

รูปแบบการแข่งขัน

——รอบคัดเลือก [รูปแบบสวิสโด้รว]——

การแข่งขันจัดในรูปแบบสวิสโด้รว (Swiss Draw) โดยผู้เข้าร่วมทุกคนจะทำการแข่งขันในจำนวนครั้งที่เท่ากัน และจัดลำดับตามผลการแข่งขันนั้น

- สูงสุด 5 รอบ
- แข่งขันแบบ 1 เกมจบ, จำกัดเวลา 30 นาที
- \*อีเวนต์นี้ไม่ใช่รูปแบบอีลิมีเนชัน (คัดออก) ผู้เข้าร่วมทุกคนจะแข่งขันตามจำนวนครั้งที่กำหนด เพื่อตัดสินลำดับสุดท้ายของรอบคัดเลือก
- \*ในรอบคัดเลือก สามารถ "ยอมแพ้" (Concede) ได้ อย่างไรก็ตาม ไม่สามารถยอมแพ้ได้ในระหว่างเตรียมเริ่มเกม หรือหลังจากรู้ผลแพ้ชนะแล้ว
- \*ในกรณีที่ยอมแพ้ กรุณาประกาศเจตจำนงในการยอมแพ้ต่อผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม หลังจากนั้นให้ทำการลงทะเบียนผลแพ้ชนะผ่าน TCG+ บนอุปกรณ์ของคุณ ไม่จำเป็นต้องเรียกจัดจ์ (Judge)

■ เกี่ยวกับลำดับการแข่งขัน

ลำดับในรอบคัดเลือกจะตัดสินตามลำดับความสำคัญดังต่อไปนี้

<<ลำดับความสำคัญที่ 1>>

คะแนนส่วนบุคคล (ชนะ: 3 คะแนน, แพ้: 0 คะแนน ต่อหนึ่งแมตช์)

<<ลำดับความสำคัญที่ 2>>

Opponent Match Win Percentage (OMW%) (ค่าเฉลี่ยความแข็งแกร่งของคุณต่อสู้)

<<ลำดับความสำคัญที่ 3>>

ค่าเฉลี่ย OMW% ของคู่ต่อสู้

<<ลำดับความสำคัญที่ 4>>

ในกรณีที่ 1 ถึง 3 มีคะแนนเท่ากันทั้งหมด จะใช้วิธีสุ่มตามที่ผู้จัดงานกำหนด

■ เกี่ยวกับการจัดการเมื่อหมดเวลาในรอบคัดเลือก

เมื่อหมดเวลาที่กำหนดแล้วยังไม่รู้ผลแพ้ชนะ ให้ถือว่าการแข่งขันนั้น "แพ้ทั้งคู่"

\*กรณีที่มาสายกว่าเวลาเริ่มแข่งขัน จะถูกปรับแพ้โดยไม่ต้องแข่ง (Defeated by Default)

รูปแบบการแข่งขัน

—รอบชิงชนะเลิศ [รูปแบบทัวร์นาเมนต์]—

ผู้ที่มีลำดับสูงสุด 8 อันดับแรกจากรอบคัดเลือกจะผ่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ

- แข่งขันแบบ 1 เกมจบ, จำกัดเวลา 40 นาที (เฉพาะรอบชิงชนะเลิศเท่านั้นที่ไม่จำกัดเวลา)
- รูปแบบซิงเกิลอีลิมีเนชัน (แพ้แล้วคัดออกทันที)
- \* ในรอบชิงชนะเลิศ ไม่สามารถ "ยอมแพ้" (Concede) ได้

