◆ONE PIECEカードゲーム　企業対抗頂上バトル 大会ルール概要◆

★勝敗・チーム編成のレギュレーションについて

対戦チームとのバトルはチームメンバーそれぞれ1回ずつ行い、バトル結果に基づいてチームとしての勝敗が決まります。
※チーム単位で勝敗を競い、決勝進出チームを上位から8チーム選出します。

ー対戦形式・時間制限について

＜予選ラウンド＞
スイスドロー予選最大7回戦
※大会によって予選ラウンド数が異なります。大会の参加人数により当日決定され、アナウンスされます。

制限時間30分、1試合1本制

※予選スイスド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）
優先順位②：対戦相手の得点率（Opponent Match Win% OMW%と表示されます）
優先順位③：対戦相手が戦った相手の得点率の平均
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

《予選ラウンドにおける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ない場合は【両者敗北】となります。

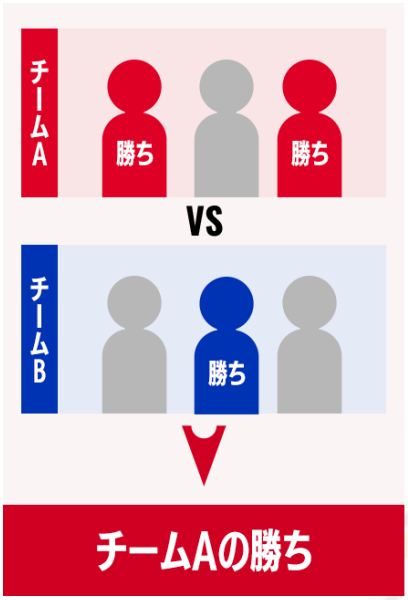
＜決勝トーナメント＞
制限時間30分、1試合1本制　シングルエリミネーション形式（敗北した時点で敗退）

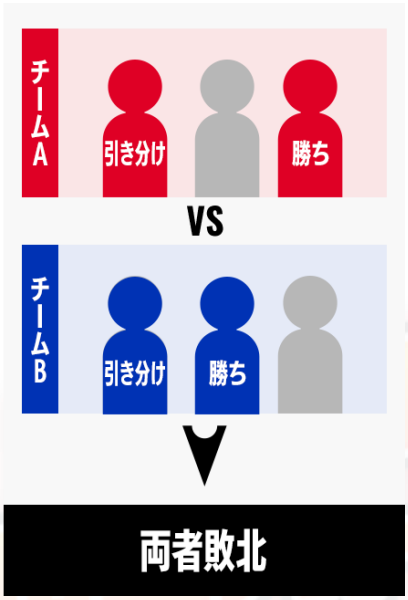
《決勝トーナメントにおける制限時間切れの処理について》
●時間内でゲームが終了しなかった場合、時間終了時点のプレイヤーが先攻プレイヤーか後攻プレイヤーかで、追加のターン数が異なります。
-時間終了時点で決着がついておらず、時間終了時点のプレイヤーが先攻プレイヤーだった場合：
進行中のターンを０ターンとして、先攻プレイヤーに追加の１ターン、後攻プレイヤーに
追加の**２**ターンを与えます。
-時間終了時点で決着がついておらず、時間終了時点のプレイヤーが後攻プレイヤーだった場合：
進行中のターンを０ターンとして、先攻プレイヤーに追加の１ターン、後攻プレイヤーに
追加の**１**ターンを与えます。
●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じゃんけんなどのランダムな方法で１回勝負で勝ったほうが勝利

◆ONE PIECEカードゲーム　企業対抗頂上バトル 大会ルール概要◆

ー勝敗について

2勝以上でチームとしての勝利となり3点を得ます。
<勝利3点>
3勝0敗
2勝1敗（「2勝1両者敗北」を含みます）
<敗北0点>
1勝2敗（「1勝2両者敗北」を含みます）
※1勝2両者敗北の場合、1勝の方も両者敗北扱いとなります。
0勝3敗（「0勝1敗2両者敗北」「0勝2敗1両者敗北」「0勝0敗3両者敗北」を含みます





