

デュエル・マスターズ 競技イベント運営ルール

2025年5月1日発効

もくじ

- 0. はじめに
- 1. イベントの基本
 - 1.1 イベントの種別
 - 1.2 イベント情報の公開
 - 1.3 イベント上の役職
 - 1.4 参加資格
 - 1.5 イベント主催者
 - 1.6 ヘッドジャッジ
 - 1.7 フロアジャッジ
 - 1.8 スコアキーパー
 - 1.9 プレイヤー
 - 1.10 観客
- 2. イベントの機構
 - 2.1 マッチの構成
 - 2.2 先手後手の決定
 - 2.3 ゲーム開始前の手順
 - 2.4 ゲームまたはマッチの投了
 - 2.5 マッチ終了時の手順
 - 2.6 時間延長
 - 2.7 デッキ登録
 - 2.8 デッキチェック
 - 2.9 ヘッドジャッジへの上訴
 - 2.10 イベントからの退出
 - 2.11 記録
 - 2.12 電子機器
 - 2.13 ゲームで使用できるもの
 - 2.14 ビデオ・カバレッジ

3. イベント規定

3.1 タイブレイカー

3.2 フォーマットとレーティング区分

3.3 真正カード

3.4 代用カード

3.5 新製品の扱い

3.6 カードの切り直し

3.7 カードスリーブ

3.8 プレイマット

3.9 区別できるカード

3.10 非公開情報

3.11 カードの位相

3.12 墓地の順序

4. 意思疎通

4.1 プレイヤーの意思疎通

4.2 順序違いの連続行動

4.3 ループにおける手順の省略について

4.4 ループの結果について

4.5 ループの終了について

4.6 誘発型能力

4.7 見ないで選ぶ

5. イベント規定抵触行為

5.1 故意の違反

5.2 共謀・買収

5.3 賭博行為

5.4 非紳士的行為

5.5 遅いプレイ

6. 構築イベント規定

6.1 デッキ構築上の制限

6.2 アドバンス構築

6.3 オリジナル構築

6.4 ブロック構築フォーマット・デッキ構築

7. リミテッド・イベント規定

7.1 デッキ構築上の制限

7.2 リミテッドのイベントでのカードの使用

7.3 規定外の物品

7.4 ドラフト・ポッドの組み分け

7.5 ブースタードラフトの手順

8. 認定規定

8.1 - 制限時間

8.2 - タイブレークの解説

8.3 - スイス式イベントにおいて推奨されるラウンド数

9. デュエル・マスターズ・ペナルティガイドライン

9.1 一般理念

9.2 ペナルティの定義

9.3 ペナルティの適用

9.4 巻き戻し

10. ゲーム上の誤り

10.1 ゲーム上の誤り — 誘発忘れ

10.2 ゲーム上の誤り — 過剰なカードを見た

10.3 ゲーム上の誤り — 過剰なカードを引いた

10.4 ゲーム上の誤り — ゲーム開始時の引き間違い

10.5 ゲーム上の誤り — ゲーム上の誤り — 過剰なシールドを置いた

10.6 ゲーム上の誤り — その他一般のゲームルール抵触行為

10.7 ゲーム上の誤り — 違反の見逃し

11. イベント上の誤り

11.1 イベント上の誤り — 遅刻

11.2 イベント上の誤り — 外部情報の参照

11.3 イベント上の誤り — 遅いプレイ

11.4 イベント上の誤り — 不十分な切り直し

11.5 イベント上の誤り — デッキノリストの問題

11.6 イベント上の誤り — レギュレーション違反

11.7 イベント上の誤り — リミテッド手順抵触行為

11.8 イベント上の誤り — 意思疎通規定抵触行為

11.9 イベント上の誤り — 区別できるカード

- 12. 非紳士の行為
 - 12.1 非紳士の行為 — 軽度
 - 12.2 非紳士の行為 — 重度
 - 12.3 非紳士の行為 — 結果の捏造
 - 12.4 非紳士の行為 — 買収
 - 12.5 非紳士の行為 — 攻撃的行為
 - 12.6 非紳士の行為 — イベント物品の窃盗
 - 12.7 非紳士の行為 — 遅延行為
 - 12.8 非紳士の行為 — 故意の違反
- 13. ペナルティー一覧

0. はじめに

この文書はデュエル・マスターズの競技イベントすべてで適用される。プレイヤーとスタッフはイベントを上手く運営するためにお互いに協力し、この競技イベント運営ルール規定、総合ゲームルールに従う責任がある。また、観客にも観客の義務が定められている。

規定に抵触した個人は、この運営ルール内のペナルティガイドラインに則って処置される。

この文書が総合ゲームルールと矛盾する(あるいは総合ゲームルールにおいて未定義である)場合、この文書の内容が優先される。

特定のイベントでは異なる方針や手順を定めている場合がある。この文書と主催者方針が異なる場合、主催者方針の内容が優先される。

タカラトミーはこれらの規定を変更、調整、明確化し、その他公式な変更を事前の告知なしで加える権限を留保する。

1. イベントの基本

1.1 イベントの種別

認定のトーナメント・イベントは公式イベントと公認イベントの2つの種別に分けられる。公式イベントはタカラトミー、あるいはタカラトミーが選んだイベント主催者によって運営され、グランプリや全国大会など特定の名前と特徴を持つ。公認イベントとはそれ以外のイベントで、CS などにあたる。

イベントのフォーマットは主に構築で行われるが、リミテッドのイベントも開催可能である。それぞれのフォーマットに特有の規定が存在する。構築では、プレイヤーはそれぞれに事前にデッキを準備し、それを用いて対戦する。リミテッドでは、プレイに用いる物品はすべてイベントの間に提供される。複数のフォーマットからなる単一のイベントを開催することも可能である。

1.2 イベント情報の公開

タカラトミーは、認定イベントのイベント情報を(そのイベントの間も含む)いつでも公開する権利を有する。イベント情報の中には、プレイヤーのデッキ内容、戦略の解説、会話の内容、ビデオ撮影などが含まれる。イベント主催者も、イベント情報を公開する権利を持つ。

1.3 イベント上の役職

イベントのために、以下の役職が定義されている。

- イベント主催者
- ヘッドジャッジ
- フロアジャッジ
- スコアキーパー
- プレイヤー
- 観客

上記のうち最初の4つの役職は、イベントのスタッフである。ヘッドジャッジとフロアジャッジはあわせてジャッジと呼ばれる。1人の個人が複数のスタッフとしての役職を兼ねてもよい。イベントでジャッジでない個人は、本人がプレイしていないマッチに関しては観客である。取材者も観客として扱われる。

1.4 参加資格

以下の例外を除いて、認定のトーナメント・イベントには誰でもプレイヤーとして参加することができる。

- 資格停止処分を受けている個人。
- タカラトミーの方針によって特に参加を禁止されている個人。(この決定はタカラトミーの専権である)
- 親または保護者の承諾を得ていない、13歳以下の個人。
- 法律、あるいはイベント主催者やイベント会場の規定によって禁止されている個人。

以下の例外を除いて、誰でもスタッフ(イベント主催者、ヘッドジャッジ、フロアジャッジ、スコアキーパー)を務めることができる。

- 資格停止処分を受けている個人。
- そのイベントにプレイヤーとして参加している個人。

1.5 イベント主催者

イベント主催者は、イベントの運営のための以下のようなことに関して責任を持つ。

- イベントに必要と思われるだけの場所を確保すること。
- イベント当日に先んじてイベントを宣伝すること。
- イベント運営のために必要なスタッフを集めること。
- イベント運営のために必要な物品(リミテッドでの物品など)を供給すること。
- イベントの結果をタカラトミーに報告すること。

1.6 ヘッドジャッジ

認定イベントでは、論争の裁定やルールの解釈、その他公式な決定を下すために、ヘッドジャッジがその場に必要である。ヘッドジャッジは認定イベントにおいて最終の裁定権限者であり、すべてのイベント参加者はその解釈に従わなければならない。ヘッドジャッジは認定ジャッジであるほうが望ましいが、そうでなくても問題はない。

ヘッドジャッジの責任には、以下のようなものがある。

- プレイヤーが自ら気付いたか指摘されたかに関わらず、ゲームのルールまたはイベントの規定への抵触行為を処理するための必要な行動を取らせることを保証する。
- すべての上訴に対し、フロアジャッジの裁定を覆すことも含めて最終裁定を下す。
- 必要に応じて、フロアジャッジに役目を割り振る。

しばらくの間任を果たせない場合、必要であれば、ヘッドジャッジは一時的に他のジャッジに義務を渡してもよい。また、そうしなければイベントの完全性が損なわれるような特別な条件下においては、イベント主催者はヘッドジャッジに代わってもよい。

一部の公式イベントにおいては、複数のヘッドジャッジがいたり、イベントの部分ごとに異なるヘッドジャッジがいたりする。ヘッドジャッジとして務めている限りにおいて、すべてのヘッドジャッジは同等の責任を持ち、同等の権限を行使する。

1.7 フロアジャッジ

フロアジャッジはプレイヤーや観客の質問に答えたり、不正なプレイを処理したり、その他妥当な要請に応えるために存在する。

ジャッジは一般に、現在のゲームの局面に関してプレイヤーが判断するための助力をするものではないが、ルール、カードの相互作用について答えたり、あるいはカードの正式なテキストを示したりすることはできる。ジャッジはプレイヤーがゲームの局面を理解するための助力をしてもよい。プレイヤーがテーブルから離れて質問をしたい場合、その要求はほとんどの場合において認められるべきである。プレイヤーは特定のジャッジに対して要求に応えるよう要求してはならない。

ジャッジはゲーム上の不正な行動を防ぐために介入してはならない。ルールが破られた直後に介入し、問題が複雑化するのを防ぎ、ゲームの完全性を復元し、必要に応じて懲罰を与えること。

1.8 スコアキーパー

スコアキーパーは、イベントを通して、適正な組み合わせとイベント記録を作ることを任務とする。スコアキーパーの責任には、以下のようなものがある。

- 適正な組み合わせを毎ラウンド作成し、ラウンドの結果を正確に入力する。
- スコアキーパーの処理上発生した問題をすべて、ヘッドジャッジと協力して解決する。
- タカラトミーに報告するため、必要な情報がすべてイベント報告内に含まれていることを確認する。

ヘッドジャッジは、スコアキーパーの処理上で発生した問題を解決するための行動の決定に関する最終権限を持つ。

1.9 プレイヤー

プレイヤーには、以下の責任がある。

- スタッフ、他のイベント参加者、観客に対して紳士的態度を保ち、常に非紳士的行為を慎む。
- 明瞭で適正なゲームの局面を保つ。
- 告知された開始時間ならびに時間制限に従う。
- マッチ内でルールやポリシーの違反を見付けた場合に注意喚起する。
- 買収、賭博、マッチ結果の捏造の提案があったり、イベントのマッチ結果に矛盾を見つけたりした場合にジャッジを呼ぶ。
- 参加が認められていないイベントに参加しない。(たとえば、全国大会予選の通過者は、その年に行われる他の全国大会予選に参加できない)
- この文書に含まれる規定に従わなければならない。

プレイヤーはイベントに参加するために以下の物品を用意しなければならない。

- 構築イベントでのデッキおよびデッキリストのような、イベントのフォーマットによって特に必要とされる物品。ジャッジが物品を提供する場合であっても、プレイヤーにその責任はあり続ける。

自身の責任を果たさなかったプレイヤーは、懲罰を受け、タカラトミーによる調査を受ける。タカラトミーは、事前の予告なしでプレイヤーの資格を停止させ、あるいは無効にする権限を留保する。

1.10 観客

イベント会場に存在し、かつ上記のどの分類にも当てはまらない人物は観客である。

観客は、マッチの進行中ならびにイベント進行中、プレイヤーも静寂を保つことが求められている間静寂を保たなければならない。不正やポリシーの違反を見つけたと思った場合、可能な限り早くジャッジを呼ぶことが望ましい。観客がマッチに直接干渉することは認められない。

スタッフは観客にマッチを見ないように指示することができる。

2. イベントの機構

2.1 マッチの構成

デュエル・マスターズのマッチは、一方が一定数(通常は1つ)のゲームに勝つまで続けられる一連のゲームからなる。引き分けのゲームはこの数に考慮しない。どちらかのプレイヤーが必要な数のゲームに勝つ前にラウンドが終わる場合、その時点でもっとも勝利数の多いプレイヤーの勝利となる。両方のプレイヤーが同数のゲームに勝利していた場合、双方負けとなる。

