TCG 事務局 TCG 大会規定 Ver. 1.0

2019/11/04

第 1 部：フロアルール

1. 序文

1a. 概要

この文書は、TCG 社が提供するカードゲームを用いる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

1c-i. トーナメント階層レベル

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。

- レベル 1>店舗トーナメント：プレリリースパーティの店舗大会をこれに含まれます。
- レベル 2>地域トーナメント：グランプリチャレンジ等がこれに含まれます。
- レベル 3>国内トーナメント：マスターズ予選等がこれに含まれます。
- レベル 4>国内外トーナメント：国内 GP やマスターズがこれに含まれます。
- レベル 5>世界トーナメント：WGP（ワールドグランプリ）がこれに含まれます。

1c-ii. トーナメント競技レベル

トーナメントはその階層レベルによって、競技レベルが 2 つに分かれます。

- 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 TCG 社主催の 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。トーナメント階層レベル 2 以上のトーナメントがこれに当たります。
- 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。トーナメント階層レベル 1 のトーナメントがこれに当たります。

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. 共通

すべてのイベント関係者は以下の義務を負います。

- プレイされるゲームやフォーマットに適用されるすべてのルール(総合ルール、本文書、ペナルティガイドライン)を理解した上で、それに従ってください。
- 礼儀正しく行動する。これには、冒涜的、および相手を不快にさせる言動を行わないことが含まれます。

- 身だしなみを整え、不適正、及び不衛生な衣服を着用しないでください。
- ゲーム進行中のゲームテーブルのそばで、そのゲームに関する議論は行わないでください。
- プレイヤーのルールミスや、ゲームスコアやライフの記録が間違っていることを認識した場合、迅速かつ誠実にオフィシャルに通知してください。

2c. TCG 事務局（まほエル事務局）

TCG 事務局は、各地で行われるイベントを管理する責任者です。

TCG 事務局は、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。

TCG 事務局は、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。

TCG 事務局は、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。

2d. 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。

2e. 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、TCG 事務局が求める場合、試合結果等の報告を TCG 事務局に対して行う義務を持ちます。

主催者は TCG 事務局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。

2f. 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。

2g. 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。

2h. 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。

フロアジャッジは、必要に応じて、プレイヤーのデッキチェックを迅速かつ正確に実行します。

フロアジャッジは、トーナメント会場やプレイヤーを観察し、ルールエラーを発見した場合は、迅速かつ効率的に解決する必要があります。

2i. 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。

2j. 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。

2k. 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。

2l. 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。

観戦者は、進行中のマッチに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. 出場停止処分

3a. 概要

プレイヤーや観戦者が上記の義務に違反するか、トーナメントを失格になるペナルティを受けた場合、オフィシャルはその参加者を出場停止処分にすることができます。出場停止期間の長さは、違反の重大性、調査に対するプレイヤーの協力意欲、プレイヤーの違反履歴などを加味して判断します。

イベント中に限らず、イベントが終了した後であっても、違反が発覚次第、オフィシャルは必要ならばこの処分を適用することができます。その場合、この処分を適用してからが出場停止期間となります。

イベント外で、イベント運営に支障をきたすと TCG 事務局やオフィシャルが判断する事態が発生した場合、該当の人物に出場停止処分を科すことがあります。

ある国で受けた出場停止処分は、他の国のイベントにおいても適用されます。
例：U.S.A で競技レベル 4 以上のイベントへの出場停止処分を受けた場合、その間は日本のレベル 4 以上のイベントへも参加できません。

3b. 出場停止期間

出場停止期間とそれに伴う基本的な違反行為について、以下に概説します。オフィシャルは以下のカテゴリに該当する、もしくはプレイヤーの協力意欲等を加味して適切であると認めた期間の出場停止処分を発行することができます。

3b-i. 非紳士的行為－期間 1 年

- 反スポーツマンシップ行為：警告レベルの不正行為等を含む。
- 反スポーツマンシップ行為：ゲームロス以上の重度の不正行為等を含む。
- オフィシャルの指示に従わなかった
- 違反等の調査妨害
- 出場停止中のトーナメント会場への来訪
- トーナメントでの詐称行為

3b-ii. 中度の非紳士的行為－期間 3 年

- 窃盗行為
- いやがらせ行為
- 暴力行為
- 破壊行為
- トーナメントでの重度の詐称行為

3b-iii. 重度の非紳士的行為－期間 5 年以上

- 重度の暴力行為

4. イベントの準備

4a. 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。

4b. 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、トークン類、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。

