

กฎกติกาการแข่งขัน

『GUNDAM CARD GAME』

WORLD CHAMPIONSHIPS 25-26 GRAND FINAL

◆ เด็คที่ใช้แข่งขัน

ในรอบ GRAND FINAL ผู้เข้าแข่งขันสามารถใช้ไซด์บอร์ดได้

เมนเด็ค จะต้องมีการ์ด จำนวน 50 ใบ

ไซด์บอร์ด จะต้องมีการ์ด จำนวน 10 ใบ, โดยจะต้องแยกต่างหากจากเมนเด็ค

ในแต่ละช่วงหลังจบเกมจนถึงก่อนเริ่มเกมถัดไป ผู้แข่งขันสามารถเปลี่ยนการ์ด ระหว่างการ์ดในเมนเด็คกับการ์ดในไซด์บอร์ดได้

การ์ดที่มีรหัสการ์ดเดียวกัน จะสามารถใส่ในเมนเด็คและไซด์บอร์ดรวมกัน ได้จำนวนไม่เกิน 4 ใบ

ตอนที่สร้างเด็ค ทั้งในเมนเด็คและไซด์บอร์ด จะสามารถมี อีมีส์ของการ์ดผสมกันได้ จำนวนไม่เกิน 2 อีมีส์

※ ระหว่างการแข่งขัน เมนเด็คที่ใช้ จะต้องมีการ์ด จำนวน 50 ใบ

※ หลังการแข่งขันสิ้นสุดลง จะต้องทำให้เมนเด็คกลับคืนสู่สภาพเดิม เหมือนที่ระบุไว้ในเด็คลิส จนกว่าจะถึงการแข่งขันรอบถัดไป

※ เด็คของผู้แข่งขันอาจถูกตรวจสอบโดยผู้ตัดสิน (Judge) หรือเจ้าหน้าที่ (Staff)

※ หากผู้ตัดสิน (Judge) หรือเจ้าหน้าที่ (Staff) แจ้งขอให้ตรวจสอบเด็ค ขอให้ผู้แข่งขันยื่นเด็คให้ตรวจสอบโดยไว

※ หากไซด์บอร์ดมีจำนวน ไม่ครบ 10 ใบ จะให้เข้าแข่งขันได้ แต่ไม่มีไซด์บอร์ด

นอกเหนือจากเด็คแล้ว โปรดเตรียมรีซอร์สเด็ค ที่ประกอบด้วย รีซอร์สการ์ด จำนวน 10 ใบ, โทเคนการ์ด (รวม EX เบส และ EX รีซอร์ส) และ ตัวนับดาเมจ ไว้ด้วย

◆ การ์ดที่ไม่สามารถใช้งานได้

ในเกมนี้ไม่สามารถใช้การ์ด ที่ไม่ใช่การ์ดแท้ของ GUNDAM CARD GAME หรือการ์ดดังต่อไปนี้ในการแข่งขันได้ เช่น

การ์ดปลอมต่างๆ, การ์ดที่มีการขีดเขียนชื่อหรือลายเซ็นเพิ่มเข้าไป, การ์ดที่ชำรุดเสียหายอย่างหนัก

รวมถึงรีซอร์สการ์ดและโทเคนการ์ด ที่ไม่สามารถใช้การ์ดปลอม (รวมถึงการ์ดแทนที่ถูกถ่ายสำเนาหรือทำมือขึ้นมา) ได้เช่นกัน

- ไม่สามารถใช้การ์ดที่มีรหัสการ์ดใหม่ ซึ่งถูกวางจำหน่าย หรือ แจกจ่าย ยังไม่ถึง 7 วันได้

- ส่วนการ์ดที่มีรหัสการ์ดเดียวกันกับการ์ดที่ถูกวางจำหน่าย หรือ แจกจ่ายมาแล้ว 7 วันแล้ว

จะสามารถใช้งานได้แม้การ์ดนั้นๆจะยังไม่ครบ 7 วันก็ตาม

- หากที่ด้านหน้า, ด้านหลัง หรือด้านข้างของการ์ด มีรอยขีดข่วน, คราบสกปรก, ถูกทำเครื่องหมายต่างๆ หรือมีการโค้งงอ, ฯลฯ

