

TCG 事務局 TCG 大会規定 Ver.1.14

最新更新: 2025 年 01 月 10 日

発効: 2023 年 12 月 04 日

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がこれに含まれます。
- **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、冒瀆的、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ない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に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. 非紳士的行為一期間 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一期間 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一期間 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

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、エク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、デッキとエク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. 区別できるカード

プレイヤーは、イベントの間を通して、自分の使用するカード並びにカードスリーブが区別できる状態にならないよう保つ義務があります。表側を見ることなく、傷や退色、反りなどによってカードが識別できるようになっている場合、そのカードは区別できるものとして扱います。プレイヤーのカードにカードスリーブが使用されている場合、カードが区別できるかどうかの判断はカードスリーブに入れた状態のまま行います。

ジャッジはプレイヤーのデッキに含まれるカードが区別できるかどうかを決定する権限を持ちます。ジャッジはプレイヤーに現在使っているカードスリーブを外す、あるいはカードやカードスリーブを、即座にあるいは次のラウンド開始前に交換するよう要求できます。

プレイヤーがデッキに含まれるカードを交換する必要がある時に、それが不可能な場合、そのカードをジャッジの用意したカードに入れ替えます。交換した場合、その後で交換するためのカードを見つけたとしても、元の状態に戻すことはできません。これはカードをなくした場合にも適用します。

4h. 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。

4i. 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。

4j. 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。

4k. 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。

4l. 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)」「チップ争奪戦」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人ずつ組み合わせられ、マッチを行います。いずれかのラウンドの残りプレイヤーの数が2の乗数(2、4、8、16、32、…)になっていない場合、2の乗数に不足する人数のプレイヤーが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。勝ち点がかつ最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. 大会チップとチップ争奪式マッチング

チップ争奪式マッチングを行うトーナメントでは、トーナメント参加時に各プレイヤーに規定枚数の大会チップを渡します。プレイヤーは各ラウンド参加時にマッチの参加に必要な枚数の大会チップを支払います。各ラウンドでプレイヤーに以下の大会チップが与えられます。

- マッチ勝利(不戦勝を含む):ラウンド参加時に支払った大会チップの倍の枚数
- マッチ引き分け:ラウンド参加時に支払った大会チップの枚数
- マッチ敗北:0枚

チップ争奪式マッチングでは、各ラウンドでは大会チップの所持枚数が少ないプレイヤーから優先して、可能な限り大会チップの所持枚数が近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。大会チップの所持枚数が最も近いプレイヤーが複数いる場合、その中からランダムかつ可能な限りこのトーナメントのラウンド中で対戦したことの無い相手を選びます。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大会チップの所持枚数が多いプレイヤー(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-v. 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-vi. 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-vii. 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-viii. チップ争奪戦

所持している大会チップの枚数が次のマッチの参加に必要な大会チップの枚数に満たないプレイヤーが強制的に退出する形式です。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。

チップ争奪式マッチングを採用します。

6b-ix. チップ争奪戦(テーブルマッチング)

主催者は 1 人から 4 人 1 組のテーブルを複数用意します。オフィシャルはラウンドごとに各プレイヤーのテーブルを割り当て、割り当てられたテーブル内でプレイヤーのマッチングを行います。

所持している大会チップの枚数が次のマッチの参加に必要な大会チップの枚数に満たないプレイヤーが強制的に退出する形式です。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。

チップ争奪式マッチングを採用します。

6b-x. 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ず。

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: 構築フォーマットでは、10 枚までのカードをサイドボードとして準備できます。サイドボードには、デッキ用カードとエキストラデッキ用のカードを入れることができ、カード交換でデッキおよびエキストラデッキのカードを交換することができます。

汎用 TCG・**ディヴァインクロス TCG**・**ニンジャスレイヤー TRADING CARD GAME**・**軌跡 TRADING CARD GAME**: 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を選びます。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. チップ争奪式における順位

チップ争奪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。

- **退出したラウンド:** 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です。同じラウンドで退出したプレイヤーが複数いた場合、退出時点でのチップの総数で順位を決めます。
- 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。

6f. 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じた者として扱われます。

6g. レイトレジスト制度

プレイヤーは、大会にレイトレジスト制度が設けられる場合、トーナメントがすでに開始されていても、レイトレジスト終了時刻までに受付を行えば、大会に参加できます。

6h. リエントリー制度

プレイヤーは、大会にリエントリー制度が設けられる場合、プレイヤーがトーナメントから退出した時、大会ごとに設定されたリエントリー条件を満たせば、再びトーナメントに参加できます。

