

デジモンカードゲーム ワールドチャンピオンシップ 2023 大会ルール

- 疑問が発生した場合、ただちにプレイを中断し、ジャッジを呼びその判定に従ってください。
※バトル進行後では正しい裁定ができませんのでご注意ください。
またジャッジの裁定は大会当日において有効ですが、その後オフィシャルルール等で裁定の変更がある場合がありますのでご注意ください。
- 大会中はジャッジの判断がすべてにおいて優先されます。
- 不正が発覚した場合、ジャッジの判断により、ペナルティが与えられます（敗北・失格を含む）。
- ゲーム後に、不正行為を除くルールの誤用が発覚しても結果はくつがえりません。
- カード判別のできない程の傷がついたカードや、裏面から他のカードと区別できる傷がついたカードは使用できません。
- コピーしたカードなど正規のデジモンカードゲームのカードでないものは使用できません(トークンは除く)。
- **本大会では無地のスリーブ、印刷のされていない透明スリーブ、バンダイ公式スリーブが使用できます。**
※透明スリーブのみの使用はできません。
- **スリーブは、不透明のものを使用してください。スリーブを2枚重ねて使用する場合、内側と外側のいずれかは不透明のスリーブを使用してください。もう片方は透明のものでも不透明のものでも構いません。**
- 使用するデッキとデジタマデッキは必ずスリーブに入れてください。
- 使用するデッキのカードは全て同一のスリーブに入れてください。また、使用するデジタマのカードも同様に、全て同一のスリーブに入れてください。デッキとデジタマデッキで異なるスリーブを使用するのは構いません。
- 1枚のカードに対して2枚までスリーブを重ねて使用しても構いません。その場合はすべてのカードに対して、同じ枚数・重なり順でのスリーブ使用をしてください。またカード内容が著しく確認できなくなるようなスリーブの使用は、ジャッジの判断で禁止とされる場合があります。
- スリーブ1枚にカードを2枚入れる、若しくはスリーブを一部だけ2枚にするなど、不正及び誤解を招く行為は禁止です。
- サインや名前など、何かを書き足したカードおよびスリーブは使用できません。
- スリーブの劣化・損傷などによりスリーブを外すか替えて頂く場合があります。
- 使用しているスリーブについて運営が適切でないと判断した場合、大会側が用意したスリーブに入れ替えて頂く場合があります。
- 大会によっては、大会主催者が指定するスリーブの使用が義務とされる場合があります。
- デッキは予選開始前にチェックを行います。また試合中にジャッジがチェックを行うことがあります。
- ジャッジやスタッフから要請があった場合、すみやかにデッキを提出してください。
- 大会参加中、使用可能なデッキは1人1個だけです。デッキの交換・調整はできません。
- デッキが大会ルールに違反していた場合、即刻失格になります。
- 不正行為、マナー違反など、大会の運営に支障をきたす行為が発覚した場合、ジャッジの判断により失格、あるいは会場から退場をしていただくことがあります。
- **メモリーマーカーは、大会会場に準備しております。**
プレイマットは各地の決勝で配布した指定のプレイマットの持参をお願いします。

大会形式

- 本大会は最新バージョンのオフィシャルルールで行われます。必ずご確認をお願いします。（詳しくは[コチラ](#)をご覧ください）
- 本大会は予選:スイスドロー形式 5 回戦、決勝:トーナメント形式で行われます。
- 予選は 1 試合 1 ゲーム制、決勝は 1 試合 3 ゲーム制、2 ゲーム先取で勝利となります。
- 予選:スイスドロー形式で下記基準順に上位 4 名が決勝トーナメント進出となります。
同じだった場合に次の基準で値を比べます。

優先順位①	個人の得点（1 試合につき勝利: 3 点、敗北: 0 点）
優先順位②	OMW%（オポネントマッチウィンパーセンテージ） ※対戦相手の強さの平均
優先順位③	対戦相手の OMW%の平均
優先順位④	上記 3 基準で計算して成績が全く同じだった場合 主催者が決定したランダムな方法で順位を決定します。

