



ระเบียบการแข่งขันการ์ดเกม Dinomaster

ทางเซิร์ฟเวอร์ Discord Dino Master Club

ระเบียบการแข่งขันฉบับนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันที่ 31 มีนาคม 2569 เป็นต้นไป ใช้เป็นข้อบังคับและแนวการตัดสินสำหรับการแข่งขันการ์ด Dinomaster บน Discord Server Dinomaster Club สำหรับงานแข่งระดับ 2 และ 1 และสามารถใช้อำนาจกับการเล่นทั่วไปได้

(กรณีเป็นการเล่นการ์ดทั่วไป ให้ยึดตามความสบายใจของคน que เล่นด้วยกันเป็นหลัก จะไม่จริงจังจนต้องเอาระเบียบนี้ไปใช้ก็ได้)

1. การเตรียม Deck และความถูกต้องของอุปกรณ์

- **Main Deck / Extra Deck การ์ดมาสเตอร์ และอื่นๆ** ต้องถูกต้องตามกติกา
- **Red Zone**
 - อนุโลม สามารถใช้สิ่งใดก็ได้ที่มีรูปร่าง ขนาด ลวดลาย เหมาะสมต่อการใช้งาน ไม่ขัดต่อศีลธรรม
 - กรณีใช้การ์ด หรือสิ่งที่มีรูปร่างและขนาดเท่าหรือใกล้เคียงกับการ์ด **ให้วางแบบแนวนอนเท่านั้น**
 - กรณีเห็นว่า Red Zone ที่ใช้ ทำให้/อาจทำให้ เกิดความสับสนต่อการเล่น **ต้องเปลี่ยนให้ ไม่เกิดความสับสน** ทั้งนี้คำชี้ขาดอยู่ที่ดุลยพินิจของ Judge
- **ความถูกต้องของการ์ด:**
 - ต้องใช้การ์ดแท้จากบริษัท เจนิเว จำกัด หรือ การ์ดอีดิชั่นจากกลุ่ม Dinomaster Club เท่านั้น
 - **ไม่อนุญาตให้ใช้การ์ด Print, การ์ดถ่ายเอกสาร หรือการ์ดที่มีตำหนิหนาผิดปกติ**

(เนื่องจากตรวจสอบผ่านกล้องยาก หากมีการสงสัย Judge มีสิทธิ์สั่งให้ชมตรวจ)

- **ช่องใส่การ์ด (Sleeves):**

- Main Deck ต้องเป็นลายเดียวกันและทึบแสง
- Extra และ Main ห้ามใช้ลาย/สี เดียวกัน
- การ์ดใน Extra Deck / การ์ดมาสเตอร์ / บูสมาสเตอร์ หรืออื่นๆที่ไม่อยู่ใน Main Deck จะไม่ใส่สลิฟก็ได้ หรือจะใช้สลิฟคนละ สี / ลายกันก็ได้

2. การตั้งค่ามุมกล้องและพื้นที่เล่น (Camera & Zone Setup)

เพื่อให้การตัดสินยุติธรรมที่สุด ผู้แข่งขันต้องจัดวางอุปกรณ์ดังนี้:

- **มุมมอง :**

- **หากเป็นงานแข่งระดับ 1** ต้องเป็นมุมมองหันหน้าเข้าตัวตามรูป หรือมุมที่มองจากด้านข้างเท่านั้น สำคัญคือต้องเห็นมือ ไม่เอามือออกจากเฟรมกล้อง
- **งานแข่งระดับ 2 หรือเล่นโดยทั่วไป** สามารถใช้มุมกล้องมุมมองไหนก็ได้ แต่ต้องเป็นไปตามกฎข้ออื่นๆต่อไป

- **พื้นที่ที่ต้องปรากฏในหน้าจอ:**



- Main Deck – Extra Deck – สุสาน – นอกเกม : ต้องเห็นชัดเจนว่าเหลือกี่ใบ/มีการ์ดอะไรอยู่ในสุสาน / นอกเกม บ้าง
- Starter (การ์ดที่ต้องเตรียมมาก่อนเริ่มเกม เช่น การ์ดมาสเตอร์ บูสมาสเตอร์ คอมมานเดอร์ ไดโน ฯลฯ) : ต้องวางให้สามารถเห็นการ์ดเหล่านั้นอย่างชัดเจน
- Field Zone (AT Line / DF Line / Master Line / Magic Zone) : พื้นที่วางการ์ดทั้งหมด

