

TCG 「쥬라기 공원 카드 게임」 플로어 룰 Ver. 1.0

이 문서는 트레이딩 카드 게임(이하, TCG) 한국 「쥬라기 공원 카드 게임」의 공인 대회 규정을 기록한 문서입니다. 한국 쥬라기 공원 카드 게임의 이벤트는 「공식 대회」와 「공인 대회」 2종류 규정됩니다.

(주)영차컴퍼니가 주최하는 대회를 「공식 대회」, (주)영차컴퍼니가 개최를 인정한 대회를 「공인 대회」라고 통칭합니다.

본 규정은 이 중 「공인 대회」에 대한 규정서입니다. 특정 이벤트의 「대회 레귤레이션」과 본 규정의 내용이 충돌하였을 경우 「대회 레귤레이션」을 우선시합니다.

1. 개요

- 「쥬라기 공원 카드 게임 플로어 룰」은 대회 및 이벤트에 참가하는 분들이 규칙을 지키며 서로 즐겁게 쥬라기 공원 카드 게임을 즐길 수 있도록 정한 규칙입니다.
- 쥬라기 공원 카드 게임 대회 및 이벤트에 참가하는 플레이어 여러분께서는 서로를 존중하고 배려하며 게임에 임할 수 있도록 유의해 주세요.

2. 플레이어의 매너

- 대전 중에는 어떠한 카드를 사용하고자 하는지, 어떠한 효과를 실행하고 있는지 상대 플레이어에게 확실하게 공개합니다.
- 대전 중에는 페이지의 이행 등 현재 어느 타이밍을 플레이하고 있는지 확실하게 선언합니다.
- 대전 중에는 상대 플레이어와 저지(또는 스탭프)가 혼동하지 않도록 카드와 소지품을 잘 정리하고 플레이합니다.
- 상대 플레이어의 카드를 만지게 될 경우, 반드시 상대 플레이어의 허락을 받고 조심히 다룹니다.
- 임의로 상대 플레이어의 패, 덱, 영역 덱, 인물 덱을 엿보아서는 안 됩니다.
- 대전 중에 자리를 비워야 하는 경우, 상대 플레이어와 저지(또는 스탭프)의 허가를 받아야 합니다.
- 다른 참가자가 불편할 수 있는 행동을 해서는 안 됩니다.
 - ※ 욕설, 난폭한 행동, 상대의 플레이를 방해하는 언행, 고의적인 시간 지연 등
- 모든 플레이어는 저지(또는 스탭프)의 행사 운영 지시에 따라야 합니다.
 - ※ 라운드 시간의 종료, 플레이어 인원 인솔 등

3. 대전 중 문제 해결

- 대회 및 이벤트 진행 중, 문제가 발생했을 경우 저지(또는 스탭프)를 불러 주세요.
- 대전 중 룰에 관한 의문이 발생했을 경우, 저지(또는 스탭프)를 불러 해당 룰에 대해 확인할 수 있습니다.
- 대전 중 상대 플레이어의 행동이 매너 위반 또는 부정 행위로 의심되는 경우, 저지(또는 스탭프)를

불러 주세요.

4. 저지(또는 스탭프)의 판단

- 저지(또는 스탭프)는 플레이어가 룰에 어긋나는 행동을 한 것을 확인하였을 경우 게임을 올바른 방향으로 복귀시키는 역할을 합니다.
- 저지(또는 스탭프)는 어느 한쪽의 의견이 아닌 양측 플레이어의 이야기를 모두 듣고 판단하여야 합니다.
- 룰 위반의 경우에는 기본적으로 해당 플레이 이전으로 되돌리는 판정(Roll-Back)을 합니다.
- 이미 플레이가 많이 진행되어 플레이 이전으로 되돌리는 판정(Roll-Back)이 불가능할 경우 룰 위반에 책임이 있는 플레이어가 손해를 감수하도록 판정합니다.
- 대전이 진행된 이후에 룰 위반 플레이를 했음이 확인되었을 경우 게임으로 되돌아가는 것은 원칙적으로 불가능하며 해당 대전 결과를 확정하고 대회 및 이벤트를 진행하게 됩니다.
- 저지(또는 스탭프)는 잘못된 룰 적용 및 플레이어의 부정행위 및 부정행위로 의심될 수 있는 행위를 발견하였을 경우 게임을 일시적으로 정지하고 지적, 수정하는 것이 가능합니다.
- 저지(또는 스탭프)의 판단은 어느 한쪽의 플레이어가 이득을 취할 수 없도록 이미 진행된 플레이에 대해서만 가능합니다.

