

2024 카드파이트!! 뱅가드 대회 기본 규정

공식 대회에 참가할 때, 아래의 기본 규정을 준수해 주십시오.

① 대회에 필요한 아이템

■ 카드파이트!! 뱅가드 룰에 맞게 구축된 덱

- 스탠다드의 경우 메인 덱 50장과 라이드 덱 5장(특수 카드를 사용할 경우 초과 가능)
- 덱 구축에 사용할 수 있는 카드는 「카드파이트!! 뱅가드」(한글판)에 한정합니다.

■ 상황에 따라서 필요한 물품

- 표시를 위한 공식 아이템 등을 필요할 경우에는 준비해주세요.

예) 토큰 유닛, 필기도구, 주사위 등

■ 대회 접수를 위한 물품

기입이 끝난 「덱 리스트 기입 용지」(수기 / 인쇄 무관)

② 대회 룰

A. 대회 룰

- 카드 사용은 「파이터즈 룰 (일자)」에 위반되지 않는 덱을 사용해야한다.

B. 덱에 대하여

(1) 대회에서 사용할 수 있는 덱

- 한 가지의 대회에서 사용할 수 있는 덱은 1덱만으로 한합니다.
- 참가자는 대회에 사용할 덱 내용을 기입한 「덱 리스트」를 제출하지 않으면 안됩니다.
- 제출한 덱 리스트에 기재되어 있는 카드 이외의 카드를 사용할 수 없습니다.
- 원칙적으로 문자 및 기호 등이 적힌 카드는 사인 등의 엔터테인먼트 성이 인정되는 것을 제외하고는 대회에서 사용할 수 없습니다. 또한, 저지의 판단 아래에 사용할 수 없을 경우도 있습니다.

C. 카드 제한

(1) 대용 카드(가품, 오리카 등의 위조 제작 카드 등을 포함)는 원칙적으로 모자랄 경우의 토큰 등에 한해 허가합니다. 단, 저지의 판단 아래에 사용이 불가할 수 있습니다.

(2) 덱의 매수 제한

- 스탠다드 : 메인 덱 50장, 라이드 덱 5장(특수 카드를 사용할 경우 초과 가능)

(3) 매수에 제한이 있는 카드

- 대회에서는 덱 구축에 매수 제한이 있는 카드가 있습니다.
세부적인 내용은 홈페이지의 "파이터즈 룰"을 참조해주세요.

(4) 카드 프로텍터 / 슬리브 사용에 대하여

- 플레이어는 카드 실드, 카드 프로텍터(보호 커버)를 사용할 수 있습니다.
- 슬리브를 아예 사용하지 않고 대회에 참가할 수는 없습니다.
- 슬리브 안에 카드 및 슬리브 이외의 것을 넣을 수 없습니다.
- 투명 슬리브만으로는 참가할 수 없습니다.
- 슬리브 안에 다른 슬리브를 넣었을 경우에도, 파이트에 지장이 없는 범위로 사용한다. 카드의 텍스트 확인 및 덱의 셔플에 곤란이 있는 등, 파이트의 방해가 될 정도라고 저지가 판단할 경우에는 벌칙이 적용됩니다.
- 스탠다드 대회에서, 메인 덱과 라이드 덱의 슬리브는 서로 다른 것을 사용해야 하며, 메인 덱의 슬리브는 전부 통일되어야 합니다. (라이드 덱 5장의 슬리브는 통일하지 않아도 괜찮습니다.)

(5) 플레이매트 사용에 대하여

공식 대회에서 아래와 같은 항목의 플레이매트는 사용할 수 없습니다. 단, 최종적인 판단은 해당 대회의 저지가 실시합니다.

- 과도하게 크고, 대전 및 다른 대전의 방해가 될 가능성이 있는 매트
- 카드파이트!! 뱅가드 룰과는 다른 카드를 놓는 장소가 기재되어 있는 플레이매트. (칸 등)

D. 제한시간

(1) 스위스 드로우(예선)에서의 제한 시간은 25분이며, 단판(싱글)으로 한다.

(2) 토너먼트에서의 시간 제한은 40분이며, 1매치(최대 3판)로 한다.

- 위의 사항은 인터벌 시간(셔플 등에 소요되는 시간)을 포함한다.

(4) 제한시간을 초과한 시점에서, 승패 규정은 아래와 같다.

- 스위스 드로우(예선) : 25분이 지난 시점부터 엑스트라 턴에 돌입한다.
- 토너먼트 : 40분이 지난 시점부터, 엑스트라 턴에 돌입한다.

