

## Trading Card Game - ONE PIECE Card Game

### < Sanctioned Tournaments >

#### Floor Rules Ver. 1.5

เอกสารนี้เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับข้อบังคับในการแข่งขันของ Trading Card Game - ONE PIECE Card Game. การแข่งขันของ ONE PIECE Card Game นั้นจะถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ [การแข่งขันแบบเป็นทางการ] ที่ถูกจัดโดยทาง Bandai Co., Ltd. โดยตรง และ [การแข่งขันที่ถูกรับรองอย่างเป็นทางการ] ที่ได้รับการรับรองผ่าน Bandai Co., Ltd. ในเอกสารนี้จะกล่าวถึงข้อบังคับในส่วนของการแข่งขันที่ถูกรับรอง ในกรณีที่เนื้อหาของบทความนี้มีความขัดแย้งกับ [ข้อบังคับเฉพาะของงานแข่ง] ให้ยึด [ข้อบังคับเฉพาะของงานแข่ง] นั้นเป็นหลัก

#### บทนำ

ONE PIECE Card Game Sanctioned Tournaments Floor Rules ฉบับนี้ เป็นกฎที่ถูกกำหนดขึ้นโดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เข้าร่วมอีเวนต์ทุกท่านสามารถเพลิดเพลินไปกับการแบทเทิล ONE PIECE Card Game ได้ในสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตร เราขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติตามกฎเหล่านี้ เพื่อให้แน่ใจว่ากิจกรรมต่าง ๆ จะดำเนินไปอย่างราบรื่น และมอบประสบการณ์ที่คุ้มค่าสำหรับผู้เข้าร่วมทุกคน ไม่ว่าผลการแข่งขันจะออกมาเป็นอย่างไร

#### [ สารบัญ ]

- 1 ผู้เข้าร่วมอีเวนต์
- 2 ผู้เล่น
- 3 ผู้รับชมการแข่งขัน
- 4 จัดจ์
- 5 การ์ดที่ใช้งานได้
- 6 สลัฟ
- 7 การเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม
- 8 การดำเนินอีเวนต์
- 9 การจบรอบการแข่งขันและผลแพ้ชนะ
- 10 การถอนตัวจากการแข่งขัน
- 11 การสร้างผลการแข่งขันขึ้นมาเองอย่างผิดกฎ
- 12 บทลงโทษ

## 1 ผู้เข้าร่วมอีเวนต์

เราขอให้ทุกท่านที่เข้าร่วมอีเวนต์ของ ONE PIECE Card Game ปฏิบัติตัวต่อกันด้วยความเคารพ เห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน ตลอดเวลา นอกจากนี้ โปรดอย่าพยายามทำการกระทำใดที่ไม่เป็นธรรม รวมถึงการโกงด้วย

## 2 ผู้เล่น

ผู้เล่นทุกท่านควรปฏิบัติตามกฎกติกาและมารยาทอย่างเคร่งครัด เพื่อให้ทุกคนสามารถเพลิดเพลินไปกับการมีส่วนร่วมในอีเวนต์ได้ และต้องไม่ลืมว่าควรแสดงความมีน้ำใจนักกีฬาต่อคู่แข่งของคุณเสมอ

ในส่วนของมารยาทของผู้เล่นในการแข่ง อยากขอให้ผู้เล่นทุกท่านใส่ใจในเรื่องดังต่อไปนี้:

