

最終更新日：2025 年 9月16日

TCG「ONE PIECE 卡牌遊戲」

<官方公認大賽>

場地規則

Ver.1.6.1

此文件為記錄集換式卡牌遊戲(以下簡稱TCG)「ONE PIECE卡牌遊戲」的官方・官方公認大賽相關規則的文件。ONE PIECE卡牌遊戲的活動有「官方大賽」和「官方公認大賽」2種。由萬代株式會社主辦的大賽稱為「官方大賽」，而經萬代株式會社認可舉辦的大賽稱為「官方公認大賽」。本規則為「官方公認大賽」相關的規則文件。若特定活動的「大賽規章」與此規則有衝突時，則以「大賽規章」優先。

前言

此「ONE PIECE卡牌遊戲官方公認大賽場地規則」是為了讓每位與會來賓皆能在ONE PIECE卡牌遊戲的對戰中盡興而製定的規則。

為了讓與會的每個人可以開心享受ONE PIECE卡牌遊戲，除了專注於對戰的勝負之外，彼此更要遵守規則，讓我們一起以完成一場完美的活動為目標吧。

【目錄】

第1章：致每位活動參與者

第2章：致每位玩家

第3章：致每位觀賽者

第4章：關於裁判

第5章：關於可以使用的卡片

第6章：關於卡套

第7章：關於遊戲的準備

第8章：關於活動的進行

第9章：關於對戰的結束及勝負

第10章：關於大賽中途棄權

第11章：關於作弊的對戰結果

第12章：關於懲罰

第1章：致每位活動參與者

參與ONE PIECE卡牌遊戲活動的每個人應該彼此互相尊重，並時時體貼對方。此外，請不要作弊。

第2章：致每位玩家

所有玩家應遵守既定的規則和禮儀，並謹記公平競爭彼此才能盡情對戰。因此，時時替對戰對手著想也很重要。

每位玩家皆應牢記下列關於對戰的禮儀。

- 對戰前、對戰後記得問候對戰對手。
- 在對戰中應清楚聲明時間點和效果，而對戰對手也應明確回應。
- 在對戰中，為了讓對戰對手和裁判（或工作人員）一目了然，應妥善整理卡片和持有物品。
- 請謹慎拿取對戰對手的卡片。此外，若需要確認對戰對手的卡片（場上的卡片、公開的卡片、廢棄區的卡片）時，請務必在得到對戰對手的允許後進行。
- 除非卡片有指示，否則不得查看對戰對手的手牌或卡組。
- 請勿做出讓對戰對手感覺不舒服的行為。
（例如：大喊大叫、說對手的壞話、進行時故意拖延時間等）
- 若在對戰中離席時，應先得到對戰對手和裁判（或工作人員）的允許。
- 若在對戰中有任何疑問，請詢問裁判（或工作人員）。
- 若在對戰中產生規則相關的疑問時，每位玩家皆可詢問裁判（或工作人員）確認該疑問。這時，每位玩家必須遵循裁判（或工作人員）決定的指示。
- 在對戰中，桌上請勿放置與對戰無關的物品(領航卡、卡組、咚!!卡組、遊戲墊、支援道具以外的物品)，並盡可能不要觸碰。
 - ※可以使用下列物品作為輔助對戰的支援道具。為避免影響對戰，請取得對手同意後再行使用。
 - 骰子(小於正二十面體)
 - 力量值計數器（表示與力量值相關數值的物品）
- 在對戰中，原則上不可取消在規則上沒有問題的行動。對戰對手未經同意即修改其操作時，請通知裁判（或工作人員）處理。
- 為防止發生竊盜或意外，玩家請小心保管自己攜帶的物品。

