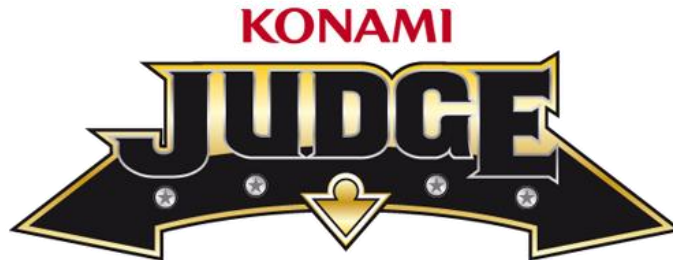


Konami Digital Entertainment, Inc. (KDE)

Official Yu-Gi-Oh! Trading Card Game Tournament Policy

Valid as of July 3, 2015



Translator: David Yao and Poj Shin Santivatr of Yu-Gi-Oh! TH Judge Program

ทุกๆ คนที่อยู่ในงานแข่งขัน – ผู้เล่น, จัดจ์, คนดู, และอื่นๆ – มีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบและต้องเข้าใจในกฎระเบียบการแข่งขัน. กฎระเบียบการแข่งขันนี้ถูกจัดทำขึ้นเพื่ออธิบายให้ผู้เล่นเข้าใจในสิ่งที่จำเป็นต้องทำ, จะต้องเตรียมตัวอย่างไรในงานแข่งและการแข่งขันจะเป็นรูปแบบไหน. กฎระเบียบการแข่งขันจะช่วยให้การแข่งขันราบรื่น, ทำให้ผู้ร่วมแข่งขันสามารถเตรียมตัวก่อนล่วงหน้าได้. ทุกคนที่วางแผนจะร่วมแข่งงานแข่งขันควรจะอ่าน, ทำความเข้าใจ, และยอมรับในกฎระเบียบการแข่งขันรวมถึงบทลงโทษของเกมที่จะเล่น.

โครงสร้างของทัวร์นาเมนต์

รูปแบบของทัวร์นาเมนต์

รูปแบบของทัวร์นาเมนต์จะมีหลายรูปแบบด้วยกัน. ผู้เล่นต้องทำความเข้าใจว่าการแข่งขันครั้งไหนใช้รูปแบบอะไร เพื่อจะได้เตรียมตัวอย่างถูกต้อง.

Constructed Tournament - Swiss Round

ผู้เล่นจะต้องนำเด็คที่ต้องตามกฎสากลมาใช้ในการแข่งขัน. เด็คที่ต้องตามกฎสากลจะใช้แบบลิส Advanced Format. การแข่งขันในทัวร์นาเมนต์รูปแบบ Swiss Round จะมีรอบการแข่งขันขึ้นอยู่กับการจับสลากจำนวนผู้สมัคร โดยผู้เล่นทุกคนจะได้เล่นจำนวนรอบเท่าๆ กัน

- ผู้เล่น 1-8 คนจะแข่ง 3 รอบ
- ผู้เล่น 9-16 คนจะแข่ง 4 รอบ

- ผู้เล่น 17-32 คนจะแข่ง 5 รอบ
- ผู้เล่น 33-64 คนจะแข่ง 6 รอบ
- ผู้เล่น 65-128 คนจะแข่ง 7 รอบ

ผลการแข่งขันจะดูจาก Win-Loss record ของระบบการแข่งขันนั้นๆ เพื่อหาผู้ชนะในลำดับต่างๆ.

Constructed Tournament – Elimination

ผู้เล่นจะต้องนำเด็กที่ถูกต้องตามกฎหมายมาใช้ในการแข่งขัน. เด็กที่ถูกต้องตามกฎหมายจะใช้แบบลิส Advanced Format. การแข่งขันในทัวนาเมนต์รูปแบบ Elimination จะเป็นการแข่งขันแพ้แล้วคัดออก จนเหลือแต่ผู้ชนะเลิศ.

รอบการแข่งขัน

การแข่งขัน Yu-Gi-Oh! Trading Card Game จะมีเวลา 40 นาทีในแต่ละรอบ. ผู้เล่นควรจับเวลาการแข่งขันเมื่อจัดจ้ ประกาศให้แข่งขันได้เพื่อที่จะได้รู้ว่าเหลือเวลาเท่าไรในการแข่งของแต่ละรอบ.

