

BANDAI CARD GAMES 基本場地規則 Ver.1.1.1

**【目錄】**

[◆前言](#)

[◆本規則適用範圍](#)

[◆關於賽事活動種類](#)

[第 1 章：致每位活動參與者](#)

[第 2 章：致每位玩家](#)

[第 3 章：致每位觀賽者](#)

[第 4 章：關於裁判](#)

[第 5 章：關於可以使用的卡片](#)

[第 6 章：關於卡套](#)

[第 7 章：關於指示物卡（Battle Spirits、數碼寶貝卡牌遊戲、GUNDAM CARD GAME）](#)

[第 8 章：關於遊戲的準備（ONE PIECE 卡牌對戰、DRAGON BALL SUPER CARD GAME FUSION WORLD）](#)

[第 9 章：關於活動的進行](#)

[第 10 章：關於對戰的結束及勝負](#)

[第 11 章：關於大賽中途棄權](#)

[第 12 章：關於懲罰](#)

## ◆前言

此「BANDAI CARD GAMES 基本場地規則」是為了讓每位參與活動的來賓除了專注於對戰的勝負之外，同時也能開心享受 BANDAI CARD GAMES 對戰樂趣而制定的規則。請大家遵守規則，一起讓活動環境更完美吧。

## ◆本規則適用範圍

本規則適用於在日本・亞洲各地區、由萬代株式會社主辦或經其許可舉辦的官方大賽，以及由萬代株式會社認證的店鋪所舉辦的官方授權大賽。適用的 TCG 名稱如下。

「Battle Spirits」

「數碼寶貝卡牌遊戲」

「ONE PIECE 卡牌對戰」

「UNION ARENA」

「DRAGON BALL SUPER CARD GAME FUSION WORLD」

「GUNDAM CARD GAME」

※舉辦的名稱可能會因各地區而異。

本規則為舉辦大賽的營運方針，然而並非所有的情況下都必須如本規則所記載處理應對。面對可能發生的各種狀況，隨機應變並進行適當的處理也很重要。此外，若各大賽有個別訂定規定、指南或大賽規則時，原則上以該規定內容為主。

官方大賽也適用另行訂定的「關於『BANDAI CARD GAMES』官方賽事活動的注意事項」和各大賽的規則。參賽前請務必確認所有規則。

萬代株式會社可能會變更・調整本規則內容。若有變更恕不另行通知。

## ◆關於賽事活動種類

### ・官方大賽

是指由萬代株式會社主辦營運的大賽。

包含 BANDAI CARD GAMES 各遊戲的世界總決賽（World Final）、及可以獲得世界總決賽（World Final）參賽資格的大賽、冠軍錦標賽（Championship）等。

除了冠軍錦標賽（Championship）之外，由萬代株式會社或萬代株式會社委託的其他企業主辦營運的大賽也是官方大賽。

### ・官方授權大賽

是指萬代株式會社認可的授權店鋪主辦的大賽。

主辦大賽的授權店鋪負責舉辦活動，萬代株式會社則提供紀念品等協助活動。在「Battle Spirits」中，由「Battle Ski」主辦的「Battle Ski Event」也是官方授權大賽。

## **第 1 章：致每位活動參與者**

參與 BANDAI CARD GAMES 活動的每個人應該彼此互相尊重，並時時為對方著想。

## 第 2 章：致每位玩家

每位玩家都應遵守規則和禮儀，並謹記公平競爭彼此才能盡情對戰。

因此，除了著重勝負之外，也應時刻為對戰對手著想。

每位玩家都應牢記下列關於對戰的禮儀。

- 對戰前、對戰後記得與對戰對手打招呼。
- 在對戰中應清楚地聲明遊戲中的進程，如時間點・步驟・階段，或聲明即將使用的卡片，而對戰對手也應明確回應。
- 在對戰中，為了讓對戰對手和裁判（工作人員）更容易理解情況，應記得整理卡片的位置或卡片的狀態（區分活動・休息、回復・疲勞）。
- 請善待對戰對手的卡片。此外，若需要碰觸對戰對手的卡片時，請務必在得到對戰對手的允許後再進行。
- 除非卡片有指示，否則不得查看對戰對手的手牌或卡組。
- 請勿做出讓對戰對手或其他玩家感覺不舒服的行為。

