

「鋼彈卡牌遊戲」

WORLD CHAMPIONSHIPS 25-26 GRAND FINAL

賽事規則

◆關於使用之卡組

在 GRAND FINAL 中，可使用備牌。

主要卡組須剛好為 50 張卡牌。

備牌須另行準備剛好 10 張，並與主要卡組分開。

可於每局比賽之間，將主要卡組的卡牌與備牌的卡牌進行更換。

相同卡牌編號的卡牌，主要卡組與備牌合計最多可放入 4 張。

構築卡組時，包含主要卡組與備牌在內，最多可組合 2 種顏色的卡牌。

※對戰中所使用的主要卡組，必須始終維持為剛好 50 張。

※主要卡組在比賽結束後，須於下一場比賽開始前，恢復為提交卡組時的原始狀態。

※卡組可能會由裁判或工作人員進行檢查。

※若裁判或工作人員要求進行卡組檢查，請立即提交卡組。

※若備牌並未剛好 10 張，將視為無備牌參賽。

除卡組外，請另行準備：由 10 張能源卡牌構成的能源卡組、替代卡（含 EX 基地、EX 能源），以及傷害計數器。

◆可使用的卡牌規定

於本賽事中，非正規的鋼彈遊戲卡牌皆不可使用。包括影印卡牌等複製品、在卡牌上額外書寫簽名或姓名等內容的卡牌，以及有明顯損傷的卡牌。包括能源卡牌與替代卡在內，不得使用任何偽造的卡牌（含影印或手工製作的代用卡）。

