

◆กฎการแข่งขัน ONE PIECE CARD GAME Championship 2024: World Finals◆

★การจัดเต็

- การ์ดลิตเตอร์: 1 ใบ
- เต็: ในเต็ประกอบไปด้วย การ์ดคาแรกเตอร์, การ์ดอีเวนต์, การ์ดสเตรจ รวมกันทั้งหมด 50 ใบ.
ในการจัดเต็จะต้องใช้การ์ดที่มีธีมสีเดียวกับการ์ดลิตเตอร์เท่านั้น.
การ์ดที่ไม่ได้มีธีมสีเดียวกับลิตเตอร์จะไม่สามารถใส่ในเต็ได้.
*การ์ดที่มีหมายเลขให้การ์ดเดียวกันจะสามารถใส่ในเต็รวมกันได้ไม่เกิน 4 ใบ.
- **DON!! Deck:** เต็คตง!!: การ์ดคตง!! รวมทั้งหมตจนวน 10 ใบ.
 - * สามารถใช้งานการ์ดคตง!! ที่ถูกวางขายหรือแจกจ่ายแล้วอย่างเป็นทางการได้ทุกใบ
 - * สามารถใช้งานการ์ดคตง!! ได้ทุกภาษา

★การ์ดที่สามารถใช้งานได้

- เนื่องจากการที่วางจำหน่ายและแจกจ่ายในแต่ละพื้นที่มีความแตกต่างกัน ในการแข่งขันนี้จึงมีการตบางสวนที่ถูกจำกัดการใช้งาน ซึ่งผู้เข้าร่วมทั้งหมดจะต้องใช้พุลการ์ดเดียวกัน:
 - Booster Packs:** ตังแต่ -ROMANCE DAWN- [OP-01] ถึง -EMPERORS IN THE NEW WORLD- [OP-09]
 - Starter Decks:** ตังแต่ STARTER DECK -Straw Hat Crew- [ST-01] ถึง STARTER DECK -Yellow Charlotte Katakuri- [ST-20]
 - Promotion Cards:** [P-001 Monkey.D.Luffy] ถึง [P-069 Koala], [P-071 Marco], [P-076 Sakazuki], และ [P-080 Monkey.D.Luffy]
- LECAFIG (Leader Card Figures) ที่เป็นโมเดลฟิกเกอร์วางหลังการ์ดลิตเตอร์ สามารถใช้งานแบบเดียวกับการ์ดลิตเตอร์ได้.

★Restricted Cards

- การ์ดที่ไม่ใช่การ์ดของ ONE PIECE Card Game อย่างเป็นทางการ เช่น การ์ดพริ้นต์, หรือการ์ดที่มีลายเซ็นต์, ชื่อ, หรือสิ่งอื่นใดที่ถูกเพิ่มเข้าไปในตัวการ์ด จะไม่สามารถใช้งานในการแข่งขันนี้ได้
- จัดจ้อาจใช้ดุลยพินิจในการห้ามใช้การ์ดที่มีรอยขีดขวน, รอยเปื้อน, มีตำหนิ, โค้งงอ, หรือลักษณะอื่นๆ บนด้านหน้าการ์ด, หลังการ์ด, ขอบการ์ด ที่สามารถทำให้มีความแตกต่างจากการ์ดใบอื่นในเต็คเดียวกันได้. อย่งไรก็ตามการ์ดคตงกลางอาจสามารถใช้งานโดยใส่สลีฟได้ หากสามารถทำให้มันไม่มีความแตกต่างจากการ์ดใบอื่นในเต็คเดียวกัน.
- SOUND LOADER (การ์ดโหลดเตอร์ที่เล่นเพลงหรือเสียงประกอบได้) ไม่สามารถใช้งานได้. อย่งไรก็ตาม การ์ดลิตเตอร์ที่บรรจุมาใน SOUND LOADER สามารถใช้งานได้ภายใต้กฎการเล่นที่เกี่ยวข้องกับการใส่การ์ดรหัสเดียวกัน
- การ์ดต่อไปนี้ไม่สามารถใส่ในเต็คได้:
 - ST10-001 Trafalgar Law
 - OP02-024 Moby Dick
 - OP02-052 Cabaji
 - OP03-098 Enies Lobby
 - OP05-041 Sakazuki
 - ST06-015 Great Eruption
 - OP06-116 Reject