（例：大喊大叫、說對手的壞話、進行時故意拖延時間、洗牌時故意製造聲音、或其他故意分散對戰對手專注力的行為等等）

即使是在周圍沒有參與對戰的玩家・觀眾也仍應遵守。

- 若在對戰中欲離席，應先得到對戰對手和裁判（工作人員）的允許。
- 若在對戰中產生與規則相關的疑問時，每位玩家皆可詢問裁判（工作人員）確認該疑問。此時每位玩家必須遵循裁判（工作人員）決定的指示。
- 若對戰中玩家有違反禮儀或疑似作弊的行為時，請立即通知裁判（工作人員）。
- 在對戰中因任何規則以外的疑問困擾時，請通知裁判（工作人員）處理。
- 在對戰中，將與對戰無關的物品放置在椅子下，且不得觸碰。

※可以使用下列物品作為輔助對戰的支援道具。為避免影響對戰，請取得對手同意後再行使用。

所有遊戲皆可使用擲骰子時能清楚地看到點數的正二十面體以下的骰子。

※各遊戲中「與對戰無關的物品」的規定如下。

### └ 「Battle Spirits」

牌組、能量與靈魂能量、轉醒卡、替代卡、遊戲墊、生命值放置區、可以放入轉醒卡・替代卡的卡組盒以外的物品

### └ 「數碼寶貝卡牌遊戲」

卡組、數碼蛋卡組、記憶體量表 & 標示、指示物卡、遊戲墊、計數器標示、關鍵字效果 & 規則速查表以外的物品

### └ 「ONE PIECE 卡牌對戰」

領航卡、卡組、咚!! 卡組、遊戲墊、力量值計數器、LECAFIG 以外的物品

### └ 「UNION ARENA」

卡組、AP 卡、遊戲墊、BP 計數計・標示以外的物品

### └ 「DRAGON BALL SUPER CARD GAME FUSION WORLD」

隊長卡、卡組、能量標示、遊戲墊以外的物品

### └ 「GUNDAM CARD GAME」

卡組、能源卡、EX 能源、EX 基地、替代卡、GUNDAM ASSEMBLE、遊戲墊、傷害計數表以外的物品

### **第 3 章：致每位觀賽者**

觀看對戰時，請待在大賽指定的區域，並遵守禮儀，以免干擾對戰或大賽的運作。請勿發表任何與對戰相關的評論、建議或干擾對戰。

若無法遵守規定時，可能會依裁判（或工作人員）的判斷要求離場。

若在觀賽時發現有違反規則進行的對戰，請勿自行干預比賽，而是立即通知裁判（工作人員）。

有些活動無論觀眾是否為參賽者皆不允許入場觀賽。不同的活動規則可能會不同，因此若有預計觀賽時，請當天向裁判（工作人員）確認。

### **第 4 章：關於裁判**

所有裁判都應遵守既定的規則，並和每位活動參與者及工作人員同心協力一起確保大賽公正且順利地進行。

此外，言行舉止應得宜為所有玩家的楷模。

若有玩家提出確認「違反遊戲規則的行為」時，所有裁判不應僅聽取單方面的說法，而是傾聽對戰雙方的意見，再做出可讓遊戲順利進行的裁定，並恢復成正確的狀態。

若在進行對戰後發現有違反的行為時，對戰可能仍會持續進行。另外，若發現違反規則和玩家作弊或疑似有作弊的行為時，所有裁判皆可介入、指出並糾正該行為。

主裁判和大賽主辦單位對大賽中的裁定及規則判斷擁有最終決定權。不得推翻主裁判的最終決定。參與活動賽事的玩家必須遵循主裁判的裁定及規則判斷，否則將予以處罰。

### **第 5 章：關於可以使用的卡片**

玩家將使用各大賽規章（各大賽既定的規則）所訂定的卡片。在任何大賽上皆不得使用偽造的卡片（包含複製及手工製作的替代卡片）。此外原則上必須使用活動舉辦地區所認可使用的語言的卡片。

例：在日本舉辦的大賽，原則上僅可使用日文版的卡片。

（部分卡片不在此限，例如替代卡／指示物卡。然而，卡片必須可以清楚展現活動・休息的表現形式。）

若在卡片的正面・背面・側面有足以和同卡組內其他卡片辨識區別的傷痕、髒汙、印記、反折時，依裁判（工作人員）的判斷有可能不得使用。但是，若使用卡套後即無法辨識區別時則可以使用。若預計使用的卡片，不確定是否為該場大賽允許使用的卡片時，請事先向裁判（工作人員）確認。

