최종 갱신일 : 2025 년 5월 2일

TCG「원피스 카드게임」

<공인대회>

플로어 룰 Ver.1.1

이 문서는 트레이딩 카드게임 (이하, TCG) 한국 「원피스 카드게임」의 공식·공인 대회에 대한 규정을 담은 문서이다. 한국 원피스 카드게임 이벤트는 「공식 대회」와 「공인 대회」의 2 종류가 있다. 주식회사 반다이남코코리아가 주최하는 대회를 「공식 대회」, 주식회사 반다이남코코리아가 개최를 인정한 대회를 「공인 대회」로 한다. 본 규정은 이 중 「공인 대회」에 관한 규정서이다. 특정 이벤트의 「대회 레귤레이션」에서, 이 규정과의 모순이 발생할 경우 「대회 레귤레이션」이 우선이다.

들어가며

이 「원피스 카드게임 공인 대회 플로어 룰」은 이벤트에 참여하는 여러분이 기분 좋게 원피스 카드게임의 배틀을 즐길 수 있도록 정한 규칙입니다. 대전의 승패에만 구애받지 않고, 이벤트에 참여한 모든 분들이 기분 좋게 원피스 카드게임을 즐길 수 있도록 서로 규칙을 지키고 좋은 이벤트를 지향합시다.

【목차】

제 1장 : 이벤트에 참여하는 여러분께
제 2장 : 플레이어 여러분께
제 3장 : 관전자 여러분께
제 4장 : 저지에 대하여
제 5장 : 사용할 수 있는 카드에 대하여
제 6장 : 슬리브(프로텍터)에 대하여
제 7장 : 게임 준비에 대하여
제 8장 : 이벤트 진행에 대하여
제 9장 : 대전 종료 및 승패에 대하여
제10장 : 대회 도중 기권에 대하여
제11장 : 부정행위로 인한 대전 결과 조작에 대하여
제12장 : 패널티에 대하여

제1장 : 이벤트에 참여하는 여러분께

원피스 카드게임 이벤트에 참여하는 플레이어 여러분들은 서로를 존중하고, 배려심을 가지고 참여합시다. 또한, 부정행위를 하지 않도록 합시다.

제2장 : 플레이어 여러분께

플레이어 여러분들은 정해진 룰이나 매너를 지키고, 서로가 기분 좋게 대전을 할 수 있도록 페어 플레이를 유의합시다. 그러기 위해서는, 대전 상대에 대해서, 항상 배려심을 가지고 대하는 것이 필요합니다. 대전에 관한 매너에 대해 플레이어 여러분은 아래의 행동을 유의해야만 합니다.

1. 대전 전 과 대전 후 각각 대전 상대에게 인사를 하도록 합시다.
2. 대전 중에는 타이밍이나, 효과의 선언 등을 확실히 하고, 대전 상대도 거기에 제대로 대답하도록 합시다.
3. 대전 중에는 대전 상대나 저지(또는 스탭)가 알기 쉽도록, 카드나 소지품 등을 정리하고 플레이를 하도록 합시다.
4. 대전 상대의 카드는 정중하게 취급합시다. 또, 대전 상대의 카드(장소에 있는 카드, 공개된 카드, 트래시에 있는 카드)를 확인하는 경우는, 대전 상대의 허락을 받은 후에 확인하도록 합시다.
5. 카드의 효과가 아닌 이상, 대전 상대의 패나 덱을 봐서는 안됩니다.
6. 불쾌감을 느낄 수 있는 행위를 해서는 안됩니다.
   (예: 큰 소리를 낸다. 상대방을 욕한다. 일부러 시간을 끌며 플레이한다. 등)
7. 대전 중에 자리를 떠나는 경우는, 대전 상대와 저지(또는 스탭) 양쪽으로부터 허가를 받읍시다.
8. 대전 중에 분쟁이 있는 경우, 저지(또는 스탭)를 부릅시다.
9. 대전 중에 룰에 대해 의문이 발생했을 경우, 플레이어 여러분은 저지(또는 스탭)를 불러 그 의문에 대해 확인할 수 있습니다. 이때 플레이어 여러분은 저지(또는 스탭)에 의해 정해진 내용을 따라야만 합니다.
10. 대전 중에 대전에 관계가 없는 것 (리더카드, 덱, 두웅!! 덱, 플레이매트, 서포트 아이템 이외의 것)은 책상 위에 두지 말고 가능한 한 만져서도 안 됩니다.
    ※ 대전을 보조하는 서포트 아이템으로, 다음과 같은 것을 사용할 수 있습니다. 단, 대전에 지장이 없도록 대전 상대에게 양해를 구하고 사용합시다.
    - 주사위 (정이십면체 이하인 것)
11. 대전 중에 룰상 문제가 없는 행동을 되돌리는 것은 할 수 없습니다.
    대전 상대가 룰상 문제가 없던 행동을 되돌리려고 할 때는, 저지(또는 스탭)를 부릅시다.
12. 도난이나 사고 방지를 위해 플레이어 여러분들은 소유물 관리에 주의를 기울이도록 하십시오.

