

TCG「UNION ARENA」

<公認大會>

大會規則 Ver.1.32

本文件為集換式卡片遊戲（以下簡稱 TCG）「UNION ARENA」的大會相關規定之文件。UNION ARENA 的活動分為「官方大會」與「公認大會」兩種。由萬代有限公司主辦的大會稱為「官方大會」，由萬代有限公司認可舉辦的大會稱為「公認大會」。本規定為其中關於「公認大會」的規定書。若特定活動的「大會規則」與本規定有所矛盾時，將優先適用「大會規則」。

前言

本「UNION ARENA 公認大會賽場規則」是為了讓所有參加活動的玩家都能愉快地享受 UNION ARENA 遊戲而制定的規則。

不僅是執著於對戰的勝負，也為了讓所有參加活動的玩家都能愉快地享受 UNION ARENA，請大家共同遵守規則，一起打造一場美好的活動吧。

【目錄】

第 1 章：致所有參加活動的玩家

第 2 章：致各位玩家

第 3 章：致各位觀戰者

第 4 章：關於裁判

第 5 章：關於卡組與可使用的卡片

第 6 章：關於 AP 卡與卡套

第 7 章：關於活動流程

第 8 章：關於對戰的結束以及勝敗

第 9 章：關於大會中途棄權

第 10 章：關於以不正當行為操作對戰結果

第 11 章：關於罰則

第 1 章：致所有參加活動的玩家

參加 UNION ARENA 活動的各位，請互相尊重，並以體諒對方的心情進行交流。此外，也請不要做出任何不正當行為。

第 2 章：致各位玩家

各位玩家請遵守既定的規則與禮儀，為了讓彼此都能愉快地進行對戰，請務必秉持公平競賽的精神。為此，必須時常體諒對手並與其交流。

關於對戰的禮儀，各位玩家必須注意以下事項。

Ⅰ 在對戰前與對戰後，都請務必向對手打招呼。

Ⅰ 在對戰中，關於回合或階段的轉移、正在使用的卡片或效果的宣言，以及生命值的指定，都請明確進行，對手也應確實地回應。

Ⅰ 在對戰中，為了讓對手及裁判（或工作人員）容易理解，請務必將卡片的位置、卡片的狀態（活動、休息的區別）、正在使用的是哪張卡片等整理清楚後再進行遊戲。

Ⅰ 請小心對待對手的卡片。此外，若要確認對手的卡片（場上的卡片、公開的卡片、場外區或移除區的卡片）時，請務必在取得對手同意後再進行。

Ⅰ 除非卡片上另有指示，否則不得查看對手的手牌或卡組。

l 不得做出會令對手或其他玩家感到不快的行為。

(例如：大聲喧嘩、說對手壞話、故意拖延時間進行遊戲等)

l 對戰中若要離開座位，請先取得對手及裁判（或工作人員）的同意。

l 在對戰中，若有任何不明之處、可疑之處，或是發生疑似違反禮儀及不正當行為的狀況時，請勿繼續進行遊戲，並立即呼叫裁判(或工作人員)。

l 在對戰中若對規則產生疑問，各位玩家可以呼叫裁判(或工作人員)來確認。此時，各位玩家必須遵從裁判(或工作人員)所做的裁決。

第 3 章：致各位觀戰者

觀看大會比賽時，為避免妨礙對戰及大會的營運，請於大會指定的區域內遵守禮儀進行觀戰。禁止發表任何與對戰相關的言論、建議或進行干涉。

若未遵守此規定，根據裁判（或工作人員）的判斷，可能會被請離觀戰區。

第 4 章：關於裁判

所有裁判必須遵守既定規則，為確保大會能公正且順利地營運，必須與所有活動參加者及工作人員互相合作。

此外，為成為所有玩家的表率，應對時須展現紳士風範。

所有裁判在接獲玩家確認發生「遊戲規則上的錯誤行為」時，應聽取對戰雙方的說法，而非僅聽信單方面，並做出裁決以讓遊戲能適當地進行，同時盡可能將遊戲恢復至規則上正確的狀態。

