

Trading Card Game - ONE PIECE Card Game

< Sanctioned Tournaments >

Floor Rules Ver. 1.6.1

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 การจบเกม และผลการแพ้/ชนะ
- 10 การสละสิทธิ์ถอนตัวจากงานแข่ง
- 11 การปรับเปลี่ยนผลลัพธ์ของการแข่งด้วยการกระทำที่ไม่เหมาะสม
- 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
- ควรจัดการการ์ดและสิ่งของต่าง ๆ ของตนเองให้เป็นระเบียบขณะเล่น เพื่อให้คู่แข่งหรือจัดจ์(หรือสตาฟ) เข้าใจสภาพเกมได้โดยง่าย
- ปฏิบัติต่อการ์ดของคู่แข่งอย่างระมัดระวัง และหากต้องการตรวจสอบการ์ดของคู่แข่ง (เช่นการ์ดบนสนาม, การ์ดที่ถูกแสดง, หรือการ์ดในแพทช์) ควรกระทำหลังได้รับอนุญาตแล้วเท่านั้นทุกครั้ง
- หากไม่มีความสามารถใด ๆ บอกเอาไว้ ห้ามดูการ์ดในมือหรือเตี๊ยะของอีกฝ่ายเด็ดขาด
- ห้ามทำพฤติกรรมที่ทำให้คู่แข่งรู้สึกไม่สบายใจ (เช่น ส่งเสียงดัง, ด่าทอคู่แข่ง, หรือจงใจถ่วงเวลาในการเล่น, ฯลฯ)
- หากต้องการลุกจากที่นั่งระหว่างการแข่งขัน ควรได้รับการอนุญาตจากจัดจ์(หรือสตาฟ)ก่อน
- หากมีเรื่องที่ไม่เข้าใจระหว่างการแข่งขัน ควรเรียกจัดจ์(หรือสตาฟ)
- หากมีข้อสงสัยเกี่ยวกับกฎกติกาการแข่งขัน ผู้เล่นทุกท่านสามารถเรียกจัดจ์(หรือสตาฟ)มาเพื่อตอบข้อสงสัยได้ และผู้เล่นทุกท่านต้องปฏิบัติตามคำตัดสินของจัดจ์(หรือสตาฟ)ในขณะนั้น
- ในระหว่างการแข่งขันไม่ควรวางสิ่งของที่ไม่เกี่ยวข้อง (สิ่งอื่นนอกเหนือจาก การ์ดลิตเตอร์, เตี๊ยะ, เตี๊ยะ ดั่ง!!, แผ่นรองเล่น) ไว้บนโต๊ะ และควรสัมผัสสิ่งของที่ไม่เกี่ยวข้องให้น้อยที่สุด
 - *สิ่งของต่อไปนี้สามารถใช้เป็นอุปกรณ์ช่วยเหลือระหว่างการแข่งขันได้
 - อย่างไรก็ตาม คุณจะต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าคุณคู่แข่งของคุณยอมรับได้ว่าสิ่งของดังกล่าวจะไม่รบกวนการแข่งขัน
 - ลูกเต๋า (20 หน้า หรือต่ำกว่า)
 - **เคาน์เตอร์นับพลัง (อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงค่าพาวเวอร์)**
- 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

เมื่อผู้เล่นขอให้ยืนยันการละเมิดกฎ จัดจ์ทุกท่านควรฟังความเห็นจากคู่แข่งทั้งสองฝ่ายก่อน และทำการตัดสินเพื่อทำให้การแข่งขันดำเนินต่อไปได้อย่างเหมาะสม และปรับให้รูปแบบเกมกลับไปอยู่ในสภาพที่ถูกต้อง

หากพบการกระทำที่ผิดพลาดหลังจากการแข่งขันดำเนินไปแล้ว การแข่งขันอาจดำเนินต่อไปได้ นอกจากนี้ จัดจ์ทุกท่านสามารถแทรกแซงการแข่งขันเพื่อชี้แจงและแก้ไขข้อผิดพลาดใด ๆ เกี่ยวกับกฎ หรือการโกงหรือสงสัยว่ามีการโกงโดยผู้เล่น ที่จัดจ์ทำการสังเกตเห็นได้

