

ONE PIECE Card Game Championship 2023

World Finals Rules

◆ เกี่ยวกับเด็ค

- การ์ดสล็อตเด็ค: 1 ใบ
- เด็ค: ในเด็คประกอบไปด้วย การ์ดคาแรกเตอร์, การ์ดอีเวนต์, การ์ดสแตค รวมกันทั้งหมด 50 ใบ. ในการจัดเด็คจะต้องใช้การ์ดที่มีธีมเดียวกับการ์ดสล็อตเด็คเท่านั้น. การ์ดที่ไม่ได้มีธีมเดียวกับสล็อตเด็คจะไม่สามารถใส่ในเด็คได้. การ์ดที่มีหมายเลขการ์ดเดียวกันจะสามารถใส่ในเด็ครวมกันได้ไม่เกิน 4 ใบ.
- เด็คดัง!!: การ์ดดัง!! รวมทั้งหมดจำนวน 10 ใบ.

◆ การจัดเด็ค

เนื่องจากการ์ดที่วางจำหน่ายและแจกจ่ายในแต่ละพื้นที่มีความแตกต่างกัน ในการแข่งขันนี้จึงมีการดบางส่วนของการ์ดที่ถูจำกัดการใช้งาน ซึ่งผู้เข้าร่วมทั้งหมดจะต้องใช้พุลการ์ดเดียวกัน:

Booster Packs: ตั้งแต่ -ROMANCE DAWN- [OP-01] ถึง -Awakening of the New Era- [OP-05]

Starter Decks: ตั้งแต่ -Straw Hat Crew- [ST-01] ถึง -Uta- [ST-11]

Promotion Cards: ตั้งแต่ [P-01 Monkey.D.Luffy] ถึง [P-37 Monkey.D.Luffy], [P-39 Bellamy], [P-41 Monkey.D.Luffy]

*[P-38] และ [P-40] ไม่สามารถใช้งานได้.

◆ การ์ดและสลิปที่สามารถใช้งานได้

- ◇ การ์ดที่ไม่ใช่การ์ดของ ONE PIECE Card Game อย่างเป็นทางการ เช่น การ์ดพริ้นต์, หรือการ์ดที่มีลายเซ็น, ชื่อ, หรือสิ่งอื่นใดที่ถูกเพิ่มเข้าไปในตัวการ์ด จะไม่สามารถใช้งานในการแข่งขันนี้ได้.
- ◇ จัดจ่าจายใช้ดุลยพินิจในการห้ามใช้การ์ดที่มีรอยขีดข่วน, รอยเปื้อน, มีตำหนิ, โค้งงอ, หรือลักษณะอื่นๆ บนด้านหน้าการ์ด, หลังการ์ด, ขอบการ์ด ที่สามารถทำให้มีความแตกต่างจากการ์ดใบอื่นในเด็คเดียวกันได้. การ์ดดังกล่าวอาจสามารถใช้งานได้โดยใส่สลิปได้ หากสามารถทำให้มันไม่มีความแตกต่างจากการ์ดใบอื่นในเด็คเดียวกัน.
- ◇ ผู้เล่นสามารถใช้สลิปได้โดยยึดตามกฎข้อบังคับของแต่ละการแข่งขันนั้นๆ การ์ดสล็อตเด็ค และการ์ดดัง!! (ทั้ง 10 ใบ) สามารถใส่สลิปได้โดยต้องแตกต่างจากการ์ดในเมนเด็ค หรือไม่จำเป็นต้องใส่สลิปเลยก็ได้.
- ◇ หากใส่สลิป การ์ดทั้งหมดในเมนเด็คจะต้องใส่ในสลิปที่แบบเดียวกัน ในทิศทางเดียวกัน และสลิป 1 ใบ จะต้องใส่การ์ดเพียง 1 ใบ เท่านั้น. ผู้เล่นสามารถใส่สลิปได้ไม่เกิน 2 ชั้น ต่อการ์ด 1 ใบ ซึ่งในกรณีเช่นนี้ต้องใช้จำนวนชั้นของสลิปและลำดับการใส่สลิปแบบเดียวกันกับการ์ดทุกใบ และต้องมีสลิปชั้นในหรือชั้นนอกอย่างน้อย 1 ชั้น ที่เป็นสลิปที่แบบเดียวกัน. จัดจ่าจายมีดุลยพินิจในการห้ามใช้งานสลิปที่ทำให้เห็นความแตกต่างระหว่างการ์ดใบอื่นได้ หรือสลิปที่ทำให้ไม่สามารถมองเห็นเนื้อหาบนการ์ดได้ชัดเจน. Top Loader พลาสติกอาจสามารถใช้สำหรับใส่การ์ดสล็อตเด็คได้. หากจัดจ่าจายมีความเห็นว่าสลิปหรือ Loader ใส่การ์ดไม่สามารถใช้งานได้ในการแข่งขันนั้น (เช่น เนื่องจากทำให้ยากต่อการดูเนื้อหาในตัวการ์ด, บดบังบางส่วนของเท็กซ์การ์ด) ผู้เล่นจะมีตัวเลือกในการเปลี่ยนสลิปหรือ Loader ให้เป็นสลิปหรือ Loader ที่สามารถใช้งานได้ หรือทำการเล่นโดยไม่มีสลิปหรือ Loader หากการ์ดเหล่านั้นไม่สามารถถูกแยกแยะความแตกต่างกันได้ ฯลฯ.
- ◇ โปรดทราบว่าบางการแข่งขันบางงานอาจจะต้องใช้งานสลิปที่ผู้จัดการงานแข่งขันนั้นเตรียมไว้ให้.
- ◇ Leader card figurine (หรือที่รู้จักกันในชื่อ LECAFIG) สามารถใช้งานแบบเดียวกันกับการ์ดสล็อตเด็คได้.