ー順位決定方法について

下記基準順に、値が高かったチームを上位とします。同一だった場合は次の基準で値を比べます。
基準①：勝ち点
基準②：OP%
対戦したチームの平均勝率です。
※この数値が高いほど、あなたのチームは勝率の高いチームと対戦しています。
基準③：OP2%
対戦相手が戦った相手の得点率の平均です。

上記の基準がすべて同数であった場合には運営が用意したランダムな方法で決定します。

◆ONE PIECEカードゲーム　企業対抗頂上バトル 大会ルール概要◆

★使用するデッキについて

●リーダーカード：1枚
●デッキ：キャラカード、イベントカード、ステージカード計50枚ちょうどで構築されたカードの束。
※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。
※同じカードナンバーのカードは、４枚まで入れられます。(ルール上何枚でも入れられるカードを除きます)
※使用するリーダーカードによって、デッキに入れられなくなるカードがあります。
必ず自分が使用するデッキがルールに則った状態になっているか、確認して参加してください。
●ドン!!デッキ：ドン!!カード 10枚ちょうどで構築されたカードの束。
※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。

ーデッキ構築ルール

●同チーム内で、「カードナンバーが同じリーダーカード」を重複して使用することはできません。
※同じ色のリーダーカードは使用することができます。
●同じカードナンバーのカードは1人4枚まで、3人チームで最大12枚入れることができます。
※ルール上何枚でも入れることができるカードを除きます。



★レギュレーション

スタンダード

★使用可能なカードについて

スタンダードレギュレーションでは、ブロックアイコン②以上のカードを使用できます。

<ブロックアイコン更新カード>
一部ナンバーのカードに関しては、ユーザー環境の状況に応じて、ブロックアイコンの更新を行います。
https://www.onepiece-cardgame.com/rules/blockicon-card/

<禁止・制限カード>
禁止カード・禁止ペア・制限カードに指定されているカードは使用できません。
https://www.onepiece-cardgame.com/rules/restriction/

●コピーしたカードなど、正規のONE PIECEカードゲームのカードでないものは使用できません。
●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日間が経過していなくても使用することができます。

◆ONE PIECEカードゲーム　企業対抗頂上バトル 大会ルール概要◆

★使用不可なサポートアイテムについて

対戦中に対戦に関係のないもの、および以下のサポートアイテムは対戦中使用することができません。
●スマートフォン、携帯電話、電子機器として使用できるスマートウォッチ等
●SOUND LOADER（サウンドローダー）

★スリーブについて

●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。
●デッキのスリーブ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。
●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。
●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。
●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。
●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。

★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。
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

●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。
●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。
●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。

◆ONE PIECEカードゲーム　企業対抗頂上バトル 大会ルール概要◆

★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。

★マナー

- 対戦スペース内での飲食は禁止です。
- 会場内での飲酒・喫煙は禁止です。喫煙は施設所定の喫煙所をご利用ください。
- 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。
- 対戦中に携帯電話を使用したり、電話に出た場合、失格となる場合がございます。
- 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」、「ドン!!デッキ」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、手札など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。

◆ONE PIECEカードゲーム　企業対抗頂上バトル 大会ルール概要◆

★勝敗登録について

以下の手順に沿ってご登録をお願いいたします。

＜勝利したチームの操作＞
①「対戦組み合わせ」から「対戦結果」ボタンをタップ



②勝利チームの代表者1名が「WIN」を選択し、「確定」をタップ



◆ONE PIECEカードゲーム　企業対抗頂上バトル 大会ルール概要◆

<敗退チームの操作>　※勝利チームの操作後に行ってください。
①「対戦組み合わせ」から「対戦結果」ボタンをタップ
②敗退チームの代表者1名が「LOSE」の色が濃く表れていることを確認し、「結果を承認する」をタップ



<両者敗北時の操作>
①「対戦組み合わせ」から「対戦結果」ボタンをタップ
②どちらか一方のチームの代表者が、対戦結果登録画面から「両チーム敗北」を選択し、「確定」をタップ
③もう一方のチームの代表者が、対戦組み合わせより「両チーム敗北」の色が濃く表れていることを確認し、
「結果を承認する」をタップ

どちらか一方のチーム



もう一方のチーム



◆ONE PIECEカードゲーム　企業対抗頂上バトル 大会ルール概要◆

★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。

ー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。
※ドン!!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、ドン!!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。