

デジモンカードゲーム アルティメットカップ 大会ルール

★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)

- 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。
- 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。
- 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。
- **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透明スリーブと、不透明スリーブ各 1 枚でなければいけません。**
- スリーブ 1 枚にカードを 2 枚入れたり、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。
- ゲームに必要なカード情報がシールや模様で確認しづらいスリーブは使用できません。
- カードスリーブを使用する場合、同一のスリーブを使用し、デッキのカードをすべて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。
- 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、決勝トーナメント 1 回戦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。
- 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。
- 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。

デジモンカードゲーム アルティメットカップ 大会ルール

- 本大会は予選スイスドロー最大 6 回戦、上位 16 名が決勝トーナメント進出となります。
- 予選スイスドロー戦では、勝利した場合、勝者に「勝ち点 3」を付与します。
- 予選スイスドロー戦では、以下の形で順位を決定します。
 - 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: オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ (OMW%) (対戦相手の強さの平均)
 - 優先順位③: 対戦相手の OMW% の平均値
 - 優先順位④: ①～③ が全ての同点の場合、主催者が決定したランダムな方法
- ※対戦中、時計や電子機器の使用、メモ行為を禁止します。補聴器など医療機器の使用は問題ありません。

デジモンカードゲーム アルティメットカップ 大会ルール

「制限時間」について

各対戦につき、「予選スイスドロー:25分、決勝トーナメント:30分」の制限時間が設けられます。

対戦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ので、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。

●予選スイスドロー戦の場合:両者敗北となります。どちらも勝ち点は得られません。

●決勝トーナメント戦の場合:手を挙げてジャッジを呼び、勝敗の判定を行ってもらってください。

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。)

●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。

●決勝トーナメント戦で、時間切れで決着がまだついていない場合、以下の手順で勝敗を判定します。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。

- (1) 残りセキュリティの枚数が多いほうが勝ち(同数か、お互い3枚以上の場合は次へ)
- (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)
- (3) バトルエリアのデジモンの体数が多い方の勝利(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)
- (4) 手札枚数の多い方が勝利(同数の場合は次へ)
- (5) ジャンケン1回勝負で勝ったほうが勝ち

デジモンカードゲーム アルティメットカップ 大会ルール

「降参・棄権」について

- 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、決勝戦では降参は認められません。
- 大会中、大会から棄権する場合は、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。棄権したプレイヤーは以後の対戦には一切参加できません。

使用するデッキについて

- デッキは 50 枚ちょうど、デジタマデッキは 5 枚まで。同じカード No.のカードは 4 枚まで使用可能です。(一部カードを除く)
- 大会の 1 週間前時点で販売、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すべてのカードが使用可能です。但し、【EX-05】・【LM-01】のカードは「アルティメットカップ」では使用できません。
- 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。
- メモリーゲージ・メモリーマーカー・プレイシートは、自分の使用する分を各自でご用意ください。トークンは自分の使用する分を各自でご用意ください。

デジモンカードゲーム アルティメットカップ 大会ルール

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すること、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。」
- バトル中にルールでわからないこと、これでいいのかと疑問に思うことがありましたら、すぐに手を挙げてジャッジの判断を仰ぎ、その裁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は有効ですが、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。
- 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。
- 大会中の飲食は禁止します。
- 大会中は禁煙です。
- 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。
- ゲーム中に携帯電話を使用したり、電話に出た場合、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・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。

デジモンカードゲーム アルティメットカップ 大会ルール

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
(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)
 - ゆっくりとしたプレイング

使用可能カード

使用可能カード

大会の1週間前時点で販売、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すべてのカードが使用可能です。

大会で使用できないカード

- ・禁止カード
- ・販売、配布後1週間を経過していないカード
- ・『デジモンカードゲーム ブースターパック アニマルコロシウム【EX-05】』
- ・『デジモンカードゲーム リミテッドカードパック デジモンゴーストゲーム【LM-01】』

また、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・制限カードに関しては[こちら](#)をご覧ください

- 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。
(それまでの勝利数も無効になる場合があります)

デジモンカードゲーム アルティメットカップ 大会ルール

注意事項

- 「アルティメットカップ」の参加者は、応募当選時に使用した『BANDAI TCG+』がインストールされているスマートフォンを必ずご持参ください。
- 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く場合がございますので、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。
- 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。
- 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。
- 各大会の会場までの往復の交通費等は全額お客様の負担とさせていただきます。
- 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。
- 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。入場の際にご本人確認をさせていただく場合もございますので、お申込者様のご本人確認書類(運転免許証、健康保険証、パスポート、学生証、住民基本台帳カードなど)をご持参ください。(コピーでも結構です。)
- 大会申し込み後に住所変更があった場合は、応募時住所が記載された証明書をお持ち下さい。
- 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。
- 当日の混雑状況により入場制限させていただく場合がございますのであらかじめご了承ください。
- 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。参加する前に必ずルールをご確認ください。
(詳しくは[コチラ](#))
- 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。