

◆ドラゴンボールスーパーカードゲーム フュージョンワールドチャンピオンシップ WAVE2 ルールについて◆

◆①:使用するデッキについて

- リーダーカード：1枚
- バトルカードとエクストラカードから、50枚から60枚の任意の枚数で構成された構築デッキが必要です。デッキを構築するときは、リーダーの色を含む色のカードのみを入れる事ができます。自分のリーダーカードの色に含まれない色のカードはデッキに入れる事ができません。同一カードナンバーのカードは、4枚まで入れられます。

◆②使用可能カード、スリーブについて

- ※本ゲームではコピーしたカードなど正規のドラゴンボールスーパーカードゲーム フュージョンワールドのカードでないもの、サインや名前など、何かを書き足したカード、著しく損傷しているカードは使用できません。エナジーマーカーを含め、偽造されたカード（コピーや手作りによる代用カードを含む）を使用することはできません。エナジーマーカーは公式から配布・販売品としてのみ使用可能です。
- ※販売・頒布されてから7日間が経過していない新規のカードナンバーのカードは、使用できません。
- ※すでに7日以上前に発売・頒布しているカードと同一のカードナンバーのカードは、7日間が経過してなくても使用することができます。
- ※カードのオモテ面・ウラ面・側面に、同じデッキ内のカードと区別できる傷、汚れ、印、反りなどがある場合、ジャッジの判断により使用できない場合があります。ただし、スリーブを使用することで区別がつかなくなる場合は、使用することができます。
- ※プレイヤーは、大会ごとのレギュレーションで定められたスリーブを使用できます。リーダーカードとエナジーマーカーについてはデッキと異なるスリーブの使用しないしはスリーブの未使用が可能です。スリーブを使用する場合、デッキ内のカードはすべて同じ不透明のスリーブに同じ向きでカードを1枚ずつ入れていなければなりません。1枚のカードに対して2枚までスリーブを重ねて使用しても構いません。その場合はすべてのカードに対して、同じ枚数・重なり順で、かつ、二重のうち最低どちらか1つは不透明のスリーブを使用してください。特定のカードの見分けがつかない可能性があるスリーブや、カード内容が著しく確認できなくなるようなスリーブの使用は、ジャッジの判断で禁止とされる場合があります。またリーダーカードおよびエナジーマーカーにおいては、プラスチック製のカードローダーを使用することができます。大会において、ジャッジにスリーブ及びカードローダーが使用できないもの（著しく視認性が悪い、テキスト部分が隠れている等）と判断された場合、プレイヤーは「より適したものに交換するか」または「カードに目立った傷などが無い場合スリーブ・カードローダーなしで対戦するか」を選択できます。
- ※大会によっては、大会主催者が指定するスリーブの使用が義務される場合もあります

◆③ゲームルール

勝利条件

- 対戦相手のライフエリアのカードが0枚になる。
- 対戦相手のデッキエリアのカードが0枚になる。

◆④対戦形式

<予選> スイストロー 予選最大8回戦

制限時間30分、1試合1本制 トリプルエリミネーション形式

- ※予選スイストローでは以下の形で順位を決めます。
- 優先順位①：得点（1試合につき勝利：1点、敗北：0点）
- 優先順位②：対戦相手の得点率（OMW%）
- 優先順位③：対戦相手が戦った相手の得点率（OOMW%）の平均
- 優先順位④：①～③が全ての同点の場合、主催者が決定したランダムな方法

※OMW%とは、大会中どれだけ強い相手と対戦してきたか、という指標です。同じ得点であれば、より強い対戦相手とより多く当たった方が上位となります。OMW%は、計算結果が0.33を下回った場合は0.33とします。

