最終更新日:2026 年 11 月 13 日

BANDAI CARD GAMES 基本フロアルール Ver.2.3.0

【もくじ】

◆はじめに
◆本ルールの適用範囲
◆イベントの種別について
第 1 章：イベントに参加する皆さんへ
第 2 章：プレイヤーの皆さんへ
第 3 章：観戦者の皆さんへ
第 4 章：ジャッジについて
第 5 章：使用できるカードについて
第 6 章：スリーブについて
第 7 章：トークンカードについて（バトルスピリッツ、デジモンカードゲーム、ガンダムカードゲーム）
第 8 章：ゲームの準備に関して（ONE PIECE カードゲーム、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）
第 9 章：イベント進行について
第 10 章：対戦の終了および勝敗について
第 11 章：大会の途中棄権について
第 12 章：ペナルティについて

◆はじめに

この「BANDAI CARD GAMES 基本フロアルール」は、イベントに参加する皆さんが、対戦の勝ち負けにこだわるだけでなく、気持ちよく BANDAI CARD GAMES の対戦を楽しめるよう定められたルールです。お互いにルールを守り良いイベントを目指しましょう。

◆本ルールの適用範囲

本ルールは、日本・アジアの各エリアにおいて、株式会社バンダイ主催または許諾のもと開催される公式大会および、株式会社バンダイが認定する店舗で開催される公認大会等に適用されます。適用される TCG タイトルは以下のとおりです。

「バトルスピリッツ」
「デジモンカードゲーム」
「ONE PIECE カードゲーム」
「UNION ARENA」
「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」
「ガンダムカードゲーム」
「プロ野球 ファンスターズリーグ」

※各エリアによって開催されるタイトルは異なります。
※「プロ野球 ファンスターズリーグ」は BANDAI CARD GAMES のタイトルではありませんが、イベント上は同様に扱います。

本ルールは大会が開催される上での運営方針となるものですが、必ずしもすべての場合において本ルールに記載のとおりに処理しなければならないわけではありません。おこりうる様々な状況に対して、臨機応変に対応し、適切な処理を行うことが大切です。また、各大会において個別に規定やガイドラインや大会ルールが定められている場合は、原則としてその内容が優先されます。
公式大会には別途定められた「『BANDAI CARD GAMES』公式イベントに関する注意事項」や、各大会のルールも適用されます。ルールを確認した上で参加していただくようにしてください。
株式会社バンダイは、これらのルールを変更・調整することがあります。このような変更は事前にお知らせすることなく行われることがあります。

◆イベントの種別について

・公式大会

株式会社バンダイが主催し、運営を行う大会のことです。

各 BANDAI CARD GAMES タイトルにおけるワールドファイナルや、ワールドファイナルにつながる出場権利を獲得できる大会、チャンピオンシップなどがこれにあたります。

チャンピオンシップの他にも、株式会社バンダイ、または株式会社バンダイが委託する企業が主催と運営を行う大会が公式大会となります。

・公認大会

株式会社バンダイが認めた公認店舗等が主催する大会のことです。

大会を主催する各公認店舗が開催し、株式会社バンダイは記念品の提供など、開催のサポートを行います。「バトルスピリッツ」では、「バトルスキー」が主催する「バトルスキーイベント」も公認大会です。

第 1 章：イベントに参加する皆さんへ

BANDAI CARD GAMES のイベントに参加する皆さんは、お互いを尊重し、思いやりを持って相手と接するよう心がけましょう。

第 2 章：プレイヤーの皆さんへ

決められたルールやマナーを守り、お互いが気持ちよく対戦ができるようフェアプレイを心がけましょう。

そのためには、勝敗にこだわること以上に、対戦相手に対して、常に思いやりを持って接することが必要です。

対戦に関するマナーについて、プレイヤーの皆さんは以下のことを心がけなければなりません。

・対戦前、対戦後それぞれ対戦相手にはあいさつをするように心がけましょう。
・対戦中はタイミング・ステップ・フェイズなどゲームの進行や、使用するカードなどの使用宣言をはっきりと行い、対戦相手もそれにきちんと答えるようにしましょう。
・対戦中は、対戦相手やジャッジ（スタッフ）にわかりやすいよう、きちんとカードの位置やカードの状態（アクティブ・レスト、回復・疲労の区別等）を整理してプレイをするように心がけましょう。
・対戦相手のカードは丁寧に扱いましょう。また、対戦相手のカードに触れる場合は、対戦相手の許可を得てから行うようにしましょう。
・カードによる特別な指示がない限り、対戦相手の手札や山札等を見てはいけません。
・対戦相手や他のプレイヤーが不快に感じる行為をしてはいけません。

