Yu-Gi-Oh! WORLD CHAMPIONSHIP 2024

オフィシャルカードゲームの部　大会規定

主催：Konami Digital Entertainment, Inc.

大会規定適用日：2024 年 9 月 7 日・8 日

本大会について

- 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。
- 本大会では本大会のみで適用される「リミットレギュレーション」を適用する。
- 本大会に参加する事により、デュエリストは本大会規定・本大会罰則規定・本大会リミットレギュレーションに合意したものとする。

プロテクター・デュエルフィールドについて

- 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ない。
- デッキ（エクストラデッキ・サイドデッキを含む）のカードは、全て同一のプロテクターを使用しなければならない。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。
- デュエルフィールドは各テーブルに用意された物以外の使用を禁じる。
- デュエルフィールドにはゾーンが記載されているため、個人所有のフィールドセンターカードは使用できない。

大会の棄権について

- デュエリストは本大会から途中棄権することはできない。大会に参加することは名誉的なものであり、各デュエリストは各自の地域を代表して競い合う事が求められる。

服装について

- デュエリストには本大会専用のユニフォームが支給され、大会中はそれを着用しなければならない。ただし、ユニフォームの下に無地の長袖シャツを着ることは可能とする。
- デュエリストは大会中、ブランド表記がされていない服・装飾物を着る必要がある。
- デュエリストは大会中、長ズボンの着用とつま先が覆われた靴を履く必要がある。

デュエルの敗北の申告（サレンダー）について

- デュエリストは本大会に限り、デュエルの進行中に自らの敗北が決定的であると判断した場合において、デュエルの途中で自身の敗北をジャッジ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はできる。
- 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。

※本大会に参加することにより、本大会の大会記録およびデュエリストが大会主催者に提出した「デッキレシピ」の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したとみなす。

大会に必要なアイテム

必ず必要なもの

1. 40 枚以上 60 枚以下で構築されたデッキ
   (ア)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／Yu-Gi-Oh！ TRADING CARD GAME」のカードに限る。
   (イ)「遊☆戯☆王 オフィシャルカードゲーム」(日本語版)
   (ウ)「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)
   (エ)「Yu-Gi-Oh！ OFFICIAL CARD GAME」(ハングル版・繁体字版・簡体字版・アジア英語版)
   (オ) 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。
   (カ)本大会では「Yu-Gi-Oh! WORLD CHAMPIONSHIP 2024」限定のリミットレギュレーションを設定する。

2. デッキレシピ（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）
   (ア)デュエリストは各自のデッキとデッキレシピを 9 月 6 日（金）に提出する。
   (イ)提出の正確な時間と場所は別途共有とする。
   (ウ)デュエリストはデッキを提出する前に指定されたプロテクターや透明スリーブにカードを収めている必要がある。
   (エ)デッキレシピ提出後のデッキ・デッキレシピの変更は行えない。
   (オ)デッキレシピ提出後は大会 1 日目の開始までデッキは返却されない。
   (カ)提出されたデッキレシピを元に、大会中にデッキチェックが行われる事がある。
   (キ)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ある。

3. ライフポイントの合計を記入するための筆記用具
   (ア)ライフポイントの推移はメモと筆記用具で記録を残す必要がある。
   (イ)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。
   (ウ)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。
   (エ)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。

4. デッキシャッフル済・未シャッフル判別カード
   (ア)特定のカードを手札に加える効果等の処理後にデッキをシャッフルしたかを明確にするためのカード。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。

効果処理等に必要なもの

1. コイン：表と裏がハッキリと区別できるもの。
   (ア)出目に偏りが出るように加工されたものは使用禁止。
   (イ)遊☆戯☆王ブランドのものか、ノーブランドに限る。
2. その他大会主催者から支給されたトーナメントアイテム
3. 以下のアイテムは大会側で用意される。それらの代用品として私物の使用はできない。

(ア)サイコロ
(イ)トークンカード

場合によって必要なもの

1. エクストラデッキ
   (ア)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。
2. サイドデッキ
   (ア)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。

