

本规则适用于“最终幻想集换式卡牌游戏”（下文简称 **FF-TCG**）的门店比赛及官方比赛。

1.比赛基本规定

1-1.比赛种类

FF-TCG 的比赛种类大体分为以下两种：

门店比赛

在卡牌游戏店等门店所举办的比赛，主要目的为促进玩家之间的交流。主办方为 Hobby Japan 认证过的各个卡牌游戏店。

官方比赛

由史克威尔艾尼克斯、Hobby Japan 或各国的经销商所举办的大型赛事。

1-2.参赛资格

原则上任何人都可以参赛。不过，“世界锦标赛”和“大师赛”等比赛对参赛选手有资格要求，玩家在获得资格后才可以参赛。另外，被主办方禁止参赛的玩家无法参加比赛。

1-3.比赛等级

按照比赛的竞技性设置以下 3 种等级。

3 级

适用于门店比赛和官方比赛的附属活动等赛事。主要目的为促进玩家之间的互相交流，引导玩家享受比赛乐趣，所以预计会有各种各样的玩家参加。对违规行为会给予严格处罚，不过没有必要对无心的失误和规则的不完善实施严厉处罚措施。

2 级

适用于“大师赛”“冬季杯”等官方比赛。参赛玩家需要对总规则和赛场规则有所了解。处罚措施比 3 级更为严格。

1 级

适用于“世界锦标赛”等最具竞技性的高级官方比赛，这种比赛的获胜者能够获得比 2 级比赛更高的荣誉和额外奖励。要求参赛玩家对总规则和赛场规则有深刻了解，裁判的判罚也会变得更加严格。

2.比赛详细规定

2-1.成立人数

即使只有 1 名参赛者比赛也成立。只有 1 人参赛时该参赛者会自动成为比赛优胜者。

2-2.比赛形式

参赛人数在少于等于 4 人时，推荐采用循环赛形式。参赛人数在多于等于 5 人时，可以采用积分接近的选手之间对局的瑞士轮形式。

部分比赛会在预选赛阶段采用瑞士轮赛制，最后再由排名靠前的玩家进行决赛圈的比赛。决赛阶段使用单败淘汰制的形式。决赛阶段通过单淘汰制和双淘汰制进行。

2-3.比赛局数

瑞士轮的推荐局数如下。

5~8 人	: 3 局
9 人~16 人	: 4 局
17 人~32 人	: 5 局
33 人~64 人	: 6 局
65 人~128 人	: 7 局
129 人~256 人	: 8 局
257 人~512 人	: 9 局

2-4.积分

胜利获得 3 分，失败及平局均为 0 分。

2-5.决定排名

在 3 级比赛中，得分最高的玩家为冠军。如果需在得分相同的情况下决定排名，请通过随机方法决定。

在 2 级和 1 级比赛中，排名根据得分高低来确定。如果得分相同，则根据对手胜率（※）决定排名。如果对手胜率也相同，则使用比赛中记录的伤害值决定排名。

※通过计算公式算出的对手的平均得分

【伤害记录】

玩家对手造成的伤害应依照以下规则记录。

· 记录的伤害点数不得超过满足游戏结束条件所需的伤害点数（原则上构筑赛为 7 点，限制赛为 6 点）。

· 如果玩家因对手投降而获胜，无论当时的伤害如何，都应记录为上述最高点数。失败玩家应记录结束时的伤害点数。

· 如果游戏因“无法取牌”“因卡牌效果导致失败”“双方玩家同时失败（平局）”而结束，双方玩家应记录结束时的伤害点数。

· 如果游戏因“受到超过主卡组数量的伤害”而结束，获胜玩家记录的数值应为当时已造成的伤害点数与结束时的伤害点数之和。失败玩家记录结束时的伤害点数。

3. 比赛时间规定

3-1. 比赛时间

1 局定胜负时推荐 1 局 30 分钟。3 局 2 胜制时推荐最多 3 局共 70 分钟；双卡组制时推荐每局 30 分钟共 90 分钟。

3-2. 延长

规定时间结束后将会以当前进行中的回合为第 0 回合来追加 3 回合的行动。分出胜负时比赛结束，没有分出胜负时按照“3-3. 时间结束时的处理”进行处置。

3-3. 时间结束时的处理

延长三回合后也没有分出胜负时，比赛结束，双方同时判负。这种情况下双方获得的积分都是 0 分。

若比赛为 3 局 2 胜、在比赛结束时 1-0，则 1 胜的玩家获胜。

3-4. 突然死亡

单败淘汰赛中，仅限于时间结束且未分胜负时，采用突然死亡的形式决出胜负。若比赛为 1 局定胜负，在追加的 3 个回合结束时给予对方伤害较多的玩家获胜。若此时仍未分出胜负，则继续游戏，先给对方造成 1 点伤害的玩家获胜。

