最後更新日：2025 年 6 月 18 日

TCG「鋼彈卡牌遊戲」

<公認賽事>

賽場規則

Ver.1.0.0

本文件為集換式卡牌遊戲（以下簡稱 TCG）「鋼彈卡牌遊戲」之官方與公認賽事規定。鋼彈卡牌遊戲的活動分為「官方賽」與「公認賽」兩種類型。由株式會社 BANDAI 主辦之賽事稱為「官方賽」；經株式會社 BANDAI 認可舉辦之賽事稱為「公認賽」。本規定為針對上述之「公認賽」所訂立之規範。若特定活動中另訂有「賽事規則」且與本規範內容有所衝突時，以該賽事的「賽事規則」為優先適用依據。

前言

本「鋼彈卡牌遊戲公認賽場規則」是為了讓參與活動的所有玩家都能愉快享受「鋼彈卡牌遊戲」的對戰而制定的規則。

除了追求勝負之外，更希望所有參與活動的玩家都能在彼此遵守規則的前提下，營造良好遊戲氣氛、共同打造一場愉快的賽事。

【目次】

- 第 1 章：致所有參與活動的玩家
- 第 2 章：致所有參賽玩家
- 第 3 章：致所有觀戰者
- 第 4 章：關於裁判
- 第 5 章：可使用的卡牌規定
- 第 6 章：關於卡套的規定
- 第 7 章：關於替代卡
- 第 8 章：活動流程說明
- 第 9 章：對戰結束與勝敗判定
- 第 10 章：關於中途棄賽
- 第 11 章：關於透過不當手段影響對戰結果
- 第 12 章：關於違規處分

第 1 章：致所有參與活動的玩家

參與「鋼彈卡牌遊戲」活動的所有玩家，應以尊重與體貼的態度彼此互動。同時，請避免一切不正當行為，共同維護賽事的公平與秩序。

第 2 章：致所有參賽玩家

參賽玩家應遵守遊戲規則與活動禮儀，並秉持公平競技的精神，讓彼此都能在愉快的氣氛中對戰。為此，與對手互動時應常懷善意與尊重。

關於對戰時的基本禮儀，參賽玩家應注意以下事項：

- 請在對戰開始與結束時，向對手禮貌問候。
- 對戰中，請明確宣言時機與效果，並請對手明確回應確認。
- 對戰中，應保持卡牌與物品整理整齊，使對手與裁判（或工作人員）能清楚辨識。
- 請尊重對待對手的卡牌。若需確認對手的卡牌（如場上卡牌、已公開卡牌、廢棄區卡牌等），請務必事先

徵得對方同意。除非卡牌效果有明確指示，否則不得查看對手的手牌或牌堆。

- 請勿進行會使對手感到不適的行為。
（例如：大聲喧嘩、出言侮辱、刻意拖延時間、重複不必要的洗牌等。）
- 如需在對戰中離席，請先取得對手與裁判（或工作人員）的同意。
- 對戰中如遇疑問或爭議，請立即呼叫裁判（或工作人員）協助處理。
- 對戰中如對規則有疑問，玩家有權請求裁判（或工作人員）說明。此時，所有玩家必須遵從裁判（或工作人員）所做出的最終裁定。
- 對戰中，請勿將與對戰無關之物品放置於桌面，亦應避免接觸。（對戰相關物品包含：卡組、能源卡組、替代卡、GUNDAM ASSEMBLE、遊戲專用墊、輔助道具）
 - ※下列物品可用於記錄傷害或 AP 等狀態：
 - 骰子（限正二十面體或以下）
 - 傷害計數墊
- 原則上，對戰中已進行的符合規範之行動不得撤回。若對手未經同意擅自更改操作，請立即呼叫裁判（或工作人員）協助處理。
- 為防止失竊或其他意外，請妥善保管個人物品與隨身行李。

第 3 章：致所有觀戰者

觀賞比賽時，請在主辦單位指定的觀戰區域內，遵守觀賽禮儀，並避免影響對戰與賽事進行。請勿對對戰內容發言、給予建議或進行任何干涉。

如違反上述規定，裁判（或工作人員）有權中止您的觀戰，敬請理解與配合。

第 4 章：關於裁判

所有裁判應遵守大會訂定之規則，並與參與玩家及工作人員協力合作，以確保賽事公平且順利進行。

同時，裁判應成為所有玩家的表率，並展現出紳士風範與良好態度。

當有玩家提出「遊戲規則誤用」的確認時，裁判必須聽取雙方意見後，做出正確裁定，並協助對戰回到正確流程。

若錯誤已發生一段時間，則可能不追溯更改，依照現場情況繼續進行比賽。此外，如裁判發現任何規則錯誤、違規行為、可疑行為，或不符合常理的舉動時，有權出面指出並予以修正。