การแข่งขันของ TopX ที่มาจากการแข่ง Swiss Round สามารถมีเวลาเกิน 40 นาทีได้โดย Head Judge เป็นผู้กำหนด – ถ้าเป็นกรณีนี้, Head Judge จะประกาศเวลาของแต่ละรอบก่อนการแข่งขันจะเริ่ม. ผู้เล่นมีหน้าที่ที่ต้องสอบถาม Head Judge ด้วยตัวเองหากมีข้อสงสัยในเวลาการแข่งขันในแต่ละรอบ.

Matches

ใน 40 นาที จะต้องทำการดูเอลไปเรื่อยๆ จนกว่าจะมีแต้มชนะ 2 เกม หรือแพ้ 2 เกม เกมถึงจะจบลง. (โปรดอ่าน “วิธีการตัดสิน เมื่อหมดเวลาการแข่งขัน” หากต้องการจะทราบข้อมูลเพิ่มเติม).

ข้อมูลของเด็ก

Legal Decks – Constructed Decks:

ผู้เล่นมีหน้าที่ที่ต้องตรวจสอบเด็กของตัวเองให้อยู่ในกฎระเบียบการแข่งขันก่อนการแข่งขันจะเริ่ม.

เด็กประกอบด้วย Main Deck, และสามารถจะมี Side Deck และ/หรือ Extra Deck ได้ด้วย.

ถ้าผู้เล่นจะทำการเข้าร่วม Constructed Tournament, ผู้เล่นจะต้องใช้ Advanced Format. สามารถอ่านรายละเอียดได้ที่ <http://www.yugioh-card.com>

หากผู้เล่นมีข้อสงสัยเกี่ยวกับ Constructed Format, เป็นหน้าที่ของผู้เล่นที่จะต้องสอบถามจาก Tournament Organizer (TO) หรือ Head Judge (HJ) ของแต่ละการแข่งขัน.

Sleeves ที่ใช้ในการแข่งขันห้ามมีลายที่อนาจารหรือเข้าข่ายหมิ่นสถาบันของชาติและห้ามไม่ให้นำการ์ด Yu-Gi-Oh! มาทำเป็นหลังการ์ดโดยเด็ดขาด

Deck Size:

Main Deck ของ Yu-Gi-Oh! Trading Card Game จะกำหนดขั้นต่ำไว้ที่ 40 ใบ และสูงสุดไม่เกิน 60 ใบ. เฉพาะการ์ดใน Main Deck เท่านั้นที่ยึดจำนวนนี้, ไม่รวมการ์ดใน Side Deck และ Extra Deck.

Side Deck:

ผู้เล่นสามารถจะมี Side Deck ก็ได้ให้อยู่ในระหว่าง 0-15 ใบ. ผู้เล่นทั้งสองคนจะต้องยืนยัน Side Deck ของตัวเองกับผู้เล่นอีกฝ่ายอย่างชัดเจนก่อนจะเริ่มแมตช์นั้นๆ.

การ์ดใน Side Deck สามารถจะเปลี่ยนได้กับการ์ดใน Main Deck หรือ Extra Deck ระหว่างแมตช์ เมื่อจบคูเอลแรกและคูเอลที่สอง. จำนวนการ์ดที่เปลี่ยนจาก Side Deck ไป Main Deck/Extra Deck และจาก Main Deck/Extra Deck ไป Side Deck จะต้องเท่ากัน.

Side Deck จะต้องถูกนับต่อหน้าของผู้เล่นอีกฝ่ายอย่างเปิดเผยทั้งก่อนเริ่มต้นแมตช์, ระหว่างแมตช์หากมีการเปลี่ยน Side Deck.

เมื่อจบการแข่งขันในแต่ละแมตช์, ผู้เล่นมีหน้าที่ที่ต้อง Reset Main Deck/Side Deck/Extra Deck ให้กลับไปอยู่ในสภาพเดิมเหมือนใน Deck List ทุกประการ.

ผู้เล่นไม่มีสิทธิ์เปลี่ยนการ์ดใน Main Deck/Extra Deck – Side Deck ได้ก่อนเริ่มคูเอลที่หนึ่ง. หากมีการตรวจเช็คแล้วถูกปรับ Duel Loss, ผู้เล่นที่ถูกปรับแพ้จะไม่สามารถเปลี่ยน Side Deck ได้ในคูเอลที่สอง.

Extra Deck:

ผู้เล่นสามารถจะมี Extra Deck ก็ได้ให้อยู่ในระหว่าง 0-15 ใบ. โดยจะเป็นการ์ด Fusion Monster หรือ Synchro Monster. การ์ด Fusion Monster หรือ Synchro Monster ไม่สามารถใส่ไว้ใน Main Deck ได้.