- 決勝トーナメントの 2 ゲーム目、3 ゲーム目は、その前のゲームの敗者が先攻となります。

制限時間

- 各対戦につき、「予選:スイスドロ形式 30分+5分のオーバータイム、決勝:トーナメント形式 55分+5分のオーバータイム」の制限時間が設けられます。
- ゲーム間のインターバル時間（シャッフルに費やす時間等）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、制限時間に含まれます。
- 制限時間になった時点でスタッフがブザーを鳴らします。この時点で勝敗がついていなければ、ジャッジがブザーを鳴らし、そのまま5分のオーバータイムが与えられます。
- 現在進行中のターンが先攻プレイヤーのものか、後攻プレイヤーのものかによって、以下のように追加のターンが与えられる場合があります。
 - ・先行プレイヤーのターン中に時間切れになった場合：進行中のターンを0ターンとして、追加3ターン
 - ・後攻プレイヤーのターン中に時間切れになった場合：進行中のターンを0ターンとして、追加2ターン
- 追加ターンが終了するか、5分のオーバータイムが終了した時点でそのゲームの勝者が決まっていなかった場合、下記の判定に従います。判定はジャッジが行いますので、判定が終わりジャッジから指示があるまで勝手にデッキを片づけたりしないようにしてください。

優先順位①	残りセキュリティの枚数が多い方が勝利(同数か、お互い3枚以上の場合は次へ)
優先順位②	デッキの残り枚数が多い方が勝利(デジマデッキは考慮しない。トークンは数に含めない。同数の場合は次へ)
優先順位③	バトルエリアのデジモンの体数が多い方が勝利(デジモンのLv・進化元の枚数は考慮しない。バトルエリアのデジモンとして扱うトークンは、1枚につきデジモン1体として数える。(同数の場合は次へ)
優先順位④	手札枚数の多い方が勝利(同数の場合は次へ)
優先順位⑤	主催者が決定したランダムな方法で順位を決定します。

- **オーバータイム終了後、勝利ゲーム数が同じ場合は以下に従います。**
 - ・通常の手順でゲームを行い、先攻のターンを1ターン目として6ターン行います。
 - ・6ターン終了した時点でそのゲームの勝者が決まっていなかった場合、残りセキュリティの枚数が多いほうが勝利とします。
 - ・同数の場合、そのゲームのプレイを継続し、セキュリティ枚数に差がついた時点でセキュリティの多いほうをゲームの勝利とします。
- 対戦中、腕時計の使用は可能です。腕時計以外のもの(携帯電話、スマートフォン、スマートウォッチ、置時計、ストップウォッチ・バイタルブレス等)を時計として使用することはできません。補聴器など医療機器の使用は問題ありません。
- ジャッジやスタッフは大会中に時間のお問い合わせには一切ご対応できませんので予めご了承ください。

デッキ

- デッキは 50 枚ちょうど、デジタマデッキは 5 枚まで使用可能です。
- 同じカード No.のカードは 4 枚まで使用可能です。1 枚制限のカードに関しては 1 枚まで使用可能、デッキに 50 枚まで入れられるカードは 50 枚まで使用可能です。
※使用不可及び使用枚数に制限のあるカードに関しては「[コチラ](#)」をご覧ください。
- 大会参加中、使用可能なデッキは 1 人 1 個だけです。デッキの交換・調整はできません。
- デッキは予選開始前にチェックを行います。また試合中にジャッジがチェックを行うことがあります。
- ジャッジやスタッフから要請があった場合、すみやかにデッキを提出してください。
- デッキが大会ルールに違反していた場合、即刻失格になります。
- トークンは自分の使用する分を各自でご用意ください。トークンを使用するプレイヤーは、以下のいずれかをプレイヤー自身で用意し、使用するデッキ・デジタマデッキとは異なるデザインの不透明のスリーブを着用してください。
 - ・公式ホームページからトークンとして提供されている画像データをダウンロードし、カードサイズで印刷したもの
 - ・公式商品に付属していたもの
 - ・デジモンカードゲームの裏面（表面が見えないようにスリーブを着用すること）
- トークンは、あらかじめプレイヤーが用意した分のみ、ゲームで使用できるものとします。もし対戦中にトークンの数が足りなくなった場合、それ以上トークンを対戦で使用することはできません。また対戦中にトークンを追加することもできません。消滅や破棄などによって、ゲームから取り除かれたトークンを再利用することは可能です。
- トークンを使用するプレイヤーは、対戦相手にトークンのカード内容について確認を求められた場合、応じなくてはなりません。

