

# ゲートルーラー大会規定

最終更新日: 2020 年 12 月 28 日

## 第 1 部: フロアルール

### 1. 序文

#### 1a. 概要

この文書は、カードゲーム「ゲートルーラー」のイベントにおける規定を示すものです。イベントの参加者は、この規定に従い、適切にイベントを進める義務があります。

#### 1b. 用語定義

この規定では、以下の用語を定義します。

- **イベント**: その会場で行われる行事全体。受付、開閉会式、トーナメント、その他催し物などを含みます。
- **トーナメント**: 実際にプレイヤーが対戦するゲームからなる競技会自身。
- **マッチ**: 1 回以上のゲームで行われる、トーナメントにおけるプレイヤー間の勝敗を決定する方法。
- **ゲーム**: プレイヤー間で行われる 1 回の対戦。

#### 1c. トーナメントの種類

トーナメントは、その目的や内容に応じて、以下のいずれかで行われます。

- **競技**: プレイヤーが実力を競い、厳正な条件での対戦を行うことを目的とします。大きな額の賞品や賞金が出る、あるいはゲートルーラー運営による GP のメインイベント等は、競技で行われる必要があります。プレイヤーはルールを把握している前提で扱われ、違反に対しては厳正なペナルティが適用されます。
- **一般**: プレイヤーが対戦を楽しみ、競技トーナメントに参加するために注意すべきことを把握するのを目的とします。プレイヤーがミスにより行った違反は、ゲームの進行に影響を来たさない程度に修正され、プレイヤーにはその問題点が指摘されます。

## 2. イベント関係者の義務

#### 2a. 概要

イベントに参加する人々は、その役割に応じて様々な義務を負います。この項目では、それぞれの役割とその役割における義務の具体例を解説します。

#### 2b. ゲートルーラー運営

ゲートルーラー運営は、各地で行われるイベントを管理する責任者です。

ゲートルーラー運営は、各地の主催者からの申請を受けてイベントを管理し、告知の補助などを行い、その結果を受けて必要な情報の集計や管理などを行います。

ゲートルーラー運営は、必要に応じてトーナメントにおける参加者の氏名や肖像や使用デッキの内容を管理し、宣伝または各種媒体で発表する権利を有します。

ゲートルーラー運営は、イベントに置いて著しく不正または不当な行動を行ったと認める参加者の氏名や肖像を、その理由と共に公表する権利を有します。

#### 2c. オフィシャル

主催者、ジャッジ、スコアキーパー、イベント補佐は、合わせてオフィシャルと呼ばれます。

オフィシャルはイベントやトーナメントを管理し、円滑に進める義務があります。

プレイヤーや観戦者は、オフィシャルの指示に従う義務があります。

競技イベントでは、オフィシャルがプレイヤーを兼任することはできません。

## 2d. 主催者

主催者とは、イベントを主催する責任者です。

すべてのイベントにおいて、主催者は1人以上いる義務があります。ただし、何らかの理由で主催者がイベント会場にいることができない場合に、イベント会場のオフィシャルの1人を主催者と同等の権限を持つ主催者代行に定めることができます。

主催者はイベントを行うための会場を確保し、そのイベントの内容(日時、会場、参加費、賞品、フォーマット、トーナメント形式等)を十分な告知期間を持って告知する義務があります。また、主催者はイベント当日に会場を準備し、プレイヤーを管理し、イベントを運営し、イベント終了後に会場を撤収する責任を有します。

主催者は、イベントの円滑な進行に支障があると判断した場合、オフィシャルを含む任意のイベント参加者を会場から退場させる権利を有します。

主催者は、ゲートルーラー運営が求める場合、試合結果等の報告をゲートルーラー運営に対して行う義務を持ちます。

主催者は、ゲートルーラー運営に関連する規定を除き、自己の責任の下に、この大会規定の内容を変更する権利を有します。

## 2e. ジャッジ

ヘッドジャッジとフロアジャッジは、合わせてジャッジと呼ばれます。

ジャッジはトーナメント中に発生した問題を解決し、トーナメントを円滑に進める義務があります。

ジャッジは主催者が兼任することができます。

## 2f. ヘッドジャッジ

ヘッドジャッジとは、ジャッジを統括し、トーナメント中に発生した問題に対する最終決定を行う責任者です。

競技トーナメントでは、ヘッドジャッジを1人置く義務があります。一般トーナメントでは、ヘッドジャッジがいる義務はありません。大規模トーナメントでヘッドジャッジが1人では不足すると主催者が判断した場合、ヘッドジャッジと同等の権利を持つヘッドジャッジ補佐を1人以上置くことができます。