自販售或發放日起未滿 7 日、屬於全新卡牌編號的卡牌不得使用。

不過，若卡牌與已於 7 日以上前販售或配發的卡牌具有相同的卡牌編號，即使未滿 7 日，也

仍可使用。

若卡牌的正面、背面或側面出現刮痕、汙漬、記號、彎曲等情況，足以與同一卡組內其他卡牌區分時，可能會依裁判或工作人員的判斷，被視為不可使用。

但若因使用卡套而使其無法區分，則可使用。

◆關於卡套的規定

本次賽事卡套統一使用由主辦單位準備的共用卡套。卡套將於報到後於會場發放，玩家須自行完成卡套裝著。

※每張卡牌僅可使用 1 張卡套。

※本次賽事不得使用透明內套或外層卡套，敬請留意。

◆關於賽事播出

指定對戰桌的賽事內容，將發布於官方 YouTube 頻道。相關玩家請依照工作人員的指示，移動至對戰桌。

※若未能配合於對戰桌進行比賽及賽事播出，將被判定為失格，並同時喪失各項紀念品的獲得資格。

◆對戰形式

<預選>

瑞士制 3 回戰

限制時間 60 分鐘 1 場比賽先取 2 局者勝

・關於得分

依比賽勝負，給予以下得分：

勝利：3 分、敗北：0 分、平手：1 分

・關於先攻／後攻的選擇

第 1 局將以猜拳等隨機方式，決定取得先攻·後攻決定權的玩家。

第 2 局與第 3 局，則由前一局落敗的玩家選擇先攻·後攻。

※先攻·後攻須於備牌更換完成後、該局準備階段時選擇。

• 關於備牌

為避免與主要卡組混淆，備牌須以背面朝上方式，放置於桌面側邊。

可於每局比賽之間，將主要卡組的卡牌與備牌的卡牌進行更換。由於備牌更換也包含在限制時間內，請迅速完成更換。

備牌內容屬於非公開資訊，但備牌的張數屬於公開資訊，可隨時確認對手的備牌張數。

瑞士制將依以下方式決定排名：

優先順序①：得分（每場比賽勝利：3分、敗北：0分、平手：1分）

優先順序②：對戰對手的得分率（OMW%）

優先順序③：單局勝率（GW%）

優先順序④：對戰對手的單局勝率（OGW%）

優先順序⑤：若①～④皆同分，則由主辦方以事先決定的隨機方式判定

※OMW%為評估於賽事中與多少強勁對手對戰的指標。得分相同的情況下，曾面對較多強勁對手的玩家排名較高。

OMW%若計算結果低於0.33，則以0.33計。

※GW%為 Game Win Percentage 的縮寫。指玩家的單局勝率。當玩家之間的勝點與 OMW% 相同時，將參照此數值，數值較高者排名較高。

※決定對戰組合時，僅參照玩家的得分，並以隨機方式決定對戰組合。

關於預選中限制時間結束時的處置方式

若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。

若於時間截止時仍未分出比賽勝負，則依下列方式判定比賽勝負。

①若第1局仍在進行中

⇒進行額外回合後，第1局獲勝的玩家即為該場比賽的勝者。

若於額外回合結束後，第1局仍未分出勝負，則該場比賽判定為【平手】。

②若第1局已分出勝負，且尚未開始第2局

⇒第1局獲勝的玩家即為該場比賽的勝者。

③若第2局仍在進行中

⇒進行額外回合後，若第2局分出勝負，且結果為2勝0敗，則取得2勝的玩家即為該場比

賽的勝者；若為 1 勝 1 敗，則該場比賽判定為【平手】。

若於額外回合結束後，第 2 局仍未分出勝負，則以第 1 局獲勝的玩家為該場比賽的勝者。

④若於第 2 局結束時為 1 勝 1 敗，且尚未開始第 3 局

⇒該場比賽判定為【平手】。

⑤若第 3 局仍在進行中

⇒進行額外回合後，第 3 局獲勝的玩家即為該場比賽的勝者。

若於額外回合結束後，第 3 局仍未分出勝負，則該場比賽判定為【平手】。

※額外回合亦設有 **10分鐘** 的限制時間。

若於額外回合的時間截止時，仍有正在發揮效果的卡牌，則於該效果結算完成後，視為額外回合結束，並依上述①、③、⑤判定勝負。

※若出現過度緩慢的操作，或裁判判定為不當的比賽進行方式，可能成為處罰對象。

※預選結束後，將依排名決定晉級本選的玩家。本選晉級者為預選結束後的前 8 名。

<本選>

淘汰賽 3 回戰 單敗淘汰制

不設限制時間 1 場比賽先取 2 局者勝

※除限制時間相關規則外，其餘規則皆與預選相同。

◆活動規則

※本賽事將依最新版本的官方規則進行，請務必事先確認。

對戰結束條件與勝負判定，依各賽事所訂定的規範為準。

於對戰結果完成回報，或經裁判或工作人員確認了結果，該對戰結果不得再更改。

若於對戰開始時未在指定座位就位，將判定為敗北。

若發現不正當行為，將立即判定該局敗北。

即使於遊戲進行後發現規則誤用（不包含不正當行為），對戰結果亦不予更動。

若發現不正當行為、違反禮儀等影響賽事運作之行為，主辦方或裁判得依其判斷，判定失格或要求該玩家離場，敬請見諒。

若對規則或判定產生疑問，請立即中斷遊戲並呼叫裁判或工作人員，並依其裁定進行。遊戲

繼續進行後，將無法做出正確裁定，請特別注意。

※裁判或工作人員於賽事當日所作之裁定於當日有效，日後官方規則等可能另有裁定變更之情形，敬請留意。本活動進行期間，裁判或工作人員之判斷於所有事項中具有最高優先權。

◆關於切洗牌

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洗牌或切牌的確認動作。此確認應迅速進行，不得拖延時間。但如雙方同意，亦可省略由對手洗牌或切牌之程序。

※對手完成我方卡切牌或洗牌後，玩家不得再次對自己的卡組進行洗牌或切牌。

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

◆關於中途棄賽

若玩家希望於賽事進行途中棄權，必須告知裁判或工作人員並取得許可，或於 TCG+ 上進行棄權處置。

若在對戰對手公告後，於對戰前決定棄權，該對戰將視為「不戰敗」。其後即判定為已退出本次賽事。

此外，棄權的玩家將無法獲得任何紀念品等參加獎勵。

◆關於透過不正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。

◆關於禮儀

對戰進行中禁止飲食、飲酒及吸菸。

請自行留意物品保管，若發生遺失或失竊情形，主辦單位概不負責。

若感到身體不適，請立即通知工作人員。

※無論任何理由，對戰進行中離席者，將判定為敗北。

對戰進行中不得使用電子設備。

請將行動電話關機，或設定為靜音模式。

※對戰進行中若使用行動電話或接聽電話，可能會被判定為失格。

避免引起不正當行為之疑慮，除「構築卡組」「能源卡組」「替代卡」「遊戲專用墊」

「GUNDAM ASSEMBLE」外，其他不會於對戰中使用的物品請收起。作為輔助對戰的支援道具，可使用以下物品：

- 骰子（不超過正二十面體）

- 手錶

※具有電子設備功能的智慧型手錶等不得使用。

若於洗牌前或對戰中的空檔操作自己卡組中卡牌的順序，將予以警告處分。

對戰進行中，請始終將自己的手牌放置於桌面上。

若對手詢問公開資訊中的卡牌或廢棄區內卡牌的效果，請務必提供正確資訊。

若對手詢問卡組、廢棄區、護盾區、手牌等公開資訊的張數，請務必告知正確數量。

◆關於違規處分

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

處分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。

【處分的類型與適用原則】

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」。裁判或工作人員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【敗北】或【失格】處分。

③【敗北】

適用於發生惡意違規行為，以及因違規導致對戰無法繼續之情況的處分。

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的處分。

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。