★Sleeves

- การ์ดทั้งหมดในเมนเต็คจะต้องใส่ในสลีฟที่บแสงที่เป็นแบบเดียวกัน ในทิศทางเดียวกัน และสลีฟ 1 ใบ จะต้องใส่การ์ดเพียง 1 ใบ เท่านั้น
- ผู้เล่นสามารถใส่สลีฟได้ไม่เกิน 2 ชั้น ต่อการ์ด 1 ใบ ซึ่งในกรณีเช่นนี้ต้องใชจนวนชั้นของสลีฟและลำดับการใส่สลีฟแบบเดียวกันกับการ์ดทุกใบ และต้องมีสลีฟชั้นในหรือชั้นนอกอย่างน้อย 1 ชั้น ที่เป็นสลีฟที่บแสงด้วย.
- จัดจ้อาจมีดุลยพินิจในการห้ามใช้งานสลีฟที่ทำให้เห็นความแตกต่างระหว่างการ์ดใบอื่นได้ หรือสลีฟที่ทำให้ไม่สามารถมองเห็นเนื้อหบบนการ์ดได้ชัดเจน
- การ์ดลิตเตอร์และการ์ดคตง!! (10ใบ) อาจใช้งานสลีฟที่แตกต่างจากเมนเต็คหรือไม่ใส่สลีฟเลยก็ได้
- Loader พลาสติคอาจสามารถใช้สำหรับใส่การ์ดลิตเตอร์ได้.
- หากจัดจมีความเห็นว่าสลีฟหรือ Loader ใส่การ์ดไม่สามารถใช้งานได้ในการแข่งขันนั้น (เช่น กรอบที่ทำการเกรด PSA, ยกต้อการดูเนื้อหาในตัวการ์ด, บดบังบางสวนของเท็กซ์การ์ด) ผู้เล่นจะมีตัวเลือกในการเปลี่ยนสลีฟหรือ Loader ให้เป็นสลีฟหรือ Loader ที่สามารถใช้งานได้ หรือทำการเล่นโดยไม่มีสลีฟหรือ Loader หากการ์ดเหล่านั้นไม่สามารถถูกแยกแยะความแตกต่างกันได้.

◆ ศึกการแข่งขั้น the ONE PIECE CARD GAME Championship 2024: World Finals ◆

★ Game Rules

เงื่อนไขการชนะ

- คุณชนะการแบทเทิลกับลีดเดอร์ของคุณแข่ง ในขณะที่คู่แข่งมีไลฟ์เป็น 0 ใบ
- จำนวนการ์ดในเด็คของคุณกลายเป็น 0 ใบ

★ รูปแบบการแข่งขัน

วันเสาร์ที่ 15 มีนาคม

<Preliminary Rounds ถึง Championship Tournament (การตัดสินอันดับ Top4)>

Preliminary Swiss Format: 5 รอบ

- เวลาจำกัด : ๓๐ นาที
- อันดับในรอบ Preliminary Swiss จะตัดสินโดยเรียงลำดับความสำคัญดังต่อไปนี้ :
 1. Points [คะแนน] (ต่อเกม: ชนะได้ 1 ๓ คะแนน, แพ้ได้ 0 ๓ คะแนน)
 2. Opponent Match Win Percentage [อัตราร้อยละการชนะของคุณแข่ง] (OMW%)
 3. ค่าเฉลี่ย Opponent Match Win Percentage ของคู่แข่งของคุณแข่ง (OOMW%)
 4. ในกรณีที่ (1) ถึง (3) เท่ากันทั้งหมด ๓ จะใช้วิธีการสุ่มที่กำหนดโดยผู้จัดงานแข่งขัน

* OMW% เป็นตัววัดค่าความแข็งแกร่งของคุณแข่งที่คุณเคยเล่นด้วยในการแข่งขัน. หากจำนวน Points(คะแนน) เหมือนกัน ผู้ที่มีคะแนนของคุณแข่งที่เก่งกว่าจะเป็นผู้มีอันดับสูงกว่า ค่า OMW% จะถูกตั้งค่าให้เป็น 0.33 หากผลการคำนวณออกมาแล้วต่ำกว่า 0.33