トーナメントで問題が発生した場合、フロアジャッジがその解決のための決定を行うまでは、ヘッドジャッジはその解決に関する決定を行いません。フロアジャッジの決定後に上告があった場合のみ、ヘッドジャッジは決定を行います。ヘッドジャッジがトーナメント中に行った決定は最終決定であり、覆りません。

ヘッドジャッジは、トーナメントの円滑な進行に支障があると判断した場合、任意のプレイヤーをトーナメントから退出させ、または観戦者をトーナメントのエリアから離れさせることができます。

ヘッドジャッジはそのトーナメントのプレイヤーを兼任できません。

## 2g. フロアジャッジ

フロアジャッジとは、トーナメントでの各マッチ等で発生した問題を解決する責任者です。

競技や一般のトーナメントでは、フロアジャッジを1人以上置く義務があります。また、競技イベントでは、ヘッドジャッジはフロアジャッジを兼任できません。

ヘッドジャッジがいるトーナメントの場合、フロアジャッジが行った決定に対し、その決定に関係するプレイヤーや観戦者はヘッドジャッジへの上告を行うことができます。上告によるヘッドジャッジの決定はフロアジャッジの決定に優先し、最終決定です。ヘッドジャッジの裁定に対して上告することはできません。

ヘッドジャッジがいない一般トーナメントの場合、フロアジャッジの決定は最終決定であり、覆りません。

一般トーナメントでは、フロアジャッジはプレイヤーを兼任できます。この場合、フロアジャッジは自身が関係する問題の解決を行うことが認められますが、他のフロアジャッジがいるのであればそのジャッジが解決を行うことが推奨されます。

## 2h. スコアキーパー

スコアキーパーとは、トーナメントのプレイヤーの成績を管理する責任者です。

トーナメントではスコアキーパーを置く義務はありません。スコアキーパーを置かない場合、トーナメントのプレイヤーの成績管理はいずれかのオフィシャルが兼任します。

スコアキーパーは、主催者やジャッジが兼任することができます。

## 2i. イベント補佐

イベント補佐とは、主催者やジャッジやスコアキーパーを除く、イベントの様々な業務を行う人を指します。これには備品管理、警備、撮影、取材等が含まれます。

イベント補佐は主催者の指示により各業務を実行します。イベント内で何らかの決定を行う必要がある場合、主催者やジャッジの協力の上でその決定を行います。

## 2j. プレイヤー

プレイヤーとは、トーナメントに参加しマッチを行う権利を有する人物です。

プレイヤーはオフィシャルや他のプレイヤーに敬意を払い、オフィシャルの指示に従い、ルールに沿ってフェアにゲームを行う義務があります。

開発やテストプレイに参加する等、カードの詳細な情報をその発売日より大きく前に知ることのできた人物は、プレイヤーになることにに対して以下の制限を受けます。カードの先行記事を書く等のために発売前に公式に一部特定カードの情報のみを提供された人物は、この制限には含まれません。

- 競技トーナメント: ゲートルーラー運営が認め、主催者が大会の受付発表前に当該人物の参加を許可することをあらかじめ発表した場合のみ、当該人物はプレイヤーとして参加できます。
- 一般トーナメント: 当該人物はプレイヤーとして参加できます。

## 2k. 観戦者

観戦者とは、会場内にいる、オフィシャルではなく、現在トーナメントに進行中のマッチのプレイヤーとして参加していないすべての人物を指します。これにはすでにトーナメントを退出したプレイヤーが含まれます。

観戦者はイベントやトーナメントの進行を妨げることのない範囲でそれらを観戦することが認められます。プレイヤーはジャッジに申告の上、観戦者に対し自分の対戦を観戦しないことを求めることができますが、それを認めるかの最終的な判断はジャッジが行います。

観戦者は、進行中のマッチにルール上や進行上の問題があると判断した場合、プレイヤーにマッチの進行を止めるよう指示した上でジャッジを呼ぶことができ、可能な限り速やかに行うことが推奨されます。それ以外では観戦者がマッチ中のプレイヤーとコミュニケーションを取ることは認められません。

## 3. イベントの準備

### 3a. 主催者の準備

主催者はあらかじめイベントを実行する場所を確保し、イベントの内容を決定し、十分な時間をとってその内容を告知する義務があります。また、イベントを円滑に運営するための人員を当日までに準備する必要があります。