イベント主催者はイベント内の任意の部分で勝利に必要なゲームの数を変更することができ、その変更はイベントの開始前に告知される。各ゲームの結果ではなくマッチの結果はタカラトミーに報告される。

2.2 先手後手の決定

マッチの第1ゲームにおいて、じゃんけんに勝利したプレイヤーが先攻となる。

マッチ中でゲームが終わった場合、そのゲームの敗者が次のゲームの先攻を得る。直前のゲームが引き分けに終わった場合、そのゲームの最初に先攻だったプレイヤーが再び先攻となる。

決勝ラウンドのマッチにおいては、スイス・ラウンドで上位の成績を収めていたプレイヤーが第1ゲームの先攻となる。第2ゲーム以降は、前のゲームの敗者が次のゲームの先攻となる。

2.3 ゲーム開始前の手順

以下の手順を各ゲームの開始前に適当な時間内で行なわなければならない。

1. プレイヤーは自分のデッキと超GRをシャッフルする。
2. プレイヤーはデッキと超GRを対戦相手に提示し、シャッフルを求める。また、存在する場合は超次元ゾーンも提示する。
3. 山札の準備ができたなら、ゲーム開始時に何かをする指示があればそれに従う。その後、プレイヤーは山札の上から裏向きのままシールドを5枚セットし、カードを5枚引いて手札とする。

2.4 ゲームまたはマッチの投了

ゲームやマッチが終わっていない限り、プレイヤーは投了することができる。マッチは、結果登録用紙が記入されたか、登録用紙を使っていない場合にはプレイヤーのいずれかがテーブルを離れたときに終了したものとして扱う。その瞬間までは、マッチ内のゲームに勝っていたプレイヤーであっても相手に投了することができる。1本でも勝っていた場合、マッチの結果は 2-1 となる。謝礼の類と引き替えに、投了してはならない。それらの行為は[買収行為]となる。プレイヤーがプレイしようしない場合、そのプレイヤーはそのマッチを投了したものとして扱う。

2.5 マッチ終了時の手順

マッチの終了時刻が来た時点でまだ勝者が決定していなかった場合、その時点でのターン・プレイヤーがそのターンを終わらせた後に、加えて合計3ターンをプレイする。通常は片方のプレイヤーが2ターン、もう一方のプレイヤーが1ターンを得ることになるが、追加のターンを得る効果がある場合には数がずれることもありうる。その場合、追加ターンを含めての3ターンであり、4ターン目が生じることはない。連続で追加ターンを得た場合、片方のプレイヤー側のみのターンで終了することもあり得る。

加えられたターンの終了時にまだゲームが終わっていなかった場合、そのゲームは双方負けとなる。

(裁定に時間がかかった、デッキチェックをしたなどの理由で)ジャッジが延長時間を与えた場合、マッチ終了時の手順はその延長分が終わるまで開始されない。

シングルエリミネーション・ラウンドでは、マッチは勝利者を必ず決定する。すべてのプレイヤーの勝利ゲーム数が同じ場合、その時点でもっともシールド数が多いプレイヤーがそのゲームの勝者となる。すべてのプレイヤーのシールド数が同じ場合(または、勝利ゲーム数が同数で、ゲームとゲームの間である場合)、予選ラウンドの上位者が勝利者となる。

2.6 時間延長

ジャッジが、ラウンド・クロックが進行中に1分以上マッチを中断させた場合、そのマッチの時間を適宜延長させるべきである。デッキチェックのためにマッチが中断されていた場合、デッキチェックにかかった時間に加えて3分の延長が与えられる。

[遅いプレイ]の懲罰により、時間の延長ではなくターンの追加が与えられる場合がある。それらの追加のターンは、マッチ終了時の追加のターンに追加される。

2.7 デッキ登録

プレイヤーはデッキを登録する必要がある。

デッキリストを用いる個人戦リミテッドのイベントでは、デッキリストを提出するまでは他のプレイヤーや観客と会話したり、非公開情報を共有したりしてはならない。

登録されたデッキリストは、デッキ、超次元ゾーン、《FORBIDDEN STAR～世界最後の日～/終焉の禁断 ドルマゲドン X》、《滅亡の起源 零無》、超GRの構成を記録したものである。デッキリストをスタッフが受理した後では、そのデッキリストを編集することはできない。

一般に、デッキリストはそのイベント進行中は公開情報ではなく、他のプレイヤーと共有されることはない。

2.8 デッキチェック

すべての競技イベントにおいて、デッキチェックは必ず行なわれなければならない。

2.9 ヘッドジャッジへの上訴

プレイヤーがジャッジの裁定に納得できない場合、そのプレイヤーはフロアジャッジに、ヘッドジャッジに上訴することを要請できる。

フロアジャッジが裁定を終えるまでは上訴することを要請できない。ヘッドジャッジの裁定は最終決定である。

2.10 イベントからの退出

プレイヤーはいつでもイベントから退出できる。プレイヤーが第1ラウンド開始前に退出した場合、そのプレイヤーはそのイベントに参加していないものとして扱われ、最終順位にも名前は含まれない。イベントから退出することを選んだプレイヤーは、次のラウンドの組み合わせが生成される前にスコアキーパーにその意志を伝えなければならない。スコアキーパーが次のラウンドの組み合わせを作り始めた以降に退出を告げたプレイヤーは、そのままそのラウンドは組み合わせられる。どちらのプレイヤーもマッチに姿を見せなかった場合、スコアキーパーに報告しない限り、そのイベントから両方のプレイヤーとも退出したのものとして扱う。スコアキーパーに報告することなくイベントから退出することを故意にする、あるいは繰り返すプレイヤーは、資格停止を含む懲罰の対象となりうる。

リミテッドのイベントから退出するプレイヤーは、その時点で適正に所持しているカードを手に入れる。これには、未開封ブースターも含まれる。

トップ8の決勝など足切りが行なわれた後でプレイヤーがイベントから退出する場合、他のプレイヤーがその代わりに進出することはない。そのプレイヤーのそのラウンドの対戦相手は不戦勝を得る。トップ8の決勝に進出する予定のプレイヤーが足切りが行われる前にイベントから退出する場合、他のプレイヤーが進出する。足切りが行なわれたと判断されるのは、その足切りそのものあるいはその足切り後の最初のラウンドの組み合わせが掲示あるいは公表された時である。

謝礼の類と引き替えに、イベントから退出してはならない。その行為は[買収行為]となる。

2.11 記録

プレイヤーはマッチの間に記録を取ってはならない。

プレイヤー並びに観客(例外:許可を受けた取材者)は、ドラフト中やカードプールの登録中に記録を取ってはならない。プレイヤーはドラフト中、カードプールの登録中、デッキの構築中に外部情報を参照してはならない。

プレイヤーはいつでもジャッジを呼び、正式なカードのテキストを確認してよい。

カードに芸術的な修正が加えられているものは、それが戦略的にほとんど意味を成さない場合に限り、使ってもよい。そのイベントでどのようなカードが許容されるか、またどの程度の記録が許容されるかについての最終的な決定権者はヘッドジャッジである。

2.12 電子機器

トーナメントにおいて、ドラフト中、デッキ登録中、マッチ進行中には、記録を取ったり、他人と意思疎通したりできる電子機器を使ってはならない。(この例外は、対戦相手の許可を得て個人的な通話を受ける場合だけである。)

イベントのヘッドジャッジや主催者は、マッチ中の電子機器の使用についてさらなる制限や禁止を加えてもよい。

2.13 ゲームで使用できるもの

競技イベントでは通常、プレイヤーはゲーム開始前に、使用するデッキ、超次元ゾーンと超GRゾーンに置くゲーム用のカード、《FORBIDDEN STAR～世界最後の日～/終焉の禁断 ドルマゲドン X》、《滅亡の起源 零無》およびプレイマット以外のものは机の上から取り除かなければならない。また、ゲーム中に机の上にないものを使用することはできない。

ヘッドジャッジはゲーム内に持ち込める物の許可不許可に関する最終権限者である。

2.14 ビデオ・カバレッジ

競技イベントの中には、マッチの生中継や録画放送のために動画を用いるものがある。ビデオ・コメンテーターはイベント上は観客として扱われるが、中継対象のプレイヤーの耳に届かない限りにおいてマッチ中に話すことが認められている。彼らはカバレッジの間、イベント関係者全てに対して敬意を払う責任がある。ビデオ・リプレイを用いる場合にかかる時間を考え、ジャッジはマッチ中の裁定を下すためにそれを用いてはならない。後の調査のためにビデオ・リプレイを用いることはありうる。

3. イベント規定

3.1 タイブレイカー

以下のタイプレイカーを用いて、イベントにおけるプレイヤーの順位を決定する。

1. マッチポイント
2. 対戦相手・マッチ・ウィン・パーセンテージ
3. 勝利対戦相手の合計得点
4. 対戦相手がたつた、相手の対戦相手・マッチ・ウィン・パーセンテージ

3.2 フォーマットとレーティング区分

タカラトミーは以下のフォーマットを認定する。

構築:

- アドバンス
- オリジナル
- ブロック構築
- 殿堂ゼロ

リミテッド:

- トッキュー8
- ブースタードラフト
- シールド

3.3 真正カード

プレイヤーは、改変されていない、以下の条件を満たすデュエル・マスターズの商品、プロモカードに含まれる真正のゲーム・カードを使うことができる。

- ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社が発行した本物である
- 裏面が通常のデュエル・マスターズの裏面であるか両面カードである
- 日本で商品として販売された、または日本で配布されたプロモカードである
- 区別がつくような傷があつたり修整が加わっていたりしない
- イベントのフォーマットによって定められる条件を満たしている

イベントのヘッドジャッジは、イベント中に傷ついたカードに関して代用カードを発行できる。上記以外のカードは真正のゲーム・カードではなく、認定イベントでは使用できない。

他の条件を満たしている限り、印刷ミスのあるカードを使ってもよい。ただし、分かりにくい文言や絵を使って有利を得ようとしてはならない。

アートの修正は認定イベントでも許容されるが、その修正がカードのイラストを識別できなくしたり、戦略上意味のある情報を含んでいたり、問題のあるイラストを含んでいたりしてはならない。アートの修正によってマナ・コストやカード名が隠れたり変わったりしてはならない。

あるカードがそのイベントで使用できるかどうかを決定するのは、ヘッドジャッジである。

3.4 代用カード

イベント中に、偶然に傷ついたカードまたはこのイベント中にひどく摩耗した真正のゲーム・カード（リミテッドで使う物品が傷ついたり印刷ミスが起こっていたりした場合も含む）の代用として、ヘッドジャッジの判断により代用カードを使う。カードのオーナーが故意あるいは過失によって破損させたカードに代用カードを発行してはならない。

プレイヤーは代用カードを作ってはならず、ヘッドジャッジだけが発行できる。ジャッジが代用カードを作った場合、そのカードは一目で代用カードだと分かるように記された上で、プレイヤーのデッキに入れられる。マッチの間、元のカードは近くに保持され、公開領域にあって区別できる間は代用カードと交換される。代用カードは、その発行されたイベントの間だけ有効である。

3.5 新製品の扱い

新発売のカード・セットは公式発売日当日より認定イベントで使用可能である。

イベント主催者の判断によって最新カードセットの使用を制限することがある。

3.6 カードの切り直し

ゲームの開始時や切り直すよう指示されたとき、デッキを無作為化しなければならない。無作為化とは、どのプレイヤーにもデッキの中の並びやカードの位置がまったく分からない状態にすることである。ディーラー・シャッフル(Pile Shuffle、俗に〇山切りとも呼ばれる)だけでは十分な無作為化とは認められない。

デッキを無作為化したら、対戦相手に提示しなければならない。この行動は、そのデッキが適正で無作為化されているという意思表示である。対戦相手はそれをさらにシャッフルしてもよい。この手順の間、カードやスリーブに傷をつけるような行為をしてはならない。デッキを受け取った際にそれが充

分は無作為化されていないと思った場合、受け取った対戦相手はジャッジを呼ばなければならない。プレイヤーは、対戦相手ではなくジャッジにシャッフルするように求めてもよい。この要求はジャッジの判断によって却下されることもある。

プレイヤーが切り直している間にカードの表が見える状態になっていた場合、そのデッキは無作為化されていないものとして扱われ、再び無作為化をしなければならない。

競技イベントでは、プレイヤーは対戦相手のデッキを、デッキのオーナーが切り直した後で必ず切り直さなければならない。

3.7 カードスリーブ

プレイヤーはカードスリーブその他のカード保護用の機材を用いてもよい。カードスリーブを使うことにした場合、そのカードスリーブはすべて同一で、すべてのカードが同様にカードスリーブ内に配置されていなければならない。ただし、ゲーム開始時から公開領域にあって区別できるカードについてはその限りではない。超 GR のカードにスリーブを使用する場合も、すべてのカードに同一のスリーブを使用する必要があるが、山札と同じスリーブである必要はない。