5 การ์ดที่ใช้งานได้

ผู้เล่นสามารถใช้การ์ดได้ตามที่ข้อบังคับเฉพาะของงานแข่งกำหนด และไม่สามารถใช้การ์ดที่ทำปลอมขึ้นมา (รวมไปถึงการ์ดปริ้นท์ หรือการ์ดทำมือ)ในงานแข่งใด ๆ ได้

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

ทั้งนี้ หากการใส่สลิปทำให้ไม่สามารถแยกความแตกต่างจากการ์ดแต่ละใบได้อีกต่อไป ก็ยังสามารถใช้การ์ดนั้นได้ตามปกติ

นอกจากนี้ การ์ดที่มีรหัสหมายเลขการ์ดใหม่ จะไม่สามารถใช้ในอีเวนต์บางประเภท (Flagship Battle หรืองานแข่งขันที่เกี่ยวข้องกับ CHAMPIONSHIP) ได้ นอกจากจะวางจำหน่ายหรือแจกจ่ายมาอย่างน้อย 7 วันแล้ว (เช่น การ์ดที่มีรหัสหมายเลขซึ่งถูกวางขายในวันที่ 1 ของเดือน จะสามารถเริ่มใช้งานได้ในวันที่ 8 ของเดือนนั้น)

(การ์ดใหม่ที่มีรหัสหมายเลขเดียวกับการ์ดที่วางจำหน่ายหรือแจกจ่ายมานานกว่า 7 วันแล้ว สามารถใช้ได้แม้ว่าจะยังไม่ครบ 7 วันก็ตาม)

- LECAFIG

ตามหลักการแล้ว LECAFIG (ซีรีส์ของฟีกเกอร์สามมิติที่เป็นแบบจำลองจากการ์ดลิตเตอร์) สามารถใช้แทนการ์ดลิตเตอร์ในงานแข่งขันที่ได้รับการรับรอง และงานแข่งขันอย่างเป็นทางการได้

อย่างไรก็ตาม โปรดทราบว่าอาจมีบางกรณีที่ไม่สามารถใช้งานได้เนื่องจากข้อกำหนดของร้านค้าในงานแข่งขันที่ได้รับการรับรอง หรือเหตุผลอื่นๆ

- SOUND LOADERS

ตามหลักการแล้ว SOUND LOADERS (การ์ดโหลดเดอร์ที่สามารถเล่นเพลง BGM หรือมีเสียงประกอบได้) จะไม่สามารถใช้ในการแข่งขันอย่างเป็นทางการ หรือการแข่งขันที่ได้รับการรับรองได้

อย่างไรก็ตาม SOUND LOADER ที่มีการ์ดลิตเตอร์ใส่อยู่ อาจถูกใช้งานได้ตามกฎหมายการเล่นสำหรับการ์ดที่มีหมายเลขรหัสเดียวกัน

- การ์ด ดั้ง!!

ห้ามใช้การ์ดปลอม (รวมถึงการ์ดปริ้น หรือการ์ดทำมือ) ในการแข่งขันใด ๆ ก็ตาม

สามารถใช้งาน การ์ด ดั้ง!! ทั้งหมดที่วางจำหน่ายหรือแจกจ่ายแล้วได้

สามารถใช้งาน การ์ด ดั้ง!! ได้จากทุกภาษา

- การทำเครื่องหมาย (ลายเซ็นต์ หรืออื่นๆ) บนการ์ด

หากด้านหน้าของการ์ดมีการทำเครื่องหมาย เช่น ลายเซ็นต์ การ์ดนั้นสามารถใช้ได้ตราบเท่าที่เครื่องหมายเหล่านั้นไม่ขัดขวางกระบวนการแข่งขัน ตัวอย่างของการ์ดที่ห้ามใช้ ได้แก่ การ์ดที่มีเครื่องหมายปกคลุมพื้นที่มากเกินไป หรือการ์ดที่มีเครื่องหมายที่ไม่เหมาะสม

