

# Yu-Gi-Oh! WORLD CHAMPIONSHIP 2023 オフィシャルカードゲームの部

## 大会規定

主催：株式会社コナミデジタルエンタテインメント

大会規定適用日：2023年8月5日・6日

### 1. 大会参加条件

本大会は、完全招待制であり、参加資格取得者本人以外の参加を認めない。

本大会の参加者は、大会受付時に本人確認を行うことに同意の上での参加とする。

また、本大会の大会記録および参加者が大会本部に提出した「デッキ記入シート」記載内容の公開権利は株式会社コナミデジタルエンタテインメント、またその関係各社・パートナー企業に帰属することに同意の上での参加とする。

本大会では、本大会のみで適用される「禁止・制限カードリスト」を適用する。

本大会に参加する事により、プレイヤーは本大会規定・本大会罰則規定・本大会禁止制限カードリストに合意したものととする。

※本大会では、公式ルールとして「マスタールール（2020年4月1日改訂版）」を採用する。

※プロテクターについて

本大会では、大会主催者より支給されたプロテクター（カード保護カバー）に加え、透明スリーブを1枚まで使用することができる。使用する場合、透明スリーブは両面が透明でなければならず、大会主催者は支給しない。

プロテクターを使用する場合は、必ずデッキ（エクストラデッキ・サイドデッキを含む）に使用するカード全てに対して、プロテクターを使用しなければならない。また、大会主催者より支給されたプロテクターに対していかなる加工を施すことを禁止する。

※携帯電話・スマートフォン等の使用について

デュエル中に携帯電話・スマートフォン・スマートウォッチ等を使用する事はタイマー・計算機としても一切認められない。

使用した場合は「警告」の罰則が適用され、撤去が求められる。

※本大会ではデュエルをビデオ録画しているが、マッチの結果を決定するものとしては使用されない。しかし、何らかの不正行為があった場合などの調査に使用する可能性はある。

### 2. 大会に必要なアイテム

☆必ず必要なもの

●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以下の「遊☆戯☆王 オフィシャルカードゲーム」のカードに限る。

1. 「遊☆戯☆王 オフィシャルカードゲーム」（日本語版）
2. 「Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME」（英語版・フランス語版・ドイツ語版・イタリア語版・スペイン語版・ポルトガ

ル語版)

3. 「Yu-Gi-Oh! OFFICIAL CARD GAME」(ハングル版・繁体字版・簡体字版)

※表面・裏面問わず、ステッカーやサインなどでマーキングされたカードは一切使用できない。

なお、本大会では「Yu-Gi-Oh! WORLD CHAMPIONSHIP 2023」限定の禁止・制限カードを設定する。

#### ●デッキレシピ記入シート(大会で使用するデッキ・エクストラデッキ・サイドデッキの全カードを記入)

※別途指定された日時・場所・方法にてデッキレシピ及びデッキの提出を行う。

※デッキレシピ提出後はデッキの変更は行えない。

※大会当日は提出されたデッキレシピを元にランダムでデッキチェックが行われる。

※デッキチェックの結果、損傷・マーキング等問題があったカードについて代替カードを求められる事も想定されるので自身で注意しておくこと。

#### ●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・ボールペン・鉛筆などの筆記用具は大会主催者より用意される。

※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。

※メモ用紙にライフポイントの推移及び強制効果以外の記録を取る事を禁止する。

☆場合によって必要なもの

●エクストラデッキ — 15枚以内の「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」で構成。

●サイドデッキ — 15枚以内のカードで構成。「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」を含んでも良い。

●デッキシャッフル済・未シャッフル判別カード — サーチ効果等の処理後にデッキをシャッフルしたかを記憶するためのカード。大会主催者が大会当日に配布し合わせて使用方法の説明を行う。

☆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ない。

●コイン — 表と裏がハッキリと区別できるもの。 ※出目に偏りが出るように加工されたものは使用禁止。

●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。又、代用品を使用する場合攻撃・守備表示の区別がはっきり付くものに限る。

