

# ブシロードTCG 応用フロアルールver.1.2.9

最終更新日:2025年4月24日

適用開始日:2025年4月24日

## 目次

■はじめに	3	第2項 スイスドローに於ける順位の算出	15
■フロアルールとは	3	第2節 ダブルエリミネーション	15
■本ルールの適用範囲	3	第1項 ダブルエリミネーションに於けるマッチング	15
■各TCG別の用語の表現について	3	第2項 ダブルエリミネーションに於ける順位の算出	15
《本文》	3	第3節 シングルエリミネーション(トーナメント)	16
第1部 大会運営者・大会参加者に関する条項	3	第4節 決勝ラウンド進出者の選出方法	16
第1章 マナー	3	第1項 順位での選出	16
第1節 すべての関係者に共通するマナー	3	第2項 国家選抜／クラン選抜	16
第2章 ファイターの責務と権利	3	第3項 ライドライン選抜	17
第1節 ファイターの責務	3	第4項 タイトル選抜	17
第2節 ファイターが持参する必要がある道具	4	第5項 使用率選抜	18
第3節 ファイターの権利	5	第6項 推しホロメン選抜	18
第4節 ファイターの資格	5	第3章 対戦形式	19
第3章 大会運営者	6	第1節 対戦形式の種類	19
第1節 大会運営者の権限と責務	6	第1項 構築戦	19
第1項 主催者	6	第2項 限定戦	19
第2項 運営スタッフ	6	第2節 デッキレシピの提出	19
第3項 ジャッジ	7	第1項 「ブシナビ」を用いたデッキレシピの提出	20
第4項 ヘッドジャッジ	8	第3節 デッキチェック	20
第2部 カードとシャッフルなどに関する条項	8	第4部 その他の事項	20
第1章 カード	8	第1章 マッチとセット	20
第1節 使用可能なカード	8	第2章 対戦時間	20
第2節 カードの位置	8	第3章 投了	21
第3節 代用カード	9	第4章 合意による引き分け	21
第4節 カードの角度	9	第5章 リタイア(途中棄権)	21
第2章 シャッフル	9	第6章 ハンドルネームの使用	21
第1節 シャッフル方法	9	第7章 エクストラターン	21
第2節 シャッフル手順	10	第5部 チーム戦	22
第3節 代理カット	10	第1章 チーム戦の種類	22
第3章 対戦中に使用できる道具	10	第1節 タッグファイト	22
第1節 スリーブ	10	第2節 トリオファイト	22
第2節 マット(プレイマット)	11	第2章 チーム戦の原則	22
第3節 時計	12	第1節 チーム名の使用	22
第4節 補助アイテム	12	第2節 チーム内での相談やアドバイス	23
第5節 特殊なカード	12	第1項 相談やアドバイスを認めない場合	23
第6節 「Shadowverse EVOLVE」補則	12	第2項 相談やアドバイスを認める場合	23
第7節 「ドリームオーダー」補則	13	第3項 相談やアドバイスを自身の対戦終了後に限り認める場合	23
第8節 「hololive OFFICIAL CARD GAME」補則	13	第3節 罰則の適用範囲	23
第9節 「五分の花嫁カードゲーム」補則	13	[附則A]時間切れ時の勝敗判定方法	23
第10節 「ラブライブ！シリーズ オフィシャルカードゲーム」補則	13	第1章 「カードファイト!! ヴァンガード」の場合	24
第3部 大会の種類	14	第2章 「ヴァイスシュヴァルツ」の場合	24
第1章 大会形式	14	第3章 「ヴァイスシュヴァルツブラウ」の場合	24
第1節 公式大会	14	第4章 「ヴァイスシュヴァルツロゼ」の場合	24
第2節 公認大会	14	第5章 「Reバース for you」の場合	24
第3節 大会レベル	14	第6章 「Shadowverse EVOLVE」の場合	24
第2章 大会の方式	14	第7章 「ドリームオーダー」の場合	24
第1節 スイスドロー	14	第8章 「hololive OFFICIAL CARD GAME」の場合	25
第1項 スイスドローに於けるマッチング	14	第9章 「五分の花嫁カードゲーム」の場合	25
		第10章 「ラブライブ！シリーズ オフィシャルカードゲーム」の場合	25
		[附則B]「ブシナビ」を用いた順位の算出	25

第1章 スイスドローに於ける順位の算出	25	た	35
第1節 対戦相手の平均勝率を「使用する」場合	25	第2節 複数の大会に同時参加していた	36
第2節 対戦相手の平均勝率を「使用しない」場合	25	第11章 相手や席の間違い	36
第2章 ダブルエリミネーションに於ける順位の算出	26	第1節 結果報告前に発覚した場合	36
《罰則規定》	26	第2節 結果報告後に発覚した場合	36
第1部 大会レベルとルールの適用基準	27	第12章 デッキの不十分なランダム化	36
第2部 罰則の種類とその定義	27	第13章 手札以外の領域のカードに過度に接触した	37
第3部 一般的な違反	28	第14章 大会進行の妨げとなる行為を行った	37
第1章 デッキ・道具に関する罰則	29	第15章 対戦中に飲食を行った	37
第1節 不正なデッキレシピ・デッキ	29	第16章 対戦中に不必要な電子機器を使用した	37
第1項 デッキ登録を行っていない場合	29	第17章 対戦中に対戦の記録を行った	38
第2項 デッキレシピが不正である	29	第18章 結果報告に関する罰則	38
第3項 デッキが不正である	29	第1節 結果の報告を行わなかった	38
第4項 デッキレシピとデッキの両方が不正である	29	第2節 結果の承認を行わなかった	38
第2節 必要な道具を持参しなかった	29	第3節 間違った結果報告を行った	38
第3節 区別のつくカード・スリーブ	30	第4節 スコアシートを損傷した	39
第1項 パターンがない場合	30	第5節 スコアシートを紛失した	39
第2項 パターンがある場合	30	第19章 スロープレイを行った	39
第2章 誤った情報を伝えてしまった	30	第1節 その状況が軽度な場合	39
第1節 その状況が軽度な場合	30	第2節 その状況が中度な場合	39
第2節 その状況が重度な場合	30	第3節 その状況が重度な場合	39
第3章 ゲームの状態が不正になってしまった	30	第20章 過度なハンドシャッフルを行った	39
第1節 その状況が軽度な場合	30	第21章 別の対戦のカードを操作した	40
第2節 その状況が中度な場合	31	第22章 チーム内での相談やアドバイスを認められていない状況で行った	40
第3節 その状況が重度な場合	31	第1節 その状況が軽度な場合	40
第4章 自動能力のプレイを忘れてしまった	31	第2節 その状況が中度な場合	40
第5章 カードの公開・領域移動に関する罰則	31	第3節 その状況が重度な場合	40
第1節 カードを公開することを忘れてしまった	31	第23章 ダイス(さいころ)に関する罰則	40
第1項 カードが区別できる場合	31	第1節 ダイスの結果が判別できない状況になった	40
第2項 カードが区別できない場合	31	40	
第2節 手札のカードの移動を忘れてしまった	32	第24章 その他	41
第3節 見てはいけないカードを見てしまった	32	第4部 不正行為	41
第1項 対戦開始前の場合	32	第1章 詐欺行為を行った	41
第2項 対戦開始後の場合	32	第2章 カードを不正に動かした	42
第4節 手札にカードを余分に加えてしまった	32	第3章 故意のマーキング	42
第5節 領域ごとのカードの区別がつかなくなった	33	第4章 不正なデッキの変更	42
第6章 順番を持つ領域のカードの取り扱いに関する罰則	33	第5章 不正なアドバイス行為	42
第1節 カードの順番を崩した	33	第6章 ダイス(さいころ)に関する罰則	42
第1項 その状況が軽度な場合	33	第1節 故意にダイスのトラブルを発生させた	42
第2項 その状況が中度な場合	33	第2節 ダイスの値を操作した	42
第2節 カードの区別がつく状態にした	34	第7章 その他	43
第7章 過失によって違反の見逃しを行った	34	第5部 許容される行動	43
第8章 非紳士的行為	34	第1章 連続行動の手順の変更	43
第1節 中軽度の非紳士的行為	34	《更新履歴》	44
第2節 重度の非紳士的行為	34		
第3節 最重度の非紳士的行為	35		
第9章 遅刻	35		
第1節 一般的な遅刻	35		
第2節 大幅な遅刻	35		
第10章 大会受付に関する罰則	35		
第1節 大会受付(チェックイン)を完了していません	35		

## ■はじめに

この「応用フロアルール」は、大会を開催したり、大会に参加するにあたっての、詳細な規則について記載しています。大会の主催者やジャッジ、競技性の高い大会に参加するファイターは、本ルールの内容を可能な限り理解することが望まれます。一般的な大会に参加するファイターは、別途まとめられているファイターズルールや、本ルールの簡易版である基本フロアルールなどの内容を可能な限り理解することが望まれますが、必ずしも本ルールの詳細まで確認する必要はありません。

## ■フロアルールとは

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ことです。すべての関係者は大会が公正かつ円滑に行われるように、またすべ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・完全性を失わせるよう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。適用されるTCGは以下のとおりです。

「カードファイト!! ヴァンガード」  
「ヴァイスシュヴァルツ」  
「ヴァイスシュヴァルツブラウ」  
「ヴァイスシュヴァルツロゼ」  
「Reバース for you」  
「Shadowverse EVOLVE」  
「ドリームオーダー」  
「hololive OFFICIAL CARD GAME」  
「五等分の花嫁カードゲーム」  
「ラブライブ！ シリーズ オフィシャルカードゲーム」

本ルールは大会を開催する上での指針となるものですが、必ずしもすべての場合において本ルールに記載のとおり処理しなければならないわけではありません。おこりうる様々な状況に対して、臨機応変に対応し、適切な処理を行うことが大切です。また、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、原則としてその内容が優先されます。

## ■各TCG別の用語の表現について

ゲームをプレイする者を意味する「プレイヤー」「ファイター」といったTCGにより異なる表現について、本ルールでは「ファイター」と統一する場合があります。

その他、表現は便宜上統一する場合があります。

《本文》

## 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、罰則規定に基づき罰則の対象になる可能性があります。

#### 第1節 すべての関係者に共通するマナー

この項に於いて、ファイター・観戦者・ジャッジ・主催者・運営スタッフ・プレスなど、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こと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などの措置が取られる場合があります。

すべての関係者は大会エリア・会場内・会場外(SNS・ブログ・動画によるインターネット上における投稿などを含む)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。

誹謗、中傷、脅迫、暴力、社会的信用を貶める行為、強い悪意がある行為などを行ったり助長することは、民事事件や刑事事件に発展する可能性もあります。本ルールで規定するまでもなく当然のことですが、このような行為は絶対に行ってはけません。

すべての関係者は大会運営が公正に行われるように心がけ、努力しなければなりません。特に競技性の高い大会に於いて、すべての関係者は、本ルール及び各大会の個別の規定やガイドラインを可能な限り理解し、遵守しなければなりません。

それぞれの関係者は大会に於ける役割が違って対立する存在ではありません。お互いの立ち位置を共感し、協力しながら、すべての関係者にとって満足できる大会を作り上げてください。

### 第2章 ファイターの責務と権利

大会参加者を総称してファイターと称します。この項ではそれらファイターの責務と権利について取り扱います。

#### 第1節 ファイターの責務

## ・ルールやマナーを理解する

すべてのファイターは、大会の参加にあたって、ゲームを遊ぶ上での基本的なルールやマナーについて理解していることが望まれます。特に競技性の高い大会に於いては、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などを可能な限り理解する義務があります。また、すべてのファイターはブシロードや主催者・運営スタッフ・ヘッドジャッジ・ジャッジなど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。

## ・フェアプレイを心がける

すべてのファイタ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、相手に対しても敬意に満ちた行動を取ることが求められます。

## ・不正行為を行わない

不正行為は元より、不正を疑われるような行動・相手への礼を欠いた振る舞いなど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、あるいは著しく大会の品位や信頼を下げる行為を行ったなどのファイターに対して、主催者やジャッジは該当する大会に於ける失格処分などの罰則を適用することができます。

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ファイターに罰則が適用される場合があります。ファイタ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、ファイターは相手に対して与えられる罰則の撤回を求めることもできません。

すべてのファイターは他のファイタ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、他のファイタ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いうことは相手の違反を誘導する非紳士的行為もしくは、詐欺行為です。

ファイターには該当する大会すべ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、デッキの内容など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ください。

## ・しっかりとコミュニケーションをとる

ファイタ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ことが求められます。開始時間から遅れて着席することは罰則の対象となります。また、マッチに参加しなかったファイターは大会からリタイア(途中棄権)したものとしてみなされます。

宣言ははっきりと行い、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1枚ずつ相手に確認してもらいながら行ってください。特に、カードを引く時に、複数枚同時に手札に加える行為は、誤って指定以上の枚数を引いてしまうなど、違反に繋がる可能性があるため、推奨しません。

対戦中に、お手洗いにいきたいなど、何らかの事情で離席をしたい場合、相手とジャッジの許可を取ってから行ってください。

以上の条件を満たさないファイターに対しては、大会への参加を認めない場合があったり、悪質な場合、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はく奪、大会参加資格のはく奪などの処分が行われる場合もあります。

## 第2節 ファイターが持参する必要がある道具

ファイターは大会に参加するために必要な道具を持参しなければなりません。例えば各大会の構築条件に沿って適正に構築されたデッキが必要です。デッキによっては追加でトークンなどを準備する必要があります。

各TCGに於いて、持参する必要がある道具は以下のとおりです。

「カードファイト!! ヴァンガード」  
デッキ(使用する場合はGユニットを含む)  
当該デッキで使用するトークンやマーカー(プラント・トークン、ギフトマーカー、クイックシールド・チケット、エネルギーを数えるアイテムなど)

「ヴァイスシュヴァルツ」  
デッキ

「ヴァイスシュヴァルツブラウ」  
デッキ

「ヴァイスシュヴァルツロゼ」  
デッキ

「Reバース for you」  
デッキ  
パートナーカード

「Shadowverse EVOLVE」  
デッキ  
当該デッキで使用するトークン  
EP(エボルヴポイント)カード

体力カウンター  
PPを示すマーカー  
攻撃力・体力を示すマーカー

「ドリームオーダー」  
デッキ(メインデッキ、オーダーデッキ)  
チームカード  
タイムポイント  
1から6の目がある6面ダイス(さいころ)  
得点を数えるアイテム

「hololive OFFICIAL CARD GAME」  
デッキ  
ダメージマーカー  
SP推しスキルマーカー  
1から6の目がある6面ダイス(さいころ)

「五等分の花嫁カードゲーム」  
デッキ(メインデッキ、主人公デッキ)

「ラブライブ！シリーズ オフィシャルカードゲーム」  
デッキ(メインデッキ、エネルギーデッキ)

おはじき、ダイス(さいころ)などの後述する補助アイテムで代用できる道具については、必要な道具の代用品として使用することができます。なお、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

これらの他、後述する補助アイテムや、ブシロードTCG公式ツール「ブシナビ」をインストールしたスマートフォン、ボールペンなどの筆記用具、交換用のスリーブなどを持参しておく便利です。

### 第3節 ファイターの権利

すべてのファイターは対戦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(質問)をすることができます。確認ができるのは、該当する対戦を行っているファイターのみです。ただし、ルール上の異常が発生している場合は、観戦者などがジャッジを呼ぶことができます。ジャッジを呼ぶ場合は、プレイ中のゲームの進行を止めることの無いよう注意してください。確認を行う場合に、ファイターは特定のジャッジを指名することはできません。確認に対して回答するかどうか、また、どの程度まで回答するかはジャッジが判断します。ジャッジが回答しないと判断した内容について、ファイターは回答を求めることはできません。(後述の「チャレンジ(再確認)」を求めることはできます。)

ファイターがこのような疑問や異常に気づいた場合、必ずただちに手を止めてジャッジを呼び、その場で確認をしてください。状況が進むと正常化が行えず、対応が困難になります。また、対戦中に気づいていたかどうかに関わらず、対戦終了後や大会終了後に疑問や異常の申し出があったとしても、事後に調査可能な証拠が無い限り、原

則として成績や結果の変更は行われません。

また、すべてのファイターは、ヘッドジャッジ以外のジャッジの裁定に対して疑問点がある場合、ヘッドジャッジに再度確認することができます。これを「チャレンジ(再確認)」と称します。ただし、ヘッドジャッジのみしかジャッジがい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ことはできません。

各大会に於いて、各ファイターが求めることができる「チャレンジ」の上限回数が設定される場合があります。特に指定がない場合、上限回数が設定されていないものとして扱いますが、これは不必要なチャレンジを繰り返してよいという意味ではありません。

一次裁定とヘッドジャッジの裁定が異なる場合、残り回数は減算されませんが、同じ場合は減算されます(複数のファイターがチャレンジを求めている場合、各ファイターの残り回数が減算されます)。減算をするかどうかの判断は、ヘッドジャッジが行います。その他、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

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ことはできません。ヘッドジャッジの裁定に疑問点がある場合は、大会終了後にブシロードへと申告することができますが、これによって既に確定した大会結果の改変が行われることは原則としてありません。

ジャッジは裁定のために1分以上の時間を消費した場合、必要に応じて、適切と思われるだけの対戦時間あるいはターンを延長することができます。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、スコアシートなどに記録しなければなりません。

定刻による時間切れの案内や処理は、延長を行ったジャッジとは異なるジャッジまたはスタッフにより行われる場合があります。当該の対戦を継続する必要がある場合、時間切れの処理が完了する前に、両ファイターは延長時間または延長ターンがある旨を伝達してください。延長を受けていたとしても、当該のファイトの時間切れの処理が完了した場合、その延長は適用されません。

### 第4節 ファイターの資格

以下の条件に当てはまる者以外は、誰でも大会にファイタ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・運営スタッフ・ジャッジ・

ヘッドジャッジ」

「該当する大会への参加資格をなく奪されている者」

「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ません。

「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ている者」

(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ことができない場合があります。

ただし、以下の条件に当てはまる者は、ブシロードが認める場合を除き、大会レベル2・大会レベル3の大会に参加することができません。

「株式会社ブシロードおよびそのグループ企業の役員及び従業員(継続的な業務委託・アルバイトも含む)」

「株式会社サイバーエージェントおよびそのグループ企業の役員及び従業員(継続的な業務委託・アルバイトも含む)」(対象:Shadowverse EVOLVE)