（例：大きな声を出す。相手の悪口を言う。時間をかけてプレイする。音を立てて手札をシャッフルする。その他の対戦相手の集中力を削ぐような行為等）
これは対戦に参加していない周囲のプレイヤー・観戦者も同様です。

・対戦中に席を離れる場合は、対戦相手とジャッジ（スタッフ）から許可をもらいましょう。
・対戦中にルールに関して疑問が発生した場合、プレイヤーの皆さんは、その場でジャッジ（スタッフ）を呼んで、その疑問について確認することができます。このとき、プレイヤーの皆さんは、ジャッジ（スタッフ）によって決められた内容に従わなければなりません。
・対戦中にプレイヤーのマナー違反や不正と疑わしき行為があった場合、ジャッジ（スタッフ）を呼びましょう。
・対戦中にルールについての疑問以外で困った時も、ジャッジ（スタッフ）を呼んで対応をしてもらいましょう。
・対戦中に対戦に関係のないものは椅子の下に置き、触ってはいけません。

※対戦を補助するサポートアイテムとして、以下のものが使用できます。ただし、対戦に支障がないよう対戦相手に了承を取って使用しましょう。
すべてのタイトルに共通して、振った際にしっかりと出目がわかる正二十面体以下のダイスが使用可能です。

※各タイトルの「対戦に関係のないもの」に関する定めは以下となります。

├「バトルスピリッツ」
デッキ、コアとソウルコア、転醒カード、トークンカード、プレイマット、ライフ置き場、転醒カード・トークンカードが入っているデッキケース以外のもの

├「デジモンカードゲーム」
デッキ、デジタマデッキ、メモリーゲージ＆マーカー、トークンカード、プレイマット、カウンターマーカー、キーワード効果＆ルール早見表以外のもの

├「ONE PIECE カードゲーム」
リーダーカード、デッキ、ドン!!デッキ、プレイマット、パワーカウンター、LECAFIG（レカフィグ）、以外のもの

├「UNION ARENA」
デッキ、AP カード、プレイマット、BP カウンター・マーカー以外のもの

├「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」
リーダーカード、デッキ、エナジーマーカー、プレイマット以外のもの

└「ガンダムカードゲーム」
デッキ、リソースカード、EX リソース、EX ベース、トークンカード、GUNDAM ASSEMBLE、プレイマット、ダメージカウンターシート以外のもの

├「プロ野球 ファンスターズリーグ」
野手デッキ、投手デッキ、スコアカード、プレイマット以外のもの

第３章：観戦者の皆さんへ

大会を観戦する場合は、対戦や大会の運営に支障が出ないよう、大会で決められたエリアからマナーを守って観戦をするようにしましょう。対戦に関する発言や助言、干渉はしてはいけません。
これが守られなかった場合、ジャッジ（スタッフ）の判断により、観戦をご遠慮頂く場合があります。

観戦中、ルールが誤って進行されていることを発見した場合は、自身で対戦には干渉せずジャッジ（スタッフ）を呼んでください。

イベントによっては、大会の参加者かどうかであるかに関わらず観戦を認めていない場合があります。イベントによってルールが異なる場合があるため、観戦をする場合は当日ジャッジ（スタッフ）に確認するようにしましょう。

