

最終更新日：2025年12月25日  
Ver.1.0.0

## 『ガンダムカードゲーム』

# WORLD CHAMPIONSHIPS 25-26 JAPAN FINAL

## 大会ルールについて

### ◆使用するデッキについて

#### JAPAN FINALでは、サイドボードを使用することができます。

メインデッキは、50枚ちょうどで構成してください。

サイドボードは、メインデッキとは別に10枚ちょうどを用意することができます。

ゲームとゲームの合間に、メインデッキのカードとサイドボードのカードを入れ替えることができます。

同一カードナンバーのカードは、メインデッキとサイドボードで合わせて4枚まで入れることができます。

デッキを構築するときは、メインデッキ・サイドボード含めて、2色までのカードを組み合わせて入れることができます。

※対戦中、使用するメインデッキは必ず50枚ちょうどで構成される必要があります。

※メインデッキは、試合が終了した後、次の試合までにデッキ提出した内容と同じ状態に戻す必要があります。

※デッキは、ジャッジまたはスタッフがチェックを行うことがあります。

※ジャッジまたは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。

※サイドボードが10枚ちょうどではない場合、サイドボードなしでご参加いただきます。

デッキのほかにリソースカード 10枚で構成したリソースデッキやトーケンカード（EXベース、EXリソースを含む）、ダメージカウンターも用意してください。

### ◆使用可能なカードについて

本ゲームではコピーしたカードなど、正規のガンダムカードゲーム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。リソースカード、トーケンカードを含め、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。

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 日間が経過していく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、ジャッジまたはスタッフ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。

#### ◆スリーブについて

・本大会では、「ガンダムカードゲーム」公式スリーブ、不透明な無地のスリーブ、「株式会社バンダイが過去に販売・頒布した、『機動戦士 ガンダム』シリーズのみのイラストが描かれたスリーブ」のみが使用可能です。

・デッキ（メインデッキ・サイドボード）について、不透明なスリーブを着用することが必須です。

・デッキ（メインデッキ・サイドボード）のスリーブについて、すべて同じ不透明のスリーブにカードを同じ向きで 1 枚ずつ入れていなければいけません。1 枚のカードに対して 2 枚までスリーブを重ねて使用する事が可能ですが、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、二重のうちどちらか 1 つは不透明のスリーブを使用してください。

※デッキ（メインデッキ・サイドボード）において、透明スリーブのみの使用、少しでも裏が透けているスリーブの使用はペナルティの対象です。

※メインデッキとサイドボードのスリーブは、全く同じ状態である必要があります。

・リソースデッキ、トーケン（EX ベース、EX リソース含む）について

①不透明なスリーブを着用する

②透明なスリーブを着用する

③スリーブを着用しない

のいずれかから選択することが可能です。

・リソースデッキ、トーケン（EX ベース、EX リソース含む）に不透明なスリーブを着用する場合、デッキ、リソースデッキ、トーケンそれぞれ異なるスリーブを着用する必要があります。

・トーケンに不透明なスリーブを着用する場合、ユニットトーケン、EX ベース、EX リソースすべて同じ不透明なスリーブを着用する必要があります。

・EX ベースのみ、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。

他のトーケンとスリーブの状態を揃えたうえで、その上からカードローダーを装着してください。

※カードローダーを使用する場合、カードローダーの中には EX ベースとそれに着用しているスリープ以外のもの（他のカードやステッカー等）を入れることはできません。

・**デッキ、リソースデッキ、トーケン（EX ベース、EX リソース含む）すべてにおいて、三重以上のスリープの着用はペナルティの対象です。**

・特定のカードの見分けがつく可能性があるスリープや、カード内容が著しく確認できなくなるようなスリープの使用は、ジャッジまたはスタッフの判断でペナルティの対象になる可能性があります。

・大会において、ジャッジまたはスタッフにスリープ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必要があります。交換できない場合、ペナルティの対象になりますので、交換用のスリープを持参することを推奨します。

#### ◆配信について

フィーチャー卓で試合の様子を公式 YouTube チャンネルにて配信します。該当のプレイヤーはスタッフの指示に従いフィーチャー卓へご移動ください。

※フィーチャー卓での試合および配信にご協力いただけない場合、失格となり、各種記念品の獲得権利も失います。

#### ◆対戦形式

＜予選＞

スイストロー4 回戦

制限時間 60 分 1 試合 2 ゲーム先取制

#### ・得点について

試合の勝敗によって、以下の得点が与えられます。

勝利：3 点、敗北：0 点、引き分け：1 点

#### ・先攻／後攻の選択について

1 ゲーム目の先攻・後攻はジャンケンなどのランダムな方法で先攻・後攻の決定権を得るプレイヤーを決定します。

2 ゲーム目・3 ゲーム目の先攻・後攻は、直前のゲームに敗北したプレイヤーが選択します。

※先攻・後攻は、サイドボードの入れ替え後、ゲーム準備時に選択します。

#### ・サイドボードについて

メインデッキと混ざらないよう、テーブルの上の脇に裏向きにして置きます。

ゲームとゲームの合間に、メインデッキのカードとサイドボードのカードを入れ替えることができます。サイドボードの入れ替えも制限時間に含むため、速やかに入れ替えを行ってください。