เมื่อหมดเวลาในรอบ Preliminaries

- หากความสามารถของการ์ดที่กำลังใช้งานอยู่ในตอนที่หมดเวลานั้นออกผลเสร็จเรียบร้อยแล้วยังไม่เข้าเงื่อนไขการชนะเกม, ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะนับว่าแพ้ในเกมนั้น

<Championship Tournament>

ผู้เล่น Top 8 จากอันดับของรอบ Preliminaries ๓ จะได้รับสิทธิ์เข้าสู่การแข่งขัน Championship Tournament.

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

เมื่อหมดเวลาในรอบ Championship Tournament

- หากเกมยังไม่เสร็จสิ้นเมื่อหมดเวลาแล้ว จะมีการต่อเทิร์นให้โดยขึ้นอยู่กับว่าในตอนนั้นเป็นเทิร์นของผู้ที่เริ่มก่อนหรือเริ่มหลัง.
- หากเกมยังไม่เสร็จสิ้นเมื่อหมดเวลา โดยอยู่ในเทิร์นของผู้เล่นที่เริ่มก่อนในเกมนั้น เทิร์นปัจจุบันจะนับเป็นเทิร์นที่ 0. ผู้เล่นที่เริ่มก่อนจะได้รับการต่อเทิร์นเพิ่มอีก 1 ๓ เทิร์น, และผู้เล่นที่เริ่มหลังจะได้รับการต่อเทิร์นเพิ่มอีก 2 ๓ เทิร์น
- หากเกมยังไม่เสร็จสิ้นเมื่อหมดเวลา โดยอยู่ในเทิร์นของผู้เล่นที่เริ่มหลังในเกมนั้น เทิร์นปัจจุบันจะนับเป็นเทิร์นที่ 0. ผู้เล่นที่เริ่มก่อนจะได้รับการต่อเทิร์นเพิ่มอีก 1 ๓ เทิร์น, และผู้เล่นที่เริ่มหลังจะได้รับการต่อเทิร์นเพิ่มอีก 1 ๓ เทิร์น
- หากเกมนั้นยังไม่เสร็จสิ้นหลังจากได้รับการต่อเทิร์นแล้ว ๓ จะใช้ขั้นตอนตามลำดับนี้ในการตัดสินหาผู้ชนะ:
 1. ผู้เล่นที่มีจำนวนไลฟ์มากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ (หากเท่ากัน ๓ ให้ดูขั้นตอนถัดไป)
 2. ผู้เล่นที่มีจำนวนการ์ดในเด็คเหลือมากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ (หากเท่ากัน ๓ ให้ดูขั้นตอนถัดไป)
 3. ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายทอยลูกเต๋า ๓ และผู้เล่นที่ได้หมายเลขสูงกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ

วันอาทิตย์ที่ 16 มีนาคม

<Third-Place Playoff & Championship Match>

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

เมื่อจบแต่ละเกม ๓ ผู้ที่แพ้ในเกมนั้นจะได้ตัดสินใจว่าจะเริ่มก่อนหรือเริ่มหลังในเกมถัดไป

◆ ศึกชิงแชมป์ the ONE PIECE CARD GAME Championship 2024: World Finals ◆

★ Event Rules

การแข่งขันนี้จะใช้ Official Rules เวอร์ชันล่าสุด
โปรดอ่านอย่างละเอียดก่อนการเข้าร่วม

