือการ์ดโพลเดอร์นั้นจะถูกสั่งห้ามใช้ทันที โดยผู้เข้าร่วมแข่งขันสามารถเลือกได้ว่าจะแข่งขันโดยไม่ใช้ของใส่การ์ดหรือการ์ดโพลเดอร์ (ในกรณีที่ตัวการ์ดไม่มีรอยคำหนึที่เด่นชัด) หรือจัดหาของใส่การ์ดหรือการ์ดโพลเดอร์ใหม่มาเปลี่ยน

- ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ UNION ARENA

- การ์ด AP:

สำหรับการ์ด AP (ทั้ง 3 ใบ) จำเป็นต้องใช้ของใส่การ์ดที่มีลวดลายแตกต่างจากเด็กหลัก หรือไม่ได้ของใส่การ์ดเลยเท่านั้น

สามารถใช้การ์ดโพลเดอร์กับการ์ด AP ได้

※ อนุญาตให้ใช้การ์ดที่มีการขีดเขียนเพิ่มเติม เช่น ลายเซ็นหรือชื่อได้ แต่หากผู้ตัดสินพิจารณาว่าไม่เหมาะสมและสั่งห้ามใช้ ผู้เล่นอาจถูกร้องขอให้เปลี่ยนเป็นการ์ดใบที่มีสภาพที่เหมาะสมกว่าแทน

หากผู้ตัดสินพิจารณาว่าของใส่การ์ดหรือการ์ดโพลเดอร์ที่ใช้ส่งผลกระทบต่อการแข่งขัน ของใส่การ์ดหรือการ์ดโพลเดอร์นั้นจะถูกสั่งห้ามใช้ทันที โดยผู้เข้าร่วมแข่งขันสามารถเลือกได้ว่าจะแข่งขันโดยไม่ใช้ของใส่การ์ดหรือการ์ดโพลเดอร์ (ในกรณีที่ตัวการ์ดไม่มีรอยคำหนึที่เด่นชัด) หรือจัดหาของใส่การ์ดหรือการ์ดโพลเดอร์ใหม่มาเปลี่ยน

- ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ Dragon Ball Super Card Game Fusion World

- การ์ดลีดเดอร์และเอนอร์จิมาร์กเกอร์

สำหรับการ์ดลีดเดอร์ ผู้เล่นต้องใช้ช่องใส่การ์ดใส่ทั้งสองด้าน หรือไม่ใส่ช่องใส่การ์ดเลยก็ได้

ในกรณีที่ใส่ช่องใส่การ์ดซ้อนกัน 2 ชั้นสำหรับการ์ดลีดเดอร์ 1 ใบ ทั้งสองชั้นจะต้องเป็นช่องใส่การ์ดใส่ทั้งสองด้าน

ผู้เล่นสามารถใช้การ์ดโพลเดอร์กับการ์ดลีดเดอร์ได้ โดยต้องเป็นช่องใส่การ์ดใส่ทั้งสองด้าน

สำหรับเอนอร์จิมาร์กเกอร์ ผู้เล่นสามารถเลือกใส่ช่องใส่การ์ดที่มีลวดลายแตกต่างจากเดิมหลัก หรือไม่ใส่ช่องใส่การ์ดเลยก็ได้

ผู้เล่นสามารถใช้การ์ดโพลเดอร์กับเอนอร์จิมาร์กเกอร์ได้

หากผู้ตัดสินพิจารณาว่าช่องใส่การ์ดหรือการ์ดโพลเดอร์ที่ใช้ส่งผลกระทบต่อการแข่งขัน ช่องใส่การ์ดหรือการ์ดโพลเดอร์นั้นจะถูกสั่งห้ามใช้ทันที โดยผู้เข้าร่วมแข่งขันสามารถเลือกได้ว่าจะแข่งขันโดยไม่ใช้ช่องใส่การ์ดหรือการ์ดโพลเดอร์ (ในกรณีที่ตัวการ์ดไม่มีรอยดำหนึ่ที่เด่นชัด) หรือจัดหาช่องใส่การ์ดหรือการ์ดโพลเดอร์ใหม่มาเปลี่ยน

- ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ Gundam Card Game

- การ์ดริชอร์ส EX เบส EX ริชอร์ส และการ์ดโทเคน

ผู้เล่นสามารถเลือกใช้วิธีใดวิธีหนึ่งจาก 3 ทางเลือกดังนี้

- ① ใช้ช่องใส่การ์ดที่ไม่ใช่แบบใส
- ② ใช้ช่องใส่การ์ดใส
- ③ ไม่ใช้ช่องใส่การ์ดเลย

ในกรณีที่ใส่ช่องใส่การ์ด ผู้เล่นสามารถซ้อนช่องใส่การ์ดได้สูงสุด 2 ชั้น

หากใช้ช่องใส่การ์ดที่ไม่ใช่แบบใสกับริชอร์สเด็คหรือโทเคน (รวมถึง EX เบส/EX ริชอร์ส) ช่องใส่การ์ดสำหรับเด็คหลัก ริชอร์สเด็ค และโทเคนจะต้องมีลวดลายที่แตกต่างกันทั้งหมด

หากใช้ช่องใส่การ์ดที่ไม่ใช่แบบใสกับโทเคน ผู้เล่นจะต้องใช้ช่องใส่การ์ดที่มีลวดลายเดียวกันทั้งหมดสำหรับชนิดโทเคน EX เบส และ EX ริชอร์ส

เฉพาะการ์ด EX เบส เท่านั้นที่อนุญาตให้ใช้การ์ดโพลเดอร์ได้

สำหรับ Gundam Card Game ห้ามใช้วิธีพิมพ์รูปการ์ด โทเคนมาใช้งานเองโดยเด็ดขาด ผู้เล่นจะต้องใช้การ์ด โทเคนแท้ที่วางจำหน่ายหรือแจกจ่ายอย่างเป็นทางการเท่านั้น

**หากผู้ตัดสินพิจารณาว่าช่องใส่การ์ดหรือการ์ดโพลเดอร์ที่ใช้ส่งผลกระทบต่อการแข่งขัน  
ช่องใส่การ์ดหรือการ์ดโพลเดอร์นั้นจะถูกสั่งห้ามใช้ทันที**

**โดยผู้เข้าร่วมแข่งขันสามารถเลือกได้ว่าจะแข่งขันโดยไม่ใช้ช่องใส่การ์ดหรือการ์ดโพลเดอร์  
(ในกรณีที่ตัวการ์ดไม่มีรอยดำหนึ่ที่เด่นชัด) หรือจัดหาช่องใส่การ์ดหรือการ์ดโพลเดอร์ใหม่มาเปลี่ยน**

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

ในการเตรียมการ์ดโทเคน ผู้เล่นสามารถเลือกใช้วิธีใดวิธีหนึ่งดังต่อไปนี้ได้ และสามารถใส่ช่องใส่การ์ดกับการ์ดโทเคนได้

แต่ผู้เล่นยังต้องใช้ช่องใส่การ์ดที่ไม่ใช่แบบใสที่มีลวดลายแตกต่างจากเด็คหลัก ดิจิทามะเด็ค หรือริชอร์สเด็ค

- คาวนั้ โพลเดอร์การ์ดโทเคนจากเว็บไซต์ทางการและพิมพ์ออกมาในขนาดเท่าการ์ดจริง (อนุญาตเฉพาะ Battle Spirits และ Digimon Card Game)
- การ์ดโทเคนอย่างเป็นทางการที่วางจำหน่ายหรือแจกจ่ายซึ่งแสดงสถานะของการ์ด (Active/Rest) อย่างชัดเจน

ในกรณีที่การ์ดที่มีเอฟเฟกต์เรียก โทเคนที่อยู่ในเด็คหลัก ดิจิทามะเด็ค หรือริชอร์สเด็ค

