

## モンスター・コレクションTCG フロアルール

### Version1.03

最終更新日:2012 年 4 月 24 日

#### はじめに

フロアルールとは大会の公正性・完全性の維持を目的として定められる規則の事です。全ての関係者は大会が公正かつ円滑に行われるように、また全ての関係者が満足できる大会になるように協力し合わなければなりません。著しく大会の公正性・完全性を失わせる様な行為を行った関係者に対しては後に記される罰則や、ブシロードからの処分が下される場合があります。本ルールの適用範囲 本ルールはブシロードにより開催される公式大会及びブシロードが認定する公認大会に於いて適用されます。

#### 第 1 部 大会運営者・大会参加者に関する条項

##### 第 1 章 マナー

著しくマナーを欠く行為は罰則の対象になる可能性があります。

##### 第 1 項 全ての関係者に共通するマナー

この項に於いてはプレイヤー・観戦者・プレス・ジャッジ・主催者・運営スタッフ等、大会に関わる者を総称して関係者と定義しています。この項に於ける条項は直接大会に参加する事の無いプレスや大会に参加していない観戦者に対しても適用されます。酷いマナー違反が行われた場合、主催者の判断により会場からの退出等の措置が取られる場合があります。全ての関係者はトーナメントエリア・会場内・会場外を問わず良識を持った行動を心がけなければなりません。全ての関係者は大会運営が公正に行われる様に心がけ、努力しなければなりません。また、全ての参加者にとって満足のいく大会になる様に心懸け、努力しなければなりません。全ての関係者は本ルール及びブシロードの定める規定やガイドラインを理解し遵守しなければなりません。

##### 第 2 章 プレイヤーの責務と権利

大会参加者を総称してプレイヤーと呼びます。この項ではそれらプレイヤーの責務と権利について取り扱います。

## 第 1 項 プレイヤーの責務

全てのプレイヤーには最新の総合ルール・最新の本ルール・カードエラッタ・ブシロードが定めるガイドライン等を可能な限り理解する義務があります。また、全てのプレイヤーはブシロードや主催者・運営スタッフ・ヘッドジャッジ・ジャッジ等の大会運営者が提示するルール解釈やガイドラインに従わなければなりません。

全てのプレイヤーは大会運営者と協力し、円滑で健全な大会運営に協力しなければなりません。また、いかなる時もスポーツマンシップに則ったフェアなプレイを心がけ、対戦相手に対しても敬意に満ちた行動を取る事が求められます。

不正行為は元より、不正を疑われる様な行動・対戦相手への礼を欠いた振る舞い等を行ってはいけません。大会に於いて不正行為を行った、円滑な進行を妨げた、或いは著しく大会の品位や信頼を下げる行為を行った等のプレイヤーに対して、主催者やジャッジは該当する大会に於ける失格処分・退場処分等の罰則を適用する事ができます。

何らかの違反が行われた場合、ジャッジによって 該当するプレイヤーに罰則が適用される場合があります。プレイヤーにはそれを享受する義務があります。もしも、ヘッドジャッジや主催者・運営スタッフなどに対し口論をしたり、その指示に従わなかったりした場合には罰則の対象となる場合があります。また、プレイヤーは対戦相手に対して与えられる罰則の撤回を求める事もできません。ただし、それが最終裁定でない場合、プレイヤーはヘッドジャッジに対して上告を行う事ができます。

全てのプレイヤーは他のプレイヤーに対して罰則が下される事を目的とした行為を行ってはいけません。罰則はあくまでも違反の結果与えられる物であり、他のプレイヤーに対して罰則が下される事を目的とした行為は罰則の対象となります。

プレイヤーは大会に参加する為に個々の大会形式に沿った必要な道具を持参しなければなりません。例えば構築形式の大会では適正に構築されたデッキが必要ですし、スコアシート等の記入を求められる大会では筆記用具が必要になります。

プレイヤーには該当する大会全てを通じてデッキを適正な状態に保つ義務があります。デッキの枚数、カードやスリーブの状態、デッキの内容等はその大会中に於いて常に適正な状態を維持するようにして下さい。

プレイヤーは各マッチの開始時間には指定された席に座っている事が求められます。開始

時間から遅れて着席する事は罰則の対象となります。また、マッチの終了時間になっても指定された席に座っていなかったプレイヤーは大会を途中棄権したものとしてみなされません。

宣言ははっきりと行い、対戦相手もそれに対する了解をはっきりと相手に伝えましょう。また、カードの移動を行う場合は一枚ずつ対戦相手に確認してもらいながら行ってください。

対戦中に何らかの事情で離席をしたい場合、対戦相手とジャッジの許可を取ってから行って下さい。

上記の条件を満たさないプレイヤーに対してはブシロードによる調査が行われる場合があります。その結果、大会結果や受賞資格の剥奪、今後行われる大会への入場禁止処分、プレイヤー資格の停止等の処分が行われる場合もあります。

## 第 2 項 プレイヤーの権利

全てのプレイヤーは試合中に発生したルール上の疑問に対して、ジャッジを呼び確認をする権利を有しています。提訴できるのは該当する試合を行っているプレイヤーのみです。但し、ルール上での異常が発生している際には観戦者等がジャッジを呼ぶ事が可能です。この際、プレイ中のゲームの進行を止める事の無い様注意して下さい。提訴の際、プレイヤーは特定のジャッジを指名する事はできません。

また、全てのプレイヤーはヘッドジャッジ以外のジャッジの裁定に対して納得できない場合、ヘッドジャッジに上告する権利を持ちます。但し、ヘッドジャッジのみしかジャッジがない大会以外に於いては、原則としてヘッドジャッジ以外のジャッジの裁定を受けずにヘッドジャッジに裁定を仰ぐ事はできません。

ヘッドジャッジの裁定は該当の大会に於ける最終裁定であり、原則としてそれを覆す事はできません。ヘッドジャッジの裁定に不服がある場合は、大会終了後にブシロードへと申告する事ができます。但し、これによって既に確定した大会結果の改変が行われる事はありません。

ジャッジをチーム毎に分けて業務を行うチーム制を用いる場合にも、全ての上告はチームリーダーにではなく、最終決定権を持つヘッドジャッジに通さなければなりません。

ジャッジは裁定の為に 1 分以上の時間を消費した場合、適切と思われるだけの試合時間あるいはターンを延長する事ができます。この際ジャッジは何分間あるいは何ターンを延長したのかを明確に伝達し、記録しなければなりません。

### 第 3 項 プレイヤーの資格

以下の条件に当てはまる者以外は、誰でも大会にプレイヤーとして参加する資格を持ちません。

- ・該当する大会の主催者
- ・該当する大会の運営スタッフ
- ・該当する大会のヘッドジャッジ
- ・該当する大会のジャッジ
- ・ブシロードによって出場停止処分を受けている者
- ・特定の参加条件が必要な大会に於いてその条件を満たしていない者

例) 予選通過が参加条件の大会に於いて予選を通過していない者はその大会には参加できない

例) 女性限定大会には女性でない者は参加できない

- ・その他ブシロードのガイドラインによって特別に参加を禁止される者

例) 特定の大会の出場資格を持つ者はその予選大会に出場する事ができない場合がある

ただし、以下の条件に当てはまる者は大会 LV2・大会 LV3 の大会に参加する事ができません。

- ・ブシロードに勤務する社員とアルバイト
- ・カードの開発に関わった後、1 年が経過していない者
- ・カードセット発売日の 1 ヶ月よりも前にそのカードセットの内容を知り得る者

また、カードセット発売日の 1 日から 1 ヶ月前までの間に未公開のカードの内容を知りうる者に関しては、その知りうるカードセットの発売日の後 1 週間の間は大会 LV2・大会 LV3 の大会に参加する事ができません。

ただし、上記に当てはまる者であっても、ブシロードが認める場合 LV2・LV3 の大会に出場できる場合があります。

### 第 3 章 大会運営者

## 第 1 項 大会運営者の権限と責務

主催者・運営スタッフ・ジャッジを総称して大会運営者と呼びます。この項ではそれら大会運営者の権限と責務について取り扱います。

### 1. 主催者

主催者は該当する大会の運営責任を負います。主催者には必ずしもジャッジ資格は必要ありませんが、円滑で健全なトーナメントを運営する様に努めなければなりません。

全ての大会には 1 人の主催者を置く必要があります。

主催者は該当する大会の運営と報告に関する最終的な責任を負うと同時に、その大会に於ける最上位の権限が与えられます。主催者は該当するトーナメントの映像やプレイヤーのデッキ内容などを公開する権利を有します。ただし、肖像権等の権利には充分配慮する様にして下さい。

運営スタッフ・ヘッドジャッジ・ジャッジが主催者を兼務する事ができます。

#### ・主催者の責務

公認大会を行う為には主催者はまず大会を行う場所を確保し、大会を行う為に必要な人員・備品を準備しなければなりません。その後、規定に沿う形でブシロードに大会の申請を行います。

申請が受理されたならば、十分な告知を行います。告知に関しては、大会の開催場所・開始時刻の他大会形式・試合形式その他特殊な条件等に関しても過不足なく通知する必要があります。

大会中は周辺の環境に迷惑がかからない様配慮し、公正かつ健全な大会になる様努めなければなりません。大会終了後は規定に沿う形でブシロードに報告を行い、必要があるならばキット等の返送も行わねばなりません。

### 2. 運営スタッフ

運営スタッフとは大会に於いて、事務作業・スコアキーパー・タイムキーパーなどの運営や管理を行う人員の事を指します。運営スタッフにはジャッジ資格は必要ありませんが、円滑で健全なトーナメントを運営する様に努めなければなりません。

全ての大会には 1 人以上の運営スタッフを置く必要があります。運営スタッフは主催者によって任命されます。

主催者・ヘッドジャッジ・ジャッジが運営スタッフを兼務する事ができます。

### 3. ジャッジ

ジャッジはプレイヤーに対して裁定を下す権限を持ちます。ヘッドジャッジ以外のジャッジの裁定はヘッドジャッジに対する上告によって覆る可能性があります。全ての大会には 1 人以上のジャッジを置く必要があります。ジャッジは主催者によって任命されます。主催者・運営スタッフがジャッジを兼務する事ができます。

