

Trading Card Game "การ์ดเกมกันดั้ม"

<การแข่งขันแบบเป็นทางการ>

กฎพื้นฐาน (Floor Rules)

Ver.1.0.0

เอกสารนี้เป็นเอกสารระบุถึงระเบียบข้อบังคับเกี่ยวกับการแข่งขันแบบเป็นทางการ และการแข่งขันที่ถูกรับรองอย่างเป็นทางการของ Trading Card Game (จากนี้เรียกย่อเป็น TGC) "การ์ดเกมกันดั้ม" โดยอีเวนต์ของการ์ดเกมกันดั้มจะมีอยู่ 2 ประเภท คือ "การแข่งขันแบบเป็นทางการ" และ "การแข่งขันที่ถูกรับรองอย่างเป็นทางการ" สำหรับการแข่งขันที่จัดขึ้นโดยบริษัท Bandai Co.,Ltd. ให้เรียกว่า "การแข่งขันแบบเป็นทางการ" ส่วนการแข่งขันที่ทางบริษัท Bandai Co.,Ltd. อนุมัติรับรองการจัดงานให้เรียกว่า "การแข่งขันที่ถูกรับรองอย่างเป็นทางการ" ข้อบังคับฉบับนี้เป็นเอกสารข้อบังคับเกี่ยวกับ "การแข่งขันที่ถูกรับรองอย่างเป็นทางการ" กรณีที่ใน "ข้อบังคับการแข่งขัน" ของงานอีเวนต์นั้น ๆ มีความขัดแย้งกับข้อบังคับฉบับนี้ ให้ยึด "ข้อบังคับการแข่งขัน" นั้น ๆ เป็นหลัก

บทนำ

"กฎพื้นฐานการแข่งขันที่ถูกรับรองอย่างเป็นทางการของการ์ดเกมกันดั้ม" ฉบับนี้ เป็นกฎที่ถูกกำหนดขึ้นโดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เข้าร่วมอีเวนต์ทุกคนสามารถเพลิดเพลินไปกับการแบทเทิลการ์ดเกมกันดั้มได้อย่างสบายใจ

ขอให้ปฏิบัติตามกฎและมุ่งสร้างอีเวนต์ที่ดี เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอีเวนต์ทุกคนสามารถเพลิดเพลินไปกับการ์ดเกมกันดั้มได้อย่างสบายใจ โดยไม่ยึดติดอยู่กับผลแพ้ชนะของการแข่งขันเท่านั้น

[สารบัญ]

- หมวดที่ 1 : ถึงผู้เข้าร่วมอีเวนต์ทุกคน
- หมวดที่ 2 : ถึงผู้เล่นเพลเยอร์ทุกคน
- หมวดที่ 3 : ถึงผู้ชมการแข่งขันทุกคน
- หมวดที่ 4 : เกี่ยวกับผู้ตัดสิน
- หมวดที่ 5 : เกี่ยวกับการ์ดที่สามารถใช้งานได้
- หมวดที่ 6 : เกี่ยวกับสลิป
- หมวดที่ 7 : เกี่ยวกับโทเคน
- หมวดที่ 8 : เกี่ยวกับการดำเนินอีเวนต์
- หมวดที่ 9 : เกี่ยวกับการจบการแข่งขันและผลแพ้ชนะ

หมวดที่ 10 : เกี่ยวกับการสละสิทธิ์กลางคันในการแข่งขัน

หมวดที่ 11 : เกี่ยวกับการจัดการกับผลการแข่งขันที่มีการทุจริต

หมวดที่ 12 : เกี่ยวกับบทลงโทษ

หมวดที่ 1 : ถึงผู้เข้าร่วมอีเวนต์ทุกคน

ขอให้ผู้เข้าร่วมอีเวนต์การ์ดเกมกันดั้มทุกคนคำนึงถึงการเคารพซึ่งกันและกัน และปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความมีน้ำใจไมตรีต่อกัน นอกจากนี้ขอความกรุณายำกะทำการทุจริต