■ เกี่ยวกับการจัดการเมื่อหมดเวลาในรอบชิงชนะเลิศ

- เมื่อผ่านไป 30 นาที ทีมงานจะกดกริ่งเพื่อแจ้งให้ทราบว่าเวลาผ่านไป 30 นาทีแล้ว ให้เทิร์นถัดจากเทิร์นของผู้เล่นที่กำลังเล่นอยู่ในขณะที่กริ่งดัง (เทิร์นของฝ่ายตรงข้าม) เป็นเทิร์นสุดท้าย
  - เมื่อครบ 40 นาที ทีมงานจะกดกริ่งอีกครั้ง หากยังไม่รู้ผลแพ้ชนะในขณะนั้น ให้จบเกมทันทีแม้ว่าจะอยู่ในการใช้เอฟเฟกต์ก็ตาม
- ผู้เล่นที่ยังไม่รู้ผลแพ้ชนะ ให้หยุดเกมทันทีและยกมือขึ้นเพื่อรับการตัดสินผลแพ้ชนะจากจัดจ้

<<ตัวอย่างการตัดสิน 1>>

กรณีที่มีการใช้เมจิกในเมนสเต็ป เมื่อหมดเวลาให้หยุดการใช้เอฟเฟกต์และจบเกมทันที

<<ตัวอย่างการตัดสิน 2>>

กรณีที่สปิริต/อัลติเมทกำลังแอนแทค เมื่อหมดเวลาให้หยุดการใช้เอฟเฟกต์หรือการแอนแทคและจบเกมทันที

หากหมดเวลาแล้วยังไม่รู้ผลแพ้ชนะ ให้ตัดสินผลตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ฝ่ายที่มีไลฟ์เหลือมากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากเท่ากันหรือมี 5 ขึ้นไปทั้งคู่ ให้ไปข้อถัดไป)
2. ฝ่ายที่มีจำนวนการ์ดในเด็คเหลือมากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากเท่ากันให้ไปข้อถัดไป)
3. ฝ่ายที่มีจำนวนการ์ดรวมในเด็คมากกว่าเป็นผู้ชนะ (หากเท่ากันให้ไปข้อถัดไป)
4. ฝ่ายที่มีจำนวนคอร์รวมในฟิลด์/รีเซิร์ฟ/แทรช (ยกเว้นไลฟ์และแกรนด์วอล์คเกอร์เน็กซ์) น้อยกว่าเป็นผู้ชนะ (หากเท่ากันให้ไปข้อถัดไป)
5. ตัดสินลำดับตามวิธีสุ่มที่ผู้จัดงานกำหนด

\* การตัดสินจะทำโดยจัดจ้ ห้ามเก็บเด็คหรือคอร์ก่อนการตัดสินจะเสร็จสิ้น

\* กรณีที่มาสายกว่าเวลาเริ่มแข่งขัน จะถูกปรับแพ้

### กฎระเบียบ: กฎที่ใช้ในการแข่งขันครั้งนี้

การแข่งขันนี้จะใช้**กฎกติกาอย่างเป็นทางการ**ภายใต้เวอร์ชันล่าสุด  
กรุณาตรวจสอบให้เรียบร้อยล่วงหน้า

