

อัปเดตล่าสุด: 12 มี.ค. 2026

UNION ARENA UNION ARENA -CHAMPIONSHIP25-26- GRAND FINAL กฎระเบียบการแข่งขัน

สำหรับเรื่องที่ไม่ได้ระบุไว้ในกฎนี้ โดยหลักการแล้วให้ถือปฏิบัติตามกฎของสถานที่ (Floor Rules)

◆กิจกรรมนี้จำเป็นต้องมีสิ่งต่อไปนี้:

●เด็ก: เด็กจำนวน 50 ใบที่สร้างตามกฎดังต่อไปนี้

- เฉพาะการ์ดที่มีรหัสซีรีส์ (ตัวอักษร 3 ตัวหลังเครื่องหมาย “/” ในหมายเลขการ์ด) เหมือนกันเท่านั้น ตัวอย่าง) ในกรณี UA03BT/HTR-1-001 จะต้องสร้างเด็กด้วยการดัดรหัสซีรีส์ “HTR” เท่านั้น และสามารถใส่ “HTR-1-001” ได้สูงสุด 4 ใบ
- การ์ดที่มีรหัสหลังเครื่องหมาย “/” เหมือนกัน ใส่ได้ไม่เกิน 4 ใบ
- การ์ดที่มีทริกเกอร์พิเศษ (Special Trigger, Color Trigger, Final Trigger) ใส่ได้ประเภทละไม่เกิน 4 ใบ

• ปฏิบัติตามข้อจำกัดการใช้งานการ์ด

• ไม่สามารถใช้งานการ์ดจากซีรีส์ดังต่อไปนี้ได้

- (1) ดาบพิฆาตอสูร
- (2) มายฮีโร่ อคาเดเมีย
- (3) แบล็คโคลเวอร์
- (4) ผาพิภพไททัน
- (5) ซีรีส์ “โตเกียวคูล”
- (6) แชนกลคนแปรธาตุ FULLMETAL ALCHEMIST
- (7) Blue Archive (เวอร์ชันภาษาจีนตัวย่อ)
- (8) อาร์กไนท์ / Arkknights
- (9) เอวานเกเลียน (Rebuild of Evangelion)

※เกี่ยวกับ (8) และ (9):

ผู้ได้รับเชิญจาก BANDAI CARD GAMES Fest 25-26 in Hangzhou:

ใช้ได้เฉพาะเวอร์ชันภาษาจีนตัวย่อ

ผู้ได้รับเชิญที่เป็นตัวแทนจากภูมิภาคอื่น: ใช้ได้เฉพาะเวอร์ชันภาษาญี่ปุ่น

●การ์ด AP: 3 ใบ

◆กฎการเล่น

●เงื่อนไขการชนะ

- การ์ดในไลฟ์เอเรียของฝ่ายตรงข้ามเหลือ 0 ใบ
- การ์ดในกองของฝ่ายตรงข้ามเหลือ 0 ใบ และฝ่ายตรงข้ามไม่สามารถจั่วได้ในเฟสแรก

●จำกัดเวลา

<รอบคัดเลือก Swiss Draw>

【จำกัดเวลา 30 นาที】 【ตัดสินในเกมเดียว】

หากหมดเวลาแล้วยังมีเอฟเฟกต์การ์ดที่กำลังประมวลผลอยู่

หากหลังจากจบการประมวลผลนั้นแล้วยังไม่บรรลุเงื่อนไขการชนะ จะถือว่า 【แพ้ทั้งคู่】

<รอบทัวร์นาเมนต์รอบสุดท้าย (จนคัดเหลือ 4 คนสุดท้าย)>

【จำกัดเวลา 30 นาที】 【ตัดสินในเกมเดียว】

ผู้เล่น 8 อันดับแรกของรอบ Swiss Draw รอบคัดเลือก จะผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศทัวร์นาเมนต์

<รอบทัวร์นาเมนต์รอบสุดท้าย (รอบชิงชนะเลิศ / รอบชิงอันดับที่ 3)>

[จำกัดเวลา: เกมละ 30 นาที] [แข่งขันแบบชนะ 2 ใน 3 เกม (BO3)]

หลังจากจบแต่ละเกม ผู้ที่แพ้ในเกมนั้นสามารถเลือกได้ว่าจะเป็นผู้เริ่มเล่นก่อนหรือหลังในเกมถัดไป

