

★關於使用的卡組

- 領航卡：1張
- 卡組：合計正好50張角色卡、活動卡、舞台卡構築的一組卡片。
 - ※構築卡組時，僅可放入領航卡擁有的顏色的卡片。
 - 卡組內不可放入自己領航卡未擁有的顏色的卡片。
 - ※相同卡片編號的卡片可以放入最多4張。
- 咚!!卡組：正好10張咚!!卡構築的一組卡片。
 - ※官方販售・發送的所有咚!!卡皆可使用。
 - ※所有語言版本的咚!!卡皆可使用。

★關於可以使用的卡片

- ・由於每個地區發售・發送的卡片不同，因此本大賽中將限制可以使用的卡片。

參賽者全部使用同一卡池。

《補充包》【OP-01 ROMANCE DAWN】～【OP-09 新世界的皇帝】

《起始牌組》【ST-01 草帽一行人】～【ST-20 黃 夏洛特・卡塔克利】

《推廣卡》【P-001 蒙其・D・魯夫】～【P-069 可亞拉】、【P-071 馬可】、【P-076 盃】、【P-080 蒙其・D・魯夫】まで

- ・LECAFIG（將領航卡立體化的人物模型系列）原則上和領航卡一樣可以使用。

★關於不可使用的卡片

- ・請勿使用複製之卡片等非官方『ONE PIECE 卡牌遊戲』的卡片，或是寫上簽名、姓名等任何東西的卡片。
- ・若在卡片的正面・背面・側面有足夠和同卡組內其他卡片作出區別的傷痕、髒汙、印記、反折等時，依據裁判的判斷有可能將無法使用該卡片。但是，若使用卡套後無法和其他卡片分出不同時，即可使用。
- ・原則上不可使用SOUND LOADER（發出BGM或效果音效的聲音卡）。
 - ※但是和SOUND LOADER同捆的領航卡，與相同卡片編號的卡片依照規章一樣可以使用。
- ・卡組內不可有下列任一張卡片。

-ST10-001 托拉法爾加・羅

-OP02-024 白鯨號

-OP02-052 卡巴吉

-OP03-098 艾尼愛斯大廳

-OP05-041 盃

-ST06-015 大噴火

-OP06-116 排擊

★關於卡套

卡組內的所有卡片必須每1張方向一致放入同款不透明的卡套。

1張卡片可以重疊使用最多2張卡套。若使用2張卡套時，請將所有卡片都使用相同張數・重疊順序，並且最少有1張是不透明的卡套。使用可能辨識特定卡片的卡套、或明顯無法確認卡片內容的卡套，依據裁判的判斷有可能禁止使用。

- ・領航卡和咚!!卡（10張）可以使用與卡組不同的卡套或是不使用卡套。

此外，領航卡可使用塑膠製的卡片載入器。

在大賽中，若裁判判斷卡套及卡片載入器不可使用（視認性很差或遮蔽部份文字內容）時，玩家可以選擇「更換成更適當的卡套及卡片載入器」亦或「若卡片的傷痕不明顯不使用卡套・卡片載入器對戰」。

★遊戲規則

獲勝條件

- 在對手生命值卡0張時，與對手的領航卡對戰獲勝。
- 對手的卡組剩下0張。

★對戰形式

3月15日(六)

<預賽輪~決賽淘汰制(至決定前4強)>

預賽瑞士制5輪戰

- 時間限制30分鐘，每場比賽1戰
- 預賽瑞士制以下列標準決定排名。

優先順序①：得分（每場比賽獲勝：1分、戰敗：0分）

優先順序②：對戰對手的勝率（OMW%）

優先順序③：對戰對手交手過的對手的平均勝率（OOMW%）

優先順序④：若①~③全數同分時，主辦單位以隨機方式決定

※OMW%，是指在大賽中曾與實力多強的對手對戰過的指標。若得分相同時，和實力較強的對戰對手對戰次數較多者會排名在前面。

若計算結果小於0.33時，則OMW%定為0.33。

關於預賽屆時間限制的處理

- 若在比賽時間結束時有正在發揮效果的卡片，在該效果處理結束後並未達到獲勝條件時，即為【雙方皆敗】。

<決賽淘汰制>

預賽最終排名，前8名者進入決賽淘汰制。

- 時間限制30分鐘，每場比賽1戰 單一淘汰賽制（在戰敗時淘汰）

關於決賽屆時間限制的處理

- 若在時間內沒有結束比賽時，依據時間結束時的玩家為先攻玩家或後攻玩家，追加的回合數會不同。
- 若時間結束時尚未分出勝負，且時間結束時的玩家是以先攻開始對戰的玩家，將進行中的回合作為0回合，先攻開始的玩家追加1回合，後攻開始的玩家追加2回合。
- 若時間結束時尚未分出勝負，且時間結束時的玩家是以後攻開始對戰的玩家，將進行中的回合作為0回合，先攻開始的玩家追加1回合，後攻開始的玩家追加1回合。
- 若追加回合後比賽仍未結束時，則依下列步驟判定勝負。
 - ①由生命值卡張數較多者獲勝（若張數相同則依下一項）
 - ②由卡組剩餘卡片張數較多者獲勝（若張數相同則依下一項）
 - ③雙方擲「骰子」，數字較大者獲勝

3月16日(日)