หมวดที่ 2 : ถึงผู้เล่นเพลเยอร์ทุกคน

ขอให้ผู้เล่นเพลเยอร์ทุกคนรักษามารยาท ปฏิบัติตามกฎหมายที่กำหนดไว้ และคำนึงถึงการเล่นอย่างยุติธรรม เพื่อให้ผู้เล่นเพลเยอร์แต่ละฝ่ายสามารถแข่งขันได้อย่างสบายใจ จำเป็นต้องปฏิบัติตามข้อต่อสู้แข่งด้วยความมีน้ำใจไมตรีอยู่เสมอ

สำหรับมารยาทที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน ผู้เล่นเพลเยอร์ทุกคนต้องคำนึงถึงเรื่องต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- ใส่ใจทักทายคู่แข่งทั้งก่อนและหลังการแข่งขัน
- ระหว่างการแข่งขัน ให้ประกาศลำดับการแบทเทิล หรือการสั่งใช้ความสามารถต่าง ๆ ให้ชัดเจน ส่วนคู่แข่งก็ขอให้ตอบอย่างชัดเจนเช่นกัน
- ระหว่างการแข่งขัน ให้คำนึงถึงการเลนโดยวางการ์ดหรือสิ่งของต่าง ๆ ให้เป็นระเบียบ เพื่อให้คู่แข่งหรือผู้ตัดสิน (หรือเจ้าหน้าที่) เข้าใจได้ง่าย
- ปฏิบัติต่อการ์ดของคู่แข่งอย่างระมัดระวัง หากต้องการตรวจสอบการ์ดของคู่แข่ง (ไม่ว่าจะเป็นการ์ดที่อยู่ในสนาม การ์ดที่ถูกแสดงออกมา หรือการ์ดที่อยู่ในแพทช์) ขอให้ดำเนินการหลังได้รับอนุญาตจากคู่แข่ง ตรวจใบใดที่ไม่มีคำสั่งระบุไว้ที่การ์ด ห้ามดูการ์ดบนมือของคู่แข่งหรือในเค็คเป็นอันขาด
- ห้ามแสดงพฤติกรรมที่ทำให้คู่แข่งรู้สึกไม่สบายใจ (เช่น ส่งเสียงดัง พุดจาให้ร้ายคู่แข่ง จงใจถ่วงเวลาในการเล่น ใช้การ์ดบนมือทำการสับการ์ดซ้ำ ๆ โดยไม่จำเป็น)
- หากจะลุกจากที่นั่งระหว่างการแข่งขัน ควรได้รับอนุญาตจากคู่แข่งและผู้ตัดสิน (หรือเจ้าหน้าที่) เสียก่อน
- หากมีข้อสงสัยระหว่างการแข่งขัน ควรเรียกผู้ตัดสิน (หรือเจ้าหน้าที่)
- หากเกิดข้อสงสัยเกี่ยวกับกฎกติกาในระหว่างการแข่งขัน ผู้เล่นเพลเยอร์ทุกคนสามารถเรียกผู้ตัดสิน (หรือเจ้าหน้าที่) เพื่อตรวจสอบยืนยันเกี่ยวกับข้อสงสัยนั้นได้ และผู้เล่นเพลเยอร์ทุกคนต้องปฏิบัติตามรายละเอียดที่ผู้ตัดสิน (หรือเจ้าหน้าที่) ได้ชี้ขาดไว้
- ระหว่างการแข่งขัน ไม่ควรวางสิ่งของที่ไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน (สิ่งอื่นนอกเหนือจากเค็ค, ริซอร์สเค็ค, โทเคนการ์ด, GUNDAM ASSEMBLE, แผ่นรองเล่น, ซัพพอร์ตไอเทม ฯลฯ) ไว้บนโต๊ะ และสัมผัสให้น้อยที่สุดเท่าที่จะทำได้
 - * สิ่งของที่ใช้เพื่อจดบันทึกสภาวะค่าดาเมจหรือ AP ตามที่ระบุไว้ด้านล่างนี้ สามารถใช้งานได้
 - ลูกเต๋า (แบบที่น้อยกว่าทรงยี่สิบหน้า)
 - แผ่นตัวนับดาเมจ
- ตามหลักแล้วจะไม่สามารถยกเลิกการกระทำใด ๆ ที่ไม่ละเมิดกฎในระหว่างการแข่งขัน หากคู่แข่งพยายามแก้ไขการเดินเกมโดยไม่ได้รับคำยินยอม ขอให้เรียกผู้ตัดสิน (หรือเจ้าหน้าที่) เพื่อให้อำนาจการแก้ไขปัญหานี้
- เพื่อป้องกันการลักขโมยและอุบัติเหตุต่าง ๆ ขอให้ผู้เล่นเพลเยอร์ระมัดระวังดูแลสัณนิษฐานของตนเอง

