

超人力霸王卡牌遊戲 賽場規則 Ver.1.8

更新日期:2026/10/22

※賽場規則會隨時更新

目錄

第1章:前言

第2章:致 參加比賽的玩家及觀眾們

第3章:比賽中及對戰中的禮儀

第4章:致 觀戰者

第5章:裁判

第6章:遊戲的準備

第7章:雙牌組制的比賽規則

第8章:可使用的卡牌

第9章:使用的卡套

第10章:遊戲與對戰的處理方式

第11章:比賽中及遊戲中的注意事項

第12章:違規行為及處分

第13章:關於取消政策

第14章:關於限定賽規則

第1章:前言

此「超人力霸王卡牌遊戲 賽場規則」,目的是為了確保比賽的公平性而制定,旨在讓參加比賽的玩家及觀眾,都可以更深入且愉快地遊玩。此規則的制定目的是為了讓玩家與所有參加活動的人皆可以體驗到樂趣,並能在營運方與參加者之間建立溝通的基礎。關於本規則的違規行為處理,請參閱另附的《超人力霸王聯盟處分指南》。此外,本賽場規則之各項規定,因賽事形式(如現開賽等限定賽)之不同,部分規定可能會有所變更或不適用。詳情請遵循各比賽規程及本書之相關章節。

第2章:致 參加比賽的玩家及觀眾們

讓我們共同努力,確保參加超人力霸王卡牌遊戲活動的每一位玩家都能在比賽中彼此認可、提升、並一起成長。以豐富的創造力,尊重彼此,並懷抱鼓勵的心態與對手互動,營造一個充滿互相支持的賽事氛圍。

第3章:比賽中及對戰中的禮儀

▼關於比賽

參加比賽的各位,請在參加比賽時遵守規則和基本禮儀,以紳士的態度對待對手,保持公平競賽,讓彼此都能愉快地進行對戰。此外,請在比賽期間遵從主辦方的指示,並遵守場地及其周邊區域的規定。

▼ 玩家名稱

不允許使用違反公序良俗或造成其他參加者不適的玩家名稱。若被營運方判定為不適當的玩家名稱,則必須進行更改。

▼關於對戰

關於超人力霸王卡牌遊戲對戰中的禮儀,請各位玩家在進行遊戲時注意以下事項。

- 對戰開始前,請喊出互相祝福彼此大賽順利的口號,「超人力霸王聯盟! Buddy Go!」。對戰結束後,請進行「交叉雙臂觸碰」,以表達對對手的敬意。
- 禁止使用違反公序良俗的物品。如果在大賽中被判定為違反公序良俗,可能會被要求更換物品或停止使用。

- 對戰中，桌上僅可放置牌組、報告成績所需文具，以及輔助遊戲進行的標準配件。即使為輔助遊戲進行的標準配件，若裁判認定該物品可能會干擾比賽，則不得繼續使用。（對戰中不需要的物品應妥善收納在自己的包包中，以確保安全。）
- 由於比賽需要使用官方指定的大賽應用程式「ULTRA LEAGUE」，參賽者可以將安裝了該應用程式的智慧型手機等設備放置在桌面上。不過請注意，比賽期間不得進行電話、郵件或其他應用程式的操作，亦不得接收通知，或進行任何可能被裁判或工作人員認定為作弊的可疑行為。此外，如果有特別設置的比賽規定，請遵守該規定。
- 在對戰過程中，請清楚地宣告卡牌效果，並確保對戰對手也能正確回應。雙方應保持良好的溝通，確保比賽順利進行。
- 請小心對待對戰對手的卡牌。如果需要檢查對手的卡牌，請先徵得對手的許可再進行。
- 除非卡牌效果有指示，否則不得查看對戰對手的手牌或牌組。
- 不得進行讓對戰對手感到不愉快的行為、誤導性的虛假言論、引導對手行動的發言、任何可能被懷疑為作弊的行為，或不尊重對手的舉止。
- 在對戰期間，若因故需要離開座位，請先告知對戰對手，並呼叫裁判或比賽工作人員，獲得雙方的許可後再離開。若在對戰中對遊戲規則等存有疑問，或發現有違反賽場規則的行為，應呼叫裁判或工作人員請求裁決。在此情況下，所有玩家必須遵從裁判或工作人員所做出的決定。