第４章：ジャッジについて

すべてのジャッジは、決められたルールを守り、公正かつ円滑な大会運営がなされるよう、イベントに参加する皆さんやスタッフと協力しあわなければなりません。
また、すべてのプレイヤーの模範となるように、紳士的な対応が求められます。
すべてのジャッジは、プレイヤーから「ゲームルール上誤った行為」の確認があった場合、一方ではなく対戦者同士の話を聞いて適切にゲームを進められるよう裁定し、正しい状況に戻します。
対戦が進んだ後で誤った行為が発覚した場合は、そのまま対戦を続行することがあります。
また、すべてのジャッジは、ルールの間違いやプレイヤーの不正行為または不正と疑わしき行為を発見した場合、これに介入して指摘、修正することができます。
ヘッドジャッジと大会主催者は、大会中の裁定およびルール判断に対する最終決定権を持ちます。ヘッドジャッジの最終決定が覆ることはありません。イベントに参加しているプレイヤーは、ヘッドジャッジの裁定およびルール判断に従わなければならず、従わない場合ペナルティの対象となります。

第５章：使用できるカードについて

プレイヤーは、大会ごとのレギュレーション（＝大会ごとに定められたルール）で決められたカードを使用します。どのような大会でも、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。また原則として、開催エリアにおいて使用が認められている言語のカードを使用しなければなりません。
例：日本で開催される大会では原則として日本語版のカードのみが使用可能です。
（トークンカードなど、一部のカードにおいては、その限りではありません。ただし、アクティブ・レストなどの表示形式がわかるものである必要があります。）

カードのオモテ面・ウラ面・側面に、同じデッキ内の他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（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。使用しようとしているカードが、その大会で使用できるカードかどうかわからない場合は、事前にジャッジ（スタッフ）に確認するようにしてください。

コピーしたカードなど、正規のカードでないもの、サインや名前などの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。
※一部、サインや名前などが書きこまれているカードの使用が認められている場合を除きます。

禁止・制限カードまたは禁止ペアが設定されている場合、そのカードはルールに従って、デッキに入れることはできません。

公式大会およびチャンピオンシップに関連する大会（公認店舗で開催する一部大会を含みます）では、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 日間が経過していなくても使用することができます。）

発売・頒布後の使用制限がある場合の例：各月 1 日に販売・頒布された新規カードナンバーのカードは、その月の 8 日から使用できます。

■「バトルスピリッツ」補則
公認大会では、発売・頒布されてから 7 日間を待たずすべての新規のカードナンバーのカードを使用することができます。

■「デジモンカードゲーム」補則
公認大会の『アルティメットカップ』では、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 日間が経過していなくても使用することができます。）

■「ONE PIECE カードゲーム」補則
公認大会の『フラッグシップバトル』『エクストラグランドバトル』では、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 日間が経過していなくても使用することができます。）
また、使用するリーダーカードによってデッキに入れられるカードが制限される場合があります。

- LECAFIG（レカフィグ）の使用について

LECAFIG（レカフィグ：リーダーカードを立体化したフィギュアシリーズ）は、リーダーカードと同様に公認・公式イベントで使用することが可能です。
ただし、店舗・大会レギュレーションにより使用ができない場合もあります。

- SOUND LOADER（サウンドローダー）の使用について

SOUND LOADER（サウンドローダー：BGM や効果音が鳴るカードローダー）は、公認・公式イベントで原則として使用できません。
ただし、SOUND LOADER（サウンドローダー）に同梱されているリーダーカードは、同一のカードナンバーのカードと同じレギュレーションに従って使用できます。

- ドン!!カードの使用について

ドン!!カードは、販売・頒布されているすべてのカードが使用できます。
ドン!!カードは、すべての言語のカードが使用できます。

■「UNION ARENA」補則

公認大会および『ユニオンレア争奪祭』『ONE BATTLE CUP』では、発売・頒布されてから 7 日間を待たずすべての新規のカードナンバーのカードを使用することができます。
AP カードは、それぞれの展開する国、又は地域に合わせて使用制限があります。
詳細はこちらをご確認ください。

大会によって使用できるタイトルに制限されるルールが設定される場合があります。
ベーシックバトル：すべての作品が使用できるルールです。
ONE バトルルール：指定された作品のみが使用できるルールです。

■「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」補則

公認大会の『アルティメットバトル』では、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 日間が経過していなくても使用することができます。）