ヘッドジャッジ以外のジャッジには必ずしもジャッジ資格は必要無いですが、十分なルール知識を持ち公正な裁定を下せる者が就かなければなりません。

全てのジャッジは円滑で健全な大会進行の為に他の大会運営者やプレイヤーと協力し、努力しなければなりません。また、全てのプレイヤーに対して模範となるべく、紳士的な対応が求められます。特定のプレイヤーに対してひいきをしていると疑われる様な行為を行ってははいけません。

全てのジャッジは自身がルール異常やプレイヤーの不正行為等を発見した場合、これに介入する事ができます。あるいは他者からの申告によってもたらされたあらゆる総合ルール及び本ルールに関する違反事項に関しても、これを指摘し必要に応じて罰則を与える権限を持ちます。

全てのジャッジには大会の公正性や完全性が失われる可能性のある行為や状況を解決する為に積極的に行動する義務があります。全てのプレイヤーに対して公正で公平な裁定を下し、またプレイヤーの不正行為に対しては厳しく罰しなければなりません。

### 4. ヘッドジャッジ

ヘッドジャッジは該当する大会のカード解釈とルール裁定に対する最終決定権を持ちます。

それと同時にそれらに対する最終責任者でもあります。ヘッドジャッジが下した裁定は該当する大会に於いては原則として覆る事はありません。

全ての大会には 1 人のヘッドジャッジを置く必要があります。ヘッドジャッジは主催者によってジャッジの中から任命されます。ヘッドジャッジに就く事ができるのは LV0 以上のジャッジ資格を持つ者のみです。主催者・運営スタッフがヘッドジャッジを兼務する事ができます。

ヘッドジャッジは全てのジャッジ・プレイヤーに対して模範となるべく、紳士的な対応をしなければなりません。

ヘッドジャッジは、ヘッドジャッジ以外のジャッジによる裁定に異議のあるプレイヤーからの上告を受け、また自らがヘッドジャッジである大会における最終的な裁定を下す権利を持ちます。ルール適用の精度を上げる為、他にジャッジが置かれている場合、一次裁定は他のジャッジが行う事が推奨されます。

ヘッドジャッジは大会の円滑で健全な運営に対して問題を与えると判断したプレイヤーに対して失格処分を与える事ができ、その様なプレイヤーに対して主催者の許可の下、退場処分を与える権限も持っています。また、同様な観戦者・プレスに対して主催者の合意の上で、会場からの退出を命じる権限を持ちます。

ヘッドジャッジには該当する大会に於ける失格処分以上の裁定に関してブシロードに直接、或いは主催者を通じて報告する義務があります。

## 5. ジャッジ資格

公認大会・公式大会に於いてヘッドジャッジに就く為には、ブシロードが認定するジャッジ資格を持っている必要があります。ジャッジ資格は LV0 から LV3 までの 4 つの LV に分かれています。

- LV0 該当する大会にのみ認定される 1 日限りのジャッジ資格。
- LV1 公認大会に於いてヘッドジャッジに就く事ができるジャッジ資格。
- LV2 公式大会・公認大会に於いてヘッドジャッジに就く事ができるジャッジ資格。
- LV3 LV2 の権限に加えて LV2 ジャッジを認定する権限、ルール改正やエラッタに関する直接的な権限を持つジャッジ資格。

## 第 2 部 カードとシャッフルに関する条項

この項ではカードとシャッフルに関する事柄を取り上げます。

### 第 1 章 カード

#### 第 1 項 使用可能なカード

大会に於いてはブシロードによって作られたモンスター・コレクションTCGのカード及びGレギュレーションのカード(株式会社ブロッコリーによって作られた「神霊獣の咆哮」から「暗黒卿の秘儀」までのカード)のみが使用できます。また、裏面表面共に適正なモンスター・コレクションTCGのカードである必要があります。

大会に於いては、プレイヤーはカードに不透明なスリーブを着用する義務があります。

プレイヤー用いるスリーブによって、カードの見分けが付かない様にしなければなりません。また、ホログラムやマークなどがゲームに必要な情報を隠す様にははいけません。

マッチが始まった後に対戦相手のスリーブに異常を発見した場合、プレイヤーはジャッジにその検査を求める事ができます。そのスリーブがプレイに不適切であるとジャッジが判断する場合、ジャッジはプレイヤーに対してそのスリーブの使用を許可しない事ができます。

カードの表面は全てのプレイヤーの目から見て、ゲームに必要な情報が読み取れる状態になっていなければなりません。よって、著しい汚れや落書き・サインなどによってゲームのプレイに必要な情報が読み取れなくなっているカードは大会で使用する事はできません。また、プレイヤーが印刷ミス等によって分かり辛いカードを使用していて、それによって有利にゲームを進めていると判断される場合、罰則の対象となる可能性があります。

カードは最新のテキストに基づいて解釈されます。ブシロードによりエラッタ等が発行されている場合、それが適用されます。ただし、実際の大会に於いてはカード解釈に関する最終権限はヘッドジャッジが持ちます。

#### 第 2 項 カードの位置



プレイヤーは全てのカードをプレイの場の高さよりも高い位置に保たなければなりません。  
例)手札をテーブルの下にもっていく事は認められません。

### 第 3 項 代用カード

代用カードはジャッジの判断によってのみ発行されます。原則として、「通常の使用によってカードが過度に摩耗または損傷した場合」か「限定形式の大会に於いて開いたパックから見分けの付くカードが出て来た場合」のみ発行が認められます。

代用カードが発行された場合、元のカードはマッチの間デッキと混ざらない手近な場所に保持されます。代用カードが公開されている領域に置かれる時、元のカードと入れ替えます。また、入れ替えられた元のカードが非公開の領域に置かれる時、代用カードと入れ替えます。

### 第 4 項 カードの角度

未行動状態のカードはプレイヤーから見て上向きになるように置きます。行動完了状態にする場合、カードを約 90 度に回転させる必要があります。いずれの場合も精密に角度を測定する必要はありませんが、誰の目から見ても未行動状態・行動完了状態の見分けが付く様にしなければなりません。

## 第 2 章 シャッフル

デッキは充分に無作為になる様にシャッフルされなければなりません。プレイヤーは公正性を示す為、相手に見える位置でシャッフルを行うべきです。また、全てのプレイヤーにはデッキのシャッフルを行った後に、対戦相手にカットまたはシャッフルを求める義務があります。この際、対戦相手の代わりにジャッジにカットまたはシャッフルを求める事ができます。これが適正であるかはジャッジによって判断されます。

カットまたはシャッフルを求められた対戦相手が、渡されたデッキの無作為化が充分に行われていないと感じた場合、ジャッジにそれを申告する事ができます。充分な無作為化が行われているか否かの判断はジャッジが行い、それに関する最終判断を行う権限はヘッドジャッジが有します。

全てのシャッフル及びデッキの中からカードを探しだす行為は、速やかに行われなければなりません。ジャッジがプレイヤーのシャッフル時間が長すぎると判断した場合、罰則の

対象となります。

各セットの開始前に、プレイヤーには対戦の為の準備時間が 3 分間与えられます。この時間を用いてシャッフルやスリーブの入れ替え等を行って下さい。この時間には対戦相手にカットまたはシャッフルを求め、実際にカットまたはシャッフルを行う時間も含まれています。また、前項に於けるシャッフルの時間制限はこの項に於けるシャッフルにも適用されます。

プレイヤーがデッキチェックの対象になった場合、ジャッジの判断によりそのプレイヤーにはデッキチェックにかかった時間に、セットの準備時間である 3 分間を加えただけの時間延長が認められます。

## 第 3 部 大会の種類

### 第 1 章 大会形式

大会形式には大きく分けて公式大会と公認大会があります。ただしこれは本ルールに沿ったそれ以外の大会を開催してはならないという意味ではありません。

#### 第 1 項 公式大会

ブシロードによって主催される大会を指します。

#### 第 2 項 公認大会

ブシロードよりの委託により店舗や認定ジャッジが開催する大会を指します。

#### 第 3 項 大会 LV

各大会には大会 LV が設けられます。

##### ・ LV1

特別な理由が無い限り、一般の公認大会はこの LV として設定されます。この LV に於いては競技性よりも娯楽性が重視されます。その為、全般的に過失に対する罰則は他の LV と比べて厳しくはありません。

例)店舗での月度大会やジャッジによる個人主催の大会に推奨される大会 LV は LV1 です。

・LV2

LV3 にあたる公式大会の予選大会等がこの LV として設定されます。LV1 の大会よりは競技性が高く、罰則に関しても LV1 よりは厳しく適用されます。

例)全日本選手権の店舗予選に相当する大会の LV は LV2 です。

・LV3

予選突破を参加資格とした公式大会等がこの LV として設定されます。全ての LV の中で競技性が一番高く、名誉や賞品がかかっている事が多い事もあり、罰則に対しても厳重に適用されます。

例)全日本選手権の大会 LV は LV3 です。

## 第 2 章 大会の方式

モンスター・コレクションTCGでは以下の様な大会形式を推奨します。

### 第 1 項 スイスドロー

マッチの勝敗がつく毎に、プレイヤーはそれぞれ勝ち・負け・引き分けに応じた得点を得ます。

- 本陣陥落による勝利・・・10 点
- 対戦相手の投了による勝利・・・10 点
- 反則勝ち・・・・・・・・・・10 点
- 不戦勝・・・・・・・・・・10 点
- 山札切れ判定による勝利・・・7 点
- 千日手判定による勝利・・・7 点
- 時間切れ判定による勝利・・・6 点
- 合意による引き分け・・・・・・4 点
- 千日手判定による引き分け・・・4 点
- 山札切れによる引き分け・・・4 点
- 時間切れによる引き分け・・・3 点
- 本陣陥落による敗北・・・・・・・・1 点
- 投了による敗北・・・・・・・・1 点
- 山札切れ判定による敗北・・・1 点
- 千日手判定による敗北・・・1 点