หมวดที่ 3 : ถึงผู้ชมการแข่งขันทุกคน

หากจะเข้าชมการแข่งขัน ขอให้อ่านกติกาและรับชมจากบริเวณที่กำหนดไว้ในการแข่งขัน เพื่อไม่ให้รบกวนการแข่งขันหรือการดำเนินการแข่งขัน ห้ามส่งเสียงรบกวน พุดให้คำแนะนำ หรือแทรกแซงการแข่งขันโดยเด็ดขาด หากไม่ปฏิบัติตาม อาจถูกสั่งห้ามรับชมการแข่งขันตามดุลพินิจของผู้ตัดสิน (หรือเจ้าหน้าที่)

หมวดที่ 4 : เกี่ยวกับผู้ตัดสิน

ผู้ตัดสินทุกคนจะต้องรักษาภาวะเป็นกลาง ให้ความร่วมมือกับเจ้าหน้าที่และผู้เข้าร่วมอีเวนต์ทุกคน เพื่อให้การแข่งขันดำเนินไปอย่างราบรื่นและยุติธรรม นอกจากนี้จำเป็นต้องปฏิบัติตัวอย่างสุภาพ เพื่อเป็นแบบอย่างให้กับผู้เล่นเพลเยอร์ทุกคน

หากมีการขอยืนยัน “การกระทำที่ผิดกฎของเกม” จากผู้เล่นเพลเยอร์ ผู้ตัดสินทุกคนต้องฟังความของคู่แข่งทั้งสองฝ่าย แล้วตัดสินอย่างเหมาะสมเพื่อให้การแข่งขันดำเนินต่อไปได้ และทำให้เกมการแข่งขันกลับคืนสู่สภาวะปกติ

หากพบการกระทำผิดหลังการแข่งขันดำเนินไปแล้ว อาจให้ดำเนินการแข่งขันต่อไปตามปกติ นอกจากนี้หากพบข้อผิดพลาดของกฎ พฤติกรรมทุจริตหรือการกระทำที่ต้องสงสัยว่าทุจริตของผู้เล่นเพลเยอร์ ผู้ตัดสินทุกคนมีสิทธิ์เข้าแทรกแซงเพื่อชี้แนะและแก้ไขได้

หมวดที่ 5 : เกี่ยวกับการ์ดที่สามารถใช้งานได้

ให้ผู้เล่นเพลเยอร์ใช้การ์ดตามที่กำหนดในข้อบังคับ (กฎที่ระบุไว้ในแต่ละการแข่งขัน) ของแต่ละการแข่งขัน ห้ามใช้การ์ดที่ทำปลอมขึ้นมา (รวมไปถึงการ์ดทดแทนจากการทำสำเนาหรือทำมือขึ้นมา) ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขันใดก็ตาม (สำหรับโทเคนการ์ดไม่ใช่ข้อจำกัดนั้น)

หากการ์ดมีตำหนิ รอยสกปรก การทำเครื่องหมาย หรือโค้งงอ ฯลฯ ที่อาจทำให้สังเกตเห็นความแตกต่างจากการ์ดใบอื่นในเด็คเดียวกันได้ ไม่ว่าจะเป็นที่ด้านหน้า ด้านหลัง หรือด้านข้างของตัวการ์ด ผู้ตัดสินอาจใช้ดุลพินิจตัดสินให้ไม่สามารถใช้การ์ดใบดังกล่าวในการแข่งขันได้