- エナジーマーカーの使用について

エナジーマーカーは、販売・頒布されているすべてのものが使用できます。
エナジーマーカーは、すべての言語のものが使用できます。
エナジーマーカーは、「DRAGON BALL SUPER CARD GAME MASTERS」のものも使用できます。
エナジーマーカーは、1 枚以上の任意の数を用意してください。机に置ききれないなど、極端に多い数の使用は避けてください。

■「ガンダムカードゲーム」補則

公認大会の『ニュータイプチャレンジ』では、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 日間が経過していなくても使用することができます。）

リソースカード・EX リソースカード・EX ベースカード・トークンカードは、販売・頒布されているすべてのカードが使用できます。

リソースカード・EX リソースカード・EX ベースカード・トークンカードは、すべての言語のものが使用できます。

- サイドボードについて

大会によって、デッキとは別にサイドボードを使用できる大会があります。

- GUNDAM ASSEMBLE（ガンダムアッセンブル）の使用について

GUNDAM ASSEMBLE（ガンダムアッセンブル：ミニチュアサイズのガンプラ）は公認・ 公式イベントにおいて、対応するトークンカードの上に置いて使用することが可能です。また、トークンカードを用いないで、GUNDAM ASSEMBLE だけで使用することはできません。ただし、店舗・大会レギュレーションにより使用ができない場合もあります。

■「プロ野球 ファンスターズリーグ」補則

- スコアカードについて

スコアカードは、公式から発売・配布されたもの以外を使用することはできません。

- 直筆サイン入りカードの使用について

サインや名前などが書きこまれているカードの使用が認められている場合であっても、カードのテキスト（能力や条件などの記述部分）に直筆サインが被っており、正確な情報を読み取ることができない場合は、そのカードを使用することはできません。

ただしスコアカードに関しては、その限りではなく、スコアカードであると判別できる場合は使用することができます。

第 6 章：スリーブ・カードローダーについて

スリーブは、大会ごとのレギュレーションに従ったものを必ず使用します。大会によって使用できるスリーブが定められている場合、レギュレーションに従ったスリーブを使用するようにしてください。

スリーブを使用する場合は必ず不透明のものを 1 枚以上、カードが同じ向きになるように使用してください。

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。その場合はデッキのカードすべてに対して、同じスリーブ・同じ枚数・同じ重なり順でスリーブを使用してください。
透明スリーブを含んだスリーブを 2 枚重ねて使用する場合、内側・外側を問わず印刷が全くされていない透明スリーブと不透明スリーブ各 1 枚でなければいけません。

すべてのカードにおいて、3 枚以上スリーブを重ねて使用することはできません。

以上の内容は、トークンカードなどのデッキに入れるカード以外のカードすべてにも適用されます。

スリーブのオモテ面・ウラ面・側面・内側に、同じデッキ内のカードと区別できる傷、汚れ、印などがある場合、ジャッジの判断により使用できない場合があります。

大会において、ジャッジによりスリーブおよびカードローダーが使用できないもの（カードの鑑定品、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しなければいけません。
トークンカードなどデッキに入れるカード以外のカードにもスリーブを使用することができます。これらのカードにはスリーブを使用しないことも可能です。
デッキに入れるカード以外にスリーブを使用する場合、デッキのカードと区別するためデザインの異なるスリーブを使用してください。印刷したトークンカードをスリーブに入れる場合、スリーブには印刷したカード 1 枚以外に別のカードなどを入れることはできません。
※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付けられる場合もあります。
※公式大会では「一部柄や文字の入った透明スリーブ等の使用、スリーブを使用した不正および誤解を招く行為は禁止」しております。

■カードローダーについて
カードローダーを使用する場合、使用が認められたカード以外のものをカードローダーに入れることはできません。
また、対戦に必要のないものがカードローダーに書かれていたり、ステッカーが貼られていたりするなどでカードの情報が見えなくなっている場合、カードローダーの使用が認められない場合があります。
※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それに着用しているスリーブ以外のもの（他のカードやステッカー等）を入れることはできません。