イベント当日はイベント会場を準備し、イベント終了後は速やかに撤収を行う必要があります。

### 3b. プレイヤーの準備

プレイヤーは、自身が参加するトーナメントで使用することを前提とする用具を、あらかじめ準備の上でトーナメントに参加することが求められます。これには、デッキ、スリーブ、筆記用具、ダイス類、その他小物類が含まれます。

オフィシャルは、プレイヤーが準備した用具に公序良俗に反する、またはその疑いを持たれると判断されるものがある場合、またはその用具に戦略目的の語句や記号が記入されているとジャッジが判断する場合、そのトーナメントでその用具を使用しないよう求めることができます。

### 3c. デッキ

プレイヤーが構築フォーマットのトーナメントに参加する場合、自身が所有するカードにより構築されたデッキを1組持ち込む必要があります。このデッキは、そのゲームおよびそのトーナメントが指定する構築フォーマットのルールに従っている必要があります。

### 3d. 適正な製品

トーナメントで使用するゲーム用具は、正規に発行されたゲートルーラーの製品またはプロモーションカードに限られます。偽造カードやジャッジ以外の作成による代用カードの使用は認められません。

ある同一のカードが印刷時期により異なる情報を持つ場合、最新のカードの情報を正式のものとし、それ以前の同名のカードはその最新の情報を持つ物として扱います。

あるカードに対しゲートルーラー公式が発表するエラッタがある場合、そのカードのテキストはそのエラッタが適用された後のものとみなされます。

ゲートルーラー運営が認める電子ファイルを印刷しカードとして加工したカードは、主催者が認める場合にのみ使用ができます。ただし、そのカードに使用可能な日付の表記がある場合、その日付の範囲外では使用できません。

ルーラーカードやエナジーカードは、ゲートルーラー運営が認める電子ファイルを印刷しカードとして加工したカードが適正な製品として常に認められます。

プレイヤーは以下の条件を満たすかぎり、自作の用具を特定のルーラーの代用として使用することができます。

- そのルーラーのカードが持つ、正規に発効されたルーラーが持つ各必要情報がすべて正しく表記され、十分容易に読み取れること。
- 操作やゲーム進行に支障を来すことが無く、アクト/レスト状態が外部からも十分容易に理解できること。
- 公序良俗に反した内容や、政治的、宗教的その他ゲームに無関係なイデオロギー的メッセージが表記されていないこと。
- イベントがゲートルーラー運営主催による公式のものである場合、公式の放送や配信を前提とすることがあるため、他者の著作権を無許可で侵害することのないこと。

カードがカットの不良等により正式製品であるにもかかわらず判別が難しい場合、ジャッジはプレイヤーにそのカードをどのカードとして使用するかを確認の上、破損カードと同様に代用カードを作成することが認められます。オフィシャルはそのカードの適正な使用が難しいと考える場合に、代用カードの作成を強制することができます。代用カードを作成しない場合、そのカードはカード名表記がもっとも大きく読めるカードであるカードである物として扱います。

カードに何らかの記入がある場合、それが芸術的修正（サイン、イラスト修正等）によるものであり、ゲームに影響を与えるもの（カード名やテキストを大きく隠す、カードの側面から記入が見える、塗料によりカードの厚みが識別できるほど変わる、イラストを過度に変更する、ゲームの戦略に関する記入である等）でないとジャッジが認めるかぎり、その使用を認められます。

### 3e. デッキリスト

主催者は、プレイヤーに対し使用するデッキのデッキリストを求めることができます。競技トーナメントにおいては、デッキリストの使用は義務です。

構築フォーマットの場合、プレイヤーは所定の時刻までに、自分のデッキで使用するすべてのカードとその枚数を記入したデッキリストを準備します。通常は紙に記入されたものが用いられますが、主催者は何らかの電子記録手段でこれに換えることを選べます。

運営の便宜のため、デッキリストでは個別のカードに所属軍、カウンターの有無、レベル、レジェンドカードであるか否かなどを記入し集計する項目を設けることが推奨されます。

### 3f. スリーブ

プレイヤーはデッキのカードを保護する目的でスリーブを使用することが認められます。

1枚のカードに使用するスリーブの枚数には上限はありません。ただし、適切なカードの操作やカードの積み重ねに支障があると判断した場合、ジャッジはその一部を外すよう求めることができます。