不得使用複製的卡片等非官方發行的卡片、上面有簽名或書寫名字等文字的卡片、或是明顯損壞的卡片。

※部分允許使用有簽名或書寫名字等的卡片則不在此限。

若卡片被設定為禁止・限制卡片又或是禁止組合時，則應遵守規則，不得將該卡片放入卡組內。

在官方大賽及與冠軍錦標賽相關的大賽（包含部分官方授權店舖舉辦的大賽）上，不得使用卡片編號尚未發售・發行超過 7 日的卡片。（若是卡片編號與已發售・發行超過 7 日的卡片相同的卡片，即使尚未滿 7 日仍可以使用。）

發售・發行後有使用限制的例子：每月 1 日發售・發行的新卡片編號卡片，自當月 8 日起才可使用。

#### ■ 「Battle Spirits」補充規則

在官方授權大賽中，所有新卡片編號的卡片在發售・發行後都可以使用不需等待 7 天。

#### ■ 「數碼寶貝卡牌遊戲」補充規則

在官方授權大賽的『究極盃（Ultimate Cup）』中，不得使用卡片編號尚未發售・發行超過 7 日的卡片。（若是卡片編號與已發售・發行超過 7 日的卡片相同的卡片，即使尚未滿 7 日仍可以使用。）

#### ■ 「ONE PIECE 卡牌對戰」補充規則

在官方授權大賽的『旗艦戰』『特規大獎賽』中，不得使用卡片編號尚未發售・發行超過 7 日的卡片。（若是卡片編號與已發售・發行超過 7 日的卡片相同的卡片，即使尚未滿 7 日仍可以使用。）

另外，根據使用的領航卡，可以放入卡組的卡片有可能會被限制。

- 關於使用 LECAFIG

LECAFIG（領航卡立體人物模型系列），可以和領航卡一樣在官方活動・官方授權活動上使用。然而，根據店舖・大賽規章，也可能無法使用。

- 關於使用 SOUND LOADER

SOUND LOADER（會發出 BGM 或音效的硬卡套），原則上在官方活動・官方授權活動不得使用。

但是，與 SOUND LOADER 同梱的領航卡，則和卡片編號相同的卡片一樣可以依照規章使用。

- 關於使用咚!!卡

已發售・發行的咚!!卡皆可使用。

各種語言的咚!!卡皆可使用。

## ■ 「UNION ARENA」補充規則

在官方授權大賽及『UNION RARE 爭奪祭』『ONE BATTLE CUP』中，所有新卡片編號的卡片在發售・發行後都可以使用不需等待 7 天。

AP 卡則會受到各個展開活動的國家或地區限制使用。

詳情請查閱[此處](#)。

根據大賽的不同，可能會設定規則限制可以使用的作品。

Basic Battle：規定所有作品皆可使用。

ONE Battle Rule：規定僅可使用指定的作品。

## ■ 「DRAGON BALL SUPER CARD GAME FUSION WORLD」補充規則

在官方授權大賽的『ULTIMATE BATTLE』中，不得使用卡片編號尚未發售・發行超過 7 日的卡片。（若是卡片編號與已發售・發行超過 7 日的卡片相同的卡片，即使尚未滿 7 日仍可以使用。）

### ● 關於使用能量標示

已發售・發行的能量標示皆可使用。

各種語言的能量標示皆可使用。

「DRAGON BALL SUPER CARD GAME MASTERS」中的能量標示也可使用。

請準備 1 張以上任意數量的能量標示。請避免使用數量過多、桌面放不下的能量標示。

## ■ 「GUNDAM CARD GAME」補充規則

在官方授權大賽的『NEWTYPE CHALLENGE』中，不得使用卡片編號尚未發售・發行超過 7 日的卡片。（若是卡片編號與已發售・發行超過 7 日的卡片相同的卡片，即使尚未滿 7 日仍可以使用。）

已發售・發行的能源卡、EX 能源卡、EX 基地卡、替代卡皆可使用。

各種語言的能源卡、EX 能源卡、EX 基地卡、替代卡皆可使用。

### ● 關於備用卡組

根據大賽不同，可能有可以使用與卡組分開的備用卡組。

### ● 關於使用 GUNDAM ASSEMBLE

在官方活動・官方授權活動中，可將 GUNDAM ASSEMBLE（迷你鋼彈模型）放置在對應的替代卡上使用。此外，若沒有使用替代卡，則不得單獨使用 GUNDAM ASSEMBLE。然而，根據店鋪・大賽規章不同，也可能無法使用。