4c. 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（と、使用を認められる場合はサイドボード）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。

4d. 適正な製品

トーナメントで使用するゲーム用具は、TCG 社が発行した製品のものに限られます。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。

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。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ものとして扱います。

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、イラストを判別不能なほど変更する、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。

4e. 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変えることを選べます。

限定フォーマットの場合、プレイヤーは所定の手段で入手したカードを記録し、さらにその中で自分のデッキで使用するカードを選択して記録してデッキリストとします。限定戦シールドフォーマットでの入手カードの記録手段は、付録「シールド戦のデッキ登録」を参照してください。

4f. 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。

ゲームタイトルにより、同一のカード群に属するカードは、原則として裏面から他のカードとの識別ができない物である必要があります。同一カード群に属するカード裏面または不透明スリーブを使用する場合はもっとも外側にある不透明スリーブが互いに識別可能である場合、ジャッジは規定に則ったペナルティを与えることができます。

同一のカード群に属さないカードは、互いに異なるスリーブを用いる等、区別をつけることが可能です。

魔法少女　ザ・デュエル：デッキ、エキストラデッキでそれぞれ異なるスリーブを使用することができます。競技トーナメントにおいては、デッキとエキストラデッキで異なるスリーブを使用することが推奨されます。

4g. トークン類

ゲームで両プレイヤーがトークンを使用する、または自分の使用するデッキでトークンを使用する可能性がある場合、そのプレイヤーはトークンとして使用できるものを用意する必要があります。

トークンは、カードと同様にゲーム中で要求される向きや表裏が分かる物であることが望まれます。判別が難しいと判断された場合、ジャッジはそのトークン類の使用を禁止し、他のものでの代替あるいはオフィシャル支給の代替物との交換を求めることができます。

4h. ダイス

ゲームで両プレイヤーがダイスを使用する、または自分の使用するデッキでダイスを使用する可能性がある場合、そのプレイヤーはダイスを用意する必要があります。

ダイスはゲームで使用することが明示されているものを準備し、各面が均等に十分近い確率で出るものである必要があります。

4i. 筆記用具

プレイヤーはイベントで使用する書類やゲームでの記録をとるための筆記用具を持参する必要があります。

4j. その他

ゲーム中でカウンター等を使用する可能性がある場合、そのための小物を準備する必要があります。また、ゲーム中のその他の情報を記録する目的で、ゲームの進行を妨げない程度の用具を準備し使用することができます。

4k. 電子機器

トーナメントのマッチ中、プレイヤーはマッチ中の何らかの記録を取る目的で無線機能を持たない電子機器の使用を認められますが、その機器の情報の表示面を常時相手に見えるようにし、操作をする際も相手に見える状態で操作する必要があります。マッチ中に、相手に見せない状態での操作を行った場合、そのトーナメント中はその電子機器の使用はできません。対戦相手はジャッジにその事実を報告し記録させる必要があります。

オフィシャルは、不正な用途で用いられていると認識した電子機器を使わないよう、プレイヤーに求めることができます。

5. 上位大会への参加権利の扱い

5a. 概要

トーナメントにおいて、上位大会への参加権利が賞品となる場合があります。権利獲得者が辞退や失格による剥奪などで、権利を放棄した場合、その権利は消滅し、欠員となります。欠員となった場合、その権利は下位者への繰り下げなどは行われません。

5b. 辞退・剥奪した権利の扱い

権利獲得者がある権利を辞退した場合、その権利は消滅し、欠員となります。

権利獲得者が失格処分となった場合、そのトーナメントで得た権利は剥奪され、欠員となります。

権利獲得者が出場停止処分を受けた場合、その権利獲得者がすでに獲得していたすべての権利が剥奪され、欠員となります。

権利獲得者が複数の権利を獲得した場合、より上位の権利が優先され、残りの権利は欠員として扱います。旅費サポートなどが含まれる権利を複数獲得しても、複数のサポートを同時に受けることはありません。

例：同一のプレイヤーが、複数のイベントで「上位大会への参加権利（権利 A）」と「上位大会への参加権利＋旅費などのサポート（権利 B）」の 2 つの権利を獲得した場合、権利 B が適用され権利 A は欠員扱いとなります。

