

กฎพื้นฐานสำหรับเกมการ์ดนักสืบโคนัน Ver.1.11 [วันที่ปรับปรุงล่าสุด: 5 สิงหาคม 2024]

※ รายละเอียดของการปรับปรุงอยู่ที่หน้าสุดท้าย

เกมการ์ดนักสืบโคนัน กฎพื้นฐาน (Floor Rules)

บทนำ

เอกสารนี้รวบรวมกฎระเบียบสำหรับกิจกรรมทางการและกิจกรรมที่ได้รับการรับรองของ "เกมการ์ดนักสืบโคนัน" กฎเหล่านี้ถูกตั้งขึ้นเพื่อให้ทุกคนที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม (ผู้เข้าร่วมและเจ้าหน้าที่) สามารถเพลิดเพลินกับเกมการ์ดนักสืบโคนันได้อย่างสบายใจ

หากกฎของกิจกรรมใดๆ ขัดแย้งกับเนื้อหาในเอกสารนี้ กฎของกิจกรรมนั้นจะมีความสำคัญเหนือกว่า

ประเภทและนโยบายของกิจกรรม

กิจกรรมจะแบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลักๆ ในเอกสารนี้คำว่า "กิจกรรม" หมายถึงทั้งสองประเภทดังต่อไปนี้:

1. กิจกรรมทางการ

จัดขึ้นโดยบริษัท Takara Tomy Co., Ltd.

2. กิจกรรมที่ได้รับการรับรอง

จัดขึ้นโดยองค์กร ร้านค้า หรือบุคคลที่ได้รับการรับรองจากบริษัท Takara Tomy Co., Ltd.

นอกจากนี้ กิจกรรมยังแบ่งออกเป็น 3 ประเภทตามเนื้อหา และกฎในเอกสารนี้จะถูกใช้ตามนโยบายของแต่ละประเภท

กิจกรรมที่ไม่ใช่การแข่งขันการ์ด

กิจกรรมที่ไม่มีการแข่งการ์ดในเกมการ์ดนักสืบโคนัน (เช่น "กิจกรรมเกมการ์ดปริศนา") กฎพื้นฐานในส่วนที่ 1 ของเอกสารนี้เท่านั้นที่ถูกนำมาใช้

กิจกรรมการแข่งขันการ์ด (สำหรับผู้เล่นทั่วไป)

กิจกรรมที่มีการแข่งขันในเกมการ์ดนักสืบโคนัน แต่มีบรรยากาศที่ผ่อนคลายและไม่มีการหาผู้ชนะ (เช่น "Fan Meeting") กฎทั้งหมดในเอกสารนี้จะถูกนำมาใช้ แต่เน้นให้ผู้เข้าร่วมเพลิดเพลินกับการต่อสู้เป็นหลัก และกฎพื้นฐานจะถูกใช้เพื่อสนับสนุนการนี้ ดังนั้นการลงโทษตาม [5.10] จะไม่ถูกใช้

กิจกรรมการแข่งขันการ์ด (สำหรับนักแข่งขัน)

กิจกรรมที่มีการแข่งขันในเกมการ์ดนักสืบโคนัน มีบรรยากาศที่เข้มข้นและมีการหาผู้ชนะที่ชัดเจน (เช่น "Challenge Match") กฎทั้งหมดในเอกสารนี้จะถูกนำมาใช้ เพื่อให้แน่ใจว่ากิจกรรมจะถูกดำเนินการอย่างเหมาะสมและเป็นธรรมต่อผู้เข้าร่วมทุกคน

1. พื้นฐานของกิจกรรม

1.1 คุณสมบัติของผู้เข้าร่วม

ยกเว้นในบางกรณี ทุกคนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ในฐานะผู้เข้าร่วม:

- ◆ บุคคลที่ถูกห้ามโดยนโยบายของบริษัท Takara Tomy Co., Ltd.
 - ◆ บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปีที่ไม่ได้รับความยินยอมจากพ่อแม่หรือผู้ปกครอง หรือบุคคลที่ถูกห้ามเข้าร่วมกิจกรรมตามกฎหมายท้องถิ่น กฎระเบียบ หรือข้อบังคับของผู้จัดงานหรือสถานที่จัดกิจกรรม
 - ◆ บุคคลที่ไม่ผ่านข้อจำกัดด้านอายุที่กำหนดโดยผู้จัดงาน
 - ◆ บุคคลที่ทำงานกับบริษัท Takara Tomy Co., Ltd. หรือบุคคลหรือองค์กรที่ได้รับมอบหมายงานเกี่ยวกับการพัฒนาและการดำเนินงานของเกมการ์ดนักสืบโคนันจากบริษัท
- (หมายเหตุ: บริษัท Takara Tomy สามารถยกเลิกหรือผ่อนคลायข้อจำกัดนี้ในแต่ละกิจกรรมได้)

1.2 ผู้เข้าร่วม

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องรับผิดชอบต่อไปนี้:

