

Yu-Gi-Oh! WORLD CHAMPIONSHIP 2019

セレブレーションイベント（日本国内） 大会規定

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

ショップデュエルの大会戦績を管理する ID カード。大会受付時、または大会主催者から提示を求められた時、正しい状態の ID カード（専用のカードにバーコードシールが貼られ、個人情報の登録が完了した状態を指す）を提出する。または、KONAMI CARDGAME NETWORK 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。また、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いない場合は参加できない。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。

●筆記用具

ライフ計算や対戦用紙への記入に使用する。

※ライフ計算用紙に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 枚以下の「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 枚以下のカードで構築。「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」を含んでも良い。

C. 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用意しなければならない。

●コイン

表と裏がハッキリと区別できるもの。

●サイコロ

市販の6面体サイコロ ※出目に偏りが出るように加工されたものを除く

●トークン

「攻撃表示」「守備表示」が確認できるもの。

●カウンター

コインやおはじきなど、カードの上に目印として置いた際に、デュエルの進行に支障のないもの。

2、大会ルール

A. 大会ルール

- 大会ルールは「新マスタールール」を採用する。
- 大会は1マッチ（2デュエル先取／最大3デュエル）で勝敗を決定する。
- トーナメント方式を採用する。

B. 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。

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。

C.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 40 分とする。（準決勝では 50 分、決勝戦では無制限とする。）

- 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。（ヘッドジャッジは状況を鑑み、協議にかかった時間に応じた対戦時間の延長を定める場合がある。しかし審判の協議・状況の確認に対して絶えず対戦時間の延長が定められるわけではない。）
- プレイヤーは健全かつ円滑なデュエルの進行を行う責任がある。インターバル時間を含め、デュエルの進行を引き延ばす行為や、対戦相手に敬意を払わない等の紳士的ではない行為には審判の判断によって罰則が適用される。

D.制限時間に関する注意事項

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によって、対戦時間を著しく浪費している場合、審判の判断によって「警告」から始まる罰則が与えられる場合がある。もし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審判に確認を行う。

E.制限時間を過ぎた時点で、マッチの勝利条件を満たさない場合の処理について（マッチの終了手順）

制限時間を過ぎた時点で、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デュエルの勝敗判定を行い、デュエルの勝敗数によってマッチの勝者を決定する。

1. そのターンの終了まで継続。
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。

エキストラターン → 相手ターンから数えて 3 ターンを実施。

3. 3 ターン中に勝敗が決した場合は、通常通りデュエル終了。
4. 3 ターン中に勝敗が決しなかった場合、エキストラターン（3 ターン）が終了した時点での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。

5. エキストラターン（3 ターン）が終了した時点でお互いのライフポイントが同じ場合は、1 ターンずつデュエルを進行し、そのターン終了時にライフポイントが高かったプレイヤーをデュエルの勝者とする。
 - ライフポイントはターン終了時、相手ターン開始前に確認する。
 - もしターン中にライフポイントが 0 になる・勝利条件が満たされた場合、通常通りのルールを適用する。
6. デュエルの勝者が決まった場合、以下のようにマッチの勝者も決定される。
 - デュエルの勝敗数が多いプレイヤーがマッチの勝者となる。
 - エキストラターンの結果、デュエルの勝敗数が同じ場合には以下の「エキストラデュエル」を経てマッチの勝者を決定する。

※サイドデッキとのカードの入れ替えは認められない。（デッキの初期化・サイドデッキとのカード入れ替えを行わず、直前のデュエルと同じデッキ状態のまま対戦を行う。）

※先攻・後攻はじゃんけん、コインスまたはダイスロールによって決定する。勝ったプレイヤーが先攻・後攻を選択する。

※勝敗がつくまで、4 ターンのデュエル（お互い 2 ターン）を行う。

※もし 4 ターンが終了した時点でお互いのライフポイントが同じ場合は、1 ターンずつデュエルを進行し、ターン終了時でのライフポイントが高かったプレイヤーがデュエルの勝者となる。

※引き分けは存在せず、絶えず勝者を決定する。

F.デュエルの準備

デュエルの準備は以下のステップを順に実行する。

1. 各プレイヤーは、対戦相手に自分のエキ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。
3. 各プレイヤーは自分のデッキのシャッフルを行った後、相手プレイヤーに提示する。相手プレイヤーはデッキのシャッフルを行った後、持ち主に戻す。
 - ※シャッフル時にプレイヤーはカードをチェックしたり、順番をチェックする事は禁じられている。
 - ※モンスター・魔法・罠の各種別のカードを振り分けた状態でデッキを用意してはならない。
4. 各プレイヤーは自分のデッキのカットを行った後、相手プレイヤーに提示する。相手プレイヤーはデッキのカットを行った後、持ち主に戻す。

G.デュエルの手順

デュエルの準備が行われた後、デュエルの手順は以下のステップを順に実行する

1. 審判がデュエルの開始を宣言した後に、対戦相手と握手をする。
2. じゃんけん、コイントス、ダイスロールを行い、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。
※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。
4. 各プレイヤーは、インターバル（デュエルとデュエルの間）にサイドデッキを使用してデッキまたは、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いといけない。交換した場合、サイドデッキとエクストラデッキの枚数が同じであることを相手プレイヤーに提示しなければならない。