<เกี่ยวกับการจัดการเมื่อหมดเวลาในรอบชิงชนะเลิศทัวร์นาเมนต์>

หากเกมไม่จบภายในเวลาที่กำหนด จะมีการตัดสินผลแพ้ชนะตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

- ① หากหมดเวลาแล้วยังมีเอฟเฟกต์การ์ดที่กำลังประมวลผลอยู่ ให้ประมวลผลเอฟเฟกต์นั้นให้เสร็จสิ้น (หากหลังจบการประมวลผลแล้วยังไม่บรรลุเงื่อนไขการชนะ ให้ไปที่ข้อถัดไป)
- ② ฝ่ายที่มีจำนวนการ์ดในไลฟ์เอเรียมากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากเท่ากัน ให้ไปที่ข้อถัดไป)
- ③ ฝ่ายที่มีจำนวนการ์ดเหลือในกองมากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากเท่ากัน ให้ไปที่ข้อถัดไป)
- ④ ตัดสินให้ฝ่ายที่ชนะด้วยการเป่ายิงฉุบ 1 ครั้ง หรือวิธีอื่น ๆ เป็นผู้ชนะ

◆ กฎกิจกรรม

●การแข่งขันนี้จะดำเนินการตามกฎหมายกติกาอย่างเป็นทางการและกฎของสนามเวอร์ชันล่าสุด
อย่างไรก็ตามข้อกำหนดที่ระบุไว้ในกฎระเบียบนี้จะมีลำดับความสำคัญสูงกว่า

โปรดตรวจสอบข้อมูลอย่างละเอียด ([ดูรายละเอียดเพิ่มเติมที่นี่](#))

- การสิ้นสุดการแข่งขันและผลแพ้ชนะจะถูกตัดสินตามกฎหมายกติกา
- หลังจากรายงานผลการแข่งขันหรือกรรมการยืนยันผลการแข่งขันแล้ว
จะไม่สามารถเปลี่ยนผลการแข่งขันได้แม้จะพบการใช้กฎผิดพลาดในภายหลัง (ยกเว้นการทุจริต)
- หากไม่อยู่ที่ที่นั่งที่กำหนดเมื่อเริ่มการแข่งขัน จะถือว่าแพ้ (รวมถึงกรณีที่ฝ่ายตรงข้ามชนะโดยไม่ต้องแข่ง)
- หากพบการทุจริต จะถูกตัดสินให้แพ้ในเกมนั้นทันที
- หากพบพฤติกรรมที่เป็นอุปสรรคต่อการดำเนินงานของการแข่งขัน เช่น การทุจริต หรือการทำผิดมารยาท
ผู้จัดงานหรือกรรมการอาจตัดสินให้ตัดสิทธิ์ หรือให้ออกจากสถานที่แข่งขัน โปรดรับทราบล่วงหน้า
- หากมีข้อสงสัยเกิดขึ้น ให้หยุดเกมทันที เรียกกรรมการ และปฏิบัติตามคำตัดสินนั้น

โปรดทราบว่าไม่สามารถตัดสินให้ถูกต้องได้หลังจากเกมดำเนินไปแล้วหรือจบเกมไปแล้ว นอกจากนี้
คำตัดสินของกรรมการจะมีผลเฉพาะในวันแข่งขันเท่านั้น

แต่อาจมีการเปลี่ยนแปลงคำตัดสินในภายหลังตามกฎหมายกติกาอย่างเป็นทางการ เป็นต้น ระหว่างกิจกรรมนี้
คำตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุดในทุกกรณี

● เกี่ยวกับเด็ก

<เกี่ยวกับการ์ดที่ไม่สามารถใช้งานได้>

- การ์ดที่ทำสำเนาขึ้นมา หรือการ์ดที่ไม่ใช่การ์ดแท้
- การ์ดที่มีการเขียนเพิ่มเติม เช่น ลายเซ็นหรือชื่อ
- การ์ดที่มีรอยขีดข่วนจนไม่สามารถจำแนกการ์ดได้

<เกี่ยวกับสลีฟ>

ในการแข่งขันครั้งนี้ ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้องใช้สลีฟที่ทางผู้จัดงานเตรียมไว้ให้เท่านั้น
โดยจะแจกให้ที่สถานที่จัดงานหลังจากลงทะเบียนเสร็จสิ้น กรุณาใส่สลีฟด้วยตนเอง