- ◆ รักษาทัศนคติที่สุภาพต่อเจ้าหน้าที่ ผู้เข้าร่วมคนอื่นๆ และผู้ชม และหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม
- ◆ รักษาความชัดเจนและความถูกต้องของสถานการณ์ในเกม
- ◆ ปฏิบัติตามเวลาที่กำหนดและข้อจำกัดด้านเวลา
- ◆ แจ้งเตือนเมื่อพบเห็นการละเมิดกฎหรือนโยบายภายในเกม
- ◆ เรียกผู้ตัดสินเมื่อพบเห็นความขัดแย้งในระหว่างเกมหรือผลลัพธ์ของเกม
- ◆ รายงานผลเกมของตนอย่างถูกต้องและตรงเวลา
- ◆ ปฏิบัติตามขั้นตอนที่ผู้จัดงานกำหนดและเข้าร่วมกิจกรรมอย่างถูกต้อง
- ◆ เตรียมเตี๊ยมและรายการเตี๊ยม รวมถึงอุปกรณ์ที่จำเป็นตามข้อกำหนดของกิจกรรม

1.3 ผู้ตัดสิน

ในการแข่งขัน จะมีผู้ตัดสินที่รับผิดชอบในการให้คำตัดสินและตีความกฎ รวมถึงการตัดสินใจต่างๆ ผู้ตัดสินมีสองประเภทและหนึ่งบุคคลสามารถทำหน้าที่ในหลายบทบาทได้:

- **หัวหน้าผู้ตัดสิน**
หัวหน้าผู้ตัดสินคือผู้มีอำนาจในการตัดสินใจสูงสุดในการแข่งขัน ทุกคนที่เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องปฏิบัติตามการตีความและการตัดสินของหัวหน้าผู้ตัดสิน ซึ่งมีสิทธิ์ยกเลิกคำตัดสินของผู้ตัดสินอื่นๆ และตัดสินในกรณีที่มีการยื่นอุทธรณ์
- **ผู้ตัดสินภาคสนาม**
ผู้ตัดสินภาคสนามจะตอบคำถามจากผู้เข้าร่วมและผู้ชม ช่วยจัดการกับสถานการณ์ที่ผิดพลาดในเกม และตอบสนองต่อข้อเรียกร้องที่เหมาะสมอื่นๆ อย่างไรก็ตาม ผู้ตัดสินจะไม่ให้ความช่วยเหลือเกี่ยวกับการตัดสินใจภายในเกม แต่สามารถตอบคำถามเกี่ยวกับกฎหรือการทำงานของการ์ด และแสดงข้อความที่ถูกต้องของการ์ดได้

1.4 ผู้ชม

ผู้ชมต้องรักษาความเงียบในระหว่างเกมและกิจกรรมที่ดำเนินอยู่ และต้องปฏิบัติตามคำแนะนำของเจ้าหน้าที่ เช่นเดียวกับผู้เข้าร่วม หากพบเห็นการละเมิดกฎหรือนโยบาย ควรรีบแจ้งผู้ตัดสินโดยเร็วที่สุด อย่างไรก็ตาม ผู้ชมไม่สามารถแทรกแซงหรือมีส่วนร่วมโดยตรงในเกมของผู้เข้าร่วมได้

2. โครงสร้างของกิจกรรม

2.1 การดำเนินเกม

โดยหลักการแล้ว เกมจะดำเนินไปในรูปแบบ Best of 1 (BO1) ซึ่งหมายความว่าผู้ชนะจะถูกตัดสินจากการเล่นเพียงเกมเดียว

2.2 ขั้นตอนก่อนเริ่มเกม

ก่อนเริ่มเกม ผู้เข้าร่วมจะต้องเตรียมตัวตามกฎที่กำหนดไว้สำหรับเกมในช่วงเวลาที่เหมาะสม

2.3 เงื่อนไขการสิ้นสุดเกม

เมื่อใดก็ตามที่ผู้เล่นคนใดชนะหรือแพ้ เกมจะสิ้นสุดลงทันที โดยมีเงื่อนไขการชนะและแพ้ดังนี้:

- ◆ ผู้เล่นอาจชนะหรือแพ้จากเอฟเฟกต์ของการ์ด (โดยทั่วไป ผู้เล่นจะชนะด้วยความสามารถ **【ปิดคดี】** ของพาร์ทเนอร์การ์ด)
- ◆ หากผู้เล่นทำการรีเฟรชและไม่มีการ์ดเหลืออยู่ในริมูฟโซน ผู้เล่นคนนั้นจะแพ้เกม

2.4 ขั้นตอนเมื่อหมดเวลาการเล่นเกม

หากหมดเวลาการเล่นเกมและยังไม่มีผู้ชนะ ในเวลานั้นการตัดสินจะขึ้นอยู่กับการเล่นการในเทิร์นที่กำลังเล่นอยู่:

