

Yu-Gi-Oh! WORLD CHAMPIONSHIP 2017

国内予選 第2期 店舗代表決定戦 / ブロック代表決定戦

大会規定

2017.4.1 適用

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、又は誤りや偽りがあることが発覚した場合、各種イベントへの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。

※ 大会では電子計算機のみを使用しての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。

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。

●コイン

表と裏がはっきりと区別できるもの。

●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は使用禁止。

●トークン

カウンターやコインなどを必要数用意する。また、代用品を使用する場合、攻撃・守備の区別がはっきりつくものに限る。

●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を必要数用意する。

※大会主催者が認めた場合のみ、コイン・サイコロの判定、また効果処理のためのカウントに「デュエリストデバイス」の機能を使用できる。

D. 参加大会によって必要なもの

●記入済み「デッキ記入シート」

ブロック代表決定戦の参加者には、デッキ内容の報告を義務付ける。

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。
- スイスドロウ方式での大会に限り、マッチの引き分けを採用する。

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。
- ブロック代表決定戦に進出した場合、参加者はブロック代表決定戦で使用するデッキ内容を「デッキ記入シート」に記入し報告しなければならない。
- 日本代表決定戦に進出した場合、参加者は日本代表決定戦で使用するデッキ内容を「デッキ記入シート」に記入し報告しなければならない。
- ブロック代表決定戦・日本代表決定戦で使用するデッキ内容は、同一である必要ではない。
- 「デッキ記入シート」に記載された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・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と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

- 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。
- なお、プレイヤーは「大会基本規定」に則り、健全なデュエルの進行を心がける。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、ジャッジの判断によって罰則が適用される。また、対戦相手が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と感じた場合はジャッジに確認を行う。

大会形式により、制限時間を超えてマッチの勝利条件を満たさない場合の処理が下記の通り異なる。

■ トーナメント方式の大会

制限時間40分を過ぎた時点で、マッチの勝利条件（2勝）を満たさない場合の処理

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。

[判定1]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。
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。
3. 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。
4. 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。勝敗が決しなかった場合、エキストラターン終了時のライフポイントが多かったプレイヤーが勝利。
5. エキストラターン終了時の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。

※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3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。

※エキストラターンの結果、デュエルの勝敗数が1勝1敗になった場合には[判定2]の処理を経てマッチの勝者を決定する。

[判定2]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. 「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、終了時でのライフポイントが多いプレイヤーがデュエルの勝者。
2. エキストラデュエル（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、そのまま継続してサドンデスに突入。
※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。

[判定3]片方のプレイヤーが1勝0敗の状態、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

1. 1勝したプレイヤーがマッチの勝者。

■スイスドロウ方式の大会

制限時間40分を過ぎた時点で、マッチの勝利条件を満たさない場合の勝敗判定

以下の手順に従ってデュエルの勝敗判定を行う。

[判定1]デュエル進行中に制限時間が終了した時：

1. そのターンの終了時まで継続。

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。
3. 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。
4. 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。勝敗が決しなかった場合、エキストラターン終了時のライフポイントが多かったプレイヤーが勝利。
5. エキストラターン終了時の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、そのデュエルは「引き分け」とする。

エキストラターンを経たマッチの勝敗判定

3 デュエル目の進行中に制限時間になり、エキストラターン処理を終了しデュエルの勝敗を確定。

- 2 勝 1 敗 ⇒ 2 勝プレイヤーが勝利
- 1 勝 2 引き分け ⇒ 1 勝プレイヤーが勝利
- 1 勝 1 敗 1 引き分け ⇒ 引き分け
- 3 引き分け ⇒ 引き分け

2 デュエル目の進行中に制限時間になり、エキストラターン処理を終了しデュエルの勝敗を確定。

- 2 勝 0 敗 ⇒ 2 勝プレイヤーが勝利
- 1 勝 1 引き分け ⇒ 1 勝プレイヤーが勝利
- 1 勝 1 敗 ⇒ 引き分け
- 2 引き分け ⇒ 引き分け

1 デュエル目の進行中に制限時間になり、エキストラターン処理を終了しデュエルの勝敗を確定。

- 1 勝 0 敗 ⇒ 1 勝プレイヤーの勝利
- 引き分け ⇒ 引き分け

[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時：
制限時間終了時のデュエルの勝敗数を参照して、マッチの勝敗判定を行う。

- 1 勝 0 敗 ⇒ 1 勝プレイヤーの勝利
- 引き分け ⇒ 引き分け

D.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

1. 対戦相手と挨拶し、握手する。
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」「罫」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. 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・後攻を決める事を原則禁止する。
6. 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。
7. 先攻プレイヤーターンからデュエルを開始し勝敗を決する。
8. 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・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。

進行中の注意

1. 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。
2. 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。
3. 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。
4. デュエル中の行動については、必ずお互いのプレイヤーに確認を取りながら行動する。
5. 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。1 ターン中の度重なる長考はジャッジの裁量により罰則の対象となる。

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、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**はデッキ・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**はデッキ・サイドデッキ・エクストラ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・サイドデッキ・エクストラ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「本大会専用のリミットレギュレーション」を参照の事。

デッキ・サイドデッキのカードスリーブ・プロテクターの使用について

プレイヤーは、カードスリーブ・プロテクターを使用することができる。

デッキ及びサイドデッキにカードスリーブ・プロテクターを使用する場合は、必ずその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。

また、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。

エクストラデッキのカードスリーブ・プロテクターの使用について

エクストラデッキについては、カードスリーブ・プロテクターを使用せずとも構わない。また、使用する場合でも、デッキ及びサイドデッキに使用したカードスリーブ・プロテクターと同一でなくとも構わない。

4、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。

なお店舗・ブロック代表決定戦大会規定・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、参加者は店舗・ブロック代表決定戦大会規定・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. 1 ターンに 3 分を超える戦略考察を行う。
4. 1 ターン中の度重なる長考を行う。
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. トーナメント中に「デッキ記入シート」に記載したデッキ内容に変更を加える。
7. シャッフルやカットの際に故意にカードを見る。

8. カード内容を故意に偽って表現する。
9. ライフポイント・手札の枚数を故意に偽って表現する。
10. 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。
11. 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。
12. 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。
13. カードスリーブ・プロテクターの中に対戦に必要なものを入れる。
14. 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)
15. 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。
16. 対戦中にカードまたは、カードスリーブ・プロテクターに印を付ける。
17. 「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。
18. 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。
19. 「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。
20. デュエルフィールド上に、デュエルの進行に必要な無い物を置く。
21. 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。
22. 墓地のカードをシャッフルし順番を入れ替える。
23. 対戦中にサイドデッキのカードを確認する。
24. ジャッジに対して罰則を適用するように要求する。

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. 無断で対戦中对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・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)
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. 対戦中に手札のカードを過剰にシャッフルしない。

- 11.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。
- 12.デュエル中は相手との確認の上、処理を行う。
- 13.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。
- 14.対戦中に携帯電話やスマートフォンといった、電子機器、通信機器は使用しない。
- 15.1つの試合終了後、デッキを初期状態に戻し、対戦結果報告を行う。