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。

魔法少女 ザ・デュエル・汎用 TCG: 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。

ディヴァインクロス TCG・ニンジャスレイヤー TRADING CARD GAME: 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が先攻でゲームを始めているプレイヤーなら現在のターンを最後まで行った後追加で後攻のプレイヤーのターンを最後まで行い、その時点でのターンプレイヤーが後攻でゲームを始めているプレイヤーなら現在のターンを最後まで行います。

軌跡 TRADING CARD GAME: ゲームの進行中にラウンドの終了時間になった場合、現在のターンを最後まで行いません。

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方法で勝者を決定します。
- **魔法少女 ザ・デュエル**:
 - 互いのオーブの枚数を比較し、多い方がこの場合の勝者です。
 - オーブの枚数が同じ場合は、ジャッジ立ち会いの上でゲームを続行し、その値に差が付いた時点で勝者を決定します。
 - 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。
- **汎用 TCG**:
 - 互いの自身の KO ユニットの枚数を比較し、少ない方がこの場合の勝者です。
 - KO ユニットの枚数が同じ場合は、互いのプレイヤーでじゃんけんを行い、勝った方がこの場合の勝者です。
- **ディヴァインクロス TCG**:
 - 互いの自身の KO 置き場のカードの枚数を比較し、少ない方がこの場合の勝者です。
 - KO 置き場のカードの枚数が同じ場合は、互いの自身のエリアのユニットが受けているダメージの合計を比較し、少ない方がこの場合の勝者です。
 - この時点でゲームの勝者が決まらない場合、ジャッジ立ち会いの上でゲームを続行し、KO 置き場のカードの枚数に差がついた時点でその枚数が少ないプレイヤーが勝利します。この KO 置き場のカードの枚数の比較はいずれかのカードの効果や処理の解決の終了後判定されます。
- **ニンジャスレイヤー TRADING CARD GAME**:
 - 互いの自身のダメージ・ゾーンのカードの枚数を比較し、少ない方がこの場合の勝者です。
 - この時点でゲームの勝者が決まらない場合、ジャッジ立ち会いの上でゲームを続行し、ダメージ・ゾーンのカードの枚数に差がついた時点でその枚数が少ないプレイヤーが勝利します。このダメージ・ゾーンのカードの枚数の比較はいずれかのカードの効果や処理の解決の終了後判定されます。
- **軌跡 TRADING CARD GAME**:
 - 互いの自身の絆を比較し、多い方がこの場合の勝者です。
 - この時点でゲームの勝者が決まらない場合、次のターンのイニシアチブプレイヤーがこの場合の勝者です。

7d. 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。

7e. 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. 使用セットと使用制限カード

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

使用制限区分

- 停学: デッキに入れることができません。
- クラス替え: 指定された組み合わせの中からカードを1種類選び、そのカードのみデッキに入れることができます。それ以外の同じ組み合わせのカードはデッキに入れることはできません。
例:

クラス替え	《カードA》 / 《カードB》
-------	-----------------

上記カードAとカードBのうち、カードAをデッキに入れる場合、カードBをデッキに入れることはできません。
- 制限解除: 使用制限が解除され、通常通りデッキに入れることができますようになります。

使用制限カードリスト

制限区分	カード名
停学	《不思議な出会い》
クラス替え	《千夜一夜》 / 《魂の優位》
クラス替え	《リリー》Lv1 / 《メイシー・クイン(天女 ver.)》Lv1
クラス替え	《リリー》Lv1 / 《ローラ・ハリエ(雪の女王 ver.)》Lv1
クラス替え	《棋聖 メリクリウス》 / 《トウファ》Lv1
クラス替え	《棋聖 メリクリウス》 / 《マリーゴールド(シンデレラ ver.)》Lv1
クラス替え	《コーネリアス》Lv1 / 《不思議な世界》
制限解除	《優しくしてね》

9b-iii. **汎用 TCG**: 汎用 TCG 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。

9b-iv. **ディヴァインクロス TCG**: ディヴァインクロス TCG・構築戦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。

デッキはカードナンバーの先頭4文字がすべて同じカードでのみ構築されている必要があります。

9b-v. **ニンジャスレイヤー TRADING CARD GAME**: ニンジャスレイヤー TRADING CARD GAME・

コンストラクテッド戦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。

9b-vi. **軌跡 TRADING CARD GAME**: 軌跡 TRADING CARD GAME・ストラテジー戦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。

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せん。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。

ディヴァインクロス TCG・**ニンジャスレイヤー-TRADING CARD GAME**・**軌跡 TRADING CARD GAME**:ブリッツシールド戦では同じカードがデッキに何枚入っていてもかまいません。

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
3 ゲームマッチ	50 分

汎用 TCG・**ディヴァインクロス TCG**・**ニンジャスレイヤー-TRADING CARD GAME**:

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

軌跡 TRADING CARD GAME:

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	30 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							