・「バトルスピリッツ」補則
● 転醒カードについて
転醒カード（両面カード）や転醒チェックリストカードを使用する場合、裏面が通常カードと同じ特製転醒チェックリストカードを使用する場合を除き、必ず不透明スリーブを使用しなければいけません。

転醒チェックリストカードを使用する際、デッキ外に置く転醒カードには透明スリーブの二重を認めます。

・「デジモンカードゲーム」補則

● デジタマデッキについて

デッキとデジタマデッキは、異なるスリーブを使用することができます。ただし各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。

・「ONE PIECE カードゲーム」補則

● リーダーカードとドン!!カードについて

リーダーカード・ドン!!カードについては、デッキと異なるスリーブを使用するか、スリーブを使用しないことができます。

リーダーカード・ドン!!カードについては、カードローダーを使用することができますが、カードの鑑定品や著しく視認性が悪いもの、テキスト部分が隠れるものなどは公認・公式イベントでは使用できません。

使用しているスリーブ、カードローダーが対戦に支障をきたすとジャッジが判断した場合、使用を禁止とされ、イベント参加者は「カードに目立った傷がない場合にはスリーブ・カードローダーなしで対戦する」または「代わりのものを用意する」を選択することができます。

・「UNION ARENA」補則

● AP カードについて

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。
AP カードには、カードローダーを使用することができます。

※サインや名前など、何かを書き足したカードの使用は可能ですが、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あります。

使用しているスリーブ、カードローダーが対戦に支障をきたすとジャッジが判断した場合、使用を禁止とされ、イベント参加者は「カードに目立った傷がない場合にはスリーブ・カードローダーなしで対戦する」または「代わりのものを用意する」を選択することができます。

・「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」補則

● リーダーカードとエナジーマーカーについて

リーダーカードは両面透明のスリーブの使用、またはスリーブの不使用のどちらかである必要があります。
1 枚のリーダーカードに対して 2 枚のスリーブを重ねて使用する場合、どちらも両面透明のスリーブを使用してください。

リーダーカードには、両面透明であればカードローダーを使用することができます。

エナジーマーカーはデッキと異なるスリーブの使用、またはスリーブの不使用が可能です。
エナジーマーカーには、カードローダーを使用することができます。

使用しているスリーブ、カードローダーが対戦に支障をきたすとジャッジが判断した場合、使用を禁止とされ、イベント参加者は「カードに目立った傷がない場合にはスリーブ・カードローダーなしで対戦する」または「代わりのものを用意する」を選択することができます。

・「ガンダムカードゲーム」補則

- リソースカード、EX ベースカード、EX リソースカード、トークンカード

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。
スリーブを着用する場合、2 枚まで重ねて着用することができます。

リソース、トークン（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、メインとなるデッキとは異なるスリーブを着用する必要があります。
リソース、トークンに着用するスリーブは、リソース、ユニットトークン、EX ベース、EX リソースですべて同じものに統一しても、それぞれ異なるものにしても問題ありません。

EX ベースカードのみ、カードローダーを使用することができます。
「ガンダムカードゲーム」では、トークンカードを印刷して使用することはできません。
必ず発売・頒布されているトークンカードを使用してください。

使用しているスリーブ、カードローダーが対戦に支障をきたすとジャッジが判断した場合、使用を禁止とされ、イベント参加者は「カードに目立った傷がない場合にはスリーブ・カードローダーなしで対戦する」または「代わりのものを用意する」を選択することができます。

・「プロ野球 ファンスターズリーグ」補則

野手デッキと投手デッキのすべてのカードに、不透明のスリーブを着用する必要があります。
また、投手デッキのスリーブは、野手デッキと異なるデザインのスリーブを使用しなければなりません。

スコアカードのみカードローダーを使用することができます。他のカードにはカードローダーを使用することはできません。

第 7 章：トークンカードについて（バトルスピリッツ、デジモンカードゲーム、ガンダムカードゲーム）

トークンカードを用意する場合、以下のうちいずれかを使用することができます。用意したものにスリーブを着用できますが、デッキ・デジタマデッキとは異なるデザインの不透明のスリーブを着用しなければなりません。