時間切れ判定による敗北・・・0点

不戦敗・・・・・・・・・・0点

反則負け・・・・・・・・・・0点

※時間切れとそれ以外のゲーム終了条件が同時に満たされた場合、時間切れ以外のゲーム終了条件を優先して得点を付けます。

マッチの組み合わせは獲得点数の高いプレイヤーから順に組み合わせる形で決定されます。ただし、この際既に対戦しているプレイヤー同士での対戦が行われないように注意して下さい。

#### 1. スイスドローに於いて推奨されるマッチ数

スイスドローに於いては参加人数によって最低限推奨されるマッチ数が変化します。以下が推奨されるマッチ数になります。参加者が2～4人だった場合、スイスドローは行われず、総当たり戦になります。

5～8人・・・3回戦

9～16人・・・4回戦

17～32人・・・5回戦

33～64人・・・6回戦

65～128人・・・7回戦

129～256人・・・8回戦

257～512人・・・9回戦

上記はあくまでも推奨ですので、主催者の判断によっては変則的な形での運用を行う事も可能です。よくある例としては、スイスドローの形式で行われている大会を全勝者が1人になった時点で打ち切りにしたり、敗者復活の意味で上記のマッチ数よりも1つ多いマッチ数で大会を行ったりと言った物が挙げられます。

#### 2. スイスドローに於ける順位の算出

原則として獲得点数がより多いプレイヤーを上位として順位が決定されます。ただし、獲得点数が同点の場合は以下の優先順位によって順位が決定されます。

##### 1. 負け数による比較

負け数の少ないプレイヤーをより上位とします。

## 2. 引き分け数による比較

引き分け数の少ないプレイヤーをより上位とします。

## 3. 対戦相手のマッチ勝率の平均による比較

大会終了時点で該当するプレイヤーが対戦したプレイヤーの獲得点数を、  
{ (対戦相手が行った試合数) × (一試合で獲得できる最大ポイント) } で割ります。但し、  
この数値が 0.25 未満の場合は 0.25 として計算します。

例)対戦相手Aが 6 回戦終了時で 5 勝 1 敗の 51 点であった場合、

$$51 \div (6 \times 10) \\ = 0.85 \quad \text{となります。}$$

各々の対戦相手についてこの数値を足していき、対戦相手の数で割ります。その値を「オポネントマッチ勝率」といいます。「オポネントマッチ勝率」の高いの方がより順位が上と言う事になります。ただし、この計算に於いて該当するプレイヤーが不戦勝を得ていた場合、その試合は無視して計算されます。

例)6 回戦終了時の対戦相手の成績がそれぞれ 5 勝 1 敗、4 勝 2 敗、3 勝 3 敗、2 勝 4 敗、0 勝 6 敗、不戦勝 (全ゲームが本陣陥落) であった場合、

$$(51/60 + 42/60 + 33/60 + 24/60 + 6/60) \div 5 \quad \text{※不戦勝は無視する} \\ = (0.85 + 0.7 + 0.55 + 0.4 + 0.1) \div 5 \\ = (0.85 + 0.7 + 0.55 + 0.4 + 0.25) \div 5 \quad \text{※0.25 未満は 0.25 として計算する} \\ = 0.55 \quad \text{となります。}$$

## 4. 対戦相手の「オポネントマッチ勝率」の平均による比較

大会終了時点で「該当するプレイヤーの対戦相手」全てについて、その対戦相手の「オポネントマッチ勝率」を「3. 対戦相手のマッチ勝率の平均による比較」と同様の手順で求めた後、求めた「オポネントマッチ勝率」の平均を算出します。この値の高いの方がより順位が上と言う事になります。ただし、この計算に於いて該当するプレイヤーが不戦勝を得ていた場合、その試合は無視して計算されます。

例)4 回戦までの対戦相手がプレイヤーA、プレイヤーB、プレイヤーC、不戦勝であったとします。対戦相手それぞれの「オポネントマッチ勝率」が A(0.775)、B(0.60625)、C(0.55) であった場合、『対戦相手の「オポネントマッチ勝率」の平均』は、

$$(0.775 + 0.60625 + 0.55) \div 3 = 0.64375 \quad \text{※不戦勝は無視する} \\ \text{となります。}$$

## 5. 直接対決の勝敗

上記の方法でも順位が確定しない場合、該当するプレイヤー同士の対戦で勝利していた方の順位が上となります。

## 6. 無作為な方法による勝敗の決定または決定戦

上記どちらの方法でも順位が確定しない場合、以下のどちらかの方法によって順位を確定させます。

### a. 無作為な方法

コイントスやダイスロール等、無作為な方法によって順位を確定します。

### b. 決定戦の導入

該当するプレイヤー同士によるマッチを行います。順位確定の為に、後述するシングルエリミネーションに準拠する形で行う事を推奨します。

## 第 2 項 シングルエリミネーション

勝ち残り式の大会方式です。試合に勝ったプレイヤーのみが次の対戦を行い、最後まで勝ち続けたプレイヤーが優勝となります。

勝利判定を行う必要が生じた場合、以下に従って勝敗を決定して下さい。

1. それぞれのプレイヤーの「敵軍領土内に存在している自軍ユニットの数」を比較し、多い方が勝利となります。
2. 「敵軍領土内に存在している自軍ユニットの数」が同じであった場合、「戦場に存在する自軍ユニットの合計レベル」が高い方が勝利となります。
3. 「戦場に存在する自軍ユニットの合計レベル」も同じであった場合、「自軍支配地形の数」が多い方が勝利となります。
4. 「自軍支配地形の数」が同じであった場合、「サドンデス」によって勝敗を決めます。サドンデスは以下の手順で行います。
  - ①カードの回収：対戦に使用していたすべてのカードを回収します。
  - ②山札を作る：自分のデッキをシャッフルし、続いて相手のデッキをシャッフルします。その後、デッキを山札にします。

- ③手札を 10 枚にする：山札から手札を 10 枚補充します。この時点でユニットカードを引いていないプレイヤーがいたら、そのプレイヤーの敗北となります。
- ④進軍側・守備側決定：先手後手を決定するのと同じ手順で、互いに 1 D して進軍側と守備側を決めます。
- ⑤普通召喚：リミット 10 の、「守備側にとってのみ自軍支配地形」かつ「どちらのプレイヤーにとっても、自軍配置地形・自軍領土・敵軍領土のいずれでもない地形」が存在するものと仮定し、進軍側から普通召喚を行います。このとき、普通召喚するカードは裏向きに出しますが、普通召喚するカードの枚数は対戦相手にも公開情報として伝えます。進軍側が普通召喚するカードをすべて裏向きに伏せたら、続いて守備側が普通召喚します。互いの普通召喚のカードが確定したら、普通召喚したカードを表向けます。装備品を出している場合、どのユニットが装備しているのかを進軍側から示します。この手順の終了時にユニットを 1 体も召喚していないプレイヤーがいた場合、そのプレイヤーの敗北となります。
- ⑥戦闘開始：戦闘を開始します。即時召喚タイミングから戦闘終了タイミングまでを処理します。
- ⑦勝利判定：勝利判定を行います。戦闘終了タイミングに効果を発揮する効果があるなら、それを処理した後に、勝利判定を行います。生存しているユニットの合計レベルが高い側が、勝者となります。合計レベルが同じ場合は引き分けとなり、再び①からサドンデスをやりなおします。

### 第 3 章 試合形式

モンスター・コレクションTCGには以下の試合形式が存在します。

#### 第 1 項 構築戦

各プレイヤーが予め構築したデッキを使用する試合形式です。主催者が特別に規定しない限りは一つの大会に於いては一つのデッキのみが使用されます。主催者が特別に認める場合以外では、デッキやカードの変更は認められません。デッキの構築に関する詳細なルールは総合ルールを参照して下さい。

ただし、総合ルールにあるデッキ構築ルールとは別にブシロードによって禁止カード・制限カードが定められる場合があります。禁止カード・制限カードに関する詳細は別項にて取り上げます。

その他、主催者が使用可能なカードセットを禁止・制限する場合や、特別な禁止カード・

制限カードを設定する場合があります。これらを設ける場合、プレイヤーの混乱を避ける為、主催者は事前に十分な告知を行って下さい。

原則として、公認大会に於いてカードセットはその発売日から使用可能になります。ただし、プロモーション等によって先行収録・先行配布されているカードに関しては商品内に同名同能力のカードが封入されるまでは大会で使用できません。

また、複数日にわたって開催される大会に於いて使用可能なカードセットは、その大会全体的の日を通して初日に適正であるカードセットのみとなります。

例)1月14日から1月16日までの複数日に渡って行われる大会があった場合、1月15日が発売日であるカードセットはその大会中のどの日にも使用する事ができません。

### 1. 構築戦に於けるデッキ登録

主催者またはヘッドジャッジは、大会受付時にプレイヤーに対してデッキを登録する事を要求する事ができます。デッキ登録が義務付けられている大会ではプレイヤーはデッキ登録用紙にデッキ内容を記入し、大会運営者に提出しなければなりません。大会運営者がデッキ登録用紙を受け取った時点で、使用するデッキが確定します。それ以降でのデッキ内容の変更は認められません。

### 2. デッキチェック

主催者及びヘッドジャッジはトーナメント中のデッキが適正であるかをチェックする事ができます。ただし、大会LVがLV2以上となる大会では全体の1割程度のデッキのチェックを必ず行う事を強く推奨します。

### 3. レギュレーション

レギュレーション

構築戦のレギュレーションにはブランニュー・レギュレーション、ブロック対抗・レギュレーション、オープン・レギュレーション、タイトルカップ・レギュレーションの4種類が存在します。以下の通り、4つのレギュレーションによってデッキに入れられるカードが違います。

#### 3-1. オープン・レギュレーション

2008年7月の「神霊獣の咆哮」発売以降に発売された、モンスター・コレクションTCGの商品に含まれるカードが使用できます。商品封入以外の方法で配布されたカードは、発売済の商品に同名同能力のカードが封入されていれば使用できます。ただし、出現頻度が「ハート」のカードは使用できません。また、ブシロードによって禁止カード・制限カー