6. トーナメント進行

6a. 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。

6b. 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。

6b–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。

6b–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 人ずつ組み合わされ、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そのラウンドの不戦勝を得ます。

6b–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）：3 点
- マッチ引き分け：1 点

- マッチ敗北：0 点

スイス式マッチングにでは、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。勝ち点が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。

6b-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）×3」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。

6b-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。推奨ラウンド数に関しては、付録「推奨ラウンド数」を参照してください。

スイス式マッチングを採用します。

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。

6b-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。推奨ラウンド数に関しては、付録「推奨ラウンド数」を参照してください。

スイス式マッチングを採用します。

指定のラウンド数を実行した時点でスイスラウンドが終了し、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 8 名によるシングルエリミネーションまたは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。3 ゲームマッチの場合はシングルエリミネーション、1 ゲームマッチの場合はダブルエリミネーションが推奨されます。

決勝のシングルエリミネーションやダブルエリミネーションの組み合わせに関しては、付録「決勝の組み合わせと進行」を参照してください。

6b-vii. プレイヤー手番の管理

なんらかの方法で主催者がプレイヤーの各ラウンドでの 1 ゲーム目のターン順（先攻か後攻か）を記録できる場合、それを用いて各ラウンドの各マッチの 1 ゲーム目のターン順の先攻プレイヤーを決定することができます。この方式を採用する場合、各プレイヤーは主催者の指示する方式に従って、各ラウンドの 1 ゲーム目が先攻だったかを記録する義務があります。

手番管理を行う場合、マッチで両プレイヤーが着席した後、各プレイヤーは 1 ゲーム目が先攻だったそれまでのラウンド数を比較します。そのラウンド数が少ないプレイヤーが、このラウンドの先攻プレイヤーになります。ラウンド数が同数の場合は、ランダムに一方のプレイヤーを選択し、そのプレイヤーが先攻になります（先攻か後攻かを選べるのではない点に注意）。

オフィシャルがすべてのプレイヤーのターン順を PC 等で管理できる場合、マッチング決定後の先攻ラウンド同数の際の先攻プレイヤーの決定をあらかじめ主催者が（無作為に）決めることが認められます。

スイスラウンド（決勝あり）では、シングルエリミネーション形式に移行した後、最初のラウンドの 1 ゲーム目の先攻プレイヤーは、そのマッチのプレイヤー間でスイスラウンドでの順位がより高いプレイヤーが決定します。手番管理を行う場合、それ以降ではシングルエリミネーション内での先行マッチ数のみを比較します。

6c. 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。マッチは 1 回以上のゲームから成り立ちます。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は変更されません。

マッチ内でゲームが（時間切れを含む）引き分けに終わった場合、そのゲームは行われなかったものとして扱われます。

6c-i. サイドボード

サイドボードありのマッチ形式では、プレイヤーは対戦に必要なデッキ類の他に、カードを交換するためのサイドボードと呼ばれる指定枚数のカードを準備することができます。

構築フォーマットで使用できるサイドボードの枚数や内容は、ゲームタイトルにより異なります。限定フォーマットで使用できるサイドボードは、プレイヤーが受け取り、自分のデッキに入らなかった自分のカードすべてです。

構築フォーマットにおいては、デッキとサイドボードを合わせて同名カードを入れることのできるカードの上限枚数は、通常そのゲームで規定されるデッキ内の同名カード上限枚数に従います。

構築フォーマットにおいて、デッキ構築の際の特定のカードの枚数制限を変更するルールや効果がある場合、その枚数制限はデッキとサイドボードを合わせた内容において適用されます。

例：「種類 A を持つカードはデッキに何枚でも入れてよい」ルールがある場合、種類 A を持つカードはデッキとサイドボードを合わせて何枚でも入れることができる。

例：「このカードはデッキに 1 枚しか入れられない」効果を持つカードは、デッキとサイドボードを合わせて 1 枚しか入れられない。

構築フォーマットにおいて、デッキ構築の際に特定のカードの組み合わせを禁止または制限するルールや効果がある場合、その枚数制限はデッキにのみ適用され、サイドボードには適用されません。

例：「種類 A を持つカードはデッキに 1 枚しか入れられない」ルールがある場合、デッキには種類 A を持つカードは 1 枚だけしか入れられないが、サイドボードには何枚入れてもよい。

