

最終更新日：2016年10月27日

TCG「バトルスピリッツ」

<公認大会>・<バトルスキーイベント>

フロアール Ver.1.2

この文書は、トレーディングカードゲーム(以下、TCG)「バトルスピリッツ」の公式大会についての規定を記した文書である。バトルスピリッツのイベントは「公式大会」と「公認大会・バトルスキーイベント」の2種類がある。株式会社バンダイが主催する大会を「公式大会」、株式会社バンダイが開催を認めた大会を「公認大会、バトルスキーイベント」とする。

本規定は、このうち「公認大会、バトルスキーイベント」についての規定書である。

特定のイベントの「大会レギュレーション」において、この規定との矛盾が発生した場合、「大会レギュレーション」が優先される。

《バトルスキー》とは!?

TCG「バトルスピリッツ」における模範プレイヤーであり、ユーザーが立派なカードバトラーとして成長するよう、見守る存在です。また、彼らは満20歳以上の成人であり、(株)バンダイからイベントを開催する権利を取得していると認められた存在です。

※バトルスキーは必ず「ルールマスター」認定を取得している事が必須条件となります。

【もくじ】

- 第1章：イベントに参加する皆さんへ
- 第2章：プレイヤーの皆さんへ
- 第3章：観戦者の皆さんへ
- 第4章：ジャッジについて
- 第5章：使用できるカードについて
- 第6章：スリーブについて
- 第7章：イベント進行について
- 第8章：対戦の終了および勝敗について
- 第9章：大会の途中棄権について
- 第10章：不正行為による対戦結果の操作について
- 第11章：ペナルティについて

はじめに

この「TCGバトルスピリッツ 公認大会・バトルスキーイベント フロアルール」は、イベントに参加する皆さんが、気持ちよくTCGバトルスピリッツのバトルを楽しめるよう定められたルールです。

対戦の勝ち負けにこだわるだけでなく、イベントに参加した皆さんが気持ちよく TCG バトルスピリッツを楽しむことができるよう、お互いにルールを守り、良いイベントを目指しましょう。

第1章：イベントに参加する皆さんへ

TCG バトルスピリッツのイベントに参加する皆さんは、お互いを尊重し、思いやりを持って相手と接するよう心がけましょう。

第2章：プレイヤーの皆さんへ

プレイヤーの皆さんは、決められたルールやマナーを守り、お互いが気持ちよく対戦ができるようフェアプレイを心がけましょう。そのためには、対戦相手に対して、常に思いやりを持って接することが必要です。

対戦に関するマナーについて、プレイヤーの皆さんは以下のことを心がけなければなりません。

- 対戦前にはあいさつと握手を、また対戦後もあいさつを心がけましょう。
- 対戦中はタイミングや、効果の宣言をはっきりと行い、対戦相手もそれにきちんと答えるようにしましょう。
- 対戦中は、対戦相手やジャッジ（またはスタッフ）にわかりやすいよう、きちんとカードや持ち物などを整理してプレイをするように心がけましょう。
- 対戦相手のカードは丁寧に扱きましょう。また、対戦相手のカード（フィールドに召喚または配置されたカード、オープンされたカード、トラッシュにあるカード）を確認する場合は、対戦相手の許可を得てから行うようにしましょう。
- カードに指示がない限り、対戦相手の手札や山札をのぞいてはいけません。
- 対戦相手が不快に感じる行為をしてはいけません。
（例：大きな声を出す。相手の悪口を言う。わざと時間をかけてプレイする。等）
- 対戦中に席を離れる場合は、対戦相手とジャッジ（またはスタッフ）から許可をもらいましょう。
- 対戦中に不明点があった場合、ジャッジ（またはスタッフ）を呼びましょう。

対戦中にルールに関して疑問が発生した場合、プレイヤーの皆さんは、ジャッジ（またはスタッフ）を呼んで、その疑問について確認することができます。このとき、プレイヤーの皆さんは、ジャッジ（またはスタッフ）によって決められた内容に従わなければなりません。

第3章：観戦者の皆さんへ

大会を観戦する場合は、対戦や大会の運営に支障が出ないよう、大会で決められたエリアからマナーを守って観戦をするようにしましょう。対戦に関する発言や助言、干渉はしてはいけません。これが守られなかった場合、ジャッジ（またはスタッフ）の判断により、観戦をご遠慮頂く場合があります。