- ทักทายคู่แข่งอย่างสุภาพทั้งก่อนและหลังการแข่งขัน
- ประกาศลำดับการแบทเทิล หรือการสั่งใช้ความสามารถต่างๆอย่างชัดเจน เพื่อให้คู่แข่งสามารถตอบโต้ได้อย่างถูกต้อง
- เพื่อให้คู่แข่งหรือจัดจ์(หรือสตาฟ)เข้าใจสภาพเกมได้โดยง่าย ควรจัดการการ์ดและสิ่งของต่างๆของตนเองให้เป็นระเบียบขณะเล่น
- ปฏิบัติต่อการ์ดของคู่แข่งอย่างระมัดระวัง และหากต้องการตรวจสอบการ์ดของคู่แข่ง(เช่นการ์ดบนสนาม, การ์ดที่ถูกแสดง, หรือการ์ดในแพทช์) ควรกระทำหลังได้รับอนุญาตแล้วเท่านั้นทุกครั้ง
- หากไม่มีความสามารถใด ๆ บอกเอาไว้ ห้ามดูการ์ดในมือหรือเตีคของอีกฝ่ายเด็ดขาด
- ห้ามทำพฤติกรรมที่ทำให้คู่แข่งรู้สึกไม่สบายใจ (เช่น ส่งเสียงดัง, ด่าทอคู่แข่ง, หรือจงใจถ่วงเวลาในการเล่น, ฯลฯ)
- หากต้องการลุกจากที่นั่งระหว่างการแข่งขัน ควรได้รับการอนุญาตจากจัดจ์(หรือสตาฟ)ก่อน
- หากมีเรื่องที่ไม่เข้าใจระหว่างการแข่งขัน ควรเรียกจัดจ์(หรือสตาฟ)
- หากมีข้อสงสัยเกี่ยวกับกฎกติการะหว่างการแข่งขัน ผู้เล่นทุกท่านสามารถเรียกจัดจ์(หรือสตาฟ)มาเพื่อตอบข้อสงสัยได้ และผู้เล่นทุกท่านต้องปฏิบัติตามคำตัดสินของจัดจ์(หรือสตาฟ)ในขณะนั้น
- ในระหว่างการแข่งขันไม่ควรวางสิ่งของที่ไม่เกี่ยวข้อง (สิ่งอื่นนอกเหนือจาก การ์ดลีดเดอร์, เตีค, เตีค ดั่ง!!, แผ่นรองเล่น) ไว้บนโต๊ะ และควรสัมผัสสิ่งของที่ไม่เกี่ยวข้องให้น้อยที่สุด
- ตามกฎทั่วไปแล้ว การกระทำที่ไม่ถือว่าเป็นการละเมิดกฎ จะไม่สามารถย้อนกลับได้ในระหว่างการแข่งขัน หากคู่แข่งของคุณพยายามแก้ไขการกระทำโดยไม่ได้รับความยินยอมจากคุณ ให้เรียกจัดจ์ (หรือสตาฟ) เพื่อให้ทำการแก้ปัญหาให้
- เพื่อป้องกันการขโมยและการเกิดอุบัติเหตุ ผู้เล่นควรดูแลข้าวของของตนเองอย่างระมัดระวัง

### 3 ผู้รับชมการแข่งขัน

ในระหว่างการชมการแข่งขันนั้น โปรดชมจากบริเวณที่จัดไว้สำหรับผู้ชมเท่านั้น ควรปฏิบัติตามมารยาทอย่างเคร่งครัดโดยไม่รบกวนการแข่งขันหรือการดำเนินการแข่งขันใดๆ และห้ามส่งเสียงรบกวน, ให้คำแนะนำ, หรือแทรกแซงการแข่งขันโดยเด็ดขาด หากท่านไม่ปฏิบัติตามกฎเหล่านี้ ท่านอาจถูกห้ามชมการแข่งขันได้โดยดุลพินิจของจัดจ์(หรือสต๊าฟ)

### 4 จัดจ์

จัดจ์ทุกท่านจะต้องรักษากฎระเบียบที่กำหนดไว้อย่างเคร่งครัด และให้ความร่วมมือกับสต๊าฟและเหล่าผู้เข้าแข่งขันในงานอย่างเต็มที่ เพื่อให้การแข่งขันดำเนินไปอย่างราบรื่นและยุติธรรม

จัดจ์ควรปฏิบัติตัวอย่างสุภาพเพื่อเป็นแบบอย่างให้กับผู้เล่นทุกท่าน

เมื่อผู้เล่นขอให้ยื่นยันการละเมิดกฎ จัดจ์ทุกท่านควรฟังความเห็นจากคู่แข่งทั้งสองฝ่ายก่อน และทำการตัดสินเพื่อทำให้การแข่งขันดำเนินต่อไปได้อย่างเหมาะสม และปรับให้รูปแบบเกมกลับไปอยู่ในสภาพที่ถูกต้อง

หากพบการกระทำที่ผิดพลาดหลังจากการแข่งขันดำเนินไปแล้ว การแข่งขันอาจดำเนินต่อไปได้ นอกจากนี้ จัดจ์ทุกท่านสามารถแทรกแซงการแข่งขันเพื่อชี้แจงและแก้ไขข้อผิดพลาดใด ๆ เกี่ยวกับกฎ หรือการโกงหรือสงสัยว่ามีการโกงโดยผู้เล่น ที่จัดจ์ทำการสังเกตเห็นได้