5. 플레이어의 패널티

해당 「쥬라기 공원 카드 게임 플로어 룰」이나 대회마다 정해진 레귤레이션이 지켜지지 않았을 경우, 저지(또는 스탭프)의 판단에 의해 아래와 같은 패널티가 부여될 수 있습니다.

① 【주의】

이벤트가 진행되는 동안 플레이어당 기록되는 패널티입니다.

룰을 위반하는 행위에 대하여 완전히 올바른 상태로 복귀시키는 것이 어려울 경우 부여됩니다.

3회 이상 【주의】를 받았을 경우, 【경고】 단계로 올라갈 수 있습니다.

② 【경고】

이벤트가 진행되는 동안 플레이어당 기록되는 패널티입니다. 반복된 시간 지연, 실수로 인한 잘못된 정보의 전달 등 아주 심각한 수준은 아닌 위반 행위에 대하여 가해집니다. 여러 번 【경고】를 받았을 경우, 【패배】나 【실격】 단계로 올라갈 수 있습니다.

③ 【패배】

대회 도중 덱의 구성을 변경하는 등 악질적인 위반일 경우 또는 덱 매수 위반 등의 행위로 인해 대전을 계속할 수 없게 된 경우에 대해 가해집니다. 【패배】 패널티를 받았을 경우, 그 게임은 즉시 종료됩니다. 【패배】 패널티를 가하는 것이 가능한 것은 대회 주최자와 주최자로부터 【패배】 패널티를 가하는 것이 허가된 저지와 스탭프에 한합니다.

④ 【실격】

의도적인 추가 드로우 등 심각하게 악질적인 위반 행위 또는 승부 조작 등 이벤트 전체에 손해를 끼칠 수 있는 행위, 덱 조작 등 스포츠 정신에 위반되는 행위에 대해 가해집니다.

플레이어에게 【실격】 패널티가 가해졌을 경우, 그 플레이어는 현재 진행 중이던 대전에서 패배하며, 그 이후에 이루어지는 대전에 참가할 수 없고, 그때까지의 성적에 해당하는 상품을 수령하는 것도 불가능합니다.

6. 관전자의 매너

- 대회 및 이벤트를 관전하실 경우, 행사 운영에 지장이 가지 않도록 정해진 장소에서 매너를 지켜 관전해 주세요.
- 대전에 관한 발언이나 조언, 간섭은 금지됩니다. 해당 사항을 위반하실 경우 저지(또는 스태프)의 판단에 따라 대회장에서 퇴장 조치될 수 있습니다.

7. 사용 가능한 카드

- 플레이어는 대회별 규칙에 따라 정해진 카드를 사용합니다.
- 위조된 카드(복제품, 직접 만든 대용품 카드 등을 포함함)를 사용하는 것은 불가능합니다.
- 카드에 다른 카드와 구별할 수 있는 상처, 얼룩, 표식, 휘어짐 등이 있는 경우 저지의 판단에 따라 사용이 불가할 수 있습니다.

8. 카드 슬리브

모든 플레이어는 아래의 규정에 부합하는 카드 슬리브를 착용하여야 합니다.

