

**未記載在本規則上之事項，則遵循場地規則。**

**★對戰形式**

**-3月14日(六)**

**<預賽輪>**

瑞士制最多5輪戰

※參賽人數將於當天根據人數決定並公佈。

- 時間限制30分鐘，每輪比賽1戰
- 三敗淘汰制

※預賽瑞士制以下列標準決定排名。

優先順序①：得分（每輪比賽獲勝：3分、戰敗：0分）

優先順序②：對戰對手的勝率（Opponent Match Win% 顯示OMW%）

優先順序③：對戰對手交手過的對手的平均勝率

優先順序④：若①～③全數同分時，主辦單位以隨機方式決定

[關於預賽時間結束處理]

○若在比賽時間結束時有正在發揮效果的卡片，並在該效果處理結束後並未達到獲勝條件，則為【雙方皆敗】

**<決賽淘汰賽(至決定前4強)>**

預賽最終排名，前8名者進入決賽淘汰制

- 每場比賽時間限制30分鐘，三戰兩勝制（BO3）
- 單一淘汰制（在戰敗時淘汰）

**各場對戰結束後，在該對戰戰敗的一方獲得選擇下一場對戰之先攻・後攻的權利。**

[關於決賽時間結束處理]

○若在時間內沒有結束比賽時，依據時間結束時的玩家為先攻玩家或後攻玩家，追加的回合數會不同。

•若時間結束時尚未分出勝負，且時間結束時的玩家是以先攻開始對戰的玩家：將進行中的回合作為0回合，先攻開始的玩家追加1回合，後攻開始的玩家追加2回合。

•若時間結束時尚未分出勝負，且時間結束時的玩家是以後攻開始對戰的玩家：將進行中的回合作為0回合，先攻開始的玩家追加1回合，後攻開始的玩家追加1回合。

○若追加回合後比賽仍未結束時，則依下列步驟判定勝負。

①由生命值卡張數較多者獲勝（若張數相同則依下一項）

②由卡組剩餘卡片張數較多者獲勝（若張數相同則依下一項）

③以猜拳一局勝負等方式由勝者獲勝

**-3月15日(日)**

**<決賽淘汰賽(季軍賽/冠軍賽)>**

- 每場比賽時間限制30分鐘，三戰兩勝制(BO3)

**各場對戰結束後，在該對戰戰敗的一方獲得選擇下一場對戰之先攻・後攻的權利。**

**未記載在本規則上之事項，則遵循場地規則。**

**★關於使用的卡組**

- 領航卡：1張
- 卡組：合計正好50張角色卡、活動卡、舞台卡構築的一組卡片。
  - ※構築卡組時，僅可放入領航卡擁有的顏色的卡片
  - 卡組內不可放入自己領航卡未擁有的顏色的卡片
  - ※相同卡片編號的卡片可以放入最多4張。
  - ※依據使用的領航卡，有些卡片可能無法加入卡組。
  - 請務必在參賽前確認自己使用的卡組符合規則。
- 咚!!卡組：正好10張咚!!卡構築的一組卡片。
  - ※官方販售・發送的所有咚!!卡皆可使用。
  - ※所有語言版本的咚!!卡皆可使用。