第4章：致 觀戰者

觀看比賽時，請在不影響對戰或比賽進行的前提下，遵守禮儀並在指定區域內觀賽。不得對對戰發表意見、提供建議或進行干涉。觀賽者也必須遵從裁判或工作人員的指示。請避免在觀賽時大聲喧嘩或隨意發言，這些行為可能會影響比賽。如果實際對比賽造成影響，即使是觀戰者也可能會受到處罰。此外，未經正式許可，禁止進行拍攝或錄影等行為。

第5章：裁判

裁判的存在是為了確保比賽公平順利地進行。玩家必須遵從裁判的指示。當遇到遊戲規則疑問或違反賽場規則的情況時，請不要試圖由玩家之間自行解決，應呼叫裁判進行判斷。如果發現有不符合遊戲規則的行為，裁判會聽取對戰雙方的說明，確認情況，並作出裁定，讓比賽回到正確的流程。如果在不符合規則的情況下繼續進行比賽，在發現錯誤行為後比賽將不會回溯，而是直接繼續進行。此外，所有裁判都有權在發現規則錯誤、玩家作弊或疑似作弊行為時介入比賽，提出指正並作出修正。在比賽中，裁判的裁定或判斷具有絕對效力，並優先於一切。若玩家認為裁判作出了錯誤的裁定，可以向該比賽的官方主裁判(HJ)提出上訴。主裁判對該賽事中所有規則、政策及流程的應用擁有最終決定權，其裁定即為最終裁定。包括賽事主辦方在內，任何其他人都不得推翻主裁判的裁定。

第6章：遊戲的準備

參加比賽的超人力霸王卡牌遊戲玩家，必須準備根據規則構建的牌組。在該場比賽期間，牌組的內容不得更改。
請參閱《綜合規則》以瞭解組牌組的相關規定。本章節和下一章節將說明在雙牌組賽事中採用的相關規則。

▼關於需要登錄牌組的賽事

- 在比賽期間，可能會要求您提交牌組清單。您必須使用與在應用程式中登錄的牌組完全相同的牌組。若使用的牌組與登錄的牌組不同，將被視為變更牌組內容，並構成「違反賽事規則」。
- 但是，若於報到時間內主動向主辦單位告知更改內容，並重新提交正確的牌組清單，則可接受變更。第一場比賽開始後，不得更改牌組內容。

▼關於牌組

- 若採用雙牌組制 BO3(三局兩勝)規則的賽事, 每位玩家須準備兩副牌組。
 - 每副牌組必須正好是 50 張卡牌組成(總共 100 張)。
 - 您必須為兩副牌組準備好所需數量的每一張卡牌。不得在兩副牌組之間共用同一張實體卡牌。
 - 牌組必須為 50 張卡牌。若為「51 張以上」或「少於 50 張」, 將視為違規。
 - 在兩副牌組中, 卡牌編號皆相同的卡牌, 最多可放入 4 張。
(例如: 如果在 A 牌組中放入三張特定卡牌, 則在 B 牌組中最多只能放入一張該特定卡牌)。
- 如果卡牌上記載的文字內容與本賽事規則相矛盾, 則以文字內容為優先。

第7章: 雙牌組制的比賽規則

- 在每場對戰的第一局, 玩家必須使用預先指定為 A 牌組的卡牌。
- 已取得一次勝利的牌組, 該副牌組將不可在剩餘的對戰中使用。

第8章: 可使用的卡牌

在比賽中, 玩家必須使用每場賽事所規定的卡牌。無論是哪種類型的比賽, 都不得使用偽造卡牌、複製卡牌或手工製作的替代卡牌。如果卡牌的背面或側面有明顯的損壞、標記或翹曲, 以致於可與同牌組中的其他卡牌做出區分, 則可能會根據裁判的判斷而無法在比賽中使用。此外, 如果卡牌的正面有明顯的污垢、損壞或書寫痕跡, 以至於無法辨認遊玩所需的重要資訊時, 則也可能會被裁判判定為不可使用。某些初期發放的卡牌或多語言卡牌的背面可能有所不同, 使用這些卡牌時請務必為所有卡牌配戴卡套。構築牌組中的卡牌時, 只能使用在該賽事舉辦的國家或地區中, 有販售或發行過的卡牌及卡牌編號。此外, 牌組內的卡牌必須使用相同語種。但是, 在原本就販售多語言卡牌的國家所舉辦的地區性比賽中, 可能會允許在牌組內使用多語言卡牌。此外, 各場賽事的規則可能會根據該比賽的規章而有所變更。