- **กรณีที่เป็นเทิร์นของผู้เล่นที่เล่นก่อน (First Player):**
เล่นเทิร์นนั้นจนจบ จากนั้นให้ผู้เล่นคนที่สองเล่นเทิร์นของเขาจนจบ หากยังไม่มีผู้ชนะ ให้ตัดสินผู้ชนะด้วยการตัดสินแบบ "Logic Game"
- **กรณีที่เป็นเทิร์นของผู้เล่นที่เล่นทีหลัง (Second Player):**
เล่นเทิร์นนั้นจนจบ หากยังไม่มีผู้ชนะ ให้ตัดสินผู้ชนะด้วยการตัดสินแบบ "Logic Game"

หากการประกาศสิ้นสุดเทิร์น (End Phase) และการหมดเวลาตรงกัน ให้ถือว่าเริ่มเทิร์นใหม่แล้ว

2.5 การตัดสินแบบ "Logic Game"

หากหมดเวลาการเล่นและเล่นเทิร์นเสริมแล้วยังไม่มีผู้ชนะ การตัดสินแบบ "Logic Game" จะถูกใช้ในการตัดสินผู้ชนะ

ใน "Logic Game" ทั้งสองผู้เล่นจะทำการสับเต็คให้กลับมาเหมือนก่อนเริ่มเกม จากนั้นเปิดการ์ดบนสุด จนกว่าจะมีการ์ดตัวละครปรากฏ ผู้เล่นที่มี LP ของการ์ดตัวละครสูงกว่าจะเป็นผู้ชนะ หาก LP เท่ากัน จะเปิดการ์ดใหม่จนกว่าจะได้ผู้ชนะ

หากการ์ดทั้งหมดในเต็คของผู้เล่นคนใดถูกเปิดจนหมดโดยยังไม่มีผู้ชนะ ผู้เล่นคนนั้นจะแพ้การ "Logic Game" หากเกิดเหตุการณ์นี้กับทั้งสองฝ่ายพร้อมกัน การตัดสินผู้ชนะจะทำโดยวิธีการสุ่ม

2.6 การยอมแพ้

ผู้เข้าร่วมสามารถประกาศยอมแพ้ได้ตลอดเวลา ก่อนที่ขั้นตอนสิ้นสุดเกมจะเสร็จสมบูรณ์ อย่างไรก็ตาม หลังจากหมดเวลาการเล่นเกม ผู้เข้าร่วมไม่สามารถหลีกเลี่ยงการปฏิบัติตามขั้นตอนที่กำหนดใน [2.4] ได้ และหากเจ้าหน้าที่หรือผู้จัดงานตัดสินว่าผู้เข้าร่วมไม่ปฏิบัติตาม ผู้เข้าร่วมคนนั้นจะถูกนับว่าได้ยอมแพ้

การขอให้คู่แข่งยอมแพ้หรือการเจรจาเกี่ยวกับการยอมแพ้เป็นสิ่งที่อนุญาตได้ แต่ผู้เข้าร่วมมีสิทธิที่จะปฏิเสธคำขอนั้น และหากปฏิเสธแล้ว ผู้ขอไม่สามารถขอต่อไปได้ เนื่องจากถือเป็นการกระทำที่ขัดต่อกฎพื้นฐาน [5.7 การกระทำที่ไม่เหมาะสม]

การขอให้ยอมแพ้หรือการเจรจาเกี่ยวกับการยอมแพ้ต้องทำภายในเวลาที่เหมาะสม และต้องไม่ใช่เวลานานเกินไปจนทำให้เกมล่าช้า เพราะอาจถือเป็นการละเมิด [5.8 การเล่นที่ล่าช้า]

การเสนอคำตอบแทนเพื่อให้คู่แข่งยอมแพ้หรือยอมรับการยอมแพ้เป็นสิ่งต้องห้าม เนื่องจากถือเป็นการ [5.5 การตัดสินบน] และจะส่งผลให้มีการลงโทษอย่างร้ายแรงสำหรับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง

2.7 เวลาที่กำหนดและเวลาขยาย

เวลาที่แนะนำสำหรับการเล่นเกมคือ 30 นาที อย่างไรก็ตาม ผู้จัดสามารถกำหนดเวลาการแข่งขันตามที่เห็นสมควรได้ หากมีการหยุดเกมนานกว่า 1 นาทีในระหว่างการเล่น ผู้ตัดสินสามารถขยายเวลาของเกมได้ตามความเหมาะสม

2.8 การยื่นอุทธรณ์ต่อหัวหน้าผู้ตัดสิน

หากผู้เข้าร่วมไม่พอใจกับคำตัดสินของผู้ตัดสิน ผู้เข้าร่วมสามารถยื่นอุทธรณ์ต่อหัวหน้าผู้ตัดสินได้ คำตัดสินของหัวหน้าผู้ตัดสินถือเป็นคำตัดสินสุดท้ายในการแข่งขันนั้น

2.9 การถอนตัวจากการแข่งขันหรือการออกจากอีเวนต์

ผู้เข้าร่วมสามารถเลือกที่จะถอนตัวจากกิจกรรมได้ตลอดเวลา หากผู้เข้าร่วมถอนตัวก่อนการเริ่มการแข่งขันรอบแรก จะถือว่าผู้เข้าร่วมคนนั้นไม่ได้เข้าร่วมอีเวนต์นั้น

