# 遊戯王 OCG 日本選手権 2026

# チーム戦 大会規定

2026.09.18 適用

本大会に出場するプレイヤーは等しく全てのプレイヤーの模範となることが求められる。よって、対戦中のみならず、非紳士的な行為が行われた場合、そのプレイヤーは主催者の判断によって大会の参加資格を失う場合がある。

**【大会基本規定】**

**●プレイヤーは、対戦相手に常に敬意を払い、お互いに健全なデュエルを行わなければなりません。**

**●プレイヤーは、当事者同士でのルールの相違、またはトラブル等の発生時において、速やかにジャッジを呼び、その裁定を確認する必要があります。また、異議申し立てについてはその時点でのみ行う事ができます。**

**●プレイヤーは、ジャッジの最終判断による決定に従わなければなりません。**

**●ジャッジは、プレイヤーに対して常に中立を保ち、公平に接しなければなりません。**

**●ジャッジは、ゲーム進行中のルール面に於いての最終判断、また、その参加当事者同士のトラブルに於いて裁定を下す権限を持ちます。**

**●上記項目については、ジャッジの判断に於いて、当日のイベント来場者にも適用されます。**

# 1、大会に必要なアイテム

## Ａ．必要なもの

参加者は、以下のアイテムを必ず各自で用意しなければならない。

●コナミカードゲーム ID
大会戦績を管理する ID。大会受付時、または大会主催者から提示を求められた時、「遊戯王ニューロン」内にあるバーコード表示メニューからバーコードを提示する。
「遊戯王ニューロン」の表示以外では大会受付をすることができず、コナミカードゲーム ID 登録の際に必須事項の記入がされてない場合は参加できない。
個人が複数の ID を用いての参加は認められず、登録情報に誤りや偽りがあることが発覚した場合、参加資格を失う場合がある。

●40 枚以上 60 枚以下で構築されたデッキ
デッキ構築に使用できるカードは「遊戯王オフィシャルカードゲーム」（日本語版）に限る。
※ カードにシールを貼る、マーキングを施す等の加工を施したカードは使用できない。

●ライフポイントの合計を記入するための筆記用具
ライフポイントの推移を記入するためのメモ用紙と、ボールペン・鉛筆などの筆記用具。
※ 大会では必ずライフポイントの推移をメモ用紙に記録する。
※ 大会では電子計算機や「遊戯王ニューロン」の機能のみを使用したライフポイントの記録を禁止する。
※ メモ用紙はライフポイントの推移以外の記録を禁止する。

## Ｂ．場合によって必要なもの

●エクストラデッキ
15 枚以内の「融合モンスターカード」・「シンクロモンスターカード」・「エクシーズモンスターカード」・「リンクモンスターカード」で構築。

●サイドデッキ
15 枚以内のカードで構築。

●効果処理に必要なもの
参加者は、自分のカードの効果処理に必要なアイテムを各自で用意しなければならず、デュエル開始時にはテーブル上に出しておく必要がある。

・トークン
「攻撃表示」「守備表示」が確認できるアイテムを必要数用意する。

・コイン
表と裏がハッキリと区別できるもの。
「遊戯王ニューロン」の機能を使用して処理することも認める。
※出目に偏りが出るように加工されたものは使用禁止。

・サイコロ
６面体サイコロのみ使用できる。
「遊戯王ニューロン」の機能を使用して処理することも認める。
※出目に偏りが出るように加工されたものは使用禁止。
※効果の処理に使用する以外であっても、お互い同意の上で、カウンターの数の管理、攻撃力や守備力の増減、経過ターン数の確認などに使用してもよい。