若在對戰進行一段時間後才發現錯誤行為，根據情況，對戰可能會照常繼續。此外，所有裁判在發現規則錯誤、玩家的舞弊行為或疑似舞弊的行為時，可介入並予以指正、修正。

第 5 章：關於卡組

■關於可使用的卡片

玩家請使用各大會的規定(＝各大會所制定的規則)中所指定的卡片。無論在哪種大會中，皆不可使用偽造卡片(包含影印或手工製作的替代卡片)。

若卡片的正面、背面、側面有可與同卡組中其他卡片區別的損傷、髒污、記號、彎曲等情況，根據裁判的判斷，該卡片可能無法使用。

但是，若使用卡套後變得無法區別，則可以使用。

此外，發售、發布未滿 7 天的新卡片編號的卡片，在部分活動(ONE BATTLE CUP、CHAMPIONSHIP 相關大會)中無法使用。(與已發售、發布超過 7 天的卡片為相同卡片編號的卡片，即使未滿 7 天也可以使用。)

■關於卡套

玩家請使用各大會規定所指定的卡套。

卡組中的所有卡片皆必須使用相同的卡套，並以相同方向逐一置入。

若卡套的正面、背面、側面、內側有可與同卡組中其他卡片區別的損傷、髒污、記號等情況，根據裁判的判斷，該卡套可能無法使用。

1 張卡片最多可使用 2 層卡套。此時，所有卡片皆須使用相同層數、相同順序的卡套。此外，若使用會導致卡片內容難以辨識的卡套，根據裁判的判斷，可能會被禁止使用。

請使用不透明的卡套。使用 2 層卡套時，內層或外層其中之一必須為不透明卡套。另一層可為透明或不透明。

在大會中，若裁判判斷卡套無法使用，玩家必須更換為更合適的卡套。

※根據大會的不同，有時也必須使用大會主辦方指定的卡套。

第 6 章：關於 AP 卡

■關於可使用的卡片

玩家請使用各個大會的規則(=各個大會所制定的規則)所規定的卡片。在任何大會中，皆不可使用偽造卡片(包含影印或手工製作的代用卡)。

■關於卡套

關於 AP 卡 (3 張)，必須使用「與卡組不同的卡套」，或是「不使用卡套」。

1 張卡片最多可使用 2 層卡套。若使用的卡套會造成卡片內容辨識困難，經裁判判斷後可能會被禁止使用。

AP 卡可以使用塑膠製的卡片保護殼。

在大會中，若卡套及卡片保護殼被裁判判斷為不可使用(如辨識度過低等)，玩家可選擇「更換為更合適的品項」或是「不使用卡套・卡片保護殼進行對戰」。

※根據大會的不同，有時也必須使用大會主辦方指定的卡套。

第 7 章：關於賽事進行

1.關於洗牌

所謂洗牌，是指為了讓雙方玩家都不知道卡組中卡片的順序，而將其充分混合直到順序隨機為止。所有玩家的卡組，在各場對戰開始時，以及在對戰中被指示「將牌堆洗牌」後，都必須是經過充分洗牌使其順序隨機的狀態。在洗牌時若有任何不當操作，將會受到嚴厲的懲處。

※關於懲處，記載於第 11 章。

■由玩家進行的洗牌

玩家為了讓自己的卡組內容充分隨機，可以進行洗牌或切牌（將卡組放置於桌上，分成數疊後再疊回一疊的切牌方式）直到自己滿意為止。但是，必須在對手可見的位置於適當時間內完成，且必須注意不要損傷卡片或窺看內容。