ผู้เข้าร่วมที่ต้องการถอนตัวจากกิจกรรมจะต้องแจ้งเจ้าหน้าที่ตามขั้นตอนที่กำหนด หากผู้เข้าร่วมไม่ปรากฏตัวในการแข่งขันโดยไม่มีการแจ้งให้เจ้าหน้าที่ทราบอย่างถูกต้อง จะถือว่าผู้เข้าร่วมคนนั้นได้ถอนตัวจากกิจกรรมแล้ว นอกจากนี้ การเสนอคำตอบแทนเพื่อให้คู่แข่งถอนตัวหรือยอมรับการถอนตัวนั้นเป็นสิ่งต้องห้าม

2.10 การบันทึกข้อมูล

ผู้เข้าร่วมไม่สามารถบันทึกข้อมูลระหว่างเกมได้ ไม่ว่าจะด้วยวิธีการใด ๆ ที่เหมือนอาจจะไม่ใช่การจดบันทึก แต่ผู้ตัดสินเห็นว่าเป็นการบันทึกข้อมูลก็จะถูกห้ามเช่นกัน อย่างไรก็ตาม ผู้เข้าร่วมสามารถใช้เครื่องหมายเช่น ลูกแก้วหรือลูกเต๋าเพื่อแสดงการเปลี่ยนแปลงสถานะภายในเกมได้ แต่ห้ามใช้สิ่งของต่อไปนี้:

- ◆ การ์ดจากเกมการ์ดนักสืบโคนันหรือสิ่งพิมพ์ที่คล้ายกัน
- ◆ เงินสดหรือเหรียญ
- ◆ สิ่งของอื่น ๆ ที่ผู้ตัดสินเห็นว่าไม่เหมาะสม

2.11 อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์

ระหว่างเกม ผู้เข้าร่วมไม่สามารถใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ได้ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในที่นี้หมายถึงอุปกรณ์ที่สามารถให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับเกมหรือใช้เพื่อการสื่อสาร

3. กฎของกิจกรรม

3.1 วิธีการตัดสินอันดับ

หากต้องตัดสินอันดับในกิจกรรม จะใช้ลำดับความสำคัญดังต่อไปนี้:

1. คะแนนชัยชนะ
2. เปอร์เซนต์การชนะของคู่แข่ง (คำนวณจากค่าเฉลี่ยคะแนนชัยชนะของคู่แข่งที่เจอในแต่ละรอบ)

ผู้จัดสามารถเพิ่มหรือลบข้อกำหนดเหล่านี้ได้ตามความเหมาะสม ในกรณีที่ผู้เข้าร่วมมีคะแนนเท่ากันและจำเป็นต้องแยกอันดับ ผู้จัดสามารถใช้วิธีการที่ได้ประกาศล่วงหน้าไว้หรือใช้วิธีการสุ่มเพื่อแยกอันดับ

3.2 สิ่งของที่สามารถใช้ในเกม

ผู้เข้าร่วมสามารถใช้เฉพาะสิ่งของที่ได้รับการจำหน่ายหรือแจกจ่ายอย่างเป็นทางการโดยบริษัท Takara Tomy Co., Ltd. รวมถึงสิ่งพิมพ์ที่ได้รับการอนุญาตจากบริษัทเท่านั้น การแก้ไขเชิงศิลปะ (เช่น ลายเซ็น) บนการ์ดเป็นที่ยอมรับได้ แต่การแก้ไขต้องไม่ทำให้การ์ดนั้นไม่สามารถระบุตัวตนได้ หรือไม่สามารถทำให้เกิดการโต้เถียงทางกลยุทธ์ในเกม

การใช้พาร์ทเนอร์การ์ด

ในการแข่งขันแบบไม่เป็นทางการ ผู้เข้าร่วมสามารถใช้สิ่งของอื่นแทนพาร์ทเนอร์การ์ดได้ ตราบเท่าที่สิ่งนั้นตรงตามเงื่อนไขต่อไปนี้:

1. มีขนาดใกล้เคียงกับการ์ดทั่วไป
2. สามารถระบุสถานะในเกม (เช่น สลึป หรือ แอคทีฟ) ได้อย่างชัดเจน
3. ได้รับการยืนยันจากคู่แข่งก่อนเริ่มเกม

การใช้มาร์คเกอร์ในการไขคดี/แก้คดี

ในการแข่งขันทั้งแบบไม่เป็นทางการและการแข่งขันระดับสูง ผู้เข้าร่วมต้องใช้มาร์คเกอร์ในการไขคดี/แก้คดี มาร์คเกอร์ที่ใช้ควรตรงตามกฎที่กำหนด แต่หากมาร์คเกอร์นั้นสามารถแสดงสถานะได้อย่างชัดเจน (เช่น มาร์คเกอร์ที่ทำเองหรือใช้โพสต์อิท) ก็สามารถใช้ได้เช่นกัน