例：「このカードをデッキに入れる場合、能力 A を持つカードはデッキに入れられない」効果を持つカードをデッキに入れる場合、能力 A を持つカードをサイドボードに入れることができる。

サイドボードによるカード交換を行う場合は、以下のルールに従います。カード交換後も、デッキはルールに適正である必要があります。

- 構築フォーマットの場合、デッキから任意の枚数のカードを抜き、サイドボードからカードを加えることができます。カード交換後に、サイドボードの総枚数がマッチ開始時と変わることは認められません。

  魔法少女　ザ・デュエル：このゲームではサイドボードを使用しません。

- 限定フォーマットの場合、デッキから任意の枚数のカードを抜き、サイドボードから任意の枚数のカードを加えることができます。カード交換の前後で、サイドボードの総枚数が変わってもかまいません。またプレイヤーは、主催者から任意に支給されるカードがある場合、それをサイドボードに加えることができます。これはマッチ中のゲーム間であっても認められます。

トーナメントの各ラウンドの開始時点では、デッキやサイドボードの内容はトーナメントの開始時と同一である義務があります。ただし、デッキリストを使用しない一般トーナメントの限定フォーマットにおいては、主催者はこのルールを適用せず、毎ラウンドの開始前に自分が受け取ったカード内でデッキやサイドボードの変更を認めることができます。

6c-ii. 先攻プレイヤーの決定

マッチの 1 ゲーム目では、無作為に（または手番管理を行っている場合はその規定により）選ばれたプレイヤーが先攻になります。

マッチの 2 ゲーム目以降では、直前のゲームに敗北したプレイヤーが先攻か後攻かを選びます。直前のゲームが引き分けだった場合、そのさらに前のゲームに敗北したプレイヤーが選びます。直前のゲームが同意によらない引き分けだった場合、そのゲームで後攻だったプレイヤーが先攻になります。

6c-iii. 3 ゲームマッチ（サイドボードあり）

プレイヤーは最大 3 回のゲームを行い、先に 2 ゲーム勝利したプレイヤーがマッチに勝利します。

2 ゲーム目以降、サイドボードによるカード交換が行えます。

6c-iv. :1 ゲームマッチ（サイドボードあり）

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。

競技トーナメントでは、手番管理を行うことが推奨されます。

6c-v. 1 ゲームマッチ（サイドボードなし）

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。サイドボードは使用しません。

6d. 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。
- **対戦相手のマッチ勝率の平均**：当該プレイヤーが対戦した相手のマッチ勝率の平均が高いプレイヤーが上位です。この計算にはまず、各プレイヤーのマッチ勝率を求める必要があります。あるプレイヤーの「総勝ち点」を「参加したラウンド数×3」で割った数値がそのプレイヤーのマッチ勝率です（マッチ勝率が 0.33 以下になる場合は、0.33 として計算します）。あるプレイヤーの各対戦相手のマッチ勝率の平均が、「対戦相手のマッチ勝率の平均」となります。不戦勝のラウンドがある場合、そのラウンドは除いて計算します。
- **対戦相手の「対戦相手のマッチ勝率の平均」の平均**：対戦相手のマッチ勝率の平均が等しい場合、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「対戦相手のマッチ勝率の平均」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。不戦勝のラウンドがある場合、そのラウンドは除いて計算します。
- 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。

6e. トーナメントからの棄権

プレイヤーは、限定戦ドラフトフォーマットにおけるカードの選択を行っている最中を除き、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。

7. マッチ進行

7a. 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と、使用できる場合はサイドボードを相手に提示します。これ以降そのマッチの間、プレイヤーはデッキやサイドボードのカードをテーブル外に移動することが認められず、テーブルやサイドボードのある場所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）。

7b. 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. これが 3 ゲームマッチの 2 ゲーム目以降、またはサイドボードありの 1 ゲームマッチである場合、プレイヤーはサイドボードとのカード交換を行います。
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。準備の開始からここまでは、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、必要であればカードの引き直しなどの処理を行います。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。

7c. マッチの終了

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行い、その後 3 ターンを行います。

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、競技レベル 3 以上の最終のスイスラウンド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、競技レベル 3 以上の最終のスイスラウンドで時間切れにより、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。