อย่างไรก็ตามหากไม่สามารถบ่งชี้แยกความแตกต่างได้ เนื่องจากมีการใช้สลิป (ของใส่การ์ด) อาจมีการอนุโลมให้สามารถใช้การ์ดใบนั้นได้

นอกจากนี้ในการแข่งขันบางรายการ (เช่น Newtype Challenge, การแข่งขันที่เกี่ยวกับงาน Championship) จะไม่สามารถใช้การ์ดที่มีหมายเลขการ์ดอายุไม่ถึง 7 วันนับตั้งแต่ถูกวางจำหน่ายหรือแจกจ่ายไป (แต่การ์ดที่มีหมายเลขการ์ดเดียวกันกับการ์ดที่วางจำหน่ายหรือแจกจ่ายไปแล้วเกิน 7 วัน หรือการ์ดที่ไม่อยู่ในเด็ค เช่น รีซอร์สการ์ด ฯลฯ สามารถใช้งานได้แม้ว่าจะยังมีอายุไม่ถึง 7 วันก็ตาม)

● เกี่ยวกับการใช้ GUNDAM ASSEMBLE (กันดั้มแอสเซมเบิล)

GUNDAM ASSEMBLE (กันดั้มแอสเซมเบิล) : หุ่นกันพลานาจิ๋ว) ตามหลักแล้วสามารถใช้งานได้โดยให้วางบนโทเคนการ์ดซึ่งรองรับในอีเวนต์ทางการหรืออีเวนต์ที่ถูกรับรองอย่างเป็นทางการ ไม่สามารถใช้ GUNDAM ASSEMBLE ตามลำพังโดยไม่ใช้โทเคนการ์ด ทั้งนี้อาจมีกรณีที่ไม่สามารถใช้งานได้เนื่องจากข้อบังคับของทางร้านหรือการแข่งขันนั้น ๆ ขอได้โปรดรับทราบไว้ด้วย

● เกี่ยวกับการใช้รีซอร์สการ์ดและโทเคนการ์ด

รีซอร์สการ์ดและโทเคนการ์ด สามารถใช้การ์ดได้ทั้งหมดที่มีกฎวางจำหน่ายหรือแจกจ่ายไปแล้ว

รีซอร์สการ์ดและโทเคนการ์ด สามารถใช้การ์ดได้ทุกภาษา

หมวดที่ 6 : เกี่ยวกับสลีฟ (ซองใส่การ์ด)

ผู้เล่นต้องใช้สลีฟที่กำหนดไว้ตามข้อบังคับของแต่ละการแข่งขัน

สำหรับการ์ดในเด็ค ต้องใส่การ์ด 1 ใบต่อสลีฟที่บ่งแสง 1 ของ โดยใส่ในทิศทางเดียวกันและเป็นซองแบบเดียวกันทั้งหมด

การ์ด 1 ใบจะใช้งานโดยใส่สลีฟซ้อนกันมากที่สุด 2 ชั้นก็ได้ ในกรณีดังกล่าว การ์ดทุกใบจะต้องใส่ด้วยจำนวนและลำดับการซ้อนที่เหมือนกัน และต้องใช้สลีฟที่บ่งแสงอย่างน้อย 1 ชั้นด้วย ทั้งนี้ผู้ตัดสินอาจใช้ดุลพินิจห้ามใช้สลีฟนั้น หากมองแล้วว่าการใช้สลีฟดังกล่าวอาจทำให้แยกความแตกต่างจากการ์ดใบอื่นในเด็ค หรือทำให้มองเห็นรายละเอียดของการ์ดได้ยาก

สำหรับรีซอร์สการ์ด (10 ใบ) และโทเคนการ์ด อาจใช้สลีฟที่แตกต่างจากแบบที่ใช้ในเด็ค หรืออาจจะไม่ใช้สลีฟก็ได้