スリーブは透明でも不透明でも使用が可能です。ここで言う透明のスリーブとは、そのスリーブの内側のカードやスリーブの背面の一部あるいは全部の模様や色が判別できるものを指します。競技トーナメントにおいては、1枚以上の不透明スリーブを使用する必要があり、カードの表面側にスリーブの不透明または半透明の面を使用することはできません。

背面が著しく均等でないスリーブや、背面に反射したものを識別できる程度の鏡面を含むスリーブは使用できません。

ルーラーやエナジーカードは他のカードと異なるスリーブを使用することができ、また競技トーナメントにおいてもスリーブを使用しないことが認められます。

### 3g. 補助用具

プレイヤーはゲーム中に発生した事象を記憶する目印や乱数を発生させる目的で、ダイスやグラスビーズ等の小物を使用することが認められます。これらの補助用具は、各ゲームの開始時点でテーブル上にあることが望まれます。

### 3h. 筆記用具

プレイヤーはイベントで使用する書類やマッチの結果を報告するための筆記用具を持参する必要があります。

## 4. トーナメント進行

### 4a. 概要

オフィシャルは各ラウンドにおけるプレイヤーの対戦組み合わせを発表し、その組み合わせに基づいたマッチを行わせることでトーナメントを進行します。トーナメントにより決められた手段によりプレイヤーの順位が決定します。

### 4b. トーナメント形式

トーナメントは、「シングルエリミネーション」「ダブルエリミネーション」「スイスラウンド(決勝なし)」「スイスラウンド(決勝あり)」のいずれかの方式で行われます。各トーナメント方式は複数のラウンドで実行されます。各ラウンドではプレイヤーの組み合わせが行われ、その組み合わせによるマッチの結果に従ってトーナメントが進行します。

#### 4b-i. 不戦勝

トーナメント中、いずれかのプレイヤーが不戦勝を得る場合、そのプレイヤーはそのラウンドのマッチを行わず、代わりにそのラウンドのマッチに勝利したものとして扱います。

#### 4b-ii. シングルエリミネーション

1 敗したプレイヤーが強制的に退出する形式です。

各ラウンドでは、プレイヤーが指定の対戦相手とマッチを行い、マッチに敗北したプレイヤーは、そのトーナメントから自動的に退出します。最終的に退出しなかったプレイヤーがトーナメントを優勝し、より後のラウンドまで退出しなかったプレイヤーが上位となります。

各ラウンドでは、そのラウンドに参加するプレイヤーが無作為に 2 人ずつ組み合わせられ、マッチを行います。いずれかのラウンドの残りプレイヤーの数が 2 の乗数(2、4、8、16、32、…)になっていない場合、2 の乗数に不足する人数のプレイヤーが無作為に(可能な限りこのトーナメント内で不戦勝を得たことの無いプレイヤーから)選ばれ、そのラウンドの不戦勝を得ます。

#### 4b-iii. 勝ち点とスイス式マッチング

スイス式マッチングを行うトーナメントでは、各ラウンドでプレイヤーに以下の勝ち点が与えられます。

- マッチ勝利(不戦勝を含む): 1 点
- マッチ引き分け、敗北: 0 点

スイス式マッチングには、各ラウンドでは可能な限り勝ち点が近く、かつこのトーナメントのスイスラウンド中で対戦したことの無いプレイヤー同士を 2 人ずつ組み合わせ、対戦を行わせます。勝ち点をもっとも近いプレイヤーが複数いる場合、その中からランダムに相手を選びます。プレイヤー数が奇数の場合は、これまで不戦勝を受けたことが無いプレイヤーの中でもっとも勝ち点の低いプレイヤー(複数いる場合はその中からランダムに選んだ 1 人)がそのラウンドの不戦勝を受けます。

何らかの理由で、当初所定のラウンド数よりも前に適正な組み合わせが不可能であることが判明した場合、主催はそれを告知した上でその時点でスイス式マッチングによるラウンドを打ち切ることが認められます。

#### 4b-iv. ダブルエリミネーション

指定の勝ち点に満たないプレイヤーが強制的に退出する形式です。

主催者はプレイヤー数が確定した時点で、終了までのラウンド数または残りプレイヤー数(あるいはその両方)をプレイヤーに告知します。

スイス式マッチングを採用します。

各ラウンドの終了時に、その時点での勝ち点が{終了したラウンド数-1}に満たないプレイヤーは、そのトーナメントから自動的に退出します。指定のラウンド数を実行した、または残りプレイヤー数が指定数以下になった時点でトーナメントが終了し、順位が決定します。