「カバー株式会社およびそのグループ企業の役員及び従業員(継続的な業務委託・アルバイトも含む)」(対象:hololive OFFICIAL CARD GAME)

「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未公開のカードの内容を知り得る者」

また、カードセット発売日の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より2週間の間は、ブシロードが認める場合を除き、大会レベル2～3の大会に参加することができません。

未公開のカードの内容を知りうる者は、その内容の機密性を十分に理解することが求められ、ブシロードの許可無くその内容を他人に伝えることは禁止されています。また、未公開のカードの内容を知りうる者からその内容を聞き出すまたは聞き出そうとしてはいけません。これらの行為は大会の公平性を著しく損ねるだけでなく、カードゲームの面白さや期待を著しく損ねるものです。

### 第3章 大会運営者

#### 第1節 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称します。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。

#### 第1項 主催者

主催者は該当する大会の運営責任を負いま

す。また、円滑で健全な大会を運営するように努めなければなりません。主催者は必ずしもジャッジを務めるに十分な知識や技能を有する必要はありませんが、十分な大会運営の経験があることが望まれます。

すべての大会には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。主催者は該当する大会の映像やファイターのデッキ内容などを公開する権利を有します。ただし、肖像権などの権利には十分配慮するようにしてください。

主催者は大会やイベントの円滑で健全な運営に対して問題を与えると判断した関係者に対して会場からの退出を命じる権限を持ちます。

(例)

- ・大会やイベントの注意事項を守らない。
- ・会場内外で迷惑行為や危険行為を行う。
- ・大会運営者の指示に従わない。
- ・民事事件や刑事事件に発展するおそれのある行為を行う。

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ことができます。

#### ・主催者の責務

公認大会を行うためには主催者はまず大会を行う場所を確保し、大会を行うために必要な人員・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・対戦形式その他特殊な条件など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よう配慮し、公正かつ健全な大会になるよう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、必要があるならば備品などの返送も行わねばなりません。

#### 第2項 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。運営スタッフはジャッジを務めるに十分な知識や技能を有する必要はありませんが、円滑で健全な大会を運営するよう

努めなければなりません。

すべての大会には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ことができます。

### 第3項 ジャッジ

ジャッジは本ルールに則ってファイターに対して裁定を下し、必要に応じてゲームの正常化を行う役割を担います。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チャレンジ(再確認)によって覆る可能性があります。

すべての大会には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ことができます。

ジャッジは十分なルール知識を持ち公正な裁定を下せる者が就くことが推奨されます。特に、ヘッドジャッジに就く者は、十分なジャッジの経験があることが望まれます。

すべてのジャッジは円滑で健全な大会進行のために他の大会運営者やファイターと協力し、努力しなければなりません。また、すべてのファイタ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。特定のファイターに対してひいきをしていると疑われるような行為を行ってはいけませんし、配慮に欠けていたり上から目線な言葉・態度で関係者に接してはいけません。

すべてのジャッジは自身がルール異常やファイターの不正行為などを発見した場合、これに介入することができます。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利と責任があります。

すべ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ために積極的に行動する義務があります。すべてのファイターに対して公正で公平な裁定を下し、またファイタ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。同時に、すべての関係者はジャッジが適正な判断ができるよう、協力することが求められます。

ジャッジがファイターからルールやカードの情報

などの質問(確認)を受けた場合、ジャッジはそれらの質問に回答することができます。ジャッジがルールやカードの情報についての範囲内で回答することは、ファイトを円滑に進行するための事実の提示や説明であり、アドバイスにはあたりません。

質問に対して回答するかどうか、また、どの程度まで回答するかはジャッジが判断します。ファイト中に回答する際、ジャッジは質問したファイターだけでなくその対戦相手ともコミュニケーションを取ることを意識してください。原則として、ジャッジは双方のファイターが質問と回答の内容を確認できる状態で質問を受けて回答しますが、ジャッジの判断により個別に質問を受ける場合があります。

(例)「カードAとカードB、どちらのカードを使うのが戦略上望ましいですか?」という質問に対しては、アドバイスになることが明確であるため、回答するべきではありません。

(例)「カードAの能力を使って、その効果でカードBを選ぼうと思っています。カードBを選ぶことができますか?」という質問に対しては、その時点でのファイトの状況を踏まえて「はい、できます」や「いいえ、(条件を満たしていないので、)できません」といった内容で回答することができます。「現状ではできませんが、カードCと組み合わせれば、条件を満たせるので選べるようになります」といった内容は、アドバイスになる可能性があるため、このように回答するべきではありません。

(例)「カードAの正式な情報を確認できますか?」という質問に対しては、正確なカード名や固有の情報が伝えられるなど、当該のカードが特定でき、ファイトの進行を遅らせずにカードの情報を提示できる場合、回答することができます。質問の内容があいまいであるなど、カードが特定できない場合、結果的に誤った内容を伝えてしまう可能性があるため、回答するべきではありません。

これらの例はあくまで参考として提示しているものであり、同一または類似の質問に対して回答が得られるまたは得られないことを保証しているものではありません。

例えば、回答するべきではない例であっても、当該の大会がもっぱら娯楽性やファイトを通じて遊び方を学ぶといったことを重視しているような場合、回答するという判断をしても構いません。また、公認大会などの大会運営の人数に限りがある大会について、大会運営に支障が出ない程度まで回答する範囲を狭めるという判断をしても構いません。ただし、それらの方針は同一の大会に於いては統一されていることが望まれます。

ジャッジが回答するかどうかの方針について、各TCGや各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合、ジャッジはそれらの方針に沿って判断してください。

#### 第4項 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が該当する大会に於いて覆ることは原則としてありません。

すべての大会には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。

大規模な大会でブロックなどによる分割を行う場合、主催者は必要であればそれぞれのブロックにヘッドジャッジを1人ずつ任命することができます。ブロックが統合される場合、統合後のヘッドジャッジの人数は1人である必要があります。

主催者・運営スタッフがヘッドジャッジを兼務することができます。

ヘッドジャッジはすべてのジャッジ・ファイタ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対して疑問点があるファイターからチャレンジ(再確認)の申請を受け、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、原則として一次裁定は他のジャッジが行うことが推奨されます。

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ファイターや関係者に対して失格処分を与えることができます。また、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、あるいは主催者を通じて報告する義務があります。

## 第2部 カードとシャッフルなどに関する条項

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。あわせて、対戦中に使用できる道具について取り上げます。

### 第1章 カード

#### 第1節 使用可能なカード

大会に於いては、ブシロードまたはブシロードが認めた者によって作られた、適正な各TCGのカードのみが使用できます。

カードの裏側・側面は他のデッキ内のカードとの区別がつかないようにする必要があります。ただし、区別がつく場合であっても、不透明なスリーブを使用するなどによって区別がつかなくなるのであれば、大会で使用することができます。

原則として、文字や記号などの書き込みがあるカードは、サインなどのエンターテインメント性が認められる書き込みを除き、大会で使用することはできません。書き込みがあるカードの大会での使用可否は、ジャッジによって判断されます。

カードの表面はすべてのファイターの目から見て、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、著しい汚れや書き込み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、大会で使用することはできません。また、ファイターが印刷ミスなど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など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節 カードの位置

ファイターはすべてのカードを、対戦卓などのプレイの場の高さよりも高い位置に保たなければならず、対戦に不必要なカードを対戦卓の上に置いてはいけません。

(例) 手札を持ったまま、その手を対戦卓の下に移動させてはいけません。

また、ファイターはどのカードがどの領域に置かれているのかを、対戦相手やジャッジに誤解なく



示す必要があります。そのため、各TCGに設定されたカードを置く場所の配置に沿ってカードを置いて対戦を行うことが推奨されます。

### 第3節 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」および「トークンやマーカーなどの不足分を補充する場合」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領域に置かれる時、代用カードと入れ替えます。

代用カードがトークンやマーカーなどの場合、通常のトークンやマーカーなどと同様に扱います。

### 第4節 カードの角度

カードを正規の向き(スタンド状態など)にする場合、カードを使うファイターから見てカードを回転させていない状態になるように置きます。

横向き(レスト状態など)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。逆向き(リバース状態など)にする場合、カードを約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、誰の目から見てもそれぞれの状態の見分けが付くようにしなければなりません。

## 第2章 シャッフル

デッキは十分に無作為(ランダム)になるようにシャッフルされなければなりません。ファイターは公正性を示すため、お互いにデッキが見える位置で、カードの表が見えない状態を保ってシャッフルを行うべきです。デッキ以外の領域のカードをシャッフルする場合も、以降同様に取り扱います。

すべてのファイターにはデッキのシャッフルを行った後に、確認として相手にシャッフルを求める義務があります。

この際、デッキの枚数が数枚しかないなど、シャッフルに何らかの意図が入るように見える可能性がある場合、相手の代わりにジャッジにシャッフルを求めることができますが、これが適正

であるかはジャッジによって判断されます。

また、リモート環境での対戦など、お互いのデッキに触れることができない場合、確認として対戦相手が行うシャッフルをデッキの持ち主が代理で行います。詳細については、後述の「代理カット」を参照してください。

すべてのシャッフルおよびカードを選ぶ行為は、速やかに行われなければなりません。ジャッジがファイターのシャッフル時間やカードを選ぶ時間が長すぎると判断した場合、罰則の対象となります。

各マッチの開始前に、ファイターには対戦のための準備時間が3分間を目安に与えられます。この時間を用いてシャッフルやスリーブの入れ替えなどを行ってください。この時間には相手にシャッフルを求め、実際に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。

ファイタ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、そのファイターにはデッキチェックにかかった時間に、マッチの準備時間を加えた時間の延長が認められます。

### 第1節 シャッフル方法

以下に主なシャッフル方法を提示します。

#### ●ヒンズーシャッフル

固まりを上積み直す切り方。数回を1セットとして何度か繰り返します。シャッフルの最初と最後や、後述の方法の前後に行うことが推奨されま

#### ●ファローシャッフル

半分に分けたカードを両手で持った状態またはテーブルの上に置いた状態から、合わせて押し込んでまとめる切り方。数回を1セットとして何度か繰り返します。カードを押し込む際は、丁寧に扱うよう注意してください。

両手に持った状態から行う場合、デッキを垂直に立てて行くと、カードの表が見えてしまうので、そのような角度で行わないよう特に注意してください。テーブルの上に置いた状態から行う場合、デッキ以外のカードと混ざらないように注意してください。

#### ●ディールカウント

1枚ずついくつかの山に分けてからひとつにまとめる切り方。枚数をカウントしながら行うことでデッキの枚数の確認ができるため、対戦開始前の方

法として行うことがあります。

この方法の前に特定のカードを固めているとこれらのカードが均等に並んでしまうので、そのような状態からは行わず、シャッフル手順の途中に行ってください。また、1回の手順に時間がかかるものの無作為化には貢献しないため、対戦中にこの方法を頻繁に行うことは推奨されません。

#### ●カット

テーブルの上に置いた状態から、いくつかの束に分けてひとつにまとめる切り方。確認として対戦相手が行うシャッフルの際に行う方法として推奨されます。

### 第2節 シャッフル手順

シャッフルは「デッキの持ち主によるシャッフル」と「対戦相手によるシャッフル」の2つの手順で行います。シャッフルの方法はシャッフルを行うファイターが決定します。

#### ●デッキの持ち主によるシャッフル

デッキを無作為化することを目的に、デッキの持ち主であるファイター自身が行います。前述のシャッフル方法やその他のシャッフル方法を複数組み合わせる行ってください。

シャッフルが終わったら、相手にデッキを提示して「対戦相手によるシャッフル」を求めてください。

#### ●対戦相手によるシャッフル

無作為化されていることの確認を目的に、対戦相手が行います。必ずしも複数のシャッフル方法を組み合わせる必要はなく、簡潔に行ってください。

シャッフルが終わったら、提示されたデッキを持ち主のファイターに戻してください。

「対戦相手によるシャッフル」を求められた対戦相手が、渡されたデッキが十分に無作為化されていないと感じた場合、相手に対して再度「デッキの持ち主によるシャッフル」を求めたり、ジャッジに申告することができます。十分に無作為化されているかどう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。

### 第3節 代理カット

リモート環境でのファイトなど、お互いのデッキに触れることができない場合、「対戦相手によるシャッフル」を相手の代わりにシャッフルを行ったファイターが行います。これを代理カットと称します。

代理カットはお互いのファイターが同意した手順で行ってください。また、通常の「対戦相手によるシャッフル」と同様に代理カットは時間をかけすぎないように行ってください。

(代理カットの手順例)

1. シャッフルしたファイターは、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おうと伝えます。
3. 指定された順番で3つの束を上から積み重ねます。

代理カットを採用しない状況であっても、シャッフルを行うファイターはデッキを十分にランダムにすることに留意するべきですが、代理カットを採用する状況では、相手に信頼してもらった状態で代理カットができるよう、より丁寧にシャッフルを行うよう心がけてください。

### 第3章 対戦中に使用できる道具

大会に於いては、カードの保護、対戦のスムーズな進行や対戦を楽しむことを主な目的として、各節に示す道具の使用が認められます。ただし、以下の項目を満たす道具は使用できません。

●非正規品。(海賊版・著作権未許諾品など)

●公序良俗に反するもの。

●当該大会の風紀として適切でないもの。

●その他、主催者またはヘッドジャッジが適切でない判断したもの。

また、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合や、ジャッジ・運営スタッフからの指示があった場合は、その内容や指示に従ってください。

### 第1節 スリーブ

カードの保護や対戦を楽しむことを主な目的として、ファイターはスリーブを使用することができます。

ファイターがスリーブを使用する場合、それによってカードの区別がつかないよう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ようにしてはいけません。スリーブの中に対戦で使用するカード以外のカードや印刷物などを入れてはいけません。

透明スリーブなど、一見して表裏の区別がつかないように見えるものであっても、表裏の質感や

色味の違い・側面の断ち切りの違いなどで、カードの区別がつくと判断される可能性があります。スリーブを使用する前に、このような状態になっていないかどうかを必ず確認してください。

マッチが始まった後に相手のスリーブに異常を発見した場合、ファイターはジャッジにその検査を求めることができますが、これが適正であるかはジャッジによって判断されます。検査を行い、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、ジャッジはファイターに対してそのスリーブの使用を許可しないことができます。

公式大会に於いて、ファイターは原則としてカードにスリーブを使用する必要があります。公認大会でも準ずることが推奨されますが、最終的な判断は当該大会の主催者またはヘッドジャッジが行います。

ただし、以下の項目を満たすスリーブは原則として使用できません。

- 過度な汚れや傷のあるスリーブ。
- 4重以上の多重スリーブ。
- 単色・アルミスリーブなどの無地の不透明なスリーブ、イラストスリーブなどの無地でない不透明なスリーブの上に、模様や文字の入った一部が不透明なスリーブを使用している。
- イラストスリーブなどの無地でない不透明なスリーブの上に、不透明なスリーブを使用している。(単色スリーブ・アルミスリーブなどの無地の不透明なスリーブの上に、不透明なスリーブを使用しているものは含みません。)
- 透明スリーブのみを使用していたり、カードの側面が見えるスリーブを使用しているなど、横からカードの側面を見て、カードの区別がつくと判断される。
- 反射率が高すぎるスリーブを使用しているなど、光の反射により非公開領域のカードの情報が見えることで、カードの区別がつくと判断される。
- 大きすぎるスリーブを使用しているなど、カードの位置が不安定になり、カードの区別がつくと判断される。

カードのサイズに対してスリーブのサイズが大きすぎると、スリーブに入れたカードの位置が大きく左右にずれてカードの区別がつく可能性が高くなります。

目安として「重ねるスリーブのサイズ」が「重ねられるカードまたはスリーブのサイズ」より横・縦いずれかが6mm以上大きいスリーブは推奨しません。なお、これはあくまで目安であり、横・縦とも6mm

未満に収まっていたとしても、カードの区別がつくと判断される状態のスリーブは適正ではありません。

(推奨されない例)

- ミニサイズのカード(約59mm×約86mm)やミニサイズ向けのインナーズリーブ(約60mm×約87mmなど)の上に、レギュラーサイズ向けのイラストスリーブ(約67mm×約92mmなど)を使用する。
- ミニサイズ向けのイラストスリーブ(約62mm×約89mmなど)の上に、レギュラーサイズ向けのオーバーズリーブ(約69mm×約94mmなど)を使用する。
- レギュラーサイズのカード(約63mm×約88mm)の上に、レギュラーサイズ向けのイラストスリーブを超える大きさのイラストスリーブ(約69mm超×約94mm超など)を使用する。

(参考)

各TCGのカードのサイズは以下のとおりです。

- ミニサイズのカード(約59mm×約86mm)  
「カードファイト!! ヴァンガード」
- レギュラーサイズのカード(約63mm×約88mm)  
「ヴァイスシュヴァルツ」  
「ヴァイスシュヴァルツブラウ」  
「ヴァイスシュヴァルツロゼ」  
「Reバース for you」  
「Shadowverse EVOLVE」  
「ドリームオーダー」  
「hololive OFFICIAL CARD GAME」  
「五等分の花嫁カードゲーム」  
「ラブライブ! シリーズ オフィシャルカードゲーム」

- スリーブの模様や文字がカードの表面(情報が印刷されている面)にかかっているなど、カードの情報が隠れている、もしくは見づらく、ゲームの進行に影響があると判断される。

## 第2節 マット(プレイマット)

カードの保護や対戦を楽しむことを主な目的として、ファイターはマットを使用することができます。また、対戦のスムーズな進行を主な目的として、各TCGに設定されたカードを置く場所の配置が記載されているプレイマットを使用することができます。大会によっては、プレイマットがあらかじめ設置されている場合があります。

公式大会に於いて、以下の項目を満たすマットは原則として使用できません。公認大会でも準ずることが推奨されますが、最終的な判断は当該大会の主催者またはヘッドジャッジが行います。

- 過度に大きく、当該の対戦や他の対戦の妨げになる可能性があるマット。
- 当該のTCGに設定されたカードを置く場所とは

異なる配置が記載されているプレイマット。

### 第3節 時計

対戦のスムーズな進行を主な目的として、ファイターは時計(タイマー機能を含む)を使用することができます。使用する時計はアラームなどの音が鳴らないようにする必要があります。