ผู้ตัดสิน (Judge) หรือเจ้าหน้าที่ (Staff) อาจตัดสินไม่ให้ใช้งานการ์ดข้างต้นนั้นๆได้

อย่างไรก็ตาม หากการ์ดข้างต้นนั้นๆใส่สลิปแล้ว ไม่มีความแปลกแยกให้สามารถแยกแยะออกได้ จะสามารถใช้งานได้

◆ สลิป

ในการแข่งขันนี้ ผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้สลิปที่ทางผู้จัดเตรียมไว้ให้เท่านั้น,

ผู้เข้าแข่งขันจะได้รับสลิปที่ระบุไว้ที่สถานที่จัดงานหลังทำการลงทะเบียนแล้ว

ทั้งนี้ผู้เข้าแข่งขันจะต้องนำสลิปที่ได้รับไปเปลี่ยนด้วยตนเอง

※ อนุญาตให้ใช้สลิปได้เพียง 1 ชิ้น ต่อการ์ด 1 ใบ เท่านั้น

※ ผู้เข้าแข่งขันไม่สามารถใช้สลิปแบบใส ใส่ไว้ทั้งด้านนอกและด้านในของสลิปที่ทางผู้จัดเตรียมไว้ให้ได้

◆ การไลฟ์สด

ในการแข่งขันจะมีการไลฟ์สดการแข่งขันที่โต๊ะพิเศษผ่านช่องยูทูปของ Official,

ขอให้ผู้เข้าแข่งขันที่ถูกเลือกให้ความร่วมมือและปฏิบัติตามคำสั่งของเจ้าหน้าที่ (Staff) ในการย้ายไปที่โต๊ะพิเศษด้วย

※ ผู้เข้าแข่งขันที่ไม่ให้ความร่วมมือในการไลฟ์สดและย้ายไปแข่งขันที่โต๊ะพิเศษ,

จะถูกตัดสิทธิ์และหมดสิทธิ์รับของรางวัลที่ระลึกทุกประเภท

◆ รูปแบบการแข่งขัน

<รอบคัดเลือก>

จะทำการแข่งแบบ Swiss Draw, โดยจะมีการแข่งขันทั้งหมด 3 รอบ

จำกัดเวลาทั้งหมด 60 นาที ต่อ 1 แมตช์, ผู้แข่งขันที่ ชนะ 2 ใน 3 เกมก่อน จะเป็นฝ่ายชนะ

• การคิดคะแนน

คะแนนจะถูกให้ตามผลแพ้ชนะของการแข่งขันดังต่อไปนี้

ชนะ : 3 แต้ม, แพ้ : 0 แต้ม, เสมอ : 1 แต้ม

• การเลือกฝ่าย เริ่มต้นก่อน / เริ่มต้นทีหลัง

ฝ่ายเริ่มต้นก่อน / เริ่มต้นทีหลัง ของเกมที่ 1 จะใช้วิธีสุ่ม เช่น การเป่ายางลบ เป็นต้น, เพื่อกำหนดตัวผู้แข่งขันที่จะได้รับสิทธิ์ในการ

เริ่มต้นก่อน / เริ่มต้นทีหลัง

เริ่มต้นก่อน / เริ่มต้นทีหลัง ของเกมที่ 2 และเกมที่ 3 ให้ผู้แข่งขันที่แพ้ในเกมล่าสุด เป็นฝ่ายเลือก

※ การเลือกผู้แข่งขัน เริ่มต้นก่อน / เริ่มต้นทีหลัง จะทำในช่วงเตรียมเกมหลังจากทำการสลับไซด์บอร์ด

• ไซด์บอร์ด

ให้วางคว่ำหน้าไว้ที่ข้างโต๊ะ เพื่อไม่ให้ปะปนกับเมนเด็ค

ในแต่ละช่วงหลังจบเกมจนถึงก่อนเริ่มเกมถัดไป ผู้แข่งขันสามารถเปลี่ยนการ์ด ระหว่างการ์ดในเมนเด็คกับการ์ดในไฮด์บอร์ดได้ โดยการเปลี่ยนไฮด์บอร์ด จะนับรวมอยู่ในช่วงเวลาการแข่งขันด้วย เพราะฉะนั้นขอให้ผู้แข่งขันทำการเปลี่ยนอย่างรวดเร็วด้วย