3.3 การใช้สินค้าตัวใหม่

การ์ดหรือสินค้าที่เปิดตัวใหม่สามารถใช้ได้ในการแข่งขันทางการและการแข่งขันที่ได้รับการรับรอง ตั้งแต่วันที่บริษัท Takara Tomy Co., Ltd. กำหนดเป็นวันเปิดตัวหรือวันแจกจ่ายสินค้า อย่างไรก็ตาม ผู้จัดสามารถตัดสินล่วงหน้าเกี่ยวกับการใช้สินค้าตัวใหม่ได้

3.4 การสับเต็ค

เมื่อเริ่มเกมหรือมีผลของการ์ดใดๆ ที่กำหนดให้ต้องสับเต็ค การสับเต็คจะต้องทำให้การ์ดภายในเต็คไม่สามารถคาดเดาได้ (การสุ่ม) การสุ่มหมายถึง การทำให้ทุกคนไม่สามารถรู้ตำแหน่งหรือลำดับของการ์ดภายในเต็คได้ การสับไฟแบบแจกทีละใบ (เช่น การสับไฟที่เรียกว่า Deal Shuffle) สามารถใช้ได้เพียงครั้งเดียวเพื่อการนับไฟในช่วงเริ่มเกม

หลังจากสับไฟแล้ว คู่แข่งสามารถสับเต็คเพิ่มเติมหรือขอให้เจ้าของเต็คทำการ "ตัด" เต็คตามวิธีการที่กำหนดได้ หากทั้งสองฝ่ายเห็นพ้องกัน สามารถข้ามขั้นตอนนี้ได้

3.5 การใช้ของพลาสติก (Sleeves)

ผู้เข้าร่วมสามารถใช้ของพลาสติกหรืออุปกรณ์ป้องกันการกัดอื่นๆ ได้ ของพลาสติกที่ใช้สำหรับเด็กทั้งหมดจะต้องเหมือนกัน และการกัดทั้งหมดต้องถูกบรรจุไว้ในช่องพลาสติกในลักษณะเดียวกัน

นอกจากนี้ ความสูงของเด็กเมื่อใส่ของพลาสติกแล้วต้องไม่เกินความกว้างของการกัด (63 มม.) ช่องพลาสติกของการกัดพาร์ทเนอร์และการกัดเหตุการณ์ไม่จำเป็นต้องเหมือนกับช่องของเด็ก (แต่หากเหมือนกันก็ได้) การใช้ Top Loader พลาสติกก็สามารถทำได้เช่นกัน

ผู้จัดงานบางรายอาจกำหนดกฎเฉพาะเกี่ยวกับช่องพลาสติกที่ผู้เข้าร่วมสามารถใช้ในกิจกรรม

3.6 การกัดที่สามารถแยกแยะได้

ผู้เข้าร่วมต้องรับผิดชอบในการป้องกันไม่ให้การกัดหรือช่องพลาสติกที่ใช้สามารถแยกแยะได้ตลอดการเข้าร่วมกิจกรรม ความรับผิดชอบนี้ยังคงอยู่แม้ว่าการกัดจะมีลักษณะโค้งงอจากการผลิตหรือจากการเก็บรักษา หากการกัดสามารถระบุได้จากรอยขีดข่วน การขีดจาง หรือความโค้ง โดยไม่ต้องดูด้านหน้า ถือว่าการกัดหรือช่องนั้นสามารถแยกแยะได้

ผู้ตัดสินมีอำนาจในการตัดสินว่าการกัดในเด็กของผู้เข้าร่วมสามารถแยกแยะได้หรือไม่ ผู้ตัดสินสามารถขอให้ผู้เข้าร่วมเปลี่ยนช่องหรือถอดช่องที่ใช้ออกได้

4. การสื่อสารระหว่างเกม

4.1 การสื่อสารของผู้เข้าร่วม

ผู้เข้าร่วมต้องไม่ให้ข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง ไม่ว่าจะตั้งใจหรือไม่ก็ตาม เกี่ยวกับข้อมูลที่ทั้งสองฝ่ายควรรู้ (เช่น จำนวนการกัดในมือหรือหลักฐาน) ผู้เข้าร่วมจะต้องประกาศการเปลี่ยนแปลงที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลของเกมของตนและแสดงข้อมูลนั้นอย่างถูกต้องแก่คู่แข่ง

4.2 การข้ามขั้นตอน

เพื่อให้เกมดำเนินไปอย่างรวดเร็ว การข้ามขั้นตอนบางอย่างของการกระทำในเกมสามารถทำได้ อย่างไรก็ตาม หากมีการเปิดเผยว่าการข้ามขั้นตอนที่ทั้งสองฝ่ายยังไม่ได้ตรวจสอบ หรือหากสามารถใส่การกระทำใหม่ในระหว่างขั้นตอนนั้นได้ ผู้เข้าร่วมสามารถขัดจังหวะการข้ามขั้นตอนได้