## Ｃ．使用してもよいもの

●デュエルフィールド
大会主催者が認めた場合は、デュエルフィールドの上にデッキを置いて対戦してもよい。

●フィールドセンターカード
ゾーンの位置を明確にすることを目的として、２つのエクストラモンスターゾーンの間に置くことができる。

●デッキコースター
デッキを浮かせて取りやすくさせることを目的として、デッキの下に置くことができる。

# 2、大会に必要な登録

## A. デッキ登録

参加者は、予め大会で使用するデッキ内容を遊戯王ニューロンで作成し、登録しておく必要がある。
適切にデッキ登録がされていない場合は、参加をすることができない。

＜デッキの登録方法＞
①【デッキ】→『マイデッキ』をタップしてください。
②使用するデッキ内容を登録し、『保存』をタップしてください。
③【イベント】→『参加大会の確認・管理』をタップしてください。
④表示されている、『【OCG】日本選手権 2026 チーム戦』をタップしてください。
⑤『登録』ボタンをタップしてください。
⑥デッキケースのアイコンをタップして②で保存したデッキを選択し、『このデッキを登録』をタップすることで『デッキ登録済み』となります。
※登録後も、デッキを変更・修正して登録し直すことができますが、大会当日の受付終了後は編集することができなくなります。

## B. 顔写真登録

本大会の上位入賞者は、遊戯王ニューロンでの顔写真登録及び大会運営スタッフによる顔認証が必要となる。
適切に顔写真登録が完了していなかった場合は、決勝大会への参加権利は失効する。

＜顔写真の登録方法＞
① 予め、大会への参加または参加予約時に、顔写真のアップロードについての注意事項が表示されるため、項目をチェックしてください。
② 上位入賞後、規定時間内に【データ】→『プロフィール』をタップしてください。
③ プロフィール欄に表示されている『顔写真登録』をタップしてください。（上位入賞していない場合は表示されません。）
④ 撮影時に注意点をセルフチェックした後、インカメラで撮影してアップロードしてください。
⑤『確認中』の画面になったら、大会運営スタッフに顔写真の提出が完了したことを伝えてください。
⑥ 大会運営スタッフが確認を行い、問題が無ければ『承認済み』と表示されます。（否認された場合は②からやり直す必要があります。）
※大会終了後規定時間内に顔写真登録を行わなかった場合、登録をすることが出来なくなります。くれぐれもご注意ください。
※アップロード後は承認または否認されるまで顔写真を変更することはできません。

# 3、大会ルール

## A．大会ルール

- **大会専用の対戦ルールを採用する。**

## B．大会専用の対戦ルール「3 人チーム戦（スイスドロー・ダブルエリミネーション形式）」について

本大会は、3 名 1 組のチーム戦で行う。

- チームメンバーの入替はできない。
- チームメンバー全員が対戦を行える状況でなければ、参加することができない。
- 対戦 ROUND 前にチームメンバーに離脱が発生した場合、以降の対戦 ROUND には参加できない。（上位賞は配布対象外となる。）
- 対戦 ROUND 中にチームメンバーに離脱が発生した場合、チームメンバー全員の敗北となり、以降の対戦 ROUND には参加できない。（上位賞は配布対象外となる。）
- 対戦は、原則同時に開始する。
- チームとして 2 回敗北した場合、2 回敗北以降の対戦 ROUND には進めず敗退となる。
- 相手チームのメンバーと指定した組み合わせでマッチ戦を行い、チームメンバー2 名以上が勝利したチームを勝ちチームとする。
- チームメンバー 3 名全員の対戦終了前に、2 名がマッチに勝利した場合、ジャッジの判断で残りの 1 名の対戦は終了させることができる。
- チームメンバー 3 名全員の対戦終了後に、どちらのチームも 2 名以上のマッチの勝利を満たしていない場合、両チーム敗北とする。

（チームの勝敗例）
3 勝 0 敗 ⇒ 勝ち
2 勝 1 敗 ⇒ 勝ち
1 勝 2 敗 ⇒ 負け
0 勝 3 敗 ⇒ 負け
1 勝 2 分 ⇒ 両チーム敗北
1 勝 1 敗 1 分 ⇒ 両チーム敗北

※チームメンバー個人の勝敗判定や対戦ルールについては、下記に記載の通りとする。

## C. デッキについて

大会に使用できるデッキ

- １つの大会を通して使用できるデッキは 1 デッキのみとする。
- 参加者は大会で使用するデッキ内容を「デッキ登録」しておく必要がある。
- デッキ登録しているカード以外からのカードの使用は、デッキ、サイドデッキ、エクストラデッキの全てにおいて使用禁止とする。