※ รายละเอียดของไฮด์บอร์ดเป็นข้อมูลที่ไม่เปิดเผย, แต่จำนวนการ์ดของไฮด์บอร์ดเป็นข้อมูลที่เปิดเผย, สามารถตรวจสอบจำนวนการ์ดในไฮด์บอร์ดของฝ่ายตรงข้ามได้ตลอดเวลา

- การแข่งแบบ Swiss Draw จะตัดสินอันดับด้วยรูปแบบดังต่อไปนี้

ลำดับความสำคัญ ① : คะแนนที่ได้ (ต่อ 1 แมตช์ ชนะ : 3 แต้ม, แพ้ : 0 แต้ม, เสมอ : 1 แต้ม)

ลำดับความสำคัญ ② : เปอร์เซ็นต์การชนะแมตช์ของคู่แข่ง (OMW%)

ลำดับความสำคัญ ③ : ค่าเฉลี่ยเปอร์เซ็นต์การชนะแมตช์ของคู่แข่งที่คู่แข่งต่อสู้มา (OMW%)

ลำดับความสำคัญ ④ : กรณีที่ ①～③ เท่ากันทั้งหมด ให้ใช้วิธีสุ่มตามที่ทางผู้จัดงานกำหนดไว้

※ OMW% คือดัชนีชี้วัดว่าผู้แข่งขันได้ต่อสู้กับคู่แข่งที่แข็งแกร่งมามากแค่ไหนตลอดการแข่งขัน หากมีคะแนนเท่ากันอยู่ ผู้แข่งขันที่พบคู่แข่งแข็งแกร่งมาเยอะกว่าจะอยู่ในอันดับที่สูงกว่า

OMW% หากผลการคำนวณต่ำกว่า 0.33 ให้ปรับเป็น 0.33

※ ในการจับคู่แข่งขัน จะพิจารณาจากคะแนนของผู้แข่งขันและทำการจับคู่แข่งขันแบบสุ่ม เท่านั้น

◆ การจัดการเมื่อเวลาแข่งขันในรอบคัดเลือกที่กำหนดหมดลง

หากเกมไม่จบภายในเวลาที่กำหนด จะมีการบวกเทิร์นเพิ่มตามรายละเอียดดังต่อไปนี้, โดยขึ้นอยู่กับว่าเทิร์นที่ดำเนินอยู่ ณ ปัจจุบันนั้นเป็นเทิร์นของผู้แข่งขันที่เป็น ฝ่ายเริ่มเล่นก่อน หรือ ฝ่ายเริ่มเล่นทีหลัง

- หากหมดเวลาระหว่างเทิร์นของผู้แข่งขันที่เริ่มเล่นก่อน ให้ถือว่าเทิร์นที่ดำเนินอยู่เป็นเทิร์นที่ 0 และบวกเพิ่มไป 3 เทิร์น
- หากหมดเวลาระหว่างเทิร์นของผู้แข่งขันที่เริ่มเล่นทีหลัง ให้ถือว่าเทิร์นที่ดำเนินอยู่เป็นเทิร์นที่ 0 และบวกเพิ่มไป 2 เทิร์น

เมื่อสิ้นสุดเวลาที่กำหนดแล้ว หากยังไม่สามารถตัดสินผลแพ้ชนะของการแข่งขันได้ จะตัดสินผลแพ้ชนะตามเกณฑ์ดังต่อไปนี้

① กรณีเกมที่ 1 กำลังดำเนินอยู่

⇒ เล่นเทิร์นเพิ่มเติม ผู้แข่งขันที่ชนะในเกมที่ 1 จะเป็นฝ่ายชนะการแข่งขัน

หลังเทิร์นเพิ่มเติม หากไม่สามารถตัดสินผลแพ้ชนะในเกมที่ 1 ได้ การแข่งขันนั้นจะถือว่า “เสมอ”

② กรณีรู้ผลแพ้ชนะของเกมที่ 1 แล้ว แต่ยังไม่ได้เริ่มเกมที่ 2

⇒ ผู้แข่งขันที่ชนะเกมที่ 1 จะเป็นฝ่ายชนะการแข่งขัน

③ กรณีเกมที่ 2 กำลังดำเนินอยู่

⇒ เล่นเทิร์นเพิ่มเติม หากตัดสินผลแพ้ชนะในเกมที่ 2 ได้แล้ว และมีผลการแข่งขันเป็น ชนะ 2 แพ้ 0