若比赛为 3 局 2 胜，且比赛结束时比分为 1-1 或 0-0，在追加的 3 个回合结束时给予对方伤害较多的玩家获胜。如果比分是 1-0，则追加 3 回合。若 3 个回合内没有决出胜负，则已经获得 1 胜的玩家获胜。如果比分是 1-1，则追加进行 1 场游戏。因为本场游戏采用了突然死亡的形式，所以在一方玩家给予对手 1 点伤害的瞬间，该玩家获胜，游戏结束。

4. 特殊比赛规则

4-1. 限制赛

在举办现开赛与补充包轮抽赛等有一定限制的比赛时，会采用特殊规则。

4-1-1. 卡组牌数

限制赛的主卡组牌数为最少 40 张，没有上限。极限技卡组牌数最多 8 张。所有卡牌都能在极限技卡组使用，但能从极限技卡组招唤的卡牌仅限极限技卡牌。此外，同一编号卡牌的数量没有上限。

4-1-2.伤害上限变更

在限制赛中，对对手造成 6 点伤害后对局结束。

4-1-3.使用的扩展包

限制赛中所使用的未开封扩展包由主办方准备并分发给参赛玩家。玩家不能使用自己携带的卡包和卡牌。

4-2.组队战

在举办组队战比赛时，会采用特殊规则。

4-2-1.组队人数

原则上组队战中每个队伍由 3 人组成。人员不齐的队伍无法参加比赛。

4-2-2.胜负判定

3 人同时进行对战，获胜者多的队伍获得胜利。

4-2-3.卡组构筑规定

组队战中，同一成员的卡牌只能由 1 个玩家使用。无法将相同的卡牌拆成 1 张和 2 张分割多个玩家使用。

4-2-4.组内对话

在组队对战时，队员之间可以对话，但是禁止讨论比赛的进度和打法。另外还需要遵守比赛时间。

4-3.使用多个卡组的构筑战

在双卡组制构筑这种需要准备 2 副或更多卡组的比赛中，会实行特殊规则。

4-3-1.胜负判定

原则上，双卡组制实行 3 局 2 胜、最多 3 局比赛；三卡组制实行 5 局 2 胜、最多 5 局比赛。

4-3-2.卡组构筑规则

准备的卡组如果是相同规格，相同编号的卡牌只能放入 1 个卡组。不能将相同卡牌分为 1 张、2 张放到多个卡组中使用。如果准备的卡组规格不同，相同编号的卡牌可以在所有卡组各用 3 张（如果是双卡组制，则攻击可用 6 张）。

5.玩家

5-1.玩家的义务与权利

参加比赛的玩家有以下义务。

- 听从裁判和比赛现场工作人员的指示，以协助比赛顺利进行。
- 与交战对手友善交流，以协助比赛顺利进行。
- 遵守赛场礼仪，不要做出会干扰其他玩家和扰乱比赛现场秩序的无礼行为。
- 需携带卡组等比赛中必定用到的物品。
- 在允许使用昵称（队名）的比赛中，禁止使用违反公序良俗的名字或侵犯他人权利的名字。