*จำกัดการใส่สลีฟเพียง 1 ชั้นต่อการ์ด 1 ใบเท่านั้น

*โปรดทราบว่าไม่สามารถใช้สลีฟใส่แบบ Inner หรือ Outer ในการแข่งขันครั้งนี้ได้

● เกี่ยวกับการ์ด AP

ในการแข่งขันครั้งนี้ การ์ด AP และสลีฟสำหรับใส่การ์ด AP
ทั้งหมดจะต้องใช้ตามที่ทางผู้จัดงานเตรียมไว้ให้เท่านั้น

● เกี่ยวกับการตรวจสอบเด็ก

- เด็กและการ์ด AP อาจถูกตรวจสอบโดยกรรมการ

- หากได้รับการร้องขอให้ตรวจสอบเด็กจากกรรมการหรือทีมงาน โปรดส่งมอบเด็กและการ์ด AP โดยทันที

●เกี่ยวกับการสับไฟ

- ผู้เล่นสามารถสับเด็กหรือคัทเด็ก (วิธีแบ่งเด็กออกเป็นหลายกองบนโต๊ะแล้วนำมารวมเป็นกองเดียว)

ของตนเองเพื่อให้การ์ดในเด็กมีความสับสนเพียงพอ อย่างไรก็ตาม

ต้องดำเนินการในตำแหน่งที่ฝ่ายตรงข้ามมองเห็นได้ภายในเวลาที่เหมาะสม

และต้องระมัดระวังไม่ให้เกิดการเสียหายหรือแอบดูเนื้อหาภายในการ์ด

- ผู้เล่นสามารถสับเด็กซ้ำหรือคัทเด็กของฝ่ายตรงข้ามได้หลังจากที่ฝ่ายตรงข้ามสับเด็กของเขาเสร็จแล้ว

ในกรณีนี้ ผู้เล่นต้องระมัดระวังไม่ให้เกิดการเสียหายหรือแอบดูเนื้อหาภายในการ์ด

การคัทหรือสับไฟเพื่อการยืนยันควรทำโดยไม่ใช่เวลามากเกินไป

- ไม่สามารถสับเด็กหรือคัทเด็กได้หลังจากที่การสับไฟของฝ่ายตรงข้ามเสร็จสิ้นลง

- หลังจากสับเด็กของตนเองแล้ว เฉพาะในกรณีที่ทั้งสองฝ่ายยินยอม คุณสามารถทำการคัทเด็กแทนได้

หากคุณทำการคัทเด็กแทน โปรดดำเนินการตามขั้นตอนที่ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายตกลงกัน

และเช่นเดียวกับการคัทปกติ การคัทแทนควรทำโดยไม่ใช่เวลามากเกินไป

<ตัวอย่างขั้นตอนการคัทเด็กแทน>

- ① แบ่งเด็กออกเป็น 3 กองโดยมีจำนวนการ์ดใกล้เคียงกัน
- ② ให้ฝ่ายตรงข้ามระบุลำดับของทั้ง 3 กองตามต้องการ เพื่อนำมาวางซ้อนกันจากบนลงล่าง
- ③ นำการ์ดทั้ง 3 กองมาวางซ้อนกันจากบนลงล่างตามลำดับที่ระบุ

- กรรมการมีอำนาจในการสับเด็กของผู้เล่นเมื่อต้องจัดการกับ “การกระทำที่ผิดกฎการเล่น”

อย่างเหมาะสม หลังจากกรรมการสับเด็กแล้ว ผู้เล่นไม่สามารถสับเด็กหรือคัทเด็กได้

●เกี่ยวกับการถอนตัวระหว่างการแข่งขัน

- ผู้เล่นที่ต้องการถอนตัวระหว่างการแข่งขันต้องแจ้งให้กรรมการ (หรือทีมงาน) ทราบและได้รับอนุญาต

หากผู้เล่นตัดสินใจถอนตัวหลังจากประกาศคู่แข่งขันแล้วแต่ก่อนเริ่มการแข่งขัน

การแข่งขันนั้นจะถูกถือว่าแพ้โดยไม่ต้องแข่ง และหลังจากนั้นจะถือว่าถอนตัวจากการแข่งขัน นอกจากนี้

ในกรณีที่ถอนตัวจะไม่สามารถรับของที่ระลึกต่างๆ ได้

●เกี่ยวกับการทุจริตเพื่อเปลี่ยนแปลงผลการแข่งขัน

ผู้เล่นต้องไม่ปรึกษากับฝ่ายตรงข้ามเพื่อตัดสินผลการแข่งขัน หรือทำการปลอมแปลงผลการแข่งขัน