※本大会では「デュエリストデバイス」の使用を禁止する。

※コイン・サイコロ・トークンは遊☆戯☆王ブランドのものか、ノーブランドに限る。

### 3. 大会ルール

#### A. 大会ルール

- 大会ルールは「マスタールール（2020年4月1日改訂版）」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。
- 大会の各ラウンドは1マッチ制で3デュエル中2デュエルを勝利したプレイヤーがマッチの勝者となる。  
大会の1日目は、スイスドロー方式の7ラウンド、またTOP8プレイヤーによる勝ち抜き戦・準々決勝を行う。

## B. デッキについて

### ●大会に使用できるデッキ

2日間の大会を通して使用できるデッキは登録された1デッキのみとする。

提出した「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・エクストラデッキ・サイド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、「デッキ記入シート」に記載した初期のデッキ・サイドデッキの状態に戻すことを義務づける。

また、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、スイスドロー方式では1マッチ（最大3デュエル）の制限時間を45分、準決勝では55分、決勝戦では無制限とする。

※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審判が判断のための協議を行う時間も含まれる。（ヘッドジャッジは状況を鑑み、協議にかかった時間に応じた対戦時間の延長を定める場合がある。しかし審判の協議・状況の確認に対して絶えず対戦時間の延長が定められるわけではない。）

※プレイヤーは健全かつ円滑なデュエルの進行を行う責任がある。インターバル時間を含め、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審判の判断によって罰則が適用される。

## D. 制限時間に関する注意事項

### ●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ブ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、審判の判断によって「警告」から始まる罰則が与えられる場合がある。もし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審判に確認を行う。

## E. 制限時間を過ぎた時点で、マッチの勝利条件を満たさない場合の処理について（マッチの終了手順）

### ●スイスドロー方式のラウンドは、以下の手順に従ってマッチの勝敗判定を行う

デュエルの途中で制限時間が終了した場合の勝敗判定：

1. 制限時間に達した時点のフェイズ終了時まで継続する。
2. フェイズ終了時のお互いのライフポイントと比較し、ライフポイントが高かったプレイヤーがデュエルの勝

者となる。

3. フェイズ終了時のお互いのライフポイントが同じだった場合、そのターン終了時までプレイを継続する。ターン終了時にライフポイントを比較し、ライフポイントが高かったプレイヤーがデュエルの勝者となる。
4. ターン終了時点でお互い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」となる。

※デュエル終了後、最も勝利数が多いプレイヤーがマッチ勝者となる。もしお互いのプレイヤーの勝利数が同じだった場合、マッチは引き分けとなる。

※サイドデッキのカード入れ替え中や、先攻・後攻を決定しお互いが最初の手札をドローする前など、デュエル開始前に制限時間が終了した時、より勝利数の多いプレイヤーがマッチの勝者となる。

※お互いのプレイヤーの勝利数が同じで、サイドデッキのカード入れ替え中や、先攻・後攻を決定しお互いが最初の手札をドローする前など、デュエル開始前に制限時間が終了した時、そのマッチは「引き分け」とする。

尚、「引き分け」はスイスドロース式のラウンド、「マッチの終了手順」でのみ発生する。

**プレイヤーは意図的にマッチを引き分けにする事はできない。意図的にマッチを引き分けにする事は大会規定に反し、大会審判の判断によって失格処分にもなりうる。**

**●勝ち抜き戦のラウンドは、以下の手順に従ってマッチの勝者を決定する。**

**デュエルの途中で制限時間が終了した場合の勝敗判定：**

1. 制限時間に達した時点のフェイズ終了時まで継続する。
2. フェイズ終了時のお互いのライフポイントを比較し、ライフポイントが高かったプレイヤーがデュエルの勝者となる。
3. フェイズ終了時のお互いのライフポイントが同じだった場合、そのターン終了時までプレイを継続する。ターン終了時にライフポイントを比較し、ライフポイントが高かったプレイヤーがデュエルの勝者となる。
4. ターン終了時点でお互いのライフポイントが同じだった場合、プレイを継続し、各ターンのエンドフェイズ終了時にライフポイントを比較する。その時点でライフポイントが高いプレイヤーがデュエルの勝者となる。
5. デュエルの勝者が決まった後、以下の手順でマッチの勝者を決定する。