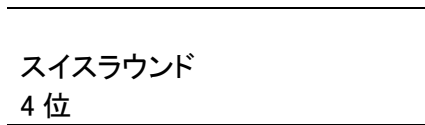
付録: 決勝の組み合わせと進行

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

スイスラウンド

1 位



スイスラウンド
2 位

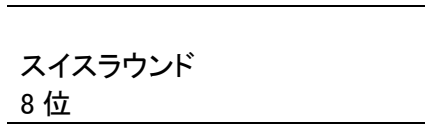
スイスラウンド
3 位

優勝

トップ 8

スイスラウンド

1 位



スイスラウンド
4 位

スイスラウンド
5 位

スイスラウンド
2 位

スイスラウンド
7 位

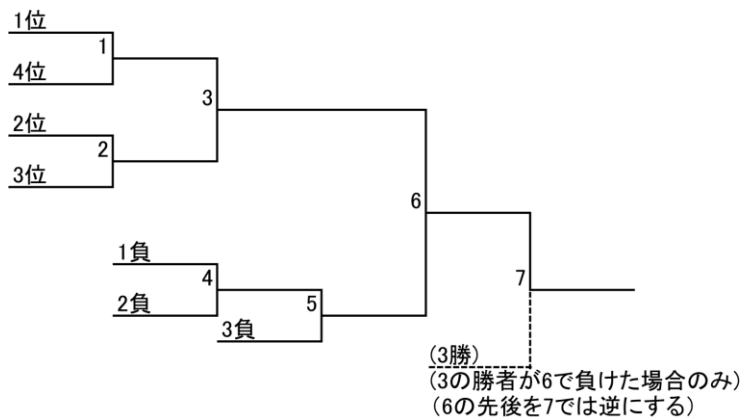
スイスラウンド
3 位

スイスラウンド
6 位

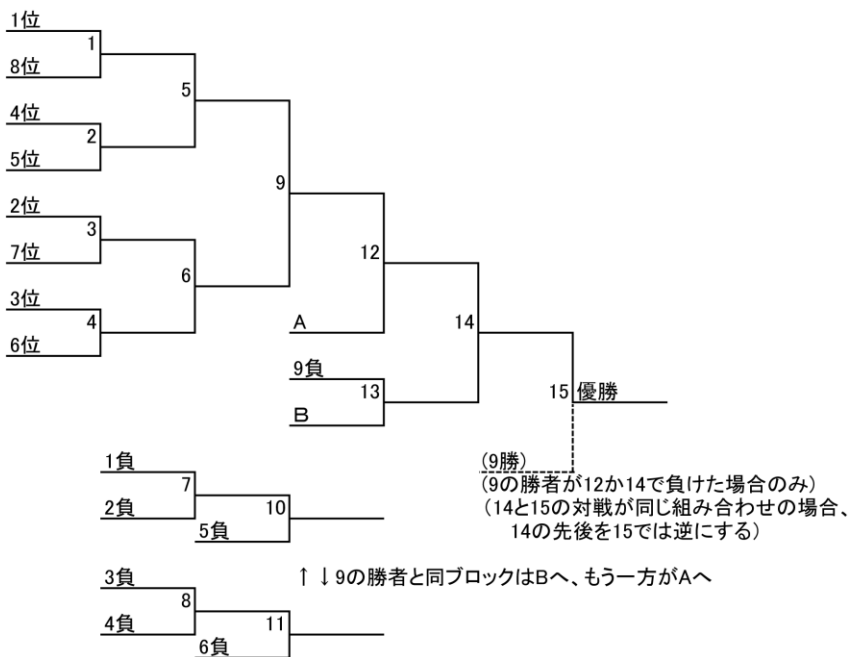
優勝

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。

第 2 部:ペナルティガイドライン

1. 序文

1a. 概要

この文書は、株式会社 TCG が提供するカードゲームを用いるイベントにおいて、イベント中に発生した事例に対する対応を示すものです。

2. この文章の表記

2a. 概要

イベント参加者がゲーム中になんらかの違反行為を発生させた場合、そのイベントのオフィシャルはその参加者に対し、指定の罰則を与える必要があります。具体的な内容については次章以降で解説しますが、この章ではその各項目の表記内容を解説します。

2b. 項目の表記

2b-i. 違反概要

各項目の見出しは、その違反の分類名を表記し、実際にその違反がどのような内容であるかの概要を示します。

2b-ii. 違反の例

その項目で解説される違反の実際の例を示します。

2b-iii. 罰則

その違反において適用されるべき罰則を示します。

2b-iv. 対応

その違反のある状況を修正する場合に、どのように処理を行うかを示します。

3. 罰則内容

3a. 概要

罰則の内容は、その程度に応じて軽重が決められます。この章ではそれぞれの罰則がどのような内容であることを示します。

3b. 口頭注意

口頭注意は、トーナメントの種類が一般である場合や、ごく軽微な違反である場合に適用されます。

トーナメントの種類が一般である場合、特に罰則内容の表記があるもの以外、常に口頭注意が行われます。口頭注意はプレイヤーへの示唆(これがどのような違反であり、回避するにはどうすべきかなど)を含んで行われることが望まれます。