カードスリーブにホログラムその他のマーキングがある場合、そのマーキングはカードの表側に來るものでなければならない。裏面の反射率の高いものは使用できない。表面裏面を問わず、一面に渡ってホログラムが入っているものも使用できない。カードスリーブの裏面に絵が描かれている場合、特に周囲に単一の色の縁取りがない場合には、さらなる精査の対象となり得る。

マッチの間、プレイヤーはジャッジに対戦相手のカードスリーブを調査するように要求してもよい。ジャッジは、カードスリーブが区別できたり、くたびれていたりなどの状態やデザインによってシャッフルやゲームのプレイに支障があると感じた場合、そのカードスリーブの使用を禁止できる。カードスリーブの変更には時間がかかるので、ジャッジは、カードスリーブの変更をマッチの終了後に延期してもよい。

トーナメントにおいてカードスリーブは3重までを使用可能とし、それ以上の重ねがけを認めない。

ヘッドジャッジはカードスリーブの許可不許可に関する最終権限者である。

3.8 プレイマット

プレイヤーは公序良俗に反しない範囲でプレイマットを用いてもよい。

ヘッドジャッジはプレイマットの許可不許可に関する最終権限者である。

3.9 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に保つ義務がある。表側を見ることなく、傷や退色、反りなどによってカードを識別できるようになっている場合、そのカードやカードスリーブは区別できるものとして扱う。

プレイヤーのカードにカードスリーブがかかっている場合、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で行なう。カードスリーブを使う場合、カードスリーブに入れる前に十分な無作為化をしておくことで、区別できるにしてもパターンがある状態にはならないようにできる。カードやカードスリーブは消耗品であり、イベントでプレイしている間にも区別できる状態になってしまうことがあることにプレイヤーは注意を払うべきである。

ヘッドジャッジは、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つ。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る。

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、そのカードをヘッドジャッジの用意したカードに入れ替える。一旦交換した場合、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ない。これはカードをなくした場合にも適用する。

3.10 非公開情報

非公開情報とは、ゲームのルールやフォーマットが見ることを認めていないカードやその他のオブジェクトの表面のことである。

マッチ、ドラフト、ゲーム開始前の手順の間、プレイヤーは自分のカードをプレイ面よりも上に保ち、非公開情報を他のプレイヤーに見られないように努力する義務がある。

3.11 カードの位相

カードがタップ状態である場合、それはほぼ90度(タップ)回転させられていなければならない。

プレイヤーはカードの角度が明白であるように勤めるべきであり、正式なタイミング以外に勝手にアンタップを行ってはならない。適正なタイミング以外でアンタップした場合は懲罰の対象となりえる。

3.12 墓地の順序

墓地にあるカードの順番は好きに変更してもよい。

4. 意思疎通

4.1 プレイヤーの意思疎通

プレイヤー間の意思疎通は、ゲームのプレイを行なうための根本である。ブラフはゲームの一側面ではあるが、プレイヤーがゲーム内に必要な情報を話すときは可能な限り誠実に話すべきである。これはまた、紳士的かつトーナメント・プレイヤーに求められることを明確に示す。

状況によらず、プレイヤーは礼儀正しく敬意をもって対戦相手に接することが求められている。そうしない場合、[非紳士的行為]の懲罰を受けることになりうる。

ゲーム内の情報は、「共有情報」、「秘匿情報」の2つに分類される。

共有情報は、全てのプレイヤーが、対戦相手の妨害や省略なしにこの情報を得る権利がある情報である。共有情報を提示するように対戦相手に求めて得られなかった場合、ジャッジを呼んで状況を説明するべきである。

共有情報には以下のものがある。

- 現在のゲームの行動や、現在のゲームの局面に影響を及ぼしている過去のゲームの行動
- 見えているカードの名前
- 超次元ゾーンにあるカード
- カードがどのような位相であるか(タップ状態、外れているかどうか)、どの領域にあるか
- プレイヤーのシールドの数、現在のマッチのゲーム・ポイント
- 現在のステップ、サブステップ、またどちらのプレイヤーがターン・プレイヤーであるか
- ある領域に存在するカードの数
- ゲーム・ルールやイベント規定、正式なカード文章その他の現在のイベントに適用される公式情報。

共有情報でない情報は、全て秘匿情報となる。

意思疎通に関する規則は以下のとおり。

- ジャッジによる質問に対しては、プレイヤーは情報の区分に関らず、必ず(正確に、完全に)答えなければならないが、対戦相手に聞こえないようにテーブルを離れてから答えてもよい。
- プレイヤーは共有情報に関して、完全に、誠実に答え、不正確、不適當あるいはウソを伝えてはならない。

ジャッジは、プレイヤーが共有情報を決定することを助けるべきである。

4.2 順序違いの連続行動

デュエル・マスターズのゲームを厳密に表現することの複雑さに鑑み、完了後の結果が適性で明確な局面を現している場合には、技術的には正しくない順番であっても動作を一連として行なうことは許容できる。

正しい順序で行なったと仮定した場合に全ての行動が適正であることが必要であり、また、対戦相手は必要な時点で対応するために、正しい順序で行なうようにプレイヤーに求めても良い。(その場合、それ以降に行なわれる行動は一旦取り消され、そのまま行動する義務は生じない)。順序違いの連続行動によって決定を遅らせ、本来のタイミングではまだ得られていない情報を利用することができてはならない。

例:

- (A) 呪文の解決時に、呪文を墓地に置いてから効果を処理した。
- (B) 2体のクリーチャーが状況起因処理によって墓地に送られる場合に、その一方が持っているバトルゾーンを離れた時の誘発型能力を、他方を墓地に置く前に解決した。
- (C) 《超次元ホワイ・グリーンホール》から《勝利のプリンプリン》を出したとき、呪文の効果を解決する前に勝利のプリンプリンの効果を解決した。

4.3 ループにおける手順の省略について

ループとは、ある一連の処理(行動)を何回でも繰り返すことができる状態にあることである。ループではそれを行うプレイヤーが繰り返す回数とループを終えた時点でのゲームの状態を宣言し、対戦相手がそれを受け入れた場合、その時点までの手順を省略してもよい。

例:

(1)

- 1.進化元として《龍覇 ウルボロフ》を持つ《デュエにゃん皇帝》で、タップされているそれよりパワーの高いクリーチャーに攻撃を行う。
 - 2.バトルの結果《デュエにゃん皇帝》は破壊され、能力により《龍覇 ウルボロフ》が墓地からバトルゾーンに出る。
 - 3.《龍覇 ウルボロフ》の能力で《滅殺刃 ゴートウー・ヘル》を装備し、その能力により墓地から《デュエにゃん皇帝》を《龍覇 ウルボロフ》に重ねる。
- この一連の行動により、進化元として《龍覇 ウルボロフ》を持つ攻撃可能な《デュエにゃん皇帝》がバトルゾーンに存在することになり、再度 1 から行動を繰り返すことが可能になる。

対戦相手はそのループを宣言された回数までゲームが進むことを受け入れるか、またはその途中で介入することでループを中断させるかを宣言する。なお、中断させる場合にはループのどの時点で

介入するかを明言し、その時点までループが処理されたあとで介入を行う。

例：

(2)上記の例において非ターン・プレイヤーのバトルゾーンにブロッカーを持つクリーチャーがいる場合、ループ中の任意の攻撃に対しブロックを宣言することができる。この時、ブロックによって中断されるまでのループの結果は処理しなければならない。

これらループにおける手順の省略を対戦相手が受け入れなかった場合、プレイヤーはジャッジに手順の省略の可否についての判断を委ねる事ができる。

4.4 ループの結果について

ループに無作為に変動する事象に関わった場合、ループを行っているプレイヤーは起こり得る結果で、最も望む結果までゲームを省略する事ができる。

例：

対戦相手の山札に《悠久を統べるもの フォーエバー・プリンセス》が含まれている時に、《ヴォルグ・サンダー》の能力を何度も使用できる状況を作った場合、《悠久を統べるもの フォーエバー・プリンセス》を除いた山札のカードを全て墓地に置く事ができる。

4.5 ループの終了について

ループには下記の4種類がある。

1. 単独のプレイヤーによる任意のループ
2. ルール上強制的に継続するループ
3. 単独のプレイヤーのターン内で行われる、選択肢のあるループ(断片化したループ)
4. 複数のプレイヤーのターンを跨いで行われる選択肢のあるループ

1. 単独のプレイヤーによる任意のループ

ループを行うプレイヤーは、一連の行動を詳述し、その後でその一連の行動を特定の回数繰り返すことができる。プレイヤーはループ内の行動が同一である限り、【4.3 ループにおける手順の省略について】を宣言することができる。

2. ルール上強制的に継続するループ

お互いに任意の行動を選択できずに、ループが継続されゲームが進行しない場合、進行中のゲームを中断し再試合(※1)を行う。

例:

(1)自分が《斬隠オロチ》を出し、その「出た時」の能力で選べるクリーチャーが相手の《斬隠オロチ》しかおらず、お互いのデッキにクリーチャーが《斬隠オロチ》しか存在しない場合、お互いの《斬隠オロチ》の「出た時」の能力によりループが発生する。

例:

(2)自分の、「出た時」の能力で《∞龍 ゲンムエンペラー》を選んだ《神聖龍 エモーショナル・ハードコア》と、相手の、能力が無視されている《∞龍 ゲンムエンペラー》がバトルゾーンにいる状況で、相手が《♪立ち上がる 悪魔に天使 墮ちるかな》を唱えて数字の7を選んだ場合、3枚のカード間でループが発生する。

3. 単独のプレイヤーのターン内で行われる、選択肢のあるループ(断片化したループ)

お互いに任意の行動を選択することで、ループが継続されゲームが進行しない場合、ターン・プレイヤーが違う行動を行ってループを止めてゲームを進行する。なお、この時に別の能力が誘発していた場合は、その能力を指定した回数だけ行ったかのように処理することができる。

例:

(1)自分のターン中、バトルゾーンに相手の《阿修羅ムカデ》が1体ある時に、自分の《阿修羅ムカデ》をバトルゾーンに出して相手の《阿修羅ムカデ》の破壊を行うと断片化したループが発生する。結果として相手の《阿修羅ムカデ》がタップしてバトルゾーンに残り自分の《阿修羅ムカデ》は墓地に残る。

例:

(2)自分の《決着のリュウセイ・ジ・エンド》が攻撃した時、相手がニンジャ・ストライクを使用し、《光牙忍ハヤブサマル》を召喚してその能力で自身をブロッカーにしてブロックを行うことを繰り返すと断片化したループが発生する。結果として自分は《決着のリュウセイ・ジ・エンド》での攻撃を行わず、他に行動がなければターンを終了する。

4. 複数のプレイヤーのターンを跨いで行われる選択肢のあるループ

プレイヤーが任意の行動を選択することで、ターンが経過してもループが継続されてゲームが進行しない場合、進行中のゲームを中断し再試合(※1)を行う。

例:

両プレイヤーのシールドが1つもなく、お互いに《コーライル》を召喚して対戦相手の《コーライル》を山札に戻すのみのターンが複数ターンにわたって繰り返される場合、ループが発生する。

(※1)ヘッドジャッジの判断により、現在進行中のゲームを無効試合とすることができる。結果としてマッチの勝者が決まらない場合、追加のゲームを行わせてもよい。原則として、これによる制限時間のリセットは行われない。

ヘッドジャッジは、何がループを構成するかに関する最終決定権者である。プレイヤーは、ループの省略を回避したり、関係ない手順を挟むことでループでないかのように装ったりしてはならない。時間を費やす目的でループを実行することは、【遅いプレイ】や【遅延行為】の対象である。

4.6 誘発型能力

プレイヤーは自分の誘発型能力を覚えているものとする。故意に無視した場合、「故意の違反」となる。

誘発型能力は、ゲームに目に見える影響を与えるはずのタイミングを過ぎてから他の何らかの処理を行ったときに忘れられたものと考えられる。

4.7 見ないで選ぶ

見ないで選ぶとは、あるゾーンにあるカードを、それぞれの区別ができない状態にし、その中から指定枚数のカードを選ぶことである。見ないでカードを選ぶ際、そのゾーンにあるカードの一部が表向きになっているなどして物理的に区別できる場合、プレイヤーはそのカードが他のカードと区別できない状態で、カードを選ぶ必要がある。

