

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、その指示に従わない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を行うと言う事は対戦相手の違反を誘導する行為です。

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様にして下さい。

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ものとしてみなされます。

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す。

- ・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2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く事が推奨されます。

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。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LV4までの5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 店舗に於ける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を持つジャッジ資格。

LV4 LV3の権限に加えてLV3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ヴァイスシュヴァルツのカードのみが使用できます。また、裏面表面共に適正なヴァイスシュヴァルツのカードである必要があります。

カードの裏側・側面は他のデッキ内のカードとの区別が付かない様にする必要があります。ただし、区別が付く場合でも不透明なスリーブを使用する等によって区別が付かなくなるならば大会で使用する事ができます。

プレイヤーがスリーブを用いる場合、その事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してはいけません。

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しまう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

スタンド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。レスト状態にする場合、カードを約90度に回転させる必要があります。リバーズ状態にする場合、約180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、誰の目から見てもスタンド状態・レスト状態・リバーズ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言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として設定されるべきでしょう。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そんなに厳しくはありません。

例)店舗での平日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として設定される事が推奨されます。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)WSワールドGP予選に推奨される大会LVはLV2です。

LV3 予選突破を参加資格とした大型公式大会等がこの 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) ブシロードカードゲームショースイスドロー決勝大会に推奨される大会 LV は LV3 です。

## 第 2 章 大会の方式

ヴァイスシュヴァルツ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利の場合は 3 点、引き分けの場合は 1 点、敗北の場合は 0 点の点数を得ます。

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様に注意して下さい。

#### 1. スイスドローに於ける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増えます。以下が推奨されるマッチ数になります。参加者が 2~4 人だった場合は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いった物が挙げられるでしょう。

#### 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に挙げる方法によって順位が決定されます。

##### 1. 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 0.33 未満の場合は 0.33 として計算します。

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。その値の高い者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。

##### 2. 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が順位が上となります。

##### 3. 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決定します。

###### 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。

試合時間の終了が告げられた最終ターンが終わってもセットが終わっていなかった場合、以下に従って勝敗を決定して下さい。

#### 1. 試合終了時点によりレベルが高かった方を敗

北とします。

2.試合終了時点のレベルが同じだった場合よりクロックが多かった方を敗北とします。

3.試合終了時点のレベルとクロックの数も同じだった場合はそのままセットを続け、クロックの数に変化があった時にクロックの数が多くなったプレイヤーが敗北します。

### 第3章 試合形式

ヴァイスシュヴァルツ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もあります。これらを設定する場合、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。

例)「リトルバスターズ！」限定構築戦に於いては作品名「リトルバスターズ！」を持つカード以外をデッキに入れる事はできません。

例)シュヴァルツサイド限定構築戦に於いてはヴァイスサイドのカードをデッキに入れる事はできません。

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、トライアルデッキや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そのトライアルデッキの発売日、プロモーションカードの配布日から使用可能になります。

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、その大会全て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。

#### 第2項 限定戦

後日追記

### 第4部 その他の事項

#### 第1章 マッチとセット

1回の試合の事をセットと称します。3本制(2本先取)の大会に於けるセット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本制に於けるセット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、これは別に他の形式の大会を開いてはいけないと言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25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

いないセットは、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最後までを行います。そのターンが終了しても敗北条件を満たすプレイヤーがいない場合、ゲームは引き分けとなります。

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のターンを最終ターンとします。

試合時間にはセットとセット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。スイスドロー形式の場合、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、マッチ終了時に双方が同じ数の勝ち数だったならば以下の様に勝敗が判定されます。

1. 試合終了時点で、よりレベルが高かった方を敗北とします。

2. 試合終了時点のレベルが同じだった場合、よりクロックが多かった方を敗北とします。

3. 試合終了時点のレベルとクロックの数も同じだった場合はそのままセットを続け、クロックの数に変化があった時にクロックの数が多くなったプレイヤーが敗北します。

### 第4章 投了

プレイヤーは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ー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ことができます。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となります。

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へ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への啓蒙を行い、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の大会では大型の公式大会の権利等がかかっている事が多いでしょう。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。

大型の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は大型の公式大会等、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せられます。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出来ます。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すべきです。

### 「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せん。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すべきです。

#### 「失格処分」

「失格処分」は大会の公正性に支障を与えたり、重大な非紳士の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」はブシロードによる会議により下され、「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 デッキに関する罰則規定

ここではデッキに関する罰則規定を取り上げます。

第1項 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

1. デッキ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. デッキ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. デッキ登録用紙に同名カードが5枚以上含まれている場合
4. デッキ登録用紙にクライマックスカードが9枚以上含まれている場合
5. デッキ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、それはデッキ登録用紙が不正であると呼ばれます。デッキ登録用紙が不正である場合、可能ならばプレイヤーはそのデッキ登録用紙を実際のデッキに合わせるべきです。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。