หากมีการทุจริตเพื่อเปลี่ยนแปลงผลการแข่งขัน จะถูกลงโทษอย่างรุนแรง

●มารยาท

- ห้ามรับประทานอาหาร เครื่องดื่ม ดื่มแอลกอฮอล์ หรือสูบบุหรี่ระหว่างการแข่งขัน
- โปรดระมัดระวังการสูญหายหรือการโจรกรรม ในกรณีที่เกิดการสูญหายหรือการโจรกรรม

ทางผู้จัดงานจะไม่รับผิดชอบใดๆ ทั้งสิ้น

- หากรู้สึกไม่สบาย โปรดเรียกทีมงานทันที
- หากต้องการลุกออกจากที่นั่งระหว่างการแข่งขัน จำเป็นต้องได้รับอนุญาตจากฝ่ายตรงข้ามและกรรมการ (หรือทีมงาน)
- โปรดตั้งค่าโทรศัพท์มือถือให้อยู่ในโหมดเงียบ
- หากใช้โทรศัพท์มือถือหรือรับสายระหว่างเกม อาจถูกตัดสินให้ตัดสิทธิ์การแข่งขัน
- ในระหว่างการแข่งขัน เพื่อไม่ให้เกิดข้อสงสัยเรื่องการทุจริต โปรดเก็บการ์ดอื่นๆ ที่ไม่ใช่ในเกมยกเว้น “เด็ค” และ “การ์ด AP” รวมถึงอุปกรณ์จัดบันทึก และนาฬิกา (สามารถใช้ BP Counter และ Marker อย่างเป็นทางการของ UNION ARENA ได้)
- หากมีการจัดการลำดับการ์ดในเด็คของตนเองก่อนการสับไฟหรือระหว่างช่วงพักเกม จะถูกลงโทษด้วยการตักเตือน
- ระหว่างเกม โปรดวางการ์ดบนมือไว้บนโต๊ะตลอดเวลา
- หากฝ่ายตรงข้ามถามถึงเอฟเฟกต์ของการ์ดในสนาม การ์ดที่ถูกเปิดเผย การ์ดนอกสนาม หรือการ์ดใน Remove Area จะต้องแจ้งข้อมูลที่ถูกต้องเสมอ
- หากฝ่ายตรงข้ามถามถึงจำนวนการ์ดในกอง การ์ดนอกสนาม หรือการ์ดบนมือ ซึ่งเป็นข้อมูลสาธารณะ จะต้องแจ้งจำนวนที่ถูกต้องเสมอ

◆เกี่ยวกับการลงโทษ

●ประเภทของการลงโทษและหลักการนำไปใช้

หากไม่มีการปฏิบัติตามสิ่งที่เขียนไว้ใน "กฎสนามการแข่งขันอย่างเป็นทางการของ UNION ARENA", "คู่มือกติกาอย่างเป็นทางการ" หรือกฎระเบียบการแข่งขันนี้ อาจมีการลงโทษตามอำนาจของกรรมการหรือทีมงาน การลงโทษจะถูกตัดสินและนำไปใช้โดยกรรมการหรือทีมงาน โดยพิจารณาจากระดับของกิจกรรมหรือการแข่งขัน รวมถึงระดับและสถานการณ์ของการทำผิดกฎ นอกจากนี้ หากยังมีการทำผิดกฎซ้ำอีกหลังจากที่ได้รับการลงโทษไปแล้ว อาจมีการลงโทษที่รุนแรงยิ่งขึ้น

ข้อ ① ถึง ④ ด้านล่างเป็นเพียงตัวอย่างหนึ่งของการใช้บทลงโทษ

แม้จะเป็นการทำผิดในลักษณะเดียวกัน แต่อาจมีการลงโทษที่เบากว่า (หรือหนักกว่า) ตามการตัดสินของกรรมการหรือทีมงาน

① 【ตักเตือน】

เป็นการลงโทษที่จะถูกบันทึกไว้สำหรับผู้เล่นแต่ละคนในระหว่างกิจกรรม สำหรับ "การกระทำที่ผิดกฎการเล่น" กรรมการจะพยายามปรับสถานะให้ถูกต้องที่สุดเท่าที่จะทำได้ แต่จะใช้กับกรณีที่เป็นการผิดพลาดที่ยากจะทำให้กลับสู่สถานะเดิมได้อย่างสมบูรณ์ หากได้รับ 【ตักเตือน】 หลายครั้ง อาจถูกยกระดับเป็น 【เตือน】