例：

ターン・プレイヤーのクリーチャーが攻撃した時、ターン・プレイヤーは《龍装者 バルチュリス》の効果の使用を宣言した。その後、攻撃クリーチャーによるシールドのブレイクの際に、非ターン・プレイヤーが「S・トリガー」で《ゴースト・タッチ》を使用した。

上記のように、選べるカードの一部が表向きになっている場合でも、表向きのカードはそのまま、他のカードと区別できないようにしてカードを選ぶ必要がある。こういった状況での処置の一例を以下に示す。

処置例：

ターン・プレイヤーは、効果の使用を宣言した《龍装者 バルチュリス》を表向きにしたまま、手札を非タ

ーン・プレイヤーに見せないようシャッフルし、手で覆い隠す。その後、非ターン・プレイヤーは上から何番目のカードを選ぶかを決定し、選ばれたカードを《ゴースト・タッチ》の効果で捨てる。

なお、この際に何らかの理由で物理的にカードを覆い隠せないなど、見ないで選ぶ処置の実行が困難である場合は、ジャッジや主催者にその補助を依頼してもよい。

4.8 選択肢を持つ能力

選択肢を持つ能力で選択肢を選ぶプレイヤーは、その効果を解決する直前にどの選択肢を選んだかを相手に伝える必要がある。

例：

《絶望と反魂と滅殺の決断》を唱えたプレイヤーは、その効果を実際に解決しはじめる前に、どの選択肢を選ぶかを相手に伝える必要がある。

選択肢を持つ能力のうち一部は、条件を満たした場合にその選択肢をすべて選べる。これらの能力を、選択肢をすべて選ぶための条件を満たしている状況で解決する際、選択肢を選ぶプレイヤーがどの選択肢を選んだかを相手に伝えておらず、かつ選択肢の一番上の効果から解決しはじめた場合、選択肢をすべて選んだものとしてゲームを進行する。どの選択肢を選んだかを相手に伝えておらず、かつ選択肢の一番上以外の効果から解決しはじめた場合、選択肢のうち、解決しはじめた効果のみを選んだものとして扱う。

例：

(1)プレイヤーが、バトルゾーンに自身の水と闇のクリーチャーがいる状況で《ブレイン・スラッシュ》を唱えた。この状況で《ブレイン・スラッシュ》を唱えたプレイヤーが、相手にどの選択肢を選んだかを伝えずに「カードを3枚引き、その後、1枚捨てる」を解決しはじめた場合、選択肢を両方選んだものとして扱う。「カードを3枚引き、その後、1枚捨てる」を解決し終えた後、唱えたプレイヤーは「コスト8以下のクリーチャーを1体、自分の墓地から出す」も解決する。

例：

(2)プレイヤーが、バトルゾーンに自身の水と闇のクリーチャーがいる状況で《ブレイン・スラッシュ》を唱えた。この状況で《ブレイン・スラッシュ》を唱えたプレイヤーが、相手にどの選択肢を選んだかを伝えずに「コスト8以下のクリーチャーを1体、自分の墓地から出す」を解決した場合、下の選択肢のみを選んだものとして扱う。

5. イベント規定抵触行為

5.1 故意の違反

故意の違反は許されない行為である。ヘッドジャッジは、故意の違反に関するすべての申し立てをよく検討し、プレイヤーが不正な行為をしたと判断した場合にはデュエル・マスターズペナルティガイドラインに基づく適切な罰則を与える。すべての失格者は、更なる罰則が適用される可能性がある。

5.2 共謀・買収

退出、投了、見返りがあるものであってはならない。そのような見返りについて申し出ることは禁止されている。申し出があった際に即座にジャッジを呼ばなかった場合、両方のプレイヤーが同様に処罰される。

プレイヤーは他のマッチと関連して同意を導いてはならない。プレイヤーは他のテーブルのマッチやゲームの状態を見て判断しても良いが、マッチ中に席を離れたり、観客に状況を聞いたりしてはならない。

5.3 賭博行為

イベント参加者、スタッフ、観客は、イベント、マッチ、ゲームの結果並びにそれらの一部に関しての賭けを行ってはならない。

5.4 非紳士的行為

非紳士的行為は決して容認されない。イベント参加者には、礼儀正しく敬意に満ちた振る舞いが必要である。非紳士的行為にはたとえば以下のようなものが含まれる。

- 不敬を働く
- 常識的に考えて嫌がらせ、いじめ、つきまといと思われるような行動をする
- スタッフ、プレイヤー、観客に対して、言い争ったり、けんか腰に振舞ったり、侮辱したりする
- 観客やスタッフも含む参加者のプライバシーや安全性を侵害する
- 他の参加者をいじめ、侮辱、威嚇する目的でソーシャルメディアを使う
- イベント・スタッフの指示に従わない

スタッフは気がついた問題のありうる行動を可能な限り早く調査し、その行動が繰り返されないように行動すること。非紳士的行為はすべてタカラトミーの調査を受けることになる。

5.5 遅いプレイ

プレイヤーは、どれだけ状況が込み入っていようとも、時間を守ってターンを進めなければならない。イベントごとに定められた時間制限を守らねばならない。プレイヤーは、告知された時間内にマッチを終わらせられるペースを守る義務がある。時間稼ぎは許されない。プレイヤーはジャッジに、そのゲームが遅いプレイでないか見るように頼んでもよい。その種の要求は、イベントの状況によっては受け入れられない場合がある。

6. 構築イベント規定

6.1 デッキ構築上の制限

構築のデッキは、40 枚ちょうどのカードで構成されなければならない。超次元ゾーンにカードを置く場合、8 枚以下でなければならない。超GRを使う場合、12 枚ちょうどのでなければならない。ただし、カードの効果によりデッキや超次元ゾーン、超GRの上限が変更される場合がある。

テキストにそう書いてあるカードを除いては、一人のプレイヤーのデッキと超次元ゾーンそれぞれ同名のカードは 4 枚までしか入れることができない。

特定のフォーマットにおいて使えるカードは、そのフォーマットで使用できるセットのカードと、それと同名のカードだけである。

プレイ中にデッキ構築ルールに反する状況になったとしてもそれを理由にペナルティが与えられることはない。

例:

バトルゾーンに 5 体《はずれポンの助》が出ている状況で《あたりポンの助》によって《はずれポンの助》が指定された。

6.2 アドバンス構築

アドバンス構築では、これまでに発売・配布された全てのカードが使用できる。

殿堂レギュレーションにて指定された使用制限カード、使用禁止カードが存在する。詳細は以下のホームページアドレスを参照すること。

<https://dm.takaratomy.co.jp/rule/regulation/>

6.3 オリジナル構築

オリジナル構築では、以下のカードを除き、これまでに発売・配布された全てのカードが使用できる。

- ・ゲーム開始時に、超次元ゾーンに置かれるカード
- ・ゲーム開始時に、超 GR ゾーンに置かれるカード
- ・ゲーム開始時に、バトルゾーンに置かれるカード(《禁断 ～封印されし X～》、《滅亡の起源 零無》など)

殿堂レギュレーションにて指定された使用制限カード、使用禁止カードが存在する。詳細は以下のホームページアドレスを参照すること。

<https://dm.takaratomy.co.jp/rule/regulation/>

6.4 ブロック構築フォーマット・デッキ構築

ブロック構築のデッキは、数個のエキスパンションからのカードだけで構成される。原則として、カードの右下にあるブロック・シンボルを参照する。そうして指定されたシンボルを持つカード、またはそれと同名のカードのみ使用できる。

2 ブロック構築のデッキは、原則としてその年と1年前のブロック・シンボルの付いたカード、またはそれと同名のカードのみ使用できる。



7. リミテッド・イベント規定

7.1 デッキ構築上の制限

リミテッドのデッキは、支給されたカードすべてがデッキ、超次元ゾーン、あるいは超GRゾーンとなる。また、デッキは40枚を満たしていなくても対戦で使用することができる。

7.2 リミテッドのイベントでのカードの使用

カードはスタッフから直接受け取らなければならない。イベントに参加する各プレイヤー(あるいはチーム)が受け取る物品は完全に同数同種でなくてはならない。

プレイヤーは実際に受け取ったカード、ドラフトしたカードのみを使うことができる。

7.3 規定外の物品

タカラトミーもイベント主催者も、ブースター・パックに含まれるカードの希少度や出現頻度については保証しない。プレイヤーが受け取ったブースター・パックから、不自然な希少度や出現頻度でカードが出てきた場合、ジャッジを呼ぶこと。その異常な物品を交換するか続行するかは、ヘッドジャッジとイベント主催者の決定による。

7.4 ドラフト・ポッドの組み分け

ブースタードラフトのイベントでは、プレイヤーは、ヘッドジャッジの指示に従い、ドラフト用の円卓を構成する。その後、スタッフは、ブースター・パックを同数ずつ各プレイヤーに配分する。

プレイヤーは、同じポッド内のプレイヤーとのみ対戦する。

プレイヤーはドラフトの間、スタッフ以外の個人と意思疎通を取ってはならないし、非公開情報をスタッフ以外の個人に開示してはならない。この規定はドラフトのポッド構成が発表された時から、プレイヤーがデッキリストを提出するまで適用される。

7.5 ブースタードラフトの手順

各プレイヤーは同時に、指定されたブースター・パックを2パック開いて裏向きにカードを数え、ゲーム以外のカードが入っていた場合それを取り除く。パック内のカードの枚数が異常であった場合、そのプレイヤーは即座にジャッジを呼ばなければならない。プレイヤーはブースター開封後、ドラフトで適正に使用できないカードを取り除く。プレイヤーは、自分の手にしているカードの束からカードを1枚選び、残りのカードを裏向きで左隣のプレイヤーに渡す、という手順を、すべてのカードがドラフトされるまで続ける。プレイヤーがカードの束からカードを取り除き、それを自分の前にある、通常の表を下にした1つの束の上に置いた時点で、そのカードを選んだことになり、それ以降カードを選びなお

することはできない。プレイヤーは、現在のカードの選択や今手に持っているカード、あるいはドラフト済のカードを他のドラフトの参加者に見せてはならないし、見られないように注意を払わなければならない。プレイヤーは、他のドラフトの参加者に自分が選んだカードや選んで欲しいカードについての合図を示してはならない。

プレイヤーは自分のドラフト済のカードをピック中、あるいはピックとピックの合間に見てはならない。1周目と2周目、2周目と3周目の間には、ドラフト済のカードを確認するための時間が設けられている。

各プレイヤーが最初の2パックをドラフトした後、プレイヤーは次の2パックを開き、同様にドラフトする。すべてのブースター・パックの全カードがドラフトされるまで、この過程は繰り返される。

8. 認定規定

8.1 - 制限時間

イベントにおける各ラウンドの推奨制限時間を以下の通り定める：

- 通常のイベント(構築、リミテッドのいずれも) - 15~20 分間
- シングル・エリミネーションの準々決勝と準決勝 - 50 分間
- シングル・エリミネーションの決勝戦 - 時間無制限。ただし、時間制限が急遽設けられる場合もある。

あわせて、リミテッド・イベントにおいては以下の推奨制限時間を定める：

- トクキュー8-デッキ登録時間 20 分
- ドラフト-デッキ登録時間 20 分
- シールド-パック開封、カードチェック 20 分
- シールド-デッキ登録時間 40 分

ヘッドジャッジが、そのイベントの制限時間に関する最終権限者である。しかし、上記の推奨時間から逸脱する場合、それをイベントの登録前ならびに登録中に告知しなければならない。

競技イベントにおいては、これ以外の時間制限が定められることがある。制限時間に関しては、そのイベントのファクト・シートを参照すること。

時間制限のあるラウンドにおいては、プレイヤーはその開始が公式に告知されるまでマッチを始めてはならない。

シールドの理念

競技イベントにおいて、プレイヤーがゲームそのものに集中できるようにゲーム外の懸念事項は運営により排除されるべきである。

シールドでは構築戦に加えて以下のような懸念が考えられる。

- その場で未開封の商品から排出される無作為なカードをイベントに用いるため、見慣れないカードに対してプレイヤーがカード名などの記録を間違いやすい傾向にある。
- 無作為なカードを用いるというランダム性が競技の規定(※1)に正しく収まっていなければならない、また対戦相手の用いるカードが正しく記録されていないなければならない。