<季軍決定賽、冠軍賽>

- 時間限制一場30分鐘，三戰兩勝制(BO3) 單一淘汰賽制（在戰敗時淘汰）

各場對戰結束後，在該對戰戰敗的一方獲得選擇下一場對戰之先攻·後攻的權利。

★活動規則

本大賽將以官方最新版本規則進行。請務必確認。

- 將依據各大賽訂定之規章決定對戰結束及勝負。
- 在告知對戰結果或是裁判確認對戰結果之後，即不可逆轉對戰結果。
- 若對戰開始時不在指定的座位上，即為戰敗。
- 若發現作弊時，比賽立即判定戰敗。
- 在比賽進行後，除作弊行為外，即使發現誤用規則仍不會逆轉結果。
- 若發現作弊或違反禮儀等干擾大賽進行之行為時，依主辦單位或裁判的判斷有可能會取消資格或要求離開會場，尚請見諒。
- 如有疑慮時，請立即中止比賽，告知裁判並請遵從裁判的判定。請注意進行比賽後即無法做出正確的裁定。

此外，請注意即使裁判的裁定在大賽當天為有效，但之後仍有可能因官方規則等因素而變更裁定。本活動期間均以裁判的判斷為優先。

★關於卡組

- 裁判可能進行檢查卡組。
- 若裁判或工作人員有要求檢查卡組時，請立即提交卡組。

★關於作弊操作對戰結果

- 無論任何比賽，禁止玩家和對戰對手協商並決定或是篡改比賽結果的行為。若作弊操作對戰結果，將予以嚴懲。

★關於洗牌

- 在玩家滿足前，可以將自己的卡組洗牌充分打亂排列順序或是可以切牌（由放置在桌上的狀態，分成幾小堆卡片後再疊放回一組的切法）但是，必須在適當的時間內並在對戰對手可見之位置進行，也必須注意不損傷卡片或被看見卡片排列順序。
- 在進行卡組洗牌後，請對手切牌或洗牌作確認。請勿耗費太多時間進行確認的切牌或是洗牌。對戰對手重新洗牌又或是切牌後，玩家不可再將自己的卡組洗牌和切牌。
※僅限雙方同意的情況下，否則不需要請對方洗牌。
- 若由對手代理進行切牌時，請以下列步驟進行切牌。
 1. 洗牌的玩家將卡組分成3等分的卡片。
 2. 由對手任意指定3等分的卡片順序，並要求從上面疊放。
 3. 將3等分的卡片依被指定的順序從上面疊放。
- 對戰對手結束洗牌後，不可再碰觸卡組（改變順序）。
- 由裁判洗牌
裁判在適當處理「比賽規則上非正當行為」時，擁有對玩家卡組洗牌的權限。在裁判將卡組洗牌後，玩家不可再將卡組洗牌和切牌。

★關於大賽中途棄權

- 大賽期間希望棄權的玩家必須告知裁判（或工作人員）並獲得許可。宣布對戰對手後，在對戰開始前決定棄權的玩家，該場對戰將視為不戰即敗，之後即從大賽中棄權。此外，若棄權，將無法獲得紀念品等。

★關於處罰

若無法遵守「ONE PIECE 卡牌遊戲官方授權大賽場地規則」、「規則說明書」、或「各大賽規章」的規則時，依據《裁判和工作人員》的權限，有可能予以處罰。

《裁判和工作人員》將依據活動或大賽的等級以及違規的程度和情節判斷並實施處罰。

此外，若予以處罰後仍繼續違規時，將有可能嚴懲。

【處罰的種類和適用之原則】

下列①～④的處罰適用範例僅為舉例。

即使是類似的違規，依據《裁判和工作人員》的判斷，有可能予以較輕（或是較重）的處罰。

①【注意】

此為活動期間每個玩家將被記錄的處罰。針對「比賽規則上的犯錯行動」，即使裁判將盡可能恢復成正確的狀態，但若是難以完全復原狀態的犯錯行動將予以此項處罰。

若多次收到【注意】時，將可能升級為【警告】。

（違規範例）

- 不小心抽取多餘的卡片。
- 對戰中的玩家向觀眾請求建議。
- 觀眾向對戰中的玩家出聲、又或是以肢體語言等方式傳達對戰相關資訊。

②【警告】

此為活動期間每個玩家將被記錄的處罰。針對非嚴重之違規將予以此項處罰。若多次收到【警告】時，將可能升級為【戰敗】或【取消資格】。

（違規範例）

- 持續緩慢的行動導致在既定的對戰時間內無法分出勝負。
若裁判收到對戰對手的申訴時，將確認實際的比賽時間並予以回應。
- 告知對手錯誤的資訊。
- 挑釁、侮辱對手的行動。

③【戰敗】

針對惡性違規或因違規而導致比賽無法繼續進行的情況將予以此項處罰。

若被處以【戰敗】時，該場比賽立即結束。

僅有獲得大賽主辦單位和主辦單位許可的裁判方可處以【戰敗】。

（違規範例）

- 未滿足卡組的構築條件(領航卡1張、卡組50張、相同卡片編號的卡片4張以下、咚!!卡組10張)。
- 違反禁止卡片或限制卡片、卡套等大賽規章。
- 在不允許交換卡組的情況下，變更卡組卡片。

④【取消資格】

針對極為惡性的違規、或損害活動整體的行為以及極不道德的行為將予以此項處罰。

若玩家被處以【取消資格】時，該玩家當下的對戰即戰敗，並無法再參加之後的對戰，也無法獲取累積至當下成績所應得的獎勵。

對於觀眾也可能會處以【取消資格】，且該觀眾必須離開會場。

（違規範例）

- 和對戰對手商量，且不當操控對戰或對戰結果。這種情況下，進行交易的對戰對手也會【取消資格】。
- 賭博、賄賂、或是竊取活動物品的行為。
- 意圖使用不正當的方式查看對手的卡組或手牌等自己不可查看的資訊並從中得利。
- 意圖獲取超過必要數量的卡片或咚!!卡等違規行為。

※官方比賽中將在上述標準增添【禁賽】。