◆ Banned Cards

◇ การ์ดต่อไปนี้ไม่สามารถใส่ในเด็คได้:

- OP02-024 Moby Dick
- OP02-052 Cabaji

◆ Game Rules

เงื่อนไขการแข่งขัน:

- คุณชนะการแข่งขันหากเท็กซ์การ์ดของคุณอยู่ในขณะที่คู่แข่งมีไลฟ์เป็น 0 ใบ.
- จำนวนการ์ดในเด็คของคุณกลายเป็น 0 ใบ.

◆ รูปแบบการแข่งขัน

<Qualifiers>

Swiss Draw: 5 รอบ

- เวลาจำกัด: 30 นาที, เล่น 1 เกม.

◇ อันดับในรอบ Swiss Draw Qualifiers จะตัดสินโดยเรียงลำดับความสำคัญดังต่อไปนี้:

- (1) Points [คะแนน] (ต่อเกม: ชนะได้ 1 คะแนน, แพ้ได้ 0 คะแนน)
- (2) Opponent Match Win Percentage [อัตราร้อยละการชนะของคุณ] (OMW%)
- (3) ค่าเฉลี่ย Opponent Match Win Percentage ของคู่แข่งของคุณ (OOMW%)
- (4) ในกรณีที่ (1) ถึง (3) เท่ากันทั้งหมด จะใช้วิธีการสุ่มที่กำหนดโดยผู้จัดการงานแข่งขัน.

◇ OMW% เป็นตัววัดค่าความแข็งแกร่งของคุณคู่แข่งที่คุณเคยเล่นด้วยในการแข่งขัน. หากจำนวน Points(คะแนน) เหมือนกัน ผู้ที่มีคะแนนของคุณคู่แข่งที่เก่งกว่าจะเป็นผู้มีอันดับสูงกว่า.

ค่า OMW% จะถูกตั้งค่าให้เป็น 0.33 หากผลการคำนวณออกมาแล้วต่ำกว่า 0.33.