主催者は、全勝プレイヤーが 1 名になった時点でトーナメントを終了する形式を選択することができます。

#### 4b-v. スイスラウンド(決勝なし)

主催者はプレイヤー数が確定した時点で、終了までのラウンド数をプレイヤーに告知します。

スイス式マッチングを採用します。推奨ラウンド数は付録を参照してください。

指定のラウンド数を実行した時点でトーナメントが終了し、順位が決定します。

主催者は、全勝プレイヤーが 1 名になった時点でトーナメントを終了する形式を選択することができます。

#### 4b-vi. スイスラウンド(決勝あり)

主催者はプレイヤー数が確定した時点で、終了までのラウンド数をプレイヤーに告知します。

スイス式マッチングを採用します。推奨ラウンド数は付録を参照してください。

指定のラウンド数を実行した時点でスイ斯拉ウンドが終了し、順位が決定します。その後、上位 4 名または 8 名以外はそのトーナメントから自動的に退出し、残った 4 名または 8 名によるダブルエリミネーションに形式を変更して決勝が行われます。

決勝においては、主催者は各ゲームの先攻プレイヤーの決定の際に、スイス順位が上のプレイヤーが先攻プレイヤーを任意に選択する方法を採用することができます。

決勝ダブルエリミネーションの組み合わせに関しては、付録を参照してください。

#### 4c. マッチ形式

トーナメントの各ラウンドは、マッチにより決定します。トーナメントのマッチ形式は主催者があらかじめ以下から選択し、そのトーナメント中では変更されません。

##### 4c-i. 1 ゲームマッチ

プレイヤーは 1 回のゲームを行い、そのゲームに勝利したプレイヤーがマッチに勝利します。

#### 4d. 先攻プレイヤーの決定

通常のゲームでは、無作為に選ばれたプレイヤーが先攻になります。

決勝のあるトーナメントでは、主催者は決勝ダブルエリミネーションにおいて、スイ斯拉ウンド上位のプレイヤーが先攻プレイヤーを選択できるルールを採用することができます。

#### 4e. スイス式における順位

スイス式マッチングを採用するトーナメントで順位を決定する場合は、以下の順に従います。

- **総勝ち点**: マッチの勝ち点の合計が多いプレイヤーが上位です。
- **対戦相手の勝ち点の平均**: 当該プレイヤーが対戦した相手の勝ち点の平均が高いプレイヤーが上位です。ただし、その際の相手プレイヤーの勝ち点は最低で「現在のラウンド数  $\times$  0.3 点」が保証され、実際の勝ち点がそれより低い場合はこの点数が採用されます。
- **対戦相手の「対戦相手の勝ち点の平均」の平均**: 対戦相手の平均勝ち点が等しい場合、当該プレイヤーの各対戦相手について、そのプレイヤーの「対戦相手の勝ち点の平均」を上記と同様に求め、その値の平均が高いプレイヤーが上位です。
- この段階でも順位が決まらない場合、当該プレイヤーは同一順位です。何らかの理由でこのプレイヤー間の順位を決める必要がある場合、無作為な方法で決定します。

#### 4f. トーナメントからの棄権

プレイヤーは望む時点でトーナメントより棄権することができます。

トーナメントを棄権する場合、オフィシャルが定めた手段によって、棄権することをオフィシャルに申告する必要があります。棄権した時点以降のラウンドの組み合わせにおいては、そのプレイヤーは対戦の組み合わせを行われません。組み合わせがオフィシャルによって作成された後でそのラウンドを棄権する場合は、そのラウンドのマッチを投了した者として扱われます。

### 5. マッチ進行

#### 5a. マッチの準備

各マッチにおいて、プレイヤーは指定されたテーブルに移動し、指定の対戦相手とマッチを行います。

テーブルに着席後、プレイヤーはこのマッチで使用するデッキやその対戦で必要なカード類(ルーラー、エナジー等)を相手に提示します。これ以降そのマッチの間、プレイヤーは提示したカード類をテーブル外に移動することが認められず、にそれ以外のカードを置くことが認められません(このイベントで配布されたプロモーションカード等を除く)。