### 5 การ์ดที่ใช้งานได้

ผู้เล่นสามารถใช้การ์ดได้ตามที่ข้อบังคับเฉพาะของงานแข่งกำหนด และไม่สามารถใช้การ์ดที่ทำปลอมขึ้นมา(รวมไปถึงการ์ดปรีนท์ หรือการ์ดทำมือ)ในงานแข่งใด ๆ ได้

หากการ์ดโค้งงอ, มีตำหนิ, รอยสกปรก, หรือการทำเครื่องหมาย บนตัวการ์ด ทั้งด้านหน้า, หลัง, หรือแม้แต่ด้านข้าง ที่อาจทำให้แยกความแตกต่างจากการ์ดใบอื่นในเด็คเดียวกันได้ อาจถูกห้ามใช้ในการแข่ง โดยขึ้นอยู่กับดุลพินิจของจัดจ์

ทั้งนี้ หากการใส่สลิปทำให้ไม่สามารถแยกความแตกต่างจากการ์ดแต่ละใบได้อีกต่อไป ก็ยังสามารถใช้การ์ดนั้นได้ตามปกติ

นอกจากนี้ ในการแข่งบางรายการ (Flagship Battle และงานแข่งที่เกี่ยวข้องกับงาน Championship) จะไม่อนุญาตให้ใช้การ์ดที่มีรหัสการ์ดใหม่ที่ยังไม่ได้วางจำหน่ายหรือมีการแจกจ่ายมาแล้วอย่างน้อย 7 วัน (แต่สามารถใช้การ์ดใหม่ ที่มีรหัสการ์ดตรงกับการ์ดที่เคยวางจำหน่ายหรือมีการแจกจ่ายมาแล้วอย่างน้อย 7 วันได้ แม้ว่าการ์ดใบนั้นจะยังไม่ผ่านช่วง 7 วันมาก็ตาม)

- LECAFIG

ตามหลักการแล้ว LECAFIG (ซีรีส์ของฟิกเกอร์สามมิติที่เป็นแบบจำลองจากการดัดเดอร์) สามารถใช้แทนการ์ดดัดเดอร์ในงานแข่งขันที่ได้รับการรับรอง และงานแข่งขันอย่างเป็นทางการได้

อย่างไรก็ตาม โปรดทราบว่าอาจมีบางกรณีที่ไม่สามารถใช้งานได้เนื่องจากข้อกำหนดของร้านค้าในงานแข่งขันที่ได้รับการรับรอง

- การ์ด ดั้ง!!

ห้ามใช้การ์ดปลอม (รวมถึงการ์ดปริ้น หรือการ์ดทำมือ) ในการแข่งขันใด ๆ ก็ตาม

สามารถใช้งาน การ์ด ดั้ง!! ทั้งหมดที่วางจำหน่ายหรือแจกจ่ายแล้วได้

สามารถใช้งาน การ์ด ดั้ง!! ได้จากทุกภาษา

## 6 สลิฟ

ผู้เล่นสามารถใช้สลิฟได้ตามที่ข้อบังคับเฉพาะของแต่ละงานแข่งขันที่กำหนดไว้

ในส่วนของ การ์ดดัดเดอร์ และ การ์ด ดั้ง!! (ทั้ง 10 ใบ) สามารถใส่สลิฟให้แตกต่างจากเมนเด็คได้ หรือไม่ใส่สลิฟเลยก็ได้

ในกรณีที่ใส่สลิฟ การ์ดทุกใบในเมนเด็คจะต้องใช้สลิฟลายเดียวกันทั้งหมด, ใส่สลิฟในทิศทางเดียวกัน และในสลิฟจะมีการ์ดได้เพียงใบเดียวเท่านั้น

ผู้เล่นสามารถใส่สลิฟซ้อนกันได้ไม่เกิน 2 ชั้น ซึ่งจำนวนชั้นของสลิฟและลำดับการใส่สลิฟต้องเหมือนกันทุกใบ และต้องมีสลิฟที่บ่งแสดงอย่างน้อย 1 ชั้น ทั้งนี้จัดจ้อาจมีการตัดสินใจให้ใช้สลิฟได้ หากสลิฟนั้นทำให้แยกความแตกต่างจากการ์ดใบอื่นในเด็คได้ หรือทำให้มองรายละเอียดของการ์ดได้ยาก โดยขึ้นอยู่กับดุลพินิจของจัดจ้อ