อย่างไรก็ตาม เพื่อที่จะแสดงสถานะที่ตั้งใจไว้ของการ์ดให้กับคู่แข่งของคุณ คุณต้องนำสำเนาของการ์ดที่มีหมายเลขเดียวกัน และไม่มีเครื่องหมายใด ๆ ติดมาด้วยเมื่อคุณเข้าร่วมการแข่งขัน

*การแข่งขันบางรายการอาจกำหนดให้ต้องใช้การ์ดที่มีหมายเลขเดียวกันและไม่มีเครื่องหมายใด ๆ เช่น สำหรับการแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศ เป็นต้น

6 สลัฟ

ผู้เล่นสามารถใช้สลัฟได้ตามที่ข้อบังคับเฉพาะของแต่ละงานแข่งที่กำหนดไว้

*โดยขึ้นอยู่กับการแข่งขัน ในบางงานแข่งขันผู้จัดอาจกำหนดให้ต้องใช้สลัฟที่กำหนดไว้

I. สลัฟสำหรับใส่การ์ดในเด็กของคุณ

การ์ดทั้งหมดในเด็กต้องใส่สลัฟรูปแบบเดียวกัน หนีไปในทิศทางเดียวกัน และในสลัฟแต่ละช่องต้องมีการ์ดเพียง 1 ใบเท่านั้น สามารถใช้สลัฟซ้อนกันได้ไม่เกิน 2 ชั้นต่อการ์ด 1 ใบ ในกรณีนี้ การ์ดทุกใบจะต้องใช้จำนวนชั้นของสลัฟและลำดับการใส่ที่เหมือนกันทั้งหมด

สลัฟชั้นใน หรือสลัฟชั้นนอก หรือสลัฟทั้งสองชั้น จะต้องเป็นสลัฟที่บีมองทะลุผ่านไม่ได้

นอกจากนี้ การใช้สลัฟที่ทำให้มองเห็นรายละเอียดของการ์ดได้ไม่ชัดเจน จัดจ้จะมีดุลพินิจให้สลัฟนั้นไม่สามารถใช้ในงานแข่งขันนั้นได้

II. สลัฟสำหรับการ์ดอื่นที่อยู่นอกเด็กของคุณ

ผู้เล่นอาจใส่การ์ดลีดเดอร์ และการ์ดตั้ง!! ลงใส่สลัฟที่แตกต่างจากสลัฟในเด็กของตน หรืออาจเลือกที่จะไม่ใส่สลัฟสำหรับการ์ดเหล่านี้ได้

นอกจากนี้ ผู้เล่นสามารถใส่โพลดเดอร์พลาสติกสำหรับการ์ดลีดเดอร์ และการ์ดตั้ง!! ได้

อย่างไรก็ตาม จัดจ้อาจห้ามใช้งานโพลดเดอร์ได้หากมีดุลพินิจว่าใช้แล้วอาจขัดขวางการแข่งขันได้

หากจัดจ้ในงานแข่งขันนั้นตัดสินว่าสลัฟหรือโพลดเดอร์นั้นไม่สามารถใช้ในงานแข่งขันนั้นได้ (เช่น การ์ดที่ถูกเกรด, การ์ดที่อ่านยาก หรือถูกบดบังข้อความบางส่วน เป็นต้น) ผู้เล่นจะต้องเลือกเปลี่ยนไปใช้อันที่เหมาะสมกว่า หรือ แข่งขันโดยไม่ใส่สลัฟหรือโพลดเดอร์เลย (ตรวจใบที่การ์ดของพวกเขาไม่มีความเสียหายหรือตำหนิที่สำคัญ เป็นต้น)

7 การเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม

ให้คุณและคู่แข่งสับเต้คของตนเอง จากนั้นนำเต้คมาวางไว้บนโต๊ะและแสดงการ์ดลีดเดอร์ของทั้งสองฝั่ง หลังจากได้เห็น การ์ดลีดเดอร์ของกันและกันแล้ว จะไม่สามารถเปลี่ยนเต้คที่ใช้ได้