4.3 การกระทำที่ต่อเนื่องแต่ลำดับไม่ถูกต้อง

หากลำดับของการกระทำผิดพลาด แต่ผลลัพธ์หลังการกระทำไม่เปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน การจัดการกระบวนการผิดพลาดนั้นยังสามารถทำได้

4.4 การใช้งานเอฟเฟกต์

เอฟเฟกต์ที่เปิดใช้งานแล้วและรอการแก้ไขอาจไม่สามารถมองเห็นได้ในทางกายภาพ แต่ผู้เข้าร่วมต้องจำการเปิดใช้งานความสามารถของตนและห้ามละเลยโดยเจตนา

5. การละเมิดและบทลงโทษ

5.1 หลักการพื้นฐาน

ผู้เข้าร่วมทุกคนมีหน้าที่เคารพคู่แข่งและปฏิบัติตามกฎที่ถูกต้องเพื่อให้เกมดำเนินไปอย่างราบรื่น ข้อกำหนดในส่วนนี้จะถูกใช้อ้างอิงในกรณีที่เกิดความผิดพลาด ไม่ว่าจะเป็นเพราะความไม่ตั้งใจหรือเจตนา โดยมีจุดประสงค์เพื่อป้องกันไม่ให้ข้อผิดพลาดดังกล่าวเกิดขึ้นในอนาคต

ผู้ตัดสินจะใช้ดุลยพินิจในการจัดการกับความผิดพลาดตามหลักการในส่วนนี้ แต่การจัดการเฉพาะกรณีจะขึ้นอยู่กับสถานการณ์และบริบท ซึ่งหมายความว่ากรณีที่ดูเหมือนคล้ายกัน อาจมีการจัดการที่แตกต่างกันไปในแต่ละเหตุการณ์

5.2 การย้อนเกม (Game Rewind)

หากมีการดำเนินเกมอย่างผิดพลาดไม่ว่าจะเกิดจากการละเลยหรือความไม่ตั้งใจ หากสามารถย้อนกลับไปได้แก้ไขกระบวนการล่าสุดที่ดำเนินการอยู่หรือที่เพิ่งดำเนินการเสร็จได้ ก็สามารถแก้ไขสถานการณ์ได้ด้วยการย้อนกลับไปสู่สถานการณ์ที่ถูกต้อง หากไม่มีผลกระทบต่อการเล่นเกม หรือผู้เข้าร่วมฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้ประโยชน์จากการไม่สังเกตเห็น ผู้ตัดสินสามารถพิจารณาย้อนกลับบางส่วนของเกมหรือยกเลิกการย้อนเกมได้ตามความเหมาะสม

หากเกมดำเนินต่อไปจนไม่สามารถย้อนกลับได้ เกมจะดำเนินต่อไปโดยไม่มีการย้อนเกม

5.3 การดำเนินเกมที่ไม่เหมาะสมและวิธีการจัดการ

หากการดำเนินเกมเกิดความไม่เหมาะสมเนื่องจากความไม่ตั้งใจของผู้เล่น การจัดการโดยหลักจะมีดังนี้ (ซึ่งผู้ตัดสินจะใช้ดุลยพินิจในแต่ละกรณี):

การมีตัวละครในสนามเกิน 6 ตัว

ตัวละครจะต้องถูกนำออกไปยังโซนริมฟเพื่อให้จำนวนตัวละครในสนามลดลงเหลือไม่เกินจำนวนสูงสุดที่กำหนด (โดยทั่วไปคือ 5 ตัว) เจ้าของตัวละครจะเป็นผู้เลือกว่าจะนำตัวละครตัวไหนออกไป ในกรณีที่สามารถระบุตัวละครตัวที่เกินมาได้ ให้เลือกตัวนั้นเป็นตัวที่ถูกนำออกไป

ความสามารถที่จะทำงานเมื่อการ์ดถูกวางไปที่โซนริมฟจะไม่ทำงานในกรณีนี้ ยกเว้นในกรณีที่ผู้ตัดสินเห็นว่าควรฟื้นฟูบางส่วนของความสามารถนั้น

การถือไพ่เริ่มเกมมากเกินไป

ไพ่นกเอนเกินจะถูกนำกลับเข้ากองเต็คและทำการสับใหม่ การ์ดที่จะนำกลับเข้ากองเต็คจะถูกเลือกแบบสุ่ม

การเห็นไพ่ในเต็คโดยไม่ตั้งใจ

ให้ทำการสับเต็คใหม่ หากมีการ์ดที่ผู้เข้าร่วมคนใดคนหนึ่งรู้ตำแหน่งอย่างแน่ชัด ให้รักษาดำแหน่งนั้นไว้

การสลับลำดับการจั่วไพ่และวางไพ่ลงในโซน FILE

หากการ์ดที่เกี่ยวข้องไม่สามารถระบุตำแหน่งได้อย่างแน่ชัด เกมจะดำเนินต่อไป หากมีการ์ดที่สามารถระบุตำแหน่งได้และผู้ตัดสินเห็นว่าควรแก้ไข ให้การ์ดที่จั่วผิดถูกส่งกลับไปยังเต็คและทำการสับใหม่ และให้นำการ์ดที่ถูกต้องวางในโซน FILE หากไม่สามารถระบุได้ว่าไพ่ใดที่จั่วผิด การ์ดที่จะถูกนำกลับเต็คจะถูกเลือกแบบสุ่ม