口頭注意はその場でなされ、特に記録に残されません。ただしオフィシャルは、その口頭注意に該当する行為が意図的に行われていないか、たびたび繰り返されていないかなどについて注意を払う必要があります。

3c. 警告

警告は、競技のトーナメントにおける一般的な違反に対して行われる罰則です。

警告はその場でなされ、オフィシャルはそれを記録する義務があります。

3d. ゲームの敗北

ゲームの敗北は、そのゲームを適切に進行することが難しいまたは不適切であると判断される場合に与えられる罰則です。

ゲームの敗北を受けたプレイヤーは、現在進行中のゲームを敗北します。現在がゲームとゲーム、あるいはマッチとマッチの間である場合、次にそのプレイヤーが行うゲームを敗北します。オフィシャルはそれを記録する義務があります。

1 ゲームマッチにおけるゲームの敗北はマッチの敗北になります。

3e. マッチの敗北

マッチの敗北は、意図的でない重度の違反に対して与えられる罰則です。

ゲームの敗北を受けたプレイヤーは、現在進行中のマッチを敗北します。現在がマッチとマッチの間である場合、次にそのプレイヤーが行うマッチを敗北します。トーナメント形式が3ゲームマッチである場合、そのプレイヤーは2ゲーム負けたものとみなされます。

3f. 失格

失格は、意図的に行われた違反、またはきわめて重大な違反に対して与えられる罰則です。

失格を受けたプレイヤーは、現在のトーナメントから退出します。その際、そのプレイヤーが得られるはずだった賞品や権利などは与えられず、参加費等も返却されません。

ヘッドジャッジは、罰則を受けたプレイヤーやその関係者の主張を取りまとめ、その内容をTCG事務局に報告する義務があります。

報告には、ヘッドジャッジ自身の名前、イベント名、イベント日付、罰則を受けたプレイヤーの名前を含む必要があります。また、デッキリストや、プレイヤー自身の情報、関係者との会話の詳細など、罰則に関連するすべての詳細も報告する必要があります。この報告は、件名に「失格報告書」と記載してTCG事務局(info@tcg.best)にメールで送付することもできます。

3g. 繰り返しによる罰則の格上げ

プレイヤーがほぼ同一内容と認められる違反を繰り返した場合、罰則が格上げになります。

警告に該当する同一内容の違反を繰り返したプレイヤーは、それがゲーム進行の違反である場合は3回目の、それ以外の場合は2回目の警告を受ける代わりにゲームの敗北を受けます。

ゲームの敗北を受けた違反と同一内容の違反をさらに1回繰り返したプレイヤーは、2回目のゲームの敗北を受ける代わりにマッチの敗北を受けます。

マッチの敗北を受けた違反を繰り返した場合でも、それが失格に格上げになることはありません。

いずれの場合も、オフィシャルはその繰り返しが意図的なものでないかを確認する必要があります。意図的である場合、それは失格に該当します。

4. 違反行為:ゲーム進行の違反

4a. ゲームルールの見落とし

ゲーム進行中、従うべきルールを見落としまたは適用を間違えた違反です。誘発能力の誘発の見落としに関しては別項に従ってください。

例:

- 対象として不適正なカードを対象として能力をプレイした、または解決した。
- カードをプレイするためのコストに過不足があった、または適切なコストを支払っていなかった。
- カードの指示により行わなければならない行動を行わなかった。

競技:違反を行ったプレイヤーは警告を受けます。

共通:適切な行動で置き換えます。本来できないはずだった不適切な行動が行われていた場合、その行動は行われず、その直前までゲームを巻き戻します。ただし、その違反の時点からターンをまたぐ等長時間が経過し、それを巻き戻すことがゲームに大きく影響があると判断した場合、その行動を巻き戻さず、またはそのうち実行可能な一部のみを修正し、現状のままゲームを進行させてもかまいません。

4b. ゲーム状況の異常

ゲーム進行中、現在の状況がゲーム上不適切になっている場合の違反です。

例:

- 場に出る際になんらかの選択を行うべきカードの選択が行われていない。

競技:違反を行ったプレイヤーは警告を受けます。

共通:ゲームを適正な状況にします。本来あるべき状態で無いカードは、あるべき状態にする、またはあるべき領域に移動します。

4c. 誘発の見落とし

誘発能力が誘発したことを見落としていたことに対する違反です。誘発能力は、その能力を持つカードのコントローラーが誘発したか否か、あるいはいつ誘発したかを管理する義務があります。