第9章: 使用的卡套

參賽者必須使用符合每場賽事規定的卡套。卡套必須為單一顏色或相同圖案, 且為相同類型的不透明卡套。卡套內不得放置除使用卡牌或重疊卡套以外的任何物品, 且卡牌的上下方向應保持統一。裁判若認為卡套的使用會妨礙遊戲的正當進行或營運, 則有權禁止使用該卡套。若判定卡套為不可使用, 玩家可以選擇更換為合適的卡套, 或在牌組卡牌沒有明顯損傷的情況下, 選擇不使用卡套進行對戰。

原則上, 符合以下任一情況的卡套不得使用:

- 有明顯污垢或破損的卡套。
- 卡套圖案的邊緣沒有單一顏色邊框的卡套。
- 重疊多層卡套達三層或以上。
- 僅使用透明卡套, 且被判定為可從卡牌背面或側面區分卡牌。
- 表面會反光, 或從牌組背面、側面能夠分辨出特定卡牌的卡套。

第10章: 遊戲與對戰的處理方式

每場對戰必有一方為贏家。但是, 各場賽事的規則可能會根據該比賽的規章而有所變更。

▼遊戲開始階段

在每局遊戲開始時, 請確認雙方的牌組張數皆準確為50張。

第一局遊戲: 玩家之間進行猜拳, 贏的一方可選擇第一回合的先攻或後攻。

從第二局遊戲起: 最近一局落敗的玩家可選擇該局第一回合的先攻或後攻。

▼因時間到而導致遊戲結束的處理方式:

如果對戰所限制時間結束，遊戲仍在進行中時，則將目前正在進行的回合進行到結束為止。

如果遊戲尚未分出勝負，且雙方再玩一回合後仍無法決定勝負，則將按照以下步驟判定勝負。

- 計算每位玩家在戰鬥區的勝利數，勝利數較多者即為比賽的贏家。
- 如果戰鬥區的勝利數相同，則由在最新一輪戰鬥中獲勝的玩家贏得比賽。
- 如果最新一輪的戰鬥為平手，則該回合的先攻玩家即為比賽的贏家。

▼因時間到而導致對戰結束的處理方式：

當對戰所限制時間結束，遊戲仍在進行中時，若初始回合的起始階段尚未完成，則這場遊戲無效。如果初始回合的起始階段已經結束，則適用上述遊戲結束的處理方式。

接著，按照以下步驟判定對戰的勝負。

- a) 於該場對戰中贏得較多局數的玩家即為對戰的贏家。
- b) 如果雙方的勝局數相同(例如：1-1)，則計算該場對戰中，所有遊戲的戰鬥區勝利數，勝利數較多者即為對戰的贏家。
- c) 如果雙方的勝局數相同(例如：1-1)，且該場對戰中所有遊戲的戰鬥區勝利次數也相同，則於最後一局對戰勝出的玩家即為對戰的贏家。

※範例

- 玩家 A 在第一局以 3-0 獲勝，玩家 B 則在第二局以 2-3 獲勝，但時間於第三局初始回合的起始階段結束前用完，則判定玩家 A 贏得勝利。
- 玩家 A 在第一局以 3-0 獲勝，時間於第二局進行時結束，雙方玩家再追加一回合後，玩家 B 以 0-3 獲勝，由於時間於第三局初始回合的起始階段結束前用完，則判定玩家 B 贏得勝利。

