

參加大賽時

- ★本大賽將以官方最新版本規則進行。請務必確認。（詳情請查閱[此處](#)）
此外，在參加大賽時也請務必詳閱關於「BANDAI CARD GAMES」官方活動的注意事項。（詳情請查閱[此處](#)）
- 如有疑慮時，請立即中止比賽，告知裁判並請遵從裁判的判定。
※請注意進行對戰後即無法做出正確的裁定。
此外，請注意即使裁判的裁定在大賽當天為有效，但之後仍有可能因官方規則等因素而變更裁定。
- 大賽中皆以裁判的判斷為優先。
- 如發現作弊時，將依裁判的判斷予以處罰（包含戰敗・取消資格）。
- 除作弊行為外，即便在比賽後發現誤用規則仍不會推翻原先的結果。
- 若發現違規或違反禮儀等干擾大賽進行之行為時，依裁判的判斷有可能會取消資格或要求離開會場。
- 請自行準備自己使用的記憶體量表・記憶體標記・遊戲墊板・索引。但若主辦單位判斷不合適時，將有可能由主辦單位提供使用。
僅有參加季軍賽、決賽者將使用主辦單位提供的物品。

大賽形式

- 本大賽將以官方最新版本規則進行。請務必確認。（詳情請查閱[此處](#)）
- 本大賽在決定先攻・後攻時將使用「骰子」。雙方各自擲骰子，骰子數目大者為先攻。
- ※骰子將由主辦單位提供使用。
- 本大賽以預賽:瑞士制、決賽:淘汰制進行。
- 預賽、準決賽(至前 4 強)每場比賽採 1 戰制，季軍賽・決賽每場比賽採 3 戰制，先取得 2 勝者獲勝。
- 預賽:以瑞士制進行規定次數的對戰後，在下列標準順序下排名前 8 名的選手將晉級決賽。
若成績相同時，則以下一個基準比較。

優先順序①	個人的得分（每一場比賽戰勝: 3 分、戰敗: 0 分）
優先順序②	OMW%（Opponents' Match Win Percentage） ※對戰對手的勝率
優先順序③	對戰對手的平均 OMW%
優先順序④	若使用上述 3 項基準計算後成績完全相同時 由主辦單位以隨機方式決定排名。

- 決賽的第 2 戰、第 3 戰由前一戰遊戲戰敗者為先攻。

時間限制

- 每場對戰設置，「預賽:瑞士制 30 分、決賽:淘汰制 30 分」的時間限制。

當比賽達時間限制時，將進行如下。

在比賽達時間限制時工作人員將鳴響蜂鳴器。若在此時比賽尚未分出勝負，在完成當下的動作後即結束遊戲。因此，請尚未分出勝負的玩家立即停止遊戲並遵循下列說明。

① 預賽:若為瑞士制

在比賽達時間限制時雙方皆戰敗。雙方均未贏得積分。

即使因發揮效果而將記憶體移動至對手方，也不會結束回合，在效果完成後即結束遊戲。

<解決例 1>

在蜂鳴器響起時，若是在主要階段使用行動卡，則發揮該行動卡的效果，並在發揮所有該效果觸發的效果後結束遊戲。

<解決例 2>

在蜂鳴器響起時，若是在數碼寶貝進行攻擊中，將會進行確認或對戰，並在攻擊結束時遊戲結束。

② 決賽:若為淘汰制

在比賽達時間限制時工作人員將鳴響蜂鳴器。若在此時比賽尚未分出勝負，在完成當下的動作後，將依據現在進行中的回合為先攻玩家回合或是後攻玩家回合，可能追加回合如下。

- 若在先攻玩家的回合中比賽時間到時：將進行中的回合作為 0 回合，追加 1 回合
- 若在後攻玩家的回合中比賽時間到時：將進行中的回合作為 0 回合，追加 2 回合

若在追加回合結束時，該比賽仍未有獲勝者，

將依下列基準判定。由於裁判將進行判定，因此在裁判結束判定並下達指示之前，請勿擅自整理卡組。

優先順序①	由安全區剩餘卡片張數較多者獲勝（若張數相同、或雙方皆有 3 張以上時則再依下一項）
優先順序②	由卡組剩餘卡片張數較多者獲勝（不計算數碼蛋卡組。也不包含指示物的數量。若張數相同則再依下一項）
優先順序③	由戰鬥區的數碼寶貝數量較多者獲勝（不計算數碼寶貝的 Lv.・進化元張數。在戰鬥區中每 1 張視為數碼寶貝的指示物會計算為 1 隻數碼寶貝。若張數相同則再依下一項）
優先順序④	由手牌張數較多者獲勝（若張數相同則再依下一項）
優先順序⑤	由主辦單位以隨機方式決定排名。

- 在對戰中可使用手錶。請勿使用手錶以外的物品(手機、智慧型手機、智慧型手錶、桌上型時鐘、碼錶・生命手環等)作為計時的工具。可使用助聽器等醫療器材。
- 裁判和工作人員在大賽中無法回覆任何有關比賽時間的問題，尚請見諒。