นอกจากนี้ การ์ดดัดเดอร์สามารถใส่กรอบพลาสติกแข็ง (Loader) ได้

ในกรณีที่จัดจ้อตัดสินว่าสลิฟหรือกรอบแข็ง(Loader)ไม่สามารถใช้งานในงานแข่งได้ (เช่น ส่งเกรด PSA หรือสิ่งที่คล้ายกัน, ข้อความอ่านได้ยาก, ข้อความถูกบดบัง หรืออื่น ๆ) ผู้เล่นสามารถเปลี่ยนเป็นสลิฟหรือสิ่งที่สามารถใช้งานได้ หรือทำการเล่นโดยไม่ใส่สลิฟหรือกรอบแข็งเลย หากการ์ดนั้นไม่สามารถแยกความแตกต่างจากการ์ดใบอื่นได้เนื่องจากรอยตำหนิ

โปรดทราบว่าในงานแข่งขัน ผู้จัดงานแข่งขันอาจมีการบังคับให้ใช้สลิฟที่กำหนดไว้เป็นพิเศษ

## 7 การเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม

ให้คุณและคู่แข่งสับเต้คของตัวเอง จากนั้นนำเต้คมาวางไว้บนโต๊ะและแสดงการ์ดลิตเต้คของตัวเองของทั้งสองฝั่ง หลังจากได้เห็น การ์ดลิตเต้คของตัวเองกันและกันแล้ว จะไม่สามารถเปลี่ยนเต้คที่ใช้ได้

## 8 การดำเนินอีเวนต์

### 8.1 การสับเต้ค

การสับเต้คคือการทำให้ลำดับการเรียงของการ์ดในเต้คอยู่ในสภาพสุ่มอย่างเหมาะสมและไม่สามารถบอกลำดับได้โดยผู้เล่นทั้งสองฝ่าย เต้คของผู้เล่นทุกคนจะต้องได้รับการสับให้อยู่ในรูปแบบสุ่มอย่างละเอียดเพียงพอเมื่อเริ่มการแข่งขัน และสับทันทีทุกครั้งที่ระหว่างการแข่งขันเมื่อมีความสามารถระบุให้ทำการสับเต้ค หากผู้เล่นใดพยายามทำการเรียงการ์ดระหว่างสับเต้ค จะถูกพิจารณาบทลงโทษสถานหนัก

\*รายละเอียดเกี่ยวกับบทลงโทษจะถูกเขียนไว้ในบทที่ 12

#### - การสับเต้คโดยผู้เล่น

ผู้เล่นสามารถสับเต้ค หรือตัดเต้ค (การวางเต้คลงบนโต๊ะและแบ่งเป็นกองเล็ก ๆ หลายกอง จากนั้นนำกองที่แบ่งเหล่านั้นมารวมกันใหม่ให้เป็นเต้คในลำดับที่ต่างกัน) ของตนให้อยู่ในสภาพสุ่มอย่างละเอียดจนพอใจได้ แต่ทั้งนี้ต้องดำเนินการภายในระยะเวลาที่เหมาะสม และอยู่ในบริเวณที่คู่แข่งสามารถมองเห็นได้ และต้องระวังไม่ให้เกิดการเสียหาย หรือมองเห็นการ์ดในเต้คระหว่างทำการสับเต้คอยู่

หลังจากผู้เล่นสับเต้คแล้วจะต้องส่งเต้คให้คู่แข่งสับหรือตัดอีกครั้งเพื่อเป็นการยืนยัน ซึ่งการสับหรือตัดเต้คเพื่อการยืนยันนี้ควรทำอย่างรวดเร็ว

หลังจากที่คู่แข่งสับหรือตัดเต้คแล้วส่งเต้คคืนแล้ว ผู้เล่นเจ้าของนั้นจะไม่สามารถสับหรือตัดเต้คตัวเองซ้ำได้อีก

ในการเล่นแบบปริโมท หรือการรักษาระยะห่างเพื่อป้องกันโรคติดต่อ ที่ผู้เล่นไม่สามารถสัมผัสเต้คของตัวเองได้ ผู้เล่นเจ้าของเต้คนั้นจะเป็นผู้ทำการตัดเต้คเพื่อยืนยันให้แทน

