

◆ 원피스 카드게임 한국 챔피언십 25-26 시즌 1 결승대회 룰에 대해서 ◆

※ 본 룰에 기재되어 있지 않은 사항에 대해서는, 플로어 룰에 따릅니다.

◆ 사용하는 덱에 대해서

- 리더 카드 : 1장
 - 덱 : 캐릭터 카드, 이벤트 카드, 스테이지 카드 합계 50장으로 구성된 덱.
- ※ 덱을 구축할 때, 리더의 색을 포함한 색의 카드만 넣을 수 있습니다.
리더의 색에 포함되지 않은 색의 카드는 덱에 넣을 수 없습니다.
같은 카드 번호의 카드는 4장까지 넣을 수 있습니다.
- 두웅!! 덱 : 두웅!! 카드 10장으로 구성된 덱.
- ※ 어떠한 대회에서도 위조된 카드(복사나 수제 대응 카드를 포함)를 사용할 수 없습니다.
두웅!! 카드는 판매 및 배포되는 모든 카드가 사용 가능합니다.
두웅!! 카드는 모든 언어의 카드를 사용할 수 있습니다.

◆ 사용 불가 카드에 대해서

- ※ 이하의 카드는 덱에 1장도 넣을 수 없습니다.
- OP02-024 모비딕 호
 - OP02-052 캐버디
 - OP05-041 사카즈키
 - ST06-015 대분화
 - OP06-116 리젝트
 - 판매 · 배포된 후 7일이 지나지 않은 신규 카드번호의 카드
- ※ 이미 7일 이상 전에 발매 · 배포된 카드와 동일한 카드번호의 카드는 7일이 지나지 않아도 사용할 수 있습니다.

◆ 셔플에 대해서

- ※ 플레이어는 자신의 덱의 내용물이 충분히 섞이도록, 만족할 때까지 덱을 셔플하거나 컷(테이블 위에 올려놓은 상태에서 몇 개의 작은 덱으로 나누었다가 하나로 정리하는 방법) 할 수 있습니다. 다만, 대전 상대가 볼 수 있는 위치에서 적절한 시간내에 진행하고 카드에 흠집을 내거나 내용물을 보지 않도록 주의해야 합니다.
- ※ 덱을 셔플 또는 컷한 후에 확인으로 상대에게 셔플 또는 컷을 요청합니다. 확인으로 하는 셔플 또는 컷에 너무 많은 시간을 들이지 않도록 해주시기 바랍니다. 상대가 확인으로써 덱을 셔플하거나 컷한 후에 플레이어는 자신의 덱을 셔플하거나 컷할 수 없습니다.
- ※ 양자가 합의한 경우에 한하여, 상대에게 셔플 또는 컷을 요청하지 않을 수 있습니다.
- ※ 자신의 덱을 셔플한 후 상대 대신 컷을 진행하는 경우에는 아래의 순서로 컷을 진행해주세요.

1. 셔플을 진행한 플레이어는 덱을 비슷한 장수의 3개의 작은 덱으로 나눕니다.
2. 상대는 3개의 작은 덱을 원하는 순서로 지정하여 쌓아달라고 요청합니다.
3. 지정된 순서대로 3개의 덱을 쌓습니다.

· 저지에 의한 셔플

저지는 "게임 룰상 잘못된 행위"를 적절하게 처리할 때 플레이어의 덱을 셔플할 수 있는 권한을 가지고 있습니다.
저지가 덱을 셔플 또는 컷을 한 후, 플레이어는 덱을 셔플 또는 컷할 수 없습니다.

◆ 원피스 카드게임 한국 챔피언십 25-26 시즌 1 결승대회 룰에 대해서 ◆

◆ 텍에 대해서

텍은 저지 또는 스텝에 의해 체크를 실시하는 경우가 있습니다.

저지 또는 스텝으로부터 텍 체크의 요청이 있었을 경우, 신속하게 텍을 제출해주시기 바랍니다.

◆ 슬리브에 대해서

· 플레이어는 대회별 레귤레이션으로 정해진 슬리브를 사용할 수 있습니다.

· 텍 내의 카드는 모두 동일한 불투명한 슬리브에 동일한 방향으로 카드가 1장씩만 들어가야만 합니다.