#### 5b. ゲームの準備

各ゲームは、以下の手順で準備を行います。

1. プレイヤーは自分のルーラーを提示します。
2. 各自のデッキをシャッフルし、対戦相手に提示します。この時点で、このゲームで用いるデッキの内容が確定します。ゲームの開始時点からここまでは、3 分以内に行う義務があります。
3. 対戦相手は相手から提示されたデッキをシャッフルまたはカットします。競技トーナメントである場合、シャッフルを行う義務があります。
4. 先攻プレイヤーを決定します。
5. ゲームの初期の準備を行います。これが終了した時点で、このゲームが開始されたものとなります。
6. ゲームを開始します。

## 5c. ラウンド時間の管理

オフィシャルのうち 1 名がラウンドの残り時間を管理します。

オフィシャルのうち 1 名は進行を管理し、その合図によりラウンドを開始します。ラウンドの制限時間はこの時点より測定します。プレイヤーはゲームの初期の準備(上記手順 5)を、この主催の合図より前に行うことができます。

残り時間を管理するオフィシャルは、ラウンドの制限時間に達した場合に進行を管理するオフィシャルにその旨を伝え、進行を管理するオフィシャルはラウンド終了を合図します。ラウンドはこの合図をもって制限時間が終了したものとなります。

プレイヤーはゲームの進行を妨げない場合に、ジャッジにラウンドの残り時間を確認することができます。ただしジャッジは、確認や回答に時間がかかり適切なゲーム進行に問題が出ると考えた場合、答えずに進行を促すことが認められます。

あるマッチに対して、オフィシャルがルール裁定等で 1 分を超えてそのゲームを停止する必要があった場合、オフィシャルはそのマッチに対し、制限時間の延長を認めることができます。

## 5d. カードの状態

ゲーム中、ゲームで使用するカードはすべてテーブル上または両プレイヤーが十分に視認できる場所にあることが求められます。これには手札のカードが含まれ、手札をテーブルの表面よりも下げて持つことは認められません。

テーブル上のカードはその位置や配置状態が両プレイヤーに明確に認識できる必要があります。カードをレストする場合、アクト状態から 90 度に十分近い角度まで回転させる必要があります。

## 5e. ゲームの終了

各ゲームの終了時、プレイヤーは自分の手札とセットゾーンにあるカードをすべて相手に対し公開し、ゲームが不適正な状態でないことを確認させる義務があります。

## 5f. マッチの終了

マッチが 1 ゲームマッチで、ゲームが時間切れより前に引き分けで終わった場合、そのマッチは引き分けで終了します。

マッチの勝敗が決定した時点で、プレイヤーはすみやかにその結果を指定の方法でオフィシャルに報告する義務があります。

ゲームの進行中にラウンドの終了時間になった場合、その時点でのターンプレイヤーは現在のターンを最後まで実行し、その後その相手プレイヤーが自分のターンを 1 ターン行います。

この時点でもゲームの勝者が決まらない場合、シングルエリミネーションでもプレイオフでもないラウンドでは、ゲームは引き分けで終了します。

シングルエリミネーションやプレイオフで時間切れによりマッチの勝者が決まらない場合、以下の順で勝者を決めます。

- 現在の残りライフ(ルーラーのライフ - ダメージゾーンのカードの枚数)が多いプレイヤーが勝利します。
- 残りライフが同じ場合、ジャッジ立ち会いの上でゲームを続行し、残りライフに差が付いた時点でその値が高いプレイヤーが勝利します。このライフの比較はゲート上のいずれかのカードや能力や処理の解決の終了後、他のゲーム上の処理(システム処理)に優先して判定されます。

## 5g. 意図的な勝敗の決定

同意の上での引き分けは認められません。

プレイヤーは相手に投了を求めることはできません。

## 5h. 破損したカード/紛失したカード

トーナメント中、意図しないアクシデント等でカードが折れたり破れたりして、その所有者が同じカードを準備できない場合に、ジャッジはそのカードの代用カードを作成し、その使用を認めることができます。

代用カードには、そのカードの名称、コスト、テキスト、数値情報等、ジャッジが必要と思われるものを記入し、そのジャッジのサインと当日の日付を記入します。代用カードを使用する場合、そのプレイヤーはマッチの前に代用カードがあることを相手に伝える必要があります。ゲーム中、そのカードが非公開領域にある場合は代用カードを使用し、公開領域にある間は代用カードと(破損した)本来のカードを入れ替えて使用します。

マッチの前にプレイヤーがデッキのカードの紛失を発見した場合、ゲームの準備時間中にそのカードを見つけるか同名のカードを補填することが求められます。それができない場合、そのゲームは敗北になります。紛失カードに対して代用カードは発行できません。