誘発能力は、その誘発能力のプレイまたは解決においてなんらかの選択や指示や目に見える行動を行った場合、またはその内容が目に見えるものでない場合はそれによる変更内容が実際に参照される時点でそれを認識していた場合に、その能力を見落としていなかったものと見なされます。

例:

- 「ドローフェイズの開始時」に行うべき行動を行わなかった。
- 「リゾネーターが墓地に置かれた時」に行うべき選択をしなかった。

一般: 現在行うべきゲーム上の処理がある場合(チェイス上にカードや能力がある等)は、それをすべて処理します。その後、その誘発能力をプレイし、ゲームを続けます。

競技: 違反を行ったプレイヤーは以下の条件をすべて満たす場合に警告を受けます。

- * その誘発能力が「してよい」等任意のものではなく、強制である。
- * その誘発能力が、その見落としたプレイヤーにとってなんらかの不利益をもたらすものである。

まず、現在行うべきゲーム上の処理がある場合(チェイス上にカードや能力がある等)は、それをすべて処理します。その後、誘発能力を見落としたプレイヤーの相手は、現時点でその誘発能力のプレイを認めるか否かを選択し、認める場合はそれをプレイします。

その誘発能力が、カードの領域移動を伴うものである場合、その誘発能力は常にプレイします。

4d. 余分なカードを見る

本来見えるべきでないカードの内容が見えてしまったことに対する違反です。

例:

- 山札の一番上のカードがめくれてしまった。
- 裏向きに除外されているカードをひっかけて見てしまった。

競技: 違反を行ったプレイヤーは警告を受けます。

共通: 違反者にのみ見えてしまったカードは、すべてのプレイヤーに対して公開されます。

その見えてしまったカードが山札のカードの一部である場合、その山札のうち位置が判明しているカードを除き、カードをシャッフルします。位置が判明しているカードはシャッフル後にその位置に戻してください。

4e. 不正な非公開カード

非公開領域に不正な枚数や状態のカードを持っていることに対する違反です。

例:

- カードを2枚引くべきところで3枚引いてしまった。
- 山札から探して公開して手札に加えるべきカードを、公開せずに加えてしまった。

競技: 違反を行ったプレイヤーは警告を受けます。

共通: 違反者の相手に対し、その不正な状態にある非公開領域のカードをすべて公開します。

その後、その領域に本来より多い枚数のカードがある場合、対戦相手はそのうち多い枚数のカードを選択し、それらのカードが本来あるべきであった領域に移動します。例えば、カードを2枚引くべきところで3枚引いてしまった場合、そのプレイヤーは警告を受け、相手に手札を公開し、相手はその中から1枚を選んで山札の一番上に戻します。

4f. 違反の見逃し

相手のルールの違反に気づかなかった場合の違反です。

ゲームが適正に進められていることを確認するのは両方のプレイヤーにとっての義務です。ゲーム中に相手の違反が確認できる状況でそれを指摘できなかった場合、この違反であるものとみなされます。

競技: 違反を行ったプレイヤーは警告を受けます。これは繰り返しによる格上げの対象にはなりません。ただし、オフィシャルはそれが意図的でないかを監視調査する必要があります。

5. 違反行為:トーナメント進行違反

5a. 一般的な大会規定やアナウンス指示の違反

プレイヤーは大会規定やその大会に置けるアナウンスに従う義務があり、それに反する行為を意図的でなく行った場合にこの違反となります。これはイベント全体に対して適用できます。

例:

- 規定に沿わない状態で電子機器を使用している。
- 食事が禁止されているアナウンスがあった会場で食事をしている。

一般:ただちに従うよう指示してください。

競技:違反を行ったプレイヤーは警告を受けます。

5b. 直接の指示に対する違反

特定のプレイヤーに対してオフィシャルから直接何らかの指示があり、それにプレイヤーが従わない場合、この違反に該当します。

例:

- プレイヤーに対し、オフィシャルから過度に汚れたスリーブを変えるよう指示があったが、数ラウンド後にそれに従っていないのが発見された。
- オフィシャルが運営の都合でフリープレイをしているテーブルを空けるよう指示したが、5分たっても進行中のゲームを止めていなかった。

一般:ただちに従うよう指示してください。それでも従わない場合、そのプレイヤーは失格となり、会場からの退去を求められます。

競技:そのプレイヤーは警告を受けます。それでも従わない場合、そのプレイヤーは失格となり、会場からの退去を求められます。

5c. 不十分な無作為化

山札のシャッフルが十分でない場合に、この違反となります。

例:

- プレイヤーが自分のデッキのシャッフルで、ヒンズーシャッフルを1回しか行っていなかった。
- 相手プレイヤーが着席した時点で、すでにシャッフル済みである山札を相手に渡した。