- マッチ形式が 3 ゲームマッチで、いずれか一方のプレイヤーがすでに 1 ゲーム勝利しもう一方がゲームを勝利していない場合、すでにゲームを勝利しているプレイヤーが勝者です。
- 上記により勝者が決まらない場合、現在がゲーム中である場合は、ゲームタイトルにより指定される特定の値を比較して勝者を決定します。値が同じ場合は、ジャッジ立ち会いの上でゲームを続行し、値に差が付いた時点でライフポイントが高いプレイヤーが勝者です。
  現在がゲーム中でなく、両者の勝利ゲーム数が同じ場合、ジャッジ立ち会いの上で新たなゲームを開始します。このゲームは両プレイヤーが 3 ターンずつターンを行い、その時点で前述の値を比較して勝者を決定します。値が同じ場合は、ゲームを続行し、値に差が付いた時点で勝者を決定します。
  魔法少女 ザ・デュエル: 自身のオーブの枚数を比較し、多い方がこの場合の勝者です。

7d. 同意の引き分け

あるマッチで対戦する双方のプレイヤーが同意する場合、そのマッチ中の任意の時点で、ジャッジ立ち会いの上でそのマッチを引き分けで終了させることができます。3 ゲームマッチの場合、同意の上での引き分けは、両者が 1 ゲームずつ勝利したものとして扱います。

あるゲームで対戦する双方のプレイヤーが同意する場合、そのゲーム中の任意の時点で、そのゲームを引き分けで終了させることができます。同意の上でゲームを引き分けにした場合、そのゲームは行われなかったことになり、先攻プレイヤーを変更せずに新たなゲームを開始します。

7e. 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(サイドボードでない)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。3 ゲームマッチの場合、その上で 5 分以内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できない場合、そのマッチが敗北になります。紛失カードに対して代用カードの発行はできません。

マッチの前にプレイヤーがサイドボードのカードの紛失を発見した場合、そのプレイヤーは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、またはそのカードが無い状態のサイドボードをこれ以降のトーナメントで使用することを選択できます。これが競技のトーナメントである場合、代わりにそのプレイヤーは上記と同様に敗北を選択する(その上でさらに 5 分以内にカードを補填する)こともできます。

7f. 記録

プレイヤーは、マッチ中での事項を記録するため、紙またはその代替となる物に記録をとり、それを参照することが認められます。現在のマッチの外で記録されたものは、そのマッチ中は参照することはできません。

プレイヤーは、ゲーム進行上重要である情報を記録することが義務となる場合があります。

同様に、プレイヤーは限定戦のデッキ構築中に記録をとることが認められますが、ドラフト中は認められません。

8. ゲーム進行

8a. 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。

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。

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。

8b. 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、保有ウィル数、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。

8c. 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。相手がその行動の一部に対して対応するなどの希望がある場合、そのプレイヤーに対して適切な順番で実行することを求めることができます。

9. フォーマット

9a. 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。

9b. 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。

9b-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。

9b-ii. 魔法少女　ザ・デュエル：魔法少女　ザ・デュエルの構築フォーマット

国内で、これまでに発売されたすべてのセット及び、これまで配布されたすべての PR カードが使用可能です。

英語版カードを使用する場合以下のカードは同じカードとして扱います。（デッキに合わせて 4 枚までしか入れることができません。）
・PR-058 魔法の天使　クリィミーマミ、PR-014EN Pandra
・PR-060 アナーキー・パンティ、PR-016EN Ishtar
・PR-061 白石　うらら、PR-012EN Medusa
・PR-063 滝川　ノア、PR-013EN Shion

停学カードリスト
停学カードはデッキに入れることができません。

- 停学カード：《優しくしてね》

9c. 限定フォーマット

限定フォーマットとは、各プレイヤーが未開封のパックを受け取り、そこから受け取ったカードでその場でデッキを組み、そのデッキで対戦する形式です。

競技トーナメントにおいては、TCG 事務局が認める特別なイベントを除き、推奨指定パックを使用する義務があります。一般トーナメントにおいては、全プレイヤーが同一の組み合わせのパックを使用するかぎりにおいて、推奨パック以外を使用することが認められます。

限定フォーマットでは、通常のデッキ構築ルールとは異なるカードの枚数等が用いられることがあります。また、一部カードがパックとは別に主催者より支給されることもあります。詳細は各ゲームタイトルのルールを参照してください