- การจับแมตช์และผลการแข่งขันจะถูกกำหนดตามข้อบังคับที่กำหนดไว้สำหรับแต่ละทัวร์นาเมนต์.
- ผลการแข่งขันไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้หลังจากที่มีการแจ้งผลหรือจัดให้มีการยืนยันผลแล้ว.
- หากคุณไม่ได้อยู่ในที่นั่งที่กำหนดเมื่อเริ่มการแข่งขัน คุณจะแพ้การแข่งขันในแมตช์นั้น.
- การโกงจะมีผลให้แพ้การแข่งขันในแมตช์นั้นทันที.
- การใช้กฎที่ไม่ถูกต้อง ที่ไม่ใช่การโกง โดยมีการแจ้งหลังจากการแข่งขันได้ดำเนินต่อไปแล้วจะไม่มีผลเปลี่ยนแปลงผลการแข่งขัน.
- การแทรกแซงการดำเนินการของการแข่งขัน เช่น การโกงหรือประพฤติตัวแบบไม่มีน้ำใจนักกีฬา อาจส่งผลให้ถูก Disqualification ได้ตามดุลยพินิจของผู้จัดการงานแข่งหรือจัดจ้. ซึ่งคุณอาจถูกขอให้ออกจากสถานที่แข่งในทันที.
- หากคุณมีคำถามหรือข้อสงสัยใดในระหว่างการแข่งขัน โปรดหยุดการแข่งขันในทันที, เรียกจัดจ้, และปฏิบัติตามคำตัดสินของจัดจ้. โปรดทราบว่า การตัดสินที่ถูกต้องจะไม่สามารถทำได้หากการแข่งขันแมตช์นั้นได้ดำเนินต่อไปเกินกว่าเรื่องที่จะถูกตัดสินได้.

คำตัดสินของจัดจ้เป็นที่สิ้นสุดมีผลในวันที่มีการแข่งขันนั้น แต่เนื่อหากการตัดสินนั้นอาจมีการเปลี่ยนแปลงภายหลังได้ขึ้นอยู่กับ Official Rules หรือเหตุผลอื่นใด การตัดสินใจของจัดจ้จะมีผลเหนือกว่าเหตุอื่นระหว่างการแข่งขันนี้ทั้งหมด

★ เต็ด

- เต็ดอาจถูกตรวจสอบโดยจัดจ้ได้ตลอดเวลา
- หากจัดจ้หรือสต๊าฟได้ร้องขอให้มีการตรวจสอบเต็ดของคุณ กรุณาส่งเต็ดของคุณให้โดยเร็ว

★ การจัดการผลการแข่งขันอย่างไม่ยุติธรรม

- ผู้เล่นจะต้องไม่สมรู้ร่วมคิดกับคู่แข่งเพื่อแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงผลการแข่งขันในทัวร์นาเมนต์. ผู้เล่นคนใดที่พยายามเปลี่ยนแปลงผลการแข่งขันจะได้รับโทษอย่างรุนแรง

★ การสับเต็ด

- ผู้เล่นต้องสับเต็ดจนกว่าการ์ดจะอยู่ในสภาพสุ่มอย่างเหมาะสม
ผู้เล่นสามารถตัดเต็ด (แบ่งการ์ดในเต็ดเป็นกองเล็กๆ หลายกองและเรียงลำดับใหม่เพื่อรวมเป็นเต็ดเดียวกันอีกครั้ง) เพื่อมีเป้าหมายเดียวกัน กระบวนการนี้จะต้องใช้ระยะเวลาที่เหมาะสมและกระทำโดยคู่แข่งสามารถมองเห็นได้อย่างเต็มที่. ควรใช้ความระมัดระวังเพื่อหลีกเลี่ยงการทำความเสียหายต่อตัวการ์ดหรือมองเห็นการ์ดในเต็ด
- หลังจากผู้เล่นสับเต็ดของตนเองแล้ว, ควรจะเสนอให้คู่แข่งตัดหรือสับเต็ดเพื่อยืนยันอีกครั้ง. การยืนยันการตัดหรือสับเต็ดควรทำดำเนินการด้วยวิธีที่สะดวก
เมื่อคู่แข่งได้ยืนยันการสับหรือตัดเต็ดแล้ว, ผู้เล่นเจ้าของเต็ดนั้นจะไม่ได้รับอนุญาตให้สับหรือตัดเต็ดของตนเองอีก
*ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่จำเป็นต้องเสนอให้คู่แข่งสับเต็ดของตน หากได้รับการยินยอมจากทั้งสองฝ่ายแล้ว
- ในกรณีที่ต้องตัดเต็ดของคุณแทนคู่แข่ง โปรดใช้ขั้นตอนดังต่อไปนี้:
 1. หลังจากสับเต็ดแล้ว ให้แบ่งการ์ดในเต็ดออกเป็นสามกอง โดยประมาณให้จำนวนการ์ดใกล้เคียงกัน
 2. คู่แข่งของคุณจะตัดสินใจว่าจะเรียงลำดับการ์ดสามกองนั้นอย่างไร โดยนำกองไหนวางด้านบนของกองอื่น
 3. นำการ์ดทั้งสามกองนั้นวางเรียงกันตามลำดับที่กำหนด
- เมื่อคู่แข่งทำการสับหรือตัดเต็ดของคุณแล้ว ผู้เล่นนั้นจะไม่ได้รับอนุญาตให้เต็ดต้อง (ในแง่ของการเปลี่ยนแปลงลำดับการ์ด) เต็ดของตนเองอีก
- การสับเต็ดโดยจัดจ้
จัดจ้มีอำนาจในการสับเต็ดของคุณอย่างเหมาะสมเพื่อตอบสนองต่อการละเมิดกฎ ผู้เล่นจะไม่ได้รับอนุญาตให้สับหรือตัดเต็ดอีกหลังจากถูกสับโดยจัดจ้แล้ว