ผู้เล่นจำเป็นต้องเตรียมการ์ดโทเคนให้เพียงพอหรือมากกว่าจำนวนที่อาจต้องใช้ในเกม หากมีการ์ดโทเคนที่อยู่นอกเกมไม่เพียงพอ ผู้เล่นอาจได้ถูกตักเตือนได้ ทั้งนี้ การ์ดโทเคนไม่จำเป็นต้องระบุข้อมูลความสามารถตามที่เอฟเฟกต์กำหนดไว้และไม่จำเป็นต้องประกาศล่วงหน้าว่าการ์ดโทเคนใบไหนจะใช้กับเอฟเฟกต์ใด

## ■ ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ Battle Spirits

หากภายในเสิร์ฟไม่มีการ์ดที่มีเอฟเฟกต์ใช้งาน โทเคน หรือไม่มีการ์ดที่มีเอฟเฟกต์ที่ทำให้เอฟเฟกต์ใช้งาน โทเคนของคู่แข่งทำงาน **ไม่อนุญาต** ให้ผู้เล่นจัดเตรียมการ์ดโทเคน จำเป็นต้องมีรายละเอียดของการ์ดตามที่เอฟเฟกต์นั้น ๆ กำหนดไว้บนการ์ด โทเคนนั้น

## ■ ข้อกำหนดเพิ่มเติมของ Digimon Card Game

ผู้เล่นสามารถใช้การ์ด โทเคนที่ดาวน์โหลดจากเว็บไซต์ทางการและพิมพ์ออกมาในขนาดเท่าการ์ดจริง โดยต้องเขียนข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการเล่นบนการ์ดนั้นเพื่อใช้งานได้

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

ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายทำการสับเลือกของตนเองให้เรียบร้อย จากนั้นให้วางเสิร์ฟลงบนตำแหน่ง "เสิร์ฟ" บนโต๊ะ แล้วจึงค่อยเปิดเซกการ์ดลิดเดอร์

ห้ามทำการแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงเสิร์ฟหลังจากที่ได้เห็นการ์ดลิดเดอร์ของคู่แข่งแล้วโดยเด็ดขาด

บทที่ 9: การดำเนินการแข่งขัน

### I. การสับเสิร์ฟ

การสับเสิร์ฟคือการสับการ์ดในเด็คให้ทั่วจนผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่สามารถทราบลำดับของการ์ดได้ เด็คของผู้เล่นทุกคนจะต้องถูกสับให้ทั่วก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละรอบและทันทีหลังจากที่มีคำสั่งให้ "สับเสิร์ฟ" หากตรวจพบการทุจริตในระหว่างการสับเสิร์ฟ จะถือเป็นความผิดร้ายแรงและต้องได้รับบทลงโทษอย่างเคร่งครัด

※ รายละเอียดเกี่ยวกับบทลงโทษ โปรดดูในบทที่ 12

#### ■ การสับเสิร์ฟโดยผู้เล่น

ผู้เล่นต้องสับเสิร์ฟของตนเองให้ทั่ว โดยต้องสับเสิร์ฟในที่ที่คู่แข่งสามารถมองเห็นได้และภายในเวลาที่เหมาะสม อีกทั้งยังต้องระมัดระวังไม่ให้การ์ดหรือของใส่การ์ดเกิดรอยขีดข่วน และห้ามแอบดูลำดับการ์ดในขณะที่สับเสิร์ฟเด็ดขาด

หลังจากสับเสิร์ฟของตนเองเสร็จแล้ว โปรดให้คู่แข่งสับหรือตัดเด็คอีกครั้งเพื่อเป็นการยืนยันอีกครั้ง โปรดอย่าใช้เวลาในการสับหรือตัดเด็คนานจนเกินไป หลังจากคู่แข่งทำการสับหรือตัดเด็คให้แล้ว เจ้าของเด็คจะไม่สามารถสับเสิร์ฟหรือตัดเด็คของตนเองได้อีก ทั้งนี้ หากผู้เล่นทั้งสองฝ่ายยินยอมร่วมกัน สามารถข้ามขั้นตอนการให้คู่ต่อสู้ช่วยสับหรือตัดเด็คได้