使用禁止なもの

1. デュエリストデバイス

※使用禁止機器の使用が確認された場合は「警告」の罰則が適用され、撤去が求められる。

選手自身の携帯電話・スマートフォン端末の使用にして

1. 選手自身の携帯電話・スマートフォンの使用は原則禁止とするが、以下条件において許可する。
   (ア)両デュエリストが合意した場合のみ「遊戯王 NEURON」を使用してカード翻訳の確認等を可能とする。なお、端末はインターネットに接続されていない状態（機内モード等・Wi-Fi も切断）にし、サウンド・BGM を OFF にしなければならない
   (イ)「遊戯王 NEURON」を使用する場合、大会進行中は「遊戯王 NEURON」の画面のみ表示できる。（待受画面にはしない）
   (ウ)端末の管理は選手自身の責任とする。(マッチ中のモバイルバッテリー・コンセント等への接続は禁止し、大会主催者はそれらをデュエリストに提供しない)

大会の基本ルール

- 本大会は「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デュエリスト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 ラウンドに加え、TOP8 デュエリストによる準々決勝の計 8 ラウンドを行う。
- 大会の 2 日目は、残りの TOP4 デュエリストで 2 ラウンドの勝ち抜き戦を行う。

デッキについて

- 2 日間の大会を通して使用できるデッキは大会前に提出されたデッキのみとする。
- 提出したデッキレシピに記載されたカード以外のカードの使用はできない。
- 各ラウンド（マッチ）毎で入れ替えたカードは、マッチ終了後にデッキレシピに記載したデッキ・サイドデッキの状態に戻す。
- 各ラウンド（マッチ）1 デュエル目の開始前のデッキとサイドデッキとのカードチェンジは認めない。

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、準々決勝・準決勝では 55 分、決勝戦は無制限とする。
- 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、デュエリストからの申告に対してジャッジ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。しかしジャッジの協議・状況の確認に対して対戦時間の延長が定められるわけではない。）
- デュエリスト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ジャッジの判断によって罰則が適用される。

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。
- デュエルの進行を繰り返し引き延ばす行為にはより重い罰則が適用されるため、デュエリストは各マッチが制限時間内で終わるペースでデュエルを進行しなければならない。
- 遅延行為に対しての罰則には最低 3 分の試合時間延長の措置が適用される場合がある。すでに制限時間後のマッチの終了手順中である場合は、この限りでない。
- 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「警告」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では、以下に沿ってマッチの勝者を決める。

1. デュエル中に制限時間となった場合、以下手順にてそのデュエルの結果を決める。
   (ア)制限時間に達した時点のフェイズ終了まで継続し、デュエルを中断する。
   (イ)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デュエリストがデュエルの勝者となる。お互いのライフポイントが同じの場合、そのデュエルは引き分けとなる。(プレイ進行中に勝利条件を満たした場合、満たしたデュエリストがそのデュエルの勝者となる)
2. 進行中のデュエルの結果が決まったら、マッチ中のデュエルの勝利数に応じてマッチの勝者を決める。勝利数の多いデュエリストがマッチの勝者とする。勝利数が同じだった場合、または勝利数が同じ状態でデュエル間のインターバル中に制限時間となった場合、そのマッチは引き分けとする。

※スイスドロー方式では引き分けは成立する。
※デュエリスト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、引き分けにつながるようなプレイ、引き分けにするための遅延行為は大会規定に反し、失格処分になる可能性がある。

勝ち抜き戦のラウンドは、以下に沿ってマッチの勝者を決める。

1. デュエル中に制限時間となった場合、以下手順にてそのデュエルの結果を決める。
   (ア)制限時間に達した時点のフェイズ終了まで継続し、デュエルを中断する。
   (イ)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デュエリストがそ

のデュエルの勝者となる。

(ウ)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進行する。ターン終了時でも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、各ターン終了時にライフポイントを比較し、その時点で高かったデュエリストを勝者とする。(プレイ進行中に勝利条件を満たした場合、満たしたデュエリストがそのデュエルの勝者となる)

2. 進行中のデュエルの結果が決まったら、マッチ中のデュエルの勝利数に応じてマッチの勝者を決める。勝利数の多いデュエリストがマッチの勝者とする。勝利数が同じだった場合、または勝利数が同じ状態でデュエル間のインターバル中に制限時間となった場合、以下手順にて「エキストラデュエル」を開始し、マッチの勝者を決める。

(ア)サイドデッキとのカードの入れ替えは行わない。ただし、インターバル中にどちらかのデュエリストがすでにカードの入れ替えを始めていた場合、両デュエリストはカードの入れ替えを行うことができる。