使用可能カードについて

『ワールドチャンピオンシップ』では、下記のカードが使用可能です。記載以外のカードは使用できません。

- BT1 ~ BT15
- ST1 ~ ST16
- EX1 ~ EX5
- RB1
- LM-001 ~ LM-020
- P-001 ~ P-081 、 P-087 ~ P-130

※上記ナンバーの平行に関しては使用可能です。

※使用不可のカード: BT16、ST17、EX6、LM-021~032、P-082~086、P-131~146

- 禁止カード指定を受けているカードは使用できません。
- 禁止ペア指定を受けているカードは同時にデッキに入れることはできません。
- 制限カード指定を受けたカードには枚数制限があるのでご注意ください。
- 禁止カード及び使用枚数に制限のあるカードに関しては「[コチラ](#)」をご覧ください。
なお、2024年3月1日時点での禁止・制限となるカードが対象となります。
- デッキが大会ルールに違反していた場合、即刻失格になります。
(それまでのゲーム勝利数も無効になる場合があります)

スリーブ

- 本大会では無地のスリーブ、印刷のされていない透明スリーブ、バンダイ公式スリーブが使用できます。
※透明スリーブのみの使用はできません。
 - スリーブは、不透明のものを使用してください。スリーブを2枚重ねて使用する場合、内側と外側のいずれかは不透明のスリーブを使用してください。もう片方は透明のものでも不透明のものでも構いません。
 - 使用するデッキとデジタマデッキは必ずスリーブに入れてください。
 - 使用するデッキのカードは全て同一のスリーブに入れてください。また使用するデジタマのカードも同様に、全て同一のスリーブに入れてください。デッキとデジタマデッキで異なるスリーブを使用するのは構いません。
 - 1枚のカードに対して2枚までスリーブを重ねて使用しても構いません。その場合はすべてのカードに対して、同じ枚数・重なり順でのスリーブ使用をしてください。またカード内容が著しく確認できなくなるようなスリーブの使用は、ジャッジの判断で禁止とされる場合があります。
 - カード1枚に対し、スリーブは2枚まで使用できます。スリーブ2枚重ねの場合、カード1枚につき内側・外側を問わず、印刷が全くされていないスリーブと、不透明スリーブ各1枚でなければいけません。
 - 以下のスリーブは本大会において、使用することができません。
 - ・劣化・損傷がみられるスリーブ
 - ・サインや名前など、何かを書き足したスリーブ
 - ・その他運営が適切でないと判断したスリーブ
- 上記に該当するとジャッジに判断されると、スリーブを外す又はスリーブを変えていただく場合がございます。
- スリーブ1枚にカードを2枚入れる。若しくはスリーブを一部だけ2枚にするなど、不正及び誤解を招く行為は禁止です。
 - 大会によっては、大会主催者が指定するスリーブの使用が義務とされる場合があります。

降参・棄権

- 対戦中、プレイヤーは双方の同意があれば降参することができます。降参したプレイヤーは即座に敗北となり、対戦相手は勝利します。ただし、決勝トーナメントでは降参は認められません。
- 大会中に棄権する場合は、必ずジャッジもしくはスタッフに棄権することを報告しその指示に従ってください。棄権した場合、以後の対戦には一切参加できません。

マナー

- 相手の山札やトラッシュなどカードに触れないでください。
 - カードの持ち主がシャッフルを行った後に、確認として相手にカットまたはシャッフルをしてもらってください。
 - 確認で行うカットやシャッフルは、時間をかけすぎないように行ってください。ただし両者が了承した場合に限り、シャッフルを行ったプレイヤーが確認として行うカットを代理で行ってください。
- 対戦相手がデッキをシャッフルしなおした、またはカットした後、プレイヤーは自分のデッキをシャッフル・カットすることはできません。