ファイターが使用する時計による計時はあくまで目安であり、それによって対戦時間の開始や終了などを自己判断してはいけません。大会に於ける時間の判断は、タイムキーパーによって行われます。

公式大会に於いて、以下の項目を満たす時計は原則として使用できません。公認大会でも準ずることが推奨されますが、最終的な判断は当該大会の主催者またはヘッドジャッジが行います。

- 通話・通信などが可能な状態に設定されている、携帯電話・スマートフォンなどの電子機器に付属する機能としての時計。
- 過度に大きく、当該の対戦や他の対戦の妨げになる可能性がある時計。
- その他、主催者またはヘッドジャッジが、大会の妨げになったり、不正行為の温床となる可能性があるものと判断したもの。

### 第4節 補助アイテム

対戦のスムーズな進行を主な目的として、ファイターは補助アイテムを使用することができます。補助アイテムの使用目的は、公開情報である数値・数値の変動・対象などの対戦に必要な情報の可視化に限られます。特定のカードの位置や枚数を可視化するなど、それ以外の目的に補助アイテムを使用することは認められません。

補助アイテムを使用するファイターは、それぞれの補助アイテムが何を示しているのかを明確にした上で使用してください。

補助アイテムとして使用することが認められるものは、おはじき、ダイス(さいころ)、ファイターズカウンター、ライフカウンターなどです。不慮の接触や振動でも示している数値が変わらないよう、ダイスを使用する場合は接地が安定している6面ダイスが推奨されます。6面を超える多面ダイスや球形に近い6面ダイスなどの接地が不安定なダイスは推奨されません。

公式大会に於いて、以下の項目を満たす補助アイテムは原則として使用できません。公認大会

でも準ずることが推奨されますが、最終的な判断は当該大会の主催者またはヘッドジャッジが行います。

- 通話・通信などが可能な状態に設定されている、携帯電話・スマートフォンなどの電子機器に付属する機能としての補助アイテム。
- 過度に大きく、当該の対戦や他の対戦の妨げになる可能性がある補助アイテム。
- 硬貨・紙幣、またはそれらに相当するもの。
- その他、主催者またはヘッドジャッジが、大会の妨げになったり、不正行為の温床となる可能性があるものと判断したもの。

### 第5節 特殊なカード

デザイン・意匠などの意図的な理由により、テキストなどカードの情報の一部または全部が特殊な言語や記号で記載されていたり、カードの情報の一部または全部が記載されていない状態が正式なものとして印刷されているカードが存在します。

各TCGの公式サイトなどで明示されているこのような特殊なカードは、各TCGの公式サイトなどに於いて定められた個別の規定やガイドラインを満たしている場合のみ、大会で使用することができます。

### 第6節 「Shadowverse EVOLVE」補則

メインデッキのスリーブは、それ以外のスリーブと異なるものを使用することを強く推奨します。

メインデッキ以外でのスリーブの使用は任意です。また、これらのスリーブの統一性は求められません。

「Shadowverse EVOLVE」において、トークン、EP(エボルヴポイント)カード、体力カウンター、PPを示すマーカー、攻撃力・体力を示すマーカーは持参する必要がある道具です。

おはじき、ダイス(さいころ)などの補助アイテムで代用できる道具については、必要な道具の代用品として使用することができます。

スマートフォンなどにインストールしたアプリ「Shadowverse EVOLVE Supporter」で代用できる道具については、必要な道具の代用品として使用することができます。対戦中に本アプリを使用する場合、電話・メールやその他のアプリなどの動作や通知が行われないように設定してください。また、スマートフォンなどはテーブルの上に置

き、対戦相手やジャッジにも常に内容が確認できる状態で使用してください。

なお、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

#### 第7節 「ドリームオーダー」補則

スマートフォンなどにインストールしたアプリ「ドリームオーダー ゲームサポーター」で代用できる道具については、必要な道具の代用品として使用することができます。対戦中に本アプリを使用する場合、電話・メールやその他のアプリなどの動作や通知が行われないように設定してください。また、スマートフォンなどはテーブルの上に置き、対戦相手やジャッジにも常に内容が確認できる状態で使用してください。

なお、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

#### 第8節 「hololive OFFICIAL CARD GAME」補則

メインデッキ、エールデッキ、押しホロメンカードのスリーブは、それぞれ異なるものを使用する必要があります。

「hololive OFFICIAL CARD GAME」において、ダメージマーカー、SP押しスキルマーカーは持参する必要がある道具です。

おはじき、ダイス(さいころ)などの補助アイテムで代用できる道具については、必要な道具の代用品として使用することができます。

なお、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

#### 第9節 「五等分の花嫁カードゲーム」補則

メインデッキと主人公デッキのスリーブは、それぞれ異なるものを使用することも、同じものを使用することもできます。

なお、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

#### 第10節 「ラブライブ！シリーズ オフィシャルカードゲーム」補則

メインデッキとエネルギーデッキのスリーブは、それぞれ異なるものを使用する必要があります。

なお、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

## 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節 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節 公認大会

ブシロードの委託により、ショップなどが開催する大会を指します。

#### 第3節 大会レベル

各大会には大会レベルが設けられます。大会レベルはジャッジの裁定や罰則の適用の基準となります。

##### ・レベル1

特別な理由がない限り、すべての大会はこのレベルに該当します。このレベルに於いては、競技性よりも娯楽性が重視されます。また、大会初心者であるファイターが参加する可能性がかなりあります。そのため、過失に対しては、厳密に罰則を課すのではなく、今後繰り返さないよう啓蒙を行った上で、原則として決着がつくまで対戦が行えるよう配慮することが望まれます。その上で、必要に応じて格下げを行い、罰則を与えてください。

##### ・レベル2

レベル3の大会の予選に相当する大会など、大型イベントのメインとなる大会が、このレベルに該当します。このレベルに於いては、娯楽性と競技性が同程度に重視されます。罰則に関してはレベル1よりは厳しく適用しますが、今後繰り返さないよう啓蒙を行った上で、必要に応じて格下げを行って罰則を与えます。このレベルに於いても、できる限り決着がつくまで対戦が行えるよう配慮することが望まれます。

##### ・レベル3

全国決勝大会などの一部の公式大会が、このレベルに該当します。このレベルに於いては、競技性が重視され、罰則に関しては原則として厳密に適用されます。

### 第2章 大会の方式

ブシロードでは以下のような大会形式を推奨します。ただし、これは本ルールに沿ったそれ以外の大会形式で大会を開催してはならないという意味ではありません。なお、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

#### 第1節 スイスドロー

1回戦目はランダムな方法でマッチングを行い、2回戦目以降は獲得点数の高いファイタ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、既に対戦しているファイター同士での対戦が行われないように注意してください。

マッチの勝敗がつく毎に、ファイターはそれぞれ勝利の場合は1点(慣例により3点とする場合もあります)、引き分けの場合は0点、敗北の場合は0点の点数を得ます。

「ドリームオーダー」では、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点の点数を得るとする場合があります。

対戦時間が終了しても決着がついていないマッチは引き分けとなります。ただし、事前に告知を行うことで、勝敗判定を実施することもできます。その場合は原則として[附則A]の手順に従いますが、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

#### 第1項 スイスドローに於けるマッチング

スイスドローでは、参加人数によって推奨されるマッチ数が増減します。推奨されるマッチ数は以下のとおりです。なお、参加者が2～4人だった場合はスイスドローの代わりに、総当たり戦を行うことが推奨されます。

##### 決勝ラウンドを行わない場合

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	513～1024人:10回戦

##### 決勝ラウンドを行う場合

9～64人:3～5回戦
65～128人:4～6回戦
129～256人:5～7回戦
257～512人:6～8回戦
513～1024人:7～9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こともでき

ます。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人になった時点や、入賞人数以下の人数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ものが挙げられます。

## 第2項 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ファイタ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。なお、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。また、ブシロードTCG公式ツール「ブシナビ」を用いた大会の場合は、[附則B]の内容に従って順位が算出されます。

### 1. 相手のマッチ勝率の平均による比較

大会終了時点で、該当するファイター(自分ファイター)が対戦したファイター(相手ファイター)それぞれについて、以下の計算式により「マッチ勝率」を計算します。

「マッチ勝率」＝「獲得点数」÷「大会の総回戦数×1対戦で獲得できる最大点数」

この計算結果は小数第3位を切り捨てます。また、この数値が0.33未満の場合は0.33として扱います。

その後、以下の計算式により「相手のマッチ勝率の平均」を計算します。

「相手のマッチ勝率の平均」＝「相手ファイターのマッチ勝率の合計」÷「相手ファイターの人数」

自分ファイターが不戦勝や不戦敗を得ていた場合、その対戦についてはマッチ勝率の合計には含めず相手ファイターの人数にも含めません。

この「相手のマッチ勝率の平均」が高いファイターがより上位となります。

### 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、該当するファイター間の対戦でより多く勝利していたファイターがより上位となります。

### 3. ランダムな方法による勝敗の決定

上記の方法でも順位が確定しない場合、抽選、じゃんけん、コイントス、ダイスロールなど、ランダムな方法によって順位を確定します。

大会運営の妨げにならず、主催者またはヘッドジャッジが特別に認める場合に限り、決定戦を導入することができます。決定戦を行う場合、該当するファイター同士によるマッチを行います。順位確定のために、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ことを推奨します。

## 第2節 ダブルエリミネーション

勝ち残り式の大会方式です。全勝のファイターと1敗のファイターのみが次の対戦を行い、最後まで勝ち残ったファイターが優勝となります。最高位の入賞人数が複数名と定められている大会の場合は、全勝者のファイターがその人数以下になるまで対戦を行います。

引き分けは敗北したものと同様に扱います。ただし、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

## 第1項 ダブルエリミネーションに於けるマッチング

1回戦目はランダムな方法でマッチングを行い、2回戦目以降は全勝のファイター同士での対戦と1敗のファイター同士での対戦を行います。ただし、この際、既に対戦しているファイター同士での対戦が行われないように注意してください。ファイターは2敗した時点で大会からリタイアしたものと取り扱われます。最後まで全勝で勝ち残ったファイターが優勝となります。

対戦時間が終了しても決着がついていないセットは引き分けとなります。ただし、事前に告知を行うことで、勝敗判定を実施することもできます。その場合は、原則として[附則A]の手順に従いますが、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

## 第2項 ダブルエリミネーションに於ける順位の算出

原則として勝ち数がより多いファイターを上位として順位が決定されます。ただし、勝ち数が同じ場合は前述「スイスドローに於ける順位の算出」に挙げる方法と同様の方法によって順位が決定されます。ただし、「相手のマッチ勝率の平均による比較」での計算は、以下の手順で行います。

大会終了時点で、該当するファイター(自分ファイター)が対戦したファイター(相手ファイ

ター)それぞれについて、以下の計算式により「マッチ勝率」を計算します。

「マッチ勝率」＝「獲得点数」÷「有効回戦数」

この計算結果は小数第3位を切り捨てます。また、この数値が0.33未満の場合は0.33として扱います。

ここでの「有効回戦数」とは、「2敗した時点での対戦回戦数」「全勝または1敗の時点でリタイアした場合、それまでの対戦回戦数に2敗になるまで敗北を加算したもの」「大会の総回戦数」のうち、もっとも少ない回戦数のことを指します。

その後、以下の計算式により「相手のマッチ勝率の平均」を計算します。

「相手のマッチ勝率の平均」＝「相手ファイターのマッチ勝率の合計」÷「相手ファイターの人数」

自分ファイターが不戦勝や不戦敗を得ていた場合、その対戦についてはマッチ勝率の合計には含めず相手ファイターの人数にも含めません。

この「相手のマッチ勝率の平均」が高いファイターがより上位となります。

### 第3節 シングルエリミネーション(トーナメント)

勝ち残り式の大会方式です。対戦に勝ったファイターのみが次の対戦を行い、最後まで勝ち残ったファイターが優勝となります。

すべてのファイターが同時に敗北条件を満たしたために、引き分けとなった場合は、その時点に於いて、非ターンファイターであるファイターが勝利、ターンファイターであるファイターが敗北となります。なお、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

対戦時間が終了しても決着がついていないマッチは引き分けとなり、敗北したものと同様に扱います。ただし、事前に告知を行うことで、勝敗判定を実施することもできます。その場合は原則として[附則A]の手順に従いますが、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

### 第4節 決勝ラウンド進出者の選出方法

予選ラウンドと決勝ラウンドを行う大会に於いて、決勝ラウンドに進出するファイターは、原則として次に示された手順のいずれかで選出されます。どの手順を採用するかは大会ごとに事前に

告知されるべきです。なお、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

また、以下の条件に当てはまる者は、決勝ラウンドに進出するファイターの候補から除外されます。

「決勝ラウンドへの参加を希望しない旨を、進出者が確定するまでに大会運営者に申し出た者」「決勝ラウンドに進出するファイターの候補から除外されることを条件に、大会に参加している者」「必要な確認を行わない、集合時刻に指定の場所に集まらないなど、決勝ラウンドに参加する意思がないまたは参加することが不適切であると主催者またはヘッドジャッジが判断した者」

決勝ラウンドに進出するファイターが確定した後、成績やデッキの登録間違いなどが発覚したとしても、原則として確定した内容を変更することはありません。ただし、当該のファイターに対しては、間違いの内容に応じて罰則が与えられ、その内容によってはマッチの敗北や失格処分となる可能性もあります。

また、決勝ラウンドに進出するファイターが確定した後、不在や失格などの何らかの理由で欠員が出たとしても、原則として進出者の追加補充は行われません。

### 第1項 順位での選出

順位がより上位であるファイターから順に、規定の人数に達するまで進出者を選出します。特に告知がされていない場合、この方法を採用します。

例えば、8人を選出する場合、1位から順に8位までのファイターが進出者となります。この中に除外されるファイターが1名含まれている場合、次点である9位のファイターが繰り上げで進出者となります。

進出の当落線上に順位が同じファイターが複数いた場合、当該ファイターの中からランダムな方法で進出者を選出します。

なお、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

### 第2項 国家選抜／クラン選抜

「カードファイト!! ヴァンガード」で採用されることがある方法です。



予選ラウンドの成績が全勝であるファイターまたはチームが1つでも使用した国家を「選抜国家」、使用したクランを「選抜クラン」と呼びます。

決勝ラウンドに進出するファイターまたはチームは次に示された手順で選出します。各手順で進出候補となる人数またはチーム数が、進出できる残りの人数またはチーム数を上回る場合、その手順内での上位順または抽選にて選出します。選出の方法については、各大会の個別の規定やガイドラインの内容に従ってください。

1. 予選ラウンドの成績が全勝であるすべてのファイターまたはチーム
2. 予選ラウンドの成績が1敗であり、選抜国家／選抜クランをどのデッキにも使用していないファイターまたはチーム。
3. 予選ラウンドの成績が1敗であり、選抜国家／選抜クランを1つのデッキに使用したファイターまたはチーム。
4. 予選ラウンドの成績が1敗であり、選抜国家／選抜クランを2つのデッキに使用したファイターまたはチーム。
5. 予選ラウンドの成績が1敗であり、選抜国家／選抜クランを3つのデッキに使用したファイターまたはチーム。
6. ファイターまたはチームのデッキの数が4つ以上ある場合、同様の手順で選出します。

この手順で進出したファイターまたはチームの数が、規定の進出数に満たなかったとしても、原則として進出者の追加補充は行われません。

### 第3項 ライドライン選抜

「カードファイト!! ヴァンガード」で採用されることがある方法です。

決勝ラウンドに進出するファイターまたはチームは次に示された手順で選出します。各手順で進出候補となる人数またはチーム数が、進出できる残りの人数またはチーム数を上回る場合、その手順内での上位順または抽選にて選出します。選出の方法については、各大会の個別の規定やガイドラインの内容に従ってください。

予選ラウンドの成績が全勝であるファイターまたはチームが1つでも使用したライドデッキのグレード3のカードを「選抜ライドライン」と呼びます。

1. 予選ラウンドの成績が全勝であるすべてのファイターまたはチーム
2. 予選ラウンドの成績が1敗であり、選抜ライドラインと同名のカードをどのライドデッキにも使用していないファイターまたはチーム。
3. 予選ラウンドの成績が1敗であり、選抜ライドラインと同名のカードを1つのライドデッキに使用したファイターまたはチーム。
4. 予選ラウンドの成績が1敗であり、選抜ライドラインと同名のカードを2つのライドデッキに使用したファイターまたはチーム。
5. 予選ラウンドの成績が1敗であり、選抜ライドラインと同名のカードを3つのライドデッキに使用したファイターまたはチーム。
6. ファイターまたはチームのデッキの数が4つ以上ある場合、同様の手順で選出します。

この手順で進出したファイターまたはチームの数が、規定の進出数に満たなかったとしても、原則として進出者の追加補充は行われません。

進出の当落線上に順位が同じプレイヤーまたはチームが複数いた場合、当該プレイヤーまたはチームの中からランダムな方法で進出者を選出します。

なお、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

### 第4項 タイトル選抜

「ヴァイスシュヴァルツ」などで採用されることがある方法です。

予選ラウンドの成績が全勝であるプレイヤーまたはチームが1つでも使用したタイトルを「選抜タイトル」と呼びます。

決勝ラウンドに進出するプレイヤーまたはチームは次に示された手順で選出します。各手順で進出候補となる人数またはチーム数が、進出できる残りの人数またはチーム数を上回る場合、その手順内での上位順または抽選にて選出します。選出の方法については、各大会の個別の規定やガイドラインの内容に従ってください。

1. 予選ラウンドの成績が全勝であるすべてのプレイヤーまたはチーム

2. 予選ラウンドの成績が1敗であり、選抜タイトルをどのデッキにも使用していないプレイヤーまたはチーム。

3. 予選ラウンドの成績が1敗であり、選抜タイトルを1つのデッキに使用したプレイヤーまたはチーム。

4. 予選ラウンドの成績が1敗であり、選抜タイトルを2つのデッキに使用したプレイヤーまたはチーム。

5. 予選ラウンドの成績が1敗であり、選抜タイトルを3つのデッキに使用したプレイヤーまたはチーム。

6. プレイヤーまたはチームのデッキの数が4つ以上ある場合、同様の手順で選出します。

この手順で進出したプレイヤーまたはチームの数が、規定の進出数に満たなかったとしても、原則として進出者の追加補充は行われません。

デッキの内容が複数のタイトルの構築条件を同時に満たしている場合、そのデッキを使用するプレイヤーは、そのデッキをどのタイトルとして扱うかを、大会開始前に大会運営者に申告する必要があります。

