Yu-Gi-Oh! WORLD CHAMPIONSHIP 2026

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：2026年8月28日-30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
- 本大会に参加することにより、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2026年8月27日（木）までに支給される赤色・青色のプロテクターおよびラージサイズの透明プロテクターを使用しなければならず、大会主催者より支給されたもの以外の使用を禁じる
- 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、すべて同一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を加工することを禁止する
- プロテクターに収めることのできるカードは1枚のみとする
- デッキのカードは大会主催者より支給されたカードケースに保管しなければならない
- 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

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ことができる
- デュエリストはマッチ中の1ゲーム目、2ゲーム目、または3ゲーム目の敗北を申告することができる。ただし、マッチ全体の敗北を選択することはできない
- 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

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。本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ことが求められる

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
- ユニフォームの下に長袖のシャツ・インナーを着用する場合、袖部分は単色・無地でなければならない。
- 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

※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

デッキ構築

1. 40 枚以上 60 枚以下で構築されたメインデッキ

(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

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・アジア英語版・繁体字版・簡体字版）

(イ) 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

(ウ) デュエリストは自身の使用するカードの言語に関係なく、自分のデッキ内のカード効果を把握している必要がある

(エ) 本大会では「Yu-Gi-Oh! WORLD CHAMPIONSHIP 2026」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) デュエリストはデッキレシピを遊戯王ニューロン経由で提出する

(イ) デュエリストは遊戯王ニューロン上の「Yu-Gi-Oh! WORLD CHAMPIONSHIP 2026トーナメント」に8月26日（水）19:00までに登録している必要がある

(ウ) デュエリストは各自のデッキとデッキレシピを8月27日（木）に提出する。提出は10:20から15:10の間に行われ、提出場所は8月26日（水）までに全デュエリストへ共有される

(エ) デュエリストはデッキを提出前に指定されたプロテクターにカードを収めている必要がある

(オ) 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

(カ) デッキ提出後は大会１日目の開始までデッキは返却されない

(キ) 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ことがある

(ク) デュエリストは自身の責任で、デッキ内のすべてのカードがマーキング等のない使用可能な状態であるようにしなければならない

(ケ) デッキチェックの結果、損傷・マーキング等の問題が発見された場合、デュエリストは8月28日

（金）の17:30までに代替カードを用意する必要がある
(コ)デッキチェックの結果、損傷・マーキング等の問題があったプロテクターにはプロテクターの交換を求められることがある

3. ライフポイント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)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)遊戯王ニューロンを使用したライフポイントの推移を記録することは可能だが、メモ用紙でもライフポイントの推移を記録する必要がある(「遊戯王ニューロンの使用について」を参照)
(オ)メモ用紙にライフポイントの推移および強制的に発動・適用される効果以外に記録を取ることを禁止する

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. カウンターやゾーンマーカー
3. 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
4. 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は使用できない
(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)デッキ構築に関する規定に従い、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」で構成しなければならない。
2. サイドデッキ
(イ)デッキ構築に関する規定に従い、15 枚以内のカードで構成しなければならない。「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」を含めることができる

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ついて

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、遊戯王ニューロンの使用は例外として許可する

遊戯王ニューロンの使用について

1. 遊戯王ニューロン(NEURON)は株式会社コナミデジタルエンタテインメントからリリースされている遊戯王カードゲーム公式サポートアプリである。遊戯王ニューロンにはオフラインモードではライフポイント計算機能、コイン、サイコロ、カウンター機能、カメラ検索機能などが搭載されており、オンラインモードでは遊戯王ニューロン（オフィシャルカードゲーム カードデータベース）、リミットレギュレーションへのアクセス機能などが搭載されている
   (ア) 片方、もしくは両方のデュエリストが遊戯王ニューロンをマッチ中に使用する場合、双方の合意の元、マッチ前にジャッジへの確認を必要とする
   (イ) 遊戯王ニューロンの使用は任意とする
   (ウ) 遊戯王ニューロンを使用するデュエリストは、携帯電話やスマートデバイスの画面を、両者から見えるように配置する必要がある
   (エ) ジャッジを通し、使用可能な機能のみが使用されていることを確認できる
2. 遊戯王ニューロンを使用する場合、モバイルバッテリー・充電コード等はデュエリスト自身で用意する責任がある
3. マッチ中は遊戯王ニューロンの効果音・BGMを必ずオフにする
4. 大会中は両者の合意の元、遊戯王ニューロンまたはジャッジを呼んでカード翻訳を確認することができる
5. 遊戯王ニューロンはオンライン、またはオフラインモードで使用可能とする
   (ア) 遊戯王ニューロンを使用する際、使用者はスマートデバイス上でのアクションを相手に見えるように表示している必要がある。そして、マッチ中は通知を必ず非表示にしなければならない
6. Yu-Gi-Oh! WORLD CHAMPIONSHIP 2026では以下の遊戯王ニューロンの機能のみを使用可能とする
   (ア) ライフポイント計算
   (イ) デュエルログ
   (ウ) コイン、サイコロ
   (エ) カード検索
   (オ) カメラ検索
   (カ) メモ（この機能は『ライフポイントを記入するための筆記用具』で書かれている例でしか使用できない）