<代理で行うカットの手順例>

- 「ストップと言うまでシャッフルをしてください」
 - 「山札を 4～8 つに分けて、私が指定する順番で戻してください」
 - 「デッキを半分に分けて、上から【X】枚を下に置いてください。」
- シャッフルする前やゲームの合間などに自分のデッキのカードの順番を操作していた場合、ペナルティの対象になります。
 - ゲーム中にデッキを破棄する際は、1 枚ずつ相手にもわかるように破棄してください。
 - 試合中の飲食は禁止です。
 - 試合中は禁煙です。
 - ゲーム中のトイレは必ずスタッフの許可を得てください。
 - 気分が悪くなったときは、すぐにスタッフを呼んでください。
 - いかなる理由があろうと、ゲーム中に 5 分以上の離席をしたときは失格となる場合がございます。
 - 携帯電話は、電源を OFF にするかマナーモードにしてください。
 - 対戦中は携帯電話を使用しないでください。電話に出る等の行為をした場合、失格になる場合があります。
 - 大会中は不正の疑いをもたれないように、デッキ・メモリーゲージ・メモリーマーカー・トークン以外のカードはしまってください。
 - 紛失、盗難にご注意ください。万が一、紛失、盗難があった場合、一切の責任は負いかねますのでご注意ください。
 - プレイ中、自分の手札は必ずカードの枚数が相手に見えるようにテーブルの上で持つようにしてください。

遅延行為

- できるだけスムーズなゲームプレイを心がけてください。
- 著しい長考に対しては、ジャッジの判断で遅延行為のペナルティが与えられます。遅延行為の目安は2分です。
- 対戦相手の長考が目に見えたと判断した場合、ジャッジを呼んでください。

2分を越えずとも、度重なる長考は遅延行為と判断されることがあります。ジャッジの判断により、遅延行為と判断された場合、警告を与えます。警告後、再び遅延行為と判断された場合は、敗退となります。

＜遅延行為の具体例＞

- ・何もプレイを行わない（長考など）
- ・前後の状況に変化の起こらない一連のプレイング
- ・不自然にゆっくりとしたプレイング
- ・過度なトラッシュやデッキ枚数の確認、結果の変わらないループ行為の繰り返しなど

注意事項

- 本大会には、「デジモンカードゲーム」をお一人でプレイ出来る方に限り、ご参加いただけます。
 - なりすましや複数のお申し込み及びご参加、また年齢詐称などの不正が発覚した場合、本大会へのご参加をお断りさせていただきます。ご了承ください。
 - 大会内容の変更には、ご対応しかねる場合がございますので、お申し込みの内容につきましては十分にご注意ください。
 - 閲覧者の方は大会スペースに入ることは出来ませんので、あらかじめご了承ください。
 - イベントの内容は予告なく変更・中止になる場合がございます。また、天災・不慮の事故等によりイベントが中止となる場合もございます。あらかじめご了承ください。
 - 大会に参加される方は、期日までにアプリ『BANDAI TCG+』より、デッキの登録をしてください。
 - 本大会への参加は、エントリーされたご本人様のみ有効です。ご参加の際にご本人確認をさせていただく場合もございます。
 - 保護者の方は大会スペースに入ることは出来ませんので、あらかじめご了承ください。
- ※本イベント参加者が中学生以下の場合や、病気・けが・先天的理由によりお体が不自由な方に限り参加者1名につき1名まで同伴者がご入場可能です。
- 会場では会場や対戦の様子を撮影・録画いたします。
 - 当日の対戦をYouTubeにて配信予定です。あらかじめご了承ください。
 - 撮影・録画した写真・映像は、後日「デジモンカードゲーム」の商品CM・PV・インフォーマーシャル・ホームページ・雑誌記事・チラシ等に使用させていただく場合がございます。あらかじめご了承の上、ご参加をお願いいたします。