5-2.观战

无论是否参加比赛，所有来场者都可以进行观战。

观战者有以下义务。

- 不准对正在比赛中的玩家提供建议。不仅仅是口头建议，也包括用动作和表情进行提示的情况。

- 比赛中发生异常情况时，请立刻呼叫裁判。这种情况下虽然可以中断正在进行的对局，不过观战者不能更进一步介入比赛。

6.游戏中使用的物品

6-1.卡组

玩家参加比赛时必须携带自己的卡组（限制赛时没有要求）。

主卡组的规定数量为 50 张整，不可多于 50 也不可少于 50。极限技卡组最多 8 张卡牌，也可以完全不用。同一编号的卡牌在卡组中最多可以放 3 张。

在比赛对局中不可更换卡组，也不可替换卡组中的卡牌。

6-2.可以使用的卡牌

门店比赛中，已发售的卡牌和各种情况下分发的宣传用卡牌均可使用。

2 级官方比赛中，可以使用已发售 1 周以上的卡牌和各种情况下分发的宣传用卡牌。

1 级官方比赛中，可以使用已发售 2 周以上的卡牌和各种情况下分发的宣传用卡牌。

6-3.正规卡牌

卡组内的卡牌必须全都是 FF-TCG 的正规卡牌。只要是正规的卡牌，不论卡牌语言，均可组成卡组。

※但比赛举办者可对实用语言做出限制。

此外，“禁止卡”和“限制卡”等特殊卡牌只能在卡组中放入指定的数量。

下列卡牌不可使用在卡组中。

- 复制品和仿造品等非正规卡牌
- 破损严重，影响游戏的卡牌
- 因为签名和涂鸦导致无法分辨卡牌名和说明的卡牌
- 其他由主办方判断会影响比赛进行的卡牌

6-4.卡套

玩家需要给主卡组使用卡套。卡套的种类和数量没有限制，不过主卡组内的所有卡套必须颜色、图案、状态完全统一，所有的卡牌在放入卡套的时候也必须统一方向，让人无法通过卡套区分出卡牌。

是否为极限技卡组使用卡套由玩家决定。但若使用卡套，需要使用与主卡组不同的图案或颜色。

如果主办方判断卡套的状态会影响比赛进行，或者卡套上有违反公序良俗的图案，主办方有权要求玩家替换卡套。

6-5.桌垫

玩家可以使用桌垫以防止卡牌损坏。

如果主办方判断桌垫的状态会影响比赛进行，或者桌垫上有违反公序良俗的图案，主办方有权禁止玩家继续使用该桌垫。

6-6.标记物

玩家可以使用一些桌上小物品作为标记物（骰子等），以临时记录游戏中的状态变化。

以下物品禁止使用

- FF-TCG 的卡牌
- 纸币和硬币等钱币
- 其他主办方判断为不合适的物品

6-7.不可使用的物品

为了不干扰比赛，在“6.游戏中使用的物品”中没有规定的物品一律不准使用。

7.裁判

7-1.裁判的定义

裁判是负责维持比赛顺利进行的角色。具体来说，裁判有义务回答玩家关于规则的提问以及纠正牌局上的错误状态。另外，裁判还有权利对违反规定的玩家进行处罚。

7-2.裁判种类

巡场裁判

巡场裁判可以对玩家做出判罚。不采用 2 审制的比赛由巡场裁判做出最终判罚。

主审

主审是比赛中所有判罚的最终责任人，如有适当理由，可以推翻巡场裁判的判罚。主审管理比赛相关的所有事务，拥有最终决定的权限。对玩家提出警告、要求玩家退场等判罚均由主审的酌情决定。

7-3.申请判罚的权利

参加比赛的所有玩家都有申请裁判做出判罚的权利。不能以会对自己造成不利影响之类

的理由拒绝呼叫裁判进行判罚。

7-4.裁判的第一次判罚

在玩家之间关于规则方面有不明白的地方时，或者进行中的游戏出现了错误时，请停止对局并呼叫裁判。裁判会做出判罚。

7-5.向主审上诉

在玩家对裁判的判罚有异议时，可以上诉至主审，此时会由主审再次判罚。主审做出的判罚是该场比赛的最终判罚，在该场比赛中无法被推翻。

7-6.判罚导致的加时

当因为裁判进行判罚导致对局暂停时间超过 1 分钟时，对局会延长相应的时间。裁判需要计算判罚所需要的时间，并告知玩家。

8.判罚规定

8-1.原则

所有的玩家都有义务尊重对手并在正确的规则下进行对战。当玩家在疏忽或是故意的情
况下破坏正常游戏秩序时请参照此规定对其进行判罚。。

本规定适用于所有比赛的运营。裁判在比赛中出现问题时按照本判罚规定处理问题。判
罚的种类由裁判决定。如果使用本规则无法解决现场出现的问题，将依据裁判的判断进行判
罚。