การ์ดที่ไม่ได้ถูกระบุอยู่ในรายชื่อ Deck List ไม่สามารถจะอยู่ในกล่องใส่เด็ก (หรืออุปกรณ์ใส่เด็กเพื่อนำมาแข่งขัน). ถ้าผู้เล่นต้องการใช้การ์ดเป็น Token, จะต้องใช้การ์ดที่เขียนไว้อย่างชัดเจนว่าเป็น Token หรืออุปกรณ์เสริมอื่นๆ ที่ไม่ใช่การ์ด Yu-Gi-Oh! ที่นำมาเล่นได้ ทั้งนี้เพื่อป้องกันการสับสนในระหว่างการแข่งขัน. การ์ดในสุสานและรีมูฟโซนไม่สามารถนำมาเป็น Token ได้.

ผู้เล่น

ความเข้าใจกฎการเล่น:

ผู้เล่นควรที่จะอ่านและทำความเข้าใจกฎที่อัปเดตล่าสุดในหนังสือกฎต่างๆ รวมถึงศึกษานอกเหนือจากหนังสือสำหรับการ์ด บางใบในเคสของคุณ.

หลีกเลี่ยงความประพฤติที่ไม่สมควร:

ผู้ร่วมงานทุกคนควรที่จะแสดงน้ำใจนักกีฬาเมื่อพบเจอกับคนอื่นๆ. คำหยาบคาย, การเหยียดหยาม, การไม่เคารพผู้อื่น, การแต่งกายที่ไม่สุภาพ, การใส่ร้ายป้ายสี, และไม่สนใจในความปลอดภัยของผู้อื่นเป็นสิ่งที่ไม่ยอมรับในการแข่งขัน.

ผู้ร่วมงานนอกเหนือจากผู้แข่งขัน

กนด:

เป็นหน้าที่ของกนดที่จะอยู่ในความสงบและไม่แสดงท่าทางที่ทำให้มีผลกับตัวเกมในขณะที่ยืนดูการแข่งขัน, รวมถึงต้องมั่นใจว่าจะไม่รบกวนการแข่งขัน.

กนดการแข่งขันไม่ควรจะพูดคุยกับคนแข่งขันผู้ซึ่งกำลังแข่งขันอยู่ ไม่ว่าจะด้วยเสียงหรือท่าทาง. อย่างไรก็ตาม, หากกนดเจอการเล่นที่ผิดไปจากกฎกติกาการแข่งขัน, ผู้นั้นควรจะรีบบอกให้ Judge หรือ Head Judge ทราบโดยทันที. กนดที่กระทำผิดสามารถถูกเชิญออกจากงานแข่งได้หากกระทำผิดกฎ

กนดต้องเตรียมที่จะเปิดทางทันที, หากตำแหน่งที่ยืนนั้นกีดขวางเส้นทางของ Judge, ทางเดิน, ทางหนีไฟ, ทางที่ TO ต้องการใช้งาน. หาก Judge หรือ TO ต้องการให้กนดหลีกเลี่ยง, ผู้นั้นต้องทำตามโดยไม่มีเงื่อนไข.

ในระหว่างการแข่งขัน

การสื่อสาร:

ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายมีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบให้การสื่อสารระหว่างการแข่งขันเป็นไปอย่างชัดเจนในทุกๆ สเต็ป. หากผู้เล่นสงสัยไม่ว่าจะสเต็ปไหน, ผู้เล่นคนนั้นต้องสอบถามผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเพื่อให้แสดงการอธิบาย. Turn Player มีหน้าที่ที่ต้องระบุงการกระทำให้ชัดเจน เช่น เมื่ออัญเชิญ, อัญเชิญแบบพลิกหงาย, อัญเชิญแบบพิเศษมอนสเตอร์สำเร็จ จะใช้สิทธิ์เจ้าของเทิร์น (Priority) ในการสั่งใช้งานควิกเอฟเฟคต่างๆ หรือไม่. ผู้ที่ไม่ใช่ Turn Player หากจะเปิดใช้งานการ์ดควิกเอฟเฟคในเทิร์นฝ่ายตรงข้าม จะต้องสอบถามให้ฝ่ายตรงข้ามโอนสิทธิ์มาให้เราก่อนทุกครั้ง.