8 การดำเนินอีเวนต์

8.1 การสับเต็ค

การสับเต็คคือการทำให้ลำดับการเรียงของการ์ดในเต็คอยู่ในสภาพสุ่มอย่างเหมาะสมและไม่สามารถบอกลำดับได้โดยผู้เล่นทั้งสองฝ่าย เต็คของผู้เล่นทุกคนจะต้องได้รับการสับให้อยู่ในรูปแบบสุ่มอย่างละเอียดเพียงพอเมื่อเริ่มการแข่งขัน และสับทันทีทุกครั้งในระหว่างการแข่งขันเมื่อมีความสามารถระบุให้ทำการสับเต็ค หากผู้เล่นใดพยายามทำการเรียงการ์ดระหว่างสับเต็ค จะถูกพิจารณาบทลงโทษสถานหนัก

*รายละเอียดเกี่ยวกับบทลงโทษจะถูกเขียนไว้ในบทที่ 12

- การสับเต็คโดยผู้เล่น

ผู้เล่นสามารถสับเต็ค หรือตัดเต็ค (การวางเต็คลงบนโต๊ะและแบ่งเป็นกองเล็ก ๆ หลายกอง จากนั้นนำกองที่แบ่งเหล่านั้นมารวมกันใหม่ให้เป็นเต็คในลำดับที่ต่างกัน) ของตนให้อยู่ในสภาพสุ่มอย่างละเอียดจนพอใจได้ แต่ทั้งนี้ต้องดำเนินการภายในระยะเวลาที่เหมาะสม และอยู่ในบริเวณที่คู่แข่งสามารถมองเห็นได้ และต้องระวังไม่ให้เกิดการสูญหาย หรือมองเห็นการ์ดในเต็คระหว่างทำการสับเต็คอยู่

หลังจากผู้เล่นสับเต็คแล้วจะต้องส่งเต็คให้คู่แข่งสับหรือตัดอีกครั้งเพื่อเป็นการยืนยัน ซึ่งการสับหรือตัดเต็คเพื่อการยืนยันนี้ควรทำอย่างรวดเร็ว

หลังจากที่คู่แข่งสับหรือตัดเต็คแล้วส่งเต็คคืนแล้ว ผู้เล่นเจ้าของนั้นจะไม่สามารถสับหรือตัดเต็คตัวเองซ้ำได้อีก

ในการเล่นแบบปริโมท หรือการรักษาระยะห่างเพื่อป้องกันโรคติดต่อ ที่ผู้เล่นไม่สามารถสัมผัสเต็คของคู่แข่งได้ ผู้เล่นเจ้าของเต็คนั้นจะเป็นผู้ทำการตัดเต็คเพื่อยืนยันให้แทน

อย่างไรก็ตาม หากทั้งสองฝ่ายตกลงกันได้ ก็ไม่จำเป็นต้องให้อีกฝ่ายสับเต็คก็ได้

การตัดเต็คแทนคู่แข่ง

การตัดเต็คของตัวเองแทนคู่แข่งนั้น หลังจากสับเต็คของตัวเองแล้ว ให้ปฏิบัติตามขั้นตอนที่ทั้งสองฝ่ายตกลงกัน และควรดำเนินการอย่างรวดเร็วเช่นเดียวกับการตัดกองปกติ

ตัวอย่างขั้นตอนการตัดเต็คแทนคู่แข่ง

1. หลังจากทำการสับเต็ค ให้แบ่งเต็คของตนเองออกเป็น 3 ส่วนเท่าๆกัน
2. คู่แข่งเลือกกำหนดลำดับของการ์ด 3 กองนั้น ในการเรียงลำดับใหม่ว่าจะให้กองใดจะวางบนกองใด

3. นำการ์ดทั้ง 3 กองมารวมเป็นกองเดียวตามลำดับที่เลือกไว้

- การสับเต็คโดยจัดจ์

จัดจ์มีสิทธิในการสับเต็คของผู้เล่นได้ในกรณีที่ต้องการจัดการหรือแก้ไข [การเล่นที่ขัดกับกฎของเกม] และหลังจากเต็คถูกสับโดยจัดจ์แล้ว ผู้เล่นจะไม่สามารถสับหรือตัดเต็คของตนได้อีก