シールドのデッキ構築においては、下記の手順が推奨される。

なお、上記理念の達成を前提としていけば、主催は内容をプレイヤーに事前に告知した上で手順の一部を変更してもよい。

1. 卓上でプレイヤー同士が向かい合って着席する。お互いがこの手順内のパートナーとなる。
2. パックが未開封であり数と種類に問題がないことをパートナー同士で確認する。
3. 一方のプレイヤーがパックを開封し、中に入っているカード枚数や状態に異常がないことをパートナーと共に確認する。それらのカードはパックを開封したプレイヤー自身のカードプールとなる。
4. プレイヤーは自身のカードプールをパートナーに渡し、パートナーはそのカードを記録する(※2)。カードを記録するプレイヤーはカードチェック者となる。カードチェックのための推奨時間は20分間とする。
5. すべてのカードの記録を終えたら、カードチェック者はカードプールを開封したプレイヤーに戻す。この記録作業をパートナー同士で行う。
6. お互いのカードプールの記録後、プレイヤーは自身のカードプールを用いたデッキを構築する。
7. デッキの構築後、プレイヤーは自身のデッキを記録する(※2)。デッキ構築のための推奨時間は40分間とする。
8. 上記の手順はすべて運営の合図や指示に従って行い、また制限時間が設けられる場合がある。

(※1)使用パックから排出されるカードがそのセット内に含まれ、運営により配布されたパックから出たカードで、カードがパックごとの規定枚数であること。

(※2)記録にはデッキシートやスマートフォンのカメラ機能を用いた方法など、運営の指示により参加者全員が統一した手段を用いること。なお、カードチェック者の記録に誤りがある場合は、速やかに運営に申し出る必要がある。ただし、デッキ構築中の自身のデッキリストの記録については、提出前であればプレイヤー自ら修正することができる。

ブースタードラフトの時間

個人戦ブースタードラフトにおいては、通常、以下の制限時間内に選択を終えなければならない。

パック内の残りカード	制限時間
10 枚	45 秒
9 枚	30 秒
8 枚	20 秒
7 枚	15 秒
6 枚	10 秒
5 枚	10 秒
4 枚	5 秒
3 枚	5 秒
2 枚	5 秒
1 枚	N/A

これに加えて、ブースター・パックをドラフトし終わるごとに、ピックしたカードを確認するために1パック目は 30 秒、2パック目は 45 秒(以下 15 秒ずつ追加される)の時間が与えられる。

8.2 - タイブレークの解説

マッチ・ポイント

プレイヤーは、勝ったマッチ一つごとに3点を得る。(負けたマッチではポイントは得られない。)

マッチが時間切れになって、両方のプレイヤーの勝ち数が同じであれば、そのマッチは双方負けとみなす。時間切れになったときに、一方のプレイヤーがその対戦相手よりも多くのマッチに勝利していたら、マッチに勝ったと記録される。不戦勝になったプレイヤーは、3点のマッチ・ポイントを得る。

例:

あるプレイヤーが、6-2(勝-負)の成績であった。この場合、そのプレイヤーは18点($6 \times 3 + 2 \times 0$)のマッチ・ポイントとなる。

マッチ・ウィン・パーセンテージ:

あるプレイヤーのマッチ・ウィン・パーセンテージは、そのプレイヤーの合計マッチ・ポイントを参加したラウンド数 $\times 3$ で割ったものである。ただし、0.33よりも小さかった場合には0.33として扱われる。(マッチ・ウィン・パーセンテージの最低値[0.33]を定めることは、タイブレーカーの第1段階においてオポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージを計算するときにも不利になることを防ぐ)

例:

3人のプレイヤーが、8ラウンドのイベントに参加したが、1人だけが全ラウンドに参加したとする。

戦績	マッチポイント	対戦したラウンド数	マッチ・ウィン・パーセンテージ
5-3	15	8	$15/(8*3) = 0.625$
1-3 で棄権	3	4	$3/(4*3) = 0.25$ なので、0.33 を用いる
3-2(1回戦不戦勝)で棄権	9	5	$9/(5*3) = 0.60$

対戦相手・マッチ・ウィン・パーセンテージ

あるプレイヤーの対戦相手・マッチ・ウィン・パーセンテージとは、そのプレイヤーが対戦した相手のマッチ・ウィン・パーセンテージの平均である(不戦勝のラウンドは除く)。上に書いたマッチ・ウィン・パーセンテージの定義を用いて、それぞれの対戦相手のマッチ・ウィン・パーセンテージを算出する。

例:

あるプレイヤーの、8回戦のイベントにおける成績は6-2であり、そのプレイヤーの対戦相手の成績は、それぞれ4-4、7-1、1-3、3-3、6-2、5-2、4-3、6-1であった。この場合、そのプレイヤーの対戦相手・マッチ・ウィン・パーセンテージは $(12/24 + 21/24 + 3/12 + 9/18 + 18/24 + 15/21 + 12/21 + 18/21) \div 8$ となる。これを小数に直し、0.33を下まわる値を修正すると、 $(0.50 + 0.88 + 0.33 + 0.50 + 0.75 + 0.71 + 0.57 + 0.86) \div 8 = 0.64$ となる。

不戦勝

プレイヤーがあるラウンドで不戦勝になったとき、そのマッチに勝ったものとして計算される。つまり、3マッチポイントを得る。そのプレイヤーの対戦相手・マッチ・ウィン・パーセンテージ、及び対戦相手の「対戦相手・マッチ・ウィン・パーセンテージ」の平均を求めるときには、それは無視される。

8.3- スイス式イベントにおいて推奨されるラウンド数

以下のスイス式ラウンドが、しばしば競技イベントで推奨される。ここで記載するのは参照のためである。

参加人数	ラウンド数
8	3
9-16	4
17-32	5
33-64	6
65-128	7
129-226	8
227-409	9
410+	10

9. デュエル・マスターズ・ペナルティガイドライン

9.1 デュエル・マスターズ・ペナルティガイドラインとは

デュエル・マスターズ・ペナルティガイドラインとは、ジャッジがイベント中に起こる規定違反の解決のための適正なペナルティと手続き、ならびにその理由となる理念を知ることができ、イベントに参加したプレイヤーが不利益を被ったり、イベントの完全性が失われたりすることを防ぐために定められている。ルールに抵触した場合に何らかのペナルティを与えなければ、ルールは有効に働かない。

9.1 一般理念

ジャッジは、公正な仲裁者であり、ポリシーとルールの執行者である。ジャッジは、ルールに抵触する事項があったと判断したか、プレイヤーが問い合わせしてくるか、状況に悪化の可能性があるかしない限り、ゲームに介入すべきではない。ジャッジはプレイ手順の誤りが発生するのを防ぐものではなく、問題が発生した後でルールやポリシーを破ったプレイヤーに罰を与え、正しいプレイと紳士的行為について、例を示しながらプレイヤーを教化するべきものである。また、ジャッジはゲーム外の誤りを防ぐために介入することも認められる。

全てのプレイヤーは公平に扱われる。プレイヤーの過去についての情報は、取り調べにおいては考慮されるかもしれないが、違反の認識やペナルティの適用に影響を及ぼしてはならない。

ペナルティの目的は、そのプレイヤーが同種の誤りを将来犯さないようにすることである。そのためには、どの行動がルールやポリシーに抵触しているのかを説明し、教育のために必要なだけのペナルティを与える必要がある。また、ペナルティは、そのイベントに参加しているその他のプレイヤーに対する抑止力や教育として、そしてプレイヤーの行為を追跡するためにも用いられることがある。

違反に対するペナルティは、以下の要素によって定められる。

- 悪用による利益の可能性(あるいは発覚のリスク)
- そのプレイヤーによる、そのイベント内での違反の累積
- 問題の発見、調査、解決のために影響を受けた人数、時間

ヘッドジャッジは、特定の例外事象の存在下あるいは適用すべき理念がこの文書に定められていない場合においては、このガイドラインから逸脱したペナルティを決定する権限を持つ。特定の例外事象とは、テーブルが倒れた、ブースターに他のセットからのカードが入っていた、といった希なことだけを指す。ルール適用度、イベントのラウンド数、プレイヤーの年齢や経験、プレイヤーを教育するという目的、ジャッジの認定レベルなどは例外事象として認められない。他のジャッジが逸脱を必要だと考えた場合、ヘッドジャッジに相談しなければならない。

ジャッジは、プレイヤーに有益であるとして受け止められる、イベントの健全な運営を助けるものであるべきである。プレイヤーが必要に応じてジャッジを呼べるように振る舞うべきであり、必要であるにも関わらず尻込みするような存在であるべきではない。プレイヤーが反則を発見してすぐにジャッジを呼び、それがその反則による利益を得るよりも早いタイミングであった場合、ヘッドジャッジはペナルティを格下げしてもよい。これは上記の逸脱とは看做さず、誤りを正すための手続きは通常通り行なわれるべきである。

ジャッジは人間であり、間違えるものである。ジャッジが間違った場合、ジャッジは自分の誤りを認識し、プレイヤーに謝罪し、手遅れになっていなければ修復する。ジャッジがプレイヤーに間違った情報を与えたことによって何らかの違反になった場合、ヘッドジャッジはそのペナルティを格下げする権限を持つ。たとえば、プレイヤーがジャッジにあるカードがそのフォーマットで使えるかどうかを尋ね、ジャッジが使えると答えた場合、その後でそのプレイヤーのデッキをチェックしたときにそのカードが入っていたことによってデッキが不正になっていた場合、ヘッドジャッジは通常の手順通りデッキリストを修復するが、ジャッジの直接の誤りによるものなのでペナルティを【警告】に格下げすることもできる。

9.2 ペナルティの定義

【注意】

【注意】は、プレイヤーへの口頭での指示である。【注意】は、重大でない誤ったプレイや混乱状態で、簡単に状況や振る舞いを訂正できるようなものに対して与えられる。【注意】とともに延長を与えることはなく、解決に数分かかかるようなものは【警告】に格上げするべきである。

【警告】

【警告】は公式に記録されるペナルティである。【警告】は、解決にいくらか時間がかかる不正なプレイに対して与えられる。【警告】の目的は、ジャッジやプレイヤーに問題が起こったことを知らせる事にある。1分以上の時間がかかった場合、それに応じて延長時間が与えられる。

【ゲームの敗北】

【ゲームの敗北】は、反則を解決するためにイベント全体を遅らせるほどの時間がかかるような場合や、物理的な問題によってゲームを続けられなくなった場合に対して与えられる。また、プレイヤーが多大な利益を得る可能性があるような違反に対しても用いられる。

【ゲームの敗北】が与えられた場合、そのゲームは即座に終了し、違反を犯したプレイヤーはマッチ記録上そのゲームに負けたことになる。そのマッチに次のゲームがある場合、【ゲームの敗北】を受けたプレイヤーが先攻か後攻かを決める。

【ゲームの敗北】は、反則が行なわれたゲームに与えられる。その例外は、その次のゲームが既に始められている場合と、違反がラウンドとラウンドの間に行なわれた場合である。それらの場合には、そのプレイヤーの次のゲームに対して【ゲームの敗北】が与えられる。両プレイヤーに同時に【ゲームの敗北】が与えられた場合、それは記録されるが、マッチの結果には影響しない。プレイヤーが【ゲームの敗北】を受けたのと同時に対戦相手が【マッチの敗北】を受けた場合、【ゲームの敗北】は次のラウンドに持ち越される。当該プレイヤーがイベントから途中退出した場合にも、そのプレイヤーの受けた【ゲームの敗北】は記録される。その【ゲームの敗北】がラウンドとラウンドの間に与えられていた場合、次のラウンドの対戦は組まれないが、受けた【ゲームの敗北】は記録される。

【マッチの敗北】

【マッチの敗北】は、マッチを適当な時間内に終わらせられない時やマッチそのものが成立していなくなったときに与えられる、重いペナルティである。

【マッチの敗北】は、通常、反則が行なわれたゲームに与えられる。その例外は、そのマッチが既に完了している場合だけである。その場合、そのプレイヤーの次のマッチに対して【マッチの敗北】が与えられる。当該プレイヤーがイベントから途中退出した場合、次のラウンドの対戦は組まれないが、【マッチの敗北】は記録される。

【失格】

【失格】は、イベント全体の完全性に損害を与えるような行為、重大な非紳士的行為に対して与えられる。

【失格】を受けるのは、そのイベントのプレイヤーであるとは限らず、観客に対して与えられることもある。その場合、その人物はタカラトミーに報告される。

【失格】は、ヘッドジャッジがそのイベントの完全性にかかわる問題があると判断するに足る情報があつた場合には、証明なしで与えられることもある。ヘッドジャッジの報告書に、そうであるということをも明記することが望ましい。

このペナルティが適用された場合、そのプレイヤーは現在のマッチに敗北し、イベントから途中退出した扱いになる。そのプレイヤーは既に受け取っていた分については返還の義務を負わないが、追加の賞を受け取ることはありえない。