各ラウンド（マッチ）毎のデッキ初期化

- 前ラウンド（マッチ）で入れ替えたカードは、初期のデッキ・エクストラデッキ・サイドデッキの状態に戻すことを義務づける。
- 各ラウンド（マッチ）1 デュエル目の開始前にデッキ・エクストラデッキ・サイドデッキとのカードチェンジは認めない。

## D. 制限時間

大会では、1 マッチ（最大 3 デュエル）の制限時間を 45 分とする。
制限時間 45 分が終了してから、25 分を過ぎた時点で、どちらのプレイヤーもマッチの勝利条件（2 勝）を満たさない場合、両者敗北とする。

- デュエル間のインターバル時間（サイドデッキとのカード入れ替え、シャッフルに費やす時間）や、プレイヤーからの申告に対してジャッジが判断のための協議などを行う時間も含まれる。
- プレイヤーは「大会基本規定」に則り、健全かつ円滑なデュエルの進行を心がける。

※対戦時間の確認に「遊戯王ニューロン」の機能を使用することを認める。ただし、対戦の開始・終了の時間については、大会主催者またはジャッジが計測する時間に従わなければならない。

デュエルの進行を引き延ばす行為には、「罰則」が適用される

- 故意の有無にかかわらず、過度の長考や無駄の多いプレイングなどによって、対戦時間を著しく浪費している場合、ジャッジの判断によって「注意」から始まる罰則が与えられる場合がある。
- 対戦相手が対戦時間を引き延ばしていると感じた場合はジャッジに確認を行う。

制限時間 45 分を過ぎた時点で、マッチの勝利条件（2 勝）を満たさない場合、以下の手順に従って勝敗判定を行う。

[ 判定１ ] 1 デュエル目の途中だった場合の勝敗判定

両者敗北とする

[ 判定２ ] 2 デュエル目の開始前（デッキ調整時間中）に制限時間を迎えた場合の勝敗判定

両者敗北とする

[ 判定３ ] 2 デュエル目以降のデュエルの途中で制限時間が終了した場合のデュエルの勝敗判定

1. そのターンの終了まで継続する。
2. ターン終了時に勝敗が確定していない場合、「エキストラターン」に突入する。
3. 「エキストラターン」 → 次の相手ターン（1 ターン）を実施する。
4. 勝敗が決した場合は、通常通りデュエルを終了する。
5. 勝敗が決しなかった場合は、エキストラターン終了時に判定を行い、ライフポイントの多いプレイヤーをデュエルの勝者とする。
6. エキストラターン終了時にお互いのプレイヤーのライフポイントが同じだった場合、そのまま継続してサドンデスに突入する。

※エキストラターン突入条件：制限時間終了時点でライフポイントの優劣があっても、そのターン終了まで継続する。ターン終了時点で勝利が確定していなければ、必ず 1 ターンのエキストラターンに突入する。
※サドンデス中の判定：ライフポイントの増減が発生したターン終了時に判定を行う。ライフポイントの多いプレイヤーをデュエルの勝者とし、ライフポイントが同じ場合は次のターンへ突入。
※ライフをコストとして支払う場合もライフの増減となる。
※[ 判定３ ]の結果、マッチの勝利条件（2 勝）を満たしたプレイヤーがマッチの勝者となる。
※[ 判定３ ]の結果、マッチの勝利条件（2 勝）を満たしたプレイヤーがいない場合は、[ 判定４ ]の処理を経てマッチの勝者を決定する。

[ 判定４ ] 3 デュエル目以降のデュエル開始前（デッキ調整時間中）に制限時間を迎えた場合の勝敗判定

1. デッキの調整を速やかに完了し、「エキストラデュエル」を開始する。
2. 「エキストラデュエル」 → ４ターンを実施。
   ※ライフポイントは８０００から開始。先攻後攻はジャンケンによって決定する。4 ターン継続し、終了時のライフポイントが多いプレイヤーがデュエルの勝者。
3. エキストラデュエル中に勝敗が決した場合は、通常通りデュエルを終了する。

