

# 『デュエル・マスターズ公認大会規則』

(これは当店舗用に「デュエル・マスターズ競技イベント運営ルール」を簡略化したものであり、マナーや態度などの常識的な範囲については記述しない。)

## 1. ゲームルール

- ・デュエル・マスターズ総合ゲームルールに従う。
- ・ルールの不明点、またはルールの誤りがあった場合はジャッジが解決する。プレイヤー、観客のみでは解決できない。

## 2. カード以外に使う物

- ・ジャッジが許可をした場合、特別に使用する物（ドギラゴンガチャ、デュ円など）を使用できる。
- ・スリーブは1〜3重で使用できる。
- ・プレイマットを使う場合、周りの迷惑にならないように使用できる。

## 3. 先攻後攻

第一ゲームはじゃんけんで勝ったプレイヤーが先攻とする。

第二・第三ゲームは前ゲームの負けたプレイヤーを先攻とする。

## 4. マッチの勝敗

- ・2ゲーム勝利したプレイヤーをマッチの勝利とする。
- ・マッチの制限時間は各マッチの開始前にジャッジが発表する。
- ・時間切れの場合、次の後攻のターンまでプレイする。その後、シールドの残り枚数が多いプレイヤーをゲームの勝利とする。シールドの枚数が同じ場合、ゲームの引き分けとする。
- ・勝利ゲーム数が同じ場合、スペシャルゲームでマッチの勝利を決定する。

## 5. ループの省略

- ・ループとは、無限に繰り返すことができる一連の処理である。
- ・対戦相手に手順を説明し許可を得た、またはジャッジを呼び許可を得た場合、ループの回数を宣言しループの省略をしてもよい。

## 6. 罰則

罰則とは「次から間違えないように気をつけよう」と思うきっかけにするものである。  
フリー対戦と違い、大会としてルール・マナーを守ってプレイしてもらうために必要なものである。

下記に示すもの以外にもジャッジ、主催者の判断で罰則が与えられることがある。

### 6.1 注意

- ・ ルールの間違い

シールド、封印などの枚数間違い。指定数より多くドローした。効果の使い逃し。順序  
違いの連続行動。など

- ・ 軽度の迷惑行為

テーブルを叩く。うるさくする。シャカパチ（特にうるさいハンドシャッフル）など

効果の使い逃しについて「任意効果（～してもいい）」はそのまま進め、「強制効果（～する）」  
はジャッジの指示に従い問題ないものまで使う。

何度注意されても直らない場合は「ゲームの敗北」「失格・出入り禁止・出場禁止」にする。

### 6.2 ゲームの敗北

- ・ デッキリストの問題

殿堂レギュレーション違反。デッキ枚数間違い。など

ゲームの終了後に正しい状態になるようにジャッジが指示する。故意には起こりにくいので、  
マッチに勝利した場合は、そのまま次のマッチに進むことができる。

### 6.3 失格・出入り禁止・出場禁止

- ・ 常識から外れた迷惑行為

ジャッジと主催者の話し合いにより認められた場合はこの罰則となる。

# 小学生はこっちを読んでね

## 【大会前のお願い】

- ・ 殿堂入り、プレミアム殿堂入りカードの確認をしておいてください。  
(分からない時はお店の人に聞きましょう)
- ・ テッキは 40 枚ちょうどで、同じ名前のカードは4枚までです。  
(ドキンダムを使う時は 39 枚とドキンダム 1 枚の合計 40 枚です)
- ・ 超次元ゾーンのカードは 8 枚までです。
- ・ スリーブを必ずつけておいてください。  
(スリーブを持っていない時はお店の人に貸してもらいましょう)

## 【大会中のお願い】

- ・ 自分のカードや荷物はなくさないように注意してください。
- ・ 自分のカードも相手のカードも大切にみつかってください。
- ・ 対戦が終わっていないプレイヤーに話しかけないでください。
- ・ タップとアンタップを必ずしてください。
- ・ マナゾーンのカードは上下逆に置いてください。
- ・ ルールがわからない時や、カードの使い方を間違えた時は、プレイヤーだけで相談しないで、すぐにお店の人を呼んでください。