ドが定められています。

### 3-2. ブランニュー・レギュレーション

最新ブロックのブロックシンボルを持つカードが使用できます。商品封入以外の方法で配布されたカードは、発売済の商品に同名同能力のカードが封入されるまで使用できません。また、ブシロードによって禁止カード・制限カードが定められる場合があります。

### 3-3. ブロック対抗・レギュレーション

好きなブロックまたはタイトルをひとつ選び、そのカードだけで構築されたデッキを使用するレギュレーションです。

商品封入以外の方法で配布されたカードは、発売済の商品に同名同能力のカードが封入されるまで使用できません。

また、ブシロードによって禁止カード・制限カードが定められる場合があります。

### 3-4. タイトルカップ・レギュレーション

指定されたタイトルのタイトルシンボルを持つカードが使用できます。

商品封入以外の方法で配布されたカードは、発売済の商品に同名同能力のカードが封入されるまで使用できません。

また、ブシロードによって禁止カード・制限カードが定められる場合があります。

## 第 2 項 限定戦

未開封の商品を使用する試合形式です。

### 1. レギュレーション

#### 1-1. ブースタードラフト形式

定められた数及び内容の未開封のブースターパックを使用し、参加者で構成されたグループ内でルールによって定められた方法でカードを再分配し、そのカードを使用してデッキを構築し、対戦する試合形式をブースタードラフトと呼びます。

#### ・参加人数

1つのドラフト当り 3名～8名。プレイヤーの人数が、ブースターパック 1つに入っているカードの枚数以下となることを推奨します。

#### ・使用するパック

大会によって定められたブースターパックを定められた数だけ使用します。使用するブースターパックの内訳は、大会の場合、主催者が事前に定め告知して下さい。

#### ・ドラフトの手順

##### (1) 座席の決定

参加者は隣のプレイヤーの手元が見えない位置に、ランダムに決定された順番で円を描くように座ります。

##### (2) カードのピック

以下の a. から e. の手順でカードをピックします。

a. それぞれのプレイヤーは、指定されたブースターパックを一つ開封し、その中からカードを 1 枚取って伏せて置きます。カードを 1 枚取って伏せて置く手順のことをピックといいます。ピックしたカードは、それまでにピックした全てのカードが完全に隠れるように、きっちりと重ねて置かなければなりません。カードを自分の前に置いて手を離れた後は、ピックを変更することはできません。ピックしたカードの内容・枚数は、定められた時以外確認することができません。カードをピックする制限時間を設ける場合、主催者が事前に定め告知して下さい。それぞれのプレイヤーは、残りのカードを左隣の人へ渡します。

b. それぞれのプレイヤーは、回って来たカードから 1 枚をピックし、残りを左隣の人へ渡します。

c. カードを全てピックするまで、b. の手順を繰り返します。

d. それぞれのプレイヤーは、ピックした全てのカードを確認します。確認する制限時間を設ける場合、主催者が事前に定め告知して下さい。

e. 全てのパックについて、a. から d. の手順を繰り返します。ただし、カードが回る向き（時計回り／反時計回り）がパックごとに交互に変わるようにして行います。開封するパックの順番は、大会の場合、主催者が事前に定め告知して下さい。

#### ・デッキ構築

ピックしたカードが 50 枚以下となる場合、ピックしたカード全てをデッキとします。ピックしたカードが 50 枚を超える場合、ピックしたカードの中から 50 枚のデッキを構築します。同名のカードは何枚でもデッキに入れることができます。また、構築戦で制限カード・禁止カードに指定されているカードであっても、デッキに入れることができます。ラウン

ド間でデッキの中身を変更することはできません。デッキ構築の制限時間は、主催者が事前に定め告知しなければなりません。デッキ登録が必要とされるならば、デッキ構築の制限時間内に、デッキ登録のための記録も終了させなければなりません。

#### ・対戦

対戦は、同じドラフトに参加したプレイヤー同士で、ランダムに組み合わせを決定して行います。それ以外は通常の構築戦と同様に対戦します。マッチ戦の試合時間及びラウンドの数は、主催者が事前に定め告知して下さい。

#### ・カードの分配

使用したカードの分配方法は、主催者が事前に定め告知して下さい。特別な定めがない場合、それぞれのプレイヤーは、自分がピックしたカードを獲得します。ただし、公認・公式大会以外では、対戦の順位に従ってレアカードを再分配する方法が一般的です。

### 1-2. シールド形式

それぞれの参加者が、定められた数及び内容の未開封のブースターパックを使用してデッキを構築し、対戦する試合形式をシールドと呼びます。

#### ・使用するパック

大会によって定められたブースターパックを定められた数だけ使用します。使用するブースターパックの内訳は、大会の場合、主催者が事前に定め告知して下さい。

#### ・デッキ構築

それぞれのプレイヤーは、ブースターパックを全て開封し、自分で開封したカードの中からデッキを構築します。開封したカードが 50 枚以下となる場合、開封したカード全てをデッキとします。開封したカードが 50 枚を超える場合、開封したカードの中から 50 枚のデッキを構築します。同名のカードは何枚でもデッキに入れることができます。また、構築戦で制限カード・禁止カードに指定されているカードであっても、デッキに入れることができます。ラウンド間でデッキの中身を変更することはできません。デッキ構築の制限時間は、主催者が事前に定め告知しなければなりません。デッキ登録が必要とされるならば、デッキ構築の制限時間内に、デッキ登録のための記録も終了させなければなりません。

#### ・対戦

通常の構築戦と同様に対戦します。マッチ戦の試合時間及びラウンドの数は、主催者が事前に定め告知して下さい。

## 第 4 部 その他の事項

### 第 1 章 マッチとゲーム

1 回の試合の事をゲームと称します。3 本制(2 本先取)の大会に於けるゲームの単位の事をマッチと称します。ただし、回戦(ラウンド)の意味として 1 本制に於けるゲームの事をマッチと称する場合があります。ブシロードでは 1 本制の大会を推奨しますが、これは他の形式の大会を開いてはいけないという意味ではありません。

### 第 2 章 試合時間

何本制かによって推奨される試合時間は変わります。1 本制に於いては 30 分、3 本制(2 本先取)に於いては 50 分程度が適当です。ただし、これはあくまで推奨される時間であり主催者の判断によって試合時間を変更する事は認められます。これを何分とするかは主催者が事前に公表し、告知する義務があります。

試合時間が終了しているにも関わらず終わっていないゲームは、試合時間の終了が告げられた時に行われていたターンの次のターンの終了宣言フェイズまでゲームを行った後に、勝利判定を行います。

試合時間の終了が告げられたターンから、投了はできなくなります。

ジャッジによる追加時間が与えられている場合、ジャッジによって追加時間を終了した事が告げられた時に行われていたターンの次のターンの終了宣言フェイズまでゲームを行った後に、勝利判定を行います。

試合時間が終了してから 10 分が経過しても試合が終了していない場合、10 分が経過した時点で即座に試合を終了し、勝利判定を行います。

10 分が経過した時点が戦闘中であり、かつ守備側のユニットが 1 体以上存在する場合には、即座に進軍は失敗したものとして扱います。

詳細な処理は、次のとおり行います。

1. 10 分が経過した時点で、これ以降は何も宣言を行えない。
2. 未解決の対抗連鎖があった場合、それは何も効果を発揮しない。
3. エフェクトゾーンに置かれている戦闘スペルとアイテムは全て破棄する。

4. 進軍側はユニットをそれぞれ進軍を開始した地形に戻す。
5. リミット調整が発生した場合はリミット調整を行う。

試合時間にはゲームとゲームの間のシャッフルを行う時間も含まれます。

### 第 3 章 マッチ勝者の決定

マッチ終了時にマッチ内で一番多くセットに勝っていたプレイヤーがそのマッチの勝者となります。スイスドロ形式の場合、双方が同じ数の勝ち数の場合、引き分けとなります。

シングルエリミネーション等マッチの引き分けを許さない方式での大会の場合、「第 2 章 第 2 項 シングルエリミネーション」に記載された勝利判定の方式で勝敗を決めてください。

### 第 4 章 投了

プレイヤーは「双方の山札が無くなったとき以降」と「時間制を用いる場合の時間切れ以降」を除き、いつでもセットまたはマッチを投了する事ができます。プレイヤーが投了を宣言した瞬間、セットまたはマッチの状況がどの様であったとしても、そのプレイヤーは宣言したセットまたはマッチに敗北します。もしも、プレイヤーがプレイを行う事を拒否した場合、そのセットまたはマッチを投了したものとみなします。

また、以下の行為は不正行為として罰則の対象となります。

1. 賄賂・収賄、賞品の分割などによって勝ち・負け・投了・途中棄権・引き分け等を決定する事。
2. 試合以外の方法によってセットもしくはマッチの勝敗を決定する事。  
例)じゃんけんによってマッチの勝敗を決める事は認められません。

### 第 5 章 合意による引き分け

プレイヤーはスイスドロのマッチあるいはセットの結果が確定される前であれば、いつでもお互いの合意によってそのマッチあるいはセットの結果を引き分けにする事ができます。ただし、既に終了しているセットやマッチの結果を引き分けにする事はできません。

### 第 6 章 途中棄権

大会からの途中棄権を行うプレイヤーは、次のマッチの座席表が発表される前にスコアキーパーを行っている運営スタッフにそれを伝え、受理されなければなりません。スコアシ

ート又は結果記入用紙を使用している大会に於いては、それに途中棄権を行う事を記入の上、回収係の者にその旨を伝える事を推奨します。

運営スタッフが次のマッチの為の対戦組み合わせ作業を始めた後に途中棄権を行うプレイヤーはそのマッチに負けた物として扱われ、そのマッチの 次のマッチより組み合わせから除外されます。

## 第 7 章 ハンドルネームの使用

主催者が許可する場合、ハンドルネームを使用する事ができます。ただし、公序良俗に反する・大会進行に影響を及ぼす可能性がある等のハンドルネームの使用は罰則の対象になります。

