

# 니벨아레나 플로어 룰 Ver.1.02

최종 갱신일: 2025/02/21

## 개요

『니벨아레나 플로어 룰』은 대회 및 이벤트에 참가하는 여러분이 쾌적하게 참가할 수 있도록 정해진 규칙입니다.

## 목차

- 제1장 이벤트에 참여하는 여러분께
- 제2장 플레이어 여러분께
- 제3장 관전자 여러분께
- 제4장 저지(Judge)에 대하여
- 제5장 사용할 수 있는 카드에 대하여
- 제6장 덱 구성에 대하여
- 제7장 슬리브에 대하여
- 제8장 게임 준비에 대하여
- 제9장 이벤트 진행에 대하여
- 제10장 대전 종료 및 승패에 대하여
- 제11장 대회 도중 기권에 대하여
- 제12장 부정행위에 의한 대전 결과 조작에 대하여
- 제13장 페널티에 대하여

## 제 1장 이벤트에 참여하는 여러분께

대회 및 이벤트에 참여하는 여러분들은 서로를 존중하고, 배려심을 가지고 상대를 대하도록 유의합니다. 또한, 부정행위를 하지 않도록 합니다.

## 제 2장 플레이어 여러분께

플레이어 여러분들은 정해진 룰이나 매너를 지키며 서로 간에 즐거운 대전이 될 수 있도록 페어플레이에 유의합니다. 이를 위해서는 항상 대전 상대에게 배려심을 가지고 대하는 것이 필요합니다. 대전에 관한 매너에 대해 플레이어 여러분은 아래의 내용을 유의해야만 합니다.

- 대전 전, 후에 대전 상대에게 인사를 합니다.
- 대전 중에는 타이밍이나 효과를 확실하게 선언하고, 대전 상대도 확실하게 대답하도록 합니다.
- 대전 중에는 대전 상대나 저지(또는 스탭)가 알기 쉽도록 카드 및 소지품을 잘 정리하여 플레이할 수 있도록 합니다.
- 대전 상대의 카드를 정중하게 다루도록 합니다. 또한, 대전 상대의 카드를 확인하게 될 경우에는, 대전 상대의 허락을 받은 뒤 확인하도록 합니다.
- 카드에 지시가 없는 이상, 대전 상대의 패나 덱을 봐서는 안됩니다.
- 대전 상대가 불쾌하게 여길 수 있는 행동을 해서는 안됩니다.  
(예: 큰 소리를 낸다. 상대방을 욕한다. 일부러 시간을 끌며 플레이한다. 등)
- 대전 중에 자리를 비우는 경우에는, 대전 상대와 저지(또는 스탭)에게 허락을 받습니다.

8. 대전 중에 분쟁이 있는 경우, 저지(또는 스텝)를 부릅니다.
9. 대전 중에 룰에 관한 의문이 발생했을 경우, 여러분은 저지(또는 스텝)를 불러 해당 내용에 대해 확인할 수 있습니다. 이때 플레이어 여러분은 저지(또는 스텝)에 의해 정해진 내용을 따라야 합니다.
10. 대전 중에 룰 상 문제가 없는 행동을 되돌리는 것은 할 수 없습니다.  
대전 상대가 룰 상 문제가 없던 행동을 되돌리려고 할 때는, 저지(또는 스텝)를 부릅니다.
11. 대전 중에 플레이어의 매너 위반 또는 부정 행위로 의심되는 행동이 발생했을 경우, 저지(또는 스텝)를 부릅니다.

### 제 3장 관전자 여러분께

대회를 관전할 경우에는 대전이나 대회 운영에 지장이 없도록 정해진 대회 장소에서 매너를 지켜 관전합니다. 대전에 관한 발언이나 조언, 간섭을 해서는 안됩니다.

위 사항이 지켜지지 않았을 경우, 저지(또는 스텝)의 판단에 따라 관전을 금지시키거나 퇴장 조치가 이루어질 수 있습니다.

### 제 4장 저지(Judge)에 대하여

모든 저지는 정해진 규칙을 준수하며, 공정하고 원활한 대회 운영이 이루어질 수 있도록 이벤트에 참여하는 여러분들 및 스텝과 협력해야만 합니다. 또한, 모든 플레이어의 모범이 되도록 정중한 자세가 요구됩니다. 모든 저지는 플레이어가 룰을 숙지하지 않았거나, 부정행위 또는 부정이나 의심스러운 행위를 확인한 경우, 한 쪽의 의견만이 아닌, 양측 플레이어의 이야기를 모두 듣고 적절히 게임을 진행할 수 있도록 제지하여 올바른 게임을 진행할 수 있도록 되돌립니다.