・デュエルの勝敗数が多いプレイヤーがマッチの勝者となる。

・デュエルの勝敗数が同じ場合には以下の「エキストラデュエル」を経てマッチの勝者を決定する。

※ サイドデッキとのカードの入れ替えは認められない。(デッキの初期化・サイドデッキとのカードの入れ替えを行わず、直前のデュエルと同じデッキの状態のまま対戦を行う。)ただし、どちらかのプレイヤーが制限時間終了時点でサイドデッキの確認をしていた場合のみ、両方のプレイヤーはサイドデッキとのカードの入れ替えが可能となる。

※先攻・後攻はじゃんけん、コイントスまたはダイスロールによって決定する。勝ったプレイヤーが先攻・後攻を選択する。

※勝敗がつくまで、4ターンのデュエル(各プレイヤー2ターンずつ)を行う。

※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、1ターンずつデュエルを進行し、ターン終了時でのライフポイントが高かったプレイヤーがデュエルの勝者となる。

※勝ち抜き戦では引き分けは存在せず、必ず勝者を決定する。

## G. デュエルの準備

### ●デュエルの準備は以下のステップを順に実行する。

1. 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。
2. 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。
3. 各プレイヤーは自分のデッキのシャッフルを行った後、相手プレイヤーに提示する。相手プレイヤーはデッキのシャッフルを行った後、持ち主に戻す。

※シャッフル時にプレイヤーはカードをチェックしたり、順番をチェックする事は禁じられている。

※モンスター・魔法・罠の各種別のカードを振り分けた状態でデッキを用意してはならない。

4. 各プレイヤーは自分のデッキのカットを行った後、相手プレイヤーに提示する。相手プレイヤーはデッキのカットを行った後、持ち主に戻す。
5. 1日目の準々決勝及び2日目については、最後に審判が各プレイヤーのデッキをカットし、持ち主に戻す。お互いにそれ以降、デッキのシャッフル・カットを行う事は認められない。

※具体的なシャッフル方法については、当日デモンストレーションを行う。

## H. デュエルの手順

### ●デュエルの準備が行われた後、デュエルの手順は以下のステップを順に実行する。

1. 審判がデュエルの開始を宣言した後に、対戦相手と握手をする。
2. じゃんけん、コイントスまたはダイスロールを行い、勝ったプレイヤーが先攻・後攻を選択する。
3. 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。
4. 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又は、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。交換した場合、サイドデッキとエクストラデッキの枚数が同じである事を相手プレイヤーに提示しなければならない。

## I. プレイヤーの責任について

・質問があった場合、もしくは、プレイヤー同士のルールの認識に相違があった場合は審判を呼び審判の指示に従う。ただし、まだ使用されていないカードの効果処理やプレイの結果がどうなるかの確認を事前に審判に求める事はできない。

・もしお互いのプレイヤーがカード効果を誤って処理し、継続してプレイをしていた場合、状況を適切に処理する為に審判を呼び審判の指示に従う。デュエル終了後の申し立ては一切認められない。

・デュエル中、お互いのプレイヤーはデュエルの状況にお互い責任がある事を認識し、お互いのプレイに注意を払う。

・戦略の考察やプレイは適切な時間の範囲内で行う。長考や必要以上に長いプレイには審判による罰則適用の対象

となる。

・大会中は衛生管理に気を配り、大会に相応しい服装を心がけなければならない。それを怠り大会進行に影響が出ると判断された場合は直ちに正すよう、大会主催者から指示を受ける事がある。

#### J. デュエルの敗北の申告について

プレイヤーは本大会に限り、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身の敗北を審判に申告する事ができる。

マッチの敗北の選択を行う事は出来ないが、マッチ中の3ゲーム目の敗北を申告する事ができる。

なお、配信卓でデュエルの敗北の申告を行う場合は当日別途説明する特別な手順を経る必要がある。

## 4. カードの使用制限などについて

### ●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」「Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME」「Yu-Gi-Oh! OFFICIAL CARD GAME」を使用しなければならない。

代用のカードや、カード（プロテクター）にシールを貼る、また全てのカードへの表面・裏面へのマーキングを禁ずる。マーキングとは、イラストを変更する事・イラストや表面にサインをする事などを含む。