## 第 8 章 カードの読み替え

以下のような表記があるカードには読み替えが発生します。

### 1. 「～（数値を）±nする／（常備能力）を与える」

「～（数値を）±nする」と「（常備能力）を与える」という表記は、「～を付与する」という表記と同義であるものとして扱います。

### 2. 「対抗連鎖が終了した場合、対象はこの効果を失う」

「対抗連鎖が終了した場合、対象はこの効果を失う。」という表記は、「対抗連鎖終了後、この効果を消失させる。」という表記と同義であるものとして扱います。

### 3. 「～できる」

「～できる」という表記は「～してもよい」という表記と同義であるものとして扱います。

### 4. 「攻撃に参加したユニット」

「攻撃に参加したユニット」という表記は「攻撃中のユニット」という表記と同義であるものとして扱います。

### 5. 戦闘スペルと消耗品

2011年8月より前に商品封入された又は配布された戦闘スペルカード及び分類が消耗品であるアイテムカードは、手札型特殊能力を持つものとして扱います。手札型特殊能力のコストは「コスト：」の内容であり、効果は戦闘スペルと消耗品のテキスト欄に記載された効果です。

モンスター・コレクション TCG 罰則規定 Version1.02

最終更新日:2012 年 2 月 1 日

はじめに

罰則の適用は意図的な不正行為に対して厳重に対処する事により、大会の公正性を守る為に行われます。それと同時にプレイヤーへのルールの啓蒙としての意図も含まれます。

## 第 1 部 大会 LV とルール適用基準

大会 LV によってルールの適用基準は異なります。一般に大会 LV の高い大会である程ルールは厳密に適用されます。ただし、これは大会 LV が低い大会であれば不正行為が許されるという意味ではありません。不正行為に対しては大会 LV が低くとも厳しく処罰する必要があります。

### <大会 LV1>

大会 LV1 の大会に於いては、競技性よりも楽しくゲームをプレイする事に焦点が置かれます。この LV の大会に於いてはゲームのルールは大体知っていますが、フロアルールには疎く何がやってはいけない事かを何となく理解しているだけと言ったプレイヤーが多い事が予想されます。

プレイヤーはルールに従う義務がありますが、罰則はそこまで厳しい物にはなりません。とは言えこれはルール違反を見逃しても良いと言う事ではありません。ジャッジは過失に対してはルールの啓蒙を行い、不正行為に対しては厳格な罰則を下さなければなりません。

一般の店舗大会や個人主催大会等はこの LV で行われる事を推奨します。

### <大会 LV2>

この LV の大会は公式大会の権利等がかかっている大会です。この LV の大会に参加するプレイヤーはゲームのルールを知っていて、フロアルールに関しても詳しい事が求められます。この LV の大会は LV1 の大会に比べてルールは厳格に適用されますが、過失に対してはそこまで厳重な罰則は与えられません。

公式大会の予選などはこの LV で行われる事を推奨します。

### <大会 LV3>

この LV は公式大会等、最も競技性が重視される大会に対して適用されます。この LV の大会に於いてプレイヤーは総合ルール・フロアルールの両方に深く通じている物として扱われ、過失に対しても厳格な罰則が適用される場合があります。

## 第 2 部 罰則の種類とその定義

罰則は以下の様に分けられ運用されます。それぞれの罰則は同じ大会中に同じ違反をもう一度繰り返すと、格上げされます。ただし、同じ度合の違反であっても、違う内容である場合には格上げは行われません。その内容が同じか否かはジャッジの判断に任されます。ジャッジはそれぞれの罰則を与える際にプレイヤーに対して口頭で違反内容とそれを繰り返した時の結果を伝えなければなりません。それぞれの罰則は適用された大会中のみ有効です。

### 「注意」

「注意」はごく軽度の違反に対して適用される罰則です。「注意」は同じ違反に対する累積に備えて記録されるべきです。

### 「警告」

「警告」は「注意」よりは重いもののそこまで重大でない違反に対して適用される罰則です。「警告」は同じ違反に対する累積に備えて記録されます。

### 「セットの敗北」

大会進行に支障をきたす様な違反が行われた場合、「セットの敗北」が適用されます。セット中に「セットの敗北」が適用される場合、即座にそのセットは終了され、罰則を与えられたプレイヤーがそのセットに負けたものとして処理されます。セット間・マッチ間に適用される場合、この罰則は次のセットに適用されます。また、既に負けが明らかなセット中にこの罰則が適用される場合、ジャッジの判断により次のセットでの適用にすることができます。プレイヤーに「セットの敗北」の罰則を与えた場合、ジャッジはヘッドジャッジに報告します。



### 「マッチの敗北」

セット中に「マッチの敗北」が適用される場合、即座にそのセットは終了され、罰則を与えられたプレイヤーがそのマッチに負けたものとして処理されます。マッチ間に適用される場合、この罰則は次のマッチに適用されます。また、既に負けが明らかな マッチ中にこの罰則が適用される場合、ジャッジの判断により次のマッチでの適用にすることができます。プレイヤーに「マッチの敗北」の罰則を与えた場合、ジャッジはヘッドジャッジに報告します。

### 「失格処分」

「失格処分」は大会の公正性に支障を与えたり、重大な非紳士的行為を行ったプレイヤーに対して適用されます。「失格処分」が適用されたプレイヤーは即座にその大会から除外されます。それがマッチ中であった場合、そのマッチは「失格処分」が適用されたプレイヤーが負けたものとして処理されますが、そのプレイヤーがそれまでに獲得している順位や賞品などはそのまま保持されます。原則として「失格処分」はヘッドジャッジによって与えられます。この罰則を与えた場合、ヘッドジャッジはその事実を理由と共にブシロードに報告しなければなりません。

### 「退場処分」

「退場処分」は不正行為やその他特に悪質な行為を行った者に対して適用されます。この罰則が適用されたプレイヤーはそれまでに獲得していた賞品などを失い、順位表からも抹消されます。これにより他のプレイヤーの順位はその分だけ繰り上がる事になります。それと同時に該当するプレイヤーは大会会場からの退場が命じられます。「退場処分」は主催者の許可の下、ヘッドジャッジによって与えられます。この罰則を与えた場合、ヘッドジャッジはその事実を理由と共にブシロードに報告しなければなりません。

### 「入場禁止」

「入場禁止」は不正行為やその他特に悪質な行為を行った者の中でも非常に悪質であるとみなされる行為に対して適用されます。「入場禁止」はその大会の主催者によって下される罰則です。この罰則を下された者は、その大会の主催者の許可が下りるまでの間その大会が行われているエリアに立ち入る事が禁じられます。もしも、「入場禁止」の罰則が下されている間にその大会エリアに立ち入った事が分かった場合、ブシロードへの報告の下「出

場停止」の罰則が下される可能性があります。

#### 「出場停止」

「出場停止」は不正行為やその他特に悪質な行為を行った者の中でも非常に悪質であるとみなされる行為に対して適用されます。「出場停止」はブシロードにより下され、「出場停止」を適用されている者は一定の期間全ての公式・認定大会への出場ができなくなります。もしもその期間に出場している公式・認定大会への出場を行っている事が分かった場合、その期間の延長や全ての公式大会への「入場禁止」の罰則の適用などがなされます。

### 第 3 部 一般的な違反

#### 第 1 章 デックに関する罰則規定

ここではデックに関する罰則規定を取り上げます。

##### 第 1 項 デック登録用紙が不正であり、実際のデックが適正である

1. デック登録用紙に書かれているカードの枚数が 50 枚ではない場合
2. デック登録用紙にその大会で使用が許可されていないカードが含まれている場合
3. デック登録用紙に同名カードが 4 枚以上含まれている場合
4. デック登録用紙に書いてあるカード名がどのカードか判別の付かない場合(この際カード名は省略せずそのまま書く様にしなければなりません)

以上の場合、それはデック登録用紙が不正であると呼ばれます。デック登録用紙が不正である場合、プレイヤーはそのデック登録用紙を実際のデックに合わせます。以下の行為はジャッジの立ち会いの下、プレイヤー自身が行う様にしてください。

デック登録用紙に於けるデック枚数が 51 枚以上の場合は実際のデックに入っていないカードを削除します。デック登録用紙の枚数が 49 枚以下の場合、デックに入っているカードを追記します。その他の場合にも実際のデックに合わせてデックリストを書き直します。

デック登録用紙に書いてあるカード名がどのカードか判別の付かない場合、デックを確認しその部分を誰が見ても明確になる様に書き直します。

これらに対して適正な罰則: **【セットの敗北】**

ただし、大会 LV1 の大会に於いて明らかにプレイヤーに悪意が無いとジャッジが判断した場合には啓蒙の意味を込め、【警告】に格下げする事ができます。

## 第 2 項 デック登録用紙が適正でデッキのみが不正である

適正なデッキ登録用紙とデッキの内容が違っている場合、そのデッキは不正な状態であると呼ばれます。デッキが不正である場合、プレイヤーはその実際のデッキをデッキ登録用紙に合わせます。その行為はジャッジの立ち会いの下、プレイヤー自身が行う様にしてください。

これに対して適正な罰則: 【セットの敗北】。

ただし、デッキの一部のカードを紛失してしまつて同名のカードも見つけれない場合、ジャッジはそのプレイヤーに【マッチの敗北】の罰則を与えた上で、その大会で使用が許可されており、デッキが不正にならないカードをデッキに追加する事を選ぶ事もできます。この場合、デッキ登録用紙はカードを追加する事で適正になった後のデッキに合わせて書き直します。

## 第 3 項 デック登録用紙とデッキの両方が不正である

この場合は以下の様にして処理します。この処理を行う場合もジャッジの立ち会いの下、プレイヤー自身が行う様にしてください。

1. まずはデッキ登録用紙が適正になる様に修正します。
2. 最初に 4 枚以上ある同名カードの余剰分をデッキ登録用紙から削除します。これによってデッキ登録用紙が適正になるならばそのデッキ登録用紙に実際のデッキに合わせます。
3. これでもまだデッキ登録用紙が 51 枚以上になっている場合は、デッキ登録用紙の下側から順に 50 枚になるまでカードを削除していきます。