第 5 章：可使用的卡牌規定

參賽玩家須依照該場大會訂定的賽事規則選用可使用的卡牌。無論是哪一類型的賽事，一律不得使用偽造卡牌（包括影印卡、自製代用卡等）。唯「替代卡」不在此限。

若卡牌的正面、背面或側邊存在明顯損傷、污漬、記號、彎曲等情況，且能與同一卡組中的其他卡片明顯區分時，裁判有權裁定該卡不可使用。

但若因使用卡套而無法辨識差異，則可照常使用。

此外，在販售或發行後尚未滿 7 日的全新卡牌編號，於部分特定賽事中（如 NEWTYPE CHALLENGE、CHAMPIONSHIPS 系列賽）不得使用。（不過，若該卡牌與 7 日前已發售或配發的卡牌具有相同的卡牌編號，或是屬於能源卡牌等非卡組構成卡牌，則即使尚未滿 7 日，也仍可使用。）

■ 關於 GUNDAM ASSEMBLE 的使用

GUNDAM ASSEMBLE（迷你鋼彈模型）原則上可於官方或公認賽事中，置於對應之替代卡上方使用。禁止單獨使用 GUNDAM ASSEMBLE 而不搭配替代卡進行遊戲。但各店鋪或賽事規則可能另有限制，請依實際公告為準。

■ 關於能源卡牌與替代卡的使用

所有已發售或配發的能源卡牌與替代卡，皆可於比賽中使用。

所有能源卡牌與替代卡不限語言版本，皆可於比賽中使用。

第 6 章：關於卡套的規定

卡套必須使用符合該場賽事規定之標準的款式。

所有卡組中的卡牌，須使用相同的不透明卡套，且方向一致，每張卡片需單獨裝入卡套。

每張卡牌最多可重疊使用兩層卡套。如採雙層卡套，則所有卡牌皆須使用相同層數與套法，其中至少一層必須為不透明卡套。若卡套會使特定卡片易於辨識，或造成卡面內容無法清楚辨讀時，裁判有權禁止使用該卡套。

能源卡牌（10 張）與替代卡可使用與卡組不同的卡套，也可不使用卡套。

EX 基地卡牌可使用塑膠製卡片保護殼。

若裁判判定某些卡套或卡片保護殼不適合用於比賽（鑑定品如 PSA 卡、可視性差、遮蔽卡牌文字等），參賽玩家可選擇「更換為合適的卡套或保護殼」，或「若卡牌本身無明顯損傷，可選擇不使用卡套或保護殼直接進行對戰」。

※部分賽事可能會明定參賽者須使用主辦單位指定的卡套。

第 7 章：關於替代卡

如需準備替代卡，可使用下列任一方式使用。所使用的替代卡需為卡片尺寸，並可裝入卡套。所使用的卡套，必須為與卡組及能源卡組不同設計的不透明卡套。

- 使用官方販售或配發之卡牌尺寸，且有明確表示狀態（活躍狀態／休息狀態）。

玩家可自備任意數量的替代卡。但若卡組中包含「具有使用替代卡效果」的卡牌，則必須預先準備替代卡。若

於對戰中替代卡張數不足，經雙方確認同意後，亦可使用能夠辨識活躍狀態／休息狀態的卡片狀物品代用。

替代卡無需事前宣言其所對應的效果。

第 8 章：活動流程說明

I. 關於洗牌

所謂「洗牌」，是指將卡組打亂至對手無法預測其順序，並達到充分隨機的狀態。所有玩家的卡組在每場對戰開始時，必須處於充分洗牌後的狀態。如於洗牌過程中進行任何違規行為，將會受到嚴重處分。

※關於處分詳情，請參見第 12 章。

■ 由玩家洗牌

玩家可自行決定洗牌或進行切牌（將卡組平放於桌面後，分成數疊再重新組合的方式），使我方卡組順序達到充分的隨機狀態，直至滿意為止。此動作應於對手可見範圍內進行，並控制於合理時間內，且需避免卡牌損傷或洩露內容。