これらの加工がなされた等の「遊戯王 オフィシャルカードゲーム」「Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME」「Yu-Gi-Oh! OFFICIAL CARD GAME」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

1. デッキ 40枚以上 60枚以内
2. エクストラデッキ 0枚以上 15枚以内
3. サイドデッキ 0枚以上 15枚以内

### ●枚数制限のあるカード

本大会では、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（エクストラデッキ含む）・サイドデッキの構築に使用できない。

「制限カード」はデッキ（エクストラデッキ含む）・サイド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（エクストラデッキ含む）・サイドデッキを合わせて入れられる枚数は2枚まで。

※以上のカード群は別送の「Yu-Gi-Oh! WORLD CHAMPIONSHIP 2023 禁止・制限カード一覧」を参照の事。

### ●プロテクターの使用について

プレイヤーは、大会主催者が支給するプロテクター（保護カバー）に加え、透明スリーブを使用することができる。プロテクターに加工を施すことを禁止する。

プロテクターは必ず全てのデッキ（エクストラデッキ・サイドデッキ含む）に使用するカード全てに対して、使用しなければならない。

プロテクターの中に使用するカード以外のものを入れてはならない。

プレイヤーは対戦中、上記の状態プロテクターを維持しておく必要がある。

## 5. 進行上の注意・禁止事項と大会中のマナー

### ●審判の役割

審判は質問に答え、デュエルを観察し、公正で一貫性のある大会を維持する責務がある。

- ・本大会中のルール・罰則などの裁定の最終判断はヘッドジャッジが行う。
- ・対戦プレイヤー同士で使用する言語が異なる場合や処理や進行等で疑問があった場合は、その場で審判・通訳を呼び随時確認する。
- ・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、その場で審判の指示を仰ぎその指示に従う。
- ・まだ使用されていないカードの効果処理やプレイの結果がどうなるかなど、一方のプレイヤーのみへの助言となりうる申告に対しては、ヘッドジャッジ・審判は一切応じない。
- ・もし両プレイヤーが効果を間違えて処理し、誤りに気付かずにデュエルを進行した場合、審判を呼びミスの修正を試みる。審判は、カード効果処理やライフポイントの計算時間を含んでいても、絶えずデュエルを巻き戻すとは限らない。
- ・デュエル終了後の不服申し立てにはいかなる理由があってもヘッドジャッジ・審判は一切応じない。
- ・本大会における対戦は全て、大会の記録として映像によって撮影・記録される。この映像は当日の大会の裁定のためには基本的に使用しないが、後日、不正等の事実確認のために映像を使用する場合がある。

### ●滞在中にプレイヤーに求められる品行・振る舞いについて

本大会に参加するプレイヤーは自分自身だけでなく、自身の国・地域・コミュニティを代表するものである。

- ・プレイヤーは大会中だけでなく、滞在中常に品行方正に振舞うことが求められる。相手プレイヤー・大会スタッフ・関係者のみならず、広く一般人に至るまで、その尊厳を傷つけるような言動をしてはならない。
- ・上記に反した場合、例えそれが大会会場外で行われた行為であっても、失格を含む罰則が適用される可能性がある。
- ・不明点がある場合は大会関係者に確認を取る事。

### ●大会中のマナーについて

過度なマナー違反に対しては審判の判断により罰則が適用される。以下のマナーは守る事。

- ・デュエル中は、必ずお互いのプレイヤーでフェイズ・各ステップ・各行動・処理の確認を取りながらプレイする
- ・大会会場の規定に従う。
- ・対戦中の飲食は行わない。また、飲食物をテーブルに置いてはならない。
- ・対戦中にトイレ等の理由で離席する場合は、審判と対戦相手の承諾を得る。
- ・無断で対戦中に対戦相手のカードを触らない。
- ・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。
- ・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。
- ・墓地・手札・ライフポイントの過剰な確認を行いゲームの進行を遅らせてはならない。
- ・過度に音を立てるなどの威圧的な行為など、対戦相手に不快感を与えるプレイングは行わない。また相手プレイヤーや大会スタッフに対して攻撃的な態度は取らない。