1장의 카드에 대해 슬리브를 최대 2장까지 사용할 수 있습니다. 이 경우에는 모든 카드에 동일한 방향과 동일한 장수로 슬리브를 사용해야만 합니다. 그 중 최소 한 장은 불투명 슬리브를 사용해야만 합니다. 특정 카드의 분간의 가능성이 있는 슬리브나, 카드의 내용을 현저하게 확인할 수 없는 슬리브의 사용은 저지(또는 스텝)의 판단으로 금지될 수 있습니다. 리더카드와 두웅!! 카드(10장)는 텍과 다른 슬리브를 사용하거나 슬리브를 사용하지 않아도 됩니다. (두웅!! 카드의 경우 10장 모두 동일한 슬리브를 사용합니다.) 또한 리더 카드에 대해서는, 플라스틱제 카드 로더를 사용할 수 있습니다. 대회에서 저지의 판단으로 슬리브 및 카드 로더가 금지(PSA 등의 감정품, 카드의 내용을 현저하게 확인할 수 없는 등)되었을 경우, 플레이어는 금지된 사항에 대해서 「보다 적합한 것으로 교환할지」 또는 「카드에 눈에 띄는 상처 등이 없는 경우, 슬리브·카드 로더 없이 대전할지」를 선택할 수 있습니다.

※ 대회에 따라서는 대회 주최자가 지정하는 슬리브의 사용이 의무화될 수 있습니다.

◆ 게임 룰

승리 조건

○상대의 라이프가 0장일때 상대 리더와의 배틀에서 승리한다.

○상대의 텍이 0장이 된다.

◆ 대회의 도중 기권에 대해서

대회 도중 기권을 희망하는 플레이어는 원칙적으로 저지(또는 스텝)에게 그 사실을 알리고 허가를 받아야만 합니다.

대전 상대가 발표된 후, 대전이 시작되기 전에 기권하는 것이 결정된 플레이어는, 그 대전은 부전패 취급이 되어, 그 후 대회에서 기권한 것이 됩니다. 또한 기권한 경우에는 기념품 등을 받을 수 없습니다.

◆ 매너에 대해서

※ 대회 중의 음식, 음주는 금지합니다.

※ 분실, 도난에 주의해 주시기 바랍니다. 만일 분실, 도난이 있었을 경우, 일체의 책임은 지지 않기 때문에 주의해주시기 바랍니다.

※ 대회 중 몸이 나빠졌을 때는 바로 스텝을 불러 주시기 바랍니다.

※ 어떤 사유가 있더라도 단독으로 대전 중 자리를 떠났을 경우에는 패배가 될 수 있습니다.

※ 휴대전화는 매너 모드로 해주시기 바랍니다.

※ 경기 중에 휴대전화를 사용하거나 전화를 받으면 실격이 되는 경우가 있을 수 있습니다.

※ 대회 중에는 부정의 의심을 받지 않게, 리더 카드, 텍, 두웅!! 텍, 서포트 아이템(주사위) 이외의 게임 중에 사용하지 않는 카드나, 메모를 할 수 있는 것, 대전에 관계가 없는 것은 책상 위에 두지 말고 가능한 만져서도 안 됩니다.

서플하기 전이나 경기의 대기 중에 자신의 텍의 카드의 순서를 조작하고 있었을 경우, 경고의 대상이 됩니다.

◆ 원피스 카드게임 한국 챔피언십 25-26 시즌 1 결승대회 룰에 대해서 ◆

- ※ 경기 중, 자신의 패는 항상 테이블 위에 있게 해주시기 바랍니다.
- ※ 상대가 공개되어 있는 카드나, 트레이스에 있는 카드의 효과를 물었을 때는 반드시 올바른 정보를 전해주시기 바랍니다.
- ※ 상대가 텍이나 트레이, 패 등 공개 정보의 매수를 물었을 때는 반드시 올바른 매수를 전해주시기 바랍니다.

◆ 대전 형식에 대해서

결승 토너먼트에 진출하여 상위 16명은 원피스 카드게임 한국 챔피언십 25-26 파이널의 진출 권리를 얻을 수 있습니다.

<결승 토너먼트>

- 제한 시간 1경기 30 분, 1경기 1선승 싱글 엘리미네이션 형식 (패배한 시점에서 탈락)

<결승전>

- 제한 시간 1경기 30분, 2선승제(BO3), 싱글 엘리미네이션 형식
- 각 대전 종료 후, 그 대전에 있어서 패배한 쪽이 다음 대전의 선공·후공을 정할 수 있는 권리를 얻습니다.

<결승 토너먼트 제한시간 만료 처리에 대해>

제한 시간 내에 게임이 종료되지 않은 경우, 현재 진행 중인 턴이 선공 플레이어의 것인지 후공 플레이어의 것인지에 따라 아래와 같이 추가 턴이 주어질 수 있습니다.

- 선행 플레이어의 턴 중에 시간이 만료된 경우 진행 중인 턴을 0턴으로 하여, 추가 3턴
- 후공 플레이어의 턴 중에 시간이 만료된 경우 진행 중인 턴을 0턴으로 하여, 추가 2턴
- 위의 추가 턴에서도 게임이 종료되지 않은 경우, 아래의 절차에 따라 승패 판정이 이루어집니다.