・公式ホームページからトークンカードとして提供されている画像データをダウンロードし、カードサイズで印刷したもの（バトルスピリッツ、デジモンカードゲーム）
・表示形式（アクティブ・レスト）を示せる公式から発売・頒布されているトークンカード

トークンカードは、デッキ・デジタマデッキ内にトークンを使う効果を持つカードが構成されている場合、ゲームに必要な枚数以上のトークンカードを必ず用意しなければなりません。トークンを登場させる際、ゲームから取り除かれているトークンカードの枚数が足りない時、注意などを受ける場合があります。トークンカードは、効果で指定されているカードの情報が記載されている必要はありません。トークンカードは、どの効果で使うトークンなのかを事前に宣言する必要はありません。

・「デジモンカードゲーム」補則
公式ホームページからトークンカードとして提供されている画像データをダウンロードし、カードサイズで印刷したものに、対戦に必要な情報を記載して使用することができます。

・「ガンダムカードゲーム」補則
対戦中にトークンカードの枚数が足りなくなった場合、両者が確認した上でアクティブ・レストがわかるカード状のもので代用することができます。
カードの効果によって相手の場にトークンカードを出す必要がある場合、そのカードの持ち主がトークンカードを貸し出すか、代用カードを使用してください。

第 8 章：ゲームの準備に関して（ONE PIECE カードゲーム、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）

自分と相手がお互いにデッキをシャッフルして、机の上の「デッキ」に置いてからリーダーカードを公開します。
相手のリーダーカードを見てからデッキを変更することはできません。

第 9 章：イベント進行について

I. シャッフルに関して

デッキをシャッフルするとは、デッキのカードの順番が、お互いのプレイヤーにわからないよう、十分ランダムになるまでよく混ぜることです。すべてのプレイヤーのデッキは、それぞれの対戦が開始したときと、対戦中「デッキをシャッフルする」と指定された直後は、十分ランダムになるようシャッフルされた状態でなければなりません。デッキをシャッフルするときに不正な操作を行った場合、厳しいペナルティが科せられる対象となります。

※ペナルティについては、第 12 章を参照してください。

■ プレイヤーによるシャッフル

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、適切にデッキをシャッフルしてください。対戦相手に見える位置で適切な時間内に行い、カードやスリーブ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。

デッキをシャッフルした後に、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、カットしなおすことはできません。両者が了承した場合に限り、相手にシャッフル・カットしてもらう必要はありません。

オンライン対戦などでデッキに触れることができない場合、シャッフルを行ったプレイヤーが確認として行うカットを代理で行ってください。

■ 相手の代理でカットを行う場合

自分のデッキをシャッフルした後、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。

（代理で行うカットの手順例）

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うよう伝えます。
3. 指定された順番で 3 つの束を上から積み重ねます。

■ 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などに、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。

II. 時間切れに関して

各タイトルの定めに従って勝敗を決定してください。

・「バトルスピリッツ」の場合

公認大会は制限時間を設ける場合 1 対戦 30 分を推奨しています。
個別の対戦に制限時間が設定されていて、制限時間が来た時点でまだ勝者が決定していなかった場合、勝敗判定は行わず、その対戦は両者敗北となります。
また特定のイベント（公式大会決勝ラウンド、トーナメント戦、一部の公認大会）において、その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.ライフにあるコアの数が多い方が勝利（同数か、お互い 5 以上の場合は次へ）
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.手札やフィールド、トラッシュ、除外されたカードも含めた、デッキの総枚数が多い方が勝利（同数の場合は次へ）
4.ライフ、カウント、デッキの横、創界神/創界石ネクサス以外のフィールド/リザーブ/トラッシュの合計コア数が少ない方が勝利（同数の場合は次へ）
5.じゃんけん 1 回勝負で勝ったほうが勝利。