<ตัวอย่างการทำผิด>

- จั่วการ์ดเกินโดยไม่ได้ตั้งใจ
- ผู้เล่นที่กำลังแข่งขันขอคำแนะนำจากผู้ชม
- ผู้ชมส่งเสียงทักทายผู้เล่นที่กำลังแข่งขัน หรือสื่อสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันด้วยท่าทางหรือวิธีอื่นๆ

② 【เตือน】

เป็นการลงโทษที่จะถูกบันทึกไว้สำหรับผู้เล่นแต่ละคนในระหว่างกิจกรรม โดยจะใช้กับการทำผิดที่ไม่ร้ายแรง หากได้รับ 【เตือน】 หลายครั้ง อาจถูกยกระดับเป็น 【แพ้】 หรือ 【ตัดสิทธิ์】

<ตัวอย่างการทำผิด>

- เล่นช้าอย่างต่อเนื่องจนไม่สามารถจบการแข่งขันได้ภายในเวลาที่กำหนด
- แจ้งข้อมูลที่ผิดพลาดแก่ฝ่ายตรงข้าม
- พฤติกรรมการขู่หรือดูหมิ่นฝ่ายตรงข้าม

③ 【แพ้】

จะใช้สำหรับกรณีการทำผิดที่มั่งร้าย หรือการทำผิดที่ทำให้ไม่สามารถดำเนินเกมต่อไปได้ เมื่อได้รับ 【แพ้】 เกมนั้นจะจบลงทันที ผู้ที่มีอำนาจให้ผล 【แพ้】 ได้คือผู้จัดการแข่งขันและกรรมการที่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดการแข่งขันเท่านั้น

<ตัวอย่างการทำผิด>

- ไม่ปฏิบัติตามเงื่อนไขการสร้างเด็ก (เด็ก 50 ใบ, รหัสซีรีส์เดียวกัน, หมายเลขการ์ดเดียวกันไม่เกิน 4 ใบ, การ์ดที่มีทริกเกอร์พิเศษแต่ละประเภทไม่เกิน 4 ใบ)
- ทำการเปลี่ยนเนื้อหาในเด็กในสถานการณ์ที่ไม่อนุญาตให้มีการเปลี่ยนเด็ก

④ 【ตัดสิทธิ์】

จะใช้สำหรับการทำผิดที่มั่งร้ายอย่างยิ่ง การกระทำที่สร้างความเสียหายต่อกิจกรรมในภาพรวม หรือพฤติกรรมที่ผิดวิสัยนักกีฬาอย่างร้ายแรง หากผู้เล่นได้รับ 【ตัดสิทธิ์】

ผู้เล่นคนนั้นจะแพ้ในการแข่งขันปัจจุบัน ไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันหลังจากนั้นได้ และไม่สามารถรับของที่ระลึกจากผลการแข่งขันที่ผ่านมาได้ ผู้ที่มีอำนาจให้ผล 【ตัดสิทธิ์】

ได้คือผู้จัดการแข่งขันและกรรมการที่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดการแข่งขันเท่านั้น นอกจากนี้ 【ตัดสิทธิ์】 อาจใช้กับผู้ชมได้ด้วย ซึ่งในกรณีนั้นจะต้องออกจากสถานที่แข่งขัน

<ตัวอย่างการทำผิด>

- ปรึกษากับฝ่ายตรงข้ามและทำการเปลี่ยนแปลงการแข่งขันหรือผลการแข่งขันอย่างไม่ถูกต้อง ในกรณีนี้ ฝ่ายตรงข้ามที่ทำการตกลงด้วยจะถูก 【ตัดสิทธิ์】 เช่นกัน

- การเล่นการพนัน การติดสินบน หรือการขโมยสิ่งของในกิจกรรม
- จงใจพยายามหาประโยชน์จากการแอบดูข้อมูลที่ไม่สามารถมองเห็นได้ เช่น

กองการ์ดหรือการดบนมือของฝ่ายตรงข้าม อย่างไม่ถูกต้อง

- การทุจริต เช่น การจงใจถือครองการ์ดหรือการ์ด AP เกินความจำเป็น

*ในกิจกรรมนี้ นอกเหนือจากที่กล่าวมาข้างต้น อาจมีการลงโทษ

"ระับการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างเป็นทางการในอนาคต"