第4章：ジャッジについて

すべてのジャッジは、決められたルールを守り、公正かつ円滑な大会運営がなされるよう、イベントに参加する皆さんやスタッフと協力しあわなければなりません。

また、すべてのプレイヤーの模範となるように、紳士的な対応が求められます。

すべてのジャッジは、プレイヤーから「ゲームルール上誤った行為」の確認があった場合、一方ではなく対戦者同士の話を聞いて適切にゲームを進められるよう裁定し、正しい状況に戻します。

対戦が進んだ後で誤った行為が発覚した場合は、状況は戻さず、そのまま対戦を続行することになります。また、すべてのジャッジは、ルールの間違いやプレイヤーの不正行為または不正と疑わしき行為を発見した場合、これに介入して指摘、修正することができます。

第5章：使用できるカードについて

プレイヤーは、大会毎のレギュレーション（＝大会毎に定められたルール）で決められたカードを使用します。どのような大会でも、偽造されたカード（コピーや手作りによる代用カードを含む）を使用することはできません。

カードのオモテ面・ウラ面・側面に、同じデッキ内のカードと区別できる傷、汚れ、印、反りなどがある場合、ジャッジの判断により大会で使用できない場合があります。

ただし、スリーブを使用することで区別がつかなくなる場合は、使用することができます。

※大会によって、使用できるスリーブの条件が定められている場合があります。

第 6 章 : スリーブについて

プレイヤーは、大会ごとのレギュレーションで定められたスリーブを使用します。

ただし、必ずしもスリーブを使用しなければならないということではありません。

大会において、ジャッジにスリーブが使用できないものと判断された場合、プレイヤーはより適したスリーブに交換するか、またはスリーブなしで対戦するか、選択することができます。

※大会によっては、大会主催者が指定するスリーブの使用が義務される場合もあります。

※公式大会では「**外側のスリーブを透明なスリーブにする場合のみ二重を認め、それ以外の二重以上のスリーブ等の不正および誤解を招く行為**」は禁止しています。

第 7 章 : イベント進行について

I. シャッフルに関して

デッキをシャッフルするとは、デッキのカードの順番が、お互いのプレイヤーにわからないよう、十分ランダムになるまでよく混ぜることです。すべてのプレイヤーのデッキは、それぞれの対戦が開始したときと、対戦中「山札をシャッフルする」と指定された直後は、十分ランダムになるよう「シャッフルされた状態であればなりません。デッキをシャッフルするときに不正な操作を行った場合、厳しいペナルティが科せられる対象となります。

※ペナルティについては、第 11 章にくわしく書かれてあります。

■ プレイヤーによるシャッフル

プレイヤーは自分のデッキの中身が十分ランダムになるよう、満足するまでデッキをシャッフルするまたはカットすることができます。ただし対戦相手に見える位置で適切な時間内に行い、カードに傷をつけたり中身を見たりしないよう注意しなければなりません。

対戦相手がデッキをシャッフルしなおした、またはカットした後、プレイヤーは自分のデッキをシャッフルすること、カットすることはできません。

■ ジャッジによるシャッフル

ジャッジは「ゲームルール上誤った行為」を適切に処理する際に、プレイヤーのデッキをシャッフルする権限を持っています。ジャッジがデッキをシャッフルした後、プレイヤーはデッキをシャッフルすること、カットすることはできません。

II. 時間切れに関して

個別の対戦に制限時間が設定されていて、その時間内でゲームが終了しなかった場合、以下の手順に従って勝敗判定が行われます。

1. ライフにあるコアの数が多い方が勝利（同数か、お互い5以上の場合は次へ）
2. デッキの残り枚数が多い方が勝利（同数の場合は次へ）
3. 手札やフィールド、トラッシュのカードも含めた、デッキの総枚数が多い方が勝利（同数の場合は次へ）
4. デッキの総枚数も同じ場合、ライフ以外のフィールド/リザーブ/トラッシュの合計コア数が少ない方が勝利（同数の場合は次へ）
5. 合計コア数も同じ場合、じゃんけんで勝敗を決定する。

また、終了時刻が設定されているイベントにおいて、予告された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、勝敗判定は行わず、その対戦は勝者のいない無効試合になる可能性がある。

第8章：対戦の終了および勝敗について

対戦の終了および勝敗については、大会ごとに定められたレギュレーションに従い、決定されます。対戦記録用紙に対戦結果を記入またはジャッジが対戦結果を確認した後では、対戦結果についてくつがえすことはできません。