★ การถอนตัวจากการแข่งขัน

- ผู้เล่นที่ประสงค์จะถอนตัวระหว่างการแข่งขันต้องทำการแจ้งต่อจัดจ้(หรือสต๊าฟ) และสอบถามเพื่อให้ได้รับอนุญาตสำหรับการถอนตัว.
ผู้เล่นที่ตัดสินใจถอนตัวระหว่างการแข่งขันหลังจากการจับคู่แข่งขันได้ประกาศไปแล้ว แต่ยังไม่เริ่มการแข่งขันในแมตช์นั้น จะถือว่ายอมแพ้ในการแข่งขันในแมตช์นั้นและถอนตัวจากงานแข่งในเวลาต่อมา. ผู้เล่นที่ถอนตัวจากงานแข่งจะไม่มีสิทธิ์รับรางวัลที่ระลึกหรือสิ่งของอื่นใด

◆ ศึกชิงแชมป์ the ONE PIECE CARD GAME Championship 2024: World Finals ◆

★ บทลงโทษ

การไม่ปฏิบัติตาม ONE PIECE CARD GAME Sanctioned Tournament Floor Rules, Official Rule Manual, หรือกฎข้อบังคับของทัวร์นาเมนต์อาจส่งผลให้มีการให้บทลงโทษโดยจัดจ้หรือสต๊าฟ. จัดจ้และสต๊าฟจะตัดสินเกี่ยวกับบทลงโทษและบังคับใช้ตามความรุนแรงและขึ้นอยู่กับสถานการณ์ของการละเมิดกฎนั้น, หรือขึ้นอยู่กับระดับของอีเวนต์หรือทัวร์นาเมนต์นั้น. นอกจากนี้ หากมีการกระทำผิดกฎซ้ำอีกครั้งหลังจากเคยได้รับโทษไปแล้ว อาจมีบทลงโทษที่รุนแรงยิ่งขึ้นได้

ประเภทของบทลงโทษและการบังคับใช้กฎ

โปรดทราบว่าตัวอย่างการละเมิดกฎที่อาจใช้บทลงโทษดังต่อไปนี้เป็นเพียงตัวอย่างเท่านั้น.

การละเมิดกฎที่คล้ายคลึงกันอาจส่งผลให้ได้รับโทษเบากว่า(หรือหนักกว่า) ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของจัดจ้หรือสต๊าฟ.

(1) [Caution]

Caution ของผู้เล่นแต่ละคนจะถูกบันทึกไว้ระหว่างอีเวนต์. ในกรณีที่มีการละเมิดกฎของเกม จัดจ้จะพยายามแก้ไขสถานการณ์ให้เป็นไปอย่างถูกต้องที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ แต่อาจมีการให้ Caution สำหรับข้อผิดพลาดที่แก้ไขให้กลับไปได้อย่างสมบูรณ์ได้ยาก.