 1. 라이프 장수가 많은 플레이어의 승리(동수일 경우에는 다음으로)
 2. 텍의 남은 장수가 많은 플레이어의 승리(동수일 경우에는 다음으로)
 3. 가위바위보 한판 승부로 이기는 플레이어의 승리

◆ 페널티에 대해서

'원피스 카드게임 공인 대회 플로어 룰'이나 '룰 매뉴얼', 대회별 규정에 적혀 있는 내용이 지켜지지 않았을 경우, '저지 또는 스태프'의 권한에 따라 페널티가 부과될 수 있습니다. 페널티는, 이벤트나 대회의 레벨, 또 룰 위반의 정도나 상황으로부터 '저지 또는 스태프'가 판단해, 부과됩니다. 또한 페널티가 부과된 후에도 룰 위반이 반복적으로 이루어진 경우에는 보다 엄격한 페널티가 부과될 수 있습니다.

【페널티의 종류와 적용의 원칙】

※ 이하 ①~④ 페널티의 적용 예는 어디까지나 일례입니다. 같은 위반이라도, '저지 또는 스태프'의 판단에 의해, 보다 가벼운(혹은 무거운) 페널티가 부과되는 경우가 있습니다.

① 【주의】

이벤트 동안 플레이어마다 기록되는 페널티이다.

'게임 룰상 잘못된 행위'에 대해 저지는 가능한 한 올바른 상태로 되돌리지만 완전히 원래 상태로 되돌리기 어려운 오류일 경우 주어진다.

여러 번 【주의】를 받았을 경우, 【경고】로 격상되는 일이 있다.

(위반 예)

- 실수로 카드를 더 뽑았다. 이 경우 더 뽑은 장수만큼을 저지가 랜덤으로 선택하여 텍에 넣고 다시 셔플한다.
- 대전중인 플레이어가, 관객에게 조언을 구했다.
- 관객이 대전중인 플레이어에게 말을 걸었다.

◆ 원피스 카드게임 한국 챔피언십 25-26 시즌 1 결승대회 룰에 대해서 ◆

② 【경고】

이벤트 동안 플레이어마다 기록되는 페널티이다. 중대한 것이 아닌 위반에 대해 부여된다. 몇번이나 【경고】를 받았을 경우, 【패배】나 【실격】으로 격상되는 일이 있다.

(위반 예)

- 정해진 시간 안에 승패가 결정되지 못하도록 시간 지연 행위를 이어갔다.
저지가 대전 상대로부터 신고 받은 경우, 실제로 플레이 시간을 확인하고 대응한다.
- 상대에게 잘못된 정보를 전해 버렸다.
- 상대를 도발하는 행위, 모욕하는 행위.

③ 【패배】

악질적인 위반의 경우 또는 위반 행위에 의해 대전의 속행이 불가능하게 된 경우에 대해 주어진다.

【패배】가 주어졌을 경우, 그 대전은 즉시 종료된다.

【패배】를 줄 수 있는 것은 대회 주최자와, 주최자로부터 【패배】를 줄 수 있는 권한을 인정받은 저지 뿐이다.

(위반 예)

- 덱 구축 조건 (리더 카드 1장, 덱 50장, 동일한 카드 넘버 4장 이하, 두웅!! 덱 10장)을 충족하지 않음.
- 금지 카드나 제한 카드, 슬리브 등 대회 규정을 위반했다.
- 덱의 교환이 허용되지 않은 상황에서, 덱의 내용을 바꾸고 있었다.

④ 【실격】

매우 악질적인 위반이나, 이벤트 전체에 손해를 입히는 행위, 중대한 비도덕적 행위에 대해 주어진다.

플레이어에게 【실격】이 주어질 경우, 그 플레이어는 현재의 대전에서 패배하고, 이후의 대전에도 참가할 수 없게 되며, 그때까지의 성적에 대한 상품 또한 받을 수 없다.

【실격】은 관객에 대하여 주어질 수도 있으며, 이 경우에는 회장에서 퇴출하여야 한다.

(위반 예)

- 대전 상대와 모의하여, 대전이나 대전 결과를 부당하게 조작했다. 이 경우, 거래를 한 대전 상대도 【실격】이 된다.
- 도박행위, 매수행위, 이벤트 물품 절도를 했다.
- 의도적으로, 상대의 덱 또는 패 등, 본래 자신이 볼 수 없는 정보를, 부당하게 봄으로써 이익을 얻고자 했다.
- 의도적으로, 카드나 두웅!! 카드를 필요이상으로 얻는 등의 부정행위.

※공식 대회에서는 상기에 [출전 정지]가 더해집니다.