การลืมนำการ์ดลงในโซน FILE หรือการลืมนับหลักฐาน

หากการลืมนับเกิดขึ้นก่อนการกระทำครั้งถัดไป (และไม่มีการย้อนเกม) ให้ผู้เข้าร่วมวางการ์ดจากบนสุดของ

เด็ดลงในโซน FILE ตามที่กำหนด หากทั้งสองฝ่ายรู้ตำแหน่งของการ์ดที่อยู่บนสุด ให้ทำการแก้ไขก่อนแล้ว จึงวางการ์ด

5.4 การละเมิดกฎพื้นฐานโดยเจตนา (Intentional Violations)

การละเมิดกฎโดยเจตนาเป็นสิ่งที่ไม่อาจยอมรับได้ หัวหน้าผู้ตัดสินจะพิจารณาการละเมิดโดยเจตนาอย่างรอบคอบ และหากพบว่าผู้เข้าร่วมมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม จะต้องกำหนดบทลงโทษที่เหมาะสมตาม [5.10] การถูกตัดสิทธิ์ (Disqualification) จะต้องรายงานให้บริษัท Takara Tomy ทราบเพื่อดำเนินการตรวจสอบเพิ่มเติมและอาจมีการลงโทษเพิ่มเติมตามมา

5.5 การติดสินบน (Bribery)

การตัดสินใจเกี่ยวกับการถอนตัว ยอมแพ้ หรือการกระทำอื่นๆ ภายในเกมจะต้องไม่กระทำเพื่อแลกกับผลประโยชน์หรือการเสนอข้อเสนอมหาศาล การเสนอหรือกระตุ้นให้ผู้อื่นเสนอสิ่งตอบแทนในลักษณะนี้ถือเป็นการติดสินบน เช่นเดียวกับการเสนอข้อเสนอมหาศาลให้กับเจ้าหน้าที่เพื่อส่งผลต่อผลการตัดสิน การกระทำความผิดถือว่าเป็นการละเมิดกฎร้ายแรงและจะส่งผลให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องได้รับบทลงโทษหนัก

5.6 การเดิมพัน (Gambling)

ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน เจ้าหน้าที่ และผู้ชม ห้ามมีส่วนร่วมในการเดิมพันใดๆ ที่เกี่ยวข้องกับผลการแข่งขันหรือส่วนหนึ่งของการแข่งขัน

5.7 การกระทำที่ไม่เหมาะสม (Unsporting Conduct)

การกระทำที่ไม่สุภาพหรือไม่เหมาะสมไม่สามารถยอมรับได้ การกระทำที่ถือเป็นการละเมิดรวมถึง:

- ◆ การแสดงความไม่เคารพ
- ◆ การกระทำที่ถือว่าการกลั่นแกล้ง ช่มชู้ หรือคุกคาม
- ◆ การทะเลาะเบาะแว้ง ดุจก ทุทุญ หรือแสดงพฤติกรรมหยาบคายต่อเจ้าหน้าที่ ผู้เข้าร่วม หรือผู้ชม
- ◆ การละเมิดความเป็นส่วนตัวหรือความปลอดภัยของผู้เข้าร่วม รวมถึงเจ้าหน้าที่
- ◆ การใช้โซเชียลมีเดียในการกลั่นแกล้ง ช่มชู้ หรือดูหมิ่นผู้อื่น
- ◆ การไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของเจ้าหน้าที่

เจ้าหน้าที่จะต้องสืบสวนการกระทำที่เป็นปัญหาอย่างรวดเร็วและมั่นใจได้ว่าจะไม่เกิดเหตุการณ์ซ้ำ การกระทำที่ไม่เหมาะสมจะได้รับการสืบสวนเพิ่มเติมตามความเหมาะสม

5.8 การเล่นที่ล่าช้า (Slow Play)

ผู้เข้าร่วมมีหน้าที่ต้องดำเนินเกมอย่างทันเวลา แม้สถานการณ์ในเกมจะซับซ้อนเพียงใดก็ตาม และต้องปฏิบัติตามข้อจำกัดด้านเวลาที่กำหนดไว้ในแต่ละกิจกรรม การตั้งใจทำให้เกมช้าลงเพื่อให้คู่แข่งเสียเปรียบเนื่องจากเวลาที่หมดไปถือเป็นการละเมิดกฎโดยเจตนา [5.4 การละเมิดกฎโดยเจตนา]

