

最終更新日：2024年5月24日

UNION ARENA UNION ARENA -CHAMPIONSHIP2024- 大会レギュレーション

◆本イベントでは、以下のものがが必要です。

●デッキ：以下のルールに従って、50枚で構築されたデッキ。

- ・作品コード（カードナンバーの"/"の後のアルファベット3文字）が同じカードのみ（例）UA03BT/HTR-1-001の場合、作品コード「HTR」のカードのみでデッキを構築する必要があります、「HTR-1-001」はデッキに4枚まで入れることができます。
- ・カードナンバーの"/"の後が同じカードは4枚まで
- ・特別なトリガー（スペシャルトリガー、カラートリガー、ファイナルトリガー）を持つカードは各種合計4枚まで
- ・カードの使用制限を順守している

●APカード：3枚

◆ゲームルール

●勝利条件

- ・相手のライフエリアのカードが0枚になる。
- ・相手の山札が0枚で、相手がスタートフェイズでカードを引けない。

●制限時間

<予選スイスドローラウンド>

【制限時間30分】 【1試合1本制】

制限時間終了時点で効果を処理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。

<決勝トーナメントラウンド>

予選スイスドローラウンド最終順位 上位32名が決勝トーナメントラウンドに進出します。

【制限時間30分】 【1試合1本制】

<決勝トーナメントラウンドの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、以下の手順に従って勝敗判定が行われます。

- ① 制限時間終了時点で効果を処理しているカードがある場合、その効果の処理を行う
(その効果の処理後、勝利条件が満たされていない場合は次へ)
- ② ライフエリアのカードの枚数が多い方が勝利 (同数の場合は次へ)
- ③ 山札の残り枚数が多い方が勝利 (同数の場合は次へ)
- ④じゃんけん 1 回勝負などで勝ったほうが勝利

<決勝トーナメントラウンドの決勝戦の制限時間について>

決勝トーナメントラウンドの決勝戦は時間無制限で行われます。(プレイヤーには他ラウンドと同様に適切な速度で試合を進める義務があります)。

◆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及びフロアルールで行われます。ただしこのレギュレーションで定められているものが優先されます。必ずご確認をお願いします。
(詳しくは[コチラ](#)をご覧ください)

- ・対戦の終了および勝敗については、本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、不正行為を除くルールの誤用が発覚しても対戦結果についてくつがえ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。(不戦勝者も含む)
- ・不正が発覚した場合、ただちにゲームに敗北します。
- ・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。ゲームの進行後・終了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のみ有効ですが、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

<使用できないカードに関して>

- ・コピーしたカードなど正規のカードではないもの
- ・サインや名前など、何かを書き足したカード
- ・カードの判別ができない程の傷がついたカード

<スリーブに関して>

・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・重なり順でのスリーブ使用をしてください。また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。

・スリーブは、不透明のものを使用してください。スリーブを2枚重ねて使用する場合、内側と外側のいずれかは不透明のスリーブを使用してください。もう片方は透明のものでも不透明のものでも構いません。

・大会において、使用しているスリーブが、使用に適さないとジャッジが判断した場合、プレイヤーはより適したスリーブに交換しなければいけません。

・大会主催者が指定するスリーブの使用が義務とされる場合があります。・デッキは、ジャッジがチェックを行うことがあります。

・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。

※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化される場合もあります。

●APカードについて

<使用できないカードに関して>

・コピーしたカードなど正規のカードではないもの

※サインや名前など、何かを書き足したカードの使用は基本可能ですが、ジャッジの判断で不適切と判断し使用不可となった場合は、適切なカードに交換をお願いする場合がございます。

<スリーブに関して>

・APカード(3枚)については「デッキと異なるスリーブ」、または「スリーブの未使用」にする必要があります。

・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。また、カード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。

・APカードにおいては、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に適さないもの(著しく視認性が悪い等)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「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化される場合もあります。

●デッキチェックについて

- ・デッキおよび AP カードは、ジャッジがチェックを行うことがあります。
- ・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、すみやかにデッキおよび AP カード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。
- ・プレイヤーは、対戦相手が相手のデッキをシャッフルした後、そのデッキをシャッフルしなおすこと、またはカットすることができます。このとき、プレイヤーは、相手の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。確認で行うカットやシャッフルも、時間をかけすぎないように行ってください。
- ・対戦相手のシャッフルが終了した後に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。
- ・自分のデッキをシャッフルした後、お互いが了承した場合に限り、自分が代理でカットを行うことができます。自分が代理でカットを行う場合はお互いのプレイヤーが同意した手順で行ってください。また、通常のカットと同様に代理で行うカットは時間をかけすぎないように行ってください。

<自分が代理で行うカットの手順例>

- ① 自分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よう伝えます。
- ③ 自分は指定された順番で3つの束を上から積み重ねます。

・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となります。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

- ・試合中の飲食、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。
- ・対戦中に席を離れる場合は、対戦相手とジャッジ（またはスタッフ）から許可をもらう必要があります。
- ・携帯電話は、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、「デッキ」、「APカード」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。
(UNION ARENA 公式の BP カウンター・マーカーは使用可能です)
- ・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、場にあるカード、公開されたカード、場外やリムーブエリア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。
- ・相手に山札や場外、手札など公開領域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

●ペナルティの種類と適用の原則

「UNION ARENA 公認大会フロアルール」や「オフィシャルルールマニュアル」、本大会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。

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(デッキ 50 枚、同一の作品コード、同一のカードナンバー4 枚以下、特別なトリガーを持つカード各種 4 枚以下)を満たしていない。

- ・デッキの交換が認められていない状況で、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記念品を受け取ることはできない。【失格】を与えることができるのは、大会主催者と、主催者から【失格】を与えることが許可されたジャッジのみである。【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。
- ・意図的に、相手の山札や手札など、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、カードや AP カードを必要以上に得るなどの不正行為。

※本イベントでは上記に加え、「今後の公式イベントの出場停止」のペナルティが科される場合がございます。