สำหรับการแข่งขันในรูปแบบออนไลน์ที่ไม่สามารถสัมผัสของคู่แข่งได้ ให้ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของเด็คทำการตัดเด็คแทนคู่แข่ง

#### ■ การตัดเด็คแทนคู่แข่ง

หลังจากสับเสิร์ฟของตนเองเรียบร้อยแล้ว ในกรณีที่จำเป็นต้องตัดเด็คแทนคู่แข่ง ให้ดำเนินการตามขั้นตอนที่ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายตกลงเห็นชอบร่วมกัน นอกจากนี้ การตัดเด็คแทนคู่แข่งจะต้องดำเนินการอย่างรวดเร็วและไม่ใช้เวลานานเกินไป เช่นเดียวกับการตัดเด็คในกรณีปกติ (ขั้นตอนการตัดเด็คแทนคู่แข่ง)

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

#### ■ การสับเสิร์ฟโดยผู้ตัดสิน

ผู้ตัดสินมีอำนาจในการสับเสิร์ฟของผู้เล่นเมื่อพบ "การกระทำที่ผิดกฎ" หลังจากผู้ตัดสินสับเสิร์ฟให้แล้ว ผู้เล่นไม่สามารถสับเสิร์ฟหรือตัดเด็คได้อีก

### II. การดำเนินการเมื่อเล่นจนหมดเวลา

ให้ตัดสินผลแพ้ชนะตามข้อกำหนดของแต่ละเกมดังต่อไปนี้

### ■ Battle Spirits

การแข่งขันที่ได้รับการรับรองใช้เวลา 30 นาทีต่อรอบ

หากเล่นจนหมดเวลาแล้วยังไม่รู้ผลแพ้ชนะ โดยขึ้นอยู่กับกฎของรายการแข่งขันนั้นๆ ว่าจะให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่าย "แพ้ทั้งคู่" ทันที หรือให้ดำเนินการตัดสินผลแพ้ชนะตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ผู้ที่มีคอร์โบลิต์มากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากันหรือทั้งคู่มีไม่ต่ำกว่า 5 ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)
2. ผู้ที่มีการ์ดเหลือในเต็ลมากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)
3. ผู้ที่มีการ์ดโดยรวมทั้งหมดมากกว่าเป็นผู้ชนะ (รวมการ์ดที่อยู่ในมือ ในสนาม ในแทรช และนอกเกม) (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)
4. ผู้ที่มีคอร์โดยรวมในไลฟ์ เคาน์ ซ้ำงเด็ค และในสนาม/รีเสิร์ฟ/แทรช (ไม่นับเกรนส์วอลล์เกอร์และเกรนส์โดนเน็กซ์) น้อยกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)
5. ตัดสินด้วยการเป่าอิฐ 1 ครั้ง

### ■ Digimon Card Game

การแข่งขันที่ได้รับการรับรองใช้เวลา 30 นาทีต่อรอบ หากเล่นจนหมดเวลาแล้วยังไม่รู้ผลแพ้ชนะ โดยปกติจะถือว่า "แพ้ทั้งคู่" ทันที

แต่ในการแข่งขันรอบพิเศษ (รอบชิงชนะเลิศในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์) หากยังไม่รู้ผลแพ้ชนะภายในเวลาที่กำหนด ให้ดำเนินการตัดสินผลแพ้ชนะตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ผู้ที่มีชีวิตวิรติ์มากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากันหรือทั้งคู่มีไม่ต่ำกว่า 5 ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)
2. ผู้ที่มีการ์ดเหลือในเต็ลมากกว่าเป็นผู้ชนะ (ไม่นับดิจิทามะและโทเคน หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)
3. ผู้ที่มีดิจิมอนในแบทเทิลแอเรียมากกว่าเป็นผู้ชนะ (นับโทเคนเป็นดิจิมอน 1 ตัว แต่ไม่นับเลเวลของดิจิมอน หรือการ์ดในร่างดั้งเดิม หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)
4. ผู้ที่มีการ์ดบนมือมากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)
5. ตัดสินด้วยการเป่าอิฐ 1 ครั้ง