在洗完自己的卡組後，請讓對手進行切牌或洗牌以作確認。用於確認的切牌或洗牌，請不要花費過多時間。但是，僅限於雙方都同意的情況下，才不需要請對手洗牌。

在對手重新洗牌或切牌後，玩家不可以再對自己的卡組進行洗牌或切牌。

在遠端對戰等無法接觸到彼此卡組的情況下，請由進行洗牌的玩家代為執行確認用的切牌動作。

■代替對手進行切牌的情況

將自己的卡組洗牌後，若要代理切牌時，請依照雙方玩家同意的步驟進行。此外，與正常的切牌相同，代理切牌時請不要花費過多時間。

（代理切牌的步驟範例）

1. 洗牌的玩家，將卡組分成數量大致相同的三疊。
2. 對手指定三疊牌堆的任意順序，並告知對方從上方疊起。
3. 依照被指定的順序，將三疊牌堆從上方疊起。

■由裁判進行的洗牌

裁判在妥善處理「遊戲規則上的錯誤行為」時，擁有洗牌玩家卡組的權限。裁判將卡組洗牌後，玩家不可再對卡組進行洗牌或切牌。

II. 關於時間結束

公認大會若設有時間限制，建議每場比賽為 30 分鐘。

若個別對戰設有時間限制，且在時間內未能結束遊戲時，將依照以下步驟進行勝敗判定。

1. 生命值較多的一方獲勝（若數量相同則進入下一步）
2. 卡組剩餘張數較多的一方獲勝（若數量相同則進入下一步）
3. 以一次猜拳定勝負，獲勝者即為勝利方

此外，在設有結束時間的活動中，若在預告的結束時間到達時仍未決定勝者，將不進行勝敗判定，該場對戰有可能成為沒有勝者的無效比賽。

第 8 章：關於對戰的結束及勝敗

關於對戰的結束及勝敗，將遵循各個大會制定的規則來決定。

在對戰紀錄表上填寫對戰結果，或經由裁判確認對戰結果後，將無法推翻對戰結果。

第 9 章：關於大會中途棄權

希望在大會中途棄權的玩家，必須告知裁判（或工作人員）此事並取得許可。在對戰對手公布後，決定在對戰開始前棄權的玩家，該場對戰將被視為不戰敗，之後即視為從大會中棄權。

此外，若棄權，將無法獲得紀念品等物品。

第 10 章：關於以不當行為操縱對戰結果

玩家在任何大會中，皆不得與對戰對手商議決定或竄改比賽結果。

若有不當操縱對戰結果之行為，將會受到嚴厲的懲處。

※關於懲處，記載於第 11 章。

第 11 章：關於懲處

若未遵守本「UNION ARENA 公認大會賽場規則」、「官方規則手冊」或各個大會規則的內容，可能會由《裁判或工作人員》依其權限處以懲處。

懲處將由《裁判或工作人員》根據活動或大會的級別，以及違反規則的程度及狀況進行判斷並予以處分。

此外，在受到懲處後若仍反覆違反規則，可能會被處以更嚴厲的懲處。

【懲處的種類與適用原則】

※以下①～④的懲處適用範例僅為舉例。即使是同樣的違規行為，根據《裁判或工作人員》的判斷，也可能會被處以較輕（或較重）的懲處。

① 【注意】

此為在活動期間內針對每位玩家記錄的懲處。針對「遊戲規則上的違規行為」，裁判會盡可能將其恢復至正確狀態，但在難以完全恢復原狀的錯誤情況下，會給予此懲處。

若多次受到【注意】，可能會升級為【警告】。

（違規範例）

- ・不小心多抽了卡片。

在這種情況下，裁判會隨機選出與多抽張數相同的卡片，將其放回卡組並洗牌。

- ・對戰中的玩家向觀眾尋求建議。
- ・觀眾向對戰中的玩家搭話，或以手勢等方式傳達與對戰相關的資訊。

② 【警告】

此為在活動期間內針對每位玩家記錄的懲處。針對非重大的違規行為所給予。若多次受到【警告】，可能會升級為【敗北】或【失格】。

(違規範例)

- ・持續以過慢的遊戲節奏進行遊戲，導致無法在規定的對戰時間內分出勝負。

裁判接獲對戰對手申告時，將會實際確認遊戲時間並進行應對。

- ・不會對前後狀況造成任何改變的一連串操作

(例如反覆進行無意義的卡片出示、確認場外、重複不會改變結果的循環行為等)

- ・向對手傳達了錯誤的資訊。
- ・對對手進行挑釁或侮辱的行為。

③ 【敗北】

適用於情節惡劣的違規，或因違規行為導致對戰無法繼續進行的情況。

被判為【敗北】時，該場遊戲將立即結束。

僅有大會主辦方，以及經主辦方許可的裁判，才能夠給予【敗北】的判決。

(違規範例)

卡組構築條件不符合(卡組 50 張、使用相同作品編號、卡片編號相同的卡片最多 4 張、持有特別觸發效果的卡片各一種合計最多 4 張)。

- ・違反了禁用卡、限制卡、卡套等大會規則。
- ・在不允許更換卡組的情況下，變更了卡組的內容。

④ 【失格】

適用於情節極度惡劣的違規、對整體活動造成損害的行為，或重大的非紳士行為。

玩家被判為【失格】時，該玩家在當前的對戰中將被判為敗北，且無法參加之後的對戰，亦無法領取其至今成績所對應的獎品。

【失格】的判決也可能適用於觀眾，此時該觀眾必須離開會場。

(違規範例)

- ・與對戰對手商量，不當地操作對戰或對戰結果。在此情況下，進行交易的對戰對手也將被【失格】。
- ・進行賭博行為、收買行為、竊盜活動物品。
- ・蓄意以不當方式查看對手的卡組或手牌等自己無法查看的資訊，並試圖藉此獲利。
- ・蓄意獲取超過所需的卡片或 AP 卡等舞弊行為。

※在官方大會中，除上述懲處外，還會追加【禁賽】的規則。