進出の当落線上に順位が同じプレイヤーまたはチームが複数いた場合、当該プレイヤーまたはチームの中からランダムな方法で進出者を選出します。

なお、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

#### 第5項 使用率選抜

「Reバース for you」などで採用されることがある方法です。

予選ラウンドの成績が当該大会の基準を満たしたプレイヤーまたはチームがデッキに使用しているカードの種類や枚数を集計します。その集計データをもとに、当該大会の基準により各プレイヤーまたはチームの「使用率ポイント」を算出します。

使用率ポイントは、原則としてカード名を基準にカウントを行います。同名異能力等の一部例外を除き、ノーマルとパラレルは同一のものとしてカウントします。このカウントはキャラカードのみでカウントし、Reバースカードやパートナーカードはカウントの対象外です。

決勝ラウンドに進出するプレイヤーまたはチームは次に示された手順で選出します。

1. 予選ラウンドの成績が全勝であるすべてのプレイヤーまたはチームのなかで、使用率ポイントがより小さいプレイヤーまたはチームをより上位とし、順位がより上位であるプレイヤーまたはチームから順に、規定の人数またはチーム数に達するまで進出者を選出します。

2. 予選ラウンドの成績が1敗であるすべてのプレイヤーまたはチームのなかで、使用率ポイントがより小さいプレイヤーまたはチームをより上位とし、順位がより上位であるプレイヤーまたはチームから順に、規定の人数またはチーム数に達するまで進出者を選出します。

この手順で進出したプレイヤーまたはチームの数が、規定の進出数に満たなかったとしても、原則として進出者の追加補充は行われません。

進出の当落線上に順位が同じプレイヤーまたはチームが複数いた場合、当該プレイヤーまたはチームの中からランダムな方法で進出者を選出します。

なお、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

特に指定がない場合、予選ラウンドの成績が2勝以上のプレイヤーまたはチームのデッキに使用しているカードが集計の対象となり、使用率ポイントの算出は下記の基準で行われます。算出にあたり、それぞれのポイントは公開されません。

①各カードの個別ポイントを算出します。  
(例:全体で1枚使用されているなら、その1種の1枚当たりの個別ポイントは1P。全体で20枚使用されているなら、その1種の1枚当たりの個別ポイントは20P)

②デッキ内の対象カードの個別ポイントの合計が、そのデッキの使用率ポイントとなります。  
(例:自身のみが1種4枚使用しているカードの場合、その1種は1枚あたり4Pとなり、4枚使っているので、4枚合計で16P。)  
(例:自身が1種2枚使用していて、全体で20枚使用されているカードの場合、その1種は1枚あたり20Pとなり、2枚使っているので、2枚合計で40P)

#### 第6項 押しホロメン選抜

「hololive OFFICIAL CARD GAME」で採用されることがある方法です。

予選ラウンドの成績が全勝であるプレイヤーまたはチームが1枚でも使用した推しホロメンのカードを「選抜推しホロメン」と呼びます。

決勝ラウンドに進出するプレイヤーまたはチームは次に示された手順で選出します。各手順で進出候補となる人数またはチーム数が、進出できる残りの人数またはチーム数を上回る場合、その手順内での上位順または抽選にて選出します。選出の方法については、各大会の個別の規定やガイドラインの内容に従ってください。

1. 予選ラウンドの成績が全勝であるすべてのプレイヤーまたはチーム
2. 予選ラウンドの成績が1敗であり、選抜推しホロメンと同名のカードを使用していないプレイヤーまたはチーム。
3. 予選ラウンドの成績が1敗であり、選抜推しホロメンと同名のカードを1枚使用したプレイヤーまたはチーム。
4. 予選ラウンドの成績が1敗であり、選抜推しホロメンと同名のカードを2枚使用したプレイヤーまたはチーム。
5. 予選ラウンドの成績が1敗であり、選抜推しホロメンと同名のカードを3枚使用したプレイヤーまたはチーム。
6. プレイヤーまたはチームのデッキの数が4つ以上ある場合、同様の手順で選出します。

この手順で進出したプレイヤーまたはチームの数が、規定の進出数に満たなかったとしても、原則として進出者の追加補充は行われません。

進出の当落線上に順位が同じプレイヤーまたはチームが複数いた場合、当該プレイヤーまたはチームの中からランダムな方法で進出者を選出します。

なお、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

### 第3章 対戦形式

通常の大会は、「構築戦」という、各ファイターが予め構築したデッキを使用する対戦形式で行います。「限定戦」など、その他の特殊な形式で行う大会については、各大会に於いて個別に定められている規定やガイドラインに従ってください。

主催者が使用可能なカードセットを制限する場合や、特別な制限を設定する場合があります。これらを設定する場合、ファイターの混乱を避けるため、主催者は事前に十分な告知を行ってください。

原則として、公式大会・公認大会に於いて、カードセットの収録カードはその発売日から、PRカード(プロモーションカード)は配布開始日から使用可能になります。

### 第1節 対戦形式の種類

#### 第1項 構築戦

各ファイターが大会前に構築したデッキを使用する対戦形式です。原則として、一つの大会に於いては一つのデッキのみが使用され、デッキやカードの変更は認められません。構築戦に関する詳細については、各大会に於いて個別に定められている規定やガイドラインに従ってください。

#### 第2項 限定戦

各ファイターが大会中にそれぞれ指定されたカードのみを用いて構築したデッキを使用する対戦形式です。限定戦に関する詳細については、各大会に於いて個別に定められている規定やガイドラインに従ってください。

### 第2節 デッキレシピの提出

主催者またはヘッドジャッジは、ファイターに対してデッキレシピの提出を求めることができます。デッキレシピの提出が義務付けられている大会では、大会受付時に、ファイターはデッキレシピにデッキの内容を記入し、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レシピ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原則として認められません。

デッキレシピの提出が義務付けられていない大会であっても、主催者またはヘッドジャッジは必要に応じて、大会途中や終了後にファイターに対してデッキレシピの提出を求めることができ、その場合は、ファイターはデッキレシピを提出する必要があります。

主催者が許可する場合、ファイターはデッキレシピにデッキ名やコメントなどを記載することができます。ただし、誹謗中傷、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など、不適切なデッキ名やコメントなどを記載することは認められず、このようなデッキ名やコメントなどを記

載することは、大会終了後に発覚した場合も含めて罰則の対象になります。

主催者は、主催者が不適切であると判断したデッキ名やコメントなどについて、当該ファイターに内容の変更を求めたり、当該内容を削除することができます。

### 第1項 「ブシナビ」を用いたデッキレシピの提出

ブシロードTCG公式ツール「ブシナビ」を用いてデッキレシピを提出する場合、所定の方法で当該大会で使用するデッキのデッキレシピを登録することで、大会運営者に提出したとみなされます。

なお、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

### 第3節 デッキチェック

主催者またはヘッドジャッジは、大会中のデッキが適正であるかをチェックすることができます。

実際にデッキチェックを行う者は、可能な限りヘッドジャッジ以外のジャッジであることが望まれます。

## 第4部 その他の事項

### 第1章 マッチとセット

1回の対戦のことをマッチと称します。原則として、対戦は1本制で行われます。なお、3本制2本先取などの複数本制の場合は、1本の対戦をセットと称します。

複数本制のマッチに於ける、2セット目以降の先攻・後攻の決定は、特に指定がない限り、直前のセットで敗北したファイターが行うことができます。

以降、この項では1本制の場合について規定します。複数本制の場合については、各大会に於いて個別に定められている規定やガイドラインに従ってください。

### 第2章 対戦時間

各TCGに於いて推奨される対戦時間は以下のとおりです。

「カードファイト!! ヴァンガード」	25分
「ヴァイスシュヴァルツ」	30分
「ヴァイスシュヴァルツブラウ」	30分
「ヴァイスシュヴァルツロゼ」	30分
「Reバース for you」	15分
「Shadowverse EVOLVE」	30分
「ドリームオーダー」	25～30分
「hololive OFFICIAL CARD GAME」	35分
「五等分の花嫁カードゲーム」	20分
「ラブライブ！シリーズ オフィシャルカードゲーム」	25～30分

対戦時間が設定されている場合、ファイターは時間内に対戦の決着をつける必要があります。また、運営スタッフやジャッジは時間内に対戦の決着をつけることができるように、必要に応じて当該のファイターを促すことができます。

主催者の判断で、以下の例のように、適切な範囲内で対戦時間を変更する、または無制限にすることが認められます。その場合は、事前に公表する、または当該のファイターに対して告知することが求められます。

「初心者が参加する大会のため、各回戦の対戦時間を10分間増やす。」  
「優勝者を決める決勝戦のため、その対戦のみ対戦時間を無制限にする。」

対戦を開始するまでに、各ファイターはTCGごとに規定されている「ゲームの準備」の手順に沿っ

て準備を行います。

対戦時間が終了しているにも関わらず、決着が着いていない対戦は、引き分けとなります。

ジャッジによって延長時間が与えられている場合、延長時間が経過したことが告げられた時点で、対戦時間が終了します。延長ターンが与えられている場合、そのターンが終了した時点で、対戦が終了します。

対戦時間の開始と対戦時間の終了は、タイムキーパー（またはタイムキーパーを兼任しているジャッジ）のコールによって決定されます。対戦時間は、コールの中で「対戦開始」「はじめてください」「スタート」などの合図や各TCGで推奨される掛け声による合図が告げられた時から始まり、対戦時間の終了を告げるコールが始まった時に終了します。

タイムキーパーは対戦時間中に経過時間や残り時間の目安を任意のタイミングでコールすることができます。ただし、このコール自体やコールの有無が、対戦時間の終了時刻に影響を与えることはありません。同様に、個別に使用した時計による計時などが対戦時間の終了時刻に影響を与えることはありません。

### 第3章 投了

大会に於いて投了が認められていない場合を除き、ファイターはいつでもマッチを投了することができます。ファイターが投了を宣言した瞬間、マッチの状況がどうであったとしても、そのファイターは宣言したマッチに敗北します。もしも、ファイターが対戦を行うことを拒否した場合、そのマッチを投了したものと扱います。

対戦時間が終了した後（エクストラターンがある場合はそれが終了した後）の投了や勝敗が決定した後の投了は認められません。また、投了に対して、「時間切れになった場合は投了したことにする」などのような、何らかの条件をつけることも認められません。これらの行為や以下の行為などは、不正行為として罰則の対象となります。

「賄賂、収賄、賞品の分割などによって、勝敗・投了・リタイア・引き分けなどを決定する行為。」  
「対戦外に於けるじゃんけんなど、対戦以外の方法によってマッチの勝敗を決定する行為。」  
「個人戦やチーム戦のセットやマッチの結果を偽る行為。」

### 第4章 合意による引き分け

対戦を行うファイター同士の合意によって、マッチの結果を引き分けにすることは、原則として認められません。合意による引き分けが認められていない大会で、この行為を行った場合や行おうとした場合は、罰則の対象となります。

### 第5章 リタイア（途中棄権）

大会からのリタイア（途中棄権／ドロップアウト）を行うファイターは、原則として直前の対戦の結果報告時に、遅くとも次のマッチングが発表される前に、スコアキーパーを行っている運営スタッフにその旨を伝え、受理されなければなりません。スコアシートや結果報告用紙を使用している場合、それらにリタイアを行う旨を記入して提出する必要があります。

運営スタッフが次のマッチのためのマッチング作業を始めた後に、リタイアを申し出たファイターは、次のマッチに敗北したものとして取り扱われ、そのマッチの次のマッチより大会から除外されます。

### 第6章 ハンドルネームの使用

主催者が許可する場合、ファイターはハンドルネームを使用することができます。ただし、誹謗中傷、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など、不適切なハンドルネームを使用することは認められず、このようなハンドルネームを使用することは、大会終了後に発覚した場合も含めて罰則の対象となります。

主催者は、主催者が不適切であると判断したハンドルネームについて、当該ファイターに内容の変更を求めたり、当該内容を削除することができます。

ハンドルネームの使用が許可されていない大会の場合は、原則としてファイターは本名を使用します。

### 第7章 エクストラターン

対戦時間が終了した際に判定を行う場合、追加のターンを行うことがあります。このターンのことをエクストラターンと称します。

大会に於いてエクストラターンが設定されている場合のみ、個別に規定されたターン数のエクストラターンが行われます。

例えば、エクストラターンが1ターンである場合、対戦時間が終了した時点のターンを基準のターン(0ターン目)として、その次のターンである1ター

ン目(次の相手のターン)が終了するまで対戦を行います。同様に、エクストラターンが3ターンである場合、3ターン目が終了するまで対戦を行います。

何らかの理由で同じファイターが続けてターンを行う場合、経過ターン数のカウントは行われません。ただし、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

## 第5部 チーム戦

この部ではチーム戦の概要について取り上げます。チーム戦に関する詳細については、各大会に於いて個別に定められている規定やガイドラインに従ってください。

### 第1章 チーム戦の種類

#### 第1節 タッグファイト

2人でチームを結成し、チーム同士で対戦を行う大会を総称してタッグファイトと称します。

チームの人数は2人です。同一の大会に於いて、個人が複数のチームに所属することはできません。チームに所属するメンバーの1人以上が、不在や失格処分が適用されたなど何らかの理由で大会に参加し続けることができなくなった場合、そのチームは大会からリタイアしなければなりません。

チームに所属するメンバーは、大会参加時にチームの順番を決定する必要があります。チームの順番には「先鋒」と「大将」があり、「先鋒」どうし、「大将」どうしで対戦を行います。特に指定がない限り、「大将」であるメンバーがチームの代表者となります。

#### 第2節 トリオファイト

3人でチームを結成し、チーム同士で対戦を行う大会を総称してトリオファイトと称します。

チームの人数は3人です。同一の大会に於いて、個人が複数のチームに所属することはできません。チームに所属するメンバーの1人以上が、不在や失格処分が適用されたなど何らかの理由で大会に参加し続けることができなくなった場合、そのチームは大会からリタイアしなければなりません。

チームに所属するメンバーは、大会参加時にチームの順番を決定する必要があります。チームの順番には「先鋒」と「中堅」と「大将」があり、「先鋒」どうし、「中堅」どうし、「大将」どうしで対戦を行います。特に指定がない限り、「大将」であるメンバーがチームの代表者となります。

### 第2章 チーム戦の原則

#### 第1節 チーム名の使用

主催者が許可する場合、チームはチーム名を決めて使用することができます。ただし、誹謗中

傷、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など、不適切なチーム名を使用することは認められず、このようなチーム名を使用することは、大会終了後に発覚した場合も含めて罰則の対象になります。

主催者は、主催者が不適切であると判断したチーム名について、当該チームに内容の変更を求めたり、当該内容を削除することができます。

## 第2節 チーム内での相談やアドバイス

チーム内での相談やアドバイスの可否については、各大会に於いて個別に定められている規定やガイドラインに従ってください。なお、特に明記されておらず、当日のアナウンスなどもない場合は、「相談やアドバイスを認めない場合」として扱います。

ヘッドジャッジや主催者は、相談やアドバイスがどの範囲で認められるかについて、当日のアナウンスなどでも周知するように努めてください。

相談やアドバイスは、メンバーが協力して判断や対戦をスムーズに行うことを目的として実施するものであり、多くの時間を使わないように留意する必要があります。ジャッジがスロープレイと判断した場合、スロープレイに関する罰則が適用されます。

対戦を開始するまでの事実の確認(メンバーの先攻後攻を確認する、対戦で使用する電子機器が通信可能な状態のままになっていることを指摘する、開始の合図があったことを気づいていないメンバーに伝えるなど)は、原則として相談やアドバイスには該当しません。

### 第1項 相談やアドバイスを認めない場合

対戦の準備を開始してからチームの対戦すべてが終了して勝敗が決定するまでの間、個別に定められている規定やガイドラインで認められている場合やジャッジが認める場合を除き、チーム内での相談やアドバイスを行うことはできません。

### 第2項 相談やアドバイスを認める場合

チームの対戦中であっても、チーム内での相談やアドバイスを行うことができます。ただし、他のメンバーのカードに触れたり、代理でカードを操作して対戦を進行することはできません。また、自身の席から離れたり、大声を出して相談やアドバイスを行うことはできません。

チームの対戦中に以下の項目に該当したメンバーは、チームの対戦すべてが終わって勝敗が

決定するまでの間、ジャッジが認める場合を除き、チーム内での相談やアドバイスを行うことはできません。

- ・対戦エリアから離れた
- ・観戦者と会話した
- ・携帯電話・スマートフォンなどの電子機器を、通話・通信などができる状態で使用した
- ・その他、対戦の公平性を損なう可能性があるとしてジャッジが判断した

### 第3項 相談やアドバイスを自身の対戦終了後に限り認める場合

対戦の準備を開始してからチームの対戦すべてが終了して勝敗が決定するまでの間、対戦が終了したメンバーと相談やアドバイスを行う場合や、個別に定められている規定やガイドラインで認められている場合やジャッジが認める場合を除き、チーム内での相談やアドバイスを行うことはできません。

対戦が終了したメンバーは、他のメンバーと相談やアドバイスを行うことができます。

対戦中のメンバーは、既に対戦が終了した他のメンバーがいる場合、そのメンバーと相談やアドバイスを行うことができます。対戦中のメンバーどうしで相談やアドバイスを行うことはできません。

それぞれの状況下での取り扱いについては、第1項～第2項を参照してください。

## 第3節 罰則の適用範囲

ジャッジは、必要であればチームに対して罰則を与えることができます。チームに与えられた罰則は、同時に所属するメンバー個人に対して与えられたとしても扱われます。

## [附則A]時間切れ時の勝敗判定方法

エクストラターンが採用されている場合、対戦時間が終了した時点のターンを基準のターンとして、規定のターンが終了した時点、対戦終了の合図があった時点として扱います。ただし、各大会に於いて個別に規定やガイドラインが定められている場合は、その内容に従ってください。

### 第1章 「カードファイト!! ヴァンガード」の場合

1. 対戦終了の合図があった時点で、何らかの効果や処理の解決中であつたとしても、一切のプレイを中断し、ジャッジの確認を受けます。
2. この時点で、ダメージが多いファイターを敗北とします。ダメージが同じ場合、進行中のターンが終了するまで対戦を続行します。
3. 進行中のターンが終了した時点で、ダメージが多かったファイターを敗北とします。ダメージが同じ場合は、次のターンに進み、そのターンが終了するまで対戦を続行します。以降、勝敗が決定するまで、3.の手順を繰り返していきます。