ข้อมูลทั่วไป:

สิ่งดังต่อไปนี้ถือเป็นข้อมูลทั่วไปที่ผู้เล่นจะต้องแสดง/ตอบให้ฝ่ายตรงข้ามตลอดเวลาในระหว่างการแข่งขัน โดยต้องเป็นข้อมูลที่แท้จริง

- จำนวนการ์ดในมือ, เด็ค, สุสาน, รีมูฟโซน, Main Deck, Side Deck, Extra Deck.
- ชื่อของการ์ดในสุสาน, รีมูฟโซน
- ไลฟ์พอยต์ของผู้เล่น
- บันทึกข้อมูลทั่วไป

การเรนดอมสับเต็ค:

เมื่อผู้เล่นจะทำการสับเต็ค จะต้องทำตามสเต็ปดังต่อไปนี้

- สับเต็คของตัวเองให้ทั่วถึง โดยใช้วิธีการสับเต็คอย่างน้อย 2 วิธี (Hindu Shuffle & Deal Shuffle). ผู้เล่นจะมีเวลาสับเต็คของตัวเองไม่เกิน 3 นาทีก่อนเกมจะเริ่ม และผู้เล่นจะมีเวลาสับเต็คไม่เกิน 30 วินาทีในหว่างดูเอล
- ส่งเต็คของตัวเองให้ฝ่ายตรงข้ามสับต่อ โดยผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะมีเวลาไม่เกิน 1 นาทีเวลาสับเต็คก่อนเริ่มดูเอลและไม่เกิน 10 วินาทีในระหว่างดูเอล
- เต็คจะกลับไปให้เจ้าของเพื่อทำการตัดเต็ค 1 ครั้ง

- จากนั้นผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะได้สิทธิ์ตัดเด็ก 1 ครั้งเป็นครั้งสุดท้าย. เจ้าของเด็กไม่มีสิทธิ์สับเด็ก/ตัดเด็กต่อเมื่อฝ่ายตรงข้ามได้ตัดเด็กเป็นครั้งสุดท้ายแล้ว

เวลาสับเด็ก ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะต้องสับเด็กอยู่ในสภาพที่หน้าขนานกับโต๊ะ ห้ามหันตัวการ์ด.

วิธีหาว่าใครจะเริ่มเกมก่อน:

เป่ายิ้งฉุบ, ทอยเต๋า, โยนเหรียญ จะใช้วิธีใดก็ได้แต่ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะต้องเห็นชอบด้วยกัน เข้าใจตรงกันก่อนจะเริ่มเกม. หากทอยเต๋า, จะต้องระบุให้ชัดว่า จะใช้แต้มสูงหรือแต้มต่ำ แล้วจะเริ่มก่อนหรือหลังก่อนจะทอยเต๋า. หากมีการใช้เต๋าหรือเหรียญเพื่อทายหัวก้อย, จะต้องเป็นอันเดียวกันเท่านั้น.

การจดบันทึก:

สิ่งที่สามารถจดบันทึกในระหว่างการแข่งขันสามารถจดได้แก่ Life Point, Trigger Effect, การนับเทิร์น หรือ Counter. บันทึกถือเป็น “ข้อมูลทั่วไป” ที่ผู้เล่นที่ถูกถามต้องตอบตามสัจย์จริงเท่านั้น.

รูปแบบในระหว่างแข่งขัน:

การ์ดต้องถูกวางในสภาพ ตามฟิลด์. ผู้เล่นไม่สามารถจะสร้างรูปแบบการวางการ์ดได้ด้วยตัวเอง.

วิธีการตัดสินเมื่อหมดเวลาการแข่งขันรูปแบบ Swiss Round:

หากหมดเวลา 40 นาทีแล้ว, ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายต้องยกมือเรียกจัดจ้และรายงานว่าเป็นเทิร์นของใคร. และผู้เล่นเจ้าของเทิร์นนั้นจะต้องเล่นเทิร์นของตัวเองให้จบ. หากจบเทิร์นแล้วยังไม่สามารถจบเกมได้, ให้เล่นต่อไปอีกห้าเทิร์นโดยเริ่มนับจากเทิร์นของฝ่ายตรงข้าม >> กลับมาเทิร์นตัวเอง >> กลับไปเทิร์นฝ่ายตรงข้าม >> กลับมาเทิร์นตัวเอง >> กลับไปเทิร์นฝ่ายตรงข้าม. หากเกมจบภายในห้าเทิร์นนี้ก็จบแมตช์. หากเกมไม่จบ, ให้ดูว่าผู้เล่นคนไหนมีไลฟ์พอยต์มากกว่าก็เป็นผู้ชนะ. หากผู้เล่นมีไลฟ์พอยต์เท่ากัน, การแข่งขันในคูเอนั้นคือเสมอ.

วิธีหาผู้ชนะ:

- ผู้ที่ชนะการคูเอนมากกว่าในขณะนั้นจะเป็นผู้ชนะในแมตช์นั้น.