## **第 6 章：關於卡套・硬卡套**

請務必使用各大賽規章規定的卡套。若大賽有指定可以使用的卡套時，請使用符合規章的卡套。

使用卡套時，請務必使用 1 張以上並且卡片方向一致的不透明卡套。

1 張卡片可以重疊使用最多 2 張卡套。若使用 2 張卡套時，所有卡組的卡片請都使用相同卡套・相同張數・相同重疊順序。

若包含透明卡套，重疊使用 2 張卡套時，無論內側・外側必須要 1 張完全沒有印刷的透明卡套和 1 張不透明卡套。

所有卡片不得重疊使用 3 張以上的卡套。

上述規則也相同適用於不放入卡組的卡片，如替代卡／指示物卡。

若在卡套的正面・背面・側面・裏面有足以和同卡組內其他卡片辨識區別的傷痕、髒汙、印記時，依裁判的判斷有可能不得使用。

在大賽中，若裁判判斷卡套或硬卡套不可使用（卡片鑑定品、明顯可見度差、遮蔽部分文字內容等）時，玩家必須更換成合適的卡套或硬卡套。

替代卡／指示物卡等不放入卡組的卡片也可以使用卡套。這類卡片也可以不使用卡套。

若不放入卡組的卡片使用卡套時，為了與卡組的卡片區別，請使用不同款式的卡套。若要將列印的替代卡／指示物卡放入卡套時，卡套內除了 1 張列印的卡片以外，不得再放入其他卡片。