これらに対して適切な罰則: 【セットの敗北】。

逆にデッキ登録用紙が 50 枚未満であった場合、ジャッジはそのプレイヤーに【マッチの敗北】の罰則を与えた上で、その大会で使用が許可されており、デッキが不正にならないカードをデッキ登録用紙に追記した後、そのデッキ登録用紙に実際のデッキを合わせます。

これは余剰分のカードを削除した事によってデッキ登録用紙が 50 枚未満になってしまった場合にも適用されます。

#### 第 4 項 デッキ登録を行っていない場合の不正なデッキ

1. デッキに入っているカードの枚数が 50 枚ではない場合
2. デッキにその大会で使用が許可されていないカードが含まれている場合
3. デッキに同名カードが 4 枚以上含まれている場合

デッキ登録用紙を使用しない大会に於いて、以上のデッキは不正なデッキと呼ばれます。デッキ登録を行っていない大会に於いて不正なデッキが発見された場合、そのデッキを適正な物に修正します。余剰なカードがある場合にはそれを取り除きます。

これに対して適正な罰則: 【セットの敗北】。

カードの枚数が不足している場合にはその大会で使用が許可されており、デッキが不正にならないカードを追加します。

これに対して適正な罰則: 【マッチの敗北】。

ただし大会 LV1 の大会に於いて明らかにプレイヤーに悪意が無いとジャッジが判断した場合には啓蒙の意味を込め、【セットの敗北】に格下げする事ができます。

#### 第 2 章 故意でなくゲームの状態が不正になってしまった

##### 第 1 項 その状況が軽微な場合

例) 終了宣言フェイズにユニットを未行動状態にし忘れたままゲームを進めてしまった。

例) タイミングが適切ではない戦闘スペルカードの使用を宣言したことに、宣言した直後に気付いた。

不正な状況がお互いの戦略が変わる程までにゲームに影響を与えていない場合、状況を適正になる様に正します。もしも、ゲームが修正不可能になるまで進んでしまっている場合は、次以降の項を参照してください。

これに対して適正な罰則: 【注意】。

## 第 2 項 その状況が中度の場合

例)ユニットの合計レベルが地形のリミットを超えているにも関わらず、リミット調整を行っていない事に、次の相手ターンの第一手札調整フェイズに気付いた。

例)普通召喚フェイズに「追加ルール：このユニットは装備品を装備できない。」をもつユニットに装備品を装備した事に、次の相手ターンの第一手札調整フェイズに気付いた。

不正な状況がお互いの戦略が変わる程までにゲームに影響を与えてしまっている場合は、状況の巻き戻しなどによって処理をすべきではありません。ただし、総合規則的にありえない状況になってしまっている場合にはルール処理などによって状況を適正にしなければなりません。

これに対して適正な罰則:【警告】。

ただし大会 LV1 の大会に於いて明らかにプレイヤーに悪意が無いとジャッジが判断した場合には啓蒙の意味を込め、【注意】に格下げする事ができます。

## 第 3 項 その状況が重篤な場合

不正な状況が起こった結果、ゲームを適正な状態に修正する事が不可能になってしまった場合には、そのプレイヤーに対しては【セットの敗北】が与えられます。

例)捨て山に置いてあったカードと山札が混ざってしまい、どれが捨て山のカードだったか分からなくなってしまった。

例)戦場のカードと手札が混ざってしまい、どれが手札のカードだったか分からなくなってしまった。

これに対して適正な罰則:【セットの敗北】

## 第 3 章 自動的に発揮する能力を忘れてしまった

自動的に効果が発揮すべき時に、それを忘れてゲームを進めてしまった場合には、それに気付いた時に即座に発生させます。ただし、「～してもよい」となっている効果に関してはそれをしない事を選択した物として扱います。

これに対して適正な罰則:【警告】。

ただし大会 LV1 の大会に於いて明らかにプレイヤーに悪意が無いとジャッジが判断した場合には啓蒙の意味を込め、【注意】に格下げする事ができます。

#### 第 4 章 カードの公開・領域移動に関する罰則

##### 第 1 項 カードの捨て忘れ

カードを捨てなければならない時に捨てるのを忘れてしまった場合、それに気付いた時に適正なカードを適正な枚数捨てます。

例)第 2 手札調整フェイズに手札が 7 枚あるのに気付かないで相手のターンに移ってしまった。

この時、いずれかのプレイヤーが、カードを捨てなければならなかった時点では本来知り得なかった情報を知ってしまうまでゲームが進行してしまっていた場合には、捨てるカードはランダムに決めます。

例)対戦相手に「あなたは 2 枚カードを破棄する」と言う効果を使用した時に間違って 1 枚しか破棄しなかった。その後の貴方の第 1 手札調整フェイズで手札を補充する時にその事に気付いた。

これに対して適正な罰則:【警告】。

ただし大会 LV1 の大会に於いて明らかにプレイヤーに悪意が無いとジャッジが判断した場合には啓蒙の意味を込め、【注意】に格下げする事ができます。

##### 第 2 項 見てはいけないカードを見てしまった

本来公開されるべきでない非公開領域のカードが表向きになってしまっていて他の手札に触れていない場合、それは見てはいけないカードを見てしまったと呼ばれます。ただし、手札を意図して公開する事は罰則の対象にはなりませんし、それによって相手の手札を見ってしまった場合にも罰則の対象にはなりません。

例)山札からカードを補充する時に山札の他のカードを表向きにしてしまった。

例)対戦相手のデッキをシャッフルしている時に誤ってそれを取り落してカードを公開して

しまった。

これらの行動によって複数のカードを同時に見てしまった場合には、それらに対してまとめて 1 つの罰則としてプレイヤーに与えられます。

「合法的」に確定していない非公開情報領域にあるカードが公開されてしまった場合、まず「合法的」に確定している非公開情報領域にあるカードの存在を確認し、元々無作為であるべき部分をすべて混ぜてシャッフルし直します。その後、確定している非公開情報領域にあるカードを適切な位置に戻します。これらの行動はジャッジが行います。

これに対して適正な罰則: **【警告】**。

ただし大会 LV1 の大会に於いて明らかにプレイヤーに悪意が無いとジャッジが判断した場合には啓蒙の意味を込め、**【注意】** に格下げする事ができます。

### 第 3 項 余分にカードを補充してしまった

山札のカードが移動した結果手札にあるカードに触れてしまった場合、そのカードは補充されたものとして扱われます。プレイヤーが余分にカードを補充した場合には、そのプレイヤーに対しては **【ゲームの敗北】** が与えられます。

これに対して適正な罰則: **【ゲームの敗北】**。

ただし、プレイヤーに悪意が無いとジャッジが判断した場合には啓蒙の意味を込め、**【警告】** に格下げする事ができます。この場合には、そのプレイヤーの手札を余分に補充してしまったカードの枚数分ランダムに破棄します。

また、プレイヤーに悪意がないとジャッジが判断し、お互いのプレイヤーにとって余分に補充してしまったカードがどれであるかが明白な場合には以下の様に処理を行います。

ジャッジはまずその余分に補充してしまったカードを山札の一番上に戻します。それから、「合法的」に確定している非公開情報領域にあるカードの存在を確認し、元々無作為であるべき部分をすべて混ぜてシャッフルし直します。その後、確定している非公開情報領域にあるカードを適切な位置に戻します。これらの行動はジャッジが行います。

これに対して適正な罰則: **【警告】**。

## 第 5 章 ダイスに関する罰則

### 第 1 項 ダイス結果が判断できない状況になった

ダイスを振った際に、次のような「a.～c.」のトラブルが発生する場合があります。いずれの場合も、トラブルの発生したダイスだけを振り直さなければなりません

(例：「3D」を要求されるカードでダイスを 3 個降り、そのうちの 1 個のダイスでトラブルが生じたならば、その 1 個だけを振りなおします)。

#### a.対戦台から落ちる

対戦を行っている机などから、ダイスが床に落ちる、隣の対戦台まで転がり出る、といった場合があります。この場合、床に落ちたり隣の対戦台まで転がり出たダイスは無効となり、振りなおします。床に落ちたダイスについては、ジャッジにその旨を伝えてダイスを回収してもらいます。ジャッジの許しがあるならば、プレイヤーが床に落ちたダイスを回収しても問題ありません。

#### b.ダイスが傾く

「山札や捨て山などのカードの束」や「机の間」に引っかかり、ダイスが傾くことがあります。この場合、対戦している双方のプレイヤーの合意を得られるのであれば、ジャッジを呼ばずにダイスを振り直して問題ありません。傾いているかどうかの判別でプレイヤーの意見が割れた場合に限り、ジャッジにダイスが傾いているかどうかの裁定を委ねます。

#### c.ダイスの判別がつかない

机の上にある他の同色のダイスなどと混ざって、どれが振ったダイスかわからなくなることがあります。この場合、ジャッジの裁定を仰ぐ必要はなく、判別できないダイスだけを振り直します。

これに対して適正な罰則: **【罰則なし】**。

ただしプレイヤーが故意にダイスのトラブルを発生させているとジャッジが判断した場合、**【失格処分】**の罰則を与える事ができます。

### 第 2 項 ダイスの値を操作した

プレイヤーがダイスの値を操作しているとジャッジが判断した場合、そのプレイヤーに対



しては【失格処分】が与えられます。

例)使用しているダイスが1から6までの自然数を違う確率で発生させていた。

例)ダイスの振り方で、値を操作していた。

これに対して適正な罰則:【失格処分】

## 第6章 違反の見逃しを行った

大会に於いて適正なプレイが行われる事に関する責任はプレイを行っているプレイヤー両方ともが負っています。この罰則は何らかの違反を見逃す事によって、有利になり得るプレイヤーに対して与えられます。もしも明らかに違反の見逃しによって有利になる事が分かっている上で、違反を見逃しているプレイヤーがいた場合、別項を参照して下さい。

これに対して適正な罰則:【警告】。

ただし大会 LV1 の大会に於いて明らかにプレイヤーに悪意が無いとジャッジが判断した場合には啓蒙の意味を込め、【注意】に格下げする事ができます。また、この罰則は原則としては容易に格上げすべきではありません。