### 第2章 「ヴァイスシュヴァルツ」の場合

1. 対戦終了の合図があった時点で、何らかの効果や処理の解決中であつたとしても、一切のプレイを中断し、ジャッジの確認を受けます。
2. この時点で、レベルが高いプレイヤーを敗北とします。レベルが同じ場合、クロックが多いプレイヤーを敗北とします。クロックが同じ場合は、対戦を続行します。
3. 何らかの効果や処理の解決後、チェック型ルール処理を実行する時点で、レベルやクロックの枚数に変動があるなら、2.に進みます。

### 第3章 「ヴァイスシュヴァルツブラウ」の場合

1. 対戦終了の合図があった時点で、何らかの効果や処理の解決中であつたとしても、一切のプレイを中断し、ジャッジの確認を受けます。
2. この時点で、レベルが高いプレイヤーを敗北とします。レベルが同じ場合、クロックが多いプレイヤーを敗北とします。クロックが同じ場合は、対戦を続行します。
3. 何らかの効果や処理の解決後、チェック型ルール処理を実行する時点で、レベルやクロックの枚数に変動があるなら、2.に進みます。

### 第4章 「ヴァイスシュヴァルツロゼ」の場合

1. 対戦終了の合図があった時点で、何らかの効果や処理の解決中であつたとしても、一切のプレイを中断し、ジャッジの確認を受けます。
2. この時点で、レベルが高いプレイヤーを敗北としま

す。レベルが同じ場合、クロックが多いプレイヤーを敗北とします。クロックが同じ場合は、対戦を続行します。

3. 何らかの効果や処理の解決後、チェック型ルール処理を実行する時点で、レベルやクロックの枚数に変動があるなら、2.に進みます。

### 第5章 「Reバース for you」の場合

1. 対戦終了の合図があった時点で、何らかの効果や処理の解決中であつたとしても、一切のプレイを中断し、ジャッジの確認を受けます。
2. 進行中のターンを基準のターンとして、その次のターン(基準のプレイヤーの相手のターン)が終了するまで対戦を続行します。
3. 基準のターンの次のターンが終了した時点で勝敗が決定しない場合、ジャッジの確認を受けた後、各プレイヤーはパートナーカードとリタイア置場にあるカード以外のカードをデッキに戻してシャッフルします。以降、すべてのカードは種別とATK以外の情報を持たないものとして扱います。
4. 各プレイヤーは同時にエントリーインし、カードに書かれたATKを比較します。この際、Reバースは最もATKが高いカードとして扱います。ATKが低いカードをリタイア置場に置き、ATKが高いカードを控え室に置きます。ATKが同じか両方がReバースの場合、両方のカードを控え室に置きます。
5. 4.の手順を繰り返す行い、リタイアが7枚以上になった時点で、そのプレイヤーを敗北とします。いずれかのプレイヤーのデッキが0枚になった手順が終わってもなお勝敗が決定しない場合、デッキが0枚になったプレイヤーを敗北とします。両方のプレイヤーのデッキが0枚になった手順が終わってもなお勝敗が決定しない場合、じゃんけんなどのランダムな方法で勝敗を決定します。

### 第6章 「Shadowverse EVOLVE」の場合

1. 対戦終了の合図があった時点で、何らかの効果や処理の解決中であつたとしても、一切のプレイを中断し、ジャッジの確認を受けます。
2. この時点で、リーダーの体力が少ないファイターを敗北とします。体力が同じ場合、進行中のターンが終了するまで対戦を続行します。
3. 進行中のターンが終了した時点で、リーダーの体力が少ないファイターを敗北とします。体力が同じ場合は、次のターンに進み、そのターンが終了するまで対戦を続行します。以降、勝敗が決定するまで、3.の手順を繰り返していきます。

### 第7章 「ドリームオーダー」の場合

1. 対戦終了の合図があった時点で、何らかの効果や処理の解決中であつたとしても、一切のプレイを中断し、ジャッジの確認を受けます。



2. 進行中のイニングが終了するまで対戦を続行します。  
(例)3イニング目の途中だった場合、3イニング目が終了するまで対戦を続行します。

3. 進行中のイニングが終了した時点でまだ決着がついておらず、当該大会で規定されている延長イニング数の上限に達していない場合、次のイニングが終了するまで対戦を続行します。

4. 3.の手順を繰り返し行い、当該大会で規定されている延長イニング数の上限に達してもなお勝敗が決定しない場合、以下に示す方法またはじゃんけんなどのランダムな方法で勝敗を決定します。

「ダイスを2個ずつ振り、出目の合計が大きいプレイヤーを勝利、小さいプレイヤーを敗北とします。出目の合計が同じ場合、もう一度ダイスを2個ずつ振ります。」

## 第8章 「hololive OFFICIAL CARD GAME」の場合

1. 対戦終了の合図があった時点で、何らかの効果や処理の解決中であつたとしても、一切のプレイを中断し、ジャッジの確認を受けます。

2. 勝敗が決定していない対戦は、両者敗北となります。

決勝戦などの勝敗を決定する必要がある対戦については、各大会に於いて個別に規定やガイドラインを定めることで、対戦時間を無制限にすることを推奨します。

## 第9章 「五等分の花嫁カードゲーム」の場合

1. 対戦終了の合図があった時点で、何らかの効果や処理の解決中であつたとしても、一切のプレイを中断し、ジャッジの確認を受けます。

2. 勝敗が決定していない対戦は、両者敗北となります。

決勝戦などの勝敗を決定する必要がある対戦については、各大会に於いて個別に規定やガイドラインを定めることで、対戦時間を無制限にすることを推奨します。

## 第10章 「ラブライブ！シリーズ オフィシャルカードゲーム」の場合

1. 対戦終了の合図があった時点で、何らかの効果や処理の解決中であつたとしても、一切のプレイを中断し、ジャッジの確認を受けます。

2. 勝敗が決定していない対戦は、両者敗北となります。

決勝戦などの勝敗を決定する必要がある対戦については、各大会に於いて個別に規定やガイドラインを定めることで、対戦時間を無制限にすることを推奨します。

## [附則B]「ブシナビ」を用いた順位の算出

ブシロードTCG公式ツール「ブシナビ」を用いた大会の順位は、以下の内容で算出されています。対戦相手の平

均勝率を使用する場合、より細かな基準で順位が決定されます。

## 第1章 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ファイタ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。

### 第1節 対戦相手の平均勝率を「使用する」場合

1. 相手のマッチ勝率の平均(Opp%)による比較

大会終了時点で、該当するファイター(自分ファイター)が対戦したファイター(相手ファイター)それぞれについて、以下の計算式により「マッチ勝率」を計算します。

「マッチ勝率」＝「獲得点数」÷「自分ファイターが対戦した回戦数(不戦勝や不戦敗を含む)×1対戦で獲得できる最大点数」

この計算結果は小数第4位を四捨五入します。また、この数値が0.330未満の場合は0.330として扱います。

その後、以下の計算式により「相手のマッチ勝率の平均(Opp%)」を計算します。

「相手のマッチ勝率の平均(Opp%)」＝「相手ファイターのマッチ勝率の合計」÷「相手ファイターの人数」

この計算結果は小数第4位を四捨五入します。また、自分ファイターが不戦勝や不戦敗を得ていた場合、その対戦についてはマッチ勝率の合計には含めず相手ファイターの人数にも含めません。

この「相手のマッチ勝率の平均(Opp%)」が高いファイターがより上位となります。

2. 相手のOpp%の平均(Opp2%)による比較

上記の方法でも順位が確定しない場合、以下の計算式により「相手のOpp%の平均(Opp2%)」を計算します。

「相手のOpp%の平均(Opp2%)」＝「相手ファイターのOpp%の合計」÷「相手ファイターの人数」

この計算結果は小数第4位を四捨五入します。また、自分ファイターが不戦勝や不戦敗を得ていた場合、その対戦についてはマッチ勝率の合計には含めず相手ファイターの人数にも含めません。

この「相手のOpp%の平均(Opp2%)」が高いファイターがより上位となります。

3. ランダムな方法による順位の決定

上記の方法でも順位が確定しない場合、「ブシナビ」では同じ順位となります。それでもなお個別の順位を決定する必要がある場合は、抽選、じゃんけん、コイントス、ダイスロールなど、ランダムな方法によって順位を決定します。

### 第2節 対戦相手の平均勝率を「使用しない」場合

獲得点数が同点のファイターは同じ順位として順位が決定されます。

## 第2章 ダブルエリミネーションに於ける順位の算出

原則として勝ち数がより多いファイターを上位として順位が決定されます。ただし勝ち数が同じ場合は、前述「スイスドローに於ける順位の算出」に挙げる方法と同様の方法によって順位が決定されます。

## 《罰則規定》

対戦を行うファイターは、罰則規定が適用されるような状況にならないよう、お互いの責任で対戦を進めることが求められます。例えば、軽微なミスが積み重なって巻き戻しができない状況を招く前に、お互いに説明や指摘を行いあって正常な状況で対戦を進めたり、速やかにジャッジに判断を仰ぐことで、罰則規定を適用しなければならない頻度を抑えることができます。

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ことにより、大会の公正性・完全性を守るために行われます。それと同時に、意図せずミスをしてしまったファイターに対して、ルールを啓蒙して再発を防止するために行われます。また、罰則はファイター以外の関係者(観戦者・ジャッジ・主催者・運営スタッフ・プレスなど、大会に関わる者)に対しても適用されます。

違反行為や不正行為に常習性があると判断できる場合、原則として罰則は厳格に適用されます。また、主催者・ジャッジ・ヘッドジャッジ、大会レベル2の大会の上位入賞者、大会レベル3の大会の参加者、ブシロードの社員など、影響力の大きい関係者が不正行為を行った場合、原則として罰則は厳格に適用され、場合により引き上げられます。

凡例に無い違反に関しては、凡例を参考に、違反内容が大会運営・ゲームの完全性・大会の公正性にどの程度影響を与えたかという点に着目して、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大会運営の妨げになる行為であり、デッキの不正はそのマッチの完全性を著しく失わせる行為であり、不正行為はどれも大会の公正性を完全に失わせる行為です。

凡例では「大会レベル1」と「大会レベル2以上」推奨される罰則を提示します。ただし、これらはあくまで基準となるものであり、ジャッジは状況に応じて適切な罰則を与えることが求められます。

## 第1部 大会レベルとルールの適用基準

大会レベルによってルールの適用基準は異なります。一般に大会レベル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、これは大会レベル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レベルが低くとも厳しく処罰する必要があります。

### <大会レベル1>

このレベルの大会に於いては、競技性よりも楽しくゲームをプレイすることに焦点が置かれます。ファイターの多くは詳細なゲームのルールやフロアルールを未確認のため、一部のカードの効果の処理を誤っていたり、何がやってはいけないことなのかを十分に理解できていないことが予想されます。

知らないことが原因の故意でない違反や過失に対しては、罰則はそこまで厳しいものにするべきではありません。とはいえこれは違反を見逃しても良いということではありません。ジャッジは過失に対してはルールの啓蒙を行い、故意に行われた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。

### <大会レベル2>

このレベルは競技性が重視される大会に対して適用されます。このレベルの大会に於いては、ファイターはゲームのルールをよく理解していて、フロアルールに関してもある程度理解していることが求められます。このレベルの大会は、大会レベル1の大会に比べてルールは厳格に適用されます。重大な過失に対しては、厳格な罰則が適用される場合があります。

### <大会レベル3>

このレベルは最も競技性が重視される大会に対して適用されます。このレベルの大会に於いては、ファイターは総合ルールを含むゲームのルール・フロアルールの両方に深く通じているものとしてみなされ、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。

大会レベルについては、応用フロアルール「第3部第1章第3節 大会レベル」を参照してください。

## 第2部 罰則の種類とその定義

罰則は主に以下のように分けられ運用されます。それぞれの罰則は、原則として適用された大会中のみ有効です。

(例)

同一の会場・日程であっても、「大会A」で適用された罰則と「大会B」で適用された罰則は共有されません。

(例)

2日間にわたって開催される「大会C」の1日目で適用された罰則は、2日目にも引き継がれます。ただし、2日目を新たに「大会D」として開催する場合は引き継がれません。

ただし、「失格処分」に相当する違反・不正行為を行ったり、イベント会場内外に於いてそれらに準ずる行為を行ったと主催者またはヘッドジャッジが判断した場合、そのファイターが参加しているまたは参加していた同じイベント内の他の大会についても同様に「失格処分」が適用される可能性があります。

ジャッジはそれぞれの罰則を与える際に、ファイターに対して口頭で違反内容を伝えなければなりません。また、記録が必要な場合は、スコアシートなどに罰則と違反内容を記録する必要があります。

一連の行為が複数の違反行為に該当するとジャッジが判断した場合、それぞれの違反行為を総合的に検討した上で、1つの罰則が与えられます。

「口頭注意」

「口頭注意」は、軽度の違反に対して適用されます。形式上は罰則のひとつに含まれますが、運用上は啓蒙のための指導的な意味合いを持ちます。

違反の内容に関わらず、同じ大会中に2回以上「口頭注意」の罰則を受けた場合、「警告」の罰則に格上げされる場合があります。格上げを行うかどうかは、大会レベルや罰則を受けた回数や違反の内容をもとにジャッジが判断します。

「警告」

「警告」は、ゲームの進行が妨げられたり、大会運営に支障をきたすなど、中度の違反に対して適用される罰則です。「警告」は累積に備えて記録されます。

違反の内容に関わらず、同じ大会中に2回以上「警告」の罰則を受けた場合、原則として「マッチの敗北」の罰則に格上げされます。格上げを行うかどうかは、大会レベルや罰則を受けた回数や違反の内容をもとにジャッジが判断します。

#### 「マッチの敗北」

「マッチの敗北」は、ゲームの進行が不可能になったり、大会進行に大きな支障をきたすなど、重度の違反に対して適用される罰則です。

「マッチの敗北」が適用される場合、即座にそのマッチは終了され、罰則を与えられたファイターがそのマッチに敗北したものと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、既に敗北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。

ファイターに「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、重大な非紳士的行為を行った関係者に対して適用される罰則です。

「失格処分」が適用されたファイターは、即座にその大会から除外され、そのファイターがマッチ中であった場合、そのマッチはそのファイターが敗北したものととして処理されます。また、マッチ終了後であったとしても、主催者またはヘッドジャッジの判断により、そのマッチはそのファイターが敗北したものととして処理される場合があります。

「失格処分」が適用されたファイターがそれまでに獲得している順位や賞品などは、主催者またはヘッドジャッジの判断により、没収することができます。順位が没収された場合であっても、そのファイターの対戦相手の勝敗記録は原則として変わりません。没収した順位や賞品などを、該当者なしとするか繰り上げるかは、主催者またはヘッドジャッジが判断します。

関係者が「失格処分」に相当する行為を行っていたことが明らかになった場合、大会終了後であっても、その関係者に対して「失格処分」を適用することができます。

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。

主催者またはヘッドジャッジは、「失格処分」が適用された関係者に対して、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ことを禁ずることができます。

ブシロードは、「失格処分」が適用された者に対して、その行為の内容が悪質であると判断した場合、大会参加資格のはく奪を含む罰則を適用することができます。大会参加資格のはく奪された者は、一定の期間もしくは永久的に、該当する大会への参加ができなくなります。

大会参加資格をはく奪されている者が、「失格処分」に相当する行為を行ったとブシロードが判断した場合、ブシロードはその行為を行った者に対して、大会参加資格のはく奪期間を延長する、または、新たな罰則を適用することができます。

## 第3部 一般的な違反

### 第1章 デッキ・道具に関する罰則

ここではデッキ・道具に関する罰則規定を取り上げます。

#### 第1節 不正なデッキレシピ・デッキ

##### 第1項 デッキ登録を行っていない場合

###### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 警告～マッチの敗北  
レベル2以上: マッチの敗北

「デッキのカードの枚数が正しくない」  
「デッキの内容が構築条件を満たしていない」

デッキレシピの提出が義務付けられていないなど、デッキ登録を行っていない大会に於いて、以上のデッキは不正なデッキと称します。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ものに修正します。まず、同名カードの余剰分など、構築条件を満たしていないカードを取り除きます。その後、カードが多い場合は、適正になるまでカードを取り除き、カードが少ない場合は、デッキが不正にならないカードを追加します。

デッキレシピの提出が義務付けられているなど、デッキ登録を行っている大会に於いて、デッキレシピやデッキが不正である場合は、次以降の項を参照してください。

##### 第2項 デッキレシピが不正である

###### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 警告  
レベル2以上: マッチの敗北～失格処分

「デッキレシピのカードの枚数が正しくない」  
「デッキレシピの内容が構築条件を満たしていない」  
「デッキレシピの内容が判別できない」

以上の場合、それはデッキレシピが不正であると称します。デッキレシピが不正である場合、可能ならばファイターはそのデッキレシピ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、ファイター自身が行うようにしてください。

デッキレシピのカードの枚数が多い場合は、実際のデッキに入っていないカードを削除します。少ない場合は、デッキに入っているカードを追記

します。その他の場合は、実際のデッキに合わせてデッキリストを書き直します。デッキレシピの内容が判別できない場合、デッキを確認し、その部分を誰が見ても明確になるように書き直します。

##### 第3項 デッキが不正である

###### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 警告～マッチの敗北  
レベル2以上: マッチの敗北～失格処分

適正なデッキレシピ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称します。デッキが不正である場合、可能ならばファイターはその実際のデッキをデッキレシピ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、ファイター自身が行うようにしてください。

デッキの一部のカードを紛失してしまって同じカードも見つけれない場合は、デッキが不正にならないカードをデッキに追加します。この場合、カードを追加することで適正になった後のデッキに合わせて、デッキレシピを書き直します。

##### 第4項 デッキレシピとデッキの両方が不正である

###### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: マッチの敗北  
レベル2以上: マッチの敗北～失格処分