**★關於可以使用的卡片**

卡組內可以放入下列卡片編號的卡片。

<補充包>

【OP-01】～【OP-14】

<特殊補充包>

【EB-01】～【EB-03】

<高級補充包>

【PRB-01】、【PRB-02】

<起始牌組>

【ST-01】～【ST-29】

<推廣卡>

【P-001 蒙其・D・魯夫】～【P-039 貝拉密】

【P-041 蒙其・D・魯夫】～【P-086 托拉法爾加・羅】

【P-088 托拉法爾加・羅】～【P-093 托拉法爾加・羅】

【P-096 少女】～【P-107 哥爾・D・羅傑】

【P-111 妮可・羅賓】～【P-113 珠寶・波妮】

【P-117 娜美】

**★關於不可使用的支援物品**

對戰中不可使用與對戰沒有關係的物品、以及下列的支援物品。

- ・智慧型手機、手機、可以作為電子設備使用的智慧型手錶等
- ・SOUND LOADER

**未記載在本規則上之事項，則遵循場地規則。**

**★關於不可使用的卡片**

卡組內不可包含下列任何一張卡片編號的卡片。

<特殊補充包>

【EB-04】

<推廣卡>

P-040 海道

P-087 妮可·羅賓

P-094 羅羅亞·索隆

P-095 香吉士

P-108 蒙其·D·魯夫

P-109 波特卡斯·D·艾斯

P-110 蒙其·D·魯夫

P-114 羅羅亞·索隆

P-115 波雅·漢考克

P-116 妮可·羅賓

P-118 莉莉絲

P-119 波特卡斯·D·艾斯

卡組內不可包含下列任何一張禁止·限制卡片。

•ST06-015 大噴火

•ST10-001 托拉法爾加·羅

•OP02-024 白鯨號

•OP02-117 冰河時代

•OP03-098 艾尼愛斯大廳

•OP06-086 月光·摩利亞

•OP06-116 排擊

•OP07-045 吉貝爾

•EB01-059 雷迎

•OP03-040 娜美

※若領航卡使用OP11-040 蒙其·D·魯夫時，卡組內不可包含下列任何一張卡片。

•OP11-067 夏洛特·卡塔克利

•OP08-069 夏洛特·莉莉

請勿使用任何其他、複製等非官方ONE PIECE卡牌遊戲的卡片。

**未記載在本規則上之事項，則遵循場地規則。**

**★關於洗牌**

- ※在玩家滿足前，可以將自己的卡組洗牌充分打亂排列順序  
或是可以切牌（由放置在桌上的狀態，分成幾小堆卡片後再疊放回一組的切法）。  
但是，必須在適當的時間內並在對戰對手可見之位置進行，也必須注意不損傷卡片或被看見卡片內容。
- ※在進行卡組洗牌後，請對手切牌或洗牌作確認。  
請勿耗費太多時間進行確認的切牌或是洗牌。  
對戰對手重新洗牌又或是切牌後，玩家不可再將自己的卡組洗牌和切牌。
- ※僅限雙方同意的情況下，可以不需要請對方洗牌。
- ※若代理對手進行切牌時，請以下列步驟進行切牌。
  1. 洗牌的玩家將卡組分成3等分的卡片。
  2. 對手可以任意指定3等分的卡片順序，並要求從上面疊放。
  3. 將3等分的卡片依被指定的順序從上面疊放。
- ※對戰對手結束洗牌後，不可再碰觸卡組（改變順序）。
- 由裁判洗牌  
在適當處理「違反比賽規則的行為」時，裁判有權對玩家卡組洗牌。  
在裁判重新洗牌後，玩家不可再將卡組洗牌和切牌。

**★關於卡套**

- 本大賽中所有的卡套將使用由大賽主辦單位提供之卡套。  
報到後將於會場分配卡套，請自行套用。
- ※1張卡片僅可使用1張卡套。
- ※本大賽不可使用透明的內卡套、外卡套，請見諒。
- ※領航卡可使用塑膠製的卡片載入器。  
在大賽中，若裁判判斷卡套及卡片載入器不可使用（PSA等的鑑定品、視認性很差、遮蔽部份文字內容）時，玩家可以選擇「更換成更適當的替換品」或是「若卡片的傷痕不明顯時不使用卡片載入器對戰」。

**★關於卡組**

- 裁判可能進行檢查卡組。  
若裁判或工作人員要求檢查卡組時，請立即提交卡組。

**★關於大賽中途棄權**

- ※大賽期間希望棄權的玩家必須告知裁判（或工作人員）並獲得許可。公佈對戰對手後，在對戰開始前決定棄權的玩家，該場對戰將視為不戰即敗，之後即從大賽中棄權。此外，若棄權，將無法獲得紀念品等。

**未記載在本規則上之事項，則遵循場地規則。**

**★關於登錄勝負**

請依下列步驟進行登錄。

**<獲勝的玩家>**

- ① 在「對戰組合(対戦組み合わせ)」中點選「對戰結果(対戦結果)」按鈕
- ② 獲勝的玩家選擇「WIN」並點選「確定」

**<戰敗的玩家>**

※請在獲勝玩家登錄完後操作。

- ① 在「對戰組合(対戦組み合わせ)」中點選「對戰結果(対戦結果)」按鈕
- ② 確認「LOSE」顯示為深色並點選「認同結果(結果を承認する)」

**<雙方皆戰敗時的操作>**

- ① 在「對戰組合(対戦組み合わせ)」中點選「對戰結果(対戦結果)」按鈕
- ② 其中一位玩家在對戰結果登錄畫面中選擇「雙方皆敗(両プレイヤー敗北)」並點選「確定」
- ③ 另一位玩家在對戰組合(対戦組み合わせ)中確認「雙方皆敗(両プレイヤー敗北)」顯示為深色並點選「認同結果(結果を承認する)」

