

**本ルールに記載されていない事項については、原則フロアルールに則ります。**

### ★勝敗・チーム編成のレギュレーション

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 4 チーム選出します。

#### 時間制限について

##### <予選>

【制限時間 30 分】【1 試合 1 本制】

◆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いない場合は【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】

◆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。

【制限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 1 回勝負などで勝ったほうが勝利

#### 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 1 点>

3 勝 0 敗

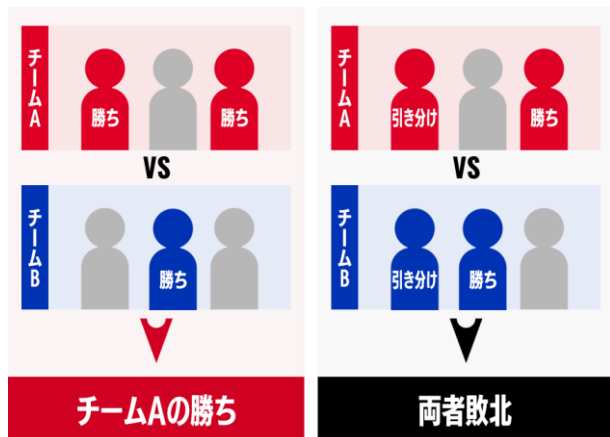
2 勝 1 敗（「2 勝 1 両者敗北」を含みます）

<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）



**本ルールに記載されていない事項については、原則フロアルールに則ります。**

## ★対戦形式

### ＜予選ラウンド＞

スイスドロ予選最大6回戦

・制限時間30分、1試合1本制 エリミネーションはございません。

※予選スイスドロ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：対戦相手チームの得点率（Opponent Match Win% OMW%と表示されます）

優先順位③：対戦相手チーム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

＜予選ラウンドの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。

### ＜決勝ラウンド＞

予選最終順位上位4チームが決勝トーナメントに進出し、決勝大会の参加権利を得られます。

・制限時間30分、1試合1本制

＜決勝トーナメントの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で対戦を始めている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、先攻で始めたプレイヤーに追加の 1 ターン、後攻で始めた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で対戦を始めている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、先攻で始めたプレイヤーに追加の 1 ターン、後攻で始めた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 1 回勝負などで勝ったほうが勝利

**本ルールに記載されていない事項については、原則フロアルールに則ります。**

### ★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。  
自分のリーダーカードの色に含まれない色のカードはデッキに入れる事ができません。  
※同じカードナンバーのカードは、4枚まで入れられます。  
※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。

### ★使用可能なカードについて

本イベントは2026年2月28日（土）までに発売・頒布されているカードが使用可能です。  
※ブースターパック 神の島の冒険【OP-15】に収録されているカードが全て使用可能です。

※以下のカードはデッキに1枚も入れることができません。

- ・ST06-015 大噴火
- ・ST10-001 トラファルガー・ロー
- ・OP02-024 モビー・ディック号
- ・OP02-117 氷河時代
- ・OP03-098 エニエス・ロビー
- ・OP06-086 ゲッコウ・モリア
- ・OP06-116 排撃
- ・OP07-045 ジンベエ
- ・EB01-059 雷迎
- ・OP03-040 ナミ
- ・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

※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。

・OP11-040 モンキー・D・ルフィ をリーダーカードとして使用する場合、以下のカードはデッキに入れられません。

- ・OP11-067 シャーロット・カタクリ
- ・OP08-069 シャーロット・リンリン

その他、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。

### ★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
- ・LECAFIG（レカフィグ）、SOUND LOADER（サウンドローダー）

**本ルールに記載されていない事項については、原則フロアルールに則ります。**

**★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しなおした、またはカットした後、プレイヤーは自分のデッキを  
シャッフルすること、カットすることはできません。

※両者が了承した場合に限り、相手にシャッフルしていただく必要は御座いません。

※相手の代理でカットを行う場合は、以下の手順にてカットを行ってください。

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。

※対戦相手のシャッフルが終了した後にデッキに触れる(順番を変える)ことはできません。

・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。

**★スリーブについて**

・プレイヤーは、大会ごとのレギュレーションで定められたスリーブを使用できます。

リーダーカードとドン!!カード(10枚)についてはデッキと異なるスリーブの使用ないしはスリーブの未使用が  
可能です。

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不透明の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、かつ、二重のうち最低どちらか1つは不透明のスリーブを使用してください。特定の  
カードの見分けがつかう可能性があるスリーブや、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。またリーダーカードにおいては、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できないもの(PSAなどの鑑定品、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するか」または  
「カードに目立った傷などがない場合スリーブ・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される場合もあります。

**★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。

**★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。

**本ルールに記載されていない事項については、原則フロアルールに則ります。**

**★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>**

- 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

**<敗北チームの操作>**

※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

**★マナー**

※大会中の飲食、飲酒、喫煙は禁止します。近辺での

※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。

※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、「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

「ONE PIECEカードゲーム公認大会フロアルール」や「ルールマニュアル」、「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。

## 【ペナルティの種類と適用の原則】

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。  
ジャッジが対戦相手から申告された場合、実際にプレイ時間を確認して対応する。
- ・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(リーダーカード1枚、デッキ50枚、同一のカードナンバー4枚以下、ドン!!デッキ10枚)を満たしていない。
- ・禁止カードや制限カード、スリーブなど大会レギュレーションに違反した。
- ・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。

### 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。

#### （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、相手のデッキや手札など、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、カードやドン!!カードを必要以上に得るなどの不正行為。

※公式大会では上記に【出場停止】が加わります。