プレイヤーが【失格】を受けた場合、そのプレイヤーはイベントから除外され、順位表示にも含まれることはない。従って、他のプレイヤーはその分だけ順位が上がり、その新しい順位に基づいて賞を受けることになる。足切りのあとで【失格】が与えられた場合、順位は繰り上がるが、次点のプレイヤーが追加ラウンドに進むことはない。

9.3 ペナルティの適用

【注意】よりも厳しいペナルティは、イベントの報告に添えて報告されるべきである。加えて、（〔遅刻〕(11.1)と〔デッキ／リストの問題〕(11.5)を除く）【ゲームの敗北】以上のペナルティはヘッドジャッジに報告され、ヘッドジャッジの手で与えられることを推奨する。

ペナルティが与えられる場合、ジャッジは関連するプレイヤー全員に、その違反について説明し、状況を正すための指示を与え、そしてペナルティを与えるようにしなければならない。ヘッドジャッジがこのガイドラインを逸脱することを選んだ場合、ヘッドジャッジは通常のペナルティと、逸脱の理由について説明することが望ましい。

違反によっては、基本のペナルティに加えて反則を処理するための手続きが記されているものがある。その手続きは、スタッフが不公正である、偏っている、臆慮をしているというような批難を受けないように定められている。引用文に従って裁定を下した場合、プレイヤーの不満はジャッジではなく不公正なポリシーに向けられることになる。この手続きから逸脱した場合、そのプレイヤーや、そのプレイヤーから話を聞いた人たちからの不満がそのジャッジに向けられることになる。

これらの手続きは、プレイされているゲームやゲームの状況、あるいはそのペナルティの手続きによって誰が利益を得るかといったことを考慮しないし、考慮すべきではない。これは単にゲームの状況を「正す」ためにあるのであり、細かな状況が失われることを恐れたり、プレイヤーを（故意でないにせよ）臆慮したりすることはトラブルの元である。

同時に複数の違反が行なわれ、あるいは見つかった場合、別々のペナルティとして扱う。ただし、それらが同じことが原因であった場合、その中で最も重いものだけを適用する。最初のペナルティによって、同じプレイヤーに与えられる2つめのペナルティが同一のラウンドで適用できない場合（例えば【マッチの敗北】と【ゲームの敗北】が同時に与えられるなど）、重いペナルティから先に適用し、残ったペナルティは次のラウンドに持ち越す。

イベント規定に抵触していても、特定の違反に分類されない場合がある。故意のものであっても、プレイヤーがないうる小さな反則特定の違反に分類されていないものは、最初は【注意】で処理することができる。繰り返し行なわれた場合、ジャッジはプレイヤーに直接その反則を繰り返さないように指導するとともに、それ以降の反則を〔非紳士的行為 - 軽度〕として扱う。

9.4 巻き戻し

この文書の中で、ジャッジに巻き戻しの可能性を考慮してもよいという記載が存在する。プレイヤーが手に入れうる、プレイヤーの行動に影響を与えうる情報が存在するため、巻き戻しは最終手段として扱われ、ゲームをそのままに続けさせるのがはつきり悪い解決であるという状況においてのみ適

用される。よい巻き戻しとは、得られた情報が何も影響を及ぼさず、プレイの流れが変わらない(訂正された誤りを除く)ものである。言い換えると、巻き戻しは選択の幅が最少である状況に限る。

ヘッドジャッジだけが巻き戻しを許可できる。大規模なイベントにおいては、ヘッドジャッジはその権限をチームリーダーに委譲してもよい。

巻き戻しをする場合、誤りの行われた時点以降の各処理は、もっとも後に行われたものから逆順に巻き戻される。すべての処理は巻き戻されなければならない、一連の行動のうち一部を無視したり順番を変えたりすることは認められない。処理を巻き戻す中でカードがどれであるかプレイヤーのいずれか1人にでも判っていないものがあつた場合(引いたカードなどがその典型である)、あり得る候補の中から無作為のカードが選ばれる。切り直しの巻き戻しは、切り直すことによって行われる。

無作為あるいは未知の要素を含む巻き戻し、中でも引いたカードが変わってしまうことになるような状況をもたらしかねない場合には、特に注意深く取り扱われるべきである。例えば、プレイヤーが山札を切り直す能力を使える状況で、カードを山札に戻すことは、極々一部の特例を除いては行うべきではない。

10. ゲーム上の誤り

[ゲーム上の誤り]は、デュエル・マスターズ総合ゲームルールを破ったことによる、不正あるいは不正確なプレイによっておこる。多くの反則がこの分類に入るので、全てを列記することは不可能である。以下に示すガイドラインは、[ゲーム上の誤り]をどう処理するかという判断の枠組みをジャッジに提示するためのものである。

[ゲーム上の誤り]のほとんどは、誤りが過失によるものだと仮定している。故意によるものだとジャッジが確信した場合、まず[非紳士的行為 — 故意の違反]が発生していないかを考えるべきである。

両プレイヤーは、ゲームルールを守っているはずであり、公開情報に関して発生した誤りについては一定の責任を共有する。結果として、ペナルティや反則の解決手続き上で何らかの利益が発生したとしても、それは考慮すべきではない。さらに、[ゲーム上の誤り]のほとんどに関して、気付くだけの時間があつたにもかかわらずそれに気付かなかつた場合、その違反を犯したプレイヤーの対戦相手に[ゲーム上の誤り — 違反の見逃し]が与えられる。

同じ分類に入る[ゲーム上の誤り]による3回目以降の【警告】は、【ゲームの敗北】に格上げされる。複数日にわたるイベントにおいては、この種の違反に関する前日の【警告】は考慮しない。

両方のプレイヤーにとっては状況が明白なようにプレイしていても、観戦者が混乱するようなものであつた場合、ジャッジは両プレイヤーにペナルティを与えることなく、状況が明白に分かるようにプレイすることを求めるべきである。

10.1 ゲーム上の誤り — 誘発忘れ

ペナルティ:

【警告】*

定義:

誘発型能力が誘発したが、その能力をコントロールしているプレイヤーが、その能力が最初にゲームに視覚上の影響を及ぼす時点でその存在に気付いたことを示さなかつた。

理念:

誘発型能力は多数存在し、実体が見えるわけでもないので、処理を忘れたことによって厳しいペナルティを与えるべきではない。プレイヤーには自分の誘発型能力を覚えておくことが期待されてお

り、故意に無視した場合は(上記の通り、その能力がゲームに何も影響を及ぼさない場合を除いて) [非紳士の行為 — 故意の違反]に該当する。

ジャッジは、【警告】を与える意図があるか、故意に誘発を忘れていと疑うに足る理由がない限りは誘発忘れの状況に介入しない。

追加措置:

誘発忘れによるゲームの現状復帰に関しては、それが単に忘れられた誘発能力の効果を解決するために部分的に巻き戻すのか、ゲーム全体を巻き戻すのかはジャッジの判断に任される。

ただし、巻き戻しが必要な場合チームリーダーまたはヘッドジャッジに確認すること。

10.2 ゲーム上の誤り — 過剰なカードを見た

ペナルティ:

【警告】

定義:

プレイヤーが、見る権利のないカードを見た。

このペナルティは、複数のカードが一連の行動によって見られた場合にも1回だけ適用する。

理念:

過剰なカードを見てしまうことはよくあることである。[ゲーム上の誤り — 過剰なカードを引いた]は、悪用した際の利益が大きいため、これに比べて重大な違反となる。

プレイヤーは、このペナルティを「追加のシャッフル」あるいは引きたくないカードを山札の中に戻すための方法として扱ってはならない。そのような行為は[非紳士の行為 — 故意の違反]である。また、このペナルティを遅延行為のために用いることも許すべきではない。デッキは既に無作為化されているので、公開されたカードを山札の中に混ぜ入れるためにそれほどの時間を認めるべきではない。

10.3 ゲーム上の誤り — 過剰なカードを引いた

ペナルティ:

【警告】

定義:

プレイヤーが不正に1枚またはそれ以上のカードを手札に入れ、かつその行動や処理が他の〔その他一般のゲームルール抵触行為〕や〔意思疎通規定抵触行為〕にあたる行為の直後でもなく、また解決順を間違えたことによるものでもない場合に適用される。そのプレイヤーが実際にカードを引く前に(複数枚引く場合はその枚数も含めて)対戦相手の確認を受けていた場合、それは〔過剰のカードを引いた〕としては扱わない。

また、本来持ち得ない枚数のカードを手札に持っていた場合にも〔過剰のカードを引いた〕として扱われる。

理念:

この誤りは簡単に発生してしまうものであるが、対戦相手に気付かれずに見逃される危険性を考慮するとペナルティは重いものになる。

追加措置:

過剰なカードを引いたプレイヤーは、それによって得たであろう利益を最大限なくすようにされるべきである。現状復帰の措置として、過剰に引いたであろう枚数だけ、手札から対戦相手にカードを選ばせ、そのカードを山札に戻してシャッフルする。

10.4 ゲーム上の誤り — ゲーム開始時の引き間違い

ペナルティ:

【警告】

定義:

プレイヤーが自分の初期手札を引くときに引きすぎた、または先攻のプレイヤーが最初のドロー・ステップを飛ばさなかった。この誤りが、そのプレイヤーがゲームにおいて他の処理をおこなうまでに発見されなかった場合、違反は〔過剰なカードを引いた〕になる。

理念:

これは一般には小さな違反なので、軽いペナルティが妥当である。

追加措置:

ゲーム開始時に過剰なカードを引いたプレイヤーは、それによって得たであろう利益を最大限なくすようにされるべきである。現状復帰の措置として、過剰に引いたであろう枚数だけ、手札から対戦相手にカードを選ばせ、そのカードを山札の一番上に置く。

10.5 ゲーム上の誤り —過剰なシールドを置いた

ペナルティ:

【警告】

定義:

プレイヤーが自分のシールドを置くときに余分に置きすぎた。または、ゲーム中に開始時のシールドセット枚数が多かった事に気づいた場合。

理念:

シールドが過剰に置かれている事に、お互いに気付かないままゲームが進行してしまう事は一定の頻度で発生しうる。しかし、シールドゾーンは非公開情報かつ手札やマナに比べ枚数の変化が緩やかなため、正常なゲームに復帰する事は比較的容易である。よって、軽いペナルティが妥当と考えられる。ただし、違反が発覚したプレイヤーがすでにシールドゾーンの情報を得ていたり、著しく枚数が変化してからこの違反が発覚した場合は、その限りではない。

追加措置:

過剰なシールドを置いたプレイヤーは、正常な状態に戻されるべきである。原状復帰の措置として、過剰に置かれたシールドの枚数分、シールドゾーンにあるカードを無作為に選び、そのカードを山札に戻してシャッフルする。そのプレイヤーがすでにシールドゾーンの情報を得ていた場合、かわりに対戦相手が裏向きのままシールドを選び、それらを山札に戻してシャッフルする。

10.6 ゲーム上の誤り – その他一般のゲームルール抵触行為

ペナルティ:

【警告】

定義:

この違反は、プレイヤーが何か誤りを犯したりゲーム手順を正しく進めなかったりした場合に起こる様々な場合に適用される。

総合ゲームルールに抵触している行為のうち、他の〔ゲーム上の誤り〕が該当しないものはこの違反となる。

対戦相手が適正かどうか確認できる可能性がなくなる類の誤りは、ペナルティを格上げすべきである。その種の誤りには、選択が適正であったことを示すためのカードの公開忘れなどの非公開情報の誤用が含まれる。その情報が、違反が行われてからも区別できる場所にあった場合（たとえば山札の一番上であるとか、手札の唯一のカードであるとか、バトルゾーンにあるとか）、可能ならばこのペナルティを格上げにせずにその情報を公開すること。

例:

- (A) 毎ターン攻撃しなければならないクリーチャーで攻撃しなかった。
- (B) 破壊されたクリーチャーを墓地に置かないままに置いて、数ターン後に気付いた。

理念:

〔ゲーム上の誤り – その他一般のゲームルール抵触行為〕は1人のプレイヤーの責任であるが、多くの場合には公開下で起こることであり、両方のプレイヤーはゲームにおいて何が起きているのか気付いているはずである。これらの誤りを「修正」したい衝動に駆られるが、それよりも、問題の重大さに関らず、全てのジャッジが均質に取り扱えるようにすることが重要である。

10.7 ゲーム上の誤り — 違反の見逃し

ペナルティ:

【注意】

定義:

プレイヤーが、[ゲーム上の誤り]を他のプレイヤーが犯した時に即座に指摘しなかった。ジャッジが、有利を得るため、あるいはより有利なタイミングで発見するために故意に見逃したと確信した場合、[非紳士の行為 — 故意の違反]の適用を検討すべきである。対戦相手の誘発型能力を指摘しないことは、[違反の見逃し]にも[故意の違反]にも該当しない。