หากผู้เล่นได้รับ Caution หลายครั้ง โทษ Caution นั้นอาจถูกอัปเดตเพิ่มไปเป็น Warning ได้

ตัวอย่างการละเมิดกฎ:

- มีการจั่วการ์ดเกินโดยไม่ได้ตั้งใจ.
- ผู้เล่นที่อยู่ระหว่างการแข่งขันในแมตช์ขอคำแนะนำจากผู้ชมโดยรอบ.
- ผู้เข้าชมให้คำแนะนำกับผู้เล่นที่อยู่ระหว่างการแข่งขันในแมตช์ หรือข้อมูลเกี่ยวกับการแข่งขันถูกส่งผ่านท่าทางหรือวิธีการอื่นๆ.

(2) [Warning]

Warning ของผู้เล่นแต่ละคนจะถูกบันทึกไว้ระหว่างอีเวนต์ และให้สำหรับการละเมิดกฎที่ไม่ได้ร้ายแรงนัก. หากผู้เล่นได้รับ Warning หลายครั้ง โทษ Warning นั้นอาจถูกอัปเดตเป็น Game Loss หรือ Disqualification ได้.

ตัวอย่างการละเมิดกฎ:

- เล่นยังคงทำการเล่นซ้ำต่อไป ในลักษณะที่จะทำให้การแข่งขันในแมตช์นั้นเสร็จสิ้นไม่ทันในเวลาที่กำหนดไว้.
- เมื่อคู่แข่งรายงานการกระทำดังกล่าวต่อจัดจ้แล้ว จัดจ้จะตรวจสอบเวลาที่ถูกใช้ไปนั้นและแก้ไขปัญหาให้.
- ผู้เล่นให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่คู่แข่ง.
- ผู้เล่นแสดงอาการยั่วยุหรือดูหมิ่นคู่แข่งของตน

(3) [Game Loss]

โทษ Game Loss จะถูกมอบให้ในกรณีที่การละเมิดกฎนั้นทำให้ผู้เล่นเกิดความได้เปรียบที่ไม่ยุติธรรม หรือเมื่อการละเมิดกฎนั้นทำให้ไม่สามารถดำเนินการแข่งขันแมตช์นั้นต่อไปได้. หากมีการให้โทษ Game Loss การแข่งขันนั้นจะจบลงทันที. โทษ Game Loss จะสามารถมอบให้โดยผู้จัดงานแข่งหรือจัดจ้ที่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดงานเท่านั้นถึงจะมอบโทษ Game Loss ให้ได้.

ตัวอย่างการละเมิดกฎ:

- เด็กที่ใช้ไม่เป็นไปตามข้อกำหนดการจัดเต็ (การ์ดลีดเดอร์ 1 ใบ, เต็ค 50 ใบ, การ์ดที่มีหมายเลขรหัสเดียวกันไม่เกิน 4 ใบ, เต็คตั้ง!! ที่มีตั้ง!! จำนวน 10 ใบ).
- กฎของการแข่งขันในทัวร์นาเมนต์ถูกละเมิด เช่น การใช้การ์ด Banned/Restricted, สลัดที่ใช้, หรืออื่นๆ.
- เนื้อหาของการ์ดในเต็คถูกเปลี่ยนแปลงในสถานการณ์ที่ไม่ได้รับอนุญาตให้กระทำการดังกล่าว.

(4) [Disqualification]

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

ตัวอย่างการละเมิดกฎ:

- สมรู้ร่วมคิดกับคู่แข่งเพื่อเปลี่ยนแปลงผลการแข่งขัน. ในกรณีนี้คู่แข่งที่มีส่วนร่วมในการสมรู้ร่วมคิดนั้นจะต้องได้รับโทษ Disqualification เช่นกัน.
- มีส่วนร่วมในการพนัน, ติดสินบน, หรือการขโมยของในอีเวนต์..
- ตั้งใจหาข้อได้เปรียบอย่างไม่ยุติธรรมโดยการแอบดูเต็คของคู่แข่ง, มือ, หรือข้อมูลอื่นๆที่ไม่ได้รับอนุญาตให้มองเห็น.
- จงใจโกง, เช่น การได้รับการ์ดหรือการ์ดตั้ง!! มากกว่าปกติที่ควรได้รับ.

* โปรดทราบว่าอาจมีการเพิ่มโทษแบนห้ามเข้าแข่งขันในทัวร์นาเมนต์อย่างเป็นทางการเพิ่มเติมได้.