ผู้เข้าร่วมต้องรักษาความเร็วในการเล่นให้เหมาะสมและพยายามเล่นให้จบภายในเวลาที่กำหนด ผู้ตัดสินมีหน้าที่ตรวจสอบการเล่นที่ล่าช้าได้ตามที่เห็นสมควร โดยไม่จำเป็นต้องมีการร้องเรียนจากคู่แข่ง การตัดสินว่าการเล่นล่าช้าหรือไม่จะขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้ตัดสินเอง ผู้ตัดสินควรแจ้งเตือนผู้เข้าร่วมเป็นขั้นตอนเมื่อพบว่าการเล่นล่าช้ากำลังเกิดขึ้น หากผู้เข้าร่วมยังคงเล่นช้าหลังจากที่ได้รับการเตือนหลายครั้ง ผู้ตัดสินสามารถประกาศบทลงโทษที่หนักขึ้น เช่น การปรับแพ้สำหรับการเล่นที่ล่าช้า

5.9 การใช้ข้อมูลภายนอก (Outside Assistance)

ระหว่างการแข่งขัน ผู้เข้าร่วมจะไม่สามารถขอคำแนะนำจากผู้อื่นเกี่ยวกับเกมได้ เช่นเดียวกัน ผู้ชมจะไม่สามารถให้คำแนะนำเกี่ยวกับเกมแก่ผู้เข้าร่วมได้

5.10 บทลงโทษ (Penalties)

หากมีการละเมิดกฎในเอกสารนี้ หรือกฎของเกม หรือกฎของกิจกรรมที่กำหนดขึ้น ผู้จัดงานหรือผู้ตัดสินสามารถใช้สิทธิ์ในการกำหนดบทลงโทษที่เหมาะสมได้

บทลงโทษที่ระบุในเอกสารนี้เป็นหลักการเบื้องต้น และการละเมิดที่คล้ายกันซ้ำๆ จะทำให้บทลงโทษรุนแรงขึ้น ในบางกรณี การละเมิดอาจได้รับบทลงโทษที่เบาหรือหนักกว่าที่กำหนดตามสถานการณ์

การเตือน (Warning)

การละเมิดที่เกิดขึ้นระหว่างเกม ซึ่งมีผลกระทบต่อเกมในระดับปานกลาง จะได้รับการเตือน การละเมิดที่ไม่รุนแรงพอที่จะรับการเตือนจะได้รับเพียงการตักเตือนทางวาจา แต่หากการละเมิดแบบเดียวกันเกิดขึ้นซ้ำๆ การเตือนจะถูกนำมาใช้

การปรับแพ้ (Game Loss)

การละเมิดที่ทำให้ไม่สามารถดำเนินเกมได้ตามกติกา เช่น การมีข้อบกพร่องในเด็กหรือรายการเด็ก จะส่งผลให้ได้รับบทลงโทษปรับแพ้ ซึ่งจะมีผลในเกมที่เกิดการละเมิดขึ้น

การตัดสิทธิ์ (Disqualification)

การละเมิดที่ร้ายแรง เช่น การโกง หรือการกระทำที่ไม่สุภาพอย่างรุนแรง จะส่งผลให้ผู้เข้าร่วมถูกตัดสิทธิ์ ผู้เข้าร่วมที่ถูกตัดสิทธิ์จะถือว่าแพ้เกมในขณะนั้นและถูกตัดสิทธิ์ออกจากกิจกรรม โดยไม่ได้รับสิทธิ์หรือรางวัลใดๆ นอกจากนี้ การตัดสิทธิ์อาจนำไปสู่บทลงโทษเพิ่มเติม เช่น การระงับสิทธิ์การเข้าร่วมในอนาคต

6. กฎการสร้างเด็ก

6.1 ข้อกำหนดในการสร้างเด็ก

เด็กจะต้องประกอบด้วยการ์ดทั้งหมด 40 ใบ (การ์ดตัวละครหรือการ์ดเหตุการณ์) โดยการ์ดที่มีหมายเลข ID เดียวกันสามารถใส่ได้ไม่เกิน 3 ใบ

บันทึกการปรับปรุง

2024/05/02 - เวอร์ชัน 1.0

2024/07/24 - ปรับปรุงเป็นเวอร์ชัน 1.1

- เพิ่มข้อมูลใน [1.3 ผู้ตัดสิน]
- เพิ่มหัวข้อ [2.3 เงื่อนไขการสิ้นสุดเกม]
- เพิ่มข้อมูลใน [2.6 การยอมแพ้]
- เพิ่มหัวข้อ [5.4 การละเมิดกฎพื้นฐานโดยเจตนา]
- เพิ่มหัวข้อ [5.5 การตัดสินบน]
- เพิ่มหัวข้อ [5.6 การเติมฟัน]
- เพิ่มหัวข้อ [5.7 การกระทำที่ไม่เหมาะสม]
- เพิ่มหัวข้อ [5.8 การเล่นที่ล่าช้า]
- เพิ่มหัวข้อ [5.9 การใช้ข้อมูลภายนอก]
- ปรับหมายเลขหัวข้อให้สอดคล้องกับการเพิ่มหัวข้อใหม่

2024/08/05 - ปรับปรุงเป็นเวอร์ชัน 1.11

- ปรับปรุงเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้มาร์คเกอร์ในการขีด/แคะใน [3.2 สิ่งของที่ใช้ในเกม]