この場合は以下のようにして処理します。この処理を行う場合もジャッジの立ち会いの下、ファイター自身が行うようにしてください。

デッキレシピが適正になるように修正します。まず、同名カードの余剰分など、構築条件を満たしていないカードをデッキレシピから削除します。これによってデッキレシピが適正になるならば、そのデッキレシピに合わせて実際のデッキを修正します。デッキレシピの枚数が多い場合は、適正になるまでカードをデッキレシピから削除します。少ない場合は、デッキが不正にならないカードをデッキレシピに追記します。その後、適正になったデッキレシピに、実際のデッキを合わせます。

#### 第2節 必要な道具を持参しなかった

###### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 口頭注意  
レベル2以上: 口頭注意～警告

「デッキで使用するトークンを持参しなかった」  
「パートナーカードを持参しておらず、代用できるカードもなかった」  
「マーカの代用としてさいころ(ダイス)を使用していたが、不足してしまった」

ファイターが対戦に必要な道具を持参しなかった場合や不足した場合、この罰則が適用されません。

ジャッジは必要に応じて代用カードを発行することや、大会主催者の用意した道具や代用品を貸与することができます。

### 第3節 区別のつくカード・スリーブ

#### 第1項 パターンがない場合

##### = 罰則基準 =

レベル1: 口頭注意～警告  
レベル2以上: 警告

「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の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、それによってファイターに大きな利益がもたらされることがないと判断でき、かつ故意または重度な過失によるものでは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、可能な限りファイターは区別できないカードやスリーブに交換または復元しなければなりません。

#### 第2項 パターンがある場合

##### = 罰則基準 =

レベル1: 警告～マッチの敗北  
レベル2以上: マッチの敗北

「トリガーユニットのスリーブのみ角が曲がっていて、区別がつかうようになっていた。」  
「クライマックス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、それによってファイターに利益がもたらされると判断でき、かつ故意または重度な過失によるものではないと判断される場合、この罰則が適用されます。

もしも、ファイターが故意にマーキングを行っている場合、不正行為にあたりますので、別項を参照してください。

この罰則が与えられた場合、可能な限りファイターは区別できないカードやスリーブに交換または復元しなければなりません。

## 第2章 誤った情報を伝えてしまった

パワーなどの数値やカードの枚数、効果がどのカードを対象としているかなど、ゲームの情報は正しく相手に伝える必要があります。誤った情報を伝えてしまい、それがゲームに影響を与えてしまった場合、そのファイターに対して状況に応じた罰則が適用されます。影響を与える前に正しく伝え直された場合、この罰則は適用されません。

### 第1節 その状況が軽度な場合

##### = 罰則基準 =

レベル1: 口頭注意  
レベル2以上: 口頭注意～警告

正しい情報を伝えていたとしても、お互いの戦略が結果的に変わらなかった、または変わったとしても有利・不利がほとんど発生しないと判断される場合、この罰則が適用されます。

### 第2節 その状況が重度な場合

##### = 罰則基準 =

レベル1: 口頭注意～警告  
レベル2以上: 警告～マッチの敗北

「パワーが6000であるところを誤って9000と伝えてしまい、相手はパワーを上げるために必要以上にカードや能力を使った。」

正しい情報を伝えていた場合、明確にお互いの戦略が変わり、有利・不利が発生していると判断される場合、この罰則が適用されます。

この結果、ゲームの状態が不正になってしまった場合や巻き戻しを含む適正化を行う必要がある場合は、次章を参照してください。

## 第3章 ゲームの状態が不正になってしまった

### 第1節 その状況が軽度な場合

##### = 罰則基準 =

レベル1: 口頭注意  
レベル2以上: 口頭注意～警告

「Reバース置場のReバースを控え室に置くことを忘れたまま、相手のターンに入ってしまった。」  
「スタンドフェイズにユニットをスタンドし忘れたまま、ドロフェイズに入ってしまった。」  
「レベルが足りていないキャラをプレイしてしまったことに、そのターンのアタックフェイズの始めに気づいた。」

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、状況を適正になるように正します。適正化を行う場合、ジャッジは原則として公平を心がけた上で、ミスをしたファイターが有利にならないよう配慮すべきです。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。

### 第2節 その状況が中度な場合

#### **＝ 罰則基準 ＝**

レベル1: 口頭注意～警告  
レベル2以上: 警告

「エネルギー置場に裏向きでパートナーを置いてしまったことに、対戦の中盤に気づいた。」  
「グレードが足りていないユニットをコールしてしまったことに、相手のターンのドロフェイズに気づいた。」  
「ダメージを1つ多く受けていることに、相手のターンのメインフェイズに気づいた。」

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、むやみに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、規則的にありえない状況になってしまっている場合は、ジャッジの判断によって状況を適正にしなければなりません。適正化を行う場合、ジャッジは原則として公平を心がけた上で、ミスをしたファイターが有利にならないよう配慮すべきです。

### 第3節 その状況が重度な場合

#### **＝ 罰則基準 ＝**

レベル1: マッチの敗北  
レベル2以上: マッチの敗北

「シャッフル中のカードを崩してテーブル上に散乱させてしまい、多くのカードと混ざってしまった。」  
「テーブルに置いたままにしていた水の入った容器を倒し、テーブルを水浸しにしてしまった。」

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またはゲームを継続することが不可能になってしまった場合、ミスをしたファイターに対して【マッチの敗北】が与えられます。ただし、大会レベル2以下の大会に於いて、完全ではなくともある程度の正常化が可能とジャッジが判断した場合は、ミスをしたファイターが有利にならないよう配慮した上で、できる限りの正常化を行い、ゲームを続行しても構いません。その場合は、ミスをしたファイターに対して【警告】が与えられます。

## 第4章 自動能力のプレイを忘れてしまった

#### **＝ 罰則基準 ＝**

レベル1: 口頭注意～警告  
レベル2以上: 警告

発動した自動能力をプレイするべき時に、それを忘れてゲームを進めてしまった場合は、ジャッジの判断により、原則としてそれに気づいた時点から一番近いチェックタイミングに即座にプレイします。ただし、「～してよい」などとなっている、任意の効果を持つ自動能力に関しては、原則としてそれをしないことを選択したものと扱います。

自動能力をプレイするタイミングがずれたことが、ゲームの状況に影響を与えてしまう場合、前述「第3章 ゲームの状態が不正になってしまった」を参照してください。

## 第5章 カードの公開・領域移動に関する罰則

### 第1節 カードを公開することを忘れてしまった

#### 第1項 カードが区別できる場合

#### **＝ 罰則基準 ＝**

レベル1: 口頭注意～警告  
レベル2以上: 警告

「あなたは自分の山札を見て《魔法》を1枚まで選んで相手に見せ、残りの山札をシャッフルし、選んだカードをその山札の上に置く。」という効果で、選んだ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ことに気づき、公開したカードが《魔法》のカードであった。」

公開すべきカードを公開しないまま非公開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、こ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、不正行為にあたりますので、別項を参照してください。

#### 第2項 カードが区別できない場合

#### **＝ 罰則基準 ＝**

レベル1: マッチの敗北  
レベル2以上: マッチの敗北

「あなたは自分の山札を見て《魔法》のキャラを1枚まで選んで相手に見せ、手札に加える。その山札をシャッフルする。」という効果で、選んだカードを公開し忘れたまま手札に入れてしまい、相手にはどのカードが手札に加えたカードかが分からない

なくなりました。』

カードが区別できない場合は、ゲームを適正な状態に修正することが不可能になってしまったとみなされます。ただし、大会レベル2以下の大会に於いて、完全ではなくともある程度の正常化が可能とジャッジが判断した場合は、ミスをしたファイターが有利にならないよう配慮した上で、できる限りの正常化を行い、ゲームを続行しても構いません。その場合は、ミスをしたファイターに対して【警告】が与えられます。

### 第2節 手札のカードの移動を忘れてしまった

＝ 罰則基準 ＝

レベル1:                    口頭注意～警告  
レベル2以上:                警告

「あなたは2枚まで引き、自分の手札を1枚選び、控え室に置く。」という効果で、手札のカードを1枚控え室に置くことを忘れていたことに、自分のエンドフェイズに気づいた。」

「手札上限を超えていることに、次の相手のターンのドローフェイズに気づいた。」

手札のカードを別の領域に移動しなければならない時に、移動するのを忘れてしまった場合、それに気づいた時点で、適正なカードを適正な枚数だけ移動させます。

この時、いずれかのファイターが、カードを移動し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は、移動するカードはランダムな方法で決定する、手札を公開した上で対戦相手が移動するカードを決定するなど、ジャッジはミスをしたファイターが有利にならないよう状況に応じた配慮をするべきです。

手札以外の領域のカードの移動を忘れてしまった場合は、本項に準じて処理をします。

### 第3節 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た場合、それは見てはいけないカードを見てしまったと称します。なお、自分の手札を意図して公開することや、それによって相手の手札を見てしまった場合は、原則として罰則の対象にはなりません。ゲームの面白みを無くす行為であるため、推奨しません。

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は、それらに対してまとめて1つの罰則としてファイターに与えられます。

### 第1項 対戦開始前の場合

＝ 罰則基準 ＝

レベル1:                    口頭注意～警告  
レベル2以上:                口頭注意～警告

「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。」

対戦開始前に相手のカードを誤って公開してしまった結果、デッキの内容が推測できるなど、相手に何らかの不利益が生まれたとジャッジが判断した場合、その程度に応じて不利益をある程度解消するための正常化を行うことができます。

(例)

公開してしまった相手のカードと同じ枚数の自分のカードをデッキからランダムに公開し、その後、改めてデッキをシャッフルする。

### 第2項 対戦開始後の場合

＝ 罰則基準 ＝

レベル1:                    口頭注意～警告  
レベル2以上:                警告

「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。」

合法的に確定していない非公開領域にあるカードが公開されてしまった場合、ジャッジはまず合法的に確定している非公開領域にあるカードの存在を確認します。その後、合法的に確定していない部分をすべて混ぜてシャッフルし、合法的に確定しているカードを適切な位置に戻します。合法的に確定しているカードとは、何らかの理由で公開されていた山札の一番上のカードや、何らかの理由で山札の下に置かれて並び順が定まっているカードなどのことを指します。

### 第4節 手札にカードを余分に加えてしまった

＝ 罰則基準 ＝

レベル1:                    マッチの敗北  
レベル2以上:                マッチの敗北

山札のカードが移動した結果、手札にあるカードに触れた場合、そのカードは手札に加えられたものとして扱われます。その結果、手札にカードを余分に加えてしまった場合、ミスをしたファイターに対して【マッチの敗北】が与えられます。ただし、大会レベル2以下の大会に於いて、完全ではなくともある程度の正常化が可能とジャッジが判断した場合は、ミスをしたファイターが有利にならないよう配慮した上で、できる限りの正常化を行



い、ゲームを続行しても構いません。その場合は、ミスをしたファイターに対して【警告】が与えられます。

余分に加えてしまったカードが明らかな場合は、ジャッジはまずその余分に加えてしまったカードを山札の上に戻し、合法的に確定している非公開領域にあるカードの存在を確認します。その後、合法的に確定していない部分をすべて混ぜてシャッフルし、合法的に確定しているカードを適切な位置に戻します。

余分に加えてしまったカードが分からなくなってしまった場合は、山札の上に戻すカードはランダムな方法で決定する、手札を公開した上で対戦相手が山札の上に戻すカードを決定するなど、ジャッジはミスをしたファイターが有利にならないよう状況に応じた配慮をするべきです。

### 第5節 領域ごとのカードの区別がつかなくなった

#### **= 罰則基準 =**

レベル1:           口頭注意～マッチの敗北  
レベル2以上:       警告～マッチの敗北

「バインドゾーンのカードが、それぞれの効果で置かれたカードか区別がつかなくなった。」  
「ダメージとしてめくっている途中のカードとクロック置場のカードが混ざり、区別がつかなくなった。」  
「何らかの効果で山札を見ている間、手札と山札の両方を何度か手に取り、どちらが山札でどちらが手札か区別がつかなくなった。」

すべてのファイターは、それぞれのカードがどの領域に置かれているか、自分・対戦相手・ジャッジが明確に認識できるように努める必要があります。

ジャッジは、領域が不明確なカードの存在を発見した場合、自身の認識の確認のためと不正な状況になることを未然に防ぐために、当該のファイターに対して領域の確認を行ってください。

正常化が可能とジャッジが判断した場合は、ミスをしたファイターが有利にならないよう配慮した上で、できる限りの正常化を行い、ゲームを続行してください。

## 第6章 順番を持つ領域のカードの取り扱いに関する罰則

### 第1節 カードの順番を崩した

ある領域のカードに順番が定められていて、そ

れらの順番が変わってしまったりわからなくなってしまった場合、それはカードの順番を崩したと称します。

### 第1項 その状況が軽度な場合

#### **= 罰則基準 =**

レベル1:           口頭注意  
レベル2以上:       口頭注意～警告

「山札の上から2枚の内容を確認して元に戻す効果の解決中に、それらの順番を崩してしまった。」  
「クロック置場のカードをハンドシャッフルしてしまった。」

カードの順番を元に戻せる場合は、正しい順番に戻します。

正しい順番が分からなくなってしまった場合は、カードの順番はランダムな方法で決定する、カードを公開した上で対戦相手がカードの順番を決定するなど、ジャッジはミスをしたファイターが有利にならないよう状況に応じた配慮をするべきです。

「シャッフル前の山札のトリガーユニットを、順番が均等になるように並べ替えた。」  
「山札の上から4枚を見てその中から1枚を選ぶ効果の解決中に、その4枚のカードの順番を並べ替えたり、ハンドシャッフルしてしまった。」

直後にシャッフルをしたり別の領域にカードが移動する場合であっても、順番の並べ替えが認められていない領域のカードの順番を並べ替えてはいけません。

### 第2項 その状況が中度な場合

#### **= 罰則基準 =**

レベル1:           口頭注意～警告  
レベル2以上:       警告

「手に持っていた山札を落として崩してしまった。」

カードの順番を元に戻せる場合は、正しい順番に戻します。

正しい順番が分からなくなってしまった場合、ジャッジはまず合法的に確定している当該領域にあるカードの存在を確認します。その後、合法的に確定していない部分をすべて混ぜてシャッフルし、合法的に確定しているカードを適切な位置に戻します。

カードの順番を崩した結果、それらのカードが

他の領域のカードと混ざってしまった場合や、その状況が重度な場合は、ゲームの状態が不正になってしまった状態にあたりますので、別項を参照してください。

## 第2節 カードの区別がつく状態にした

### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1:           口頭注意  
レベル2以上:       警告

「ストック置場のカードを1枚だけ反対向きにしたり大きくずらして並べた。」  
「山札のカード数枚が上下逆さまになっていた。」

順番が定められている非公開領域のカードは、特定のカードが区別できないよう向きを揃えたり並べたりする必要があります。カードをずらして並べる場合は、途中で途切れることなく、厳密ではなくとも向きや位置を揃えるよう努める必要があります。

特定のカードが区別できるまたはその可能性がある状態になっていた場合は、区別できない状態になるようにカードの向きや位置を調整します。

## 第7章 過失によって違反の見逃しを行った

### ＝ 罰則基準 ＝

▼違反が相手のカードに起因する場合  
レベル1:           口頭注意  
レベル2以上:       口頭注意～警告  
▼違反が自分のカードに起因する場合  
レベル1:           口頭注意～警告  
レベル2以上:       警告

大会に於いて、適正なプレイが行われることに関する責任は、プレイを行っているファイターが負っています。自分のカードに関することはもちろん、相手のカードに関することについても、違反が起こらないよう、お互いに協力して注意しなければなりません。

この罰則は、何らかの違反を見逃すことによって、有利になり得るファイターに対して与えられません。違反の見逃しによって有利になることが分かっている上で、意図的に違反を見逃したと判断される場合は、不正行為にあたりますので、別項を参照してください。

また、カードをプレイするための条件を満たさずにプレイするなど、お互いが容易に気づけるような違反を見逃していたとジャッジが判断した場合、双方のファイターに対して罰則が与えられます。

## 第8章 非紳士的行為

マナーに反する行為、礼節を欠いた行為、会場や大会の規定やガイドラインに反する行為、大会の進行を妨げる行動、攻撃的な言動や暴力的な行動などを総称して、非紳士的行為と称します。

非紳士的行為については、対象となる行為が異なるものであっても、ジャッジの判断により、累積による罰則の格上げを行うことができます。

### 第1節 中軽度の非紳士的行為

#### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1:           口頭注意～警告  
レベル2以上:       警告～マッチの敗北

「大会を行っているテーブルにゴミを放置していた。」  
「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。」  
「他の関係者に対して明らかに礼儀を欠いた行為を行った。」  
「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。」  
「相手に罰則を与えるようジャッジに要求した。」  
「『ジャッジキル』『紙束』『ゴミカード』といった言葉を攻撃的・否定的な意図で使った。」

すべ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ために協力する義務を有します。そのために受け入れられないような行為を行ってはけません。

### 第2節 重度の非紳士的行為

#### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1:           マッチの敗北  
レベル2以上:       マッチの敗北～失格処分

「運営スタッフからの直接の指示を無視した。」  
「ジャッジからのインタビューに対して、非協力的であったり、回答を拒否した。」  
「ジャッジの裁定を無視した。」  
「ヘッドジャッジの裁定に対して抗議を行った。」  
「マッチの敗北後、乱暴に自分の手札を叩きつけた。」

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。個人に対する指示に従わなかった場合、この罰則が与えられます。全体に向けてのアナウンスに従わなかった場合は、アナウンスを聞き落としたものとして扱われますので、別項を参照

してください。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。

### 第3節 最重度の非紳士的行為

#### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 失格処分  
レベル2以上: 失格処分

「相手に対して脅迫目的で暴力を行った。」  
「大会備品や関係者の所持品の窃盗を行った。」  
「マッチの結果を賭けの対象にしていた。」  
「勝ちを譲ってもらうよう買収を持ちかけた。」  
「相手からの買収の提案をすすんで受け入れた。」

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、この罰則が適用されます。

## 第9章 遅刻

### 第1節 一般的な遅刻

#### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 口頭注意～警告  
レベル2以上: 警告～マッチの敗北

「告知された時間までにデッキレシピを提出できなかった。」  
「マッチ開始時に指定された席に着いていなかった。」  
「ずっと前に対戦は終わっているのに、全部の卓の対戦が終わっても結果報告を行なっていないかった。」