จะถือว่าผู้แข่งขันที่ชนะ 2 เกมเป็นฝ่ายชนะ หากผลรวมเป็น ชนะ 1 แพ้ 1 จะถือว่า “เสมอ”

หลังเทิร์นเพิ่มเติม หากยังไม่สามารถตัดสินผลแพ้ชนะในเกมที่ 2 ได้ จะถือว่าผู้แข่งขันที่ชนะในเกมที่ 1 เป็นฝ่ายชนะ

④ กรณีจบเกมที่ 2 ด้วยผลการแข่งขัน ชนะ 1 แพ้ 1 แต่ยังไม่ได้เริ่มเกมที่ 3

⇒ การแข่งขันนั้นถือว่า “เสมอ”

⑤ กรณีเกมที่ 3 กำลังดำเนินอยู่

⇒ เล่นเทิร์นเพิ่มเติม ผู้แข่งขันที่ชนะในเกมที่ 3 จะเป็นฝ่ายชนะการแข่งขัน

หลังเทิร์นเพิ่มเติม หากไม่สามารถตัดสินผลแพ้ชนะในเกมที่ 1 ได้ การแข่งขันนั้นจะถือว่า “เสมอ”

※ ในเทิร์นเพิ่มเติม จะมีเวลาจำกัดอยู่ที่ **10 นาที**

ในกรณีที่มีการกำลังออกผลของความสามารถอยู่ ในตอนหมดเวลาของเทิร์นเพิ่มเติม,

หลังจากดำเนินการออกผลความสามารถนั้นๆ แล้ว ให้ถือว่าเทิร์นเพิ่มเติมนั้นสิ้นสุดลง และให้ตัดสินผลแพ้ชนะตามข้อ ①, ③, ⑤ ที่ระบุไว้ข้างต้น

※ กรณีที่เป็นการเล่นถ่วงเวลามากเกินไป (Slow Play) หรือผู้ตัดสิน (Judge) พิจารณาว่าเป็นการเล่นเกมที่ไม่เหมาะสม อาจเข้าข่ายผิดกฎและเป็นเหตุให้โดนบทลงโทษ

※ หลังจบรอบคัดเลือก จะทำการคัดเลือกผู้แข่งขันที่จะได้เข้ารอบชิงชนะเลิศโดยพิจารณาจากอันดับของการแข่งขันรอบคัดเลือก, โดยผู้แข่งขันที่อยู่ 8 อันดับแรก (Top 8) จะได้ผ่านเข้ารอบชิงชนะเลิศ

< รอบชิงชนะเลิศ >

จะทำการแข่งแบบ แพ้คัดออก, โดยจะมีการแข่งขันทั้งหมด 3 รอบ

จะไม่มีเวลาจำกัดเวลา ต่อ 1 แมตช์, ผู้แข่งขันที่ ชนะ 2 ใน 3 เกมก่อน จะเป็นฝ่ายชนะ

※ กติกาอื่น ๆ นอกเหนือจากเรื่องเวลาจะเหมือนกับรอบคัดเลือก

◆ กฎกติกาอีเวนต์

※ การดำเนินการแข่งขันจะใช้กฎกติกาของ Official เวอร์ชันล่าสุด, โปรดตรวจสอบและทำความเข้าใจให้ดีก่อนแข่งขัน การสิ้นสุดการแข่งขันและการตัดสินผลแพ้ชนะ จะเป็นไปตามข้อกำหนดที่ระบุไว้สำหรับแต่ละรายการการแข่งขัน

หลังแจ้งผลการแข่งขัน หากผู้ตัดสิน (Judge) หรือเจ้าหน้าที่ (Staff) ยืนยันผลการแข่งขันไปแล้ว

จะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงผลการแข่งขันนั้นๆ ได้

เมื่อเริ่มการแข่งขัน หากผู้เข้าแข่งขันไม่นั่งประจำอยู่ที่ที่นั่งที่กำหนดไว้, จะถือว่าแพ้