- **การจัดการการ์ดบนมือ:**



- ระหว่างเล่น: ต้องให้เห็นมือของผู้เล่นอยู่ในเฟรมกล้อง ตลอดเวลา
- จบเทิร์น: ต้องวางมือทั้ง 2 ข้างบนโต๊ะในมุมที่เห็นชัดเจน และวางการ์ดบนมือลงบนโต๊ะ (คว่ำไว้) เพื่อป้องกันการแอบจั่วหรือเปลี่ยนการ์ดนอกเฟรม

3. การจัดการการ์ดในเด็ก

- **การทำสัญลักษณ์** : การทำสัญลักษณ์บนการ์ดที่อยู่ในเด็กไม่ว่าด้วยวิธีใดๆที่ทำให้สามารถจำตำแหน่งของการ์ดนั้นๆได้ เช่น การจัดแนวของการ์ดไม่เหมือนกัน/การ ทำตำหนิบนสลิฟ นับว่ามีเจตนาโกง และต้องได้รับโทษ
- **การสับ**: ต้องสับการ์ด "ต่อหน้ากล้อง" ตลอดเวลา ห้ามนำการ์ดลงไปสับนอกกล้อง
- **การตัดกอง (The Cut)** : เมื่อผู้เล่นสับเสร็จ ให้คู่แข่งทำการสั่งตัดกองการ์ดตามความเหมาะสม เช่น แบ่งเป็น 2-3 กอง / ตัดครึ่งกอง หรือ ตัดการ์ดเป็นจำนวน ... ใบ กรณีสั่งตัดครึ่งกองสามารถกะประมาณได้
- **Pile Counting (DCI)** : ทำได้เฉพาะก่อนเริ่มเกมรอบแรกเท่านั้น ห้ามทำระหว่างการแข่งขัน

เพิ่มเติม : ก่อนจะเริ่มเกม **สามารถเรียกร้องให้อีกฝ่ายทำการ DCI ได้ 1 ครั้ง** เพื่อยืนยันความโปร่งใสและตรวจสอบจำนวนการ์ด โดยฝ่ายที่ถูกเรียกร้องต้องปฏิบัติตาม

NOTE การทำ DCI มีประโยชน์ในการนับจำนวนการ์ดในกอง หรือเป็นการแยกคอมโบการ์ดที่ติดกันในตา ก่อนหน้าออกจากกัน แต่หากคาดหวังว่าจะทำให้การ์ดไม่ติดกัน การ DCI ไม่สามารถช่วยเรื่องนี้ได้ เจ้าของเด็กควรทำการ Mash Shuffle หรือ Riffle Shuffle หลังจาก DCI ด้วย

อ่านวิธีการสับกองที่ดี

- **การ “ค้นเด็ก”** : เมื่อเกิดการค้นหาการ์ดในเด็กจากผลใดๆ จะต้องทำโดยหงายเด็ก และ **ห้ามจัดลำดับการ์ดในเด็กโดยผลการเด็ดขาด** หากเพลอทำ มีการลงโทษตามเจตนาดังนี้
 - **เพลอทำ (ไม่ได้ตั้งใจ) อาจติดนิสัยมา หรือชินมือ** รับ 1 Warning ในเกมนั้น ถ้าถูก Warning ครบ 2 ครั้งในเกมนั้น รับ Game Loss
 - **ตั้งใจทำ (เจตนาเรียงเด็ก)** ถือเป็นการโกงรูปแบบหนึ่ง มีโทษเดียวกับการโกง
 - การค้นหาต้องทำในเฟรมกล้อง ห้ามค้นการ์ดนอกกล้อง



4. การสื่อสารและลำดับการเล่น (Communication Protocol)

เนื่องจากการเล่นออนไลน์อาจมีปัญหาเรื่อง Delay ของเสียง:

- **การประกาศ:** ต้องพูดประกาศ Phase และ Action ให้ชัดเจน เช่น "Draw Phase", "Main Phase 1", "ประกาศโจมตี", "ใช้ Skill ของ..."
- **การขอตรวจสอบ:** * หากคู่แข่งขอลู "สุสาน" (Graveyard) / นอกเกม (Removed Zone) ให้ทางการ์ดในสุสาน / นอกเกม ให้ดูหน้ากล้องชัดเจน
 - หากคู่แข่งถาม "จำนวนการ์ดบนมือ" ต้องตอบตามจริงเสมอ
- **การ Chain (เชน):** ก่อนเริ่ม Action ถัดไป ให้ถามคู่แข่งเสมอว่า "ขึ้นเชนไหม?" / "จะทำอะไรไหม?" เพื่อป้องกันการเล่นข้ามขั้นตอน