### ■ ONE PIECE Card Game

การแข่งขันที่ได้รับการรับรองใช้เวลา 30 นาทีต่อรอบ หากเล่นจนหมดเวลาแล้วยังไม่รู้ผลแพ้ชนะ โดยปกติจะถือว่า "แพ้ทั้งคู่" ทันที

แต่ในการแข่งขันรอบพิเศษ (รอบชิงชนะเลิศในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์) หากเกมไม่จบลงภายในเวลาที่กำหนด

อาจเพิ่มเทิร์นพิเศษซึ่งขึ้นอยู่กับว่าในขณะที่นั้นเป็นเทิร์นของผู้เล่นที่เริ่มก่อนหรือเริ่มหลังดังนี้

- หากหมดเวลาในเทิร์นของผู้เล่นที่เป็นฝ่ายเริ่มก่อน

นับเทิร์นปัจจุบันเป็นเทิร์นที่ 0 และต่อเพิ่มอีก 3 เทิร์น

- หากหมดเวลาในเทิร์นของผู้เล่นที่เป็นฝ่ายเริ่มทีหลัง

นับเทิร์นปัจจุบันเป็นเทิร์นที่ 0 และต่อเพิ่มอีก 2 เทิร์น

หากยังไม่รู้ผลแพ้ชนะหลังจบเทิร์นพิเศษ ให้ตัดสินผลแพ้ชนะตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ผู้ที่มีไลฟ์มากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)
2. ผู้ที่มีการ์ดเหลือในเต็ลมากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)
3. ตัดสินด้วยวิธีสุ่ม เช่น เป่าอิฐ 1 ครั้ง

## ■ UNION ARENA

การแข่งขันที่ได้รับการรับรองใช้เวลา 30 นาทีต่อรอบ หากเล่นจนหมดเวลาแล้วยังไม่รู้ผลแพ้ชนะ โดยปกติจะถือว่า "แพ้ทั้งคู่" ทั้งนี้

แต่ในการแข่งขันรอบพิเศษ (รอบชิงชนะเลิศในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์) หากยังไม่รู้ผลแพ้ชนะภายในเวลาที่กำหนด

ให้ดำเนินการตัดสินผลแพ้ชนะตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ผู้ที่มีไลฟ์มากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)
2. ผู้ที่มีการ์ดเหลือในเด็คมากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)
3. ตัดสินด้วยวิธีสุ่ม เช่น เป่าอิงจูบ 1 ครั้ง

## ■ Dragon Ball Super Fusion World

การแข่งขันที่ได้รับการรับรองใช้เวลา 30 นาทีต่อรอบ หากเล่นจนหมดเวลาแล้วยังไม่รู้ผลแพ้ชนะ โดยปกติจะถือว่า "แพ้ทั้งคู่" ทั้งนี้

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 เป่าอิงจูบ 1 ครั้ง

## ■ Gundam Card Game

การแข่งขันที่ได้รับการรับรองใช้เวลา 30 นาทีต่อรอบ หากเล่นจนหมดเวลาแล้วยังไม่รู้ผลแพ้ชนะ โดยปกติจะถือว่า "แพ้ทั้งคู่" ทั้งนี้

แต่ในการแข่งขันรอบพิเศษ (รอบชิงชนะเลิศในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์) หากเกมไม่จบลงภายในเวลาที่กำหนด

อาจเพิ่มเทิร์นพิเศษซึ่งขึ้นอยู่กับว่าในขณะนั้นเป็นเทิร์นของผู้เล่นที่เริ่มก่อนหรือเริ่มหลังดังนี้