- ・デュエル終了後は、必ずデッキをチェックしカードの過不足を確認する。
- ・デュエル中はデュエルを進行させる前に、必ず全てのカード効果・ゲームの状況について合意の上、プレイする。
- ・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。
- ・席を離れる際には、卓上に忘れ物がないか必ず確認をすること。
- ・大会参加者として絶えず節度ある行動とフェアプレーを心掛け、適切なペースでプレイする。
- ・ライフポイントや手札の枚数などの情報を故意に偽って表現してはならない。
- ・自分または相手のデッキから引かれるカードを操作してはならない。
- ・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してはならない。
- ・対戦中にカードまたはプロテクターに印をつける、手札を過剰にシャッフルしカードやプロテクターに反りや傷をつけるなどの行為は行ってはならない。
- ・デュエルフィールド上に、デュエルの進行に必要なものを置いてはならない。
- ・対戦中に物や体の一部などで故意にフィールド上、手札のカードを隠してはならない。
- ・墓地のカードをシャッフルし、順番を入れ替えてはならない。
- ・デュエルの進行中にサイドデッキのカードを確認する事は認められない。
- ・ヘッドジャッジ・審判に対して相手プレイヤーへの罰則を要求してはならない。
- ・相手プレイヤーに誤解を与えるプレイングは行わない。(複数の魔法・罠カードを同一ゾーンに重ねる、手札をフィールドのカードと混ざる場所に置く等)
- ・非公開情報を相手に教えたり、また非公開情報について相手プレイヤーに確認したり答えたりしてはならない。
- ・フィールドに置かれるカードは正しい位置・向きで置き、デュエルを進行する。(墓地やデッキの場所を入れ替える、守備表示のモンスターカード以外のカードを横向きでフィールドに置く、などの行為は認められない。)
- ・対戦中に携帯電話やスマートフォン・スマートウォッチといった電子機器・通信機器は使用しない。
- ・ルールやカードの効果に定められていない方法によってデュエルを終了してはならない。(正規の手順を経て審判に認められたデュエルの敗北は除く)

#### ●ビデオ映像の使用について

- ・マッチ終了後のビデオ映像確認の過程でミスプレイやライフポイントの記録違い等が発覚した場合でも、そのマッチの結果が変わることはない。
- ・ビデオ映像確認の過程で不正が発覚した場合、そのマッチが終了していても罰則が与えられる場合がある。

#### ●大会期間・デュエル中の反則・違反行為について

##### 1. 罰則の適用の基本方針

下記規定は指針であり、ヘッドジャッジ・審判は情状を酌量して罰則を軽減もしくは追加できる。

同一の違反を繰り返した場合、ヘッドジャッジ・審判はより上位の罰則を適用できる。

罰則はヘッドジャッジ・審判の判断によってのみ適用される。プレイヤーや第三者が罰則の適用及び適用された罰則に対する不足を要求する事は認められない。

尚、全ての違反が下記に網羅されている訳ではない。



## 2. 罰則の種類

※本大会ではそれぞれの国・地域の代表に選ばれたトップレベルのプレイヤーという事を考慮し、「注意」を廃止する

**長考・遅延行為・相手プレイヤーを威嚇するような過度な手札シャッフルなどは「警告」の対象となるので十分に注意する事**

### A 警告

- 警告は、その行為が大会規定等に違反している事をプレイヤーに伝える事を目的とする。
- 審判はその行為が悪質であると判断する場合、より上位の罰則を適用する事ができる。
- 警告は公式に記録される。

### B デュエルの敗北

- この罰則が適用された場合は、そのプレイヤーは進行中のデュエルに敗北する。
- デュエルとデュエルの間に違反した場合は、次のデュエルに適用する。
- デュエルの敗北は公式に記録される。

### C マッチの敗北

- この敗北が適用された場合、そのプレイヤーは進行中のマッチに敗北する。
- マッチとマッチの間に違反した場合や、すでに敗北が決まっているマッチで違反した場合にはヘッドジャッジの判断で次のマッチに適用することができる。
- マッチの敗北は公式に記録される。