- \*หากมีข้อสงสัยเกิดขึ้น ให้หยุดเล่นทันทีและเรียกจัดจ้ เพื่อปฏิบัติตามคำตัดสินนั้น  
โปรดระวัง เนื่องจากจะไม่สามารถตัดสินได้อย่างถูกต้องหากการต่อสู้ดำเนินต่อไปแล้ว  
ทั้งนี้ คำตัดสินของจัดจ้จะมีผลในวันแข่งขันเท่านั้น โปรดทราบว่าในภายหลังอาจมีการเปลี่ยนแปลงคำตัดสิน  
ตามกฎอย่างเป็นทางการ
- \*ในระหว่างการแข่งขัน คำตัดสินของจัดจ้ถือเป็นที่สุดในทุกกรณี
- \*หากตรวจพบการทุจริต จะถูกปรับแพ้ในเกมนั้นทันที
- \*หลังจากจบเกมแล้ว แม้จะตรวจพบการใช้กฎผิด (ยกเว้นการทุจริต) ผลการแข่งขันจะไม่มีการเปลี่ยนแปลง
- \*ไม่สามารถใช้การ์ดที่มีการเขียนเพิ่มเติม เช่น ลายเซ็นหรือชื่อ ได้
- \*ไม่สามารถใช้สิ่งที่ไม่ได้เป็นการ์ด Battle Spirits อย่างเป็นทางการ เช่น การ์ดถ่ายเอกสาร ได้
- \*ในการแข่งขันนี้ ต้องใช้สลีฟ (Sleeve) แบบเดียวกันที่ผู้จัดงานเตรียมไว้ให้เท่านั้น จะทำการมอบให้ที่สถานที่  
จัดงานหลังจากลงทะเบียน กรุณาใส่สลีฟด้วยตนเอง
- \*การ์ด 1 ใบ สามารถใส่สลีฟได้เพียง 1 ชั้นเท่านั้น
- \*โปรดทราบว่าไม่สามารถใช้สลีฟใสชั้นใน (Inner) หรือสลีฟใสชั้นนอก (Outer) ในการแข่งขันนี้ได้
- \*สำหรับการ์ดที่เตรียมไว้นอกเด็คโดยใช้การ์ดเช็คลิสต์การเปลี่ยนร่าง (Rebirth Checklist Card) สามารถใส่สลีฟใสซ้อนกันได้สูงสุด 2 ใบ
- \*อาจมีการขอให้ถอดหรือเปลี่ยนสลีฟ หากมีการเสื่อมสภาพหรือชำรุด
- \*จัดจ้อาจทำการตรวจสอบเด็คของผู้เล่น
- \*หากได้รับการร้องขอจากจัดจ้หรือทีมงาน กรุณาส่งมอบเด็คโดยเร็วที่สุด
- \*ระหว่างการเข้าร่วมแข่งขัน ผู้เล่น 1 คนสามารถใช้เด็คได้เพียง 1 ชุดเท่านั้น
- \*หากตรวจพบการทุจริต การทำผิดมารยาท หรือการกระทำที่ขัดขวางการดำเนินงาน จัดจ้อาจตัดสินให้ตัดสิทธิ์ หรือเชิญออกจากสถานที่จัดงาน
- \*หลังจากจบการต่อสู้แล้ว ต้องเปิดเบิร์สต์ (Burst) ที่เซตไว้อยู่ให้ฝ่ายตรงข้ามดูเสมอ  
หากฝ่ายตรงข้ามทักท้วงเรื่องการล้มเปิดเผยเบิร์สต์ จัดจ้อาจให้คำเตือน หลังจากตรวจสอบแล้ว
- \*หากในเด็คไม่มีการ์ดเช็คลิสต์การเปลี่ยนร่าง หรือการ์ดที่มีเอฟเฟกต์ "ใช้โทเคน" จะไม่สามารถเตรียมการ์ดเปลี่ยนร่างหรือโทเคนไว้บนโต๊ะได้
- เอฟเฟกต์ที่ใช้โทเคนคือ การ์ดที่มีเอฟเฟกต์ "นำโทเคนออกมา" หรือเอฟเฟกต์ "สามารถใช้เอฟเฟกต์ของฝ่ายตรงข้ามได้"
- หลังจากจบเกม หากฝ่ายตรงข้ามทักท้วงว่ามีการเตรียมการ์ดเปลี่ยนร่างหรือโทเคนไว้บนเด็ค ทั้งที่เป็นเด็คที่ไม่มีการ์ดเหล่านั้น จัดจ้จะทำการตรวจสอบและอาจออกคำเตือน
- \*ไม่สามารถใช้การ์ดที่มีรอยขีดข่วนจนไม่สามารถจำแนกการ์ดได้
- \*ในระหว่างการแข่งขัน สามารถใช้นาฬิกาข้อมือแบบอะนาล็อกได้ แต่ไม่สามารถใช้อุปกรณ์อื่นนอกเหนือจากนาฬิกาข้อมืออะนาล็อก (เช่น โทรศัพทมือถือ, สมาร์ทโฟน, สมาร์ทวอตช์, นาฬิกาตั้งโต๊ะ, นาฬิกาจับเวลา ฯลฯ) เป็นเครื่องบอกเวลาได้