(イ)先攻・後攻を決めるためのダイスロールを行う。

(ウ)デュエルは各デュエリストにつき 2 ターンずつ、合計 4 ターン進行。ただし、4 ターン目終了前に勝利条件を満たした場合はその限りではない。

(エ)4 ターン目終了時にお互いのライフポイントを比較し、高かったデュエリストをマッチの勝者とする。

(オ)4 ターン目終了時に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、各ターン終了時にライフポイントを比較し、その時点で高かったデュエリストを勝者とする。

※勝ち抜き戦方式においては、引き分けは生じない。

デュエルの手順

デュエルは以下の手順に沿って進行する。

1. ジャッジがデュエルの開始を宣言した後に、対戦相手と握手する。
2. お互いにエクストラデッキとサイドデッキの枚数を提示する。
3. 各デュエリストは対戦相手が見える位置でデッキをシャッフルしなければならない。
   - 基本的にファローシャッフルで行う。なお、パイルシャッフルは禁止とする。
   - シャッフル中にカードを見てはならない（見る・確認・順序を見るなど）
   - 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. 自身のシャッフル後、デッキを相手に提示する。
5. 相手はさらにシャッフルし、持ち主に戻す。
6. お互いにデッキをカットし、相手に提示する。相手はさらにカットし、持ち主に戻す
   - これ以降のデッキのシャッフル・カットは認められない。
   - 準々決勝・準決勝・決勝ではジャッジが全ての場面での最終的なデッキのランダム化を行う。
7. マッチ開始時、先攻・後攻を決めるため、ダイスロールを行う。
   - 高い目を出したデュエリストが先攻・後攻を決める。
   - これは初手をドローする前に行わなければならない。
8. デュエリストはお互いにデッキの上から 5 枚の初手をドローする。
   - 初手をドローする前に、先攻・後攻を決めていなければならない
   - 先攻・後攻を決める前に初手をドローしてしまった場合、ダイスロールで高い目が出たデュエリス

トが自動的に先攻となる。
- マッチ中のデュエルに負けたデュエリストが次のデュエルで先攻・後攻を決めることができる。

9. 各デュエル終了後、デュエリストは、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の入れ替えを行うことができる。
   - カードの入れ替え前と入れ替え後で、デッキ・エクストラデッキの枚数は一致しなければならない。
   - 入れ替え終了後、対戦相手にサイドデッキ・エクストラデッキの枚数を提示しなければならない。

複数の特定のカードを手札に加える効果を行う際のシャッフルについて

- ターン中複数の特定のカードを手札に加える効果の効果処理中、それぞれの効果後にデッキはシャッフルせず、すべての効果の処理終了後にシャッフルする。
- デッキがシャッフルされているか否を明確にするため、大会主催者から「シャッフル済」「未シャッフル」カードを支給される。そのカードには表裏面に「シャッフル済」面と「未シャッフル」面があり、見せる面でデッキの状態を表す。
  - 効果処理中、カードを「未シャッフル」面にする。
  - すべての効果の処理が完了しデッキが正しくシャッフルされた後、カードを「シャッフル済」面にする
- これら一連の行為は、デュエリストがデッキからドローまたはターンを終了する前に行わなければならない。
- デッキがシャッフルされたかの確認が必要な場合はジャッジを呼び確認する。

デュエリストの責任

- 本イベントは全世界に配信されるイベントであり、またデュエリストは自身の国・地域を代表していることを認識し、それにふさわしい服装・身だしなみを整えなければならない。
- ルールや規定などについて質問があった場合、またはルールの認識に相違があった場合はジャッジを呼びジャッジの指示に従う。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ジャッジに求める事はできない。
- もしカード効果を誤って処理しそれに気づかずにプレイを続けた場合、状況を適切に処理する為にジャッジを呼びその指示に従う。
- 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、デュエリストはデュエルの状況にお互いに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ジャッジ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らなければならない。それを怠った結果、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。

カードの使用制限などについて

本大会で使用できるカード

- 「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」

本大会で使用できないカード

- 代用（プロキシ）カード
- 非正規カード（海賊版、改変されたイラストのカード等）
- カード本体またはプロテクターにシール等が貼られているカード
- カードの表裏面にマーキング等があるカード（サインカード等）