หากตรวจพบการทุจริต, จะถูกปรับแพ้เกมทันที

หลังจบเกมแล้ว, แม้จะพบว่ามีการใช้กฎกติกาผิดพลาด ผลการแข่งขันก็จะไม่เปลี่ยนแปลง, ยกเว้นเป็นการทุจริต

หากพบการกระทำใด ๆ ที่รบกวนการจัดการแข่งขัน เช่น มีพฤติกรรมทุจริต, การทำเรื่องเสียหายร้ายแรง ฯลฯ ทางผู้จัดงานหรือผู้ตัดสิน (Judge) อาจพิจารณาตัดสิทธิ์หรือเชิญให้ออกจากสถานที่ได้, โปรดเข้าใจไว้ล่วงหน้าด้วย

หากมีข้อสงสัยเกิดขึ้น ให้หยุดเกมทันทีและเรียกผู้ตัดสิน (Judge) หรือเจ้าหน้าที่ (Staff),

ขอให้ผู้แข่งขันยอมรับและปฏิบัติตามคำตัดสินนั้น, กรณีที่จบเกมแล้ว จะไม่สามารถเปลี่ยนผลการแข่งขันได้, โปรดระมัดระวัง

✖ คำตัดสินของผู้ตัดสิน (Judge) หรือเจ้าหน้าที่ (Staff) จะมีผลเฉพาะในวันแข่งขันเท่านั้น,

ทั้งนี้อาจมีการเปลี่ยนแปลงคำตัดสินตามกฎกติกาของ Official ในภายหลังได้, โปรดระมัดระวัง, และในระหว่างนี้

คำตัดสินของผู้ตัดสิน (Judge) หรือเจ้าหน้าที่ (Staff) ให้ถือเป็นที่สุดในทุกกรณี

◆ การสับเด็ค

ผู้แข่งขันสามารถ สับเด็ค หรือ ตัดเด็ค (การวางการ์ดบนโต๊ะโดยแบ่งการ์ดเป็นหลายกอง แล้วรวมกลับเข้าเป็นกองเดียว) ได้,

จนกว่าจะเห็นควรว่าการ์ดต่างๆในเด็คของตนเองนั้น จะถูกสุ่มอย่างเพียงพอแล้ว

อย่างไรก็ตาม ต้องทำในตำแหน่งที่คู่แข่งสามารถมองเห็นได้ และทำภายในเวลาที่เหมาะสม,

โปรดระมัดระวังไม่ให้เกิดการเสียหายหรือมองเห็นตัวการ์ดได้

หลังจากสับเด็คแล้ว ต้องให้ผู้แข่งช่วยสับเด็คหรือตัดเด็คเพื่อเป็นการตรวจสอบด้วย,

โดยการสับเด็คหรือตัดเด็คเพื่อตรวจสอบนั้นจะต้องทำโดยใช้เวลาไม่นานจนเกินไป, ทั้งนี้หากทั้งสองฝ่ายยินยอมแล้ว

ก็ไม่จำเป็นต้องให้ผู้แข่งสับเด็คหรือตัดเด็คก็ได้

✖ หลังจากที่ได้ผู้แข่งสับเด็คหรือตัดเด็คแล้ว, ผู้แข่งขันจะไม่สามารถสับเด็คหรือตัดเด็คของตนเองได้อีก

ผู้ตัดสิน (Judge) หรือเจ้าหน้าที่ (Staff) มีสิทธิ์สับเด็คของผู้แข่งขันเมื่อจำเป็นต้องจัดการกับ “การกระทำที่ผิดกติกาของเกม”

อย่างเหมาะสม, หลังจากที่ได้ผู้ตัดสิน (Judge) หรือเจ้าหน้าที่ (Staff) ทำการสับเด็คแล้ว, ผู้แข่งขันจะไม่สามารถสับเด็คหรือตัดเด็คได้อีก

◆ การสละสิทธิ์กลางคันในการแข่งขัน

ผู้แข่งขันที่ประสงค์จะสละสิทธิ์ระหว่างการแข่งขัน ต้องแจ้งให้ผู้ตัดสิน (Judge) หรือเจ้าหน้าที่ (Staff) ให้ทราบ,

โดยจำเป็นต้องได้รับอนุญาตหรือดำเนินการเพิกถอนสิทธิ์ตาม TCG+

✖ หลังจากที่มีการประกาศตัวคู่แข่งแล้ว หากผู้แข่งขันตัดสินใจถอนตัวก่อนการแข่งขันเริ่มต้นขึ้น