※根據大賽規則，可能必須使用大賽主辦單位指定的卡套。

※在官方大賽「禁止使用有部分圖案或文字的透明卡套，以及使用卡套進行作弊或誤導的行為」。

## ■關於硬卡套

使用硬卡套時，不得將不允許使用的卡片放入硬卡套。

此外，若在硬卡套上寫上與對戰無關的內容、或貼上貼紙等使卡片資訊看不見時，則可能不允許使用硬卡套。

※若使用硬卡套時，不得將硬卡套套用的卡套以外的物品（例如其他卡片、貼紙等）放入硬卡套。

### ・「Battle Spirits」補充規則

#### ● 關於轉醒卡

使用轉醒卡（雙面卡）或轉醒輔助確認卡時，除了使用背面與一般卡片相同的特製轉醒輔助確認卡，都必須使用不透明的卡套。

使用轉醒輔助確認卡時，允許將放置在卡組外的轉醒卡使用雙層透明卡套。

### ・「數碼寶貝卡牌遊戲」補充規則

#### ● 關於數碼蛋卡組

卡組和數碼蛋卡組可以使用不同的卡套，但是各卡組內的所有卡片都必須以相同方向逐張放入同款的卡套中。

### ・「ONE PIECE 卡牌對戰」補充規則

#### ● 關於領航卡和咚!! 卡

領航卡・咚!! 卡，可以選擇使用與卡組中不同的卡套、或不使用卡套。

領航卡・咚!! 卡，可以使用硬卡套，但是在官方活動・官方授權活動中不得使用卡片鑑定品、明顯可見度差的卡片或遮蔽文字內容的卡片。

若裁判判斷使用的卡套或硬卡套會干擾對戰時，將被禁止使用，參賽者可以選擇「卡片沒有明顯傷痕的情況下不使用卡套・硬卡套對戰」或「準備替代物品」。

・ 「UNION ARENA」補充規則

● 關於 AP 卡

AP 卡（3 張）必須放入「與卡組不同的卡套」，或「未使用的卡套」。

AP 卡可以使用硬卡套。

※即使可以使用有簽名或書寫名字等文字的卡片，但若裁判判斷不適當並且禁止使用時，可能會被要求更換成合適的卡片。

若裁判判斷使用的卡套或硬卡套會干擾對戰時，將被禁止使用，參賽者可以選擇「卡片沒有明顯傷痕的情況下不使用卡套・硬卡套對戰」或「準備替代物品」。

・ 「DRAGON BALL SUPER CARD GAME FUSION WORLD」補充規則

● 關於隊長卡和能量標示

隊長卡必須使用雙面透明的卡套，或不使用卡套。

若 1 張隊長卡重疊使用 2 層卡套時，請使用雙面透明的卡套。

隊長卡可以使用雙面透明的硬卡套。

能量標示可以使用與卡組不同的卡套，或不使用卡套。

能量標示可以使用硬卡套。

若裁判判斷使用的卡套或硬卡套會干擾對戰時，將被禁止使用，參賽者可以選擇「卡片沒有明顯傷痕的情況下不使用卡套・硬卡套對戰」或「準備替代物品」。

#### · 「GUNDAM CARD GAME」補充規則

##### ● 關於能源卡、EX 基地卡、EX 能源卡、替代卡

可以選擇下列其中一個選擇

- ① 套用不透明卡套
- ② 套用透明卡套
- ③ 不套用卡套

若套用卡套時，可以重疊套用最多 2 張卡套。

若能源卡組、替代卡（包含 EX 基地和 EX 能源）套用不透明卡套時，則卡組、能源卡組、替代卡必須套用不同的卡套。

若替代卡套用不透明卡套時，則機體替代卡、EX 基地和 EX 能源必須套用同款的不透明卡套。

僅有 EX 基地卡可以使用硬卡套。

在「GUNDAM CARD GAME」中不得列印替代卡使用。

請務必使用已發售・發行的替代卡。

若裁判判斷使用的卡套或硬卡套會干擾對戰時，將被禁止使用，參賽者可以選擇「卡片沒有明顯傷痕的情況下不使用卡套・硬卡套對戰」或「準備替代物品」。

## **第 7 章：關於替代卡／指示物卡（Battle Spirits、數碼寶貝卡牌遊戲、GUNDAM CARD GAME）**

若準備替代卡／指示物卡時，可以使用下列任一種。準備好的替代卡／指示物卡可以套用卡套，但是必須套用與卡組・數碼蛋卡組・能源卡組不同樣式的不透明卡套。

- 從官方網站下載提供作為替代卡／指示物卡的圖片素材，並將其列印成卡片尺寸（Battle Spirits、數碼寶貝卡牌遊戲）
- 官方發售・發行且可以展現其表現形式（活動/休息）的替代卡／指示物卡

若卡組・數碼蛋卡組・能源卡組是以持有使用替代卡的效果卡片構成時，則必須準備遊戲所需張數以上的替代卡／指示物卡。使替代卡／指示物卡登場時，若從遊戲中移除的替代卡／指示物卡張數不足時，可能會收到注意的處罰。替代卡／指示物卡不需要記載效果所指定的卡片資訊。不需要事先聲明是以何種效果使用的替代卡／指示物卡。

#### · 「Battle Spirits」補充規則

若不是以持有使用替代卡的效果卡片或發揮對手效果的效果卡片構成的卡組，則無法準備替代卡。

此外，替代卡上必須記載效果所指定的卡片資訊。

#### · 「數碼寶貝卡牌遊戲」補充規則

可以從官方網站下載提供作為指示物卡的圖片素材，將其列印成卡片尺寸，並寫上對戰需要的資訊使用。

## **第 8 章：關於遊戲的準備（ONE PIECE 卡牌對戰、DRAGON BALL SUPER CARD GAME FUSION WORLD）**

自己和對手各自將卡組洗牌，並放置在桌上的「卡組」後，公開領航卡／隊長卡。  
查看對手的領航卡／隊長卡之後即不得變更卡組。

## **第 9 章：關於活動的進行**

### **I. 關於洗牌**

卡組洗牌，是指混合卡組卡片充分打亂排列順序使雙方玩家不清楚卡片的順序。每位玩家的卡組，在各場對戰開始時、以及對戰中被指定「將卡組洗牌」後，必須洗牌至排列順序充分打亂的狀態。若在卡組洗牌時作弊，將予以嚴懲。

※關於處罰規則請參閱第 12 章。

### **■ 由玩家洗牌**

請玩家適度進行洗牌，確保充分打亂自己卡組的卡片排列順序。請務必在適當的時間內且對戰對手可見之位置進行操作，並注意不要損傷卡片和卡套或看見卡片內容。

在卡組洗牌後，請對手切牌或洗牌作確認。請勿耗費太多時間進行確認的切牌或洗牌。

在對戰對手洗牌、或是切牌後，玩家不得再將自己的卡組重新洗牌和切牌。僅在雙方同意時，不需要請對手洗牌・切牌。

若是在線上對戰無法觸及卡組時，請進行洗牌的玩家代理處理作為確認的切牌。

### ■ 對手代理處理切牌時

在自己將卡組洗牌後，若要進行代理切牌時，請依雙方玩家同意的步驟進行。此外，與一般切牌一樣，在代理切牌時請勿耗費太多時間。

(進行代理切牌的步驟例)