卡組

- 可使用卡組正好 50 張卡片及數碼蛋卡組至多 5 張卡片。
 - 相同卡片編號的卡片可使用至多 4 張。對於限制 1 張的卡片可使用至多 1 張，可放入卡組內至多 50 張的卡片則可使用至多 50 張。
 - 大賽開始前 7 天起，所有正在販售・發送並且未被指定為禁止卡片的所有數碼寶貝卡牌遊戲的卡片均可使用。
 - 參加大賽時，1 個人僅可使用 1 副卡組。卡組不可交換・調整。
 - 將於 3/15、3/16 進行卡組的檢查。另外在比賽中裁判也可能進行檢查。若裁判或工作人員有要求時，請立即提交卡組。
 - 若卡組違反大賽規則時，將立即取消資格。
 - 不可使用被指定為禁止卡片的卡片。
 - 不可將被指定為禁止成對的卡片同時放入卡組內。
 - 請注意被指定為限制卡片的卡片有張數的限制。
 - 關於禁止卡片及限制使用張數的卡片請查閱「[此處](#)」。
 - 不可使用損壞至無法辨識的卡片，或背面損壞至可與其他卡片分辨的卡片。
 - 不可使用複製之卡片等非官方發行的數碼寶貝卡牌遊戲的卡片(指示物除外)。
 - 如卡組違反大賽規則時，立即取消資格。(到當前為止遊戲的戰勝數也可能無效)
-

指示物

- 若有準備指示物時，可以使用下列任一項。準備的指示物可以套上卡套，但是必須使用和卡組・數碼蛋卡組不同設計的不透明卡套。
 - ・下載官方網站上提供作為指示物使用的圖像，並列印成卡片尺寸的物品
 - ・可以展示表現形式(活動・休息)、官方發放的卡片尺寸的物品
 - 可以準備任意張數的指示物，但是如果構成卡組・數碼蛋卡組的卡片持有使用指示物的效果時，則必須準備指示物。
 - ※若無法準備指示物時可以進行借用，但是可能將予以處罰。
 - 讓指示物登場時，若從遊戲中移除的指示物卡張數不足時，可能會收到警告。指示物卡不需要記載效果指定的卡片資訊。指示物卡不需要事先聲明將在何種效果下使用指示物。
-

卡套

- 請使用大賽主辦單位提供的卡套。請注意 1 張卡片僅可使用 1 張卡套。

投降・棄權

- 對戰中，若經雙方同意，玩家可以投降。投降的玩家即視為戰敗，對戰對手獲勝。但是，決賽中不允許投降。
- 若在大賽中棄權時，請務必向裁判或工作人員通報棄權並遵循其指示。若棄權後，將無法參加之後的任何對戰。

禮儀

- 請勿觸碰對手卡組或廢卡區的卡片。
- 在卡片的持有者進行洗牌後，請對手切牌或是洗牌作確認。
- 請勿耗費太多時間進行確認的切牌或是洗牌。但是，僅限雙方同意的情況下，方可請進行洗牌的玩家代理進行切牌作確認。

對戰對手將卡組重新洗牌又或是切牌後，玩家不可再將自己的卡組洗牌・切牌。

＜代理進行切牌的步驟範例＞

- 「請洗牌直到喊停為止」
- 「請將卡組分成 4~8 份，再依我指定的順序放回去」
- 「請將卡組分一半，再將上面的【X】張卡片放到下面。」
- 若在洗牌前或遊戲的空檔間操控自己卡組的卡片順序時，將予以處罰。
- 在比賽中要廢除卡組時，請一次廢除 1 張以確保對手可以了解。
- 比賽中原則上禁止飲食、喝酒、吸菸。
- 比賽中想使用洗手間請務必得到工作人員許可。
- 身體不適時，請立即告知工作人員。
- 在比賽中無論任何原因離開座位 5 分鐘以上即可能取消資格。
- 請將手機電源關閉或設定為靜音模式。
- 對戰中請勿使用手機。若有接聽電話等行為時，即可能取消資格。
- 大賽中以防作弊嫌疑，請收好卡組・記憶體量表・記憶體標記・指示物・索引以外的卡片。
- 請小心不要遺失或失竊。若萬一發生遺失或失竊時，大賽概不負責。
- 比賽中請務必將自己的手牌拿在桌子上以確保對手可以看見卡片的張數。

拖延行為

- 請盡可能保持遊戲順暢。
 - 針對明顯長時間的思考，將依裁判的判斷予以處罰拖延行為。拖延行為的標準大約為 2 分鐘。若認為對戰對手長時間的思考非常明顯時，請告知裁判。
 - 即使未超過 2 分鐘，反覆長時間的思考也可能認定為拖延行為。
 - 依裁判的判斷，若認定為拖延行為時，將予以警告。警告後若再次被認定為拖延行為時，即為戰敗。
＜拖延行為的具體例子＞
 - ・沒有進行任何動作（長時間思考等）
 - ・進行前後狀況沒有任何變化的一連串動作
 - ・異常緩慢的動作
 - ・過度確認廢卡區或卡組的張數，重複進行不會改變結果的動作等
-

注意事項

- 本大賽僅限可以單獨一人玩「數碼寶貝卡牌遊戲」的人參加。
- 若發現冒充、重複申請參加、或是謊報年齡等作弊行為時，將有可能拒絕您參加本大賽，尚請見諒。
- 由於有可能無法因應申請內容的變更，因此請務必注意申請的內容。
- 參賽者的陪同人員（含監護人）不可進入對戰區域，也無法獲得包含到場紀念品等任何的紀念品。
- 本賽事的對戰活動僅限可以單獨一人玩的人參加。但是，若本公司判斷如輪椅使用者等等因疾病・受傷等原因需要陪同人員（含監護人）協助時，則不在此限。
- 活動內容可能在不通知的情況下變更或取消。此外，活動可能會因天災、意外事故等而取消，尚請見諒。
- 我們將在會場拍攝・錄影會場和對戰的狀況。日後我們可能會將拍攝・錄影的照片・影片使用於「數碼寶貝卡牌遊戲」的商品・廣告・宣傳影片・資訊型廣告・網頁・雜誌文章・宣傳單等。請在參加前理解並同意。