

最終更新日：2024 年 4月 5日

TCG「數碼寶貝卡牌遊戲」

場地規則 Ver.1.3

此文件為記錄集換式卡牌遊戲(以下簡稱TCG)「數碼寶貝卡牌遊戲」的官方授權大賽相關規則的文件。數碼寶貝卡牌遊戲的活動有「官方大賽」和「官方授權大賽」2種。由萬代株式會社在亞洲各地區正式發售「數碼寶貝卡牌遊戲」商品的經銷商主辦的大賽稱為「官方大賽」，而經萬代株式會社認可舉辦的大賽則為「官方授權大賽」。本規則為「官方授權大賽」相關的規則文件。若於特定地區、或特定活動的「大賽規章」與此規則有衝突時，則以「大賽規章」優先。如有任何疑問，請詢問亞洲各地區的官方經銷商。

前言

此「數碼寶貝卡牌遊戲場地規則」是為了讓每位與會來賓皆能在數碼寶貝卡牌遊戲的對戰中盡興而製定的規則。

為了讓與會的每個人可以盡情享受數碼寶貝卡牌遊戲，除了專注於對戰的勝負之外，彼此更要遵守規則，讓我們以完成一場完美的活動為目標吧。

【目錄】

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

第8章：關於活動的進行

第9章：關於對戰的結束及勝負

第10章：關於大賽中途棄權

第11章：關於作弊的對戰結果

第12章：關於處罰

第 1 章：致每位活動參與者

每位大賽·活動的參與者應該彼此互相尊重，並時時體貼對方。此外，請不要作弊。

第 2 章：致每位玩家

遵守既定的規則和禮儀，並謹記公平競爭彼此才能盡情對戰。
因此，在分出勝負之餘，時時替對戰對手著想也很重要。

每位玩家皆應牢記下列關於對戰的禮儀。

- 對戰前·對戰後記得問候對戰對手。
- 在對戰中應清楚聲明時間點和效果，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（或工作人員）一目了然，應妥善整理卡片和持有物品。
- 若要觸碰對戰對手的卡片時，請務必先獲得對戰對手的同意，並小心拿取。
- 除非卡片有指示，否則不得窺視對戰對手的手牌、卡組或數碼蛋卡組。
- 請勿做出讓對戰對手感覺不舒服的行為。
（例如：大喊大叫、說對手的壞話、進行時故意拖延時間等）
- 若在對戰中離席時，應先得到對戰對手和裁判（或工作人員）的允許。
- 若在對戰中有任何疑問，請詢問裁判（或工作人員）。
- 若在對戰中產生規則相關的疑問時，每位玩家皆可詢問裁判（或工作人員）確認該疑問。這時，每位玩家必須遵循裁判（或工作人員）決定的指示。
- 若在對戰中有違反玩家禮儀或任何疑似作弊的行為時，請通知裁判（或工作人員）。

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。

第 4 章：關於裁判

所有裁判應遵守既定的規則，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，做出可讓遊戲順利進行的裁定，並恢復成正確的狀態。

若進行對戰後發現有錯誤的行為時，原則上可能無法恢復原狀，而是持續進行對戰。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。

第 5 章：關於可以使用的卡片

玩家將使用各大賽規章（= 各大賽的既定規則）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，指示物的卡片則不在此限）。

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。

第 6 章：關於卡套

請玩家務必使用各大賽規章規定的卡套。

卡組和數碼蛋卡組可以使用不同款式的卡套。但是各卡組內的卡片**必須全部方向一致逐張放入同款卡套**。

1張卡片可以重疊使用最多2張卡套。若使用2張卡套時，所有卡片請使用相同張數・重疊順序的卡套。此外，根據裁判的判斷可能禁止使用明顯無法確認卡片內容的卡套。

請使用不透明的卡套。**若使用2張卡套時，必須重疊2張不透明的卡套，或是無論內側・外側完全無印刷的透明卡套及不透明卡套各1張。**

在大賽中，若裁判判斷卡套不可使用時，玩家必須更換成更適當的卡套。

第 7 章：關於指示物

若有準備指示物時，可以使用下列其中一項。可以將準備的指示物套上卡套，但必須套上和使用的卡組・數碼蛋卡組不同款式的不透明卡套。

- ・下載官方網站上提供作為指示物使用的圖像，並列印成卡片的尺寸
- ・使用可以顯示表現形式（活動・休息）的官方發放的卡片大小的指示物

可以準備任意張數的指示物卡片，但若卡組或數碼蛋卡組中是由具有使用指示物效果的卡片構成時，則一定要準備指示物。讓指示物登場時，如果從遊戲中移除的指示物卡片的張數不足，有可能會予以注意（處罰）。指示物卡不需要記載效果指定的卡片資訊。無需事先聲明指示物卡將用於何種效果。