1. 洗牌的玩家將卡組分成張數大約相同的三等分。
2. 對手任意指定該三等分的順序，並由上面開始疊放。
3. 將三等分的卡片依指定的順序由上面開始疊放。

### ■ 由裁判洗牌

裁判在適當處理「違反遊戲規則的行為」時，擁有對玩家的卡組洗牌的權限。在裁判將卡組洗牌後，玩家不得再將卡組洗牌或切牌。

## II. 關於達到時間限制

請根據各遊戲的規定決定勝負。

### · 「Battle Spirits」

若官方授權大賽有設定對戰時間時，建議每場對戰時間為 30 分鐘。

若單場對戰設有時間限制，且在達到時間限制時仍未分出勝負時，根據大賽規章，不進行勝負判定，雙方均為戰敗，或是依照以下步驟進行勝負判定。

1. 生命值區的能量數量較多者獲勝（若數量相同、或雙方皆有 5 張以上時則比較下一項）
2. 卡組剩餘卡片張數較多者獲勝（若張數相同則比較下一項）
3. 包含手牌、場地、廢棄區、移除卡片的卡組總張數較多者獲勝（若張數相同則比較下一項）
4. 生命值區、計數區、卡組旁、創界神/創界石核心卡以外的場地/預備區/廢棄區合計的能量數量較少者獲勝（若數量相同則比較下一項）
5. 1 次猜拳定勝負，獲勝玩家獲勝。

### · 「數碼寶貝卡牌遊戲」

若官方授權大賽有設定對戰時間時，建議每場對戰時間為 30 分鐘。

若單場對戰設有時間限制，且在達到時間限制時仍未分出勝負時，則不進行勝負判定，雙方均為戰敗。

此外在特定的賽事活動（官方大賽決賽、淘汰賽）中，若在規定時間內無法結束對戰時，則依下列步驟進行勝負判定。

1. 安全區剩餘卡片張數較多者獲勝（若張數相同、或雙方皆有 5 張以上時則比較下一項）  
※若有設定平手時，在這個步驟無法決定勝負，則不再進行判定，對戰以平手論。
2. 卡組剩餘卡片張數較多者獲勝（不計算數碼蛋卡組，也不包含指示物的數量。若張數相同則比較下一項）
3. 戰鬥區的數碼寶貝數量較多者獲勝（不計算數碼寶貝的 Lv.・進化元張數。在戰鬥區中每 1 張視為數碼寶貝的指示物會計算為 1 隻數碼寶貝。若張數相同則比較下一項）
4. 手牌張數較多者獲勝（若張數相同則比較下一項）
5. 1 次猜拳定勝負，獲勝玩家獲勝。

#### · 「ONE PIECE 卡牌對戰」

若官方授權大賽有設定對戰時間時，建議每場對戰時間為 30 分鐘。

在每場比賽，若直到預定結束時間仍未分出勝負時，則不進行勝負判定，雙方均為戰敗。

此外在特定的賽事活動（官方大賽決賽、淘汰賽）中，若在規定時間內無法結束對戰時，根據現在進行中的回合是先攻玩家的回合、還是後攻玩家的回合而有可能給予追加的回合如下。

- 若是在先攻玩家的回合中比賽時間結束  
將進行中的回合作為 0 回合，追加 3 回合
- 若是在後攻玩家的回合中比賽時間結束  
將進行中的回合作為 0 回合，追加 2 回合

若追加上述之回合數後仍無法結束對戰時，則依下列步驟進行勝負判定。

1. 生命值卡張數較多者獲勝（若張數相同則比較下一項）
2. 卡組卡片剩餘張數較多者獲勝利（若張數相同則比較下一項）
3. 1 次猜拳定勝負，獲勝玩家獲勝

#### · 「UNION ARENA」

若官方授權大賽有設定對戰時間時，建議每場對戰時間為 30 分鐘。

在每場比賽，若直到預定結束時間仍未分出勝負時，則不進行勝負判定，雙方均為戰敗。

此外在特定的賽事活動（官方大賽決賽、淘汰賽）中，若在規定時間內無法結束對戰時，則依下列步驟進行勝負判定。

1. 生命卡張數較多者獲勝（若張數相同則比較下一項）
2. 卡組剩餘卡片張數較多者獲勝（若張數相同則比較下一項）
3. 以隨機方式如 1 次猜拳定勝負，獲勝玩家獲勝