เมื่อหมดเวลาในรอบ Qualifiers

- หากความสามารถของการ์ดที่กำลังใช้งานอยู่ในตอนที่หมดเวลานั้นออกผลเสร็จเรียบร้อยแล้วยังไม่เข้าเงื่อนไขการแข่งขันเกม, ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะนับว่าแพ้ในเกมนั้น.

<Third-Place Playoff & Semi-Finals>

Qualifying ranks: ผู้เล่น Top 4 จะได้สิทธิ์เข้าสู่งการแข่งขัน Championship Tournament.

- เวลาจำกัด: 30 นาที, เล่น 1 เกม. โดยแข่งแบบ Single-elimination (แพ้คัดออก).

เมื่อหมดเวลาในรอบ Championship Tournament

- หากเกมยังไม่เสร็จสิ้นเมื่อหมดเวลาแล้ว จะมีการต่อเทิร์นให้โดยขึ้นอยู่กับว่าในตอนนั้นเป็นเทิร์นของผู้ที่เริ่มก่อนหรือเริ่มหลัง.
 - หากเกมยังไม่เสร็จสิ้นเมื่อหมดเวลา โดยอยู่ในเทิร์นของผู้เล่นที่เริ่มก่อนในเกมนั้น เทิร์นปัจจุบันจะนับเป็นเทิร์นที่ 0. ผู้เล่นที่เริ่มก่อนจะได้รับการต่อเทิร์นเพิ่มอีก 1 เทิร์น, และผู้เล่นที่เริ่มหลังจะได้รับการต่อเทิร์นเพิ่มอีก 2 เทิร์น.
 - หากเกมยังไม่เสร็จสิ้นเมื่อหมดเวลา โดยอยู่ในเทิร์นของผู้เล่นที่เริ่มหลังในเกมนั้น เทิร์นปัจจุบันจะนับเป็นเทิร์นที่ 0. ผู้เล่นที่เริ่มก่อนจะได้รับการต่อเทิร์นเพิ่มอีก 1 เทิร์น, และผู้เล่นที่เริ่มหลังจะได้รับการต่อเทิร์นเพิ่มอีก 1 เทิร์น.
- หากเกมนั้นยังไม่เสร็จสิ้นหลังจากได้รับการต่อเทิร์นแล้ว จะใช้ขั้นตอนตามลำดับนี้ในการตัดสินหาผู้ชนะ:
 - (1) ผู้เล่นที่มีจำนวนไลฟ์มากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ (หากเท่ากัน ให้ดูชั้นตอนถัดไป).
 - (2) ผู้เล่นที่มีจำนวนการ์ดในเด็คเหลือมากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ (หากเท่ากัน ให้ดูชั้นตอนถัดไป).
 - (3) ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายทอยลูกเต๋า และผู้เล่นที่ได้หมายเลขสูงกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ.

<Championship Match>

- เวลาจำกัด: 30 นาทีต่อเกม. ผู้ที่ชนะ 2 ใน 3 จะเป็นผู้ชนะ(BO3). โดยแข่งแบบ Single-elimination (แพ้คัดออก).

○ เมื่อจบแต่ละเกม ผู้ที่แพ้ในเกมนั้นจะได้ตัดสินใจว่าจะเริ่มก่อนหรือเริ่มหลังในเกมถัดไป.

◆ Event Rules

★ การแข่งขันนี้จะใช้ Official Rules เวอร์ชันล่าสุด. โปรดอ่านอย่างละเอียดก่อนการเข้าร่วม.

(ดูหน้า Rules สำหรับข้อมูลเพิ่มเติม)