■ 엑스트라 턴 ■

- 엑스트라 턴이 선언된 턴 종료시까지 승패가 확정되지 않을 경우, 「엑스트라 턴」에 돌입한다.

- 엑스트라 턴이 선언된 턴을 기준하여 상대 턴부터 세어서 총 2턴을 실시한다.

(즉, 상대 1턴, 자신 1턴을 실시하게 된다.)

- 2턴이 모두 진행된 턴 종료시에, 데미지가 적은 플레이어가 승리하게 된다. 만약, 데미지가 동일

하다면 데미지가 발생하기 전까지 턴을 반복한다. 데미지가 발생한 턴 종료시, 데미지가 적은 플레이어가 승리하게 된다.

※ 판정의 결과로, 매치에서의 승패가 1승 1패가 되었을 경우에는 바로 엑스트라 턴을 적용하여 마지막 파이트를 진행합니다. 이 경우, 각 플레이어는 각자 3턴을 진행합니다. 각자의 3턴이 모두 종료되었을 때, 데미지를 비교하여 데미지가 적은 플레이어가 승리하게 됩니다.

[부칙] 대전 종료 선언 시의 승패 판정 방법

- (1) 대전 종료 신호가 있었을 때, 어떤 효과나 처리의 해결 중이더라도 모든 플레이를 종료하고, 저지의 확인을 받아야합니다.
- (2) 이 시점에서, 데미지가 적은 파이터가 승리합니다.

③ 저지에 대하여

파이트 중에 불명확한 점 / 질문이 있을 경우, 또는 룰 상에서 플레이어끼리의 의견이 다를 경우에는 바로 저지를 불러야하며, 저지의 지시를 따라야합니다. 또한, 아직 발생하지 않은 카드의 처리에 대한 질문은 할 수 없습니다.

- (1) 모든 저지는 규칙에 따라 파이터에게 재정을 내리고, 필요 시에 따라 게임의 정상화를 담당합니다.
- (2) 모든 저지는 규칙 이상 및 파이터의 부정 행위를 발견했을 경우, 바로 개입할 수 있습니다.
- (3) 헤드 저지는 대회의 카드 해석 및 규칙 재정에 대한 최종 결정권을 가집니다.

④ 처벌 규정 및 벌칙에 대하여

(2) 벌칙의 종류

- 주의 : 경미한 위반에 적용되며, 기록에는 남지 않습니다. 만약 주의를 주었음에도 불구하고 반복했을 경우, 상위 벌칙이 주어질 수 있습니다.
- 경고 : 게임 진행에 방해되거나 운영에 지장을 주는 행위 등에 주어지는 벌칙입니다. 기록에 남으며, 반복시 해당 대전에서의 패배 또는 최대 실격 처분이 주어질 수 있습니다.
- 패배(싱글 로스) : 게임 진행이 불가능해지거나, 대회 진행에 큰 지장을 주는 행위를 했을 경우에 주어지는 벌칙입니다. 기록에 남으며, 해당 상황에 따라 저지 판단 아래에 다음 매치까지 영향을 미칠 수 있습니다.
- 실격 : 대회의 공정성에 지장을 주거나, 중대한 비신사적 행위를 했을 경우에 적용되는 벌칙입니다.

니다. 기록에 남으며, 해당 대회에서의 진행중이었던 모든 실적이 박탈됩니다.

(3) 벌칙의 적용

- 본 규정은 지침이며, 대회 저지는 정상을 참작해 벌칙을 경감 혹은 추가할 수 있습니다. 동일한 위반을 반복한 경우, 대회 저지는 보다 상위의 벌칙을 적용할 수 있습니다.
- 벌칙은 저지의 판단에 의해서만 적용된다. 참가자 및 제3자가 처벌의 적용 및 적용된 벌칙에 대해 저지에게 추가 처벌 등의 요청은 인정되지 않습니다.
- 벌칙을 적용할 것을 과도하게 요구할 경우에는, 그 행위에 대해서 저지는 벌칙을 적용할 수 있습니다.

A. 덱에 관한 위반

- 덱의 매수가 맞지 않다. (벌칙 : 파이트 패배)
※ 제출한 덱 레시피를 기반으로 하여 맞추어야한다.
- 덱에 사용할 수 없는 카드가 포함되어 있다. (벌칙 : 파이트 패배)
※ 덱에서 부적절한 카드를 제거하여야 한다.

B. 덱 리스트에 관한 위반

- 덱 리스트의 제출을 의무화한 공식대회에 제출한 덱 리스트의 내용과 실제 덱에 차이가 있다. (벌칙 : 파이트 패배)
※ 덱을 덱 리스트와 같이 수정시킨다. 수정할 수 없었을 경우, 더 이상 대회에 참가할 수 없다.