競技:違反を行ったプレイヤーは警告を受けます。

共通:その山札を十分にシャッフルします。

シャッフルは、相手が見ている目の前で、複数の手段で、十分な回数行うことが望まれます。一般的には、リフルまたはそれに近いシャッフル(いわゆるマッシュシャッフル等)とそれ以外のシャッフルを組み合わせて複数回ずつ行うべきです。

シャッフルは十分行うべきですが、不必要に長い時間をかけるべきではありません。特にゲーム開始時以外で意味無くカードの枚数を数える行為等が行われる場合、オフィシャルは遅延行為に該当しないかを確認すべきです。

5d. 遅刻や着席間違い

プレイヤーはアナウンスに従って指定の時刻までに書類の提出や指定の座席への着席を行う義務があります。それに遅れた場合、この違反となります。

例:

- 参加に必要な書類を、回収の制限時間までに提出できなかった。
- ラウンド開始の時点で、まだ指定の座席に着席していなかった、または別の座席に着席していた。

競技:ラウンドの開始以外での遅刻は警告を受けます。

共通:ラウンド開始時点で着席していなかったプレイヤーはゲームの敗北を受けます。着席の指示から10分経過してなお着席ができていない場合、このゲームの敗北はマッチの敗北に格上げされ、さらにこのトーナメントから退出したものとみなされます。次のラウンドまでに当該のプレイヤーが退出の取り消しをオフィシャルに求めた場合、オフィシャルはこのプレイヤーを再びトーナメントに参加させることができます。

ラウンド開始時の着席は厳密すぎるべきではありません。明らかに空き席に向かって移動しているプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーが当該の座席のプレイヤーであるなら、オフィシャルは口頭注意にとどめるべきです。

5e. 遅い進行

プレイヤーが意図的ではなくゲーム進行を遅らせている場合、この違反となります。意図的に遅いゲーム進行は遅延行為に該当します。

例:

- 局面のプレイングを考えて不必要に長い時間ゲームが止まっている。
- シャッフルに極端に長い時間をかけている。

競技: そのプレイヤーは警告を受けます。

共通: オフィシャルは警告に該当しそうな遅い進行に対しては、まずゲームを進めるよう口頭注意を出します。その上でさらにゲーム進行が遅れているようであるなら、実際にゲームが進行するのを待って、そのプレイヤーに警告を与えます(進行の前に出すとゲームがさらに遅れる可能性が高いため、進行を待ってからが望ましい)。

5f. 印のついたカード

カードまたはスリーブに明確な印がつき、裏から見て判別が可能である場合にこの違反となります。

例:

- プレイヤーのスリーブのうち、数枚のみが角が折れている。

共通: オフィシャルは裏から判別できるカードが特定のカードに偏っていないかを確認します。特に偏っていないと認識される場合、そのプレイヤーは警告を受けます。プレイヤーは特に新たなスリーブを入手することは強制されませんが、オフィシャルはサイドボードのカードとスリーブを交換する、一部スリーブ内のカードを交換する等をプレイヤーに求めることができます。

特定のカードに偏っていると認識される場合、オフィシャルはそれが意図的でないかを調査する必要があります。意図的でないと判断された場合、そのプレイヤーはゲームの敗北を受け、スリーブをすべて交換することが求められます。意図的であると判断された場合、「7f.意図的な違反行為」の違反を適用します。

5g. 外部からの助力

ゲームにおける決定は、プレイヤー自身が行う必要があります。マッチ中に外部から何らかの情報を与える、または外部の情報を求める行為はこの違反になります。

例:

- 観戦者がプレイヤーに聞こえるように進行中のゲームに関する会話をします。
- プレイヤーがマッチ中に事前にメモした内容を確認する。

競技: マッチ中に、外部から情報与えた参加者、または外部の情報を見たあるいは外部の情報を求めたプレイヤーはゲームの敗北を受けます。

共通: 外部から情報を与えた観戦者がプレイヤーでない場合、オフィシャルはこのトーナメントの残りの間、その観戦者に対戦を観戦しないよう求めることができます。

ここでいう「マッチ中」とは、組み合わせの発表から実際のマッチの終了までを指します。それ以外の時点では、プレイヤーは自由に情報を受けることができます。

5h. コミュニケーション違反

ゲーム中に互いの意思の疎通が不適切でゲームに影響が出る場合、この違反となります。

例:

- 互いのプレイヤーが認識しているライフポイントに差異がある。
- カードのプレイ内容の認識が違うことに、ゲームが進行してから気がついた。

競技: 責任があると認識されたプレイヤー(必要なら両方のプレイヤー)は警告を受けます。

共通: プレイヤーは互いに共通の認識を持ってゲームを進める義務があります。一方のプレイヤーの宣言が不正確または不明瞭だった、あるいは誤解を招きやすいものだった場合、そのプレイヤーは適切なゲームの進行を阻害しているとみなされます。