대전이 진행된 후에 규칙에 어긋나는 행동을 했음이 발각되었을 경우, 게임을 되돌리는 것은 원칙적으로 불가능하며, 그대로 게임을 진행합니다. 또한, 모든 저지는 잘못된 룰 적용 및 플레이어의 부정행위, 부정행위로 의심될 수 있는 행위를 발견하였을 경우, 이에 개입하여 지적, 수정하는 것이 가능합니다.

### 제 5장 사용할 수 있는 카드에 대하여

플레이어는 대회마다 정해지는 레귤레이션(=대회마다 정해진 규칙)에 의해 정해진 카드를 사용합니다. 어떠한 대회라도 위조된 카드(복제품, 직접 만든 대용품 카드 등을 포함함)를 사용하는 것은 불가능합니다.

카드의 앞면, 뒷면, 측면에 같은 텍 안에서 다른 카드와 구별할 수 있는 상처, 얼룩, 표식, 휘어짐 등이 있을 경우, 저지의 판단에 따라 사용할 수 없는 경우가 있습니다. 단, 슬리브를 사용하여 구별이 되지 않는 경우에는 사용할 수 있습니다.

### 제 6장 텍 구성에 대하여

텍은 총 41장(텍 40장, 리더 카드 1장)으로 구성해야 합니다. 또한, 텍은 반드시 리더 카드의 서약에 따라 구성해야 하며, 식별 번호가 같은 카드는 최대 3장, [트리거]가 표시된 카드는 최대 8장으로 제한됩니다.

### 제 7장 슬리브에 대하여

플레이어는 각 대회의 레귤레이션으로 정해진 카드 슬리브를 사용할 수 있습니다.

단, 리더 카드는 대전을 진행하는 중 반드시 양면 투명, 양면 투명 2중, 슬리브 미사용, 플라스틱 탑로더 중 1가지를 선택하여 사용해야만 합니다.

텍의 경우, 슬리브를 사용해야 하며 텍의 카드는 모두 동일한 불투명한 슬리브에 동일한 방향으로 카드가 1장씩만 들어가야 합니다. 리더 카드는 텍과 다른 슬리브를 사용할 수 있습니다. 1장의 카드에 대해 슬리브를 최대 2장까지 사용할 수 있습니다. 이 경우에는 모든 카드에 동일한 방

항과 동일한 장수로 슬리브를 사용해야만 합니다. 슬리브를 2장 사용하는 경우, 최소 1장은 불투명한 슬리브를 사용해야만 합니다. 카드 분간의 가능성이 있거나 카드의 텍스트 등의 내용을 확인할 수 없는 슬리브의 사용은 저지(또는 스텝)의 판단으로 사용이 금지될 수 있습니다. 저지에 의해 사용이 금지된 슬리브의 경우, 플레이어는 적절한 슬리브로 교체해야만 합니다.

## 제 8장 게임 준비에 대하여

자신과 상대가 서로의 덱을 셔플하여 플레이 시트 위에 덱을 놓고 리더 카드를 공개합니다. 상대의 리더 카드를 보고 나서 덱을 변경할 수 없습니다.

## 제 9장 이벤트 진행에 대하여

### 1. 셔플에 대하여

덱을 셔플한다는 것은 덱의 카드 순서를 서로의 플레이어가 알지 못할 때까지 충분히 잘 섞는 것입니다. 모든 플레이어의 덱은 각각의 대전이 시작되었을 때와 대전 중 “덱을 섞는다”고 지정된 직후에는, 충분히 무작위로 섞인 상태여야 합니다. 덱을 셔플할 때 부정확한 작업을 실시한 경우, 엄격한 페널티가 부과되는 대상이 됩니다.

#### • 플레이어에 의한 셔플

플레이어는 자신의 덱의 내용물이 충분히 랜덤이 되도록, 만족할 때까지 덱을 셔플 또는 컷하는 것이 가능합니다. 단, 대전 상대가 셔플 여부를 확인할 수 있는 위치에서 적절한 시간 내에 진행하고 카드에 흠집을 내거나 내용물을 보지 않도록 주의해야 합니다.

덱을 셔플 또는 컷한 후에, 대전 상대는 덱을 셔플하거나 컷할 수 있습니다. 대전 상대가 덱을 셔플하거나 컷한 후(또는 셔플하거나 컷하지 않을 것을 선언한 후), 플레이어는 그 이상 자신의 덱을 셔플하거나 컷할 수 없습니다.

