遊戯王ラッシュデュエル

エリアナンバー１決定戦　大会規定

2023.11.2 更新

本大会に出場するプレイヤーは等しく全てのプレイヤーの模範となることが求められる。よって、対戦中のみならず、非紳士的な行為が行われた場合、そのプレイヤーは主催者の判断によって大会の参加資格を失う場合がある。

【大会基本規定】

●プレイヤーは、対戦相手に常に敬意を払い、お互いに健全なデュエルを行わなければなりません。

●プレイヤーは、当事者同士でのルールの相違、またはトラブル等の発生時において、速やかにジャッジを呼び、その裁定を確認する必要があります。また、異議申し立てについてはその時点でのみ行う事ができます。

●プレイヤーは、ジャッジの最終判断による決定に従わなければなりません。

●ジャッジは、プレイヤーに対して常に中立を保ち、公平に接しなければなりません。

●ジャッジは、ゲーム進行中のルール面に於いての最終判断、また、その参加当事者同士のトラブルに於いて裁定を下す権限を持ちます。

●上記項目については、ジャッジの判断に於いて、当日のイベント来場者にも適用されます。

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。

●「遊戯王ニューロン」連携済みのコナミカードゲーム ID
トーナメントバトルなど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（「遊戯王ニューロン」に連携、かつ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 内または「遊戯王ニューロン」のバーコード表示メニューから正しい状態のバーコード（「遊戯王ニューロン」に連携、かつ個人情報の登録が完了した状態）を提示する。

コナミカードゲーム ID 登録の際に「遊戯王ニューロン」に連携されていない、または必須事項及び個人情報の記入がされて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「遊戯王ラッシュデュエル」（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、「遊戯王ニューロン」、「デュエリストデバイス」の機能のみを使用した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。

●デッキレシピ
デッキレシピは大会受付時、または大会主催者から提出を求められた時、大会主催者が定める方法で提出する必要がある。
※ デッキレシピの未登録や登録デッキに不備があった場合は、失格とする。（全試合敗北扱い）
※ イベント受付からイベント終了まで、デッキレシピの修正を禁止する。万が一それらが認められた場合は、失格とする。（全試合敗北扱い）

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「フュージョンモンスターカード」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
表と裏がハッキリと区別できるもの。
※コインの判定、また効果処理のためのカウントを「遊戯王ニューロン」、「デュエリストデバイス」の機能を使用して処理することを認める。

２、大会ルール

Ａ．大会ルール

- **大会ルールは公式のルールに準拠する。**
- **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。
- 大会主催者が提出を義務付けた場合は、参加者は大会受付時までに大会で使用するデッキ内容を「遊戯王ニューロン」に登録した上で、参加大会の確認・管理ページ内の“デッキ登録機能”で登録しなければならない。
- 上記“デッキ登録機能”に登録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・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

- 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。
- プレイヤーは「大会基本規定」に則り、健全かつ円滑なデュエルの進行を心がける。

※対戦時間の確認に「遊戯王ニューロン」、「デュエリストデバイス」の機能を使用することを認める。ただし、対戦の開始・終了の時間については、大会主催者またはジャッジが計測する時間に従わなければならない。
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などによって、対戦時間を著しく浪費している場合、ジャッジの判断によって「注意」から始まる罰則が与えられる場合がある。
- 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ジャッジに確認を行う。

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、
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。
※[判定１]の結果、デュエルの勝敗数が１勝０敗になった場合には、１勝したプレイヤーがマッチの勝者となる。
※[判定１]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終了時のお互い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。
   ※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エンド時に判定を行う。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。
   ※[判定２]の結果、デュエルの勝敗数が１勝１敗になった場合には、再び[判定２]の処理を経てマッチの勝者を決定する。

[判定３]片方のプレイヤーが１勝０敗の状態、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. １勝したプレイヤーがマッチの勝者。

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」「罠」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。

6. 各プレイヤーは、デッキの上から手札として４枚のカードを引く。
   ※手札カード４枚を引いてからの先攻・後攻の選択を禁止する。
7. 先攻プレイヤーの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ければならない。