## 第7章 非紳士的行為

### 第1項 軽度の非紳士的行為

例)大会を行っているテーブルにゴミを放置していた。

例)他に催し物が行われている大会会場の廊下にて大声で騒いでいた。

例)対戦相手に対して明らかに礼儀を欠いた行為を行った。

例)ハンドルネームの使用が許可されている大会で、公序良俗に反するハンドルネームを使用していた。

例)対戦相手に罰則を与えるようジャッジに必要以上に要求を行った。

全ての参加者は全員にとって快適で満足できる 大会環境を保つ為に協力する義務を有します。その為に受け入れられない行為を行ってはいけません。

これに対して適正な罰則:【警告】。

ジャッジの判断によっては、軽度の非紳士的行為に関してはそれぞれが違う物であっても累積による格上げを行う事ができます。

## 第 2 項 中度の非紳士的行為

例)運営スタッフからの直接の指示を無視した。

例)ジャッジの裁定を無視した。

例)ヘッドジャッジの裁定に対して抗議を行った。

例)マッチの敗北後怒りのままに自分の手札を叩き付けて、椅子を蹴り付けた。

運営スタッフ・ジャッジの指示には従わなくてはなりません。指示に従わない事によってこの罰則が与えられるのは個人に対する指示のみであり、全体に向けてのアナウンスに従わない場合はアナウンスを聞き落とした物として扱われます。また、攻撃的な言動や暴力的な行動に対してもこの罰則が適用されます。

これに対して適正な罰則:【セットの敗北】。

ジャッジの判断によっては、中度の非紳士的行為に関してはそれぞれが違う物であっても累積による格上げを行う事ができます。

## 第 3 項 重度の非紳士的行為

例)対戦相手に対して脅迫目的で暴力を行った。

例)大会備品の窃盗を行った。

例)他参加者の所持品の窃盗を行った。

例)カードを賭けてゲームを行っていた。

例)マッチの結果を賭けの対象にしていた。

例)ランダムな方法でマッチの勝敗を決定した。

例)対戦相手にご飯を奢るから引き分けにしてくれと頼み込んだ。

例)スイスドローの大会中の対戦相手に賞品の一部をあげるから負けてくれと頼み込んだ。

直接的な暴力、民事・刑事に対する訴追が行われる行為、その他買収行為などの大会の進行や信用に多大な影響を与える行為に対しても、この罰則が適用されます。

これに対して適正な罰則:【退場処分】。

## 第 8 章 遅刻と対戦相手間違い

### 第 1 項 遅刻

例)告知された制限時間内にデッキ登録用紙を提出できなかった。

例)マッチ開始時刻に指定された席に着いていなかった。

例)ずっと前に試合は終わっているのに全部の卓の試合が終わっても結果報告用紙を提出していなかった。

指定された時間を守れないプレイヤーに対しては罰則が与えられます。ただし、この罰則は予定時刻よりも早く開始されたマッチに於いては適用すべきではありません。その場合は適切な時間の延長を認めるべきです。

これに対して適正な罰則:【セットの敗北】。

ただし、大会 LV1 の大会に於いて明らかにプレイヤーに悪意が無いとジャッジが判断した場合には啓蒙の意味を込め、【警告】に格下げする事ができます。

### 第 2 項 大幅な遅刻

例)1 本制マッチでのマッチ開始後 3 分経っても指定された席に着いていなかった。

例)3 本制マッチでのマッチ開始後 10 分経っても指定された席に着いていなかった。

大幅な遅刻をした場合、そのマッチには敗北したものとして扱われます。40～50 分のマッチでは 10 分、20～30 分のマッチでは 3 分の遅刻をした時点でそれは大幅な遅刻をしたものとされます。そしてその次のマッチまでにスコアキーパーをしている運営スタッフに申し出ない限りは、そのプレイヤーは大会から棄権したものとして扱われます。

これに対して適正な罰則:【セットの敗北】。

ただし、大会 LV1 の 3 本制の大会に於いて遅刻に対する罰則を【警告】としていた場合には、【マッチの敗北】を与えて下さい。

### 第 3 項 対戦相手の間違い

プレイヤーが間違った席に着き間違った対戦相手と対戦していた場合、両方のプレイヤーに対してこの罰則が適用されます。

これに対して適正な罰則:【警告】。

ただし、大会 LV1 の大会に於いて明らかにプレイヤーに悪意が無いとジャッジが判断した場合には啓蒙の意味を込め、【注意】に格下げする事ができます。

その後、間違っただけに着いていたプレイヤーは正しい席に着き直します。それが、セット間の準備時間(3 分間)を過ぎていた場合、間違っただけに座っていたプレイヤーには【セットの敗北】(ただし LV1 の大会に於いて明らかにプレイヤーに悪意が無いとジャッジが判断した場合には啓蒙の意味を込め、【警告】に格下げする事ができる)が与えられます。

また、それが大幅な遅刻の項に定義される時間 を過ぎていた場合、そのプレイヤーには大幅な遅刻の項に定義される罰則が与えられます。

## 第 9 章 マーキング

### 第 1 項 パターンのないマーキングを行った

例)デッキの中の何枚かだけスリーブに傷が付いていて、それを確認したら特に関連性が見られないカードだった。

スリーブの傷やカードの反りなどでカードの区別はつくものの、それによってプレイヤーに大きな利益がもたらされる事がないと判断される場合、この罰則が適用されます。この罰則が与えられた場合、可能な限りプレイヤーは区別できないカードやスリーブに交換しなければなりません。また、この罰則は(特に LV1 の大会に於いては)容易に格上げされるべきではありません。

これに対して適正な罰則:【警告】。

ただし、大会 LV1 の大会に於いて明らかにプレイヤーに悪意が無いとジャッジが判断した場合には啓蒙の意味を込め、【注意】に格下げする事ができます。

### 第 2 項 パターンのあるマーキングを行った

例)特定のカードのスリーブのみ角が曲がっていて、区別ができるようになっていた。

例)デッキに 3 枚だけ入っているカードだけ上下逆さまになっていた。

スリーブの傷やカードの反りなどでカードの区別が付き、それによってプレイヤーに利益

がもたらされると判断し得る場合にはこの罰則が適用されます。ただしこの罰則は故意でない場合のみの適用となります。もしも、プレイヤーが故意にマーキングを行っていた場合には別項を参照してください。この罰則が適用されます。この罰則が与えられた場合、可能な限りプレイヤーは区別できないカードやスリーブに交換しなければなりません。

これに対して適正な罰則:【セットの敗北】。

ただし、大会 LV1 の大会に於いて明らかにプレイヤーに悪意が無いとジャッジが判断した場合には啓蒙の意味を込め、【警告】に格下げする事ができます。

## 第 10 章 その他

第 1 項 デックの不十分な無作為化 プレイヤーのデッキはシャッフルされた後、相手にカットまたはシャッフルを求める前には充分に無作為化されている必要があります。無作為化の前にカードを並べ替える事は認められますが、それはその後に充分な無作為化をしなくても良いと言う意味ではありません。その後に充分な無作為化がされていない場合、それは不正行為として扱われます。

これに対して適正な罰則:【警告】。

ただし、大会 LV1 の大会に於いて明らかにプレイヤーに悪意が無いとジャッジが判断した場合には啓蒙の意味を込め、【注意】に格下げする事ができます。

無作為化の方法としては、ディールシャッフル(カードを幾つかの束に分けて行われるシャッフル)とリフルシャッフルやマッシュシャッフル(横差し式のシャッフル)などを組み合わせた方式が推奨されます。

### 第 2 項 アナウンスを聞き落とした

例)決勝卓の観戦の際には鎖の中に入らないようにアナウンスがあったにも関わらず、鎖の中に入って観戦をしていた。

例)飲食は所定の場所で行うようにアナウンスがあったにも関わらず、禁止されている場所で飲食をしていた。

プレイヤーには円滑で適正な大会の運営の為に 協力する義務があります。案内に従う事はその義務の内の一つです。

これに対して適正な罰則:【警告】。

### 第 3 項 大会進行の妨げとなる行為を行った

例)主催者によって飲食が禁止されている大会で対戦中に飲食を行った。

例)ヘッドジャッジによって電子機器の使用が禁止されている大会で対戦中に携帯電話を使用した。

プレイヤーには円滑で適正な大会の運営の為に協力する義務があります。試合や大会の進行の妨げとなる行為を行う事はこの義務に反する事になります。

これに対して適正な罰則:【警告】。

### 第 4 項 結果報告用紙・スコアシートに関する罰則

結果報告用紙は回収係に提出された時点でプレイヤーはその書かれている結果に合意したものとされます。原則として一度提出された結果は覆りません。間違った結果報告は円滑で適正な大会の運営の妨げになる行為として罰則の対象となります。

また、スコアシートを使用する大会に於いて、スコアシートの紛失や過度の損傷は円滑で適正な大会の運営の妨げになる行為として罰則の対象となります。

これに対して適正な罰則:【警告】。

### 第 5 項 故意でなくスロープレイを行った

例)状況が何も変わっていないのに対戦相手の捨て山を何度も確認していた。

例)セット中のシャッフルに無駄に時間をかけていた。

例)ジャッジや運営スタッフの許可無く席を立った

全てのプレイヤーには適切な速度で試合を行う義務があります。プレイヤーには適切な時間内に試合を終わらせる義務があります。故意に遅いプレイングを行っているプレイヤーに関しては別項を参照して下さい。

これに対して適正な罰則:【警告】。

ただし大会 LV1 の大会に於いて明らかにプレイヤーに悪意が無いとジャッジが判断した

場合には啓蒙の意味を込め、【注意】に格下げする事ができます。

## 第 4 部 不正行為

不正行為は大会の公正性を失わせる、許されざる行為です。この項では故意に違反を犯すことで、何らかの利益を得ようとするプレイヤーに対する罰則を取り上げます。ジャッジは、これらの罰則はプレイヤーがそれを不正行為であると知るか否かには関係無く与えられる事に注意して下さい。