สำหรับการ์ด EXเบส สามารถใช้การ์ดโหลดเดอร์ (กรอบใส่การ์ดแบบแข็ง) ที่เป็นพลาสติกได้

ในการแข่งขัน หากผู้ตัดสินได้ตัดสินว่าสลีฟ (ซองใส่การ์ด) หรือการ์ดโหลดเดอร์ (ซองใส่การ์ดแบบแข็ง) นั้นไม่สามารถใช้งานได้ (เช่น เป็นซองที่ตรวจประเมินโดย PSA หรือเป็นแบบที่ทำให้มองอ่านการ์ดได้ยาก ทำให้ส่วนที่เป็นข้อความโดนบดบัง เป็นต้น) ผู้เล่นเพลเยอร์สามารถเลือกได้ว่า “จะเปลี่ยนเป็นสลีฟแบบที่เหมาะสมมากขึ้น” หรือ “จะเล่นโดยไม่มีสลีฟหรือการ์ดโหลดเดอร์ หากไม่มีรอยตำหนิที่สังเกตเห็นได้ชัดเจนบนตัวการ์ด”

* ผู้เล่นอาจต้องใช้สลีฟที่ทางผู้จัดการแข่งขันกำหนดไว้ ขึ้นอยู่กับการแข่งขันนั้น ๆ

หมวดที่ 7 : เกี่ยวกับโทเคน

กรณีเตรียมโทเคน สามารถใช้แบบใดแบบหนึ่งก็ได้จากดังต่อไปนี้ สามารถใส่สลีฟที่มีขนาดเท่าการ์ดที่เตรียมไว้ แต่จะต้องใส่สลีฟที่บ่งแสงและมีดีไซน์แตกต่างจากเด็คหรือรีซอร์สเด็ค

- ของที่มีขนาดเท่าการ์ดที่ถูกจำหน่ายหรือแจกจ่ายจาก Official ซึ่งสามารถใช้รูปแบบการแสดงผล (แอคทิฟ / เรสท์) ได้

โทเคนการ์ดสามารถเตรียมมาจำนวนเท่าไรก็ได้ แต่หากในเด็คประกอบไปด้วยการ์ดที่มีเอฟเฟกต์ที่ต้องใช้โทเคน จำเป็นต้องเตรียมมา หากในระหว่างเกมมีจำนวนการ์ดโทเคนไม่เพียงพอ เมื่อทั้งสองฝ่ายยืนยันซึ่งกันและกันแล้ว สามารถแทนที่ด้วยสิ่งที่เป็นรูปทรงการ์ดที่มองออกได้ว่าอยู่ในสภาพแอคทิฟ / เรสท์ โทเคนการ์ดไม่จำเป็นต้องแจ้งประกาศล่วงหน้าว่าเป็นโทเคนที่จะใช้เพื่อเอฟเฟกต์ใด

หมวดที่ 8 : เกี่ยวกับการดำเนินอีเวนต์

8.1 การสับเด็ค

การสับเด็ค คือ การสับผสมการ์ดในสลับให้เข้ากันดีจนกระทั่งอยู่ในสภาพสุ่มมากพอ เพื่อให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่สามารถทราบลำดับของการ์ดในเด็คนั้น เด็คของผู้เล่นเพลเยอร์ทุกคนจะต้องอยู่ในสภาพที่ถูกสับจนอยู่ในสภาพสุ่มมากพอเมื่อเริ่มการแข่งขันแต่ละครั้ง

หากกระทำการทุจริตในการสับเด็ก จะถูกพิจารณาบทลงโทษสถานหนัก

* รายละเอียดเกี่ยวกับบทลงโทษจะถูกเขียนระบุไว้ในหมวดที่ 12

● การสับเด็กโดยผู้เล่นเพลเยอร์

ผู้เล่นเพลเยอร์สามารถสับเด็ก หรือตัดเด็ก (การวางเด็กลงบนโต๊ะ แบ่งออกเป็นหลาย ๆ กอง จากนั้นรวมแต่ละกองมาไว้เป็นกองเดียว) ได้จนกว่าจะพอใจ เพื่อให้การตัดสินใจของเด็กของตนเองอยู่ในสภาพสุ่มมากพอ แต่ทั้งนี้ต้องดำเนินการภายในระยะเวลาที่เหมาะสมในตำแหน่งที่คู่แข่งสามารถมองเห็นได้ และต้องระวังไม่ให้การตัดสินใจได้รับความเสียหาย หรือมองเห็นการตัดสินใจในเด็กนั้น