・「デジモンカードゲーム」の場合

公認大会は制限時間を設ける場合 1 対戦 30 分を推奨しています。
個別の対戦に制限時間が設定されていて、制限時間が来た時点でまだ勝者が決定していなかった場合、勝敗判定は行わず、その対戦は両者敗北となります。
また特定のイベント（公式大会決勝ラウンド、トーナメント戦、一部の公認大会）において、その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.セキュリティの残り枚数が多い方が勝利（同数か、お互い 5 枚以上の場合は次へ）
※引き分けを設定している場合、これで勝敗が付かなければ以降の判定は行わず、引き分けとする。
2.デッキの残り枚数が多い方が勝利（デジタマデッキは考慮しない。トークンは数に含めない。同数の場合は次へ）
3.バトルエリアのデジモンの体数が多い方の勝利（デジモンの Lv.・進化元の枚数は考慮しない。バトルエリアのデジモンとして扱うトークンは、1 枚につきデジモン 1 体として数える。同数の場合は次へ）
4.手札枚数の多い方が勝利（同数の場合は次へ）
5.じゃんけん 1 回勝負で勝ったほうが勝利。

・「ONE PIECE カードゲーム」の場合

公認大会は制限時間を設ける場合 1 対戦 30 分を推奨しています。
各対戦において、予告された終了時刻が来た時点でまだ勝者が決定していなかった場合、勝敗判定は行わず、その対戦は両者敗北となります。
また特定のイベント（公式大会決勝ラウンド、トーナメント戦、一部の公認大会）において、その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、以下のように追加のターンが与えられる場合があります。

・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

上記の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 回勝負で勝ったほうが勝利

・「UNION ARENA」の場合

公認大会は制限時間を設ける場合 1 試合 30 分を推奨しています。
各対戦において、予告された終了時刻が来た時点でまだ勝者が決定していなかった場合、勝敗判定は行わず、その対戦は両者敗北となります。
また特定のイベント（公式大会決勝ラウンド、トーナメント戦、一部の公認大会）において、その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.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.じゃんけんなどのランダムな方法で 1 回勝負で勝ったほうが勝利

・「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」の場合

公認大会は制限時間を設ける場合 1 対戦 30 分を推奨しています。
各対戦において、予告された終了時刻が来た時点でまだ勝者が決定していなかった場合、勝敗判定は行わず、その対戦は両者敗北となります。
また特定のイベント（公式大会決勝ラウンド、トーナメント戦、一部の公認大会）において、その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、以下のように追加のターンが与えられる場合があります。

・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

上記の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. じゃんけんなどのランダムな方法で 1 回勝負で勝ったほうが勝利

・「ガンダムカードゲーム」の場合
公認大会は制限時間を設ける場合 1 試合 30 分を推奨しています。
各対戦において、予告された終了時刻が来た時点でまだ勝者が決定していなかった場合、勝敗判定は 行わず、その対戦は両者敗北となります。
また特定のイベント（公式大会決勝ラウンド、トーナメント戦、一部の公認大会）において、その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、 以下のように追加のターンが与えられる場合があります。

・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

上記の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.シールドエリア（ベースとシールドの合計）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.じゃんけんなどのランダムな方法で 1 回勝負で勝ったほうが勝利

・「プロ野球 ファンスターズリーグ」の場合

公認大会において制限時間を設ける場合、1 試合 20 分を推奨しています。
各対戦において、予告された終了時刻が来た時点でまだ勝者が決定していなかった場合、追加のターン（エクストラターン）は行わず、以下の手順に従って勝敗判定が行われます。

1.試合終了時点で、スコアボードのスコアカードの枚数（スコア）が多いプレイヤーが勝利（同数の場合は次へ）
2.投手ベンチのカードの枚数が少ないプレイヤーが勝利(同数の場合は次へ)
3.じゃんけんなどのランダムな方法で 1 回勝負で勝ったほうが勝利

III.デッキを確認する効果に関して

カードの効果によってデッキを確認する際、過度に遅い場合、罰則の対象になる可能性があります。

Ⅳ．Best of 3（BO3）形式に関して

大会によっては、Best of 3（以下 BO3）の対戦形式を採用する場合があります。
BO3 とは、対戦相手と最大 3 回ゲームを行い、2 ゲームを先に勝利したプレイヤーが試合の勝者になるルールです。