## 5i. 記録

プレイヤーは、マッチ中でゲーム外の用具を用いてゲーム内の事項を記録することは認められません。ただし、進行中のゲームの目印として補助用具を使用することは認められます。

# 6. ゲーム進行

## 6a. シャッフル

ゲームの準備やゲーム中、デッキのシャッフル(カードの順番の無作為化)を行うよう指示があった場合、プレイヤーは適切な手段でそれを実行する義務があります。その際、自分を含むどのプレイヤーに対しても、カードの順序や位置が十分不明になるような手段をとらなければなりません。

シャッフルをする前に、そのデッキの内容を確認したりデッキの特定の位置の特定のカードを操作したりした場合でも、その後に適切かつ十分なシャッフルが行われたのであれば、その行為は不正ではありません。一方で、その後のシャッフルが不適切あるいは十分ではない場合は意図的な操作とみなされ、罰則の対象になりえます。

自身のデッキやカードをシャッフルした場合、対戦相手はそのデッキやカードを1回シャッフルないしカットする権利があります。その権利の行使後、シャッフルは終了します。各プレイヤーは相手のデッキを丁寧に扱うことが求められますが、一方で過度にカードを曲げる行為を伴わない特定のシャッフル行為をしないよう求めることはできません。

何らかの理由で相手のシャッフルが不十分と思われる場合は、ジャッジにそれを伝えることが推奨されます。また、プレイヤーは適切な理由があり望むのであれば、デッキのシャッフルをジャッジに求めることが可能です。

いわゆるパイルシャッフル(カードを順番にいくつかの束に分けて順序を変える行為)はシャッフルではなく、無作為化に含まれません。この行為はカードの枚数を数える行為としてのみ認められます。これを過度に行う行為は適切な進行を妨げる行為とみなされ、認められません。

## 6b. コミュニケーション

プレイヤーは互いに十分なコミュニケーションを取ってゲームを進める義務があります。プレイヤーのゲーム進行が不明瞭である、または不必要に早いことで対応する機会を失った等の場合、その進行を必要なところまで戻すことが認められます。

ゲーム中、視覚的に確認のできない情報(現在のフェイズ進行、カードが受けているダメージ、発生している効果等)や、計算や効果の適用を経ずにその時点で視覚的に求められる情報(特定領域のカードの枚数、カードの状態等)は、すべてのプレイヤーにとっての公開の情報であるとみなされます。プレイヤーが相手から公開の情報について問われた場合、誠実に正しい情報を答える義務があります。

プレイヤーが相手から公開の情報以外の情報(効果適用後のカードの情報、確認した非公開領域のカードの内容等)を問われた場合、答える義務はありませんが、意図的に誤った解答、あるいは誤った解答を導く方向を意図した解答を答えることは認められません。

プレイヤーがジャッジから情報を求められた場合、その内容にかかわらず、誠実に正しい情報を答える義務があります。

## 6c. 手順の簡略化

プレイヤーは互いの行動に対し、相互に理解してゲームを進める義務があります。プレイヤーは必要に応じて、ゲーム中の行動に対して相手に説明を求め、相手の行動に問題がある場合に善処を求めることができます。

プレイヤーは、一連の行動と認識される場合にかぎり、互いに影響しない複数の行動を通常とは違う手順で連続して実行することが認められます。また、一連の行動の中で複数回のシャッフルが発生する場合、それによりゲームの状態が変化しないかぎり、手順の簡略化としてそのシャッフルを最後の1回にまとめることができます。

ゲーム中、一般的なプレイの省略が行われることがあり、これはプレイとして認められます。これには例として以下のような物が含まれます。

- メインフェイズ中にユニットをレストしてアタックを行った場合、これは「このメインフェイズ以降の優先権をすべてパスして、アタックフェイズのアタック指定ステップまで進みたい」ことを意味します。
- ダメージを与える効果を持つ能力に対応してそのダメージが与えられる時を条件とする能力をプレイした場合、これは「優先権をパスしてその効果を解決し、それにより発生したダメージ解決処理に対応して優先権を得た時点でこのカードをプレイしたい」ことを意味します。