หลังสับเด็กแล้ว จะต้องส่งให้คู่แข่งทำการสับเด็กหรือตัดเด็กอีกครั้งเพื่อเป็นการยืนยัน การสับเด็กหรือตัดเด็กเพื่อยืนยันนี้จะต้องดำเนินการโดยไม่กินเวลามากเกินไป

หลังจากคู่แข่งสับเด็กหรือตัดเด็กแล้ว ผู้เล่นเพลเยอร์จะไม่สามารถสับเด็กหรือตัดเด็กได้อีก

อย่างไรก็ตาม หากทั้งสองฝ่ายตกลงกันได้ ก็ไม่จำเป็นต้องให้คู่แข่งสับเด็ก

● การตัดเด็กแทนคู่แข่ง

หลังจากสับเด็กของตนเองแล้ว กรณีที่จะตัดเด็กของตัวเองแทนคู่แข่ง ให้ปฏิบัติตามขั้นตอนที่ผู้เล่นเพลเยอร์ทั้งสองฝ่ายตกลงกัน ทั้งนี้การตัดเด็กแทนนั้นขอให้ดำเนินการโดยไม่ใช้เวลามากเกินไป เช่นเดียวกันกับการตัดเด็กตามปกติ (ขั้นตอนการตัดเด็กแทนคู่แข่ง)

1. ผู้เล่นเพลเยอร์สับเด็กแล้ว ให้แบ่งเด็กของตนเองออกเป็น 3 กองในจำนวนประมาณเท่า ๆ กัน
2. คู่แข่งเลือกกำหนดลำดับของการ์ด 3 กองนั้นโดยอิสระ แล้วส่งให้นำไปซ่อนจากด้านบน
3. ผู้เล่นเพลเยอร์นำการ์ดทั้ง 3 กองนั้นไปวางซ่อนจากด้านบนตามลำดับที่คู่แข่งกำหนดไว้

● การสับเด็กโดยผู้ตัดสิน

ผู้ตัดสินมีสิทธิ์ในการสับเด็กของผู้เล่นเพลเยอร์ในกรณีที่ต้องการจัดการ “การกระทำที่ผิดกฎของเกม” อย่างเหมาะสม หลังจากที่ถูกตัดสินทำการสับเด็กแล้ว ผู้เล่นเพลเยอร์จะไม่สามารถสับเด็กหรือตัดเด็กของตนเองได้อีก

8.2 เกี่ยวกับการหมดเวลา

ในแต่ละการแข่งขัน หากถึงเวลาสิ้นสุดการแข่งขันตามที่ประกาศไว้แล้วยังไม่สามารถตัดสินผู้ชนะได้ จะไม่มีการตัดสินแพ้ชนะ และถือว่าการแข่งขันนั้นเป็นการแพ้ทั้งสองฝ่าย

ในกรณีเป็นอีเวนต์พิเศษ (เช่น รอบชิงชนะเลิศของการแข่งขันแบบเป็นทางการ หรือการแข่งขันทัวร์นาเมนต์แบบแพ้คัดออก) หากเกมการแข่งขันไม่จบภายในระยะเวลาที่กำหนด อาจให้เทิร์นเพิ่มเติมตามเงื่อนไขดังต่อไปนี้ โดยขึ้นอยู่กับว่าเทิร์นที่ดำเนินอยู่ ณ ปัจจุบันนั้นเป็นเทิร์นของผู้เล่นเพลเยอร์ที่เป็นฝ่ายเริ่มก่อนหรือเริ่มทีหลัง