5. การรับมือปัญหาทางเทคนิค (Technical Issues)

- **กล้องดับ/เน็ตหลุด:** * ให้หยุดเล่นทันที (Pause Action) และรีบแจ้ง Judge ในห้อง Discord
 - หากกลับมาได้ภายใน 5 นาที ให้เล่นต่อตามสถานการณ์เดิม

- หากหายไปเกิน 5 นาที หรือหลุดบ้อยเกินไป Judge อาจพิจารณาโทษ **Game Loss** หรือ **Match Loss** ตามความเหมาะสม
- **การตัดสิน:** คำตัดสินของ Head Judge ถือเป็นที่สุด

6. รูปแบบการแข่งขัน (Tournament Format)

งานแข่งระดับ 1 [งานแข่งใหญ่อย่างเป็นทางการ]

- รูปแบบในการจัดแข่ง : **BO1 (เกมเดียวรู้ผล)**
 - **รอบก่อนเข้า Top 8** แข่งแบบ Swiss พบกันหมดแล้วเรียงคะแนน (จำนวนรอบขึ้นอยู่กับจำนวนของโปรแกรม)
 - **รอบ 8 คนสุดท้าย** แข่งแบบแพ้คัดออก (Single Elimination),
- **การเปลี่ยนเด็ก หรือ การ์ดในเด็กระหว่างเล่น,**
 - ห้ามเปลี่ยนเด็ก หรือ การ์ดในเด็ก ในระหว่างแข่ง โดย **ยึดตามลิสเด็กที่ส่งไว้ในฟอร์มสมัคร**
- **รอบละ 40 นาที,**
 - เมื่อหมดเวลา เกมจะไม่ได้หยุดลงทันที,
 - จบเทิร์นปัจจุบัน (Turn O): เทิร์นผู้เล่น A เล่นให้จบจนถึง End Phase,
 - นับเทิร์นต่อพิเศษ (Extra Turns): เล่นต่อเพิ่มอีก 3 เทิร์น เพื่อตัดสินผล,
 - -- เทิร์นที่ 1 (T1): เทิร์นผู้เล่น B
 - -- เทิร์นที่ 2 (T2): กลับมาเทิร์นผู้เล่น A
 - -- เทิร์นที่ 3 (T3): กลับมาเทิร์นผู้เล่น B เป็นเทิร์นสุดท้าย
 - การตัดสินผลเสมอกัน
 - หากเกมยังไม่จบอีก ตัดสินผลหาผู้ชนะ:
 - LP (พลังชีวิต): ผู้เล่นที่มี LP มากกว่าเป็นผู้ชนะ,
 - Deck (กองการ์ด): หาก LP เท่ากัน ผู้เล่นที่มีการ์ดในเด็กมากกว่าเป็นผู้ชนะ,

- หากทุกอย่างยังคงเสมอกัน สุ่มผู้ชนะ 1 คนเข้ารอบ

งานแข่งระดับ 2 [แข่งประจำสัปดาห์ หรืออีเวนท์เล็ก]

- รูปแบบในการจัดแข่ง : รูปแบบในการจัดแข่ง : **BO1 (เกมเดียวรู้ผล)**
- แข่งแบบ แพ้คัดออก (Single Elimination)
 - ขอบจำนวนผู้เข้าแข่งอย่างน้อย 2 คน ,
 - มีผู้เข้าแข่งขันเพียง 3 คน ขออนุญาตไม่แจกยศ @ 🏆 ผู้เล่นระดับ ER และ @ 🏆 ผู้เล่นระดับ MR
- การเปลี่ยนเด็ก หรือ การ์ดในเด็กระหว่างเล่น,
 - ห้ามเปลี่ยนเด็ก หรือ การ์ดในเด็ก ในระหว่างแข่ง
- รอบละ 40 นาที,
 - เมื่อหมดเวลา เกมจะไม่ได้หยุดลงทันที,
 - จบเทิร์นปัจจุบัน (Turn O): เทิร์นผู้เล่น A เล่นให้จบจนถึง End Phase,
 - นับเทิร์นต่อพิเศษ (Extra Turns): เล่นต่อเพิ่มอีก 3 เทิร์น เพื่อตัดสินผล,
 - -- เทิร์นที่ 1 (T1): เทิร์นผู้เล่น B
 - -- เทิร์นที่ 2 (T2): กลับมาเทิร์นผู้เล่น A
 - -- เทิร์นที่ 3 (T3): กลับมาเทิร์นผู้เล่น B เป็นเทิร์นสุดท้าย
 - การตัดสินผลเสมอกัน
 - หากเกมยังไม่จบอีก ตัดสินผลหาผู้ชนะ
 - LP (พลังชีวิต): ผู้เล่นที่มี LP มากกว่าเป็นผู้ชนะ,
 - Deck (กองการ์ด): หาก LP เท่ากัน ผู้เล่นที่มีการ์ดในเด็กมากกว่าเป็นผู้ชนะ,
 - หากทุกอย่างยังคงเสมอกัน สุ่มผู้ชนะ 1 คนเข้ารอบ