デッキの枚数制限

デッキ種類	枚数
メインデッキ	40 枚以上 60 枚以内
エクストラデッキ	0 枚以上 15 枚以内
サイドデッキ	0 枚以上 15 枚以内

リミットレギュレーション

本大会では「Yu-Gi-Oh! WORLD CHAMPIONSHIP 2024」限定のリミットレギュレーションを設定する。各地域で設定されているリミットレギュレーションと内容が異なるため、事前に確認すること。

- 「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。

プロテクターの使用について

- 大会主催者は大会中に使用するプロテクターを各デュエリストに支給する。
  - 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使用しなければならない。
  - プロテクターの中にはカード以外のものを入れてはならない。
- 支給されるプロテクターに加え、透明スリーブを 1 枚まで使用することができる。
- デュエリストは自身のプロテクターの状態（マーキング等）を管理する責任を持つ。

進行上の注意・禁止事項と大会中のマナー

ジャッジの役割

- ジャッジは質問に答え、デュエル全体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。
- お互いに使用する言語が異なる場合などで、効果処理やデュエルの進行に疑問が生じた際は直ちにジャッジを呼ぶ。通訳の手配はジャッジを介して行うため、デュエリストは通訳を自ら呼ぶことはできない。
- デュエル中に不明点や質問がある場合、またはルール上でお互いの見解の相違がある場合は、その場でジャッジを呼び、その指示に従う。
- ジャッジの判断に納得いかない場合、デュエリストはヘッドジャッジに上訴することができる。
- 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。

- 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・ジャッジは一切応じない。
- 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、一方のデュエリストのみへの助言となりうる申告に対しては、ジャッジは一切応じない。
- カード効果を間違って処理しそのままプレイを進行してしまった場合、直ちにジャッジを呼ばなければならない。ジャッジは可能な限りミスの修正を試みるが、カード効果処理やライフポイント計算などが関わる場合、巻き戻すことが困難な場合もある。その場合、現在の状態を正とし、プレイ継続を指示する場合もある。
- 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。

滞在中にデュエリストに求められる品行・振る舞いについて

- 本大会に参加するデュエリスト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。
- デュエリスト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。相手デュエリスト・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、例えそれが大会中・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。

大会中のマナーについて

下記はマナー違反の一例であって、すべてを網羅しているわけではない。
記載内容以外にも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場合がある。

- デュエル中は、必ずお互いのデュエリストでフェイズ・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、ジャッジ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。
- 常にスムーズなペースでのデュエル進行、また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円滑に行い大会運営を妨げない。
- 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。また相手デュエリストや大会スタッフに対して攻撃的な態度は取らない。
- マッチ終了後は自身のデッキの状態を元に戻し、次のマッチの準備を完了する必要がある。マッチ終了後は、必ずデッキを確認しカードの過不足を確認する。
- ライフポイントの計算は、お互いの分を必ず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。
- 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ドローされるカードを操作してはならない。

- 対戦相手に確認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のない物を置いてはならない。
- 故意にフィールド上や手札のカードを隠してはならない。
- 墓地のカードの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してはならない。
- ヘッドジャッジ・ジャッジに対して相手デュエリストへの罰則を要求してはならない。
- 相手デュエリスト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デュエリスト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・向きで置く。(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。)
- 対戦中にインターネット通信が遮断されていない携帯電話やスマートフォン・スマートウォッチ等の電子機器・通信機器は使用してはならない。
- 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。(正規の手順を経てジャッジ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デュエリストの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。
- 不正が発覚した場合、マッチ終了後であってもビデオ映像の確認が行われることがある。不正であると確認が取れた場合、そのデュエリストは受賞資格なしの失格処分となる。

罰則について

大会期間・デュエル中の反則・違反行為について

- 下記に定める罰則は指針であり、ヘッドジャッジ・ジャッジは情状を酌量して罰則を増減することができる。
- 同一の違反を繰り返した場合、ヘッドジャッジ・ジャッジはより上位の罰則を適用できる。
- 罰則はヘッドジャッジ・ジャッジの判断によってのみ適用される。デュエリストや第三者が罰則の適用及び適用された罰則以上の罰則を要求する事はできない。全ての違反が下記に網羅されている訳ではない。

