

대원미디어 주본 대회(테이머즈 컵)은 최신 버전의 공식 규칙을 따라 진행됩니다. 반드시 확인하여 주시기 바랍니다. (상세한 내용은 [여기](#)를 선택하여 확인 바랍니다.)

■ 대회에 관련된 안내 사항

플레이 도중 문제가 발생하시는 경우 즉시 플레이를 중단하고 저지를 불러 저지의 판정에 따라주시기 바랍니다.

※ 문제가 발생한 직후가 아닌 경우 올바른 판정이 불가능하오니 주의하여 주시기 바랍니다.

※ 저지의 판정은 대회 당일에 유효하지만, 그 후 공식 규칙이나 재정의 변경이 있는 경우가 있을 수 있는 점 참고 바랍니다.

- 대회 중에는 저지의 판단이 우선됩니다.
- 부정이 발각될 경우 저지의 판단에 따라 페널티가 부여됩니다 (패배 및 실격 포함).
- 게임 후에 부정행위를 제외한 규칙의 오용이 발각되어도 결과는 뒤집히지 않습니다.
- 사인이나 스티커 등 무언가를 덧붙인 카드 및 슬리브는 사용할 수 없습니다.
- 복사한 카드 등 정규 디지털 카드 게임의 카드가 아닌 것은 사용할 수 없습니다. (해당 [토큰](#) 카드는 예외)
- 카드 1장에 슬리브는 2장까지 사용할 수 있습니다. 슬리브 2종인 경우, 카드 1장당 안쪽과 바깥쪽을 불문하고, 투명 슬리브와 불투명 슬리브 각각 1장이어야 합니다.
- 슬리브 1장에 카드 2장을 넣거나 슬리브를 일부만 2장으로 하는 등 부정 및 오해의 소지가 있는 행위는 금합니다.
- 게임에 필요한 카드정보가 스티커나 모양으로 인하여 확인하기 어려운 슬리브는 사용할 수 없습니다.
- 카드 슬리브를 사용할 경우 동일한 슬리브를 사용하여야 하며, 덱의 모든 카드를 슬리브에 넣어주세요. 메인 덱과 디지털마 덱은 다른 슬리브를 사용하는 것은 상관없습니다.
- 슬리브의 열화나 손상 등으로 슬리브를 분리하거나 교체해야 하는 경우가 있을 수 있기 때문에, 여러분의 슬리브를 준비해 주세요.

- 텍은 저지가 불시에 확인할 수 있습니다.
 - 저지나 직원의 요청이 있을 경우 신속하게 텍을 제출해 주십시오.
 - 대회 참가 중 사용 가능한 텍은 1인당 1개뿐입니다. 텍의 교체 및 카드의 교환 등을 진행할 수 없습니다.
 - 부정행위, 매너 위반 등 대회 운영에 지장을 주는 행위가 발각될 경우 저지의 판단에 따라 실격, 혹은 회장에서 퇴장되실 수 있습니다.
 - 카드의 판별이 불가능할 정도의 흠집이 난 카드나 뒷면에서 다른 카드와 구별할 수 있는 흠집이 난 카드는 사용할 수 없습니다.
- ※ 대전 중 시계 및 전자기기 사용, 메모 행위를 금지합니다. 보청기 등 의료기기 사용은 문제 없습니다.

■ 제한 시간에 관하여

각 게임별 예선 스위스 라운드 30분, 토너먼트 35분의 제한 시간이 주어지며 멀리건 시간 또한 대전 시간에 포함되어 있습니다.

● 제한시간이 된 시점에서 직원을 통해 안내됩니다. 이 시점에서 승패가 나지 않은 경우, 현재 하고 있는 액션이 종료된 시점에서 게임은 종료됩니다. 그 결과 승패가 나지 않은 플레이어는 신속하게 게임을 멈추고 아래의 안내를 따라주시기 바랍니다.

• 손을 들어 저지를 불러 승패 판정을 받아주시기 바랍니다. 또한, 효과의 발휘로 인해 메모리가 상대측으로 이동했을 경우라도, 턴 종료는 되지 않고 효과의 발휘가 끝난 시점에서 게임을 종료합니다.

ex)

예시 1. 제한 시간 종료 안내가 된 시점에서 메인 페이지에 옵션 카드를 사용하고 있는 경우 그 옵션 카드의 효과를 발휘하여 그것으로 인해 유발하는 효과를 전부 발휘했다면 게임을 종료합니다.

예시 2. 제한 시간 종료 안내가 된 시점에서 디지몬이 공격 중인 경우 시큐리티 체크나 배틀 등을 실시한 공격이 종료한 시점에서 게임을 종료한다. 옵션 카드의 효과를 발휘하고 그로 인해 유발하는 효과를 모두 발휘하면 게임을 종료한다.

● 저지나 직원은 대회 중 시간 문의에 대해 일절 대응하지 않는 점 양해 바랍니다.