4. エキストラデュエル終了時にお互いのライフポイントが同じだった場合、そのまま継続してサドンデスに突入する。

※サドンデス中の判定：ライフポイントの増減が発生したターン終了時に判定を行う。ライフポイントの多いプレイヤーをデュエルの勝者とし、ライフポイントが同じ場合は次のターンへ突入。
※ライフをコストとして支払う場合もライフの増減となる。
※[ 判定４ ]の結果、マッチの勝利条件（2 勝）を満たしたプレイヤーがマッチの勝者となる。
※[ 判定４ ]の結果、マッチの勝利条件（2 勝）を満たしたプレイヤーがいない場合は、再び[ 判定４ ]の処理を経てマッチの勝者を決定する。

## E. サレンダー（デュエルの敗北）の申告

デュエルの進行中に自らの敗北が決定的であると判断した場合において、デュエルの途中でサレンダー（デュエルの敗北）を対戦相手に申告し、その後速やかにジャッジに報告を行うことで、ジャッジはデュエルの敗北を適用することができる。
サレンダーはデュエルの敗北のみに適用され、マッチの敗北は申告することができない。
サレンダーを申告した結果によってマッチの成績が決定する場合は申告することができない。

## F. デュエルの手順

デュエルの手順は以下のステップを順に実行する

＜デュエル開始前＞

1. 各プレイヤーは、対戦相手に自分のエクストラデッキとサイドデッキの枚数を提示する。
2. 各プレイヤーは、自分のデッキを対戦相手に見える位置でシャッフルする。
   ※この時にカードを確認しながら並びを入れ替えシャッフルする等の行為は禁止する。
   例／「モンスター」「魔法」「罠」の各種別のカードを振り分けてからシャッフルを開始する。etc.
3. 各プレイヤーは、対戦相手に自分のデッキをカットしてもらう。
   ※この時に対戦相手は、過度なシャッフルを禁止する。

＜デュエル開始後＞

1. 対戦相手と挨拶し、握手する。(1 デュエル目のみ)

2. ジャンケンを行い、勝ったプレイヤーが先攻・後攻を選択する。
   ※ジャンケン以外の方法(コイントス等)で先攻・後攻を決める事を禁止する。
   ※2 デュエル目以降は、直前のデュエルの敗者が先攻・後攻を選択する。
   ※直前のデュエルが引き分けだった場合は、ジャンケンを行い、勝ったプレイヤーが先攻・後攻を選択する。
3. 各プレイヤーは、デッキの上から手札として 5 枚のカードを引く。
   ※手札カード 5 枚を引いてからの先攻・後攻の選択を禁止する。
4. 先攻プレイヤーのターンからデュエルを開始し勝敗を決する。

＜インターバル中（デュエルとデュエルの間）＞

1. 各プレイヤーは、サイドデッキを使用してデッキ又は、エクストラデッキのカード交換を行うことができる。
   ※この時、交換前と交換後のデッキ、エクストラデッキの枚数が同じにならなければならない。
2. 各プレイヤーは、対戦相手に自分のエクストラデッキとサイドデッキの枚数を提示する。
3. 各プレイヤーは、自分のデッキを対戦相手に見える位置でシャッフルする。
   ※この時にカードを確認しながら並びを入れ替えシャッフルする等の行為は禁止する。
   例／「モンスター」「魔法」「罠」の各種別のカードを振り分けてからシャッフルを開始する。etc.
4. 各プレイヤーは、対戦相手に自分のデッキをカットしてもらう。
   ※この時に対戦相手は、過度なシャッフルを禁止する。
5. デュエル開始後の手順に戻る。

進行中の注意

1. プレイヤーは、対戦中に、電話やチャットなどでカードゲーム事務局にルールに関する問い合わせをすることはできない。
2. デュエル中に不明点/質問がある場合、またはルール上でプレイヤー同士の意見の相違がある場合は、その場でジャッジの指示を仰ぎその指示に従う。なお、まだ行っていないカードの処理の結果について、その結果がどうなるかを事前にジャッジに質問する事はできない。
3. プレイヤー同士が間違いに気がつかずに処理を行い、その後デュエルが進行してしまった場合、カード効果処理やポイント計算等の事項については、デュエルを巻き戻しての処理を行わない。
4. デュエル終了後の不服申し立てにはジャッジは一切応じない。
5. デュエル中の行動については、必ずお互いに相手プレイヤーに確認を取りながら行動する。
6. １ターン中の戦略考察時間は３分間を目安とする。これは１プレイに費やす時間を指すものではない。プレイヤーは常に円滑なデュエル進行に努めなければならず、過度の度重なる長考などによってデュエル進行を妨げる行為はジャッジの裁量により罰則の対象となる。
7. デッキやカードなどはフィールドの定められた場所に置いてデュエルを進行する。正しくない場所に置いてデュエルを進行する事はできない。