予選ラウンドの制限時間切れの処理について

○制限時間終了時点で効果を発揮しているカードがある場合、その効果の処理が終わった後で勝利条件が満たされていない場合は【両者敗北】となります。

<決勝トーナメント>

予選最終順位の上位者が決勝トーナメントに進出します。決勝トーナメント進出者は下記のとおりです。

東京・京都:上位32名 愛知:上位16名 宮城・福岡:上位8名

・制限時間30分、1試合1本制 シングルエリミネーション形式（敗北した時点で敗退）

<決勝トーナメントの制限時間切れの処理について>

- 時間内でゲームが終了しなかった場合、時間終了時点のプレイヤーが先攻プレイヤーか後攻プレイヤーかで、追加のターン数が異なります。
- ・時間終了時点で決着がつかず、時間終了時点のプレイヤーが先攻で対戦を始めているプレイヤーだった場合、進行中のターンを0ターンとして、先行で始めたプレイヤーに追加の1ターン、後攻で始めたプレイヤーに追加の2ターンを与えます。
- ・時間終了時点で決着がつかず、時間終了時点のプレイヤーが後攻で対戦を始めているプレイヤーだった場合、進行中のターンを0ターンとして、先行で始めたプレイヤーに追加の1ターン、後攻で始めたプレイヤーに追加の1ターンを与えます。
- 決勝戦は時間無制限で実施をいたします。
- 追加のターンでもゲームが終了しなかった場合、以下の手順に従って勝敗判定が行われます。
- ①ライフの枚数が多い方が勝利（同数の場合は次へ）
- ②デッキの残り枚数が多い方が勝利（同数の場合は次へ）
- ③じゃんけん1回勝負などで勝ったほうが勝利

◆イベントルール

※本大会は最新バージョンのオフィシャルルールで行われます。必ずご確認をお願いします。

※対戦の終了および勝敗については、大会ごとに定められたレギュレーションに従い、決定されます。

※対戦結果を報告またはジャッジが対戦結果を確認した後では、対戦結果について覆すことはできません。

※対戦開始時に指定の席に居ない場合は敗北となります。

※不正が発覚した場合、ただちにゲームに敗北します。

※ゲーム進行後に、不正行為を除くルールの誤用が発覚しても結果は覆りません。

※不正行為、マナー違反など、大会の運営に支障をきたす行為が発覚した場合、主催者もしくはジャッジの判断により失格、あるいは会場から退場を
していただくことがあります。予めご了承ください。

※疑問が発生した場合、ただちにゲームを中断し、ジャッジを呼びその判定に従ってください。ゲーム進行後では正しい裁定ができませんのでご注意ください。

またジャッジの裁定は大会当日において有効ですが、その後オフィシャルルール等で裁定の変更がある場合がありますのでご注意ください。

本イベント中はジャッジの判断がすべてにおいて優先されます。

◆デッキについて

※デッキは、ジャッジがチェックを行うことがあります。

※透明スリーブのみの使用、裏が透けているスリーブの使用は後記のペナルティの対象になります。

※ジャッジやスタッフからデッキチェックの要請があった場合、すみやかにデッキを提出してください。

◆シャッフルについて

※プレイヤーは自分のデッキの中身が十分ランダムになるよう満足するまでデッキをシャッフルする

またはカット（テーブルの上に置いた状態から、いくつかの山に分けてひとつにまとめる切り方）することができます。

ただし、対戦相手に見える位置で適切な時間内に行い、カードに傷をつけたり中身を見たりしないよう注意しなければなりません。

※デッキのシャッフルを行った後に、確認として相手にカットまたはシャッフルをしてもらってください。確認で行うカットやシャッフルは、時間をかけすぎないように行ってください。

対戦相手がデッキをシャッフルしなおした、またはカットした後、プレイヤーは自分のデッキをシャッフルすること、カットすることはできません。

ただし両者が了承した場合に限り、相手にシャッフルして頂く必要は御座いません。

※相手の代理でカットを行う場合は、以下の手順にてカットを行ってください。

1. シャッフルしたプレイヤーは、デッキを同じくらいの枚数の3つの束に分けます。

2. 相手は、3つの束を自由な順番で指定して、上から積み重ねてもらおう伝えます。

3. 指定された順番で3つの束を上から積み重ねます。

※対戦相手のシャッフルが終了した後にはデッキに触れる（順番を変える）ことはできません。

※ジャッジによるシャッフル

ジャッジは「ゲームルール上誤った行為」を適切に処理する際に、プレイヤーのデッキをシャッフルする権限を持っています。ジャッジがデッキをシャッフルした後、
プレイヤーはデッキをシャッフルすること、カットすることはできません。

◆大会の途中棄権について

※大会の途中で棄権を希望するプレイヤーは、ジャッジ（またはスタッフ）にその旨を知らせて、許可を得なければなりません。

対戦相手が発表された後、対戦が始まる前に棄権することが決まったプレイヤーは、その対戦は不戦敗扱いとなり、

その後大会から棄権したことになります。また、棄権した場合は記念品などを入手する事はできません。

◆不正行為による対戦結果の操作について

プレイヤーはどのような大会であっても、対戦相手と相談して試合結果を決定する、もしくは改ざんする行為をしてはいけません。

対戦結果を不正に操作した場合、厳しいペナルティが科せられる対象となります。

◆マナー

※大会中の飲食、飲酒、喫煙は禁止します。

※紛失、盗難にご注意ください。万が一、紛失、盗難があった場合、一切の責任は負いかねますのでご注意ください。

※気分が悪くなったときは、すぐにスタッフを呼んでください。

※いかなる理由があろうと対戦中に離席をしたときは敗北となります。

※携帯電話は、電源をOFFにするかマナーモードにしてください。

※ゲーム中に携帯電話を使用したり、電話に出た場合、失格になる場合があります。

※大会中は不正の疑いをもたれないように、「リーダーカード」「デッキ」「エナジーマーカー」以外のゲーム中に使用しないカードや、メモがとれるもの、時計などはしまってください。