- ◇ การจบแมตช์และผลการแข่งขันจะถูกกำหนดตามข้อบังคับที่กำหนดไว้สำหรับแต่ละทัวร์นาเมนต์.
- ◇ ผลการแข่งขันไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้หลังจากที่มีการแจ้งผล หรือจัดจ้ได้มีการยืนยันผลแล้ว.
- ◇ หากคุณไม่ได้อยู่ในที่ที่กำหนดเมื่อเริ่มการแข่งขัน คุณจะแพ้การแข่งขันในแมตช์นั้น.
- ◇ การโกงจะมีผลให้แพ้การแข่งขันในแมตช์นั้นทันที.
- ◇ การใช้กฎที่ไม่ถูกต้อง ที่ไม่ใช่การโกง โดยมีการแจ้งหลังจากการแข่งขันได้ดำเนินต่อไปแล้วจะไม่มีผลเปลี่ยนแปลงการแข่งขัน.
- ◇ การแทรกแซงการดำเนินการของการแข่งขัน เช่น การโกงหรือประพฤติตัวแบบไม่มีน้ำใจนักกีฬา อาจส่งผลให้คุณ Disqualification ได้ตามดุลยพินิจของผู้จัดการงานแข่งหรือจัดจ้. ซึ่งคุณอาจถูกขอให้ออกจากสถานที่แข่งในทันที.
- ◇ หากคุณมีคำถามหรือข้อสงสัยใดในระหว่างการแข่งขัน โปรดหยุดการแข่งขันในทันที, เรียกจัดจ้, และปฏิบัติตามคำตัดสินของจัดจ้. โปรดทราบว่าคำตัดสินที่ถูกต้องจะไม่สามารถทำได้หากการแข่งขันแมตช์นั้นได้ดำเนินต่อไปเกินกว่าเรื่องที่จะถูกตัดสินได้. คำตัดสินของจัดจ้จะถือว่ามามีผลในวันที่มีการแข่งขันนั้น แต่เนื่องหากการตัดสินนั้นอาจมีการเปลี่ยนแปลงภายหลังได้ขึ้นอยู่กับ Official Rules หรือเหตุผลอื่นใด.

◆ เด็ด

- ◇ เด็ดอาจถูกตรวจสอบได้โดยจัดจ้.
- ◇ หากจัดจ้หรือสต๊าฟได้ร้องขอให้มีการตรวจสอบเด็ดของคุณ กรุณาส่งเด็ดของคุณให้โดยเร็ว.

◆ การสับเด็ด

- ◇ ผู้เล่นอาจสับหรือตัด (แบ่งการ์ดในเด็ดเป็นกองเล็กๆหลายๆกองและเรียงลำดับใหม่เพื่อรวมเป็นเด็ดเดียวกันอีกครั้ง) เด็ดจนกว่าจะพอใจซึ่งทำให้มันอยู่ในสภาพนุ่มอย่างเหมาะสม. กระบวนการนี้จะต้องใช้ระยะเวลาที่เหมาะสมและกระทำโดยคู่แข่งสามารถมองเห็นได้อย่างเต็มที่. ควรใช้ความระมัดระวังเพื่อหลีกเลี่ยงการทำ ความเสียหายต่อตัวการ์ดหรือมองเห็นการ์ดในเด็ด.
- ◇ หลังจากผู้เล่นสับเด็ดของตัวเองแล้ว, ควรจะเสนอให้คุณคู่แข่งตัดหรือสับเด็ดเพื่อยืนยันอีกครั้ง. การยืนยันการตัดหรือสับเด็ดควรทำดำเนินการด้วยวิธีที่สะดวก. เมื่อคู่แข่งได้ยืนยันการสับหรือตัดเด็ดแล้ว, ผู้เล่นเจ้าของเด็ดนั้นจะไม่ได้รับอนุญาตให้สับหรือตัดเด็ดของตัวเองอีก. โปรดทราบว่าผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่จำเป็นต้องเสนอให้คุณคู่แข่งสับเด็ดของตัวเอง หากได้รับการยินยอมจากทั้งสองฝ่ายแล้ว.
- ◇ ในกรณีที่ต้องตัดเด็ดของคุณแทนคู่แข่ง โปรดใช้ขั้นตอนดังต่อไปนี้:
 1. หลังจากสับเด็ดแล้ว ให้แบ่งการ์ดในเด็ดออกเป็นสามกอง โดยประมาณให้จำนวนการ์ดใกล้เคียงกัน.
 2. คู่แข่งของคุณจะตัดสินใจว่าจะเรียงลำดับการ์ดสามกองนั้นอย่างไร โดยนำกองไหนวางด้านบนของกองอื่น.
 3. นำการ์ดทั้งสามกองนั้นวางเรียงกันตามลำดับที่กำหนด.
- ◇ เมื่อคู่แข่งทำการสับหรือตัดเด็ดของตัวเองแล้ว, ผู้เล่นนั้นจะไม่ได้รับอนุญาตให้แตะต้อง (ในแง่ของการเปลี่ยนแปลงลำดับการ์ด) เด็ดของตัวเองอีก.
- ◇ การสับเด็ดโดยจัดจ้
จัดจ้มีอำนาจในการสับเด็ดของผู้เล่นอย่างเหมาะสมเพื่อตอบสนองต่อการละเมิดกฎ. ผู้เล่นจะไม่ได้รับอนุญาตให้สับหรือตัดเด็ดอีกหลังจากถูกสับโดยจัดจ้แล้ว.