# 4、カード制限

使用できるカードプール

開催日前日までに日本国内で販売・配布されている「遊戯王オフィシャルカードゲーム」（日本語版）のみデッキ構築に使用できる。

代用カードの使用禁止

デッキ構築に使用するカードは全て「遊戯王オフィシャルカードゲーム」（日本語版）を使用しなければならない。代用のカードや、カード（カードスリーブ・プロテクター）にシールを貼る、マーキングを施す等の「遊戯王オフィシャルカードゲーム」に加工を施したカードの使用を禁止する。

デッキの枚数制限

- **デッキ　　：** 40 枚以上 60 枚以下
- **エクストラデッキ　　：** 0 枚以上 15 枚以下
- **サイドデッキ　　：** 0 枚以上 15 枚以下（エクストラデッキのカードも含められる。）

枚数制限のあるカード

大会では、デッキ構築に枚数制限のあるカードを「禁止カード」「制限カード」「準制限カード」として設定する。

- **禁止カード　：** デッキ・サイドデッキ・エクストラデッキの構築に使用できない
- **制限カード　：** デッキ・サイドデッキ・エクストラデッキに入れられる同名カードの枚数は 1 枚まで
- **準制限カード　：** デッキ・サイドデッキ・エクストラデッキに入れられる同名カードの枚数は 2 枚まで

※以上のカード群は「リミットレギュレーション」を参照の事。

追加禁止カード

以下のカードを「禁止カード」に追加する。

**「神秘の中華なべ」「非常食」「レインボー・ライフ」「自爆スイッチ」「三位一択」**
**「儚無みずき」「一時休戦」「ホーリーライフバリアー」**

カードの枚数制限

同じ名前のカードはチーム全体でデッキ・エクストラデッキ・サイドデッキに合計 3 枚まで入れることができるが、リミットレギュレーションの枚数制限もチーム全体で共有となる。

カードスリーブ・プロテクター（以下スリーブ）の使用について

プレイヤーは、スリーブを使用することができる。また、スリーブの中に使用するカードや他のスリーブ以外のものを入れてはならない。スリーブの中に他のスリーブを入れる場合でも、デュエルに支障のない範囲で使用する。カード

のテキストの確認やデッキのシャッフルが困難であるなど、デュエルの妨げとなるとジャッジが判断する場合には罰則が適用される。スリーブに加工を施すことも禁止する。

デッキ・エクストラデッキのスリーブの使用について

デッキにスリーブを使用する場合は、必ずデッキに使用するカード全てに対して、同一のスリーブを使用しなければならない。

エクストラデッキにスリーブを使用する場合は、必ずエクストラデッキに使用するカード全てに対して、同一のスリーブを使用しなければならない。デッキとエクストラデッキのプロテクターは、同一でなくとも構わない。

# 5、禁止事項と大会中のマナー

反則・違反行為について

代表的な反則・違反行為については「大会罰則規定」を参照。

なお遊戯王 OCG 日本選手権 2026 チーム戦 大会規定・罰則規定は参加者に等しく適用され、与えられる物であり、参加者は遊戯王 OCG 日本選手権 2026 チーム戦大会規定・罰則規定を利用した判定の申し立てをする、またはそれを誘導してはならない。