サイドボードの内容は非公開情報ですが、サイドボードの枚数は公開情報です。対戦相手のサイドボードの枚数はいつでも確認することができます。

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：3 点、敗北：0 点、引き分け：1 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。

※対戦組み合わせを決定する際は、プレイヤーの得点のみを参照して対戦組み合わせをランダムに決定します。

#### 予選における制限時間切れの処理について

制限時間内でゲームが終了しなかった場合、現在進行中のターンが先攻プレイヤーのものか、後攻プレイヤーのものかによって、以下の追加のターンが与えられます。

・先攻プレイヤーのターン中に時間切れになった場合 進行中のターンを 0 ターンとして、追加 3 ターン

・後攻プレイヤーのターン中に時間切れになった場合 進行中のターンを 0 ターンとして、追加 2 ターン

制限時間終了時に、試合の勝敗がついていない試合は、以下により試合の勝敗を決定します。

##### ①第 1 ゲームが続いている場合

⇒追加のターンを行い、第 1 ゲームを勝利したプレイヤーが試合の勝者となります。

追加のターンの後に、第 1 ゲームの勝敗がついていない場合、試合は【引き分け】となります。

##### ②第 1 ゲームの勝敗がつき、第 2 ゲームが始まっていない場合

⇒第 1 ゲームを勝利したプレイヤーが試合の勝者となります。

##### ③第 2 ゲームが続いている場合

⇒追加のターンを行い、第 2 ゲームの勝敗がつき、2 勝 0 敗であれば 2 勝したプレイヤーが試合の勝者となります。1 勝 1 敗であれば試合は【引き分け】となります。

追加のターンの後に、第 2 ゲームの勝敗がついていない場合、第 1 ゲームを勝利したプレイヤーが試合の勝者となります。

④第 2 ゲーム終了時に 1 勝 1 敗で、第 3 ゲームが始まっていない場合

⇒試合は【引き分け】となります。

⑤第 3 ゲームが続いている場合

⇒追加のターンを行い、第 3 ゲームを勝利したプレイヤーが試合の勝者となります。

追加のターンの後に、第 3 ゲームの勝敗がついていない場合、試合は【引き分け】となります。

※追加のターンにも **10 分** の制限時間があります。

追加のターンの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、その効果の処理を行った後、追加ターンが終わったものとして上記の①,③,⑤に従い勝敗を決定します。

※過度に遅いプレイや、ジャッジが不適切な進行であると判断した場合は、ペナルティの対象となる場合がございます。

※予選終了後、順位に応じて本選進出者を決定します。本選進出者は予選終了後の上位 4 名です。

※予選終了後の上位 4 名が GRAND FINAL 権利を獲得します。

#### <本選>

トーナメント 2 回戦 シングルエリミネーション

制限時間無制限 1 試合 2 ゲーム先取制

※制限時間に関するルール以外は、予選と同様です。

#### ◆イベントルール

※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。

対戦結果を報告もしくは、ジャッジまたはスタッフ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、ジャッジまたはスタッフ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。

※ジャッジまたはスタッフ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またはスタッフの判断がすべてにおいて優先されます。

#### ◆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、確認として相手にシャッフルまたはカットをしてもらってください。確認で行うシャッフルまたはカットは、時間をかけすぎないように行ってください。ただし両者が了承した場合に限り、相手にシャッフルまたはカットをしてもらう必要はありません。

※対戦相手が自分のデッキをシャッフル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またはカットすることはできません。

ジャッジまたはスタッフは「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。ジャッジまたはスタッフ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または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、許可を得るか、TCG+上で棄権の処理をする必要があります。

※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になります。

#### ◆マナー

対戦中の飲食、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。

対戦中に電子機器は使用できません。

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。

※対戦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。

対戦中は不正の疑いをもたれないように、「構築デッキ」「リソースデッキ」「トーケンカード」「プレイマット」「ガンドムアッセンブル」以外の対戦中に使用しないものはしまってください。対戦を補助するサポートアイテムとして、以下の物が使用できます。

- ・ダイス(正二十面体以下のもの)
- ・腕時計

※電子機器として使用できるスマートウォッチ等は使用できません。

シャッフルする前や対戦の合間などに、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。

対戦中、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ッシュにあるカードの効果を聞かれた場合は必ず正しい情報を伝えて下さい。

相手にデッキやトラッシュ、シールドエリア、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

「ガンダムカードゲーム 総合ルール」や「「ガンダムカードゲーム」<公認大会> フロアルール」、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、《ジャッジまたはスタッフ》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】

##### 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、《ジャッジまたはスタッフ》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。

##### 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。

##### 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ペナルテ

イである。

【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。

#### 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ペナルティである。

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。