#### · 「DRAGON BALL SUPER CARD GAME FUSION WORLD」

若官方授權大賽有設定對戰時間時，建議每場對戰時間為 30 分鐘。

在每場比賽，若直到預定結束時間仍未分出勝負時，則不進行勝負判定，雙方均為戰敗。

此外在特定的賽事活動（官方大賽決賽、淘汰賽）中，若在規定時間內無法結束對戰時，根據現在進行中的回合是先攻玩家的回合、還是後攻玩家的回合而有可能給予追加的回合如下。

- 若是在先攻玩家的回合中比賽時間結束  
將進行中的回合作為 0 回合，追加 3 回合
- 若是在後攻玩家的回合中比賽時間結束  
將進行中的回合作為 0 回合，追加 2 回合

若追加上述之回合數後仍無法結束對戰時，則依下列步驟進行勝負判定。

1. 生命卡張數較多者獲勝（若張數相同則比較下一項）

2. 卡組剩餘卡片張數較多者獲勝（若張數相同則比較下一項）
3. 以隨機方式如 1 次猜拳定勝負，獲勝玩家獲勝

#### · 「GUNDAM CARD GAME」

若官方授權大賽有設定對戰時間時，建議每場對戰時間為 30 分鐘。

在每場比賽，若直到預定結束時間仍未分出勝負時，則不進行勝負判定，雙方均為戰敗。此外在特定的賽事活動（官方大賽決賽、淘汰賽）中，若在規定時間內無法結束對戰時，根據現在進行中的回合是先攻玩家的回合、還是後攻玩家的回合而有可能給予追加的回合如下。

- 若是在先攻玩家的回合中比賽時間結束  
將進行中的回合作為 0 回合，追加 3 回合
- 若是在後攻玩家的回合中比賽時間結束  
將進行中的回合作為 0 回合，追加 2 回合

若追加上述之回合數後仍無法結束對戰時，則依下列步驟進行勝負判定。

1. 護盾區（合計基地和護盾）卡片張數較多者獲勝（若張數相同則比較下一項）
2. 卡組剩餘卡片張數較多者獲勝（若張數相同則比較下一項）
3. 以隨機方式如 1 次猜拳定勝負，獲勝玩家獲勝

### **III. 關於確認卡組的效果**

因卡片效果而確認卡組時，若過度拖延時間，有可能予以懲罰。

### **IV. 關於 Best of 3 (BO3) 形式**

根據大賽不同，有可能會採用三局兩勝制（BO3）。

BO3，是將和對戰對手進行最多三局比賽，先獲得兩勝的玩家獲勝。

## **第 10 章：關於對戰的結束及勝負**

關於對戰的結束及勝負，將根據各大賽既定之規章決定。

在 BANDAI TCG+輸入對戰結果、或是裁判確認過對戰結果後，原則上即不得改變對戰結果。

## **第 11 章：關於大賽中途棄權**

希望在大賽中棄權的玩家，原則上必須告知裁判（或工作人員）該要求並獲得許可。在宣布對戰對手後、對戰開始前決定棄權的玩家，該場對戰將視為不戰而敗，然後從大賽中退賽。

此外，若玩家棄權則無法獲得紀念品。

## 第 12 章：關於懲罰

若無法遵守「BANDAI CARD GAMES 基本場地規則」、或是各大賽規章上的規則時，依裁判（工作人員）的權限，有可能予以處罰。

裁判（工作人員）將依活動或大賽的等級、或是違規的情節輕重為判斷予以處罰。

另外，若懲處後仍反覆違規時，則有可能予以更嚴厲的懲罰。

### 【處罰的種類和適用之原則】

※下列①～⑤的處罰適用範例僅為舉例。即使是類似的違規，依據裁判（工作人員）的判斷，有可能予以較輕（或是較重）的處罰。

#### ①【注意】

此為活動期間每個玩家會被記錄的處罰。針對「違反遊戲規則的行為」，裁判將盡可能恢復成正確的狀態，並根據違規的輕重程度給予【注意】的處罰。

若多次收到【注意】時，將可能升級為【警告】。

（違規範例）

- 不小心抽取多餘的卡片。
- 對戰中的玩家向觀眾請求建議。
- 觀眾向對戰中的玩家搭話。或是以肢體動作傳達對戰相關情報。
- 卡組以外的卡套・硬卡套違反大賽規章。此情況下，在下一場對戰前將會要求調整卡套・硬卡套至合規的狀態。