1. 指定された集合時間に対する遅刻。
2. 対戦相手に対して「せかす」「罵倒する」等の行為を行う。
3. ジャンケン以外の方法で 1 デュエル目の先攻・後攻を決定する。
4. 1 ターンに 3 分を超える戦略考察を行う。
   これは 1 プレイに費やす時間を指すものではない。
   1 ターン中の度重なる長考はジャッジの判断により罰則の対象となる。
5. 対戦中に過度に時間を費やす。（デッキからカードを選んで行う行為やシャッフル、インターバルでのカードの入れ替えやシャッフル、など）
6. デュエルの進行に必要のない、手札を過剰にシャッフルする行為などを繰り返し行う。
7. 大会進行中に、「遊戯王ニューロン」に登録済みのデッキ内容に変更を加える。
8. シャッフルやカットの際に故意にカードを見る。
9. カード内容を故意に偽って表現する。
10. ライフポイント・手札の枚数を故意に偽って表現する。
11. 自分または相手のデッキから引かれるカードを操作する。
12. デュエル中にチームメンバーから対戦に関するアドバイスを受ける。または、デュエル中にチームメンバーにアドバイスを求める。
13. デュエル中に観戦者等の第三者からアドバイスを受ける。または、デュエル中に観戦者等の第三者に話しかける。
14. 何らかの印のついたカードまたは、カードスリーブ・プロテクターを使用する。
15. カードスリーブ・プロテクターの中に使用するカードや他のスリーブ以外のものを入れる。

16. 対戦相手に誤解を与えるようにカードを置いて対戦を行う。（正しくないカードゾーンに置く、デッキや墓地の位置を入れ替える、デッキの置く向きを斜めや横にする、除外されたカードを墓地に重ねておく、など）
17. 対戦相手に明示せずにカードをフィールドに置く。または、置かれているカードの場所を移す。
18. プレイ中にカードまたは、カードスリーブ・プロテクターに印を付ける。
19. 「デッキ」「エクストラデッキ」「サイドデッキ」の枚数制限を超えたカードをデッキ構築に使用する。
20. いかなる理由にかかわらず、39 枚以下のデッキ枚数でデュエルを行う。
21. 「禁止カード」「制限カード」「準制限カード」の枚数制限を超えたカードをデッキ構築に使用する。
22. デュエルフィールド上に、デュエルの進行に必要の無い物を置く。
23. 対戦中に物や体の一部などで故意にフィールド上、手札のカードを隠す。
24. 墓地のカードをシャッフルし順番を入れ替える。
25. 対戦中にサイドデッキのカードを確認する。
26. ジャッジに対して罰則を適用するように要求する。
27. 「遊戯王ニューロン」のライフポイントの計算機能やユーティリティ機能（ダイス/コインなど）を使用する以外の用途で、対戦中にスマートフォンなどの電子機器を使用する。
28. 「遊戯王ニューロン」や「遊戯王 OCG カードデータベース」で、対戦中にカードの効果や処理について確認する。

大会中のマナーについて

プレイヤーは大会基本規定を順守する。過度なマナー違反に対してはジャッジの判断により罰則が適用される。

1. 大会会場のルールおよび、ジャッジに従う。
2. 対戦中の飲食は行わない。
3. 対戦中にトイレ等の理由で離席する場合は、対戦相手とジャッジの承諾を得る。
4. 無断で対戦中に対戦相手のカードを触らない。
5. 常にスムーズなデュエル進行を心がけ、フェアなデュエルを心がける。
6. デュエルの準備、デュエル間のインターバル、対戦終了後のデッキ初期化などは円滑に行い、大会の運営を妨げない。
7. 対戦相手や第三者に不快感を与えるプレイングは行わない。(過度に音を立てる、大声をあげる、必要以上に疑う等の威圧的な行為)
8. 対戦相手に誤解を与えるプレイングは行わない。（魔法・罠カードを重ねて置く、手札をフィールドのカードと混ざる場所に置く、等の行為）
9. ジャッジや対戦相手、第三者に暴力的な発言や、礼儀を欠いた発言は行わない。（インターネットを利用した誹謗中傷なども含まれる）
10. デュエル終了後は、お互い必ずデッキをチェックしカードの過不足を確認する。
11. デュエル中は相手と確認の上、処理を行う。
12. ライフポイントの計算は、必ずお互いの分をメモ用紙に記録する。
13. 1 つの対戦終了後、デッキを初期状態に戻し、対戦結果報告を行う。