- หากหมดเวลาในเทิร์นของผู้เล่นเพลเยอร์ที่เป็นฝ่ายเริ่มก่อน
ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะได้รับเทิร์นเพิ่ม 3 เทิร์น โดยนับเทิร์นที่ดำเนินอยู่ในปัจจุบันให้เป็นเทิร์นที่ 0
- หากหมดเวลาในเทิร์นของผู้เล่นเพลเยอร์ที่เป็นฝ่ายเริ่มทีหลัง
ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะได้รับเทิร์นเพิ่ม 2 เทิร์น โดยนับเทิร์นที่ดำเนินอยู่ในปัจจุบันให้เป็นเทิร์นที่ 0

หากการแข่งขันไม่จบลงหลังเทิร์นเพิ่มเติมตามที่ระบุไว้ข้างต้น ให้ดำเนินการตัดสินแพ้ชนะตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้ที่มีจำนวนการ์ดในซีลด์แอเรีย (ผลรวมของเบสและซีลด์) มากกว่าเป็นฝ่ายชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้ไปที่ขั้นตอนถัดไป)
2. ผู้ที่มีจำนวนการ์ดเหลือในเด็คมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ (หากจำนวนเท่ากัน ให้ไปที่ขั้นตอนถัดไป)
3. ปรับแพ้ทั้งสองฝ่าย

8.3 เกี่ยวกับเอฟเฟกต์การตรวจสอบเด็ค

กรณีที่มีการตรวจสอบเด็คจากผลเอฟเฟกต์ของการ์ด หากใช้เวลานานเกินจำเป็นมากไป อาจส่งผลให้โดนบทลงโทษได้

หมวดที่ 9 : เกี่ยวกับการจบการแข่งขันและผลแพ้ชนะ

การจบรอบการแข่งขันและผลแพ้ชนะนั้น ให้ปฏิบัติและตัดสินตามข้อบังคับที่กำหนดไว้ในแต่ละการแข่งขัน

หลังมีการบันทึกผลการแข่งขันลงในแบบฟอร์มบันทึกการแข่งขัน หรือหลังผู้ตัดสินได้ยืนยันผลการแข่งไปแล้ว

ผลการแข่งขันดังกล่าวจะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้

หมวดที่ 10 : เกี่ยวกับการสละสิทธิ์กลางคันในการแข่งขัน

ผู้เล่นเพลเยอร์ที่ประสงค์จะสละสิทธิ์ระหว่างการแข่งขัน โดยหลักแล้วจะต้องแจ้งความประสงค์กับผู้ตัดสิน (หรือเจ้าหน้าที่) และได้รับอนุญาตเสียก่อน ผู้เล่นเพลเยอร์ที่ตัดสินใจสละสิทธิ์หลังประกาศตัวคู่แข่ง หรือก่อนการแข่งขันจะเริ่มต้นขึ้น จะถูกตัดสินให้แพ้เนื่องจากไม่เข้าแข่งขัน และถูกถอดออกจากการแข่งขันหลังจากนั้น

ในกรณีที่สละสิทธิ์ จะไม่สามารถได้รับของรางวัลใด ๆ ในการแข่งขัน

หมวดที่ 11 : เกี่ยวกับการจัดการกับผลการแข่งขันที่มีการทุจริต

ห้ามผู้เล่นเพลเยอร์หรือกับคู่แข่งเพื่อกำหนดผลการแข่งขัน หรือแทรกแซงผลการแข่งขัน ไม่ว่าจะเป็นในการแข่งขันใด ๆ ก็ตาม หากมีการโกงผลการแข่งขันโดยทุจริต จะได้รับบทลงโทษอย่างหนัก

* รายละเอียดเกี่ยวกับบทลงโทษจะถูกเขียนระบุไว้ในหมวดที่ 12

หมวดที่ 12 : เกี่ยวกับบทลงโทษ

หากไม่ปฏิบัติตาม “กฎพื้นฐานของการแข่งขันแบบเป็นทางการของการ์ดเกมกันดั้ม” “คู่มือกฎ” หรือรายละเอียดที่ระบุไว้ในข้อบังคับของแต่ละการแข่งขัน อาจได้รับบทลงโทษตามดุลพินิจของ “ผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่”

“ผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่” จะตัดสินลงโทษโดยพิจารณาจากระดับของอีเวนต์หรือการแข่งขันนั้น รวมถึงความร้ายแรงและสถานการณ์ของการละเมิดกฎนั้น

นอกจากนี้ หากมีการละเมิดกฎซ้ำหลังมีการลงโทษไปแล้ว อาจมีการลงโทษที่รุนแรงมากขึ้น

【ประเภทของบทลงโทษ และหลักการบังคับใช้】

* ตัวอย่างการบังคับใช้บทลงโทษข้อ 1 - 4 ตามที่ระบุไว้ด้านล่างนี้เป็นเพียงตัวอย่างเท่านั้น สำหรับการละเมิดกฎในลักษณะคล้ายคลึงกัน อาจมีการลงโทษที่เบากว่า (หรือหนักกว่า) ตามดุลพินิจของ “ผู้ตัดสินหรือเจ้าหน้าที่”

1) ตักเตือน

เป็นบทลงโทษที่ใช้บันทึกกับผู้เล่นเพลเยอร์แต่ละคนในระหว่างอีเวนต์ สำหรับ “การกระทำที่ผิดกฎของเกม” ผู้ตัดสินอาจพยายามทำให้รูปเกมกลับมาอยู่ในสภาพที่ควรเป็น แต่หากย้อนเกมให้กลับสู่สภาพเดิมได้ยาก ผู้ตัดสินอาจทำการตักเตือน หากได้รับ “การตักเตือน” หลายครั้ง อาจถูกยกระดับไปสู่ “การคาดโทษ” ได้

2) คาดโทษ

เป็นบทลงโทษที่ใช้บันทึกกับผู้เล่นเพลเยอร์แต่ละคนในระหว่างอีเวนต์ จะใช้ลงโทษกับการละเมิดกฎที่ไม่ร้ายแรงนัก หากได้รับ “การคาดโทษ” หลายครั้ง อาจถูกยกระดับไปสู่ “การปรับแพ้” หรือ “การตัดสิทธิ์” ได้

3) ปรับแพ้

เป็นบทลงโทษที่ใช้ในกรณีที่มีการละเมิดกฎอย่างร้ายแรง หรือทำให้การแข่งขันไม่สามารถดำเนินต่อไปได้จากการละเมิดกฎ หากได้รับการลงโทษ “ปรับแพ้” เกมการแข่งขันนั้นจะจบลงทันที ผู้สามารถคาดโทษ “ปรับแพ้” มีเพียงผู้จัดการแข่งขันและผู้ตัดสินที่ทางผู้จัดงานอนุญาตให้คาดโทษ “ปรับแพ้” ได้เท่านั้น

4) ตัดสิทธิ์

เป็นบทลงโทษที่ใช้ในกรณีที่มีการละเมิดกฎอย่างร้ายแรงมาก เป็นการกระทำที่สร้างความเสียหายต่ออีเวนต์การแข่งขันโดยรวม หรือเป็นการกระทำที่ไม่มีน้ำใจนักกีฬาเป็นอย่างมาก หากผู้เล่นเพลเยอร์ได้รับโทษ “ตัดสิทธิ์” ผู้เล่นเพลเยอร์คนดังกล่าวจะถูกปรับแพ้ในการแข่งขันปัจจุบัน ไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันหลังจากนั้น และไม่มีสิทธิ์ได้รับของรางวัลจากผลงานที่แข่งผ่านมาถึง ณ ตอนนั้น การ “ตัดสิทธิ์” สามารถมอบให้กับผู้ชมการแข่งขันได้ด้วย ในกรณีดังกล่าว ผู้ชมการแข่งขันรายนั้นจะต้องออกจากสถานที่จัดงาน

* ในการแข่งขันแบบเป็นทางการ จะมีบทลงโทษ “ระงับการลงแข่ง” เพิ่มเติมนอกเหนือจากที่ระบุไว้ข้างต้นด้วย