제3장 : 관전자 여러분께

대회를 관전할 경우에는 대전이나 대회 운영에 지장이 없도록, 대회에서 정해진 구역에서

매너를 지켜 관전을 하도록 합시다.
대전에 관한 발언이나 조언, 간섭(응원)을 해서는 안됩니다.
이것이 지켜지지 않았을 경우, 저지(또는 스탭)의 판단에 의해,
퇴장 조치가 이루어질 수 있습니다.

제4장 : 저지에 대하여

모든 저지는 정해진 규칙을 준수하며, 공정하고 원활한 대회 운영이 이루어질 수 있도록 이벤트에 참여하는 여러분들 및 스탭과 협력해야만 합니다.
또한, 모든 플레이어의 모범이 되도록, 도덕적인 대응이 요구됩니다.
모든 저지는 플레이어로부터 "게임 룰상 잘못된 행위" 확인이 있을 경우, 어느 한쪽만이 아닌 양쪽 플레이어의 이야기를 듣고 적절하게 게임을 진행할 수 있도록 재정하여 올바른 상황으로 되돌립니다.
대전이 진행된 후에 잘못된 행위가 발각되었을 경우는, 그대로 대전을 속행하는 일이 있을 수 있습니다. 또한, 모든 저지는 룰의 오류나 플레이어의 부정행위 또는 부정과 의심스러운 행위를 발견할 경우, 이에 개입하여 지적, 수정할 수 있습니다.

제5장 : 사용할 수 있는 카드에 대하여

플레이어는 대회별 레귤레이션(=대회별로 정해진 규칙)으로 정해진 카드를 사용합니다.
어떤 대회에서도 위조된 카드(복사나 수제 대용 카드를 포함)를 사용할 수 없습니다.
카드의 정면·뒷면·측면에 덱내의 다른 카드와 구별할 수 있는 상처, 더러움, 표시, 휨 등이 있는 경우, 저지의 판단에 의해 사용할 수 없는 경우가 있습니다.
다만, 슬리브를 사용하여 구별이 되지 않는 경우에는 사용할 수 있습니다.
또한, 판매·배포된 후 7일이 지나지 않은 신규 카드번호의 카드는 일부 이벤트(플래그십 배틀, 챔피언십에 관련하는 대회)에서는 사용할 수 없습니다. (이미 7일 이상 전에 발매·배포된 카드와 동일한 카드번호의 카드는 7일이 지나지 않아도 사용할 수 있습니다.)

■ 두웅!! 카드 사용 안내

어떠한 대회에서도 위조된 카드(복사나 수제 대용 카드를 포함)를 사용할 수 없습니다.
두웅!! 카드는 판매 및 배포되는 모든 카드가 사용 가능합니다.
두웅!! 카드는 모든 언어의 카드를 사용할 수 있습니다.

제6장 : 슬리브에 대하여

플레이어는 대회별 레귤레이션으로 정해진 슬리브를 사용할 수 있습니다.
덱 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 스탭)의 판단으로 금지될 수 있습니다.