裁判虽能够依照此规定对玩家进行判罚，但需在充分理解规定权力之大的基础上施行，
以免因轻易判断导致判决失误，为玩家招致明显损失。

8-2.判罚的种类

【提醒】

“不小心令 2 张同名角色牌进场”“消耗搞错了”之类相对容易恢复原状的行为，以及对比赛
进行没有影响的行为，会被判为“提醒”，是比较轻度的违规。不过如果因为同样的错误被判
了多次“提醒”，则裁判可以将判罚提升至“警告”。

【警告】

“卡牌不小心抽多了”“受到伤害时不小心翻了 2 张卡”“给对手的卡组洗牌时不小心掉落了
卡牌并且看到了”之类虽然可以恢复原状，但是某种程度上会对比赛造成影响的行为，会被判
为“警告”，是中等程度的违规。另外，因为同样原因而多次被判“提醒”但没有改正表现的玩
家也会受到“警告”。因为同样原因而多次被判“警告”时，裁判可将判罚提升至“判负”。

【判负】

“使用放入了 4 张以上同样卡牌的卡组参赛”“比赛中不遵从工作人员的判罚”之类令游戏无法继续进行的行为，会被判为“判负”，是重度违规。受到“判负”处罚的玩家如果不针对问题进行改正，则会被判为“取消资格”。

此外，被主审判断为严重影响比赛进行的“判负”的违规，也有可能被判为“退场”。

【退场】

并非故意却多次受到【警告】，或严重影响比赛的玩家会被主审判罚【退场】。在此之前确定获得的奖品仍会发放，但无法获得在该比赛能获得的其他比赛的出场权。该罚则仅限该比赛，没有比它更严厉的惩罚。

【取消资格】

所有的违规行为（作弊）都会被判定为“取消资格”。此外，对工作人员和参赛者本身造成伤害，以及破坏会场器物等犯罪或近似犯罪的行为也都会被判为“取消资格”。被判为“取消资格”的玩家会当场从比赛中除名，或者会被命令退场。根据情节轻重，被判罚的玩家可能会被禁止以后再次参加 FF-TCG 的比赛或史克威尔艾尼克斯、Hobby Japan 主办的其他活动。

【取消领奖资格】

被判“取消资格”的玩家同时也会被取消领奖的资格。该玩家不会获得该次比赛的所有奖品和权利。

【禁赛】

在比赛中被判“取消资格”的玩家，可能会被禁止以后再次参加 FF-TCG 的比赛或 Hobby Japan 主办的其他活动。史克威尔艾尼克斯、Hobby Japan 在接到取消资格的报告之后，比赛运营事务局会详查具体内容，并决定是否追加判罚。

会根据内容通告禁赛时间。此外，也可能根据取消资格的经过判罚无期限禁赛。

8-3. 迟到

玩家有在每局比赛开始时入座的义务。

若玩家比开始时间迟到了 5 分钟以上，则判定该玩家输。如果 5 分钟以内能入座开始比赛，则可以正常进行比赛，但对迟到的玩家判罚“警告”。该局比赛在规定时间内结束后会根据迟到的时间进行加时。如果玩家在下一轮比赛开始时始终没有出现在会场，则视为从比赛中弃权。

8-4. 倒回的原则

在处理规则和卡牌时出现了失误，但是对局双方都没有注意到且继续游戏时，裁判可以

尽可能将场上局面倒回至失误前。如果出现失误时立刻注意到了问题，则令引发失误的行为无效。玩家要将使用的卡牌取回到手牌中，消耗也会还原。如果立刻注意到失误，“提醒”是较为稳妥的处理办法。

如果裁判判断游戏已经无法恢复之前的局面，对局仍按当前局面继续进行。此时犯错的玩家会受到“警告”判罚，没注意到错误的对手也会受到“提醒”判罚。

如玩家在同一场比赛中多次受到提醒，主审应考虑升级为“警告”或“判负”。

8-5.游戏行动失误

玩家的一些非故意失误会导致比赛中出现错误的局面，以下记载了对应情况的处理方法。

玩家受到“警告”。如果频繁重复同样的违规，主审可以宣布“判负”。

场上同时出现了规则中不能同时出现的角色

场上同时出现了规则中不能同时出现的角色，并且比赛继续进行下去的情况下，那些角色都被放入损毁区。例：普通兵以外的同名角色同时在场内存在多个，光属性或暗属性的同属性角色同时在场内存在多个。当场上的后卫出现 6 个或更多时，从最后放下的后卫开始按照顺序放入损毁区，直至场内后卫变为 5 个为止。