**★禮儀**

- ※大賽中禁止飲食、喝酒、吸菸。
- ※請小心物品以防遺失或失竊。若萬一發生遺失或失竊時，大賽概不負責。
- ※身體不適時，請立即告知工作人員。
- ※若在對戰中離席，則可能為戰敗。
- ※請將手機電源關閉或設定為靜音模式。
- ※若比賽中使用手機、或接聽電話時，則可能取消資格。
- ※大賽中為避免違規嫌疑，請將「領航卡」「卡組」「咚!!卡組」以外比賽中不會使用的卡片、筆記等會被拿走的物品或鐘錶收好
- ※若在洗牌前或比賽空檔間操控自己卡組的卡片順序時，將予以警告。
- ※比賽中請務必確保自己的手牌都在桌子上。
- ※若對手詢問公開的卡片或廢棄區中的卡片的效果時，請務必告知正確的資訊。
- ※當對手詢問卡組、廢棄區、或手牌等公開資訊的卡片張數時，請務必告知正確的張數。

## ★關於處罰

若無法遵守「ONE PIECE 卡牌遊戲官方授權大賽場地規則」、「規則說明書」、或「各大賽規章」的規則時，依據《裁判和工作人員》的權限，有可能予以處罰  
《裁判和工作人員》將依據活動或大賽的等級以及違規的情節和程度作為判斷並實施處罰  
此外，若予以處罰後仍繼續違規時，則有可能加重處罰。

## 【處罰的種類與適用之原則】

下列①～④的處罰適用範例僅為舉例。

即使是類似的違規，依據《裁判和工作人員》的判斷，有可能予以較輕（或是較重）的處罰。

## ①【注意】

此為活動期間每個玩家會被記錄的處罰。針對「違反比賽規則的行為」，即使裁判盡可能將其恢復成正確的狀態，但若是難以完全復原狀態的違反行為將予以此項處罰。

若多次收到【注意】時，將可能升級為【警告】。

（違反範例）

- 不小心抽取多餘的卡片。
- 對戰中的玩家向觀眾請求建議。
- 觀眾向對戰中的玩家出聲、又或是以肢體語言等方式傳達對戰相關資訊。

## ②【警告】

此為活動期間每個玩家會被記錄的處罰。針對非嚴重之違規將予以此項處罰。若多次收到【警告】時，將可能升級為【戰敗】或【取消資格】。

（違反範例）

- 持續緩慢的行動導致在既定的對戰時間內無法分出勝負。  
若裁判收到對戰對手的申訴時，將確認實際的比賽時間並給予回應。
- 告知對手錯誤的資訊。
- 挑釁、侮辱對手的行動。

## ③【戰敗】

針對惡性違規或因違規而導致比賽無法繼續進行的情況將予以此項處罰。

若被處以【戰敗】時，該場比賽立即結束。

僅有獲得大賽主辦單位和主辦單位許可的裁判方可處以【戰敗】。

（違反範例）

- 未滿足卡組的構築條件(領航卡1張、卡組50張、相同卡片編號的卡片4張以下、咚!!卡組10張)。
- 違反禁止卡片或限制卡片、卡套等大賽規章。
- 在不允許交換卡組的情況下，變更卡組卡片。

## ④【失格】

針對極為惡性的違規、或損害活動整體的行為以及極不道德的行為將予以此項處罰。

若玩家被處以【取消資格】時，該玩家當下的對戰即戰敗，並無法再參與之後的對戰，也無法獲取累積至當下成績所應得的獎勵。

對於觀眾也可能會處以【取消資格】，且該觀眾必須離開會場。

（違反範例）

- 和對戰對手商量，且不當操控對戰或對戰結果。這種情況下，進行交易的對戰對手也會【取消資格】。
- 賭博、賄賂、或是竊取活動物品的行為。
- 意圖使用不正當的方式查看對手的卡組或手牌等自己不可查看的資訊並從中得利。
- 意圖獲取超過必要數量的卡片或咚!!卡等違規行為。

※官方比賽中將在上述標準增添【禁賽】。