◆ การถอนตัวจากการแข่งขัน

- ◇ ผู้เล่นที่ประสงค์จะถอนตัวระหว่างการแข่งขันต้องทำการแจ้งต่อจัดจ้(หรือสต๊าฟ) และสอบถามเพื่อให้ได้รับอนุญาตสำหรับการถอนตัว. ผู้เล่นที่ตัดสินใจถอนตัวระหว่างการแข่งขันหลังจากการจับคู่แข่งขันได้ประกาศไปแล้ว แต่ยังไม่เริ่มการแข่งขันในแมตช์นั้น จะถือว่ายอมแพ้ในการแข่งขันในแมตช์นั้นและถอนตัวจากงานแข่งในเวลาต่อมา. ผู้เล่นที่ถอนตัวจากงานแข่งนั้นจะไม่มีสิทธิ์รับรางวัลที่ระลึกหรือสิ่งของอื่นใด.

◆ การจัดการผลการแข่งขันอย่างไม่ยุติธรรม

- ◇ ผู้เล่นจะต้องไม่สมรั่วมคิดกับคู่แข่งเพื่อแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงผลการแข่งขันในทัวร์นาเมนต์. ผู้เล่นคนใดที่พยายามเปลี่ยนแปลงผลการแข่งขันจะได้รับโทษอย่างรุนแรง.

◆ Conduct

- ◇ ห้ามรับประทานอาหาร, เครื่องดื่ม, และสูบบุหรี่ระหว่างการแข่งขัน.
- ◇ โปรดระมัดระวังสิ่งของของท่านและระวังการขโมย. โปรดทราบว่าเราจะไม่รับผิดชอบต่อสิ่งของที่สูญหายหรือถูกขโมย. *หากรู้สึกไม่สบาย กรุณาเรียกสต๊าฟในทันที.
- ◇ หากผู้เล่นลุกออกจากโต๊ะระหว่างการแข่งขันโดยไม่มีเหตุผลจำเป็น, เขาหรือเธอผู้นั้นจะแพ้การแข่งขันในแมตช์นั้นทันที.
- ◇ ควรปิดโทรศัพท์มือถือหรือเปิดโหมดไร้เสียงในระหว่างการแข่ง.
- ◇ การใช้งานโทรศัพท์มือถือหรือรับโทรศัพท์ระหว่างอยู่ในการแข่งขันรอบนั้นอาจส่งผลให้คุณตัดสินสิทธิการแข่งได้.
- ◇ เพื่อเป็นการหลีกเลี่ยงข้อสงสัยว่ามี การโกงในระหว่างการแข่ง โปรดเก็บการ์ดทั้งหมดที่ไม่ได้ใช้ระหว่างแข่งขันรอบนั้นออกไป (ยกเว้นการ์ดสிடเดอร์, เด็ด, และเด็ดคง!! ของคุณ) และรวมไปถึงสิ่งของใดที่สามารถจดบันทึก, นาฬิกา, หรืออื่นๆ.
- ◇ การเปลี่ยนลำดับการ์ดในเด็ด เช่น ก่อนการสับเด็ดหรือระหว่างการแข่งขันในรอบนั้น อาจได้รับโทษ Warning.
- ◇ ตรวจสอบให้แน่ใจว่าการ์ดของคุณอยู่บนโต๊ะในระหว่างการแข่งขันในแมตช์.
- ◇ หากคู่แข่งของคุณถามเกี่ยวกับความสามารถของการ์ดที่ได้ถูกเปิดเผยออกมาหรืออยู่ในแพทช์ ต้องให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่คู่แข่ง.
- ◇ เมื่อคู่แข่งถามจำนวนการ์ดในเด็ด, แพทช์, มือ, หรือข้อมูลเปิดอื่นๆ, ต้องบอกจำนวนที่ถูกต้องแก่คู่แข่ง.