オフィシャルは状況を確認し、可能なかぎり正しいと認識されるゲームの状況を構築し、プレイヤーに提示の上でそこからゲームを続行させます。適切な現在の状況の構築ができない場合のみ、オフィシャルは構築可能な時点までゲームの状況を巻き戻してもかまいません。

5i. 不十分なダイスロール

ダイスを使用するゲームにおいては、ダイスを適切にふる必要があり、これを満たさなかった場合にこの違反となります。

例:

- ふったダイスがほとんど転がらなかった。
- ダイスが手で隠れて、転がったことを相手が確認できなかった。

競技: プレイヤーは警告を受けます。

共通: ダイスは手の中で十分ふった上で、テーブル上で十分転がして目を出す必要があります。オフィシャルは十分転がっていないと判断したダイスをふり直させます。

6. 違反行為: デッキ登録違反

6a. 不正なデッキリスト

プレイヤーが提出したデッキリストの内容がルール上適正でない場合に、この違反となります。

例:

- リスト上のカードの枚数が、適正な最小限の枚数未満である。
- リスト上にそのフォーマットで認められていないカードが書かれている。
- デッキリストに氏名が書かれていない。

競技: そのプレイヤーは警告を受けます。

共通: プレイヤーのデッキを確認します。デッキが適正である場合、そのデッキに合わせる形でリストを訂正します。デッキも不適正である場合は「6b. 不正なデッキ」の違反を適用します。

6b. 不正なデッキ

プレイヤーが使用しているデッキの内容がルール上適正でない場合に、この違反となります。サイドボードの戻し忘れやカードの紛失はそれぞれ別項目で対応します。

例:

- デッキのカードの枚数が、適正な最小限の枚数未満である。
- デッキにそのフォーマットで認められていないカードが入っている。

共通: そのプレイヤーはそのプレイヤーはゲームの敗北を受けます。

デッキリストがあり、そのデッキリストが適正である場合には、次のゲームまでにデッキリストに一致するようにデッキを訂正します。

デッキリストが存在しないまたは不適正である場合は、そのプレイヤーは代わりにマッチの敗北を受けます。その後、まずそのデッキから使用できないまたは枚数超過のカードを取り除き、その後そのプレイヤーはそのデッキが適正なものになるようにデッキにカードを加え、必要ならその内容に従ってデッキリストを訂正します。

6c. カードの紛失

プレイヤーが使用しているデッキのカードの一部が無いことにプレイヤーが気づいた場合、この違反になります。

例:

- 前のマッチのプレイヤーが、自分のデッキの一部を持って行ってしまった。
- デッキのカードを落としてしまったようで、枚数が足りない。

共通: そのプレイヤーは、ジャッジを呼んだ上で、ゲームの準備の時間内でそのカードを探すまたは同一のカードを補充することができます。デッキリストがある場合は、オフィシャルはそれによるデッキ内容の確認を行ってください。

ゲームの準備の時間内でそのカードが見つからない場合、それがサイドボードのカードであるなら、そのプレイヤーは以降その不足した枚数でトーナメントを行うことを選択できます。この場合、それ以上の罰則はありません。

メインのデッキのカードが不足し、ゲームの準備の時間内で補充できない場合、そのプレイヤーはゲームの敗北を受けます。ゲームの敗北を受けてさらに 10 分以内に補充できない場合、そのプレイヤーはマッチの敗北を受けます。その後、不正なデッキと同様の処理を行ってください。

6d. サイドボードの戻し忘れ

3 ゲームマッチの 1 ゲーム目でサイドボードが初期状態になっていない場合、この違反になります。

例:

- 3 ゲームマッチの 1 ゲーム目で、サイドボードにあるはずのカードを引いてしまった。

共通: そのプレイヤーはゲームの敗北を受けます。

サイドボードにあるはずのカードがゲーム開始時の手札にある場合、そのプレイヤー自身がただちにジャッジを呼んだなら、オフィシャルはその違反を警告に格下げし、サイドボードを正常な状態に戻してゲームを最初から行うことを認める事ができます。ゲームが進行してしまった場合、この格下げは適用されません。

7. 違反行為: 違法行為や意図的な違反

7a. 挑発または不道徳行為

マナー違反や挑発行為は慎まれるべきであり、この違反になります。

例:

- 対戦を行っていたテーブルに空いたペットボトルやトークン代わりに紙くずを放置した。
- 相手のプレイングや行動をけなしたり嘲笑したりした。
- 負けた腹いせにカードを叩きつけた。
- 相手からハンドシャッフルを控えるよう求められたのにやめなかった。