### D 失格

- この罰則が適用された場合、そのプレイヤーは進行中のマッチに敗北し大会を失格となる。
- プレイヤーが失格前に獲得していた賞はそのまま受け取る事ができる。
- 失格は公式に記録される。

### E 受賞資格を失う失格

- この罰則が適用された場合、そのプレイヤーは進行中のマッチに敗北し大会を失格となる。
- プレイヤーが失格前に獲得していた受賞資格も失われる。
- 受賞資格を失う失格は公式に記録される。

## 3. 違反行為の種類について

違反行為は、基本的には意図的ではないと見なされるが、反スポーツマンシップ的な不正行為は例外である。

審判が違反行為を意図的だと判断した場合、罰則は適時格上げされる。

※以下、違反行為の種類とそれに対する罰則の例

#### A. デッキに関する違反

- デッキが40枚未満である。

罰則：デュエルの敗北：デッキに適正なカードを追加し40枚に直す。

- デッキ（エクストラ・サイドデッキを含む）に使用できる枚数以上のカードが含まれている。

罰則：デュエルの敗北：デッキから不適切なカードを取り除き、使用可能なデッキに修正する

- デッキ（エクストラ・サイドデッキを含む）に同一カードが4枚以上含まれている。

罰則：デュエルの敗北：デッキから不適切なカードを取り除き、代替りのカードをサイドデッキから追加する。

- デッキ（エクストラ・サイドデッキを含む）に使用できないカードが含まれている。

罰則：デュエルの敗北：デッキから不適切なカードを取り除き、代替りのカードをサイドデッキから追加する

- デッキ（エクストラ・サイドデッキを含む）に「禁止カード」、制限以上の「制限・準制限カード」が含まれている。

罰則：デュエルの敗北：デッキから不適切なカードを取り除き、代替りのカードをサイドデッキから追加する

- デッキリストとデッキ内容が異なっている。

罰則：デュエルの敗北：デッキをデッキリスト通りに修正する。

#### B. ルール・手順などに関する違反

- 故意ではなく、ルールを誤解したプレイをした。

罰則：警告

※この違反の後、次の重大な判断が行われる前であると審判が判断した場合であるならば、ゲームを元の状態に戻す。

この違反の後、すでにゲームが進行し、重大な判断が行われた後であると審判が判断した場合であるならば、ゲームはそのまま進行する。使用したカードは墓地へ置く。(墓地へ置いた事によって、効果の発動や処理は行わない)。しかし、プレイヤーが本ルールを悪用した、または複数回違反を犯した場合はヘッドジャッジの判断によってそれ以上の罰則が適用される場合もある。

- デュエルに必要な無いものをフィールド上に置いた

罰則：警告 フィールドから不要なものを取り除き、プレイを続行する。

- デュエル中に携帯電話・スマートフォン等を使用した

罰則：警告 携帯電話・スマートフォン等を別の場所に置く。

※プレイヤーは携帯電話・スマートフォン等を計算機やタイマーとして使用する事はできない。

- 故意ではなく、過剰にカードを引いた。

- 引いたカードが両方のプレイヤーに明確な場合、もしくは審判によって論理的に特定できる場合：

罰則：警告 過剰に引いたカードをデッキに戻しシャッフルする。

- 引いたカードが手札や他のカードと混同した場合でも両方のプレイヤーまたは審判によって論理的に特定できる場合：

罰則：警告 過剰に引いたカードをデッキに戻しシャッフルする。

- 引いたカードが両方のプレイヤーに明確でなく、審判が論理的に特定できない場合：

罰則：デュエルの敗北

- **故意ではなく、過剰にカードを見た。**

罰則：警告 見てしまったカードを元の場所に戻す。(それがデッキのカードであった場合、そのカードをデッキの一番上に戻す。デッキはシャッフルしない)