第3章：致每位觀賽者

觀看對戰時，請待在大賽指定的區域，並遵守禮儀，以免干擾對戰或大賽的運作。請勿發表任何與對戰相關的評論、建議或干擾對戰。

若無法遵守規定時，可能會依裁判（或工作人員）的判斷要求離場。

第4章：關於裁判

所有裁判應遵守既定的規則，並和每位活動參與者及工作人員同心協力一起確保大賽公正且順利地進行。

此外，言行舉止應得宜為所有玩家的楷模。

若有玩家提出確認「違反遊戲規則的行為」時，所有裁判不應僅聽取單方面的說法，而是傾聽對戰雙方的意見，做出可讓遊戲順利進行的裁定，並恢復成正確的狀態。

若進行對戰後發現有錯誤的行為時，對戰可能仍會持續進行。另外，若發現違反規則和玩家作弊或疑似有作弊的行為時，所有裁判皆可介入、指出並糾正該行為。

第5章：關於可以使用的卡片

玩家將使用各大賽規章（＝各大賽的既定規則）所訂定的卡片。在任何大賽上皆不得使用偽造的卡片（包含複製及手工製作的替代卡片）。

若在卡片的正面・背面・側面有足以和同卡組內其他卡片辨識區別的傷痕、髒汙、印記、反折時，依裁判的判斷有可能不得使用。

但是，若使用卡套後即無法辨識區別時則可以使用。

此外，於大賽舉辦的區域，7日內新販售・發布的卡片編號的卡片，在部分活動（與旗艦戰、冠軍錦標賽相關的大賽）上不得使用。

（例如：每月1日販售・發布的新卡片編號的卡片，自當月8日起才可使用。）

（卡片編號與已發售・發布7日以上的卡片相同的卡片，即使尚未超過7日也可以使用。）

■ 關於LECAFIG的使用

LECAFIG（領航卡立體人物模型系列），原則上可以和領航卡一樣在官方公認・官方活動上使用。

但是，根據官方公認活動等舉辦的店鋪規章，也可能無法使用，敬請見諒。

■ 關於SOUND LOADER的使用

SOUND LOADER（會發出BGM或音效的卡片載入器），原則上在官方公認・官方活動不可使用。

但是，和SOUND LOADER同梱的領航卡，則和卡片編號相同的卡片一樣可以依照相同的規章使用。

■ 關於咚!!卡的使用

在任何大賽上皆不得使用偽造的卡片（包含複製及手工製作的替代卡片）。

已販售・發布的咚!!卡皆可使用。

各種語言的咚!!卡皆可使用。

■ 關於卡片上的書寫（簽名等）

在卡片正面含有簽名書寫等內容的卡片，只要該書寫內容不影響對戰，即可使用。而例如卡片上的文字內容因過度書寫被覆蓋或書寫不適當的內容時，則不得使用。

但是，參加大賽時，必須合併使用另一張未含任何書寫內容且卡片編號相同的卡片，以便

確認卡片的實際狀況，並向對手展示正確的狀態。

*根據大賽的不同，在決賽階段等部分比賽中，可能強制使用未含任何書寫內容且卡片編號相同的卡片。

第6章：關於卡套

請務必使用各大賽規章規定的卡套。

※根據各個大賽不同，有可能必須使用大賽主辦單位指定的卡套。

I. 卡組內卡片可以使用的卡套

卡組的卡片必須全部方向一致逐張放入不透明的同款卡套。

1張卡片可以重疊使用最多2張卡套。若使用2張卡套時，所有卡片請使用相同的重疊張數・重疊順序・表裡・方向、並且其中最少1張為不透明的卡套。

此外，裁判得自行判斷禁止使用可以辨識特定卡片的卡套、或明顯無法確認卡片內容的卡套。

II. 卡組以外卡片可以使用的卡套

領航卡和咚!!卡必須使用與卡組不同的卡套，或者可以不使用卡套。

另外，領航卡和咚!!卡可以使用塑膠製的卡片載入器。但是，若裁判判斷卡片載入器會影響對戰時，則可能禁止使用。

在大賽中，若裁判判斷卡套或卡片載入器不可使用（卡片鑑定品、明顯可見度不好、遮蔽部份文字內容等）時，玩家可以選擇「更換成更適當的卡套及卡片載入器」亦或「若卡片的傷痕不明顯不使用卡套・卡片載入器對戰」。

第7章：關於遊戲的準備

自己和對手各自將卡組洗牌，並放置在桌上的「卡組」後，公開領航卡。查看對手的領航卡之後即不得變更卡組。

第8章：關於活動的進行

I. 關於洗牌

卡組洗牌，是指混合卡組卡片充分打亂排列順序使雙方玩家不清楚卡片的順序。每位玩家的卡組，在各場對戰開始時、以及對戰中被指定「將卡組洗牌」後，必須洗牌至排列順序充分打亂的狀態。若在卡組洗牌時進行不當操作，將予以嚴懲。

※關於詳細的處罰規則請參閱第 12 章。

■由玩家洗牌

玩家可以洗牌或切牌（將放置在桌上的卡組，分成幾小堆後再堆放回一副卡組的切法）至滿足為止，確保充分打亂自己卡組的卡片排列順序。但是，請務必在適當的時間內且對戰對手可見之位置進行操作，並注意不要損傷卡片或看見卡片內容。