● 제한 시간 종료까지 승부가 나지 않은 경우, 아래의 순서로 승패를 결정합니다.

판정은 저지가 진행하므로 판정이 끝난 뒤 저지의 지시가 있을 때까지 텍을 포함한 카드에 손을 대지 말아 주시기 바랍니다.

※ 제한 시간까지 게임이 종료되지 않았을 경우 이하의 순서에 따라 승패를 판단합니다.

1. 시큐리티의 남은 장수가 많은 쪽이 승리 (같거나, 양 측 모두 5장일 경우에는 이하 참조)

2. 텍에 남은 카드 수가 많은 쪽이 승리 (디지타마 텍은 이에 포함되지 않습니다. 토큰 또한 포함되지 않습니다. 만일 카드 장수가 같을 경우, 이하 참조)

3. 배틀 에어리어의 디지몬이 많은 쪽이 승리 (디지몬의 레벨 및 진화원의 개수는 계산에 넣지 않습니다. 배틀 에어리어의 디지몬으로 취급하는 토큰은, 1장당 디지몬 1마리로 셀 수 있습니다. 배틀 에어리어의 디지몬 수가 동일할 경우에는 이하 참조)

4. 패의 카드 수가 많은 쪽이 승리 (서로 같을 경우, 이하 참조)

5. 가위바위보 1회 승부로 이긴 쪽이 승리합니다. 비겼을 경우에는 승패가 갈릴 때까지 행합니다.

■ 항복 및 기권에 관하여

• 대전 중 플레이어는 쌍방의 동의가 있다면 항복할 수 있습니다. 항복한 플레이어는 즉시 패배하며, 대전 상대는 승리합니다. 단, 토너먼트에서는 항복이 인정되지 않습니다.

• 대회 중 대회에서 기권할 경우 반드시 저지 혹은 스태프에게 기권할 것을 보고하고 그 지시에 따라주세요 기권한 플레이어는 이후 대전에는 일절 참가할 수 없습니다.

■ 카드 슬리브에 관하여

플레이어는 각 대회 규칙에 정해진 카드 슬리브를 반드시 착용하여 주십시오.

텍과 디지털마 텍은 서로 다른 디자인의 카드 슬리브를 사용할 수 있습니다. 그러나 같은 텍에 들어 있는 카드에는 모두 동일한 카드 슬리브를 사용하여 주십시오.

카드 슬리브에는 같은 방향으로, 카드를 1장씩 넣어야만 합니다. 카드 1장에, 2장까지 카드 슬리브를 겹쳐 사용해도 무방합니다.

이 경우에는 모든 카드에 대해, 매수 및 겹쳐진 순서가 동일한 카드 슬리브를 사용하여 주십시오.

또한, 카드를 뚜렷하게 확인할 수 없게 되는 카드 슬리브의 사용은 저지의 판단에 따라 사용이 금지될 수 있습니다. 카드 슬리브는 불투명한 것을 사용하여 주십시오. 슬리브를 2장 겹쳐 사용할 경우, 안쪽과 바깥쪽 중 어느 한쪽은 불투명 슬리브를 사용하여 주십시오.

나머지 한 장은 투명/불투명 모두 사용 가능합니다.

대회에 있어, 저지에 의해 사용 불가능한 슬리브라고 판단되었을 경우, 플레이어는 적절한 카드 슬리브로 교체해야만 합니다.

[사용 가능한 슬리브 예]

1. 반다이사에서 정식 발매한 디지털 공식 슬리브
2. 정식 라이선스를 받고 출시된 슬리브 (타사 제품도 무관)

[사용 불가능한 슬리브 예]

1. 불법 복제물 및 디지털 캐릭터, 일러스트를 사용한 2차 창작물 슬리브
2. 부착물이 부착된 슬리브 (예: 스티커 등)

3. 카드 뒷면이 보이는 슬리브

※ 카드 뒷면이 완전히 보이는 투명 슬리브가 해당되며, 밝은 색상 등으로 인해 뒷면이 희미하게 비치는 것은 해당되지 않습니다. (노란색, 흰색 등)

■ 사용하는 데크에 관하여

- 메인 데크은 50장, 디지털마 데크은 5장까지 사용 가능합니다. 같은 카드 No. 의 카드는 4장까지 사용 가능합니다. (제한카드의 경우 제한 매수를 따라주시기 바랍니다.)
- 금지카드 지정을 받지 않은 디지털 카드 게임 모두의 카드를 사용할 수 있습니다.
- 사용 불가 및 사용 매수에 제한이 있는 카드에 관해서는 「[여기](#)」를 참고해 주세요.
- 메모리 게이지, 메모리 마커, 플레이 매트는 자신이 사용하는 만큼 각자 준비해 주세요.
- 단, 플레이 매트가 없는 플레이어는 대회장에 비치된 종이 플레이 매트를 활용해 주세요.