7. การตรวจสอบโดย Judge (Spectating & Inspection)

ใน Discord "ห้องแข่งขัน" คือ **Voice Channel** ที่ถูกกำหนดไว้ ซึ่ง Judge มีอำนาจสิทธิ์ขาดดังนี้:

- **การเข้าตรวจตรา (Judge Drop-in):** Judge สามารถเข้าห้อง Voice Channel เพื่อดูกล้องของผู้เล่นได้ตลอดเวลา **โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า** เพื่อตรวจสอบความเรียบร้อย
- **การขอความร่วมมือ:** หาก Judge สั่งให้ผู้เล่น "หยุดการกระทำชั่วคราว" (Pause Action) หรือ "ขยับมูมกล้อง" เพื่อเช็กการ์ดบนมือ/สุสาน/นอกเกม ผู้เล่นต้องปฏิบัติตามทันที หากเพิกเฉยจะถือว่ามีความผิดฐานไม่ให้ความร่วมมือ
- **การตรวจสอบการโกงออนไลน์:** หากพบหลักฐานชัดเจนที่มีการโกง เช่น *การสลับการ์ดนอกเฟรมกล้อง, การรับคำแนะนำจากบุคคลที่สามผ่าน Chat, หรือการใช้การ์ดที่ไม่ตรงกับ Deck List*
 - **โทษสูงสุด:** ปรับแพ้การแข่งขัน (DQ) ทันที และ **Global Ban** (แบนถาวร)

8. ลำดับขั้นตอนการตัดสินและบทลงโทษ (Penalty Guideline)

- **ลำดับชั้นของ Judge:**
 - **Floor Judge (Discord @Staff):** ผู้ดูแลเบื้องต้นที่อยู่ในห้องแข่ง ตัดสินปัญหาเฉพาะหน้า
 - **Head Judge (Discord @แอดมิน):** ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดในกรณีที่มีการ "อุทธรณ์"
- **ขั้นตอนการอุทธรณ์ (The Appeal):**
 - หากผู้เล่นไม่เห็นด้วยกับการตัดสินของ Floor Judge สามารถแจ้งขอ **"อุทธรณ์ต่อ Head Judge"** ได้ทันทีในขณะนั้น
 - **ข้อควรระวัง:** คำตัดสินของ Head Judge ถือเป็นที่สุด หากยังโต้เถียงด้วยถ้อยคำไม่สุภาพ จะได้รับโทษเพิ่มขึ้นตามดุลยพินิจ

บทลงโทษ

กรณีความผิด	Tier 2 (รายสัปดาห์)	Tier 1 (จริงจัง)
มาสาย 5 นาที	Game Loss	Game Loss
การ์ดในมือหายไปใต้โต๊ะ	ตัดเตือน	Warning / Double Warning
เล่นผิด (Missplay)	ย่อนได้ (ถ้าคู่แข่งโอเค)	ย่อนได้ (ถ้าคู่แข่งโอเค)
ปฏิเสธการ Pile Count	Warning + บังคับทำ	Warning + บังคับทำ
โกง/จัดเรียงเด็กโดยผลการแบบตั้งใจ	DQ + แบนจากคลับ 1 เดือน	DQ + Global Ban (Official)
เพลอจัดเรียงเด็กโดยไม่ตั้งใจ	Warning	Warning
ค้นเด็กนอกเฟรมกล่อง	Warning	Game Loss