即使卡牌拥有放入损毁区时发动的自动技能，在这种情况下也不会发动。

手牌中存在 6 张或更多卡牌时转为对手的回合，并且继续推进比赛

从手牌中随机抽取一张放入损毁区。

游戏开始时手牌过多

将手牌中的所有牌放到卡组的最下方，重新取牌。第一回合取牌过多时也进行同样处理，如果这些牌已经是重新取的牌，则随机将 1 张放回卡组并给卡组洗牌。

不小心看到了牌堆里的卡牌

对牌堆重新洗牌。如果之前有过操作令玩家知道牌堆中卡牌的位置，如比赛开始时的重新取牌等行为，需要将这些卡牌移除之后再洗牌，洗好牌后再将这些卡牌放回原来的位置。

不小心取多了卡牌

清楚哪张牌是多取的牌时，将该卡牌公开，之后放到牌堆的最上面。不清楚哪张牌是多取的牌时，由裁判从手牌中随机选中一张，将该卡牌公开后放到卡组并给卡组洗牌。

忘记触发自动技能

在发现问题时，如果局面允许，倒回到应该结算的时间点，重新开始处理。如果比赛已

经进行到无法倒回重新处理的局面，按现状继续进行比赛。

技能说明中存在“可”“可以”之类由玩家自己决定操作的效果时，按照没有发动的情况继续进行对局。存在由玩家自己决定选择多少张卡牌进行处理的技能时，按照选择 0 张的情况继续进行对局。

8-6.违规行为

下面记载发现违规行为时的处理方式。

未充分洗牌

比赛中洗牌时需要将卡组充分打散。如果洗牌后也能知道特定卡牌的位置或者知道卡组内卡牌的分布情况，都会被认定为未充分洗牌，并给以“警告”判罚。

为了充分洗牌，必须多种洗牌方法并用。另外，不准以保护卡套和卡牌为理由只进行简单的洗牌。

卡组不正确

“放入了 4 张或以上同一编号的卡牌”“卡组中放有禁止卡”之类的情況属于不正确的卡组，一旦被裁判发现并确认，则会给以“判负”的判罚。

接下来只有该玩家将卡组改回正确的状态，才可以继续进行下一场比赛。如果玩家被发现是故意使用不正确的卡组，则会被给以“取消资格”的判罚。如果玩家在多局一直使用不正确的卡组，主审可宣布其“退场”。

缓慢比赛

玩家有义务正确进行比赛。如果裁判认为某个玩家比赛速度低于正常速度，有必要督促该玩家加快速度。如果该玩家不听从裁判的指示，裁判可以给以“警告”的判罚。即使是没有时间限制的延长阶段也不可以缓慢比赛。

拖延比赛

拖延比赛是指通过重复对比赛无意义的举动来故意拖延比赛时间的行为。拖延行为会干扰比赛的进行，而且是对对手的不尊重，是不被允许的行为。一旦裁判认定某位玩家有拖延行为，最开始会给以“警告”判罚，如果没有改善还可以追加判罚“判负”甚至“退场”。以下为拖延行为的具体表现。

- 局面没有变化，却过多次检查卡组的牌数、损毁区的牌数甚至双方的手牌。
- 洗牌时间过长。
- 在没有紧急理由的情况下未经裁判许可擅自离席。
- 其他会被裁判判断在故意拖延时间的行为。

操作比赛结果

玩家可以通过 **FF-TCG** 对局以外的方式决定胜负。如果有出现下列行为，裁判应当给以“取消资格”的判罚。

- 以抽签等随机方式决出胜负
- 故意输给对手，并向对手谋求金钱等回报

伪证行为

伪造比赛及游戏必须信息的行为会被判定为伪证行为，并被给以“取消资格”的判罚。以下为具体事例。

- 伪造身份参加比赛
- 在比赛中故意不呼叫裁判而获利
- 报告假结果，篡改得分表
- 面对对手和裁判的问题回答虚假答案

无礼行为、反社会行为

在比赛内外做出无礼行为或反社会行为时会被给以“退场”或“取消资格”的判罚。以下为具体事例。

- 不遵守裁判和现场工作人员的指示，重复做出干扰他人的举动。
- 辱骂其他玩家、裁判以及现场工作人员或者做出暴力行为。
- 顽固地要求裁判对对手或其他玩家进行判罚。
- 盗窃和破坏器物等违法行为。