อย่างไรก็ตาม หากทั้งสองฝ่ายตกลงกันได้ ก็ไม่จำเป็นต้องให้อีกฝ่ายสับเต้คก็ได้

## - การตัดเด็กแทนคู่แข่ง

การตัดเด็กของตัวเองแทนคู่แข่งนั้น หลังจากสับเด็กของตัวเองแล้ว ให้ปฏิบัติตามขั้นตอนที่ทั้งสองฝ่ายตกลงกัน และควรดำเนินการอย่างรวดเร็วเช่นเดียวกับการตัดกองปกติ

ตัวอย่างขั้นตอนการตัดเด็กแทนคู่แข่ง

1. หลังจากทำการสับเด็ก ให้แบ่งเด็กของตนเองออกเป็น 3 ส่วนเท่าๆกัน
2. คู่แข่งเลือกกำหนดลำดับของการ์ด 3 กองนั้น ในการเรียงลำดับใหม่ว่าจะให้กองใดจะวางบนกองใด
3. นำการ์ดทั้ง 3 กองมารวมเป็นกองเดียวตามลำดับที่เลือกไว้

## - การสับเด็กโดยจัดจ์

จัดจ์มีสิทธิในการสับเด็กของผู้เล่นได้ในกรณีที่ต้องการจัดการหรือแก้ไข [การเล่นที่ขัดกับกฎของเกม] และหลังจากเด็กถูกสับโดยจัดจ์แล้ว ผู้เล่นจะไม่สามารถสับหรือตัดเด็กของตนได้อีก

## 8.2 การหมดเวลา

ในการแข่งขันที่ถูกรับรองอย่างเป็นทางการนั้น การกำหนดเวลาในการแข่งที่แนะนำ จะถูกกำหนดไว้ที่การแข่งขันแบบเกมเดี่ยว จบ(BO1) รอบละ 30 นาทีต่อเกม

เมื่อหมดเวลาในการแข่งขันแต่ละรอบ แล้วยังไม่สามารถหาผู้ชนะได้เมื่อหมดเวลา จะไม่มีการตัดสินผลแพ้ชนะ และการแข่งแมตช์นั้นจะถูกตัดสินให้ไม่มีผู้ชนะ

ในกรณีพิเศษ (เช่น รอบชิงชนะเลิศของการแข่งขันอย่างเป็นทางการ, ในการแข่งแบบแพ้คัดออก) หากเกมยังไม่สิ้นสุดลงเมื่อหมดเวลา อาจได้รับเทิร์นเพิ่มตามเงื่อนไขต่อไปนี้ โดยขึ้นอยู่กับว่าเทิร์นในปัจจุบันที่หมดเวลานั้นเป็นเทิร์นของผู้เล่นที่เริ่มก่อนหรือหลัง:

- หากหมดเวลาในเทิร์นของผู้เล่นที่เริ่มก่อน ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะได้รับเทิร์นเพิ่ม 3 เทิร์น โดยนับเทิร์นผู้เล่นปัจจุบันเป็นเทิร์นที่ 0
- หากหมดเวลาในเทิร์นของผู้เล่นที่เริ่มหลัง ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะได้รับเทิร์นเพิ่ม 2 เทิร์น โดยนับเทิร์นผู้เล่นปัจจุบันเป็นเทิร์นที่ 0

หากการแข่งขันยังไม่จบลงหลังจากการต่อเทิร์นให้แล้ว ให้ตัดสินโดยวิธีการต่อไปนี้ตามลำดับ

1. ฝ่ายที่ไต่พืมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ (หากเท่ากันให้ไปที่ข้อถัดไป)
2. ฝ่ายที่การ์ดในเด็กเหลือมากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ (หากเท่ากันให้ไปที่ข้อถัดไป)
3. เป้ายังอุบจนกว่าจะมีผู้ชนะ 1 ครั้ง และนับว่าเป็นผู้ชนะในเกมนั้น

### 8.3 การตรวจสอบ deck จากความสามารถการ์ด

การตรวจสอบการ์ด deck จากความสามารถการ์ดที่นานเกินกว่าเหตุ อาจส่งผลให้โดนบทลงโทษได้

### 9 การจบรอบการแข่งขันและผลแพ้ชนะ

การจบการแข่งขันและการตัดสินผลแพ้ชนะนั้นจะถูกกำหนดโดยข้อบังคับเฉพาะของงานแข่งขันนั้นๆ

ผลการแข่งขันในรอบนั้นจะไม่สามารถถูกแก้ไขได้หลังจากการบันทึกผลลงบนสลิปไปแล้ว หรือหลังจากจัดจ์ได้ยืนยันผลการแข่งขันในรอบนั้น