- 텍과 영역 텍, 인물 텍은 서로 다른 디자인의 카드 슬리브를 사용할 수 있습니다.
그러나 같은 텍에 들어 있는 카드에는 모두 동일한 카드 슬리브를 착용하여야 합니다.
- 같은 종류의 카드 슬리브에는 같은 방향으로, 카드를 1장씩 넣어야만 합니다.
- 카드 1장에 여러 겹의 카드 슬리브를 겹쳐 사용할 수 있으나, 같은 텍에 들어 있는 모든 카드는 매수 및 겹쳐진 순서가 동일한 카드 슬리브를 사용해야 합니다.
- 카드 슬리브를 모두 착용한 메인 텍은 양쪽 플레이어가 다루기 어려울 정도의 두께가 되어서는 안됩니다. 지나칠 정도의 두꺼운 슬리브 구성은 저지(및 스태프)의 판단에 따라 사용이 금지될 수 있습니다.
- 카드의 시안성을 저해하는 카드 슬리브의 사용은 저지(및 스태프)의 판단에 따라 사용이 금지될 수 있습니다.
- 카드 슬리브는 불투명한 것을 착용하여야 합니다. 슬리브를 여러 장 겹쳐 사용할 경우, 어느 한 쪽은 불투명 슬리브를 착용하여야 합니다.
- 저지에 의해 사용 불가능한 슬리브라고 판단되었을 경우 플레이어는 적절한 카드 슬리브로 교체하여야 합니다.

※ [사용 가능한 슬리브 예]

- ① 정식 발매한 주라기 공원 공식 슬리브
- ② 정식 라이선스를 받고 출시된 슬리브 (타사 제품도 무관)
- ③ 단색 슬리브

※ [사용 불가능한 슬리브 예]

- ① 불법 복제물 및 주라기 공원 캐릭터 / 일러스트를 사용한 2차 창작물 슬리브
- ② 부착물이 부착된 슬리브 (예: 스티커 등)
- ③ 카드 뒷면이 완전히 보이는 투명 슬리브

9. 텍의 셔플

- 텍을 셔플한다는 것은, 텍의 카드 순서를 양측 플레이어가 알 수 없도록 충분히 무작위로 섞는 것을 뜻합니다. 모든 플레이어의 텍, 영역 텍, 인물 텍은 각각의 대전이 시작되었을 때와

대전 중 카드를 메인 덱에 섞어 넣거나 메인 덱에서 지정한 카드를 가져온 직후에는 충분히 셔플된 상태여야만 합니다. 메인 덱을 셔플할 때 부정확한 조작을 행했다면, 이는 엄중한 패널티의 대상이 됩니다.

- 플레이어는 게임이 시작되기 전 카드의 순서가 충분히 무작위가 되도록 덱을 셔플하는 것이 가능합니다.
- 플레이어의 셔플은 대전 상대가 확인할 수 있는 위치에서 적절한 시간 내에 행해야 합니다.
- 플레이어는 셔플 도중 카드를 손상시키거나 내용물이 공개되지 않도록 주의해야 합니다.
- 대전 상대의 셔플 후 자신은 상대의 메인 덱을 넘겨받아 셔플할 수 있습니다. 이 셔플 후, 대전 상대는 자신의 덱을 셔플할 수 없습니다.

10. 라운드 시간 초과

- 공인대회는 1대전 30분을 권장하고 있습니다. 지정된 제한 시간 안에 게임이 종료되지 않았을 경우, 이하의 순서에 따라 승패를 판단합니다.
 - ① 양측 플레이어의 대미지를 비교하여 받은 대미지의 총량이 높은 사람이 패배합니다.
 - ② 대미지가 같은 경우, 덱의 매수가 적은 사람이 패배합니다.
 - ③ 대미지와 덱의 매수가 같을 경우, 패의 매수가 적은 사람이 패배합니다.
 - ④ 대미지와 덱의 매수와 패의 매수가 같을 경우, 양측 플레이어 쌍방 패배합니다.

11. 대회 중도 기권에 관하여

대회 도중에 기권을 희망하는 플레이어는 저지(또는 스태프)에게 이를 전한 뒤 허락을 얻어야만 합니다. 대전 상대가 발표된 뒤, 대전이 시작하기 전에 기권하는 플레이어는, 그 대전은 '부전패' 처리되며, 그 후 대회에서는 기권으로 처리됩니다.

13. 부정행위에 의한 대전 결과의 조작에 관하여

플레이어는 어떠한 대전 상대와 상의하여 시험 결과를 결정하거나 바꾸어서는 안됩니다. 대전 결과를 부정확한 방법을 통해 조작하였을 경우, 이는 엄중한 패널티의 대상이 됩니다.