◆ Penalties

การไม่ปฏิบัติตาม ONE PIECE Card Game Sanctioned Tournaments Floor Rules, Official Rule Manual, หรือกฎข้อบังคับของทัวร์นาเมนต์อาจส่งผลให้มีการให้บทลงโทษโดยจัดจหรือสต๊าฟ.

จัดจและสต๊าฟจะตัดสินเกี่ยวกับบทลงโทษและบังคับใช้ตามความรุนแรงและขึ้นอยู่กับสถานการณ์ของการละเมิดกฎนั้น, หรือขึ้นอยู่กับระดับของอีเวนต์หรือทัวร์นาเมนต์นั้น. นอกจากนี้ หากมีการกระทำผิดกฎซ้ำอีกครั้งหลังจากเคยได้รับโทษไปแล้ว อาจมีบทลงโทษที่รุนแรงยิ่งขึ้นได้.

ประเภทของบทลงโทษและการบังคับใช้กฎ

โปรดทราบว่าตัวอย่างการละเมิดกฎที่อาจใช้บทลงโทษดังต่อไปนี้เป็นเพียงตัวอย่างเท่านั้น.

การละเมิดกฎที่คล้ายคลึงกันอาจส่งผลให้ได้รับโทษเบากว่า(หรือหนักกว่า) ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของจัดจหรือสต๊าฟ.

1. Caution

Cautions ของผู้เล่นแต่ละคนจะถูกบันทึกไว้ระหว่างอีเวนต์. ในกรณีที่มีการละเมิดกฎของเกม จัดจจะพยายามแก้ไขสถานการณ์ให้เป็นไปอย่างถูกต้องที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ แต่อาจมีการให้ Caution สำหรับข้อผิดพลาดที่แก้ไขให้กลับไปได้อย่างสมบูรณ์ได้ยาก.

หากผู้เล่นได้รับ Caution หลายครั้ง โทษ Caution นั้นอาจถูกอัปเกรดเพิ่มไปเป็น Warning ได้. ตัวอย่างการละเมิดกฎ:

- มีการจ้วงจรดเกินโดยไม่ได้ตั้งใจ.
- ผู้เล่นที่อยู่ระหว่างการแข่งขันในแมตช์ขอคำแนะนำจากผู้ชมโดยรอบ.
- ผู้เข้าชมให้คำแนะนำกับผู้เล่นที่อยู่ระหว่างการแข่งขันในแมตช์ หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันถูกส่งผ่านทางหรือวิธีการอื่นๆ.

2. Warning

ของผู้เล่นแต่ละคนจะถูกบันทึกไว้ระหว่างอีเวนต์ และให้สำหรับการละเมิดกฎที่ไม่ได้ร้ายแรงนัก. หากผู้เล่นได้รับ Warning หลายครั้ง โทษ Warning นั้นอาจถูกอัปเกรดเป็น Defeat หรือ Disqualification ได้.