※シャッフルする前やゲームの合間などに、自分のデッキのカードの順番を操作していた場合、警告の対象になります。

※ゲーム中、自分の手札は常にテーブルの上にあるようにしてください。

※相手に公開されているカードやトランプにあるカードの効果を知られた場合は必ず正しい情報を伝えて下さい。

※相手にデッキやドロップエリア、ライフエリア、手札など公開情報の枚数を聞かれたときは必ず正しい枚数を伝えて下さい。

◆ペナルティについて

「ドラゴンボールスーパーカードゲーム フュージョンワールドフロアルール」や「ルールマニュアル」、大会ごとのレギュレーションに書かれていることが守られなかった場合、《ジャッジやスタッフ》の権限により、ペナルティが科せられる場合があります。

ペナルティは、イベントや大会のレベル、またルール違反の程度や状況から《ジャッジまたはスタッフ》が判断し、科せられます。また、ペナルティが科せられた後もルール違反が繰り返し行われた場合は、より厳しいペナルティが科せられる場合があります。

【ペナルティの種類と適用の原則】

以下①～④ペナルティの適用例はあくまでも一例です。

同様の違反でも、《ジャッジまたはスタッフ》の判断により、より軽い（もしくは重い）ペナルティが科せられる場合があります。

①【注意】

イベントの間プレイヤーごとに記録されるペナルティである。「ゲームルール上誤った行為」に対し、ジャッジはできる限り正しい状態に戻すが、完全に元の状態に戻すのが難しい誤りの場合に与えられる。何度も【注意】を受けた場合、【警告】に格上げされることがある。

（違反例）

- ・誤って、余分にカードを引いてしまった。
- ・対戦中のプレイヤーが、観客に助言を求めた。
- ・観客が、対戦中のプレイヤーに声をかけた。あるいは身振りなどの方法で対戦に関わる情報を伝えた。

②【警告】

イベントの間プレイヤーごとに記録されるペナルティである。重大なものではない違反に対して与えられる。何度も【警告】を受けた場合、【敗北】や【失格】に格上げされることがある。

（違反例）

- ・定められた対戦時間に決着がつかないような遅いプレイングを続けた。
- ・相手に誤った情報を伝えてしまった。
- ・相手に挑発する行為、侮辱する行為。

③【敗北】

悪質な違反の場合や、違反行為によって対戦の続行が不可能になった場合に対して与えられる。

【敗北】が与えられた場合、そのゲームは即座に終了する。

【敗北】を与えることができるのは、大会主催者と、主催者から【敗北】を与えることが許可されたジャッジのみである。

（違反例）

- ・デッキ構築条件（リーダーカード1枚、デッキ50～60枚、同一のカードナンバー4枚以下）を満たしていない。
- ・禁止カードや制限カード、スリーブなど大会レギュレーションに違反した。
- ・デッキの交換が認められていない状態で、デッキの内容を変えていた。

④【失格】

非常に悪質な違反や、イベント全体に損害を与えるような行為、重大な非紳士的行為に対して与えられる。

プレイヤーに【失格】が与えられた場合、そのプレイヤーは現在の対戦に敗北し、以後の対戦にも参加できなくなり、それまでの成績に対する賞品を受け取ることはできない。

【失格】は観客に対して与えられることもあり、その場合は会場から退出しなければならない。

（違反例）

- ・対戦相手と相談し、対戦や対戦結果を不当に操作した。この場合、取引をした対戦相手も【失格】となる。
- ・賭博行為、買収行為、イベント物品の窃盗をした。
- ・脅迫、器物損壊、暴力行為を行った。
- ・意図的に、相手のデッキや手札など、本来自分が見ることのできない情報を、不当に見ることで利益を得ようとした。
- ・意図的に、カードを必要以上に得るなどの不正行為。
- ・大会参加に際し、同一ユーザーが複数のユーザーアカウントを作成、利用および管理していたことが確認された。