การแข่งขันนั้นจะถูกตัดสินให้เป็นการแพ้โดยอัตโนมัติ และถือว่าผู้แข่งขันได้สละสิทธิ์ออกจากการแข่งขัน

นอกจากนี้, หากทำการสละสิทธิ์แล้ว, ผู้แข่งขันจะไม่สามารถรับของรางวัลที่ระลึกใด ๆ ได้

◆ การจัดการกับผลการแข่งขันที่มีการทุจริต

ไม่จำเป็นการแข่งขันใดก็ตาม ห้ามผู้แข่งขันหรือกับคู่แข่ง เพื่อกำหนดหรือแทรกแซงผลการแข่งขัน

หากพบว่ามีกรณีทุจริตผลการแข่งขัน, จะได้รับบทลงโทษอย่างหนัก

◆ มารยาทต่างๆในการร่วมงานแข่งขัน

ห้ามรับประทานอาหาร, ดื่มสุรา หรือสูบบุหรี่ ในระหว่างการแข่งขัน

โปรตอร์วังทรัพย์สินสูญหายและการลักขโมย หากทรัพย์สินสูญหายหรือเกิดการลักขโมยขึ้น ทางผู้จัดงานจะไม่รับผิดชอบใด ๆ ทั้งสิ้น

หากรู้สึกมีอาการไม่สบาย กรุณาเรียกและแจ้งเจ้าหน้าที่ (Staff) ทันที

✖ การลุกออกจากที่นั่งระหว่างการแข่งขัน ไม่ว่าด้วยเหตุผลใดก็ตาม จะถือว่าแพ้

ห้ามใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆในระหว่างการแข่งขัน

สำหรับโทรศัพท์มือถือ กรุณาปิดเครื่องหรือเปิดเป็นโหมดเงียบไว้

✖ การใช้โทรศัพท์มือถือหรือรับโทรศัพท์ในระหว่างการแข่งขัน อาจถูกตัดสิทธิ์การแข่งขันได้

ในระหว่างการแข่งขัน เพื่อเลี่ยงไม่ให้เกิดข้อสงสัยว่ามีการทุจริต นอกเหนือจาก “เด็กที่สร้างไว้”, “ริซอร์สเด็ค”, “โทเคนการ์ด”,

“Playmat”, “GUNDAM ASSEMBLE” แล้ว กรุณาเก็บสิ่งของอย่างอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับการใช้แข่งขันให้เรียบร้อย

ทั้งนี้สามารถใช้อุปกรณ์เสริมต่อไปนี้ เพื่อช่วยในการแข่งขันได้

- ลูกเต๋า (ที่มีจำนวน หน้าเต๋า น้อยกว่าสี่สิบหน้า)

- นาฬิกาข้อมือ

✖ ไม่อนุญาตให้ใช้นาฬิกา Smart Watch หรืออื่น ๆ ที่สามารถใช้เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ได้

ก่อนการสับเต็คหรือในระหว่างการแข่งขัน ฯลฯ หากมีการจับเรียงลำดับของการ์ดในเด็คของตนเอง

จะถือว่าเป็นการกระทำที่เข้าข่ายผิดกฎและเป็นเหตุให้ได้รับคำเตือนได้

ระหว่างการแข่งขัน การจับมือของผู้แข่งขันจะต้องวางอยู่เหนือโต๊ะตลอดเวลา

เมื่อถูกคู่แข่งถามถึงการการ์ดที่ถูกแสดงหรือความสามารถของการ์ดที่อยู่ในแพทช์ ฯลฯ ผู้แข่งขันจะต้องแจ้งข้อมูลที่ถูกต้องเสมอ

เมื่อถูกคู่แข่งถามถึงจำนวนการ์ดซึ่งเป็นข้อมูลเปิดเผย เช่น เด็ค, แพทช์, ซิลด์แอเรีย, การ์ดบนมือ ฯลฯ

ผู้แข่งขันจะต้องแจ้งจำนวนการ์ดที่ถูกต้องเสมอ

◆ บทลงโทษ

กรณีที่ไม่ปฏิบัติตามรายละเอียดที่ระบุไว้ใน “กฎทั่วไปของ GUNDAM CARD GAME”, “กฎการแข่งขันขั้นพื้นฐานของ GUNDAM