第 10 章：対戦の終了および勝敗について

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。
BANDAI TCG+で対戦結果を登録またはジャッジが対戦結果を確認した後では、原則として対戦結果を覆すことはできません。

第 11 章：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、原則としてジャッジ（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。

第 12 章：ペナルティについて

「BANDAI CARD GAMES 基本フロアルール」や、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（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（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①～⑤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（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す。「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し、その誤りの程度に応じて【注意】のペナルティが与えられます。
何度も【注意】を受けた場合、【警告】に格上げされることがあります。
（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。
・デッキ以外のスリーブ・カードローダーなどが大会レギュレーションに違反していた。この場合、次の対戦までにスリーブ・カードローダーなどを適正な状態にすることが求められます。

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す。それほど重大なものではない違反に対して与えられます。
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ります。
（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。
・前後の状況に変化の起こらない一連のプレイング。
（無意味なカードの提示のみの繰り返し、トラッシュの確認、結果の変わらないループ行為の繰り返しなど）
・相手に誤った情報を伝えてしまった。
・相手を挑発する行為、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ます。

【敗北】が与えられた場合、そのゲームは即座に終了します。

【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（スタッフ）のみです。

（違反例）

・デッキ構築条件を満たしていない。

・禁止カードや制限カード、デッキのスリーブなど大会レギュレーションに違反した。

・禁止ペアのカードがどちらもデッキに入っていた。

コアやドン!!カード、APカード、エナジーマーカー、リソースカードなどゲームの進行に必須なアイテムにおいては、大会運営者からの貸出などの処置が行われ、ゲームが続行される場合があります。

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ます。ジャッジやスタッフによってプレイヤーに【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ません。

【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りません。

（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。
- 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。
- 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。
- 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。
- 意図的に、お互いのデッキや手札などのカードを不当に操作、入れ替えるなどの不正行為をした。
- 意図的に、カード、コア、ドン!!カード、AP カード、エナジーマーカー、リソースカード、スコアカードを必要以上に得るなどの不正行為をした。
- 意図的に、メモリーを必要以上に動かすなどの不正行為をした。
- ジャッジ、スタッフ、プレイヤー、観客に対して、言い争ったり、けんか腰に振舞ったり、侮辱した。
- ジャッジ、スタッフの指示に従わなかった。

⑤【大会の参加資格停止】

主に公式イベントにおいて、【失格】よりも非常に悪質な違反、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を行っていると判断したときは、【失格】が与えられたうえで今後の大会の参加資格の停止、および BANDAI TCG+のアカウント利用停止を行うことがあります。この場合において、違反者に不利益・損害が生じた場合においても、イベントの主催者、または株式会社バンダイは違反者に対して何ら責任を負うものではありません。

（違反例）

- 窃盗、強盗、詐欺、恐喝、他人の財物の損壊などの刑事罰に該当する行為、およびそれらに類する不法行為を行った。
- 対戦の結果や順位、記念品などを対象とした金銭・物品などの授受、またはそれに類する賭博・賭博加担行為をした。
- 対戦の公平性を害するおそれのある行為をした。これには、対戦の勝敗または結果に影響を及ぼすことを目的として、他の参加者と勝敗の取り決めを行うこと、または勝敗の如何にかかわらず、記念品、金銭その他の利益を分配することの提案、交渉、協議、またはこれらに合意する行為を含む。これらの行為、またはその疑いに関連して、プレイヤー間に生じたいかなるトラブル、損害または請求についても、運営は一切の責任を負わず、これらに関与しないものとする。
- 他プレイヤー、スタッフ、ジャッジ、来場者に対する暴力、脅迫、威圧、またはストーカー行為や過度な接触を行った。
- 主催者や施設、他プレイヤーの所有物を故意に破壊、汚損、または持ち去る行為をした。
- 身分証の偽造、BANDAI TCG+アカウントの譲渡・貸与、他者へのなりすましを行った。
- 特定の個人や団体、イベント運営、商品、サービスに対する著しい誹謗中傷や攻撃行為をした。
- 人種、性別、身体的特徴等に基づく差別的発言、および公序良俗に反する行為をした。