洗牌完畢後，應交由對手進行一次切牌或洗牌的確認動作。此確認應迅速進行，不得拖延時間。

對手完成切牌或洗牌後，原洗牌者不得再次對自己的卡組進行洗牌或切牌。

但如雙方同意，亦可省略由對手洗牌之程序。

■ 由對手代為切牌的情況

我方卡組洗牌後若交由對手代為切牌，必須經雙方同意並依照約定方式操作。與一般切牌相同，應避免拖延時間。

(範例流程如下)

1. 完成洗牌的玩家，將卡組平均分為三疊。
2. 對手可自由指定這三疊的堆疊順序，並告知洗牌玩家。
3. 按照對手指定的順序將三疊依次疊起。

■ 由裁判洗牌

當裁判在處理「遊戲規則誤用」的相關情況時，有權對玩家的卡組進行洗牌。一旦裁判進行洗牌，該名玩家不得再進行洗牌或切牌操作。

II. 關於時間限制

若對戰時間到達預定結束之際仍未分出勝負，則不進行勝負判定，該場對戰視為雙方敗北。

但於部分特定賽事（例如官方決賽或淘汰賽）中，於時間截止時仍未結束遊戲，則可依照目前輪到的玩家順序（先攻或後攻），給予如下追加回合：

· 若於先攻回合時間到：

該回合視為第 0 回合，額外給予 3 回合。

· 若於後攻回合時間到：

該回合視為第 0 回合，額外給予 2 回合。

若在上述追加回合結束後仍未分出勝負，則依下列條件依序判定勝負：

1. 護盾區的卡牌總數較多者獲勝（包含基地與護盾總和，同張數則進入第 2 項）。
2. 卡組中的剩餘張數較多者獲勝（若同數則進入第 3 項）。
3. 視為雙方敗北。

III. 關於確認卡組的效果

因卡牌效果需查看卡組內容時，若動作過於拖延，則可能構成違規並成為處分對象。

第 9 章：對戰結束與勝敗判定

對戰結束條件與勝負判定，依各賽事所訂定的規範為準。

一旦在對戰紀錄表上填寫了比賽結果，或由裁判確認了結果，該對戰結果不得再更改。

第 10 章：關於中途棄賽

若玩家希望於賽事進行途中棄權，原則上必須事先告知裁判（或工作人員），並取得同意。若在對戰對手公告後，若在對戰前決定棄權，該對戰視為「不戰敗」。其後，主辦單位將視該名玩家為已退出本次賽事。

此外，棄權的玩家將無法獲得任何紀念品等參加獎勵。

第 11 章：關於透過不當手段影響對戰結果

無論是哪一類型的賽事，玩家皆不得與對手協議比賽結果，或對結果進行竄改。

一經查證有不當操作對戰結果之行為，將會受到嚴重處分。

※關於處分詳情，請參見第 12 章。

第 12 章：關於違規處分

若違反「鋼彈卡牌遊戲 公認賽場規則」、「規則指南」或各賽事的規範內容，裁判或工作人員有權對其進行處分。

處罰內容將根據賽事級別、違規程度與發生情況，由裁判或工作人員進行判定並執行。

若玩家在被處罰後仍反覆違規，則可能會被處以更嚴重的處分。

【處罰的類型與適用原則】

※下列①～④為可能適用的處罰類型與舉例。實際情況下，即使違規行為類似，亦可能依裁判或工作人員判斷，施以更輕或更重的處罰。

① 【提醒】

此為在活動期間內，記錄於個別玩家名下的處罰。適用於「遊戲規則誤用」。裁判會盡可能將遊戲導回正確狀態，但若難以完全回復，則會給予【提醒】處分。若多次被處以【提醒】，可能升級為【警告】處分。

② 【警告】

此為在活動期間內，記錄於個別玩家名下的處罰。適用於非重大但已構成違規的行為。若多次被處以【警告】，可能升級為【失格】處分。

③ 【敗北】

適用於發生惡意違規行為，以及違規導致對戰無法繼續之情況。

若玩家被裁定為【敗北】，該場對戰立即結束。

此項處分僅限主辦單位或經主辦單位授權之裁判方可判定與執行。

④ 【失格】

適用於發生極度惡意之違規行為、對整體賽事造成損害之行為，以及嚴重違反比賽精神之行為等。

若該玩家被裁定為【失格】，當前對戰則判定為敗北，無法再參與該賽事後續對戰，亦喪失根據其成績可獲得之所有獎勵資格。

此外，若觀戰者出現類似違規行為，也可能被予以【失格】處分，並要求離場。

※於官方賽事中，除上述處分外，還會加上【暫停參賽資格】的處分。