9c-i. シールド

各プレイヤーは指定数の未開封のパックを受け取ります。

各プレイヤーはそれらのパックを開封し、そのパックから出たカードと、主催者から支給されるカードのみを用いてデッキを構築します。

9c-ii. ドラフト

プレイヤーは 4-8 人のポッドと呼ばれる単位に分けられます。各ポッドのプレイヤーは、テーブルに輪になるように座ります。その後、各プレイヤーは指定数の未開封のパックを受け取ります。

プレイヤーは開封したパックからカードを 1 枚選択して裏向きに自分の前に置き、残ったカードを左隣のプレイヤーに渡します。その後、右隣から渡されたパックから 1 枚選択して裏向きに自分の前に置き、残ったカードを左隣のプレイヤーに渡します。これを渡すカードがなくなるまで繰り返します。

この手順を、残りのパックに対して繰り返します。ただし、偶数番目のパックでは、残りカードを渡すのは左隣ではなく右隣になります。

すべてのパックが開封されて渡すカードが無くなった時点で、自分の前に置いたカードは自分が受け取ったカードになり、それらと主催者から支給されるカードのみを用いてデッキを構築します。

原則として、対戦は同ポッド内のプレイヤーのみと行いますが、一般トーナメントにおいては、主催者はあらかじめ告知することによって、ポッド外のプレイヤーとの対戦を認めることにしてもかまいません。

付録：制限時間

イベントにおける、推奨制限時間を以下のように定める。

魔法少女 ザ・デュエル:
ラウンドの推奨制限時間を以下のように定める。

	一般・競技共通
1 ゲームマッチ	25 分

付録：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）
3 ゲームマッチ

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
決勝	トップ 2	トップ 4	トップ 8				

1 ゲームマッチ

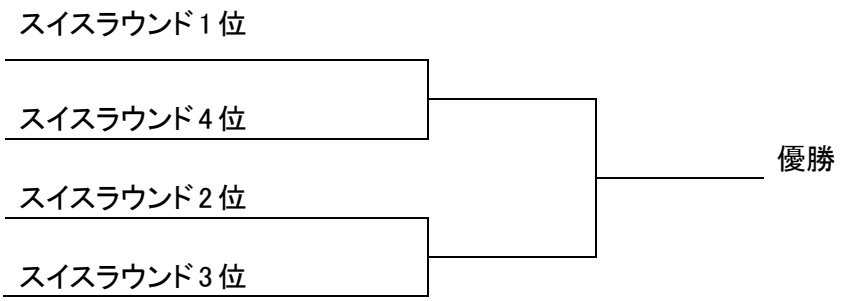
プレイヤー数	～8	～12	～22	～34	～54	～88	～146	～244	～414	～712
ラウンド数	5	6	6	7	8	9	10	11	12	13