指定された時間を守れないファイタ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。

マッチングにより対戦相手が割り当てられず、不戦勝となる予定のファイターもマッチ開始時に指定された席に着いている必要があり、マッチ開始後の結果報告によってはじめて不戦勝が確定します。マッチ開始時に指定された席に着いていなかった場合、他のファイターと同様にこの罰則が適用されます。

### 第2節 大幅な遅刻

#### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: マッチの敗北

レベル2以上: マッチの敗北

「マッチ開始後5分または個別に規定された時間が経っても指定された席に着いていなかった。」

マッチ開始後5分または個別に規定された時間の遅刻をした時点でそれは大幅な遅刻をしたものとして扱われ、遅刻をしているファイターに対して【マッチの敗北】が与えられます。その後、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、そのファイターは大会からリタイアしたものと扱われます。

## 第10章 大会受付に関する罰則

### 第1節 大会受付(チェックイン)を完了していなかった

#### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: (大会への参加不可)  
レベル2以上: (大会への参加不可)

「大会の受付時間が終了した時点で、大会受付(ブシナビのチェックイン)を完了していなかった。」  
「1回戦のマッチングが発表された時点で、大会受付(ブシナビのチェックイン)を完了していなかった。」

ファイターは原則として大会受付(ブシナビのチェックイン)を完了していなかった大会に参加することはできません。

大会受付終了後に大会受付を完了していないファイターから参加希望の申し出があった場合、マッチング前である、マッチングの一部を変更することで調整が可能である、2回戦からであれば調整が可能であるなど、大会進行に大きな影響を与えない範囲であれば、主催者またはヘッドジャッジの判断で参加を許可しても構いません。ただし、啓蒙のため当該のファイターに対して例外的な対応であることを伝えるべきです。

参加を許可する場合、当該のファイターに対して「一般的な遅刻」または「大幅な遅刻」に相当する罰則が与えられます。【マッチの敗北】を与えた上で2回戦からの参加を許可する場合、当該のファイターの1回戦の結果は敗北となります。

なお、本項目は大会受付に遅刻しても大会に参加できる可能性があることを示すものではなく、主催者またはヘッドジャッジに対してできる限り参加を許可することを求めるものでもありません。ファイターは自身の責任で、大会の受付時間が終了するまでに、大会受付を完了してください。

## 第2節 複数の大会に同時参加していた

### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 失格処分  
レベル2以上: 失格処分

大会進行に大きな支障をきたす可能性があるため、ファイターは原則として同日に開催される複数の大会に同時に参加することはできません。同時参加が認められていない別の大会に参加する場合、ファイターは現在参加中の大会をリタイアする必要があります。

同時参加が認められていない複数の大会に同時に参加していることが発覚した場合、当該のファイターが参加中のすべての大会についてこの罰則が適用されます。ただし、当該のファイターの過失によるものとジャッジが判断した場合は、参加中のいずれか1つの大会についてのみ継続して参加することを許可しても構いません。その場合は、継続して参加する大会以外の大会に於いて【失格処分】が与えられます。

なお、同日に開催される複数の大会に参加申込みをすることは、本項には該当しません。

## 第11章 相手や席の間違い

### 第1節 結果報告前に発覚した場合

#### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 口頭注意～警告  
レベル2以上: 警告

ファイターが間違った席に着いたり、間違った相手と対戦していたことが、結果報告前に発覚した場合、両ファイターに対してこの罰則が適用されます。

間違った席に着いていたファイターは、正しい席に着き直します。ただし、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、そのファイターには大幅な遅刻の項に於いて定められる罰則が与えられます。

### 第2節 結果報告後に発覚した場合

#### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 口頭注意～警告  
レベル2以上: 警告

ファイターが間違った席に着いたり、間違った相手と対戦していたことが、結果報告後に発覚した場合、両ファイターに対してこの罰則が適用さ

れます。

次の回戦のマッチングまでに発覚した場合、運営スタッフは可能な限り結果の正常化を行います。次の回戦のマッチング後に発覚した場合、主催者またはヘッドジャッジが正常化を行うかどうかを判断します。

(例)

本来のマッチング

Table 1 A vs B Table 2 X vs Y

実際の対戦と勝敗(○:勝ち)

Table 1 ○A vs Y Table 2 X vs B○

正常化の手順

Table 1 ○A vs B Table 2 ○X vs Y

A 正しい席でYに勝った

→Table 1でBの大幅な遅刻によりBに勝った

B 誤った席でXに勝った

→Table 1でBの大幅な遅刻によりAに負けた

X 正しい席でBに負けた

→Table 2でYの大幅な遅刻によりYに勝った

Y 誤った席でAに負けた

→Table 2でYの大幅な遅刻によりXに負けた

(例)

本来のマッチング

Table 1 A vs B Table 2 X vs Y

実際の対戦

Table 1 X vs Y Table 2 A vs B

正常化の手順

全員に「相手や席の間違い」による罰則を与えた上で、それぞれの対戦結果を有効とします。

## 第12章 デッキの不十分なランダム化

### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 口頭注意～警告  
レベル2以上: 口頭注意～警告

「複数のシャッフル方法を組み合わせずにシャッフルを行った。」

「カードの表面が見えるような角度でシャッフルを行った。」

「特定のカードを意図的に並べた後、ほとんどシャッフルせずに対戦相手にシャッフルを求めた。」

「明らかに不十分なシャッフルに対して、しっかりとシャッフルするように対戦相手が求めたが、それに応じず、実際にシャッフルは不十分であった。」

ファイターのデッキはシャッフルされた後、相手に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。十分な無作為化がされていない場合、それは違反行為として扱われます。

不十分なシャッフルは対戦の完全性を損ね、不

正に繋がりやすい行為です。不十分なシャッフルはファイターが意識してシャッフルをすることで防ぐことですので、特に大会レベル2以上の大会では、ジャッジは不十分なシャッフルに対しては速やかに【口頭注意】(ほとんどランダム化できておらず非常に不十分な場合は【警告】)を与え、ファイターに対してしっかりとシャッフルを行うように伝えてください。

もしも、ファイターが故意に不十分なランダム化を行っていると思われる場合は、不正行為にあたりますので、別項を参照してください。

特定のカードをまとめたり均等に並べ替える行為は、ランダム性を著しく失わせる行為です。ランダム化の前に、そのような行為を行うことは、不必要に時間を浪費し、シャッフルによるランダム化にさらに多くの時間を使うことになり、ジャッジがスロープレイと判断した場合、スロープレイに関する罰則が適用されます。

対戦時間の終了が近いという理由で、シャッフルを省略することはできません。対戦中のシャッフルは対戦時間に含まれていますので、ファイターはそれを踏まえて対戦時間内に対戦が終わるよう対戦を進める必要があります。

### 第13章 手札以外の領域のカードに過度に接触した

#### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 口頭注意～警告  
レベル2以上: 警告

「山札の上から数枚のカードを弾くようにして何度も触れた。」

「手札とクロック置場と控え室のカードを手にとつては置くという行為を過度に繰り返した。」  
「メインデッキのカードを手にとって枚数を確認する行為を、同じタイミングで過度に繰り返した。」

上記の例のように手札以外の領域のカードに過度に接触することは、不正行為と疑われたり、不正行為の温床となる可能性があるため、必要以上に行ってはいけません。

### 第14章 大会進行の妨げとなる行為を行った

#### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 警告  
レベル2以上: 警告

「観戦の際には対戦中のファイターに近寄り過ぎ無いようにというアナウンスがあったにも関わらず、ファイターが気になるほど間近で観戦をして

いた。」

「マッチングの呼び出しを受けているにも関わらず、指定の席に着席しなかった。」

「通路に大きな荷物を置きっぱなしにして、その場を離れた。」

「飲み物をテーブルにこぼして、一時的に使用できない状態にした。」

「運営スタッフが管理する運営スペースに立ち入ったり、周辺で大きな声を出したり長時間立ち止まったりした。」

ファイターには円滑で適正な大会の運営のために協力する義務があります。案内に従うことはその義務の内の一つです。また、自身に関わるアナウンスを聞き落とすことがないように注意してください。

対戦や大会の進行の妨げとなる行為を行うことは、同様にこの義務に反することになります。その内容の程度が甚だしいまたは故意であると認められる場合は、非紳士的行為にあたりますので、別項を参照してください。

### 第15章 対戦中に飲食を行った

#### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 警告  
レベル2以上: 警告

飴やガムなどを含め、対戦中の飲食は対戦の進行の妨げになる可能性があります。主催者またはヘッドジャッジの許可無く行ってはいけません。

### 第16章 対戦中に不必要な電子機器を使用した

#### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 口頭注意～警告  
レベル2以上: 警告～マッチの敗北

対戦中に不必要な携帯電話・スマートフォンなどの電子機器を使用することは、不正行為と疑われたり、不正行為の温床となる可能性があります。時計や補助アイテムとして使用する場合を除き、主催者またはヘッドジャッジの許可無く行ってはいけません。

「ブシナビ」の操作など、大会の参加中に携帯電話・スマートフォンなどの電子機器を使用する必要がある場合も、対戦の開始から終了までの間は、荷物にしまうなど使用できない状態にしてください。

時計や補助アイテムとして携帯電話・スマートフォンなどの電子機器を使用する場合、通話・通信などができない設定にした上で、通知など無関

係な表示がされないよう十分注意してください。また、対戦相手やジャッジにも内容が確認できる位置に置いて使用してください。

気軽に参加することが重視される場面に於いては、この罰則を厳密に適用する必要はありません。とはいえこれは違反を見逃しても良いということではありません。

特に競技性が重視される場面に於いては、ヘッドジャッジの判断により、ファイターに対して電子機器の電源を切るなどの対応を求めることがあります。

「Shadowverse EVOLVE」では対戦を円滑に進行するため、スマートフォンなどにインストールしたアプリ「Shadowverse EVOLVE Supporter」を使用することができます。

「ドリームオーダー」では対戦を円滑に進行するため、スマートフォンなどにインストールしたアプリ「ドリームオーダー ゲームサポーター」を使用することができます。

対戦中に本アプリを使用する場合、電話・メールやその他のアプリなどの動作や通知が行われないように設定してください。また、スマートフォンなどはテーブルの上に置き、対戦相手やジャッジにも常に内容が確認できる状態で使用してください。

## 第17章 対戦中に対戦の記録を行った

### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 警告  
レベル2以上: 警告

対戦中に対戦の記録を行うことは対戦の進行の妨げになる可能性があります。主催者またはヘッドジャッジの許可無く行ってはいけません。

なお、「Shadowverse EVOLVE」に於いてリーダーの体力の変動を記録することは、本項には該当しません。

## 第18章 結果報告に関する罰則

### 第1節 結果の報告を行わなかった

#### ＝ 罰則基準 ＝

▼結果を反映しない場合  
当該の対戦の結果を引き分けまたは両者敗北とする  
▼結果を反映する場合  
レベル1: 口頭注意～警告

レベル2以上: 口頭注意～警告

大会で指定された時間内または次の回戦のマッチングに進むまでに対戦の結果報告を行わなかった場合、円滑で適正な大会の運営の妨げになる行為としてこの罰則が適用されます。

当該の対戦の正しい結果が判明し、結果の反映を大会進行に影響を与えない範囲で速やかに可能である場合は、主催者またはヘッドジャッジの判断で、結果を反映しても構いません。その場合は、当該のファイターに対して【口頭注意】～【警告】が与えられます。

### 第2節 結果の承認を行わなかった

#### ＝ 罰則基準 ＝

##### ▼報告を行うべきファイター

レベル1: 口頭注意  
レベル2以上: 口頭注意～警告

##### ▼承認を行うべきファイター

レベル1: 口頭注意～警告  
レベル2以上: 警告～マッチの敗北

ブシロードTCG公式ツール「ブシナビ」を用いて結果報告を行う場合は、結果の報告と承認を行い、大会運営に送信されてはじめて結果報告が完了します。

承認が行われるまでは結果報告は完了しておらず、両方のファイターが協力して結果の報告と承認を行う義務があります。

承認を行うべきファイターを呼び出し、承認の確認を大会進行に影響を与えない範囲で速やかに行うことができない場合、主催者またはヘッドジャッジの判断で、当該の対戦の結果を提出の通り扱うことができます。

### 第3節 間違った結果報告を行った

#### ＝ 罰則基準 ＝

##### ▼結果を反映しない場合

当該の対戦の結果を提出の通り扱う

##### ▼結果を反映する場合

レベル1: 口頭注意～警告  
レベル2以上: 口頭注意～警告

結果報告用紙は回収係に提出された時点でファイターはその書かれている結果に合意したものとされます。また、ブシロードTCG公式ツール「ブシナビ」を用いて結果報告を行う場合は、結果の報告と承認を行い、大会運営に送信された時点でファイターは報告と承認をした結果に合意したものとされます。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この罰則が適用されます。

原則として一度提出された結果は覆りませんが、当該の対戦の正しい結果が判明し、結果の反映を大会進行に影響を与えない範囲で速やかに可能である場合は、主催者またはヘッドジャッジの判断で、結果を反映しても構いません。その場合は、当該のファイターに対して【口頭注意】～【警告】が与えられます。

#### 第4節 スコアシートを損傷した

**= 罰則基準 =**

レベル1: 口頭注意～警告  
レベル2以上: 警告

#### 第5節 スコアシートを紛失した

**= 罰則基準 =**

レベル1: 失格処分  
レベル2以上: 失格処分

スコアシート(またはそれに相当するもの)を使用する大会に於いて、スコアシートを損傷したり紛失する行為は、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。

ただし、他のスコアシートを参照することによって、大会進行に影響を与えない範囲で速やかに成績が再現可能である場合は、主催者またはヘッドジャッジの判断で、スコアシートを再発行しても構いません。その場合は、紛失をしたファイターに対して【警告】～【マッチの敗北】が与えられます。

#### 第19章 スロープレイを行った

すべてのファイターには適切な速度で対戦を行い、時間内に対戦を終わらせる義務があります。過失・故意に関わらず、スロープレイを行っている場合、そのファイターに対して状況に応じた罰則が適用されます。

対戦時間が通常より長く設定されている、または、無制限に設定されている対戦においても、すべてのファイターは適切な速度で対戦を行う義務があります。

#### 第1節 その状況が軽度な場合

**= 罰則基準 =**

レベル1: 口頭注意  
レベル2以上: 口頭注意～警告

「長く考え込んで、ゲームの進行が止まっていた。」  
「カードの選択に悩んで時間をかけていた。」

故意ではないものの、それがスロープレイに繋がっていると判断される場合、この罰則が適用されます。

#### 第2節 その状況が中度な場合

**= 罰則基準 =**

レベル1: 口頭注意～警告  
レベル2以上: 警告～マッチの敗北

「状況が何も変わっていないのに相手のドロップゾーンを何度も確認していた。」  
「シャッフルやカードの選択に不必要に長い時間をかけていた。」  
「対戦時間が残りわずかであるにも関わらず、適切な速度で対戦を行っていなかった。」  
「ジャッジや運営スタッフの許可無く席を立った。」  
「残りの対戦時間に合わせて、自身が有利になるようにプレイのスピードを調節した。」  
「ジャッジに対して必要以上に確認(質問)を繰り返したり、不必要な確認を行った。」

対戦に不必要な行為を行ったり、対戦時間内に決着をつけようとしていないと判断される場合、この罰則が適用されます。

#### 第3節 その状況が重度な場合

**= 罰則基準 =**

レベル1: マッチの敗北～失格処分  
レベル2以上: マッチの敗北～失格処分

ジャッジから何度も指摘があったにも関わらず適切な速度で対戦を行わなかったり、故意にスロープレイを行っている場合、この罰則が適用されます。

#### 第20章 過度なハンドシャッフルを行った

**= 罰則基準 =**

レベル1: 口頭注意～警告  
レベル2以上: 警告

大きな音が出るようなハンドシャッフルや、過度なハンドシャッフルは、相手に対する威嚇行為に繋がったり、周囲のファイターの迷惑になる可能性があります。また、このようなハンドシャッフルを繰り返すことにより、カードが痛み、マーキングに繋がる可能性があるため、行ってはいけません。

## 第21章 別の対戦のカードを操作した

### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 警告  
レベル2以上: 警告～マッチの敗北

他のファイターやメンバーの対戦で使用しているカードを、特に操作することを目的に触れて動かしてはいけません。

## 第22章 チーム内での相談やアドバイスを認められていない状況で行った

チーム内での相談やアドバイスが認められていない状況で相談やアドバイスを行った場合、そのメンバーやチームに対して状況に応じた罰則が適用されます。

対戦中のプレイングに影響を与える可能性がある発言や行動は相談やアドバイスに該当しますが、明確な線引きを行うことは難しいため、本項で詳細な場合分けは取り扱いません。それらの行為が相談やアドバイスに該当するかどうかはジャッジが判断します。

相談やアドバイスがあったかどうかについて、客観的な事実やファイターへのインタビューを総合的に検討して、ジャッジは慎重に判断するべきです。ファイターはインタビューに対して協力して事実を回答しなければなりません。インタビューに対して非協力的であったり事実と異なる回答をした場合、違反行為や不正行為として罰則の対象となります。

相談やアドバイスが行われた結果、相手に何らかの不利益が生まれたとジャッジが判断した場合、その程度に応じて不利益をある程度解消するための正常化を行うことができます。

### 第1節 その状況が軽度な場合

#### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 口頭注意  
レベル2以上: 口頭注意～警告

相談やアドバイスの内容が、ゲームに大きな影響を与えていないとジャッジが判断する場合、相談やアドバイスを行ったメンバーまたはチームに対してこの罰則が適用されます。

### 第2節 その状況が中度な場合

#### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 口頭注意～警告  
レベル2以上: 警告～マッチの敗北

相談やアドバイスの内容が、戦略が変わる程ゲームに影響を与えているとジャッジが判断する場合、相談やアドバイスを行ったメンバーまたはチームに対してこの罰則が適用されます。

### 第3節 その状況が重度な場合

#### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 警告～マッチの敗北  
レベル2以上: マッチの敗北

相談やアドバイスの内容が、勝敗を左右する程ゲームに影響を与えているとジャッジが判断する場合、相談やアドバイスを行ったメンバーまたはチームに対してこの罰則が適用されます。

## 第23章 ダイス(さいころ)に関する罰則

何らかの効果の処理や判定などにダイス(さいころ)を使用する場合、それらのダイスは特に指定がない限り、市販の1から6の目がある6面ダイスを使用する必要があります。1から6の目が判別できないダイスや、出目に偏りが出るように加工されたダイスは使用できません。