C. 상황이 경미한 경우 (벌칙 : 주의 ~ 경고)

- 올바른 정보를 전달하더라도 서로의 전략이 결과적으로 변경되지 않았거나 변경된 경우에도 이점이 거의 발생하지 않는다고 판단되는 경우 이 벌칙이 적용됩니다.
- 예) 고의는 아니지만, 불필요하게 긴 시간을 사용하여 플레이를 했다.
예) 고의는 아니지만, 룰을 오해하고 플레이를 잘못했다. 등

D. 상황이 중대할 경우 (벌칙 : 주의 ~ 실격)

- 올바른 정보를 전달한 경우, 서로의 전략이 명확하게 바뀌며 유리하고 불리하다고 판단되는 경우 이 벌칙이 적용됩니다.
- 또한, 저지는 공평을 유의하며 실수를 한 피이터가 유리하게 되지 않는 판단을 할 필요가 있습니다.
- 예) 고의는 아니지만 정해진 수량 이상의 드로우를 했다.
예) 고의는 아니지만 덱의 카드를 보았다. 등

D-1)

부정한 상황이 발생한 결과, 게임을 적정한 상태로 수정하거나 게임을 계속하는 것이 불가능하게

되어 버린 경우, 실수를 한 플레이어에게 [패배]가 주어집니다. 다만, 어느 정도의 정상화가 가능하다고 심판이 판단한 경우는 실수를 한 플레이어가 유리하게 되지 않도록 가능한 한 정상화하고 게임을 진행시킬 수 있습니다. 이 경우 실수를 한 플레이어에게 [경고]가 주어집니다.

E. 고의로 비신사적인 플레이를 했을 경우 (벌칙 : 패배~실격)

- 예) 카드를 셔플 / 컷할 때, 자신 / 상대 플레이어의 카드를 고의로 봤을 경우
- 예) 고의로 필요 이상의 카드를 드로우했을 경우
- 예) 고의로 카드 텍스트를 잘못 알려줄 경우
- 예) 고의로 패 매수 등을 속일 경우
- 예) 고의로 불필요하게 긴 시간을 사용해서 플레이를 했을 경우
- 예) 자신 또는 상대 덱의 내용을 미리 조작하거나, 그 장소에서 조작할 경우
- 예) 자신의 몸의 일부나 물건을 사용하여 필드 및 패를 고의로 가릴 경우
- 예) 승리의 양도 등의 부정 시험 전체 (이 경우, 양 플레이어 모두 실격.)

F. 지각에 대하여

- 지정된 집합 시간에 자신의 자리에 착석해 있지 않았다. (벌칙 : 경고)
- 지정된 집합 시간 후, 5분이 경과되어도 자신의 자리에 착석해 있지 않았다. (벌칙 : 패배)
- 지정된 집합 시간 후, 10분이 경과되어도 자신의 자리에 착석해 있지 않았다. (벌칙 : 매치의 패배)
- 단판전인 예선 라운드에서는 10분 경과시 해당 라운드 부전패 처리가 된다.

G. 사기 행위

- 대전 결과를 속여서 보고했다. (벌칙 : 실격)
- 타인을 사칭하여 대회 결과를 보고했다. (벌칙 : 실격)
- 타인을 사칭하여, 대회에 참가했다. (벌칙 : 실격)

H. 파이트 중의 사적인 대화 (제3자와의 대화 등)

- 파이트 중, 다른 플레이어 또는 관전자 및 제3자 등에게 조언을 받거나, 룰을 확인했다. (벌칙 : 경고)
- 회화 / 전자 / 통신기기 등의 사용 등 수단에 상관 없이, 이 위반으로 매치의 결과에 영향이 있다고 저지가 판단했을 경우, 저지의 판단에 의해 벌칙이 추가될 수 있다.

- 파이트 중 다른 플레이어 또는 관전자 및 제3자와 이야기하였다. (벌칙 : 경고)
- 이 위반으로 매치의 결과에 영향이 있다고 저지가 판단했을 경우, 저지의 판단에 의해 벌칙이 추가될 수 있다.

- 플레이어의 응원자가 상대 플레이어를 재촉하거나 매도하는 등의 행위를 했을 경우 플레이어 응원자의 행위도 플레이어 자신의 행위로 취급한다.

이 위반으로 매치의 결과에 영향이 있다고 저지가 판단했을 경우, 저지의 판단에 의해 벌칙이 추가될 수 있다.