CARD GAME” หรือกฎกติกาของแต่ละรูปแบบการแข่งขัน อาจโดนพิจารณาโทษภายใต้การตัดสินของ 《ผู้ตัดสิน (Judge)

หรือเจ้าหน้าที่ (Staff)》

การลงโทษจะถูกพิจารณาผลการตัดสินโดย 《ผู้ตัดสิน (Judge) หรือเจ้าหน้าที่ (Staff)》 ตามระดับของอีเวนต์หรือการแข่งขัน

ลักษณะความรุนแรงหรือสถานการณ์ของการฝ่าฝืนกฎ

นอกจากนี้ หากมีการฝ่าฝืนกฎซ้ำอีกหลังจากได้รับการลงโทษไปแล้ว, อาจส่งผลให้ได้รับบทลงโทษที่รุนแรงยิ่งขึ้น

【ประเภทของบทลงโทษ และหลักการบังคับใช้】

① 【ตักเตือน】

เป็นบทลงโทษที่จะถูกบันทึกไว้ในประวัติการแข่งขันของผู้แข่งขันแต่ละคนระหว่างอยู่ในอีเวนต์นั้นๆ

จะใช้ลงโทษกับ “การกระทำที่ผิดกฎของเกม” ซึ่งเป็นการกระทำผิดที่ 《ผู้ตัดสิน (Judge) หรือเจ้าหน้าที่ (Staff)》

มองว่าเป็นการยากหากจะย้อนเกมเพื่อทำให้รูปเกมกลับมาอยู่ในสภาพที่ควรจะเป็น, ถ้าได้รับ “การตักเตือน” หลายครั้ง อาจถูกยกระดับไปสู่ “การคาดโทษ” ได้

② 【คาดโทษ】

เป็นบทลงโทษที่จะถูกบันทึกไว้ในประวัติการแข่งขันของผู้แข่งขันแต่ละคนระหว่างอยู่ในอีเวนต์นั้นๆ

จะใช้ลงโทษกับการละเมิดกฎที่ไม่ร้ายแรงนัก, ถ้าได้รับ “การคาดโทษ” หลายครั้ง อาจถูกยกระดับไปสู่ “การปรับแพ้” หรือ “การตัดสิทธิ์” ได้

③ 【ปรับแพ้】

เป็นบทลงโทษที่จะใช้ในกรณีที่มีการละเมิดกฎอย่างร้ายแรง หรือทำให้การแข่งขันไม่สามารถดำเนินต่อไปได้จากการละเมิดกฎ, ถ้าได้รับการลงโทษ “ปรับแพ้” เกมการแข่งขันนั้นๆจะจบลงทันที

ผู้ที่สามารถให้โทษ “ปรับแพ้” ได้ มีเพียง 《ผู้จัดการแข่งขัน》 และ 《ผู้ตัดสิน (Judge) ที่ทางผู้จัดงานมอบสิทธิ์ให้สามารถทำการ》

“ปรับแพ้” ได้ เท่านั้น

④ 【ตัดสิทธิ์】

เป็นบทลงโทษที่จะใช้ในกรณีที่มีการละเมิดกฎอย่างร้ายแรงมาก เป็นการกระทำที่สร้างความเสียหายต่ออีเวนต์, การแข่งขันโดยรวม หรือเป็นการกระทำที่ไม่มีน้ำใจนักกีฬาเป็นอย่างมาก

ถ้าผู้แข่งขันได้รับโทษ “ตัดสิทธิ์” ผู้แข่งขันคนนั้นๆจะถูกปรับแพ้ในการแข่งขันปัจจุบัน

และจะไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันหลังจากนั้นได้อีก, และจะไม่มีสิทธิ์ได้รับของรางวัลจากผลงานที่แข่งผ่านมาจนถึง ณ ตอนนั้นทั้งหมด

การ “ตัดสิทธิ์” สามารถมอบให้กับผู้ชมการแข่งขันได้ด้วย, ในกรณีดังกล่าว ผู้ชมการแข่งขันคนนั้นๆ
จะถูกเชิญออกจากสถานที่จัดงานทันที