- หากหมดเวลาในเทิร์นของผู้เล่นที่เป็นฝ่ายเริ่มก่อน

นับเทิร์นปัจจุบันเป็นเทิร์นที่ 0 และต่อเพิ่มอีก 3 เทิร์น

- หากหมดเวลาในเทิร์นของผู้เล่นที่เป็นฝ่ายเริ่มทีหลัง

นับเทิร์นปัจจุบันเป็นเทิร์นที่ 0 และต่อเพิ่มอีก 2 เทิร์น

หากยังไม่รู้ผลแพ้ชนะหลังจบเทิร์นพิเศษ ให้ตัดสินผลแพ้ชนะตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ผู้ที่มีจำนวนการ์ดในซิดล์แอเรีย (นับรวมทั้งเบสและซิดล์) มากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)
2. ผู้ที่มีการ์ดเหลือในเด็คมากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้พิจารณาเงื่อนไขถัดไป)
3. ตัดสินด้วยวิธีสุ่ม เช่น เป่าอิงจูบ 1 ครั้ง

### III. (II.) การใช้เอฟเฟกต์ตรวจสอบเด็ก

ในขณะที่ตรวจสอบการ์ดในเด็กด้วยเอฟเฟกต์ของการ์ด 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+ หรือหลังจากที่ผู้ตัดสินยื่นชั้นผลการแข่งขันเรียบร้อยแล้ว โดยหลักการแล้ว จะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขผลการแข่งขันได้อีก

#### บทที่ 11: การออกจากการแข่งขันกลางคัน

ผู้เล่นที่ต้องการออกจากการแข่งขันกลางคันต้องแจ้งให้ผู้ตัดสิน (เจ้าหน้าที่) ทราบและต้องได้รับอนุญาตก่อน

หากผู้เล่นตัดสินใจออกจากการแข่งขันหลังจากประกาศผลจับคู่การแข่งขันและก่อนที่การแข่งขันในรอบนั้นจะเริ่มขึ้น ถือว่าผู้เล่นจะถูกปรับแพ้ในรอบดังกล่าว และจะถูกตัดออกจากการแข่งขันหลังจากนั้น ในกรณีที่ออกจากการแข่งขันกลางคัน จะไม่สามารถรับของที่ระลึกหรือรางวัลต่างๆ ได้

#### บทที่ 12: บทลงโทษ

ในกรณีที่มีการฝ่าฝืนกฎระเบียบประจำสนามแข่งขันในการแข่งขันอย่างเป็นทางการ หรือกฎระเบียบประจำการแข่งขันแต่ละรายการ ผู้ตัดสิน (เจ้าหน้าที่)

มีอำนาจในการบังคับใช้บทลงโทษ โดยความรุนแรงของบทลงโทษจะพิจารณาจากระดับของงาน ความรุนแรงของความคิด และสถานการณ์ที่เกิดขึ้นตามดุลยพินิจของผู้ตัดสิน (เจ้าหน้าที่)

นอกจากนี้ หากยังคงมีการทำผิดซ้ำหลังจากได้รับบทลงโทษไปแล้ว อาจมีการเพิ่มระดับของบทลงโทษให้รุนแรงยิ่งขึ้น

#### ประเภทของบทลงโทษและหลักการบังคับใช้

ตัวอย่างการบังคับใช้บทลงโทษในข้อ ① ถึง ⑤ เป็นเพียงแค่ตัวอย่างเบื้องต้นเท่านั้น แม้จะเป็นความคิดในลักษณะเดียวกัน ผู้ตัดสิน (เจ้าหน้าที่)

อาจพิจารณาโทษให้เบาลงหรือหนักขึ้นได้ตามความเหมาะสม

#### ① การดักเตือน

เป็นบทลงโทษรายบุคคลตลอดช่วงการแข่งขัน ใช้ในกรณีที่พบการกระทำผิดกฎการเล่น โดยผู้ตัดสินจะพยายามแก้ไขเกมให้กลับสู่สภาพที่ถูกต้องที่สุดเท่าที่จะทำได้ แต่จะใช้โทษนี้ในกรณีที่ความผิดพลาดนั้นยากต่อการทำให้กลับสู่สภาพเดิมอย่างสมบูรณ์ หากได้รับการดักเตือนหลายครั้ง ผู้ตัดสินอาจเพิ่มโทษเป็นการคาดโทษ (ตัวอย่างการกระทำผิด)