第9章：大会の途中棄権について

大会の途中で棄権を希望するプレイヤーは、ジャッジ（またはスタッフ）にその旨を知らせて、許可を得なければなりません。対戦相手が発表された後、対戦が始まる前に棄権することが決まったプレイヤーは、その対戦は不戦敗扱いとなり、その後大会から棄権したこととなります。また、棄権した場合は記念品などを入手する事は出来ません。

第10章：不正行為による対戦結果の操作について

プレイヤーはどのような大会であっても、対戦相手と相談して試合結果を決定する、もしくは改ざんする行為をしてはいけません。

対戦結果を不正に操作した場合、厳しいペナルティが科せられる対象となります。

※ペナルティについては、第 11 章に詳しく書かれてあります。

第 11 章：ペナルティについて

この「TCGバトルスピッツ 公認大会・バトルスキーイベント フロアルール」や「ルールマニュアル」、大会ごとのレギュレーションに書かれていることが守られなかった場合、《ジャッジまたはバトルスキー》の権限により、ペナルティが科せられる場合があります。

ペナルティは、イベントや大会のレベル、またルール違反の程度や状況から《ジャッジまたはバトルスキー》が判断し、科せられます。

また、ペナルティが科せられた後もルール違反が繰り返し行われた場合は、より厳しいペナルティが科せられる場合があります。

【ペナルティの種類と適用の原則】

※以下①～④ペナルティの適用例は、あくまでも一例です。同様の違反でも、《ジャッジまたはバトルスキー》の判断により、より軽い（もしくは重い）ペナルティが科せられる場合があります。

① **【注意】**

イベントの間プレイヤーごとに記録されるペナルティである。「ゲームルール上誤った行為」に対し、ジャッジはできる限り正しい状態に戻すが、完全に元の状態に戻すのが難しい誤りの場合に与えられる。何度も【注意】を受けた場合、【警告】に格上げされることがある。

（違反例）

- 誤って、余分にカードを引いてしまった。
この場合、余分に引いた枚数をジャッジがランダムに選び、デッキに戻しシャッフルします。
- 対戦中のプレイヤーが、観客に助言を求めた。
- 観客が、対戦中のプレイヤーに声をかけた。あるいは、身振りなどの方法で対戦に関わる情報を伝えた。
- 他のカードと容易に区別がつくカードや傷んだスリーブなど、特定のカードが個別に判別可能なものを使用した。

② **【警告】**

イベントの間プレイヤーごとに記録されるペナルティである。それほど重大なものではない違反に対して与えられる。何度も【警告】を受けた場合、【敗北】や【失格】に格上げされることがある。

（違反例）

- 定められた対戦時間に決着がつかないような遅いプレイングを続けた。
ジャッジが対戦相手から申告された場合、実際にプレイ時間を確認して対応する。
- 誤って、相手に誤情報を伝えてしまった。

・相手に挑発する行為、侮辱する行為。

③ **【敗北】**

悪質な違反の場合や、違反行為によって対戦の続行が不可能になった場合に対して与えられる。

【敗北】が与えられた場合、そのゲームは即座に終了する。

【敗北】を与えることができるのは、大会主催者と、

主催者から【敗北】を与えることが許可されたジャッジのみである。

(違反例)

- ・デッキ構築条件(カード 40 枚以上、同名カード 3 枚以下)を満たしていない。
- ・禁止カードを使用した。
- ・デッキの交換が認められていない状況で、デッキの内容を変えていた。等

④ **【失格】**

非常に悪質な違反や、イベント全体に損害を与えるような行為、重大な反スポーツ的行為に対して与えられる。

プレイヤーに【失格】が与えられた場合、そのプレイヤーは現在の対戦に敗北し、以後の対戦にも参加できなくなり、それまでの成績に対する賞品を受け取ることはできない。

【失格】は観客に対して与えられることもあり、その場合は会場から退出しなければならない。

(違反例)

- ・対戦相手と相談し、対戦や対戦結果を不当に操作した。この場合、取引をした対戦相手も【失格】となる。
- ・賭博行為、買取行為、イベント物品の窃盗をした。
- ・意図的に、相手のデッキや手札など、自分が見ることのできない情報を、勝手に見ることによって利益を得ようとした。
- ・意図的に、コアやカードを必要以上に得るなどの不正行為。等

※公式大会では上記に【出場停止】が加わります。