- **ルールやカードの効果によらず、手札などの非公開情報となるカードなどを相手に公開した。**

罰則：警告 そのカードを元の場所に戻す。

### C. 遅刻

- **指定の集合時間に自分の席についていなかった。**

罰則：警告

- **指定の集合時間後 3 分経過しても、自分の席についていなかった。**

罰則：デュエルの敗北

- **指定の集合時間後 6 分経過しても、自分の席についていなかった。**

罰則：マッチの敗北

### D. カードへのマーキング…裏の状態での区別のつくカード、または加工されたカードの使用

※マーキングとは、カードの表面・裏面・又は両面に対するものを意味する。

※マーキングされたプロテクターの使用も禁じる。

※使用するカード以外の何かをプロテクター内に入れる事も禁じる。

- **カードの表面・裏面に何らかの加工が施されていた場合**

罰則：警告 プロテクターを交換するなど、区別のつかない状態にする。

※加工が施されているカードの枚数・マーキング次第ではデュエルの敗北・マッチの敗北にアップグレードされる場合がある

- **裏の状態での区別が付き、規則性がない場合**

罰則：警告 プロテクターを交換するなど、区別のつかない状態にする。

- **裏の状態での区別が付き、規則性がある場合**

罰則：デュエルの敗北 プロテクターを交換するなど、区別のつかない状態にする。

### E. 必要以上に長い時間をかけたプレイ

- **故意ではなく、不必要に長い時間をかけたプレイ**

罰則：警告 この違反により、マッチの結果に影響があったと審判が判断した場合、審判の判断により罰

則が追加される場合がある。

●**故意に、不必要に長い時間をかけたプレイ**

罰則：マッチの敗北、もしくは失格

例：「1ターン中に何度もカードテキスト確認を要求する」「毎ターン、何度も自分の墓地やエクストラデッキのカードを確認する。また、相手の墓地のカードの確認を過剰に要求する」「一手一手に長時間の思考を要求する」「対戦中に不必要なルールの確認を何度も審判に求める」など。

※上記罰則適用時は最低3分の時間延長が認められる。(ただし、「マッチ終了手順」に入っていない場合に限る)

**F. スポーツマンシップに違反する行為**

●**デュエル中に他のプレイヤーまたは、観戦者等の第三者からアドバイスを受けた。**

罰則：警告

この違反により、マッチの結果に影響があったと審判が判断した場合、審判の判断により罰則が追加される場合がある。

●**デュエル中に他のプレイヤーまたは、観戦者等の第三者に話しかけた。**

罰則：警告

この違反により、マッチの結果に影響があったと審判が判断した場合、審判の判断により罰則が追加される場合がある。

●**プレイヤーの応援者等が相手プレイヤーに対して「せかず」・「罵倒する」等の行為を行った。**

罰則：警告

応援者等の行為もプレイヤー自身の行為としてみなす。この違反により、マッチの結果に影響があったと審判が判断した場合、審判の判断により罰則が追加される場合がある。

**G. 不正行為について**

●**デュエルの途中で、相手プレイヤーとの合意によって、ルールやカードの効果、または本大会規定で定められていない方法による勝敗の判断を行った。または、デュエルの途中で対戦相手との合意によって、ルールやカードの効果、または本大会規定で定められていない方法によってデュエルを終了した。**

罰則：両方のプレイヤーがマッチの敗北

●**対戦結果を偽って報告した**

罰則：受賞資格を失う失格

●**カードのシャッフル・カット時に自分・相手プレイヤーのカードを故意に見る**

罰則：受賞資格を失う失格

●**故意に必要な以上のカードをドローする**

罰則：受賞資格を失う失格

●**故意にカードテキストについて嘘をつく**

罰則：受賞資格を失う失格

●**故意にライフポイント、手札の枚数などについて嘘をつく**

罰則：受賞資格を失う失格

- 自分、また相手のデッキの内容を事前に操作・その場で操作する

罰則：受賞資格を失う失格

- 自分の体の一部や物を使ってフィールド上、または手札のカードを意図的に隠す

罰則：受賞資格を失う失格

- 故意に、途中棄権した

罰則：受賞資格を失う失格

- マッチを意図的に引き分けにする

罰則：両方のプレイヤーが受賞資格を失う失格

- 対戦を行わず、ジャンケンなどの方法で勝敗(引き分けを含む)を決定

罰則：受賞資格を失う失格

- 金銭などメリットの提供を約束し、対戦結果を操作した

罰則：受賞資格を失う失格