리더카드와 두웅!! 카드(10장)는 덱과 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.

제7장 : 게임 준비에 대하여

자신과 상대가 서로의 덱을 셔플 하고, 테이블 위의 「덱」에 놓고 리더 카드를 공개합니다. 상대의 리더 카드를 보고 나서 덱을 변경할 수 없습니다.

제8장 : 이벤트 진행에 대하여

I. 셔플에 대하여

덱을 셔플한다는 것은 덱의 카드 순서를 서로의 플레이어가 알지 못할 때까지 충분히 잘 섞는 것입니다. 모든 플레이어의 덱은 각각의 대전이 시작되었을 때와 대전 중 "덱을 섞는다"고 지정된 직후에는 충분히 섞인 상태여야 합니다. 덱을 셔플할 때 부정한 조작을 실시한 경우, 엄격한 페널티가 부과되는 대상이 됩니다.
※페널티에 대해서는 제12장에 자세히 적혀 있습니다.

■플레이어에 의한 셔플

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 해 주시기 바랍니다.
상대가 확인으로써 덱을 셔플하거나 컷한 후에 플레이어는 자신의 덱을 셔플하거나 컷할 수 없습니다.
원격 대전 등으로 덱을 만질 수 없는 경우에는 셔플했던 플레이어가 상대 대신 확인으로써 컷을 진행해 주세요.
다만, 양자가 합의한 경우에 한하여, 상대방에게 셔플 또는 컷을 요청하지 않을 수 있습니다.

■상대 대신 컷을 진행하는 경우

자신의 덱을 셔플한 후 상대 대신 컷을 진행할 경우에는 서로가 동의한 절차로 진행해 주시기 바랍니다. 또한, 일반 컷과 마찬가지로 대리로 행하는 컷에 너무 많은 시간을 들이지 않도록 해 주십시오.

(대리로 행하는 컷 순서 예)

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.

II. 제한 시간의 만료에 대하여

공인대회는 제한시간을 둘 경우 1대전 30분을 권장하고 있습니다.

각 대전에서 예고된 종료 시각이 온 시점에서 아직 승자가 결정되지 않았을 경우, 승패 판정은 실시하지 않고, 그 대전은 양자 패배가 됩니다.

또한 특정 이벤트(공식 대회 결승 라운드, 토너먼트전)에서 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. 덱의 남은 장수가 많은 플레이어의 승리(동수일 경우에는 다음으로)
3. 가위바위보 한판 승부로 이기는 플레이어의 승리

III. 덱을 확인하는 효과에 대하여

카드 효과로 인해 덱을 확인할 때, 지나치게 느릴 경우, 패널티 대상이 될 수 있습니다.

제9장 : 대전 종료 및 승패에 대하여

대전의 종료 및 승패에 대해서는 대회별로 정해진 규정에 따라 결정됩니다.

대전 기록 용지에 대전 결과를 기입 또는 저지가 대전 결과를 확인한 후에는, 대전 결과에 대해 번복할 수 없습니다.

제10장 : 대회 도중 기권에 대하여

대회 도중 기권을 희망하는 플레이어는 원칙적으로 저지(또는 스탭)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.

제11장 : 부정행위로 인한 대전 결과 조작에 대하여

플레이어는 어떤 대회든 대전 상대와 상의하여 경기 결과를 결정하거나 조작하는 행위를 해서는 안 됩니다.
대전 결과를 부정하게 조작했을 경우, 엄격한 페널티가 부과되는 대상이 됩니다.
페널티에 대해서는 제12장에 자세히 적혀있습니다.

제12장 : 패널티에 대하여

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

【페널티의 종류와 적용의 원칙 】

※이하 ①~④ 패널티의 적용 예는 어디까지나 일례입니다.
같은 위반이라도, '저지 또는 스탭'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 덱에 넣고 다시 셔플한다.
·대전중인 플레이어가, 관객에게 조언을 구했다.
·관객이 대전중인 플레이어에게 말을 걸었다.

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.