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
- 大会の各ラウンドは 1 マッチ制とし、2 デュエルを勝利したデュエリストをマッチの勝者とする
- 大会 1 日目はスイスドロー方式の 7 ラウンドを行う。その後、TOP 8 デュエリストで準々決勝の勝ち抜き戦を 1 ラウンド行う
- 大会2日目は、 1 日目のTOP 4 デュエリストで勝ち抜き戦の準決勝・決勝の2ラウンドを行う

デッキについて

- 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

本大会のスイスドロー方式では 1 マッチの制限時間を50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、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）
- TOP8からは（準々決勝・準決勝・決勝戦）時間無制限とするが、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分のマッチ時間延長の措置が適用される場合がある
- 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「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（スイスドロー方式のみ）

- マッチの制限時間内（50分）にマッチが終了しない場合、両者敗北とみなす
  (ア)マッチは、マッチ内2勝または2敗したデュエリストが発生した際に終了したとみなす
  (イ)マッチが終了せずに3試合が終了した場合、時間が残る限り4試合目に移行する

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. 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
   - パイルシャッフルを行うことはできるが、無作為化の最終手段として用いてはならない
   - 無作為化の最終手段として用いることができるシャッフル方法は、オーバーハンドシャッフル、ヒンドゥーシャッフル、ファローシャッフルとする
   - 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）
   - デッキを十分に無作為化することなく、モンスター・魔法・罠カードなどの種類ごとにデッキをあらかじめ並べ替えてはならない
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（2つ以上の束に分け、それらを組み合わせて元の状態に戻す動作）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すべての場面での最終的なデッキのカットを行う
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
     - 引き分けの場合はダイスロールで先攻・後攻を決める
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

特定のカードを手札に加える処理を複数回行う際のシャッフルについて

- ターン中に特定のカードを手札に加える効果を複数処理する場合、それぞれの処理後には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かを明確にするため、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ことはできない
- 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ことを認識し、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ことがある

リミットレギュレーション

本大会では「Yu-Gi-Oh! WORLD CHAMPIONSHIP 2026」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およびラージサイズの透明プロテクターを各デュエリストに支給する
  - プロテクターを加工することを禁止する
  - プロテクターは必ずすべてのデッキ（エクストラデッキ・サイドデッキ含む）に使用するカードすべ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
  - デュエリストはプロテクターの上にラージサイズの透明プロテクターを使用しなければならない
- 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すべて、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
- デュエリストは、本大会の社会的信用が失われるような行為をしてはならない
- 上記に反した場合、たとえそれが大会中・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
- 各デュエリストは相手の行動が明確でない場合、その説明を受ける必要がある
- 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や、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。ただし遊戯王ニューロンを使用しており、デュエリストとジャッジが見えるように端末を置かれている場合はインターネット通信があっても可能とする
- 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および適用された罰則以上の罰則を要求することはできない。すべ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ことを考慮し、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ことをデュエリストに伝えることを目的とする
- 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ことができる
- 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

※以下は違反行為およびそれら行為に伴う罰則の一例であってすべてを網羅しているわけではない

デッキおよびデッキリストに関する違反

- デッキリストとデッキ内容（メイン・エクストラ・サイドデッキを含む）が異なっている
  - 罰則：デュエルの敗北
    - デッキの内容をデッキリストに合わせて修正する

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。
- 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接続がされている機器を遊戯王ニューロン以外の目的で使用した
  - 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
- 金銭その他の便宜の提供を約束し、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

デュエリストのルールと規定の理解について

- 支給された資料等を通して読み、不明確な点等があればコナミデジタルエンタテインメントの代表者へ連絡をお願いします
- 大会前時点でルール・大会規定、もしくは大会の各要素について質問がある場合は、コナミデジタルエンタテインメントの代表者へ連絡をお願いします
- 大会中に同じくルール、大会規定やポリシーについて質問がある場合は、大会ジャッジへの質問をお願いします

Yu-Gi-Oh! WORLD CHAMPIONSHIP 2026の出場者として、皆様にとって大会での体験が良いものとなることを願っています