### 10 การถอนตัวจากการแข่งขัน

ผู้เล่นที่มีความประสงค์จะถอนตัวออกจากการแข่งขันกลางคันจะต้องแจ้งความประสงค์นั้นกับจัดจ์(หรือสต๊าฟ) และได้รับการยินยอมเสียก่อน ผู้เล่นที่ขอออกจากการแข่งขันขณะที่ประกาศผลการจับคู่แล้ว หรือก่อนเริ่มการแข่งขันในรอบนั้นๆ จะถูกตัดสินว่าแพ้เนื่องจากไม่สามารถมาเข้าแข่งได้ และจะถูกนำออกจากการแข่งขันหลังจากรอบนั้น

ผู้เล่นที่ขอถอนตัวออกจากการแข่งขันจะไม่มีสิทธิ์ได้รับรางวัลหรือสิ่งของใด ๆ ของงานแข่งขันนั้น

### 11 การสร้างผลการแข่งขันขึ้นมาเองอย่างผิดกฎ

ไม่ว่าด้วยเหตุผลใดๆ ผู้เล่นไม่สามารถตกลงกับอีกฝ่ายเพื่อสร้างสถานการณ์แพ้-ชนะ หรือตกลงเขียนผลแข่งขันกันขึ้นมาเองได้

ผู้เล่นที่สร้างผลการแข่งขันขึ้นมาเองอย่างผิดกฎ จะได้รับบทลงโทษอย่างรุนแรง

\*รายละเอียดเกี่ยวกับบทลงโทษจะถูกเขียนไว้ในบทที่ 12

### 12 บทลงโทษ

หากผู้เล่นไม่สามารถรักษากฎระเบียบที่ระบุไว้ใน [ONE PIECE Card Game Sanctioned Tournaments Floor Rules, the Rule Manual] หรือข้อบังคับเฉพาะของงานแข่งขันนั้น ผู้เล่นนั้นอาจได้รับบทลงโทษจากจัดจ์หรือสต๊าฟ

จัดจ์หรือสต๊าฟจะตัดสินความรุนแรงของบทลงโทษโดยขึ้นอยู่กับสถานการณ์ของกฎที่ถูกละเมิด และขึ้นอยู่กับระดับของอีเวนต์หรือการแข่งขันนั้นด้วย

ทั้งนี้ หากมีการได้รับบทลงโทษไปแล้ว ยังพบว่าผู้เล่นคนเดิมมีการกระทำผิดซ้ำอีก อาจมีการพิจารณาให้บทลงโทษในระดับที่สูงขึ้นได้

## ประเภทของบทลงโทษและการบังคับใช้กฎ

โปรดทราบว่าหลักเกณฑ์การใช้งานบทลงโทษต่อไปนี้เป็นเพียงการยกตัวอย่างเท่านั้น ในการกระทำผิดระดับเดียวกัน อาจมีการพิจารณาบทลงโทษที่เบา(หรือหนัก)กว่าได้ ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของจัดจ้หรือสต๊าฟ

### 1. Caution

*Caution* เป็นบทลงโทษที่ใช้กับผู้เล่นในระหว่างอีเวนต์ สำหรับการกระทำผิดในระดับ[การกระทำที่ผิดกฎของเกม] โดยในกรณีนี้จัดจ้จะทำให้รูปเกมกลับมาในสภาพที่ถูกต้องที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แต่อาจมีกรณี [*Caution*] ที่ยากต่อการย้อนรูปเกมให้กลับไปโดยสมบูรณ์เช่นกัน หากผู้เล่นได้รับ [*Caution*] หลายครั้งอาจถูกอัปเกรดไปสู่โทษระดับ [*Warning*] ได้

ตัวอย่าง:

- จั๋วการ์ดเกินจำนวนโดยไม่ได้ตั้งใจ  
ในกรณีนี้จะให้จัดจ้สุ่มการ์ดในจำนวนที่จั่วเกินมาจากส่วนที่จั่วมาทั้งหมด และนำกลับคืนไปยังเด็คและสับเด็ค
- ผู้เล่นขอคำแนะนำจากผู้ชมระหว่างการแข่งขัน
- ผู้ชมพยายามให้คำแนะนำกับผู้เล่นระหว่างการแข่งขัน