■ 매너에 관하여

- 상대의 데크이나 트레이 등의 카드를 멋대로 손대지 말아 주시기 바라며, 상대 플레이어에게 양해를 구해주시기 바랍니다.
- 데크 셔플은 서로의 플레이어가 상대의 카드를 셔플 하여 주시기 바랍니다. 각 플레이어는 셔플을 한 뒤, 대전 상대는 추가로 셔플을 요구할 수 있으며, 이에 따라주시기 바랍니다.
- 셔플 하기 전이나 게임 중간에 자신의 데크의 카드순서를 멋대로 조작하는 경우 페널티의 대상이 됩니다.
- 게임 중 데크을 파기할 때는 상대도 명확하게 인식할 수 있도록 1장씩 파기하여 주시기 바랍니다.
- 대전 중에는 음식물의 섭취는 금지합니다.
- 게임 중 부득이하게 화장실을 가야 하는 경우 대전 상대와 저지 또는 직원의 승인을 받아야 합니다.
- 어떤 이유에서든 게임 중 5분 이상의 자리를 비울 경우 실격될 수 있습니다.
- 대전 중 휴대전화는 전원을 OFF로 하거나 매너모드로 전환하여 주시기 바랍니다.

- 게임 중 휴대전화를 사용하거나 전화를 받을 경우 실격될 수 있습니다.
- 대회 중에는 부정 혐의를 받지 않도록 사용하는 덱과 토큰 이외의 카드는 보관하여 주시기 바랍니다.
- 게임 중 자신의 패의 매수가 상대가 명확하게 인식할 수 있도록 해주시기 바랍니다.
- 회장 내에서의 분실 및 도난에 주의하여 주시기 바랍니다. 만약, 분실 및 도난이 발생하였을 시, 일체의 책임을 지지 않으니 주의하여 주시기 바랍니다.

■ 지연 행위에 관하여

- 가능한 한 원활한 게임 플레이를 유의해 주세요. 확실한 지연 행위에 대해서는 저지의 판단으로 지연 행위에 대한 페널티가 주어집니다.
- 지연 행위의 기준은 2분입니다. 대전 상대가 과도한 생각이나 무의미한 플레이 등을 한다고 판단 될 경우 저지를 불러주세요.
- 2분을 넘지 않더라도 과도한 생각이 반복되는 경우 지연 행위로 판단될 수 있습니다.
- 저지 판단에 따라 지연행위로 판단될 경우 경고를 드립니다. 경고 후 다시 지연 행위로 판단될 경우 탈락 또는 그 이상의 페널티가 주어질 수 있습니다.
- 지연 행위의 구체적인 예
 - 아무것도 플레이하지 않는다(과도한 생각 등)
 - 전후 상황에 변화가 일어나지 않는 일련의 플레이
(과도한 트레이시 및 상대의 남은 덱의 매수를 확인하는 행위, 결과가 변하지 않는 루프 행위 반복 등)
 - 너무 지연되는 플레이

■ 사용 가능한 카드

금지 카드 지정을 받지 않은 디지털 카드 게임 카드를 사용할 수 있습니다.

제한 카드 지정을 받은 카드에는 매수 제한이 있으므로 주의해 주십시오.

※ 금지 및 제한 카드에 관해서는 [여기](#)를 참고하여 주십시오

- 텍이 대회 규칙을 위반한 경우 즉시 실격됩니다.

■ 주의 사항

- 대회시작 이후에 참가가 불가합니다. 대회시간을 엄수 바랍니다.
- 보호자분께서는 대회장에는 같이 출입하실 수 없으니 미리 양해 부탁드립니다.
- 발열, 기침, 열이 있는 등 의심증상이 있는 분은 참가 자제를 부탁드립니다.
- 대회장에서 타인의 게임 플레이를 관전할 수 없습니다.
- 이벤트 내용은 예고 없이 변경 및 취소될 수 있습니다. 또한 천재지변·불의의 사고 등으로 인해 이벤트가 취소되는 경우도 있습니다. 미리 양해 부탁드립니다.
- 어떠한 경우라도, 부정행위 적발 시에는 입상 및 행사 참가에 대한 모든 권리를 박탈합니다.
- 대회에 참가하실 분은 공식 홈페이지에 기재된 텍 레시피 제출 양식을 출력하여 작성하신 후 당일 지참하시기 바랍니다.
- 당일 대회는 현장 접수로 인해 정원이 마감되는 경우 참가하지 못할 수 있음을 미리 양해 부탁드립니다.
- 본 대회는 최신 버전의 공식 규칙 및 최신 룰을 준수하여 진행됩니다. 참석하기 전에 반드시 규칙을 확인해 주세요. (자세한 내용은 [여기](#)에서 확인 부탁드립니다.)
- 대회장에서 촬영이 이뤄질 수 있으며, 참가자들의 모습 등은 추후 대원미디어썬가 홍보를 위해 제작하는 프로모션 영상 및 사진 등에 활용될 수 있습니다. 대회에 참가하신 참가자는 이에 동의하신 걸로 간주합니다.