- จัวยกการ์ดโดยไม่ตั้งใจ
- ผู้เล่นขอคำแนะนำจากผู้ชมระหว่างการแข่งขัน
- ผู้ชมส่งเสียงเรียกผู้เล่น หรือส่งข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นผ่านทางหรือวิธีอื่นๆ
- ของใส่การ์ดหรือการ์ด โพลสเตอร์ในส่วนที่ไม่ใช่การ์ดในเด็กไม่ถูกต้องตามกฎ ในกรณีนี้ ผู้เล่นจะต้องแก้ไขของใส่การ์ดหรือการ์ด โพลสเตอร์ให้ถูกต้องก่อนการแข่งขันรอบถัดไป

#### ② การคาดโทษ

เป็นบทลงโทษรายบุคคลตลอดช่วงการแข่งขัน ใช้ในกรณีที่พบการกระทำผิดที่ไม่ร้ายแรงมากนัก หากได้รับการคาดโทษหลายครั้ง ผู้ตัดสินอาจเพิ่มโทษเป็นการปรับแพ้หรือการถูกให้ออกจากการแข่งขัน

(ตัวอย่างการกระทำผิด)

- เล่นช้าจนไม่สามารถจบเกมได้ตามเวลาที่กำหนด
- การกระทำซ้ำๆ ที่ช่วยทำให้ความคืบหน้าของเกมหยุดชะงัก (เช่น การโชว์การ์ดใบเดิมซ้ำไปมาโดยไม่มีความหมาย, การเช็กแทชบ่อยเกินจำเป็น, การทำรูปที่ให้ผลลัพธ์เหมือนเดิมซ้ำๆ เป็นต้น)
- การให้ข้อมูลที่ผิดพลาดแก่คู่แข่ง
- การกระทำที่เป็นการช่วยหรือดูหมิ่นคู่แข่ง

### ③ การปรับแพ้

ใช้ในกรณีที่พบการกระทำผิดอย่างร้ายแรง หรือการกระทำผิดที่ทำให้ไม่สามารถดำเนินการแข่งขันต่อไปได้ เมื่อมีการใช้บทลงโทษนี้ เกมจะสิ้นสุดลงทันที ผู้ที่มีสิทธิ์ปรับแพ้ผู้เข้าแข่งขันก็คือผู้จัดงานและผู้ตัดสินที่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดงานเท่านั้น

(ตัวอย่างการกระทำผิด)

- จัดโต๊ะไม่ถูกต้องตามเงื่อนไข (เสิร์ฟ 1 ใบ เด็ค 50 ใบ การ์ดหมายเลขเดียวกันไม่เกิน 4 ใบ เด็คดั่ง!! 10 ใบ)
- ฝ่าฝืนกฎระเบียบการแข่งขันเกี่ยวกับการ์ดต้องห้าม การ์ดที่ถูกจำกัด หรือของใส่การ์ด
- ใส่การ์ดที่ห้ามใส่ร่วมกันทั้งสองใบลงในเด็คเดียวกัน

ในกรณีของไอเทมที่จำเป็นต่อการดำเนินการแข่งขัน เช่น คอร์, การ์ดดั่ง!! การ์ด AP เอนเนอร์จี้มาร์กเกอร์ หรือการคริสซอร์ส

ผู้จัดการแข่งขันอาจพิจารณาให้ยืมไอเทมดังกล่าวหรือดำเนินการแก้ไขตามความเหมาะสมเพื่อให้การแข่งขันสามารถดำเนินการต่อไปได้

### ④ การถูกให้ออกจากการแข่งขัน

ใช้ในกรณีที่พบการกระทำผิดที่ร้ายแรงอย่างยิ่ง การกระทำที่สร้างความเสียหายต่อภาพรวมของกิจกรรม หรือการเสียมารยาทอย่างรุนแรง เมื่อมีการใช้บทลงโทษนี้

ผู้เล่นจะถูกปรับแพ้ในรอบปัจจุบันและไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันในรอบต่อไปได้ รวมถึงไม่มีสิทธิ์ได้รับรางวัลจากผลการแข่งขันที่ผ่านมา บทลงโทษนี้สามารถให้กับผู้ชมได้ด้วย ซึ่งในกรณีนั้นผู้เข้าชมจะต้องออกจากสถานที่จัดงานทันที