共通: そのプレイヤーは警告を受けます。

7b. 威嚇または差別行為

相手やオフィシャルに対する脅迫行為、または国籍や性別などによる差別は厳に慎むべきです。

例:

- 相手の性別に対しそれを蔑むような発言をした。
- ジャッジの裁定に対し脅迫的な言動をした。
- 相手に向かって中指を立てるなど、下品なジェスチャーをした。

共通: そのプレイヤーは失格を受けます。

7c. 毀損または窃盗行為

イベント会場の備品や他人の所有物を毀損したり窃盗したりする行為は違法行為です。

例:

- 書類記入の備品であるボールペンをくすねた。
- ライフの記入を紙が無くて番号札に行った。
- 負けた腹いせに相手の鞆を蹴飛ばした。

共通: そのプレイヤーは失格を受けます。

7d. 暴力

プレイヤーの安全は第一に守られるべきです。

例:

- プレイヤーが座っている椅子を蹴飛ばした。
- 相手プレイヤーに腹を立てて胸倉を掴んだ。

共通: そのプレイヤーは失格を受けます。

7e. マッチ結果の操作

対戦結果を金品の授受などにより、またはゲーム外の行動で意図的に操作する行為は厳禁です。

例:

- 賞品の一部を渡すことを条件に投了を求めた。またはそれに応じて意図的に投了をした。
- 賞品の分配をすることを条件に引き分けを求めた。
- マッチの勝者をダイスでランダムに決めようとした。

共通: そのプレイヤーは失格を受けます。

7f. 意図的な違反行為

違反行為に気づいてゲームをそのまま進行させる、あるいは意図的に違反行為を行うことはまったく認められません。

例:

- 3 ゲームマッチの 1 ゲーム目の手札にサイドボードのカードがあったが、有利なのでそのままゲームを進めた。
- 相手のライフが間違っていたが、その方が得なのでそちらに合わせた。
- カードを引く時にわざと 1 枚多く引いた。

共通: そのプレイヤーは失格を受けます。

7g. オフィシャルへの情報の隠蔽や捏造

自分が有利になる目的でオフィシャルに嘘をつく行動は健全なイベント進行に対する害悪です。

例:

- 相手の違反行為をわざと見逃し、自分に有利な時点で警告を与える目的でジャッジを呼んだ。
- 裁定を受ける際に、自分に有利になるようにジャッジに嘘の状況を説明した。

共通: そのプレイヤーは失格を受けます。

7h. 遅延行為

制限時間を意図的に悪用する行為は、ゲームで決着をつける原則の妨げです。

例:

- 3 ゲームマッチの 1-0 でリードしている 2 ゲーム目で、時間切れ間際に何度も互いの墓地を確認した。
- 時間切れ間際で負けそうなゲームで、対抗策のない手札と盤面で何もせず長時間考え続けた。

共通: そのプレイヤーは失格を受けます。

更新情報

2025年01月10日 Ver. 1.14

- 軌跡 TRADING CARD GAME の時間切れになった際の勝者の決め方の内容を更新
- チップ争奪戦(テーブルマッチング)を追加

2024年10月18日 Ver. 1.13

- 軌跡 TRADING CARD GAME に関するルールを追加

2024年09月25日 Ver. 1.12

- デッキリストの項目を更新
- マッチ進行の同意による引き分けの項目を削除
- 違反行為: 違法行為や意図的な違反のマッチ結果の操作の項目を更新

2024年07月26日 Ver. 1.11

- ニンジャスレイヤーTRADING CARD GAME に関するルールを追加

2024年07月08日 Ver. 1.10

- 誤記の修正

2024年06月04日 Ver. 1.9

- 重複していた内容の削除

2024年05月24日 Ver. 1.8

- チップ争奪式マッチングのマッチング方式を更新
- ペナルティガイドラインを追加

2024年04月05日 Ver. 1.7

- 区別できるカードを追加
- リエントリー制度を追加

2024年02月22日 Ver. 1.6

- チップ争奪戦、チップ争奪式マッチング、チップ争奪式における順位の処理を追加
- レイトレジスト制度を追加

2023年12月01日 Ver. 1.5

- デイヴァインクロス TCG に関するルールを追加

2023年11月29日 Ver. 1.4

- デイヴァインクロス TCG に関するルールを追加
- マッチ終了時の処理の項目の体裁を修正

2023年5月17日 Ver. 1.3

- マッチ終了時の処理を更新

2022年12月8日 Ver. 1.2

- 汎用 TCG に関するルールを追加
- 誤記の修正

2022年6月19日 Ver. 1.1

- 魔法少女 ザ・デュエルのサイドボードルールを更新
- 魔法少女 ザ・デュエルのカードの使用制限に関するルールを更新
- 魔法少女 ザ・デュエルの3ゲームマッチの制限時間を追記