第 8 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・數碼蛋卡組，在各場對戰開始時、以及對戰中被指定「將卡組（或是數碼蛋卡組、安全區卡片）洗牌」後，必須洗牌至排列順序充分打亂的狀態。若在卡組洗牌時進行不當操作，將予以嚴懲。

■由玩家洗牌

玩家可以洗牌或切牌至滿足為止，確保充分打亂自己卡組・數碼蛋卡組或是在有卡片指示下的安全區卡片（若有卡片指示時）的排列順序。但是，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或看見卡片內容。

洗牌後，對戰對手可以進行切牌。在對戰對手切牌後（或是聲明不再切牌後），玩家不得再將自己的卡組洗牌和切牌。但是僅限雙方皆同意時才會進行代理，否則不需要請對手洗牌。

■對手代理處理切牌時

若在將自己的卡組洗牌後，處理代理切牌時，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。

（代理處理切牌的步驟例）

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. 關於屆時間限制

若單場比賽設有時間限制，且屆時間結束時仍未分出勝負時，則不會進行勝負判定，該場對戰雙方均以戰敗論。

此外，在特定活動中（官方大賽冠亞軍賽、淘汰賽），若時間內沒有結束比賽時，則依照以下步驟進行勝負判定。

1. 由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張以上時則再依下一項）
※比賽有設定平手時，若在這個步驟沒有分出勝負，則不再進行判定，而以平手論
2. 由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。若張數相同則再依下一項）
3. 由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。若張數相同則再依下一項）
4. 由手牌張數較多者獲勝（若張數相同則再依下一項）
5. 以猜拳1次決勝負，猜贏者獲勝。若平手時則猜到分出勝負為止。

另外，在有設定結束時間的活動中，若至預告的結束時間時仍未分出勝負，則不會進行勝負判定，該場對戰可能會成為無獲勝者的無效比賽。

第 9 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。

在對戰紀錄表記錄對戰結果、或是裁判確認過對戰結果後，即不得改變對戰結果。

第 10 章：關於大賽中途棄權

希望在大賽中棄權的玩家，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 11 章：關於作弊的對戰結果

在任何大賽中，玩家皆不得與對戰對手討論決定或是竄改比賽結果。

若以作弊操控對戰結果時，將予以嚴懲。

第 12 章：關於處罰

若無法遵守「數碼寶貝卡牌遊戲場地規則」或是各大賽規章上的規則時，又或是不遵照裁判・工作人

員的指示時，依據《裁判和工作人員》有可能予以處罰。

《裁判和工作人員》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，則有可能予以嚴懲。

【處罰的種類和適用之原則】

※下列①～④的處罰適用範例僅為舉例。即使是類似的違規，依據判斷，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將被記錄的處罰。針對「比賽規則上的犯錯行動」，即使裁判將盡可能恢復成正確的狀態，但若是難以完全復原狀態的犯錯行動將予以此項處罰。

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。
這種情況下，裁判將隨機選擇和多餘卡片相同張數的卡片並其放回卡組後洗牌。
- 對戰中的玩家向觀眾請求建議。
- 觀眾向對戰中的玩家搭話，或透過手勢等方式傳達與對戰相關的訊息。

② 【警告】

此為活動期間每個玩家將被記錄的處罰。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。
若裁判收到對戰对手的申訴時，將確認實際的比賽時間並予以回應。
- 進行前後狀況沒有任何變化的一連串動作
（反覆毫無意義的卡片展示、確認廢卡區、重複進行不會改變結果的動作等）
- 告知對手錯誤的資訊。
- 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比賽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。

僅有獲得大賽主辦單位和主辦單位許可的裁判方可處以【戰敗】。

（違規範例）

- 未滿足卡組的構築條件（卡組正好50張、數碼蛋卡組5張以下、相同卡片編號卡片4張以下）。
- 違反禁止卡片或限制卡片、卡套等大賽規章。
- 在不允許交換・調整卡組的情況下，變更卡組內容。

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嚴重違反體育精神的行為將予以此項處罰。

若玩家被處以【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，也無法獲取累積至當下成績所應得的獎勵品。

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)

- 和對戰對手商量，且不當操控對戰或對戰結果。這種情況下，進行交易的對戰對手也會【取消資格】。
- 賭博、賄賂、或是竊取活動物品的行為。
- 意圖擅自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。
- 意圖獲取超過必要數量的卡片、移動記憶體等違規行為。

※官方大賽中將在上述標準增添【禁賽】。