- หากผู้เล่นมีจำนวนชนะคูเอลเท่ากัน, แมตช์นั้นถือเป็นเสมอ.
- หากมีการประกาศหมดเวลาก่อนการเริ่มคูเอล (ในขณะที่เปลี่ยนไซด์เด็ค, ก่อนที่จะจั่วการ์ดเพื่อเริ่มแข่ง), หากผู้เล่นมีจำนวนชนะคูเอลเท่ากัน, แมตช์นั้นถือเป็นเสมอ.

วิธีการตัดสินเมื่อหมดเวลาการแข่งขันรูปแบบ Single Elimination:

หากหมดเวลา 40 นาทีแล้ว, ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายต้องยกมือเรียกจัดจ์และรายงานว่าเทิร์นนั้นเป็นเทิร์นของใคร. และผู้เล่นเจ้าของเทิร์นนั้นจะต้องเล่นเทิร์นของตัวเองให้จบ. หากจบเทิร์นแล้วยังไม่สามารถจบเกมได้, ให้เล่นต่อไปอีกสามเทิร์นโดยเริ่มนับจากเทิร์นของฝ่ายตรงข้าม >> กลับมาเทิร์นตัวเอง >> กลับไปเทิร์นฝ่ายตรงข้าม. หากเกมจบภายในสามเทิร์นนี้ก็จะจบแมตช์. หากเกมไม่จบ, ให้ถือว่าผู้เล่นคนไหนมีไลฟ์พอยต์มากกว่าก็เป็นผู้ชนะ. หากผู้เล่นมีไลฟ์พอยต์เท่ากัน, ให้เล่นต่อไปแล้วเปรียบเทียบไลฟ์พอยต์เมื่อจบเทิร์น. ใครมีไลฟ์พอยต์มากกว่าก็เป็นผู้ชนะ. เมื่อจบคูเอลนั้นแล้ว, ใครมีจำนวนคูเอลชนะมากกว่าก็จะเป็นผู้ชนะแมตช์นั้น. หากมีจำนวนคูเอลเท่ากัน, ให้มีการแข่งต่ออีก 1 คูเอลโดยปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

- ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่สามารถเปลี่ยน Side Deck ได้
- ทำการทอยเต๋าหาผู้เริ่มก่อนหรือหลัง
- คูเอลจะดำเนินต่อแค่ 4 เทิร์น (2 เทิร์นต่อคน) ยกเว้นจะสามารถจบเกมได้ภายใน 4 เทิร์น
- เมื่อผ่านไป 4 เทิร์น, เปรียบเทียบไลฟ์พอยต์. ผู้มีไลฟ์พอยต์มากกว่าจะชนะแมตช์นั้น

หากไลฟ์พอยต์ของผู้เล่นทั้งสองยังคงเท่ากัน, ให้เล่นต่อไปโดยจะดูไลฟ์พอยต์ตอนจบเทิร์นของทุกฝ่าย. ใครมีไลฟ์พอยต์มากกว่าจะเป็นผู้ชนะ.

บริเวณทิวนาเมนต์โซน

ห้ามนำอาหารและเครื่องดื่มมาทานบนโต๊ะที่ใช้จัดแข่งขัน. ผู้เล่นต้องรับผิดชอบความสะอาดของโต๊ะที่ใช้แข่งขันหลังจากที่ทำการแข่งขันเสร็จ. ผู้ฝ่าฝืนกฎสามารถได้รับโทษจากจัดจ์ได้.

Tie-Breakers

Tie-Breakers มีไว้สำหรับหาผู้ชนะในกรณีที่มีจำนวนแมตช์ชนะเท่ากัน. Duelist จะได้คะแนนตามผลงานของตัวเองที่ทำได้ในการแข่งขัน.

ผลการแข่ง	คะแนน
ชนะ	3
เสมอ	1
แพ้	0

Duelist จะถูก Rank ตามคะแนนที่ได้ก่อน. หากคะแนนเท่ากัน โปรแกรม KTS ก็จะมีวิธีหาประสิทธิภาพที่ Duelist ทำได้จริงๆ ในการแข่งขันเพื่อหา Tie-Breakers สุดท้ายในรูปแบบ XXYYZZZ

XX	จำนวนคะแนนที่ผู้เล่นทำได้ในทัวนาเมนต์นั้น
YYY	% ชนะของกลุ่มต่อสู้ที่คุณเจอมาน
ZZZ	% ชนะของกลุ่มต่อสู้ของกลุ่มต่อสู้ที่คุณเจอมาน