### 2. Warning

*Warning* เป็นบทลงโทษที่ให้ในกรณีที่สำหรับการกระทำผิดในระดับการละเมิดกฎในกรณีที่ไม่ร้ายแรงนัก หากผู้เล่นนั้นได้รับ [*Warning*] หลายครั้งอาจถูกอัปเกรดไปสู่โทษระดับ [*Defeat*] หรือ [*Disqualification*] ได้

ตัวอย่าง:

- ผู้เล่นจงใจเล่นซ้ำหลายครั้ง เพื่อถ่วงเวลาไม่ให้เกิดการแข่งขันจบลงในเวลาที่กำหนด  
เมื่อคู่แข่งได้รายงานต่อจัดจ้แล้ว จัดจ้จะตรวจสอบเวลาที่ควรใช้จริงและแก้ไขปัญหานั้น
- การบอกรายละเอียดข้อมูลที่ผิดแก่คู่แข่ง
- มีการกระทำร้ายหรือดูหมิ่นอีกฝ่าย

### 3. Defeat

*Defeat* เป็นบทลงโทษที่ให้ในกรณีที่กระทำผิดร้ายแรงจนทำให้ผู้เล่นเกิดความได้เปรียบที่ไม่เป็นทำ หรือทำให้ไม่สามารถดำเนินการแข่งขันต่อไปจนจบแมตช์นั้นได้

เมื่อผู้เล่นได้รับ [*Defeat*] แล้ว การแข่งขันในแมตช์นั้นจะจบลงทันที



ผู้ที่สามารถมอบ [Defeat] ได้มีเพียงแค่ผู้จัดงานแข่งขัน หรือจัดจ้ที่ผู้จัดงานยินยอมให้อำนาจในการมอบ [Defeat] ได้เท่านั้น

ตัวอย่าง:

- การจัดเด็กที่ไม่ตรงกับข้อบังคับในการจัดเด็ก (การ์ดลีดเดอร์ 1 ใบ, เด็ก 50 ใบ, มีการ์ดที่มีหมายเลขเดียวกันไม่เกิน 4 ใบ, เด็ก ดั้ง!! 10 ใบ)
- ละเมิดกฎของงานแข่งขัน เช่น การใช้การ์ดหรือใช้สลิป ที่ถูกจำกัดหรือถูกห้ามใช้งาน
- การเปลี่ยนแปลงการ์ดในเด็กโดยที่ไม่ได้รับอนุญาตให้เปลี่ยน

#### 4. Disqualification

*Disqualification* เป็นบทลงโทษที่ทำให้ในกรณีที่ทำผิดร้ายแรงอย่างมาก จนทำให้เกิดความเสียหายต่ออีเวนต์การแข่งขันโดยรวม หรือการกระทำที่ไม่มีน้ำใจนักกีฬาอย่างร้ายแรง

ผู้เล่นที่ได้รับ [Disqualification] จะนับว่าแพ้ในการแข่งขันรอบนั้นทันที และไม่สามารถลงแข่งขันในรอบต่อจากนั้นได้นอกจากนี้ยังถูกตัดสิทธิ์ในการได้รับรางวัลทุกอย่างจากผลงานที่ได้แข่งมาถึงจุดนี้

บทลงโทษระดับ [Disqualification] นี้ยังสามารถมอบให้กับผู้ชมการแข่งขันได้ด้วย และผู้ชมเหล่านั้นจะต้องออกจากสถานที่จัดงาน

ตัวอย่าง:

- การพูดคุยตกลงกับคู่แข่งเพื่อสร้างผลการแข่งขันมาเอง ในกรณีนี้ทั้งตัวผู้กระทำและคู่แข่งที่ให้ความร่วมมือจะได้รับ [Disqualified] ทั้งคู่
- เกี่ยวข้องกับการพนัน, การให้สินบน, หรือการขโมยสินค้าภายในงาน
- การจงใจหาความได้เปรียบที่ไม่เป็นธรรมในด้านข้อมูลที่ควรรับรู้ โดยการแอบดูเด็ก, มือ, หรือข้อมูลด้านอื่น โดยเป็นข้อมูลที่มิได้รับอนุญาตให้ดูได้
- การจงใจเล่นโกง เช่นการจั่วการ์ด หรือจงใจเพิ่ม การ์ด ดั้ง!! มากกว่าที่ควรจะได้

โปรดทราบว่ หากเป็นระดับการแข่งขันอย่างเป็นทางการ จะมีการเพิ่มระดับ [Suspension] เข้าไปด้วย