▼勝負判定階段以外的勝負決定方式

- 若比賽並非於勝負判定階段決定勝負，而是以其他方式結束，則勝利玩家的戰鬥區勝利數應記為 5，落敗玩家的戰鬥區勝利數應記為 0。

第11章：比賽中及遊戲中的注意事項

▼關於洗牌

在遊戲開始時的洗牌動作，或根據裁判指示下重新切牌時，必須在雙方玩家都能看見的位置將牌組充分隨機化。此外，在每局遊戲開始時，請確認雙方的牌組張數皆準確為50張(參照第10章)。在洗牌前，若故意將特定卡牌疊放後再進行洗牌等可能被懷疑作弊的操作，可能會受到處分。玩家在洗牌後，為表示牌組已被充分隨機化，須請對手切牌或洗牌。若雙方同意，亦可簡化流程。建議玩家從以下說明的洗牌方法或其他洗牌方法中選擇多種方式組合使用。因確認等目的進行的洗牌或切牌，則無需採用多種組合方式洗牌。

※洗牌的方法與步驟範例

• 疊牌洗牌

將卡牌逐一分成多疊，然後隨機合併成一疊。

由於此方法可以確認牌組的張數以及卡套的狀態，因此建議在遊戲開始前進行一次這樣的洗牌。需要注意的是，如果在進行這種洗牌之前將特定的卡牌疊放，這些卡牌將會被均勻地分配到各處，因此請避免這樣的行為。

• 交錯洗牌

將牌組分成兩疊，並像交錯咬合一樣將它們壓進合併。通過多次重複此過程，可以在短時間內有效提高牌組的隨機性。需要注意的是，應避免牌組的最上方或最下方的卡牌未被混入。另外，在進行這種洗牌時，卡牌的正面可能會暴露，因此請將臉轉開或避免直視，以免看到卡牌的內容。

• 印度洗牌

從牌組中抽出多張卡牌，並將其重新放置在牌組的頂部。重複多次這個過程，並進行幾組這樣的操作。需要注意的是，僅使用這種洗牌方法無法充分打亂牌組順序，因此建議在前述的洗牌方法前後結合使用。

▼關於手牌的位置

請保持玩家持有的手牌高於對戰桌等遊戲進行處的高度。將持有手牌的手移動到對戰桌下方，可能會被誤認為作弊行為。

▼過度接觸手牌以外區域的卡牌

例如多次拿起和放下棄牌區的卡牌等行為，可能會成為作弊行為的溫床，因此請避免不必要的接觸。

▼關於比賽的勝負

玩家不得與對戰對手協商以非遊戲方式決定比賽結果。在比賽中，雙方玩家都應全力以赴來決定勝負。此外，如果在對戰後發現虛假的成績報告，即使在大賽結束後，也可能適用降級或取消參賽記錄等處分。

▼關於中途棄權

玩家可以在比賽中途棄權。希望在比賽中途棄權的玩家，原則上需要通知裁判或工作人員並獲得許可。中途棄權的玩家將從後續比賽的對戰組合中移除，並且不會在比賽結束後被排名。

▼關於超人力霸王聯盟積分

根據參加官方大賽及官方認證比賽的情況及成績，可能會在「ULTRA LEAGUE」應用程式中獲得超人力霸王聯盟積分。參賽者若於特定期間的累計積分在排行榜上名列前茅，將有機會獲得世界大賽的參賽資格。詳細內容將以官方公告或各比賽規章為準。

第12章：違規行為及處分

如果未遵守《超人力霸王卡牌遊戲賽場規則》或《超人力霸王卡牌遊戲綜合規則》，以及各比賽的規章，裁判或工作人員可以依其權限進行處分。此外，如果在受到處分後仍然持續違規行為，可能會被處以更嚴厲的處分。玩家們應注意避免發生會受到處分的情況。關於違規行為與處分，請參閱另附的《超人力霸王聯盟處分指南》。

