

## 大会に参加するにあたって

- ★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）  
また、大会に参加するにあたって「BANDAI CARD GAMES」公式イベントに関する注意事項も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）
- 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。
- 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。
- メモリーゲージ・メモリーマーカー・プレイシート・インデックスは、自分の使用する分を各自でご用意下さい。ただし、運営が適切でないと判断した場合、大会側が用意したものを使用いただく場合があります。  
3位決定戦、決勝戦にご参加いただく方のみ、大会側で用意したものを使用いただきます。

## 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、先攻・後攻を決める際に「ダイス」を使用します。両者がダイスを振り、出た目が多い方が先攻となります。
- ※ダイスは大会側で用意したものを使用いただきます。
- 本大会は予選:スイスドロー形式、決勝:トーナメント形式で行われます。
- 予選、決勝トーナメント(ベスト4まで)は1試合1ゲーム制で行い、3位決定戦・決勝戦は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は規定回数の対戦を行った後、下記基準順に上位8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インパーセンテージ） ※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**、**決勝:トーナメント形式 30分**」の制限時間が設けられます。

制限時間となった際は、下記のように進行します。

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、現在行っているアクションが終了した時点でゲームは終了となります。その結果、勝敗がつかなかったプレイヤーは、速やかにゲームを止めて以下に従ってください。

### ① 予選:スイスドロ形式の場合

制限時間になった時点で両者敗北となります。どちらも勝ち点は得られません。

なお効果の発揮によってメモリーが相手側に移動した場合でも、ターン終了とはならず、効果の発揮が終わった時点でゲームを終了します。

#### <解決例 1>

ブザーが鳴った時点でメインフェイズにオプションカードを使用していた場合、そのオプションカードの効果を発揮し、それによって誘発した効果をすべて発揮したらゲームを終了する。

#### <解決例 2>

ブザーが鳴った時点でデジモンがアタック中の場合、チェックやバトルなどを行い、アタックが終了した時点でゲームを終了する。

### ② 決勝:トーナメント形式の場合

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、現在行っているアクションが終了した後、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 1 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

追加ターンが終了した時点でそのゲームの勝者が決まっていない場合、

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(デジタ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。

- 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。
- 大会 7 日前時点で販売・配布している、禁止カード指定を受けていないデジモンカードゲーム全てのカードが使用可能です。
- 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 3/15、3/16 それぞれ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。
- 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。
- 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)。
- 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)

---

## トークン

- トークンを用意する場合、以下のうちいずれかを使うことができます。用意したものにスリーブを着用できますが、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なければなりません。
  - ・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
  - ・表示形式(アクティブ・レスト)を示せる公式から配布されているカードサイズのもの
- トークンカードは、好きな枚数用意して構いませんが、デッキ・デジタマデッキ内にトークンを使う効果を持つカードが構成されている場合、必ず用意しなければなりません。

※用意出来ていない場合は貸し出しを行います。ペナルティを受ける可能性があります。
- トークンを登場させる際、ゲームから取り除かれているトークンカードの枚数が足りない場合、注意などを受ける場合があります。トークンカードは、効果で指定されているカードの情報が記載されている必要はありません。トークンカードは、どの効果で使うトークンなのかを事前に宣言する必要はありません。

---

## スリーブ

- スリーブは大会側が用意したスリーブを使用いただきます。なお、1 枚のカードに対して 1 枚のスリーブのみ使用が可能です。

## 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。
- ゲーム中の飲食、飲酒、喫煙は原則禁止します。
- 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・インデックス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ると判断した場合、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。場合がございましたら、あらかじめご了承ください。
- 一度お申込みいただいた内容の変更には、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。
- 応募者の同伴者（保護者含む）は、対戦スペースに入ることはできず、来場記念品等を含む一切の記念品を受け取ることはできません。
- 本イベントにおける対戦コンテンツは、お一人でプレイできる方に限りご参加いただけます。ただし、車椅子の方等、病気・ケガ等で同伴者（保護者含む）の補助が必要と当社が判断した場合は、その限りではございません。
- 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。
- 会場では会場や対戦の様子を撮影・録画する場合がございます。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。