在卡組洗牌後，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洗牌。

在對戰對手重新洗牌、或是切牌後，玩家不得再將自己的卡組洗牌和切牌。

若是在遠端對戰無法觸及卡組時，請進行洗牌的玩家代理處理作為確認的切牌。

但是僅限雙方皆同意時才會進行代理，否則不需要請對手洗牌。

■對手代理處理切牌時

若在將自己的卡組洗牌後，處理代理切牌時，請依雙方玩家同意的步驟進行。此外，與一般切牌一樣，在代理切牌時請勿耗費太多時間。

（代理處理切牌的步驟例）

1. 洗牌的玩家將卡組分成張數大約相同的三等分。
2. 對手任意指定該三等分的順序，並由上面開始疊放。
3. 將三等分的卡片依指定的順序由上面開始疊放。

■由裁判洗牌

裁判在適當處理「違反遊戲規則的行為」時，擁有對玩家卡組洗牌的權限。在裁判將卡組洗牌後，玩家不得再將卡組洗牌或切牌。

II. 關於屆時間限制

官方公認大賽若有設置時限，建議每場對戰30分鐘。

在各場對戰，若已屆預告的結束時間卻尚未分出勝負時，則不進行勝負的判定，而是該場對戰的雙方皆輸。

此外在特定的活動（官方大賽決賽、淘汰賽）上，若時限內無法結束對戰時，根據現在進行中的回合是先攻玩家的回合、還是後攻玩家的回合而有可能給予追加的回合如下。

- 若是在先攻玩家的回合中屆時間限制
將進行中的回合作為0回合，追加3回合
- 若是在後攻玩家的回合中屆時間限制
將進行中的回合作為0回合，追加2回合

若追加上述之回合數後仍無法結束對戰時，則依下列步驟進行勝負判定。

1. 生命值卡張數較多者獲勝（若張數相同者則依下一項）
2. 卡組卡片剩餘張數較多者獲勝（若張數相同者則依下一項）
3. 以猜拳一輪猜拳獲勝者獲勝

III. 關於確認卡組的效果

因卡片效果而確認卡組時，若過度拖延時間，有可能予以懲罰。

第9章：關於對戰的結束及勝負

關於對戰的結束及勝負，將根據各大賽既定之規章決定。

在對戰紀錄表記錄對戰結果、或是裁判確認過對戰結果後，即不得改變對戰結果。

第10章：關於大賽中途棄權

希望在大賽中棄權的玩家，原則上必須告知裁判（或工作人員）該要求並獲得許可。在宣布對戰對手後、對戰開始前決定棄權的玩家，該場對戰將視為不戰而敗，然後從大賽中退賽。

此外，若玩家棄權則無法獲得紀念品。

第11章：關於作弊的對戰結果

在任何大賽中，玩家皆不得與對戰對手討論決定或是竄改比賽結果。

若以作弊操控對戰結果時，將予以嚴懲。

※關於詳細的處罰規則請參閱第 12 章。

第12章：關於處罰

若無法遵守「ONE PIECE 卡牌遊戲官方公認大賽場地規則」、「規則說明書」或是各大賽規章上的規則時，根據《裁判和工作人員》的權限，有可能予以處罰。

《裁判和工作人員》將依活動或大賽的等級、或是違規的情節輕重為判斷予以處罰。

另外，若懲處後仍反覆違規時，則有可能予以嚴懲。

【處罰的種類和適用之原則】

※下列①～④的**違規範例・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將被記錄的處罰。**針對「違反遊戲規則的行為」，裁判將盡可能恢復成正確的狀態，並根據違規的嚴重程度給予【注意】的處罰。**若多次收到【注意】時，將可能升級為【警告】。

（違規範例）

- ・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搭話。

②【警告】

此為活動期間每個玩家將被記錄的處罰。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】。

(違規範例)

- 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予以回應。
- 告知對手錯誤的資訊。
- 挑釁、侮辱對手的行為。

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】。

(違規範例)

- 未滿足卡組的構築條件(領航卡1張、卡組50張、相同卡片編組的卡片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【取消資格】

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，並無法再參加之後的對戰，也無法獲取累積至當下成績所應得的獎勵品。

對於觀眾也可能會處以【取消資格】，且該觀眾必須離開會場。

(違規範例)

- 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無法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】。