第13章：關於取消政策

本政策適用於所有由 Ultra League 主辦的官方錦標賽及官方認證比賽。選手於報名後，可透過 Ultra League 應用程式取消其比賽參與資格。

若無法透過應用程式取消，請直接聯繫比賽的主辦單位。

取消的截止日期

取消參加比賽必須在指定的截止日期前完成。

・銀河盃、銀河盃 EX 及官方認證比賽：必須在比賽開始前至少兩天完成取消。

範例：若比賽於 4 月 20 日（星期日）舉行，則須在比賽舉辦地的當地時間 4 月 18 日（星期五）晚上 11:59 前完成取消。

・其他官方認證比賽：必須在比賽開始前至少 30 分鐘完成取消。

取消的類型

若於截止日期後且第一輪開始前取消，將視為「截止日期後取消」。

若選手未能透過應用程式取消且未聯繫主辦單位，將視為「未出席」。「未出席」比「截止日期後取消」更為嚴重，可能會受到更嚴厲的處分。

重複取消的處分

多次遲到或缺席的選手可能會面臨以下處分，由競賽主辦者決定：

- 警告
- 一定期間內禁止報名及參加比賽
- 永久禁止報名及參加比賽

關於確認參加後的取消

參加比賽時，須至少進行一場對戰。報到後立即棄權可能會被視為取消。若被視為取消，將不能獲得參加獎品或 Ultra Leaguer 積分。

第14章：關於限定賽規則

▼現開賽

現開賽是指購買8包強化包，並僅使用從這8包中獲得的卡牌來構築牌組，進行對戰的遊戲方式。

•牌組構築規則

現開賽不適用「第10章：遊戲與對戰的處理方式」中的「確認牌組張數為50張」之規定，而是適用本章的「確認為30張」之規定。從打開的8包強化包中，構築一副剛好30張卡牌的牌組（包含角色牌與場景牌）。在每局遊戲開始時，請確認雙方的牌組張數皆準確為30張。

•對戰規則

•僅於現開賽中，可以透過「接力升級」來進行升級：將「角色名稱/角色名」不同且等級恰好高一級的超人力霸王牌或超人力霸王機甲牌，以縱向疊加的方式疊放在場上的超人力霸王或超人力霸王機甲上，使其升級。同樣地，您可以透過「接力升級」來進行怪獸宇宙人系列的升級：將「角色名稱/角色名」不同且等級恰好高一級的怪獸宇宙人系列牌疊放在其上，使其升級。

※ 超人力霸王與超人力霸王機甲僅可使用其他超人力霸王牌或超人力霸王機甲牌進行「接力升級」，而怪獸宇宙人系列則僅可使用其他怪獸宇宙人系列牌進行「接力升級」。

•若角色是以「接力升級」方式進行升級，請將該角色牌堆疊中除最上方卡牌以外的所有正面朝上的卡牌翻面（縱向面朝下）處理。（若最上方卡牌的「角色名稱/角色名」與其正下方卡牌不同，翻面前須向對手展示將翻面的卡牌以供確認。）

•戰場上的每個角色，其堆疊中每有1張背面朝上的卡牌，BP就減少1000。（角色的堆疊是指構成該角色的卡牌，不包括透過充能放置在該角色下方的卡牌。）

（例如：為支付加速牌效果的消耗而翻面朝下的卡牌，以及透過「接力升級」而翻面朝下的卡牌，每張均會計入BP減少1000的計算。）

•戰場上的等級4超人力霸王角色不可透過「接力升級」再升級。

•若記載有「此卡牌的角色名稱亦可視為『○○』/『△△』中的任一種。」的卡牌透過「接力升級」登場，且其正下方卡牌的角色名稱既非『○○』亦非『△△』，則該卡牌位於戰場上時，僅具有其原本印製的角色名稱。

【範例1】



【範例2】



【範例3】



• 其他遊戲規則皆遵循標準《超人力霸王卡牌遊戲》規則。
(詳細請參閱《超人力霸王卡牌遊戲 綜合規則》)

• 關於使用的卡牌與卡套

- 僅能使用於當次現開賽中現場開出的卡牌進行牌組構築。不得使用外部攜入的卡牌。
- 在現開賽中，相同卡牌編號的卡牌無張數限制，亦無禁止卡的限制。
- 現開賽原則上必須使用卡套。僅於營運方指定為例外之情況下，方可不使用卡套。

(UCG FR zhTW v1.7 > v1.8)

修正了[第14章:關於限定賽規則]