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。プレイヤーは常に円滑なデュエル進行に努めなければならず、過度の度重なる長考などによってデュエル進行を妨げる行為はジャッジの裁量により罰則の対象となる。
6. デッキやカードなどはフィールドの定められた場所に置いてデュエルを進行する。正しくない場所に置いてデュエルを進行する事はできない。
7. カードのテキストや処理について、相手プレイヤーに確認の上、「遊戯王ニューロン」の機能を使用し、「遊戯王ラッシュデュエル- カードデータベース」を確認することを認める。ただし、デュエルの進行に不要な確認を行い、対戦時間を費やすことはできない。

E.デュエルの敗北の申告

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分の敗北をジャッジに申告することができる。デュエルの敗北を選択することはできるが、マッチの敗北を選択することはできない。
なお、申告の手順はジャッジが指定する場合がある。

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「遊戯王ラッシュデュエル」（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「遊戯王ラッシュデュエル」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・エクストラデッキに入れられる同名カードの枚数は 1 枚まで。
- 準制限カードはデッキ・サイドデッキ・エクストラデッキに入れられる同名カードの枚数は 2 枚まで。

カードの枚数制限

同じ名前のカードはデッキ・エクストラデッキ・サイドデッキに合計３枚まで入れることができる。
ただし、「ＬＥＧＥＮＤ(レジェンド)」アイコンが付いているレジェンドカードは、同名カードをデッキ・エクストラデッキ・サイドデッキにモンスター・魔法・罠からそれぞれ１枚しか入れることができない。
※サイドデッキに限り、複数種類のレジェンドカードを入れてもよい。

カードスリーブ・プロテクターの使用について（以下スリーブ）

プレイヤーは、スリーブを使用することができる。また、スリーブの中に使用するカードや他のスリーブ以外のものを入れてはならない。 スリーブの中に他のスリーブを入れる場合でも、デュエルに支障のない範囲で使用する。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。スリーブに加工を施すことも禁止する。

デッキ・エクストラデッキのスリーブの使用について

デッキにスリーブを使用する場合は、必ずデッキに使用するカード全てに対して、同一のスリーブを使用しなければならない。エクストラデッキについては同一でなくとも構わず、また使用せずとも構わない。

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「遊戯王ラッシュデュエル　エリアナンバー１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「遊戯王ラッシュデュエル　エリアナンバー１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. じゃんけん以外の方法で１デュエル目の先攻・後攻を決定する。
4. １ターンに３分を超える戦略考察を行う。
   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判断により罰則の対象となる。
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. デュエルの進行に必要のない、手札を過剰にシャッフルする行為などを繰り返し行う。
7. 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。
8. シャッフルやカットの際に故意にカードを見る。
9. カード内容を故意に偽って表現する。
10. ライフポイント・手札の枚数を故意に偽って表現する。
11. 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。
12. 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。

13. 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。
14. カードスリーブ・プロテクターの中に使用するカードや他のスリーブ以外のものを入れる。
15. 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など）
16. 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。
17. プレイ中にカードまたは、カードスリーブ・プロテクターに印を付ける。
18. 「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。
19. 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。
20. 「レジェンドカード」の枚数制限を超えたカードをデッキ構築に使用する。
21. デュエルフィールド上に、デュエルの進行に必要の無い物を置く。
22. 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。
23. 墓地のカードを不必要にシャッフルし順番を入れ替える。
24. 対戦中にサイドデッキのカードを確認する。
25. ジャッジに対して罰則を適用するように要求する。
26. 「遊戯王ニューロン」の機能を使用する以外の用途で、対戦中にスマートフォンなどの電子機器を使用する。

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. 無断で対戦中に対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・罠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。（SNS 等を利用した誹謗中傷なども含まれる）
10. 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。
11. デュエル中は相手との確認の上、処理を行う。
12. 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。
13. 「遊戯王ニューロン」の機能を使用する以外の用途で、対戦中に携帯電話やスマートフォンなどの電子機器・通信機器は使用しない。
14. 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。