理念:

誤りが、有利を得る可能性が生じる前に見つけられた場合、ゲームの状況はそれほどひどく破壊されなくなる。誤りが見逃されていた場合、見つけられなかった対戦相手にもいくらかの責任はある。この違反は通常通りに格上げされることはない。重いペナルティを受ける可能性があると思えば、プレイヤーはジャッジを呼ぶことを躊躇うようになる。

11. イベント上の誤り

〔イベント上の誤り〕は、デュエル・マスターズ競技イベント運営ルールの違反のことである。ジャッジがその誤りを故意だと判断した場合、〔非紳士の行為 — 故意の違反〕の適用を検討するべきである。

同じ分類に入る〔イベント上の誤り〕による2回目以降の【警告】は、【ゲームの敗北】に格上げされる。

11.1 イベント上の誤り — 遅刻

ペナルティ:

【ゲームの敗北】

定義:

告知された時間制限内に従うことができなかった。ラウンドが早く開始され、プレイヤーが本来告知されていた開始時刻までに席に着いていた場合、違反ではない。

例:

- (A) ラウンド開始5分後まで、自分の席につくことができなかった。
- (B) ジャッジや主催者が告知した提出期限までにデッキリストを提出できなかった。
- (C) デッキをなくして、ラウンド開始後に代替りのカードを見つけなければならなくなった。
- (D) 間違った席について、本来と違う対戦相手とプレイしていた。

理念:

プレイヤーは、マッチを行なえるように時間通りに正しい席につく義務と、時間通りに登録を終える義務がある。

追加措置:

遅刻した時間の長さに応じて、延長時間が与えられる。

11.2 イベント上の誤り – 外部情報の参照

ペナルティ:

【ゲームの敗北】

定義:

プレイヤー、観客、その他イベント関係者が以下の行動を取った場合、この違反となる。

- マッチのために座った以降に外部からの助言またはそのマッチに関する非公開情報を求めた。
- マッチのために座っているプレイヤーに助言をし、あるいはそのマッチに関する非公開情報を開示した。
- ゲームの進行中に、非公開情報を記録するためにメモを取った

これらの分類はドラフト・イベントでのデッキ構築中やドラフト中にも適用される。チーム戦形式においては、この違反の定義を変更するような意思疎通規定が存在する場合がある。

例:

- (A) ゲーム進行中に、イベント前に準備したメモを見た。
- (B) 観客が、その情報を求めているプレイヤーに正しいプレイを指摘した。

理念:

イベントはプレイヤーの技量を試す場であり、外部のアドバイスや指示に従う能力を試す場ではない。戦略上、戦術上、あるいはデッキ構築に関するアドバイスは、外部情報である。

カードへの視覚的変更や簡単な文字列など、戦略的な情報をほとんどもたらさない物はメモとしては扱わない。詳細な記述や複雑な戦略的情報をカードに記載してはならない。そのイベントでどのようなカードやメモが認められるかに関する最終決定は、ヘッドジャッジが行なう。

この違反を犯した観客は、イベントに参加していない場合、その領域から離れるように指示される。

11.3 イベント上の誤り – 遅いプレイ

ペナルティ:

【警告】

定義:

プレイヤーが、適正な時間内にゲームの行動を終わらせなかった。故意に遅くプレイすることで時間制限を有利に働かせようとしているとジャッジが判断した場合、その違反には[非紳士的行為 – 遅延行為]が適用される。

また、厳密な回数と最終的なゲームの局面を提示できないままにループを実行し続けるプレイヤーにも、[遅いプレイ]が適用される。

例:

- (A) 何もゲームの状態が変わっていないのに対戦相手の基地を何度も確認した。
- (B) スタッフの許可なく、席を立てて順位を確認しに行ったりトイレに行ったりした。

理念:

全てのプレイヤーは、対戦相手が時間制限によって不利にならないよう、十分な速度でプレイする責任がある。プレイヤーはそう認識せずにプレイが遅いことがあるので、「速くプレイしてください」と伝えるだけで十分な場合もありうる。それでも遅い場合はペナルティを与えること。

11.4 イベント上の誤り – 不十分な切り直し

ペナルティ:

【警告】

定義:

プレイヤーが、過失によって自分のデッキまたはデッキの一部を十分に切り直さないままに対戦相手に提示した場合、この違反になる。デッキの中のカードが1枚でもどこにあるか、あるいはその分布がどうであるかをプレイヤーが知っていると言った場合、そのデッキは切り直されていないとする。

例:

- (A) 山札からカードを探した後、切り直さなかった。
- (B) 山札からカードを探した後、リフル・シャッフルを1回だけして対戦相手に渡した。
- (C) カードの能力によって公開されたデッキの一部を切り直し忘れた。

理念:

プレイヤーは自分のデッキを必要に応じて十分に切り直してあるはずであり、そうする技術と必要性の理解があると考えられる。しかしながら、対戦相手にはプレイヤーの後で切り直す権利が認められているので、これによって得られる利益は小さいと考えられる。デッキに含まれているカードが見えた場合、切り直している途中に1枚2枚のカードの位置が判ただけであっても、切り直されているとは考えない。切り直している間、カードが自分にもチームメイトにも対戦相手にも見えないようにプレイヤーは気を払うことが期待される。

プレイヤーは複数の方法を用いて十分にデッキを切り直すべきである。単にいくつかの山に並べるだけでは、十分な無作為化ではない。

11.5 イベント上の誤り — デッキ／リストの問題

ペナルティ:

【警告】

定義:

プレイヤーがデッキの内容または登録に関して以下のどれかの誤りを犯していた。

- デッキまたはデッキリストが、そのフォーマットにおいて不正な枚数のカードを含んでいる。
- デッキまたはデッキリストが、そのフォーマットにおいて不正なカードを含んでいる。
- デッキリストに記されたカードが不完全で、どのカードを指しているかが明確ではない。
- デッキの内容が、登録したデッキリストの内容と一致していない。

この違反には、シールド・プール交換前に他の参加者が行なう登録中の誤りは含まれない。その誤りの修正はジャッジの判断によって行なわれるべきである。

例:

(A) プレイヤーは適正な 40 枚のデッキを使用していたが、デッキリストには 39 枚しか記されていないかった。

(B) プレイヤーのデッキはルール上適正な 40 枚だったが、デッキリストに書かれていないカードが複数枚デッキに入っていた。

理念:

デッキリストは、デッキがそのトーナメントの間、同一であることを保証するために用いられる。ジャッジや他のスタッフは、イベント開始前にプレイヤーに対して、適正なデッキリストを提出し、適正なデッキでプレイするよう心がけさせるべきである。

問題のプレイヤーがマッチのプレイを始めた以降に見つかったデッキリストの誤りに関する追加措置は、その次のラウンドの開始時に与えられる。これによって、現在行なわれているゲームへの影響を最小限にし、追加措置を適用できるようになるよりも早くにマッチを終わらせたプレイヤーがいる場合にも公平性を保つことが出来るようになる。

デッキリストに曖昧または不明瞭な名前が書かれている場合、プレイヤーは発見されるまでそのカードを入れ替えることが可能になってしまう危険性がある。ヘッドジャッジは、そのプレイヤーがデッキリストに書いたものが完全に正確なカード名でなくても明白で確定できると信じた場合、このペナルティを科さなくてもよい。これはデッキリストに書かれたものだけに基づいて判断するべきであり、デッ

キの実際の内容に基づいてはならない。確認のためにデッキをチェックする必要がある場合、その記述は明白ではない。

追加措置:

プレイヤーはデッキおよびデッキリストを適正で一致した状態に修正する。また、デッキとデッキリストの相違内容に応じてゲーム開始時の手札枚数の減少を行う。ペナルティは新たに開始される最新のゲームに対して適用され、以降のゲームにおいて繰り返し適用されることはない。

なお手札の減少枚数について、デッキとデッキリストに相違があるカードの種類数を参照して決定する。相違があるカードの種類数を数える基準として、原則、デッキを適正なものとしてデッキリストを修正する。ただし、ヘッドジャッジの判断により、デッキリストを適正なものとしてデッキを修正してもよい。相違があるカードの種類数の数え方について下記を適用する。

デッキの中からデッキリストと一致するカードをすべて抜き出す。抜き出した結果、余ったカードについて種類数を数える。その種類数と同じ枚数だけ手札を減少する。

例:

(A) デッキリストには「A が3枚、B が2枚」と記載されているが、デッキには「A が2枚、B が3枚」入っていた。

→手札枚数を1枚減少する。

(B) デッキリストには「A が4枚」と記載されているが、デッキには「B が3枚、C が1枚」入っていた。

→手札枚数を2枚減少する。

(C) デッキリストには「A が4枚」と記載されているが、デッキには「A が2枚、B が2枚」入っていた。

→手札枚数を1枚減少する。

(D) デッキリストには「A が4枚」と記載されているが、デッキには「B、C、D、E が各1枚ずつ」入っていた。

→手札枚数を4枚減少する。

(E) デッキリストには39枚のカードのみが記載されており、実際のデッキは40枚であった。

→手札枚数を1枚減少する。

プレイヤーはデッキおよびデッキリストを適正で一致した状態にするために、デッキリストまたはデッキの内容を修正する。ヘッドジャッジは修正内容についての最終裁定を行う。

不適正なカードをデッキから取り除いた結果、デッキに不足枚数が生じた場合、無色かつ効果なしカードをヘッドジャッジから貸与することで、一時的にデッキの不足を補うこととする。

【追加措置の格上げ】

プレイヤーがデッキの内容に関して、下記の誤りを犯していた場合、ヘッドジャッジはペナルティを【ゲームの敗北】に格上げしてもよい。

- デッキに入れる枚数が制限されているカードをその枚数を超過して使用していた。
- レギュレーションによって、デッキに入れる事ができないカードをデッキに入れて、ゲームを行っていた。
- リミテッドにおいて、自分で持ち込んだカードを誤ってデッキに使用していた。
- 40枚より少ない枚数のデッキを使用して対戦を行っていた。

なお、ゲームの進行中にデッキ/リストの問題が判明し【ゲームの敗北】を適用する場合、ヘッドジャッジの判断により、次のゲームではなく進行中のゲームに対してペナルティを適用してもよい。

11.6 イベント上の誤り — レギュレーション違反

※本項目はルール更新によって、他の項目に統合されました。なお、この統合による各ペナルティの項目番号変更はありません。

11.7 イベント上の誤り — ドラフト手順抵触行為

ペナルティ:

【警告】

定義:

プレイヤーがドラフト中に技術上の誤りを犯した場合、この違反になる。

例:

- (A) ピックに認められる以上の時間を費やした。
- (B) 一旦自分の束の上に置いたカードをもう一度戻した。

理念:

ドラフト手順の誤りは混乱の元であり、即座に気付かなければさらなる混乱を引き起こす。〔イベント上の誤り — ドラフト手順抵触行為〕に関する追加のペナルティについて、ドラフト前に告知されたり、形式に対応したイベント規定に定められていたりする場合がある。

11.8 イベント上の誤り — 意思疎通規定抵触行為

ペナルティ:

【警告】

定義:

プレイヤーが、デュエル・マスターズ・競技イベント運営ルールに定められた意思疎通規定に抵触した。この違反はこのポリシーの違反にのみ適用され、一般の意思疎通上の混乱に適用されるものではない。

例:

- (A) 手札にあるカードの枚数を聞かれて「3」と答えたが、実際には4枚持っていたことにあとで気付いた。
- (B) そのターンにマナをチャージしていないと言ったが、それは単なる記憶違いだった。

理念:

明瞭な意思疎通はデュエル・マスターズをプレイする上の基本である。多くの反則は故意であるが、単なる勘違いによることがないわけではないので、それには厳罰は望ましくない。

意思疎通規定については、〔意思疎通〕(4)に記載されている。その概略は以下の通り。

- プレイヤーは、ジャッジからの全ての質問には、情報の種類を問わず、完全・誠実に答えなければならない。プレイヤーは答える前にマッチから離れることを求めても良い。
- プレイヤーは、類推情報や共有情報を不正確に示してはならない。

- プレイヤーは、共有情報に関する質問には完全・誠実に答えなければならない。

追加措置:

プレイヤーが、対戦相手から与えられた不正確な情報に基づいて行動していることが明確である場合、巻き戻しを考慮してもよい。

11.9 イベント上の誤り — 区別できるカード

ペナルティ:

【警告】

定義:

プレイヤーのカードが傷や向きなどで区別できる状態であり、それによって利益を得うる場合はこの違反になる。

例:

(A) スリーブ数枚の背面に小さな傷がついていた。傷がついているのは関連性のない別々のカードだった。

(B) スリーブを使わないプレイヤーが何枚かフォイル・カードを使っていて、他のカードと容易に区別ができた。

理念:

イベントの間にスリーブやカードに擦れ傷がつくことはよくあることであり、プレイヤーがそれによって利益を得ようとしていない限り、その状況を理解させるだけで充分である。ほとんどのスリーブは何らかの形で目印がつくものであり、ジャッジは、ペナルティを決定するにあたってそれを忘れるべきではない。

追加措置:

プレイヤーは、区別できないカードやスリーブと交換したり、あるいはスリーブを使っていない場合には背面の傷を隠せるようにスリーブに入れたりすることが必要となる。イベントでのプレイ中にカードが酷く痛んでしまったなどで区別がつくようになった場合、ヘッドジャッジは代用カードを発行してもよい。

プレイヤーが区別できていることによってゲームの完全性に問題が生じているとヘッドジャッジが判断した場合、このペナルティを【ゲームの敗北】に格上げしてもよい。

12. 非紳士の行為

〔非紳士の行為〕は、イベントの安全性や競技性、楽しさ、または完全性に大きな被害を与える可能性のある、問題のある振る舞いである。

イベントに参加していない人間も、〔非紳士の行為〕を受けることはありうる。このガイドラインはプレイヤーを想定しているが、観客やスタッフ、ジャッジも同じ基準に基づいて判断される。

非紳士の行為は、紳士の行為でないということとイコールではない。「良い」とも「紳士的だ」とも言えないが「非紳士的」ではない、「競技的」行為という幅が充分にある。何が〔非紳士の行為〕なのかを最終的に判断するのは、ヘッドジャッジである。

ジャッジは、その行為がどう問題であるかを説明すべきである。プレイヤーは状況と振る舞いを即座に改善するはずである。しかしながら、確かにプレイヤーにその行動の重大性を理解させることは重要であるが、ジャッジは常に衝突を悪化させるよりも状況をやわらげる方法を探すべきである。

12.1 非紳士の行為 — 軽度

ペナルティ:

【警告】

定義:

プレイヤーが、イベントあるいはその参加者に損害を与える行為を行なった。その個人の周囲に不快感を与える場合があるが、不快感を与えなかったからといってこのペナルティが免除されるわけではない。

例:

- (A) あまりに低俗で下品な発言をした。
- (B) ジャッジに、対戦相手にペナルティを与えるよう不適切に要求を行なった。
- (C) フロアジャッジの裁定を待たずに、ヘッドジャッジへの上訴をした。
- (D) ゲームに負けた後、デッキを床にばらまいた。
- (E) プレイ終了後、プレイ場所に大量のゴミを残していった。
- (F) プレイエリアから出るようになど、イベント・スタッフの指示に従わなかった。

理念:

全ての参加者は、イベントにおいて安全で快適な環境を期待していると考えられる。従って、参加者はその環境を保つために受け入れられない振る舞いについて自覚する必要がある。

追加措置:

プレイヤーはその問題をただちに解決しなければならない。さらなる[非紳士の行為 — 軽度]には、他の項目であっても【ゲームの敗北】が与えられる。

繰り返しや格上げによって【ゲームの敗北】が与えられた場合、それがゲームの終了時だったとしたら、ジャッジの判断によってペナルティを次のゲームに適用するようにしてもよい。

12.2 非紳士の行為 — 重度

ペナルティ:

【マッチの敗北】

定義:

プレイヤーが、1人またはそれ以上の個人が嫌がらせ、強迫、いじめ、つきまといと常識的に感じるような行動をした。これには、人種、肌の色、宗教、出身国、年齢、性別、障害、性的指向に基づく侮辱が含まれる。物理的な暴力による強迫は、[非紳士の行為 — 攻撃的行為]として扱われるべきである。

この違反として扱われる嫌がらせの成立において、違反者が悪意や害意を持っている必要はない。

例:

- (A) 対戦相手を人種差別的言辞で中傷した。
- (B) 書面による許可なく他のプレイヤーの不適切な写真を撮った。
- (C) 観客をデートに誘い、断られたのにしつこく誘い続けた。
- (D) 手を出させる目的で他のプレイヤーの邪魔をした。
- (E) 観客が、他のプレイヤーをいじめるためにソーシャルメディアを使った。

理念:

安全な環境は、すべてのイベント参加者にとって基本的に期待されることである。嫌がらせはこの安全とイベントの完全性を蝕むものである。故意に、イベントにおいて有害あるいは不快な状況を作り出すプレイヤーは、即座にその振る舞いを改めて後悔の念を示すか、さもなければ除外されるべきである。

この違反の対立的性質から、ジャッジは進行中のマッチを終了させ、プレイヤーを引き離す必要がある。状況を悪化させることがないよう、あらゆる手を尽くすべきである。違反者はペナルティと、理由を問わずその振る舞いが許容されない理由の教育を受けるためにそのエリアから除外される。その後、落ち着きを取り戻すためにいくらかの時間がかかることが考えられる。謝罪は望ましいことではあるが、被害者が嫌がらせをしてきた相手に接触したくないという意志は尊重すること。

スタッフはこうした問題を気づき次第調査すること。その違反が[非紳士的行為 — 重度]に当てはまらないと判断した場合にも、プレイヤーに今後の誤解を避けるために説明するべきである。

追加措置:

プレイヤーはただちに振る舞いを改めるべきである。この違反が悪意を持っておこなわれていたり、プレイヤーが反省の意を示さなかったり、この違反が後に繰り返されたりした場合には、ペナルティは【失格】とイベント会場からの除外に格上げになる。

この違反がマッチの終了時に起こった場合、ジャッジはペナルティを次のマッチに適用するようにしてもよい。

12.3 非紳士的行為 — 結果の捏造

ペナルティ:

【失格】

定義:

プレイヤーが、現在のゲームに関係ない方法(や、現在のゲームで適正でない行動)でゲームやマッチの勝者を決めようとした、あるいはそう提案した。

例:

- (A) イベントで時間切れに際して、引き分けになりそうだった2人のプレイヤーがじゃんけんで勝者を決めた。
- (B) マッチの勝者をじゃんけんで決めようと対戦相手に提案した。
- (C) プレイヤー2人が腕相撲をしてマッチの勝者を決めた。
- (D) ゲームの勝者を決めるために、延長ターンの終わりにプレイヤー2人が山札の一番上のカードのmana・コストを比較した。

理念:

ゲーム外の方法で勝者を決定することは、イベントの完全性を危うくする。

時間切れになったマッチはその通りに報告されるはずであり、その結果を決定するために不正な方法を用いることはこのペナルティの対象となる。

多くの場合、このペナルティは両方のプレイヤーに適用される。勝者を決定する不適正な方法を対戦相手が提案してきた直後にジャッジを呼んだ時だけがその例外である。

12.4 非紳士的行為 — 買収

ペナルティ:

【失格】

定義:

プレイヤーが、対戦相手を誘惑して投了させたり、引き分けにしたり、マッチ結果を捏造したりさせようとした、あるいはそれを受け入れた。

例:

- (A) 対戦相手に1万円を投了してくれないかと持ちかけた。
- (B) 賞金を山分けにする代わりに投了してくれるよう、対戦相手に頼んだ。

理念:

買収と賭博はイベントの完全性を損なうものであり、厳しく禁じられている。

12.5 非紳士的行為 — 攻撃的行為

ペナルティ:

【失格】

定義:

他者あるいはその持ち物に対して脅迫的な振る舞いをした場合、この違反となる。

例:

- (A) 対戦に勝利しそうなプレイヤーを、殴ると脅した。
- (B) 他のプレイヤーの座る椅子を引いて、そのプレイヤーを床に倒させた。
- (C) 裁定を受けた後に、ジャッジに脅迫的な態度を見せた。
- (D) 他のプレイヤーのカードを引き裂いた。
- (E) 故意にテーブルをひっくり返した。

理念:

イベントの全関係者の安全は、最優先されることである。物理的な悪用や恫喝行為には、許容の余地はない。

追加措置:

イベント主催者は当該行為者をイベント会場から退場させるべきである。

12.6 非紳士的行為 — イベント物品の窃盗

ペナルティ:

【失格】

定義:

イベントで用いる、カードやイベント用の備品などの物品を盗んだ場合、この違反になる。

例:

- (A) 対戦相手のカードを盗んだ。
- (B) テーブル番号札をテーブルから盗んだ。
- (C) 前の対戦相手のカードが自分のものに混じっているのに気づいて、スタッフに報告せずに隠した。

理念:

プレイヤーは、自分の物品がなくなることを心配せずにイベントに参加する。しかし、これはプレイヤーが自分の所有物に注意を払う責任がないということではない。また、イベントに持ってきた、あるいは配られた物品を最後まで持っていることは当然である。イベントの物品に関係しない窃盗はイベント主催者の責任になるが、ジャッジは可能な限り主催者に協力すべきである。

追加措置:

イベント主催者は当該行為者をイベント会場から退場させるべきである。

12.7 非紳士的行為 — 遅延行為

ペナルティ:

【失格】

定義:

時間制限を利用して有利にしようと、故意にプレイを遅くした場合はこの違反になる。故意でない場合には、[イベント上の誤り — 遅いプレイ]を適用する。

例:

- (A) 手札にゲームに大した意味のある行動を取れない状況で時間をかけて『考え込んで』いて、時間を食いつぶしていた。
- (B) 優勢なプレイヤーが、対戦相手に逆転のチャンスを与えないように明らかにプレイのペースを落としていた。
- (C) 遅いプレイをしていたプレイヤーが【警告】を受けた際、考える時間を稼ぐために上訴した。
- (D) ゲームで不利になったプレイヤーが、時間切れになるようにプレイのペースを落とした。

12.8 非紳士的行為 — 故意の違反

ペナルティ:

【失格】

定義:

イベント関連文書で定められた規則を破ったり、イベント・スタッフに嘘をついたり、あるいは、自分（やチームメイト）のマッチで違反があったにもかかわらずそれに注意しなかったりした。

また、以下の条件を満たしていない場合、[故意の違反]にはならない。

- そのプレイヤーが自分の行動で有利を得ようとしている。
- そのプレイヤーが自分が不正なことをしていると認識している。

どちらかの条件でも満たしていなければ、その違反は[故意の違反]ではなく、他の違反で取り扱われる。

[故意の違反]は一見すると[ゲーム上の誤り]や[イベント上の誤り]になるので、意図や認識を確認するためにジャッジによる調査が必要である。

例:

- (A) プレイヤーが、マッチの終了後にそのマッチの結果を変更した。
- (B) 自分の主張を強めるため、ゲーム中に何が起こったかについてイベント・スタッフに嘘をついた。
- (C) 対戦相手のクリーチャーが破壊されていないにもかかわらず、対戦相手がそれを墓地に置くことを放置した。
- (D) ドラフト中に、他のプレイヤーのピックを覗き見た。
- (E) ドラフトのカードプールに手持ちのカードを加えた。
- (F) 過剰なカードを引いてしまったことに気付いたが、ペナルティを受けるのを避けるためにジャッジを呼ばなかった。

13. ペナルティ一覧

ゲーム上の誤り	誘発忘れ	警告*
ゲーム上の誤り	過剰なカードを見た	警告
ゲーム上の誤り	過剰なカードを引いた	警告
ゲーム上の誤り	ゲーム開始時の引き間違い	警告
ゲーム上の誤り	過剰にシールドを置いた	警告
ゲーム上の誤り	その他一般のゲームルール抵触行為	警告
ゲーム上の誤り	違反の見逃し	注意
イベント上の誤り	遅刻	ゲームの敗北
イベント上の誤り	外部情報の参照	ゲームの敗北
イベント上の誤り	遅いプレイ	警告
イベント上の誤り	不十分な切り直し	警告
イベント上の誤り	デッキ／リストの問題	警告
イベント上の誤り	レギュレーション違反	ゲームの敗北
イベント上の誤り	ドラフト手順抵触行為	警告
イベント上の誤り	意思疎通規定抵触行為	警告
イベント上の誤り	区別できるカード	警告
非紳士的行為	軽度	警告
非紳士的行為	重度	マッチの敗北
非紳士的行為	結果の捏造	失格
非紳士的行為	買収	失格
非紳士的行為	攻撃的行為	失格
非紳士的行為	イベント物品の窃盗	失格
非紳士的行為	遅延行為	失格
非紳士的行為	故意の違反	失格