デッキ登録用紙に於けるデッキ枚数が51枚以上の場合は実際のデッキに入っていないカードを削除します。デッキ登録用紙の枚数が49枚以下の場合、デッキ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キに合わせてデッキリストを書き直します。

デッキ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、デッキ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 デッキ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、可能ならば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るべきです。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 デッキ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5枚以上ある同名カードや9枚以上あるクライマックス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デッキに同名カードが5枚以上含まれている場合
3. デッキにクライマックスカードが9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)スタンドフェイズにキャラをスタンドし忘れたままメインフェイズに入ってしまった。

例)レベルが足りていないキャラをプレイしてしまった事にそのターンのアタックフェイズの開始時に気付いた。

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)レベルが足りていないキャラをプレイしてしまった事に相手のターンのクロックフェイズに気付いた。

例)ダメージを1つ多く受けている事に相手のターンのスタンド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、総合ルールの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。

例)クロック置場に8枚カードが置かれており、いつからその状況だったかが分からないと言う場合、それを発見した時にクロック置場の一番上のカード以外の7枚のうちから1枚をレベル置場に置きます。

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 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)控え室に置いてあったカードと山札が混ざってしまい、どれが控え室のカードだったか分からなくなりました。

例)ストック置場に置いてあったカードと手札が混ざってしまい、どれがストックだったか分からなくなりました。

これに対して適正な罰則:【セットの敗北】

## 第3章 自動能力を忘れてしまった

自動効果が発生すべき時に、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一番近いチェックタイミングに即座に発生させます。ただし、「してよい」となっている自動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 カードを公開するのを忘れてしまった

公開すべきカードを公開しないまま非公開情報の領域に置いてしまった場合、それが区別できるならばその場で公開します。それが適正なカードであった場合、以下の罰則が与えられます。これが適正なカードでなかった場合は不正行為に当たりますので、別項を参照して下さい。

例)「山札からキャラを1枚選んでそれを公開し、山札をシャッフルした後に山札の一番上に置く」と言うカードを使用し、カードを1枚選んだ後、カードを山札の一番上に置いた直後にカードを公開し忘れていた事に気づき、公開したカードがキャラであった。

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。

区別できない場合には、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とみなされます。

例)「山札からキャラを1枚選んでそれを公開し、山札をシャッフルした後に手札に加える」と言うカードを使用し、カードを1枚選んだ後、公開し忘れてそのまま手札に入れてしまい、対戦相手にはどのカードが手札に入れたカードだか分からなくなりました。

これに対して適正な罰則:【セットの敗北】。

### 第2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)エンドフェイズに手札が8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い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ら

れるべきです。

例)対戦相手に「あなたは2枚カードを捨てる」と言うカードを打たれた時に間違えて1枚しか捨てなかった。その後の貴方のターンにドローをした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3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)山札からカードを引く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4項 余分にカードを引いてしまった

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、そのカードはドローされたものとして扱われます。ただし大会 LV1 の大会に於いては、お互いのプレイヤーにとって余分に引い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しても構いません。

ジャッジはまずその余分に引い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。

また、余分に引いてしまったカードが分からなくなってしまった場合でも、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ゲームを続けさせても構いません。この場合には、そのプレイヤーの手札を余分に引いてしまったカードの枚数分ランダムに山札の上に置きます。

これに対して適正な罰則:【ゲームの敗北】。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5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もが負っています。この罰則は何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6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で大声で騒いでいた。

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様な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7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5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5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、間違っただけ席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、間違っただけ席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8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無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)クライマックス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4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9章 その他

### 第1項 デッキ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十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、それはその後に十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。その後に十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:【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。

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控え室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が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で大会に参加した。

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

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控え室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。

## 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って同名のカードも見つけら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】

自動能力を忘れてしまった  
【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)

余分にカードを引いてしまった  
【セットの敗北】(LV1【警告】可)

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.シャッフルを行う際、相手がクライマックスカード 8 枚を一番下にして 8 枚切りをしました。この場合、十分な無作為化ができていないのではないのでしょうか。

クライマックスカード 8 枚を一番下にして 8 枚切りをただけでは十分な無作為化が行われるシャッフルとは言えません。その後、Q2 にある様なシャッフルを入念に行った場合には十分な無作為化がされているとされます。

Q2.十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？

ディーリングシャッフル(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。

Q3.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。

Q4.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。

Q5.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。

Q6.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ください。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。

Q7.二重スリーブ・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。

Q8.一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。

Q9.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。

Q10.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。