#### • 저지에 의한 셔플

저지는 게임 룰 상 잘못된 행위를 적절하게 처리할 때, 또는 플레이어의 요청에 따라 플레이어의 덱을 셔플할 수 있는 권한을 가지고 있습니다. 저지가 덱을 셔플한 후, 플레이어는 덱을 셔플하거나 컷할 수 없습니다.

### 2. 제한 시간의 만료에 대하여

개별 대전에 제한 시간이 설정되어 있으며, 그 시간 안에 게임이 종료되지 않았을 경우, 이하의 순서에 따라 승패를 판단합니다.

- 1) 대미지 존에 피해를 더 적게 받은 플레이어가 승리합니다. (동일할 경우 다음 규칙 참조)
- 2) 덱 존에 남은 카드가 더 많은 플레이어가 승리합니다. (동일할 경우 다음 규칙 참조)
- 3) 자신의 패에 카드가 더 많은 플레이어가 승리합니다. (동일할 경우 다음 규칙 참조)
- 4) 덱 존에 트리거가 더 많이 남은 플레이어가 승리합니다. (동일할 경우 다음 규칙 참조)
- 5) 가위바위보를 하여 먼저 1회 승리한 이긴 플레이어가 승리합니다.

### 3. 덱을 확인하는 효과에 대하여

카드 효과로 인해 덱을 확인할 때, 지나치게 느릴 경우 페널티 대상이 될 수 있습니다.

### 4. 덱에서 카드를 가져오는 효과에 대하여

덱에서 카드를 가져오는 효과는 카드의 효과에 지정된 특정 카드를 찾아 패에 넣는 것입니다.

덱에서 카드를 가져오는 효과를 사용한 플레이어는 카드를 패에 넣을 때, 가져온 카드를 상대가 확인할 수 있도록 공개한 뒤 패에 넣고 덱을 섞어야 합니다. (니벨라레나 종합 룰 3.1.7. 효과에 의해 다른 영역에 존재하는 카드가 비공개 영역으로 이동할 때, 해당 효과에 카드의 조건이 존재한다면 해당 비공개 영역이 속한 플레이어는 다른 플레이어에게 해당 카드를 공개해야 합니다. 참조)

덱에서 카드를 가져오는 효과를 발동한 플레이어의 덱에 조건을 만족하는 카드가 없는 경우, 효과를 발동한 플레이어는 덱에 효과를 만족하는 카드가 없다는 것을 상대방에게 알린 후, 저지를 부릅니다. 저지는 덱을 확인한 후에 조건을 만족하는 카드가 없다면 해당 효과

의 발동을 무효로 처리하고 덱을 셔플합니다. 조건을 만족하는 카드가 있다면 저지의 판단에 따라 페널티의 대상이 될 수 있습니다.

## 제 10장 대전 종료 및 승패에 대하여

대전의 종료 및 승패는 대회마다 정해진 레귤레이션에 따라 결정됩니다.

대전 기록 용지에 대전 결과를 기입 또는 저지가 대전 결과를 확인한 후에는 대전 결과에 대해 반복할 수 없습니다.

단, 대전이 종료된 이후라도 부정 행위가 발각되어 그것이 인정된 경우 또는 그에 따라 이후의 대회 운영에 영향을 주는 경우, 대회 주최측의 판단에 따라 대전 결과가 정정되거나 대전 결과에 따른 일체의 권리를 박탈하는 경우가 있습니다.

## 제 11장 대회 도중 기권에 대하여

대회 도중에 기권을 희망하는 플레이어는 저지(또는 스탭)에게 그 사실을 알리고 허가를 받아야 합니다. 대전 상대가 발표된 후 대전이 시작하기 전에 기권을 결정하는 플레이어는 그 대전을 부전패로 하여, 그 후 대회에서 기권한 것이 됩니다.

또한, 기권한 경우에는 기념품 등을 획득하는 것은 불가능합니다.

## 제 12장 부정행위에 의한 대전 결과 조작에 대하여

플레이어는 어떠한 대회에 있어서도 대전 상대와 상의하여 시합 결과를 결정하거나 바꾸는 행동을 해서는 안됩니다. 대전 결과를 부정하게 조작했을 경우, 엄중한 페널티의 대상이 됩니다.

\* 페널티에 대해서는 제 13장에 자세히 적혀 있습니다.