### 第1節 ダイスの結果が判別できない状況になった

#### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 口頭注意  
レベル2以上: 口頭注意～警告

ダイスを振った際に、以下のような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)

ダイスを2個振り、そのうちの1個のダイスでトラブルが生じた場合は、その1個だけを振り直します。

#### ・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、振り直します。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。ジャッジの許可があるならば、ファイターが床に落ちたダイスを回収しても問題ありません。

#### ・ダイスが傾く

デッキの側面や机の間などに引っかかり、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ファイタ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ファイターの意見が割れた場合に限り、ジャッジにその旨を伝えて判断を仰いでください。

・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、ジャッジの判断を仰ぐ必要はなく、判別できないダイスだけを振り直します。

## 第24章 その他

フロアルールは、大会の公正性・完全性を維持し、大会が公正かつ円滑に行われるためにあり、罰則規定は、大会の公正性・完全性を守り、ルールを啓蒙して再発を防止するためにあります。

TCGのルールや大会の規定を含め、ルールや規定を悪用したり拡大解釈することで、不当に利益や有利な状況を得ようとしてはいけません。

その他、ジャッジが違反行為に相当すると判断した場合、その行為を行った関係者に対して、罰則を適用することができます。罰則の適用内容は、他の規定を参考にして判断してください。

## 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ファイターに対する罰則を取り上げます。

ジャッジは、ファイターがこれらの行為が不正行為であると認識しているかどうかには関わらず、罰則が与えられることに注意をしてください。

不正行為かどうかを判断しなければならない状況になった場合、多くの関係者は興奮したり緊張した状態になります。ヘッドジャッジや主催者は、このような状況を正しく判断できるよう、落ち着いて客観的に状況を把握するように心がけ、決めつけや一方的な立場で判断をすることのないようにしてください。また、ファイターやジャッジなどの関係者は、ヘッドジャッジや主催者が正しい判断を導けるよう、できる限りの協力をしてください。

### 第1章 詐欺行為を行った

**= 罰則基準 =**

レベル1:	失格処分
レベル2以上:	失格処分

●偽造・改ざん行為

「偽造カードを使用した。」  
「スコアシートの改ざんを行った。」  
「セット勝敗が2勝1敗でのマッチの勝利であったにも関わらず、2勝0敗や3勝0敗など実際とは異なるセット勝敗で結果報告した。」

●談合行為

「対戦に勝ったにも関わらず、この対戦で当該大会からリタイアするからと、自身を負け・相手を勝ちとして結果報告した。」  
「時間切れになる場合は不利な方が投了する、といった取り決めをして対戦を行った。」

●詐称行為

「他人になりすましたり、他人のブシナビIDを使用して大会に参加した。」  
「大会参加資格がはく奪されていることが発覚することを回避する目的で、偽名を使用したり、異なるブシナビIDを使用して大会に参加した。」  
「故意に手札の数を詐称した。」  
「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。」  
「相手が気づかないのをいいことに、故意にルール上不正なプレイを行った。」  
「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ことで、他のファイターの不正行為をほう助した。」

「ジャッジからのインタビューに対して、事実と異なる回答を行った。」

故意に公開情報やゲーム進行手順・勝敗結果などの大会に関する情報などを改ざん・談合・詐称した場合、また、それにより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。

関係者は、あるファイターが詐欺行為を行っていると判断した場合、ジャッジにその旨を報告することができます。

## 第2章 カードを不正に動かした

### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 失格処分  
レベル2以上: 失格処分

「故意に十分なランダム化を行わなかった。」  
「相手が見ていない隙にドロップゾーン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。

## 第3章 故意のマーキング

### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 失格処分  
レベル2以上: 失格処分

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、それが故意または重度な過失によるものと判断される場合、この罰則が適用されます。

## 第4章 不正なデッキの変更

### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 失格処分  
レベル2以上: 失格処分

デッキの内容を変更することが認められていない大会で、大会参加中にデッキの内容を変更した場合、この罰則が適用されます。

カードが損傷したため同じカードに入れ替える行為や、スリーブが損傷したためデッキのスリーブを入れ替える行為など、デッキの適正化のための行為は、本項には該当しません。

## 第5章 不正なアドバイス行為

### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 警告～失格処分

レベル2以上: マッチの敗北～失格処分

アドバイスをしたり受けたりすることが認められていない状況でアドバイスの授受が行われると、大会の公正性を大きく損なう可能性があります。

観戦者として対戦を観戦している場合であっても、ふとした一言や表情の変化が対戦中のファイターにとってアドバイスとなる場合があります。観戦をする際は、対戦に影響を与えうる言動は行わないよう留意してください。なお、対戦終了後にファイターに贈る拍手などは、本項には該当しません。

なお、チーム内での相談やアドバイスに該当する場合は、別項を参照してください。

(例)

第三者XがファイターAにアドバイスをした場合、第三者Xに罰則が与えられます。その結果、対戦相手のファイターBに大きな不利益があるとジャッジが判断した場合、ジャッジは可能な範囲で正常化を行うことができます。

ファイターAの知り合いYがファイターAにアドバイスをした場合、知り合いYとファイターAに罰則が与えられます。

ファイターAが観戦者Zにアドバイスを求めた場合、ファイターAに罰則が与えられます。観戦者Zが実際にアドバイスをした場合、観戦者Zにも罰則が与えられます。

## 第6章 ダイス(さいころ)に関する罰則

### 第1節 故意にダイスのトラブルを発生させた

#### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 失格処分  
レベル2以上: 失格処分

「故意に別のダイスに混ざるようにダイスを振った。」  
「故意にダイスを隠したり、出目の確認を妨げた。」

### 第2節 ダイスの値を操作した

#### ＝ 罰則基準 ＝

レベル1: 失格処分  
レベル2以上: 失格処分

「4・5・6の目しかないダイスを使用していた。」  
「出目に偏りがあるダイスを使用していた。」  
「ダイスの振り方で、出目を操作していた。」

ファイターが故意にダイスのトラブルを発生させていたり、ダイスの値を操作していると判断される場合、この罰則が適用されます。

## 第7章 その他

その他、ジャッジが不正行為に相当すると判断した場合、その行為を行った関係者に対して、罰則を適用することができます。罰則の適用内容は、他の規定を参考にして判断してください。

## 第5部 許容される行動

### 第1章 連続行動の手順の変更

ある連続した行動を行う際に、以下の条件をすべて満たしていれば、本来のルールと異なる手順であっても適正にプレイされたとみなすことができます。

- ・正しい手順のプレイを行った場合と比べて、行動完了後の結果が同一である。
- ・手順を変更することで、本来得られない情報を利用できる状況にならない。
- ・対戦相手の了解を得ている。または、ジャッジが明らかに本項に該当すると判断できる。

本項は乱雑なプレイを推奨するものではありませんし、正しい手順のプレイを阻害するものでもありません。

ファイターやジャッジは、ファイターに対して正しい手順でプレイするよう求めることができます。そのように求められたファイターは、正しい手順でプレイする義務があります。

(手順を変更できる例)

「『先駆』を持つユニットの上にライドした後、そのユニットをリアガードサークルにコールする。」

↓

「『先駆』を持つユニットをリアガードサークルに移動した後、ヴァンガードサークルにライドするユニットを置く。」

(手順を変更できる例)

「『ツインドライブ!!』で、カードを1枚めくるごとに手札に加える。」

↓

「『ツインドライブ!!』で、カードを2枚めくった後、まとめて手札に加える。」

(手順を変更できる例)

「思い出になる効果を持つイベントをプレイして解決領域に置き、効果を解決した後、思い出置場に置く。」

↓

「思い出になる効果をもつイベントをプレイし、思い出置場に置いて、効果を解決する。」

(手順を変更できない例)

「手札のコスト2のカードをプレイし、ストック2枚を控え室に置く。」

↓

「ストック2枚を控え室に置き、手札のコスト2のカードをプレイする。」

※本来得られない情報(控え室に置かれたカード)

の内容)を利用できる状況にあるので不可。

(手順を変更できる例)

「カムバックアイコンの効果で控え室のキャラを手札に戻した後、トリガーチェックでめくったカードをストック置場に置く。」

↓

「トリガーチェックでめくったカードをストック置場に置いた後、カムバックアイコンの効果で控え室のキャラを手札に戻す。」

(手順を変更できない例)

「プールアイコンの効果で山札の上から1枚をストック置場に置いた後、トリガーチェックでめくったカードをストック置場に置く。」

↓

「トリガーチェックでめくったカードをストック置場に置いた後、プールアイコンの効果で山札の上から1枚をストック置場に置く。」

※ストック置場に置かれるカードの順番が変わり、完了後の結果が異なるので不可。

---

## 《更新履歴》

2012年8月15日 ver.1.0.0 適用開始

2013年7月5日 ver.1.0.1 改訂

2014年2月7日 ver.1.0.2 改訂

2015年9月28日 ver.1.0.3 改訂

2016年1月28日 ver.1.0.4 改訂

2017年1月25日 ver.1.1.0 改訂

2018年4月23日 ver.1.1.1 改訂

2019年5月31日 ver.1.1.2 改訂

2019年12月24日 ver.1.1.3 改訂

2021年12月20日 ver.1.1.4 改訂

2022年4月28日 ver.1.2.0 改訂

2022年7月29日 ver.1.2.1 改訂

2023年2月6日 ver.1.2.2 改訂

2023年10月6日 ver.1.2.3 改訂

2024年4月19日 ver.1.2.4 改訂

2024年5月29日 ver.1.2.5 改訂

2024年9月17日 ver.1.2.6 改訂

2024年10月17日 ver.1.2.7 改訂

2025年1月31日 ver.1.2.8 改訂

2025年4月24日 ver.1.2.9 改訂

※誤脱修正や表現の統一など軽微なものを除いた主な変更点は赤字で記載しています。

## 《参考》

「モンスター・コレクションTCG」に於いて、2015年6月30日まで適用されていた応用フロアールールの内容を記録として以下に記載します。なお、そのほとんどは現行の応用フロアールールと同一のため、他TCGと異なる点や特異な点のみを記載します。

### ■用語の表現について

「モンスター・コレクションTCG」に於ける「デッキ」のことを、現行の応用フロアールールでは「デッキ」と称す場合があります。その他、表現は便宜上統一される場合があります。

### ■スイズドロ

マッチの勝敗がつく毎に、ファイターは以下の内容に従って点数を得ます。

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
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

「相手のマッチ勝率の平均による比較」に於いて、大会終了時点で該当するファイターが対戦したファイターの獲得点数を、大会の総回戦数×1対戦で獲得できる最大点数で割ります。この計算結果は小数第3位を切り捨てます。また、この数値が0.25未満の場合は0.25として扱います。

### ■対戦時間

「モンスター・コレクションTCG」に於いて、推奨される対戦時間は「30分」です。

### ■時間切れ時の勝敗判定方法

#### 『引き分けを認める場合の勝敗判定』

1. 対戦終了の合図があった時点で、何らかの効果や処理の解決中であつたとしても、一切のプレイを中断し、ジャッジの確認を受けず。なお、これ以降、投了を行うことは認められません。
2. 進行中のターンを基準のターンとして、その次のターン(基準のファイターの相手のターン)が終了するまで対戦を続行します。
3. 基準のターンの次のターンが終了した時点で、4.の勝敗判定を行います。ただし、対戦終了の合図があった時点から10分が経過しても対戦が終了していない場合が、10分が経過した時点で即座に勝敗判定を行います。進軍を行っていた場合、その進軍は失敗したもとして扱います。また、10分が経過した時点で、それ以降は何も宣言を行えません。未解決の対抗連鎖があつた場合は、それは何も効果を発揮しません。エフェクトゾーンに置かれている戦闘スベルとアイテムはすべて破棄します。進軍側は、ユニットをそれぞれ進軍を開始した地形に戻します。リミット調整が発生した場合は、リミット調整を行います。
4. 「敵軍領土内に存在している自軍ユニットの数」が多いファイターを勝利とします。「敵軍領土内に存在している自軍ユニットの数」が同じ場合は、引き分けとします。

「敵軍領土内に存在している自軍ユニットの数」が多いファイターを勝利とします。「敵軍領土内に存在している自軍ユニットの数」が同じ場合は、引き分けとします。

#### 『引き分けを認めない場合の勝敗判定』

前述で行う勝敗判定を、以下の内容に変更して行います。

1. 「敵軍領土内に存在している自軍ユニットの数」が多いファイターを勝利とします。
2. 「敵軍領土内に存在している自軍ユニットの数」が同じ場合は、「戦場に存在する自軍ユニットの合計レベル」が高いファイターを勝利とします。
3. 「戦場に存在する自軍ユニットの合計レベル」が同じ場合は、「自軍支配地形の数」が多いファイターを勝利とします。
4. 「自軍支配地形の数」が同じ場合は、「サドンデス」によって勝敗を決定します。「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ファイターがいたら、そのファイタ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1D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「どちらのファイターにとっても、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ファイターがいた場合、そのファイタ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。

以上

## 《参考》

「ヴィクトリースパーク」「サンデーVSマガジンTCG」に於いて、2016年8月31日まで適用されていた応用フロアルールの内容を記録として以下に記載します。なお、そのほとんどは現行の応用フロアルールと同一のため、他TCGと異なる点や特有点のみを記載します。

### ■用語の表現について

「ヴィクトリースパーク」「サンデーVSマガジンTCG」に於ける「プレイヤー」のことを、現行の応用フロアルールでは「ファイター」と称す場合があります。その他、表現は便宜上統一される場合があります。

### ■スリーブ

本文の記載に加え、以下の項目を満たすスリーブは原則として使用できません。最終的な判断は当該大会の主催者またはヘッドジャッジが行います。

●無地の不透明スリーブなどを使用してカードの上下の区別がつかない。

### ■対戦時間

「ヴィクトリースパーク」「サンデーVSマガジンTCG」に於いて、推奨される対戦時間は「25分」です。

### ■時間切れ時の勝敗判定方法

1. 対戦終了の合図があった時点で、何らかの効果や処理の解決中であつたとしても、一切のプレイを中断し、ジャッジの確認を受けます。
2. この時点で、リタイヤが多いプレイヤーを敗北とします。リタイヤが同じ場合は、対戦を続行します。
3. 何らかの効果や処理の解決後、チェック型ルール処理を実行する時点で、リタイヤの枚数に変動があるなら、2.に進みます。

以上

## 《参考》

「ラクエンロジック」に於いて、2019年12月31日まで適用されていた応用フロアルールの内容を記録として以下に記載します。なお、そのほとんどは現行の応用フロアルールと同一のため、他TCGと異なる点や特有点のみを記載します。

### ■用語の表現について

「ラクエンロジック」に於ける「プレイヤー」のことを、現行の応用フロアルールでは「ファイター」と称す場合があります。その他、表現は便宜上統一される場合があります。

### ■対戦時間

「ラクエンロジック」に於いて、推奨される対戦時間は「30～40分」です。

### ■時間切れ時の勝敗判定方法

1. 対戦終了の合図があった時点で、何らかの効果や処理の解決中であつたとしても、一切のプレイを中断し、ジャッジの確認を受けます。
2. この時点で、破壊されていない門(ゲート)が少ないファイターを敗北とします。破壊されていない門の数が同じ場合は、進行中のターンが終了するまで対戦を続行します。
3. 進行中のターンが終了した時点で、破壊されていない門が少ないファイターを敗北とします。破壊されていない門の数が同じ場合、次のターンに進み、そのターンが終了するまで対戦を続行します。以降、勝敗が決定するまで、3.の手順を繰り返します。

以上

## 《参考》

「ChaosTCG」に於いて、2021年2月28日まで適用されていた応用フロアルールの内容を記録として以下に記載します。なお、そのほとんどは現行の応用フロアルールと同一のため、他TCGと異なる点や特有点のみを記載します。

### ■用語の表現について

「ChaosTCG」に於ける「プレイヤー」のことを、現行の応用フロアルールでは「ファイター」と称す場合があります。その他、表現は便宜上統一される場合があります。

### ■スリーブ

本文の記載に加え、以下の項目を満たすスリーブは原則として使用できません。最終的な判断は当該大会の主催者またはヘッドジャッジが行います。

●無地の不透明スリーブなどを使用してカードの上下の区別がつかない。

### ■対戦時間

「ChaosTCG」に於いて、推奨される対戦時間は「40分」です。

### ■時間切れ時の勝敗判定方法

1. 対戦終了の合図があった時点で、何らかの効果や処理の解決中であったとしても、一切のプレイを中断し、ジャッジの確認を受けます。
2. 進行中のターンを基準のターンとして、その次のターン(基準のプレイヤーの相手のターン)が終了するまで対戦を続行します。
3. 基準のターンの次のターンが終了した時点で、メインデッキの枚数が少ないプレイヤーを敗北とします。メインデッキの枚数が同じ場合、パートナーのレベルが高いプレイヤーを敗北とします。パートナーのレベルが同じ場合、じゃんけんなどのランダムな方法で勝敗を決定します。

以上

## 《参考》

「フューチャーカード バディファイト」に於いて、2022年4月30日まで適用されていた応用フロアルールの内容を記録として以下に記載します。なお、そのほとんどは現行の応用フロアルールと同一のため、他TCGと異なる点や特有点のみを記載します。

### ■持参する必要がある道具(《本文》第1部 第2章 第2節)

「フューチャーカード バディファイト」に於いて、持参する必要がある道具は以下のとおりです。

デッキ、フラッグ、バディモンスター、ライフカウンター

### ■対戦時間

「フューチャーカード バディファイト」に於いて、推奨される対戦時間は「20分」です。

### ■時間切れ時の勝敗判定方法

1. 対戦終了の合図があった時点で、何らかの効果や処理の解決中であったとしても、一切のプレイを中断し、ジャッジの確認を受けます。
2. この時点で、ライフが少ないファイターを敗北とします。ライフが同じ場合、進行中のターンが終了するまで対戦を続行します。
3. 進行中のターンが終了した時点で、ライフの少ないファイターを敗北とします。ライフが同じ場合は、次のターンに進み、そのターンが終了するまで対戦を続行します。以降、勝敗が決定するまで、3.の手順を繰り返し行います。

### ■罰則規定『対戦中に対戦の記録を行った』の例外

「フューチャーカード バディファイト」に於いて、ファイターのライフの変動を記録することは、本項には該当しません。

以上