### 第 1 章 詐欺行為を行った

例)スコアシートの改竄を行った。

例)偽造カードを使用していた。

例)出場停止を回避する目的で偽名を使用して大会に参加した。

例)故意に手札の数を詐称した。

例)対戦相手が違反を行った際に、自分に有利になるからとわざとジャッジを呼ばなかった。

例)ジャッジやスタッフに故意に誤解を与える情報を伝える事で、他のプレイヤーの不正行為を幫助した。

例)対戦相手が気付かないのをいい事に、故意にルール上不正なプレイを行った

例)1 から 6 までの自然数を異なる確率で発生させるダイスを使用していた。

故意に公開情報やゲーム進行手順・大会に関する情報などを詐称して何らかの利益を得ようとした場合、この罰則が適用されます。あるプレイヤーが詐欺行為を犯している事は対戦相手だけでなく観戦者にも指摘され得る事に注意して下さい。

これに対して適正な罰則: 【退場処分】。

### 第 2 章 カードを不正に動かした

例)故意に十分な無作為化を行わなかった。

例)対戦相手が見ていない隙に捨て山のカードを手札に入れた。

ゲームのルールに沿わない形でカードを物理的に動かして利益を得ようとした場合、この罰則が適用されます。

これに対して適正な罰則: 【退場処分】。

### 第 3 章 故意にスロープレイを行った

例)コストが足りずプレイする事のできないカードのみが手札なのに長時間考え込んでいるふりをしていた。

例)スロープレイをしていたプレイヤーが罰則を受けた時、時間稼ぎの為に上告を行った。

故意にプレイを遅くした場合この罰則が適用されます。

これに対して適正な罰則:【退場処分】。

### 第 4 章 マッチ中に他者にアドバイスを求めた

大会はプレイヤーの技量を試す場であって、そこに外部からの情報の介在する余地はありません。 マッチ中他者にアドバイスを求めた場合、この罰則が適用されます。

これに対して適正な罰則:【退場処分】。

ただし大会 LV1 の大会に於いて明らかにプレイヤーに悪意が無いとジャッジが判断した場合には啓蒙の意味を込め、【セットの敗北】に格下げする事ができます。ただし、それでも処分として重いとジャッジが判断する場合のみ【警告】まで格下げをする事が可能です。その場合には、外部の人間にもアドバイスを与えてはならない旨の口頭注意を与え、それが大会参加者であった場合には【警告】の罰則を与えて下さい。

### 第 5 章 マッチ中に対戦中のプレイヤーに対してアドバイスを与えた

大会はプレイヤーの技量を試す場であって、そこに外部からの情報の介在する余地はありません。 マッチ中プレイヤーにアドバイスを与えた場合、この罰則が適用されます。

これに対して適正な罰則:【退場処分】。

ただし大会 LV1 の大会に於いて明らかにプレイヤーに悪意が無いとジャッジが判断した場合には啓蒙の意味を込め、外部の人間にもアドバイスを与えてはならない旨の口頭注意を与え、それが大会参加者であった場合には【警告】の罰則を与えて下さい。

更新履歴

2011 年 8 月 6 日 Version1.00 適用開始



2011年9月2日 Version1.01 更新

- ・主な変更カ所は赤文字になっています。
- ・カードの補充に関する罰則を整備しました。
- ・ダイスの操作に関する罰則を整備しました。
- ・誤表記や分かりにくい表現を修正しました。

2012年2月1日 Version1.02 更新

- ・主な変更カ所は赤文字になっています。
- ・千日手判定の引き分けを追加しました。
- ・時間終了後の処理を追加しました。
- ・遅刻に関する罰則を変更しました。
- ・レギュレーションを追加しました。

2012年4月24日 Version1.03 更新

- ・主な変更カ所は赤文字になっています。
- ・合意による引き分けを追加しました。
- ・時間終了後の処理を追加しました。
- ・誤表記や分かりにくい表現を修正しました。

## 付録：罰則の理念と罰則早見表

・罰則の理念 一般的に悪意の無いプレイミスに関しては競技性よりも娯楽性を重視した大会 LV1 の大会に於いては罰則を一段階格下げできると考えて良いでしょう。ただし、これは競技性の高い大会 LV1 の大会を行ってはならないと言う事を指す訳ではありません。

凡例に無い違反に関しては、凡例を参考に違反 内容がどれだけ潤滑な大会運営・ゲームの完全性・大会の公正性に影響を与えたかと言う点に着目して罰則が決定されます。例えば軽微な非紳士 的行為の多くは潤滑な大会運営にとって多少の邪魔となる物ですし、デッキの不正はそのマッチの完全性を全くもって失わせる物ですし、不正行為はどれも大会の公正性を完全に失わせる物です。

### ・罰則早見表

#### [一般的な違反]

デッキ登録用紙が不正であり実際のデッキが適正である

【セットの敗北】(LV1【警告】可)

デッキ登録用紙が適正でデッキのみが不正である

【セットの敗北】

ただし、デッキの一部のカードを紛失してしまつて同名のカードも見つけれない場合カードを追加して【マッチの敗北】。

デッキ登録用紙とデッキの両方が不正である

【セットの敗北】

デッキ登録を行っていない場合の不正なデッキ

【セットの敗北】

カードの枚数が不足している場合にはカードを追加して【マッチの敗北】(LV1【セットの敗北】可)

故意でなくゲームの状態が不正になってしまった

(軽微)

【注意】

故意でなくゲームの状態が不正になってしまった

(中度)

【警告】(LV1【注意】可)

故意でなくゲームの状態が不正になってしまった

(重篤)

【セットの敗北】

能力の発揮を忘れてしまった

【警告】(LV1【注意】可)

カードを公開するのを忘れてしまった

【警告】(LV1【注意】可)

カードの捨て忘れ

【警告】(LV1【注意】可)

見てはいけないカードを見てしまった

【警告】(LV1【注意】可)

余分にカードを補充してしまった

【セットの敗北】(故意でなければ【警告】可)

故意ではなく、ダイス結果が判断できない状況になった

【罰則なし】

故意に、ダイスのトラブルを発生させた

【失格処分】

ダイスの値を操作した

【失格処分】

違反の見逃しを行った

【警告】(LV1【注意】可)

軽度の非紳士的行為

【警告】

中度の非紳士的行為

【セットの敗北】

重度の非紳士的行為

【退場処分】

遅刻

【セットの敗北】(LV1【警告】可)

大幅な遅刻

【セットの敗北】(LV1 で遅刻を【警告】としていた場合には【マッチの敗北】)

対戦相手の間違い

【警告】(LV1【注意】可)

その後、間違った席に着いていたプレイヤーは正しい席に着き直す。それが、セット間の準備時間(3 分間)を過ぎていた場合、間違った席に座っていたプレイヤーには【セットの敗北】(LV1【警告】可)

パターンのないマーキングを行った

【警告】(LV1【注意】可)

パターンのあるマーキングを行った

【セットの敗北】(LV1【警告】可)

デッキの不十分な無作為化

【セットの敗北】(LV1【警告】可)

アナウンスを聞き落とした

【警告】

大会進行の妨げとなる行為を行った

【警告】

結果報告用紙・スコアシートに関する罰則

【警告】

故意でなくスロープレイを行った

【警告】(LV1【注意】可)

[不正行為]

詐欺行為を行った

【退場処分】

カードを不正に動かした

【退場処分】

故意にスロープレイを行った

【退場処分】

マッチ中に他者にアドバイスを求めた

【退場処分】

マッチ中に対戦中のプレイヤーに対してアドバイスを与えた

【退場処分】

付録 2：よくある質問

Q1.十分な無作為化が行われるシャッフルとはどのような物を指しますか？

2種類以上の方法を組み合わせて行ったシャッフルを指します。

例えば、ディーラーシャッフル(n枚切り)と、マッシュシャッフル(横差しのシャッフル)あるいはリフルシャッフルを組み合わせて複数回行った物を指します。

Q2.相手が十分な無作為化をしている様に思えません。この場合、どうすれば良いのですか？

相手が十分な無作為化をしていないと思える場合、プレイヤーには対戦中であってもジャッジを呼んで精査してもらう権利があります。

Q3.相手の残り山札が4枚しかありません。この場合、相手がシャッフルをすると無作為

化が難しいのではないのでしょうか。

必要ならば、プレイヤーはジャッジに対戦相手のデッキのシャッフルをしてもらう事ができます。

**Q4.**相手のハンドシャッフル(いわゆるシャカシャカ行為)の音がうるさくて対戦に集中できません。この場合、ジャッジを呼んでも良いのでしょうか。

まずは相手にハンドシャッフルをやめるようお願いしてみてください。その上でまだ続けるならば、ジャッジを呼んでも構いません。

**Q5.**ハンドシャッフルに対してジャッジはどのように対処すべきですか。

プレイヤーからの申告が無い限りは原則として介入する必要はありません。プレイヤーからの申告があり、それが明らかに対戦相手に対して迷惑であると思われる場合でも即座に罰則は与えず、まずは口頭で注意を行って下さい。それでもなお続けるようでしたら、軽度の非紳士的行為として【警告】の罰則を与えてしまって構いません。

**Q6.**二重スリーブ・裏スリーブ(スリーブ内に他のカードを入れる行為)に関してはどのようなのでしょうか。

二重スリーブに関しては、それによってカードの見分けが付かなければ使用して構いません。裏スリーブはどんなに丁寧に調節をしたとしても、カードの見分けが付いてしまうため、大会での使用は望ましくありません。

**Q7.**一部のスリーブのみが裂けてしまったため、それのみを取り替えました。

スリーブを取り替える際にはデッキ全てのスリーブを一度に取り替えることを強くお勧めします。一部のカードのみが汚れていたり、一部のカードのみがきれいだったりすると、それは故意でなくともマーキングとみなされる可能性があります。

**Q8.**相手のスリーブに傷がついている気がします。この場合、どうすれば良いのですか？

相手のデッキやスリーブに異状があると思える場合、プレイヤーには対戦中であってもジャッジを呼んで精査してもらう権利があります。

Q9.対戦中にトイレに行きたくなった場合どうすれば良いですか。

必ず対戦相手とジャッジに断ってから行って下さい。