## 제 13장 페널티에 대하여

이 『니벨아레나 플로어 룰』이나 『니벨아레나 종합 룰』, 대회마다 정해진 레귤레이션에 적힌 내용을 지키지 않는 경우, 저지(또는 스탭)의 권한에 따라 페널티가 부과될 수 있습니다.

페널티는 이벤트나 대회의 레벨, 또 룰 위반의 정도나 상황으로부터 저지(또는 스탭)이 판단하여 부과할 수 있습니다.

또한, 페널티가 부과된 후에도 룰 위반이 반복적으로 이루어진 경우에는 저지(또는 스탭)의 권한에 따라 더욱 엄중한 페널티가 부과되는 경우가 있습니다.

## 페널티의 종류와 적용의 원칙

\* 이하 ①~④ 페널티의 적용 예는 어디까지나 예시입니다. 판단에 따라 이보다 가벼운(또는 무거운) 페널티가 가해질 수 있습니다.

### ① [주의]

이벤트 동안 플레이어마다 기록되는 페널티입니다.

게임 룰 상 잘못된 행위에 대해 저지의 판단에 의해 가능한 한 올바른 상태로 되돌리거나, 완전히 원상복귀 시키는 것이 어려울 경우에 가해집니다. 여러 번 [주의]를 받았을 경우, [경고] 단계로 올라갈 수 있습니다.

### (위반 예)

- 실수로 카드를 더 뽑았다.  
이 경우에는 더 뽑은 수만큼 저지가 랜덤으로 선택하여 덱에 넣고 다시 셔플합니다.
- 대전 중인 플레이어가 관객에게 조언을 구했다.
- 관객이 대전 중인 플레이어에게 정보(말, 몸짓 등)를 전달했다.

### ② [경고]

이벤트가 진행되는 동안 플레이어마다 기록되는 페널티입니다. 아주 심각한 수준은 아닌 위반 행위에 대하여 가해집니다. 여러 번 [경고]를 받았을 경우, [패배]나 [실격] 단계로 올라갈 수 있습니다.

(위반 예)

- 정해진 시간 안에 승패가 결정되지 못하도록 시간 지연 행위를 계속하였다.  
저지가 대전 상대방에게 전달받은 경우, 실제 플레이 시간을 확인하여 대응합니다.
- 상대방에게 잘못된 정보를 전달했다.
- 상대를 도발하는 행위, 모욕하는 행위를 했다.

### ③ [패배]

악질적인 위반일 경우, 위반 행위로 인해 대전을 계속할 수 없게 된 경우에 대해 가해집니다. [패배] 페널티를 받았을 경우, 그 게임은 즉시 종료됩니다.

[패배] 페널티를 가하는 것은 대회 주최자와 주최자로부터 [패배] 페널티를 가하는 것이 허가된 저지와 스텝에 한합니다.

(위반 예)

- 덱 구성 조건(리더 카드 1장, 덱 40장, 식별번호가 같은 카드 3장 이하, 트리거가 표시된 카드 8장 이하)을 충족하지 않았다.
- 금지 카드나 제한 카드, 슬리브 등 대회 규정을 위반했다.
- 덱의 교환이 허용되지 않은 상황에서, 덱의 구성을 바꾸어 놓았다.

### ④ [실격]

심각하게 악질적인 행위, 이벤트 전체에 손해를 끼칠 수 있는 행위, 스포츠 정신에 위반되는 행위에 대해 가해집니다.

플레이어에게 [실격] 페널티가 가해졌을 경우, 그 플레이어는 현재 진행 중이던 대전에서 패배하며, 그 이후의 대전에도 참가할 수 없게 되며, 그때까지의 성적에 해당하는 상품을 수령할 수 없습니다.

[실격]은 관객에게도 가해질 수 있으며, 그 경우에는 대회장에서 퇴장해야만 합니다.

(위반 예)

- 대전 상대와 상의하여 대전 및 대전 결과를 부당한 방법으로 조작하였다. 이 경우, 거래를 한 대전 상대도 [실격]으로 처리된다.
- 도박 행위, 매수 행위, 이벤트 물품 절도 행위를 했다.
- 의도적으로 상대방의 덱이나 패 등, 플레이어가 확인할 수 없는 정보를 부당하게 확인하여 이득을 취하고자 했다.
- 의도적으로 카드를 필요 이상으로 얻거나 레벨을 추가로 올리는 등의 부정행위를 했다.

\* 공식 대회에서는 상기에 [출전 정지]가 더해집니다