#### ②【警告】

此為活動期間每個玩家會被記錄的處罰。針對非嚴重之違規將予以此項處罰。

若多次收到【警告】時，將可能升級為【戰敗】或【取消資格】。

（違規範例）

- 持續緩慢的行動導致在既定的對戰時間內無法分出勝負。
- 進行沒有改變前後狀況的一連串動作。  
（重複顯示無意義的卡片，確認廢棄區，重複進行不會改變結果的動作等）
- 向對手傳達錯誤的資訊。
- 挑釁、侮辱對手的行為。

#### ③【戰敗】

針對惡性違規或因違規而導致對戰無法繼續進行的情況將予以此項處罰。

若被處以【戰敗】時，該場比賽立即結束。

僅有大賽主辦單位和獲得主辦單位許可判處【戰敗】的裁判（工作人員）可以處以【戰敗】。

（違規範例）

- 未滿足卡組的構築條件。
- 違反禁止卡片或限制卡片、卡組卡套等大賽規章。
- 將禁止組合的卡片任一張放入卡組內。

大賽主辦單位可能會執行出借能量、咚!!卡、AP卡、能量標示或能源卡等遊戲進行必要物品的處置，以利賽事順利進行。

#### ④【取消資格】

針對極為惡性的違規、或損害活動整體的行為以及極不道德的行為將予以此項處罰。若玩家被裁判或工作人員處以【取消資格】時，該玩家當下的對戰即戰敗，並無法再參加之後的對戰，也無法獲得累積至當下成績所應得的獎品。

對於觀眾也可能會處以【取消資格】，且該觀眾必須離開會場。

(違規範例)

- 與對戰對手商量，且不當操控對戰或對戰結果。此情況下，進行交易的對戰對手也會【取消資格】。
- 意圖使用不正當的方式查看對手的卡組或手牌等自己無法查看的資訊並從中得利。
- 同一使用者被確認在參加大賽時創立、使用及管理多個使用戶帳號。
- 在不允許交換卡組的情況下，變更卡組卡片。
- 故意對雙方的卡組或手牌中的卡片進行不正常的操控或交換。
- 意圖獲取超過必要數量的卡片、能量、咚!!卡、AP卡、能量標示、能源卡等違規行為。
- 意圖移動記憶體超過必要的位置等違規行為。
- 與裁判、工作人員、玩家或觀眾爭辯、或對他們挑釁或侮辱。
- 不遵照裁判、工作人員的指示。

#### ⑤【禁止參賽資格】

在主要官方賽事活動中，當判斷是比【取消資格】更惡質、損害整體賽事活動的行為或嚴重違反道德的行為時，不僅會被處以【取消資格】，也將停止該玩家未來的參賽資格，並可能封鎖該玩家的 BANDAI TCG+帳號。在這種情況下，即使因而導致違規者有任何不利影響或損失，活動主辦單位或萬代株式會社也一概不負責。

(違規範例)

- 進行如盜竊、搶劫、詐騙、恐嚇、損壞他人財產等任何可能受到刑事處罰的行為，或類似的非法行為。
- 金錢・物品換取對戰結果、排名或紀念品，或類似賭博・協助賭博的行為。
- 進行任何對於對戰公平性有害的行為。以影響對戰的勝負或結果為目的，與其他參賽者達成協議，或無論對戰結果如何，提議、協商、協議分享紀念品、金錢或其他利益，也包含同意進行上述的行為。關於因上述行為或涉嫌上述行為而在玩家之間所引發的任何糾紛、損害或索賠，主辦單位概不負責，也不會介入。
- 對其他玩家、工作人員、裁判或來賓進行暴力、脅迫或威逼，或跟蹤和過度接觸。
- 故意破壞、污損或移除主辦單位、設施場地或其他玩家的所有物。
- 偽造身分證明、轉讓・出借 BANDAI TCG+帳號，或冒充他人的行為。
- 對特定個人、團體、賽事活動主辦單位、商品或服務進行嚴重誹謗中傷或攻擊的行為。
- 基於種族、性別、外貌特徵等發表歧視言論，或從事違反公序良俗的行為。