### เกี่ยวกับเด็คที่ใช้

#### ไม่สามารถใช้การ์ดดังต่อไปนี้ได้

ไม่สามารถใช้การ์ดดังต่อไปนี้ได้

- การ์ดที่ยังไม่ผ่านพ้น 7 วันนับจากวันที่เริ่มจำหน่ายหรือแจกจ่าย
- การ์ดโปรโมชันหมายเลข GX
- การ์ดต้องห้าม (Banned Card)
- \* กรุณาตรวจสอบการ์ดต้องห้ามและการ์ดจำกัดในปัจจุบันได้ [ที่นี่](#)

#### ■ ข้อควรระวัง

- เด็คต้องมี 40 ใบขึ้นไป และสามารถใช้การ์ดชื่อเดียวกันได้สูงสุด 3 ใบ (ยกเว้นการ์ดบางใบ)
- กรุณาเตรียมมิโซลคอร์, คอร์ และเพลย์ซีทสำหรับใช้ส่วนตัวมาด้วยตนเอง
- ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงการ์ดได้หลังจากทำการเช็คอินแล้ว
- โพรตระวัง หากเด็คที่ลงทะเบียนไว้กับเด็คที่ใช้จริงมีความแตกต่างกัน จะถูกตัดสิทธิ์
- โพรตระวัง การ์ดที่ถูกระบุว่าเป็น "การ์ดจำกัด" จะมีการจำกัดจำนวนใบที่ใช้ได้
- หากตรวจพบว่าเด็คละเมิดกฎการแข่งขัน จะถูกปรับแพ้ทันที (ผลการชนะก่อนหน้านั้นอาจถูกยกเลิกด้วย)

### มารยาทในการแข่งขัน

- หากมีข้อสงสัยหรือไม่แน่ใจเกี่ยวกับกฎในระหว่างการต่อสู้ กรุณายกมือขึ้นทันทีเพื่อขอคำตัดสินจากจัดจ้และปฏิบัติตามคำตัดสินนั้น
- การจัดเรียงลำดับการ์ดในเด็คของตนเองก่อนการสู้รบเด็คหรือในช่วงพักระหว่างเกม จะถือเป็นการกระทำที่อยู่ในข่ายได้รับคำเตือน
- เมื่อมีการทิ้งการ์ดจากเด็คลงเธรซในระหว่างเกม กรุณาทิ้งที่ละใบเพื่อให้ฝ่ายตรงข้ามสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน
- ในการใช้เมจิกในช่วงเพลย์ใหม่มีมิง ผู้เล่นฝ่ายป้องกันจะมีสิทธิ์ใช้งานก่อน หากผู้เล่นฝ่ายรุกต้องการใช้งาน ต้องยืนยันกับผู้เล่นฝ่ายป้องกันก่อนเสมอ
- ห้ามรับประทานอาหารและเครื่องดื่มในระหว่างการแข่งขัน
- ห้ามสูบบุหรี่ในระหว่างการแข่งขัน
- หากต้องการเข้าห้องน้ำในระหว่างเกม จะต้องได้รับอนุญาตจากทีมงานก่อนเสมอ
- หากรู้สึกไม่สบาย กรุณาเรียกทีมงานโดยทันที
- ไม่ว่าด้วยเหตุผลใดก็ตาม หากลุกออกจากที่นั่งเกิน 5 นาทีในระหว่างเกม อาจถูกปรับแพ้
- กรุณาปิดเครื่องโทรศัพท์มือถือ หรือตั้งเป็นโหมดสั่น
- หากใช้โทรศัพท์มือถือหรือรับสายในระหว่างเกม อาจถูกปรับแพ้
- ในระหว่างการแข่งขัน เพื่อป้องกันข้อสงสัยในการทุจริต กรุณาเก็บการ์ดอื่นที่ไม่ได้อยู่ในเด็คให้เรียบร้อย
- โพรตระวังการสูญหายหรือการถูกโจรกรรม หากเกิดกรณีสูญหายหรือถูกโจรกรรม ทางผู้จัดงานจะไม่รับผิดชอบใดๆ ทั้งสิ้น
- ในระหว่างการเล่น กรุณาถือการ์ดบนมือไว้บนโต๊ะเพื่อให้ฝ่ายตรงข้ามสามารถมองเห็นจำนวนการ์ดบนมือของคุณได้อย่างชัดเจน