決勝	トップ 4	トップ 8

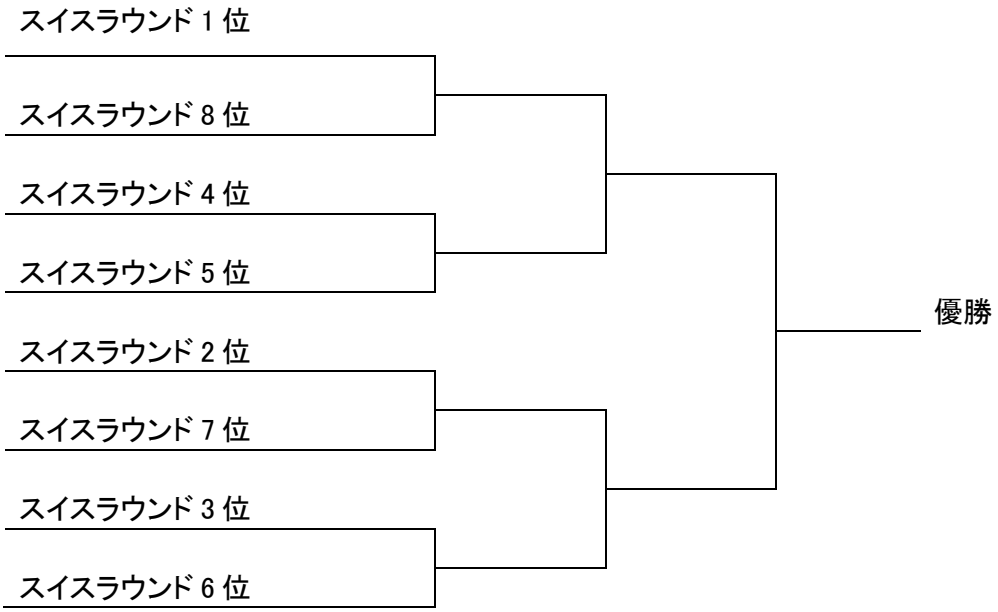
付録：決勝の組み合わせと進行

シングルエリミネーションによる決勝（3 ゲームマッチで推奨）

トップ 4

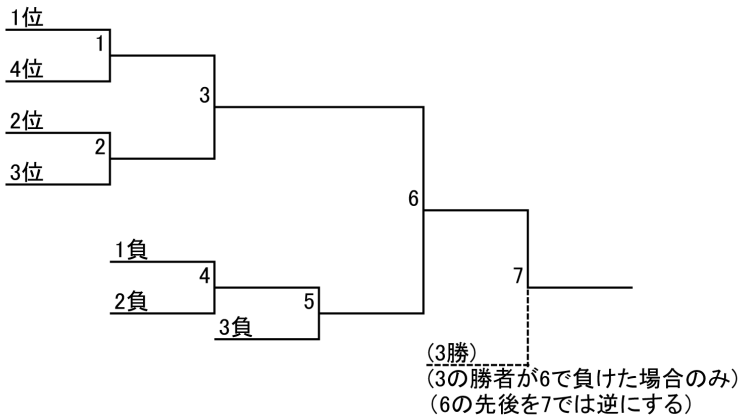


トップ 8

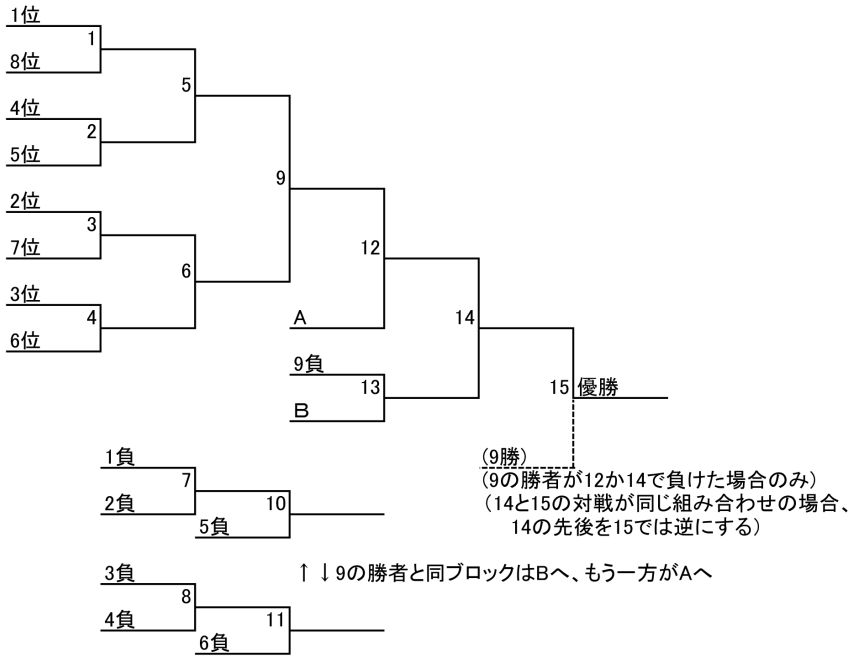


ダブルエリミネーションによる決勝（1 ゲームマッチで推奨）

トップ 4



トップ 8



付録:シールド戦のデッキ登録

1. 各プレイヤーは主催者からパックを受け取ります。受け取ったパックは正面のプレイヤーから見える位置に置きます。これ以降、開封が終わるまで、各自のパックをテーブル外に移動したり、パックを正面のプレイヤーから見えない状態にしたりしてはいけません。

2. 各プレイヤーは正面に座っているプレイヤーに見えるように自分のパックを開封し、それを自分の前にひとまとめに置きます。

3. 各プレイヤーは、自分の正面に座っているプレイヤーに、自分のカードを渡します。

4. 正面のプレイヤーから受け取ったカードを、すべてデッキ登録用紙に記録します。

5. 受け取ったカードとその内容を記録したデッキ登録用紙を、正面のプレイヤーに戻します。

6. 受け取った自分のカードと主催者から支給されるカードを使ってデッキを作成し、その内容をデッキ登録用紙に記入します。記入しなかったカードはすべてサイドボードのカードになります。

更新情報