プレイヤーは一連の行動を繰り返す場合に、その手順を相手に説明し合意を得た上で、途中を省略して結論までの行動を簡略化することが認められます。

上記いずれの場合も、相手がその行動の一部に対して対応するなどの必要がある場合、そのプレイヤーに対して適切な順番や手順で実行することを求めることができます。

## 7. フォーマット

### 7a. 概要

フォーマットとは、トーナメントで使用するデッキに関するルールです。イベントの開始前に、主催者はトーナメントで採用するフォーマットがどれであるかを知らせる必要があります。

### 7b. 構築フォーマット

構築フォーマットとは、各プレイヤーが自分の所有するカードから規定のルールに従ってデッキを構築して持参し、そのデッキで対戦する形式です。

#### 7b-i. 使用セットと禁止カードや制限カード

構築フォーマットによって、一部のセットのカードのみが使用可能であったり、特定のカードが禁止（デッキに入れられない）や制限（デッキに1枚しか入れられない）になったりすることがあります。

あるセットのカードが使用できるフォーマットにおいて、本来使用できないセットに使用可能なカードと同名のカードがある場合、そのカードを使用することができます。

#### 7b-ii. 各フォーマット名称とその内容

- **スタンダード**: すべてのセットが使用可能です。  
禁止カード: なし

## 付録 A: 制限時間

1 ゲームマッチ: 一般 20 分、競技 25 分

## 付録 B: 推奨ラウンド数

### スイスラウンド(決勝なし)

|        |    |     |     |     |      |      |      |
|--------|----|-----|-----|-----|------|------|------|
| プレイヤー数 | ～8 | ～16 | ～32 | ～64 | ～128 | ～256 | ～512 |
| ラウンド数  | 3  | 4   | 5   | 6   | 7    | 8    | 9    |

### スイスラウンド(決勝あり、正規版)

|        |       |    |    |     |     |       |     |     |     |      |      |      |      |
|--------|-------|----|----|-----|-----|-------|-----|-----|-----|------|------|------|------|
| プレイヤー数 | ～4    | ～6 | ～8 | ～10 | ～14 | ～22   | ～34 | ～54 | ～88 | ～146 | ～244 | ～414 | ～712 |
| ラウンド数  | 0*    | 3  | 4  | 5   | 6   | 6     | 7   | 8   | 9   | 10   | 11   | 12   | 13   |
| 決勝     | トップ 4 |    |    |     |     | トップ 8 |     |     |     |      |      |      |      |

### スイスラウンド(決勝あり、短縮版)

|        |    |    |     |     |     |     |      |      |      |      |
|--------|----|----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|
| プレイヤー数 | ～4 | ～8 | ～16 | ～25 | ～42 | ～73 | ～128 | ～227 | ～409 | ～744 |
|--------|----|----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|

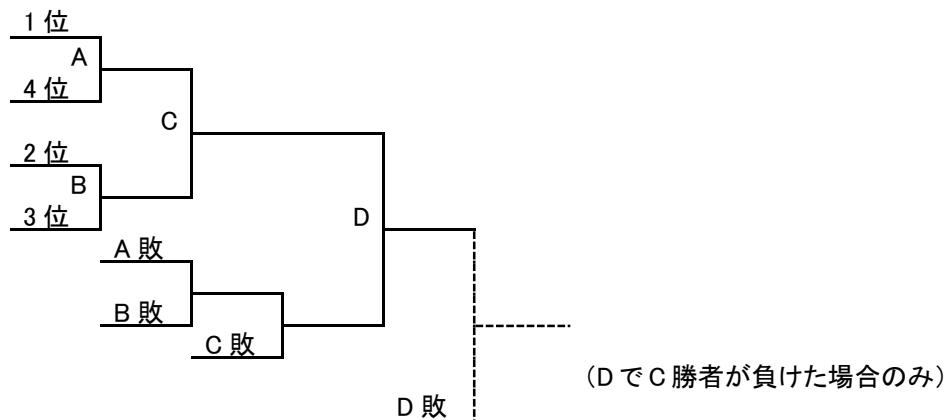
|       |       |   |       |   |   |   |   |   |   |    |
|-------|-------|---|-------|---|---|---|---|---|---|----|
| ラウンド数 | 0*    | 3 | 3     | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 決勝    | トップ 4 |   | トップ 8 |   |   |   |   |   |   |    |

\* : プレイヤー数が 4 人以下の場合は決勝のみを行います。仮のスイスラウンド順位をランダムに決め、ゲームの先攻は常にランダムに決定します。

## 付録 C: 決勝の組み合わせと進行

### 決勝(ダブルエリミネーション式)

#### トップ 4



#### トップ 8