## การถ่วงเวลา

- กรุณาพยายามดำเนินการเล่นให้ราบรื่นที่สุด หากมีการใช้เวลาคิดนานเกินควร จัดจ้อาจตัดสินลงโทษในฐานะการถ่วงเวลา
- เกณฑ์การตัดสินการถ่วงเวลาคือ 2 นาที หากพิจารณาแล้วว่าคู่ต่อสู้ใช้เวลาคิดนานเกินไป กรุณาเรียกจัดจ้อ
- แม้จะยังไม่เกิน 2 นาที แต่การใช้เวลาคิดนานซ้ำหลายครั้งอาจถูกตัดสินเป็นการถ่วงเวลาได้
- ตัวอย่างการถ่วงเวลา:
  - ไม่ดำเนินการเล่นใดๆ (เช่น การใช้เวลาคิดนาน)
  - การเล่นที่ไม่มีมีการเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ (เช่น การย้ายคอร์ไปมาอย่างไร้ความหมาย, การตรวจสอบแพทช์, การทำลูบซ้ำๆ ที่ไม่ส่งผลต่อผลลัพธ์ เป็นต้น)
  - การเล่นอย่างเชื่องช้า
- หากจัดจ้อตัดสินว่าเป็นการถ่วงเวลา จะได้รับคำเตือน ในกรณีที่ได้รับ "คำเตือน" อาจมีการดำเนินการให้ข้ามไปยังขั้นตอนถัดไป
- หากถูกตัดสินว่าถ่วงเวลาอีกครั้งหลังจากได้รับคำเตือน จะถูกปรับเป็น "แพ้" ship
- "การทำลูบ" ที่เป็นการกระทำซ้ำๆ และส่งผลให้สถานการณ์เปลี่ยนแปลง จะไม่ถือเป็นการถ่วงเวลา หากไม่มีพฤติกรรมถ่วงเวลาอื่นๆ ประกอบ
- \* สำหรับการทำลูบบางส่วน หากมีการอธิบายเนื้อหาของลูบให้คู่ต่อสู้ฟังและคู่ต่อสู้ยอมรับ สามารถละเว้นการทำซ้ำได้ อย่างไรก็ตาม หากเกี่ยวข้องกับเปิดหรือหึ่งการ์ดจากเต็คของทั้งสองฝ่าย หรือการหึ่งการ์ดบนมือของคู่ต่อสู้ ซึ่งมีความเป็นไปได้ที่เอฟเฟกต์จะทำงานในจังหวะที่สุ่มจะ ไม่สามารถละเว้นได้

• 本大会に応募した時点で本ページを理解し、すべて同意したものと見なします。

By applying for this event, you acknowledge that you have read, understood, and agreed to all of the terms and conditions of this page.

本報名本大賽即表示您已閱讀、理解並同意本頁面的所有條款和條件。

本報名本大賽即表示您已閱讀、理解並同意本頁面的所有條款和條件。

• เมื่อสมัครเข้าร่วมการแข่งขันนี้ จะถือว่าผู้สมัครได้ทำความเข้าใจเนื้อหาในหน้านี้และตกลงยอมรับทั้งหมดแล้ว

• 本大会は日本語で運営します。

This event will be operated in Japanese.

本大賽舉辦時使用的語言為日語。

本大賽舉辦時使用的語言為日語

• การแข่งขันครั้งนี้จะดำเนินการเป็นภาษาญี่ปุ่น