H. プレイヤーの責任について

- 質問があった場合、もしくは、プレイヤー同士のルールの認識に相違があった場合は審判を呼び審判の指示に従う。ただし、まだ使用されていないカードの効果処理やプレイの結果がどうなるかの確認を事前に審判に求める事はできない。
- もしお互いのプレイヤーがカード効果を誤って処理し、継続してプレイをしていた場合、状況を適切に処理する為に審判を呼び審判の指示に従う。デュエル終了後の申し立ては一切認められない。
- デュエル中、お互いのプレイヤーはデュエルの状況にお互い責任がある事を認識し、お互いのプレイに注意を払う。
- 戦略の考察やプレイは適切な時間の範囲内で行う。長考や必要以上に長いプレイには審判による罰則適用の対象となる。
- 大会中は衛生管理に気を配り、大会に相応しい服装を心がけなければならない。それを怠り大会進行に影響が出ると判断された場合は直ちに正すよう、大会主催者から指示を受ける事がある。

I. デュエルの敗北の申告について

プレイヤーは本大会に限り、デュエルの進行中自らの敗北が決定的であると判断した場合において、そのデュエルの途中で自身の敗北をジャッジに申告する事ができる。

マッチの敗北の選択を行う事は出来ないが、マッチ中の3ゲーム目の敗北を申告する事ができる。

3、カード制限

- 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、また全てのカードへの表面・裏面へのマーキングを禁ずる。マーキングとは、イラストを変更する事・イラストや表面にサインをする事などを含む。

これらの加工がなされた等の「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

1. **デッキ** : 40 枚以上 60 枚以下
2. **エクストラデッキ** : 0 枚以上 15 枚以下
3. **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

本大会では、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**はデッキ（エクストラデッキ含む）・サイドデッキの構築に使用できない。
- **制限カード**はデッキ（エクストラデッキ含む）・サイドデッキを合わせて入れられる枚数は 1 枚まで。
- **準制限カード**はデッキ（エクストラデッキ含む）・サイドデッキを合わせて入れられる枚数は 2 枚まで。

※以上のカード群は「Yu-Gi-Oh! WORLD CHAMPIONSHIP 2019 禁止・制限カード一覧」を参照の事。

カードスリーブ・プロテクターの使用について

本大会において、デッキ及びサイドデッキ、エクストラデッキに使用するカードすべてに対して、同一のカードスリーブ・プロテクターを使用しなければならない。

カードスリーブ・プロテクターの中に対戦に不要なものを入れることはできず、カードスリーブ・プロテクターに加工を施すことも禁止する。

4、進行上の注意・禁止事項と大会中のマナー

● 審判の役割

審判は質問に答え、デュエルを観察し、公正で一貫性のある大会を維持する責務がある。

- ・本大会中のルール・罰則などの裁定の最終判断はヘッドジャッジが行う。
- ・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、その場で審判の指示を仰ぎその指示に従う。
- ・まだ使用されていないカードの効果処理やプレイの結果がどうなるかなど、一方のプレイヤーのみへの助言となりうる申告に対しては、ヘッドジャッジ・審判は一切応じない。
- ・もし両プレイヤーが効果を間違えて処理し、誤りに気付かずにデュエルを進行した場合、審判を呼びミスの修正を試みる。審判は、カード効果処理やライフポイントの計算時間を含んでいても、絶えずデュエルを巻き戻すとは限らない。
- ・デュエル終了後の不服申し立てにはいかなる理由があってもヘッドジャッジ・審判は一切応じない。

● 大会中のマナーについて

過度なマナー違反に対しては審判の判断により罰則が適用される。以下のマナーは守る事。

- ・デュエル中は、必ずお互いのプレイヤーでフェイス・各ステップ・各行動・処理の確認を取りながらプレイする。
- ・大会会場の規定に従う。
- ・対戦中の飲食は行わない。また、飲食物をテーブルに置いてはならない。
- ・対戦中にトイレ等の理由で離席する場合は、対戦相手と審判の承諾を得る。
- ・無断で対戦中に対戦相手のカードを触らない。
- ・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。
- ・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。
- ・墓地・手札・ライフポイントの過剰な確認を行い、ゲームの進行を遅らせる事は許されない。
- ・対戦相手に不快感を与えるプレイングは行わない。(過度に音を立てるなどの威圧的な行為)。また相手プレイヤーや大会スタッフに対して攻撃的な態度は取らない。
- ・デュエル終了後は、必ずデッキをチェックしカードの過不足を確認する。
- ・デュエル中はデュエルを進行させる前に、必ず全てのカード効果・ゲームの状況について合意の上、プレイする。
- ・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。
- ・席を離れる際には、卓上に忘れ物がないか必ず確認をすること。
- ・大会参加者として絶えず節度ある行動とフェアプレーを心掛け、適切なペースでプレイする。
- ・ライフポイントや手札の枚数などの情報を故意に偽って表現してはならない。
- ・自分または相手のデッキから引かれるカードを操作してはならない。
- ・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してはならない。
- ・対戦中にカードまたはプロテクターに印をつける、手札を過剰にシャッフルしカードやプロテクターに反りや傷をつけるなどの行為は行ってはならない。
- ・フィールド上に、デュエルの進行に必要な物置いてはならない。
- ・対戦中に物や体の一部などで故意にフィールド上、手札のカードを隠してはならない。

- ・墓地のカードをシャッフルし、順番を入れ替えてはならない。
- ・デュエルの進行中にサイドデッキのカードを確認する事は認められない。
- ・ヘッドジャッジ・審判に対して対戦相手への罰則を要求してはならない。
- ・対戦相手に誤解を与えるプレイングは行わない。（魔法・罫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）
- ・非公開情報を相手に教えたり、また非公開情報について相手プレイヤーに確認したり答えたりしてはならない。
- ・フィールドに置かれるカードは正しい位置・向きで置き、デュエルを進行する。（墓地やデッキの場所を入れ替える、守備表示のモンスターカード以外のカードを横向きでフィールドに置く、などの行為は認められない。）
- ・対戦中に携帯電話やスマートフォン・スマートウォッチといった電子機器・通信機器は使用しない。
- ・対戦中にルールやカードの効果に定められていない方法によってデュエルを終了してはならない。