ตัวอย่างการละเมิดกฎ:

- ผู้เล่นยังคงทำการเล่นซ้ำต่อไป ในลักษณะที่จะทำให้การแข่งขันในแมตช์นั้นเสร็จสิ้นไม่ทันในเวลาที่กำหนดไว้. เมื่อคู่แข่งรายงานการกระทำดังกล่าวต่อจัดจแล้ว จัดจจะตรวจสอบเวลาที่ถูกใช้ไปนั้นและแก้ไขปัญหาให้.
- ผู้เล่นให้ข้อมูลที่ไม่ถูกต้องแก่คู่แข่ง.
- ผู้เล่นแสดงอาการยั่วยุหรือดูหมิ่นคู่แข่งของตน.

3. Defeat

โทษ Defeat จะถูกมอบให้ในกรณีที่มีการละเมิดกฎนั้นทำให้ผู้เล่นเกิดความได้เปรียบที่ไม่ยุติธรรม หรือเมื่อการละเมิดกฎนั้นทำให้ไม่สามารถดำเนินการแข่งขันแมตช์นั้นต่อไปได้.

หากมีการให้โทษ Defeat การแข่งขันแมตช์นั้นจะจบลงทันที.

โทษ Defeat จะสามารถมอบให้โดยผู้จัดการงานแข่งหรือจัดจที่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดงานเท่านั้นถึงจะมอบโทษ Defeat ให้ได้.

ตัวอย่างการละเมิดกฎ:

- เด็คที่ใช้ไม่เป็นไปตามข้อกำหนดการจัดเด็ค (การ์ดลีดเดอร์ 1 ใบ, เด็ค 50 ใบ, การ์ดที่มีหมายเลขรหัสเดียวกันไม่เกิน 4 ใบ, เด็คดอง!! ที่มีดอง!! จำนวน 10 ใบ).
- กฎของการแข่งขันในทัวร์นาเมนต์ถูกละเมิด เช่น การใช้การ์ด Banned/Restricted, สลัดฟที่ใช้, หรืออื่นๆ.
- เนื้อหาของการ์ดในเด็คถูกเปลี่ยนแปลงในสถานการณ์ที่ไม่ได้รับอนุญาตให้กระทำดังกล่าว.

4. Disqualification

โทษ Disqualification อาจมอบให้สำหรับการละเมิดกฎที่ร้ายแรงอย่างมาก, พฤติกรรมที่ทำให้เกิดความเสียหายต่ออีเวนต์โดยรวม, หรือพฤติกรรมที่ไม่มีน้ำใจนักกีฬาอย่างมาก. ผู้เล่นที่ได้รับโทษ Disqualification จะนับว่าแพ้ในการแข่งขันแมตช์ปัจจุบัน และไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันถัดไปได้. ผู้เล่นนั้นจะไม่ได้รับรางวัลใดๆสำหรับการแข่งขันมาจนถึงจุดนั้น.

โทษ Disqualification นั้นอาจมีการมอบให้สำหรับผู้เข้าชมการแข่งขันได้ด้วย, ในกรณีนี้ผู้เข้าชมนั้นจะต้องออกจากสถานที่จัดการแข่งขัน.

ตัวอย่างการละเมิดกฎ:

- สมรู้ร่วมคิดกับคู่แข่งเพื่อเปลี่ยนแปลงผลการแข่งขัน. ในกรณีนี้คู่แข่งที่มีส่วนร่วมในการสมรู้ร่วมคิดนั้นจะต้องได้รับโทษ Disqualification เช่นกัน.
 - มีส่วนร่วมในการพนัน, ดิตสินบน, หรือการขโมยของในอีเวนต์..
 - ตั้งใจหาข้อได้เปรียบอย่างไม่ยุติธรรมโดยการแอบดูเด็คของคู่แข่ง, มือ, หรือข้อมูลอื่นๆที่ไม่ได้รับอนุญาตให้มองเห็น.
 - จงใจโกง, เช่น การได้รับการดหรือการ์ดดอง!! มากกว่าปกติที่ควรได้รับ.
- ◆ โปรดทราบว่าอาจมีการเพิ่มโทษแบนห้ามเข้าแข่งขันในทัวร์นาเมนต์อย่างเป็นทางการ.