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. ฝ่ายที่ไล่พืมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ (หากเท่ากันให้ไปที่ข้อถัดไป)
2. ฝ่ายที่การ์ดในเต็คเหลือมากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ (หากเท่ากันให้ไปที่ข้อถัดไป)
3. เป้ายังอุบจนกว่าจะมีผู้ชนะ 1 ครั้ง และนับว่าเป็นผู้ชนะในเกมนั้น

8.3 การตรวจสอบเต็คจากความสามารถการ์ด

การตรวจสอบการ์ดเต็คจากความสามารถการ์ดที่นานเกินกว่าเหตุ อาจส่งผลให้โดนบทลงโทษได้

9 การจบรอบการแข่งขันและผลแพ้ชนะ

การจบการแข่งขันและการตัดสินผลแพ้ชนะนั้นจะถูกกำหนดโดยข้อบังคับเฉพาะของงานแข่งนั้นๆ ผลการแข่งขันในรอบนั้นจะไม่สามารถถูกแก้ไขได้หลังจากการบันทึกผลลงบนสลิปไปแล้ว หรือหลังจากจัดจ์ได้ยืนยันผลการแข่งในรอบนั้น

10 การถอนตัวจากการแข่งขัน

ตามหลักการแล้ว ผู้เล่นที่มีความประสงค์จะถอนตัวออกจากการแข่งขันกลางคันจะต้องแจ้งความประสงค์นั้นกับจัดจ์(หรือสตาฟ) และได้รับการยินยอมเสียก่อน ผู้เล่นที่ขอออกจากการแข่งขันขณะที่ประกาศผลการจับคู่แล้ว หรือก่อนเริ่มการแข่งขันในรอบนั้นๆ จะถูกตัดสินว่าแพ้เนื่องจากไม่สามารถมาเข้าแข่งได้ และจะถูกนำออกจากการแข่งขันหลังจากรอบนั้น

ผู้เล่นที่ขอถอนตัวออกจากการแข่งขันจะไม่มีสิทธิ์ได้รับรางวัลหรือสิ่งของใด ๆ ของงานแข่งขัน

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 ผู้เล่นนั้นอาจได้รับบทลงโทษจากจัดจ์หรือสตาฟ

จัดจ์หรือสตาฟจะตัดสินความรุนแรงของบทลงโทษโดยขึ้นอยู่กับสถานการณ์ของกฎที่ถูกละเมิด และขึ้นอยู่กับระดับของอีเวนต์หรือการแข่งขันนั้นด้วย

ทั้งนี้ หากมีการได้รับบทลงโทษไปแล้ว ยังพบว่าผู้เล่นคนเดิมมีการกระทำผิดซ้ำอีก อาจมีการพิจารณาให้บทลงโทษในระดับที่สูงขึ้นได้

ประเภทของบทลงโทษและการบังคับใช้กฎ

โปรดทราบว่าหลักเกณฑ์การใช้งานบทลงโทษต่อไปนี้เป็นเพียงการยกตัวอย่างเท่านั้น ในการกระทำผิดระดับเดียวกัน อาจมีการพิจารณาบทลงโทษที่เบา(หรือหนัก)กว่าได้ ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของจัดจ์หรือสตาฟ

1. Caution

บทลงโทษที่จะมอบให้กับผู้เล่นและถูกบันทึกไว้ในระหว่างงานแข่งขัน สำหรับการทำผิดพลาดตามกฎของเกม จะถูกมอบให้ **สำหรับความผิดพลาดที่ยากต่อการย้อนเกมหรือแก้ไข** โดยจัดจ์จะพยายามแก้ไขสถานการณ์ให้กลับไปเป็นสิ่งที่ถูกต้องเท่าที่เป็นไปได้ แต่การให้โทษ [Caution] อาจขึ้นอยู่กับความร้ายแรงของการทำผิดกฎด้วย หากผู้เล่นได้รับ [Caution] หลายครั้ง อาจถูกอัปเกรดเป็นโทษ [Warning] ได้

ตัวอย่าง:

- จักร์เกินจำนวนโดยไม่ได้ตั้งใจ
ในกรณีนี้ จักร์จะสุ่มการ์ตจากส่วนที่จั่วขึ้นมาเกินตามจำนวนนั้น แล้วสับการ์ตเหล่านั้นกลับเด็ด
- ผู้เล่นขอคำแนะนำจากผู้ชมระหว่างการแข่งขัน
- ผู้ชมพยายามให้คำแนะนำกับผู้เล่นระหว่างการแข่งขัน

2. Warning

Warning เป็นบทลงโทษที่ให้ในกรณีที่สำหรับการทำผิดในระดับการละเมิดกฎในกรณีที่ไม่ร้ายแรงนัก หากผู้เล่นนั้นได้รับ [Warning] หลายครั้งอาจถูกอัปเกรดไปสู่โทษระดับ [Defeat] หรือ [Disqualification] ได้

ตัวอย่าง:

- ผู้เล่นตั้งใจเล่นซ้ำหลายครั้ง เพื่อถ่วงเวลาไม่ให้เกิดการแข่งขันจบลงในเวลาที่กำหนด
เมื่อคู่แข่งได้รายงานต่อจักร์แล้ว จักร์จะตรวจสอบเวลาที่ควรใช้จริงและแก้ไขปัญหาให้
- การบอกรายละเอียดข้อมูลที่ผิดแก่คู่แข่ง
- มีการกระทำร้ายหรือดูหมิ่นอีกฝ่าย

3. Defeat

Defeat เป็นบทลงโทษที่ให้ในกรณีที่กระทำผิดร้ายแรงจนทำให้ผู้เล่นเกิดความได้เปรียบที่ไม่เป็นธรรม หรือทำให้ไม่สามารถดำเนินการแข่งขันต่อไปจนจบแมตช์นั้นได้

เมื่อผู้เล่นได้รับ [Defeat] แล้ว การแข่งขันในแมตช์นั้นจะจบลงทันที

ผู้ที่สามารถมอบ [Defeat] ได้มีเพียงแค่อักร์งานแข่งขัน หรือจักร์ที่ผู้จัดงานยินยอมให้อำนาจในการมอบ [Defeat] ได้เท่านั้น

ตัวอย่าง:

- การจักร์ที่ผิดตรงกับข้อบังคับในการจักร์ (การ์ตลีดเดอร์ 1 ใบ, เด็ค 50 ใบ, มีการ์ตที่มีหมายเลขเดียวกันไม่เกิน 4 ใบ, เด็ค ดั้ง!! 10 ใบ)
- ละเมิดกฎของงานแข่งขัน เช่น การใช้การ์ตหรือใช้สลิฟ ที่ถูกจำกัดหรือถูกห้ามใช้งาน
- การเปลี่ยนแปลงการ์ตในเด็คโดยที่ไม่ได้รับอนุญาตให้เปลี่ยน

4. Disqualification

Disqualification เป็นบทลงโทษที่ทำให้ในกรณีที่กระทำผิดร้ายแรงอย่างมาก จนทำให้เกิดความเสียหายต่ออีเวนต์การแข่งขันโดยรวม หรือการกระทำที่ไม่มีน้ำใจนักกีฬาอย่างร้ายแรง

ผู้เล่นที่ได้รับ [*Disqualification*] จะนับว่าแพ้ในการแข่งขันรอบนั้นทันที และไม่สามารถลงแข่งขันในรอบต่อจากนั้นได้นอกจากนี้ยังถูกตัดสิทธิ์ในการได้รับรางวัลทุกอย่างจากผลงานที่ได้แข่งมาถึงจุดนี้

บทลงโทษระดับ [*Disqualification*] นี้ยังสามารถมอบให้กับผู้ชมการแข่งขันได้ด้วย และผู้ชมเหล่านั้นจะต้องออกจากสถานที่จัดงาน

ตัวอย่าง:

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

โปรดทราบว่า หากเป็นระดับการแข่งขันอย่างเป็นทางการ จะมีการเพิ่มระดับ [*Suspension*] เข้าไปด้วย