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デュエリストという事を考慮し、長考・遅延行為・相手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。
ヘッドジャッジにより違反行為が故意に行われたと判断された場合、失格処分が与えられる。

警告

- 警告はその行為が大会規定等に違反している事をデュエリストに伝える事を目的とする。
- 繰り返し違反行為が見られる場合、より上位の罰則が適用される場合がある。
- 本罰則は公式に記録される。

デュエルの敗北

- この罰則が適用された場合は、そのデュエリストは進行中のデュエルに敗北する。
- デュエル間のインターバル中にこの罰則が適用された場合は、次のデュエルに適用する。
- 繰り返し違反行為が見られる場合、より上位の罰則が適用される場合がある。
- 本罰則は公式に記録される。

マッチの敗北

- この罰則が適用された場合、そのデュエリスト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、または敗北が確定的なマッチで適用される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。
- 繰り返し違反行為が見られる場合、より上位の罰則が適用される場合がある。
- 本罰則は公式に記録される。

失格

- この罰則が適用された場合、そのデュエリストは進行中のマッチに敗北し大会を失格となる。
- デュエリスト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。
- 失格は他の罰則を受けたデュエリストが繰り返し違反を犯した結果適用される。
- 本罰則は公式に記録される。

受賞資格を失う失格

- この罰則が適用された場合、そのデュエリストは進行中のマッチに敗北し大会を失格となる。
- デュエリストが失格前に獲得していた受賞資格も失われる。
- 本罰則は公式に記録される。

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。
ジャッジが違反行為を意図的だと判断した場合、罰則は格上げされる。

※以下は違反行為及びそれら行為に伴う罰則の一例であって全てを網羅しているわけではない。

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、代わ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、代わ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、代わ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。

ルール・手順などに関する違反

- 故意ではなく、効果を誤解したプレイをした。
  - ➢ 罰則：警告
    - ✧ 可能な場合、ジャッジは違反する前の状態に戻し、そこからデュエルを継続する。デュエルの状況を戻すことができない場合、デュエルをそのまま継続する。しかし、デュエリストが本ルールを悪用した、または複数回違反した場合、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こともある。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。
- デュエルに必要の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。
- デュエル中にインターネットに接続されている機器を使用した
  - ➢ 罰則：警告
    - ✧ その機器のインターネット接続を解除する。

ドロー・公開情報に関する違反

- 故意ではなく、過剰に引いたカードが手札や他のカードと混同される前の状態であり、ジャッジ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。
- 故意ではなく、過剰に引いたカードが手札や他のカードと混同されたが、両方のデュエリストまたはジャッジ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。
- 故意ではなく、過剰に引いたカードが手札や他のカードと混同され、両方のデュエリストやジャッジにも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。

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

カードへのマーキング･･･裏の状態で区別のつくカード、または加工されたカードの使用

- 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・マーキングの度合い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
- 裏の状態で区別がつき、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。
- 裏の状態で区別がつき、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。

必要以上に長い時間をかけたプレイ（スロープレイ）

- 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ジャッジが判断した場合、罰則が追加されることがある。
- 故意に不必要に長い時間をかけたプレイ
  - 罰則：警告
    - 繰り返し違反が見られた場合、罰則が追加される場合がある。

（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ジャッジに求める」など。

スポーツマンシップに違反する行為

- デュエル中に他のデュエリストまたは、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ジャッジが判断した場合、罰則が追加されることがある。
- デュエル中に他のデュエリストまたは、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ジャッジが判断した場合、罰則が追加されることがある。
- デュエリストの応援者等が相手デュエリストに対して「せかす」・「罵倒する」等の行為を行った。
  - 罰則：警告
    - 応援者等の行為もデュエリスト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ジャッジが判断した場合、罰則が追加されることがある。ゲーム進行に影響を及ぼしたと判断された応援者はトーナメントエリアから排除される。

不正行為について

- 対戦相手と結託し、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、対戦相手と結託し、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：両方のデュエリストのマッチの敗北
- 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・対戦相手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
- 故意に遅延行為を行う
  - 罰則：受賞資格を失う失格
- 自分、または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
- 故意にマッチを棄権した
  - 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：両方のデュエリストが受賞資格を失う失格
- デュエルを行わずに勝敗(引き分けを含む）を決める
  - 罰則：両方のデュエリストが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：両方のデュエリストが受賞資格を失う失格