(ตัวอย่างการกระทำผิด)

- ร่วมมือกับคู่แข่งเพื่อบิดเบือนผลการแข่งขันอย่างไม่เป็นธรรม ในกรณีนี้ คู่แข่งที่ร่วมมือด้วยจะถูกให้ออกจากการแข่งขันด้วยเช่นกัน
- เจตนาแสวงหาผลประโยชน์จากการแอบดูข้อมูลที่ไม่ได้รับอนุญาตให้ดู เช่น แอบดูการ์ดในเด็คหรือการ์ดบนมือของคู่แข่ง
- ตรวจสอบว่าผู้เล่นคนอื่นๆ สร้างใช้งาน หรือบริหารจัดการบัญชีผู้ใช้งานหลายบัญชีเพื่อเข้าร่วมการแข่งขัน
- แอบเปลี่ยนการ์ดในเด็คในสถานการณ์ที่ไม่อนุญาตให้มีการเปลี่ยนเด็ค
- เจตนาทุจริตด้วยการสับเปลี่ยนการ์ดในเด็ค การ์ดบนมือของตนเอง หรือการ์ดของคู่แข่ง
- เจตนาทุจริตเพื่อให้ได้รับทรัพยากรมากกว่าที่ควรจะเป็น เช่น การ์ดคอร์ การ์ดดั่ง!! การ์ด AP เอนเนอร์จี้มาร์กเกอร์ หรือการคริสซอร์ส
- เจตนาทุจริตด้วยการเคลื่อนไหวช้าๆ ไม่รีบเร่งมากกว่าที่ควรจะเป็น
- การโต้เถียง แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว หรือดูหมิ่นผู้ตัดสิน ทีมงาน ผู้เล่นคนอื่น หรือผู้เข้าชมงาน
- การไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของผู้ตัดสินหรือทีมงาน

### ⑤ การระงับสิทธิ์เข้าร่วมแข่งขัน

ในการแข่งขันอย่างเป็นทางการ หากพบว่าผู้เล่นกระทำการละเมิดกฎอย่างร้ายแรงยิ่งกว่าโทษการถูกให้ออกจากการแข่งขัน

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 เกรจา ปรึกษา หรือตกลงที่จะแบ่งปันของที่ระลึก เงิน หรือผลประโยชน์อื่น ๆ ไม่ว่าผลแพ้ชนะจะเป็นอย่างไรก็ตาม ทั้งนี้ ฝ่ายจัดการแข่งขันจะไม่รับผิดชอบและจะไม่เข้าไปเกี่ยวข้องกับปัญหาข้อพิพาท ความเสียหาย หรือการเรียกร้องใด ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เล่นอันเนื่องมาจากการกระทำดังกล่าวหรือข้อสงสัยว่ามีการกระทำดังกล่าวเกิดขึ้น
- การใช้ความรุนแรง การข่มขู่ การคุกคาม หรือพฤติกรรมสะกดรอยตาม รวมถึงการสัมผัสตัวเกินขอบเขตต่อผู้เล่นคนอื่น ทีมงาน ผู้ตัดสิน หรือผู้เข้าชมงาน
- การเจตนาทำลาย ทำให้สกปรก หรือนำทรัพย์สินของผู้จัดงาน สถานที่ หรือผู้เล่นคนอื่นออกไปโดยไม่ได้รับอนุญาต
- การปลอมแปลงเอกสารขึ้นต้นตัวตน การโอนหรือให้ยืมบัญชี BANDAI TCG+ หรือการแอบอ้างเป็นผู้อื่น
- การหมิ่นประมาทหรือโจมตีบุคคล องค์กร การดำเนินงานของกิจกรรม ตัวสินค้า หรือบริการอย่างร้ายแรง
- การกล่าวจาหยาบคายทางเชื้อชาติ เพศ ลักษณะทางกายภาพ และอื่น ๆ รวมถึงการกระทำที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน