

《バトルスピリッツ ループの裁定と省略について》

以下は、**公式大会**での裁定です。それ以外の大会では主催者の意思で、以下の裁定を採用するかどうか選べます。

●ループ行為とコアに関する裁定変更

・「ループ行為」とは、対戦相手の介入なく、同じカードの効果を 2 回以上発揮して、同じ行動を繰り返すことです。その中で、前後の状況が変わる「ループ行為」は、後述の省略できない、または対戦相手が省略を認めない場合も含め、プレイングが遅い、長考をはさむなどの別の遅延行為がなければ、遅延行為としては扱いません。前後の状況が変わらないループ行為に関しては遅延行為として扱います。

・前後の状況が変わる「ループ行為」の内、ランダム要素を含まない「ループ行為」は、対戦相手が手順の省略を認めれば、自身が指定した回数だけ手順を省略し、盤面にその結果をまとめて反映することが可能です。省略可能な「ループ行為」でも、対戦相手がその行為に割り込む効果を有している場合もあるので、対戦相手は省略を認めないか、「ループ行為」を行うプレイヤーが指定した回数より少ない回数を指定してその回数分の省略を認めることも可能です。

・省略できないランダム要素を含む「ループ行為」とは、自分からみて非公開のカードを公開する効果を含むものです。これには自分のデッキをドロウする行為は含まれませんが、自分や相手のデッキをオープンや破棄する効果や、相手の手札を破棄する効果などが含まれます。これは、その対象となったカードが効果を発揮する可能性があり、そのカードの効果が何回目で発揮するかが、お互いにわからず、適切な処理ができないため省略することは出来ません。

・「ループ行為」に限らず、自分の盤面のコア（ボイド以外のコア）すべてを合計して、200 個（ソウルコアを含む）を上限とします。盤面のコアの数はプレイヤー同士で確認してください。盤面のコアが上限に達した場合、以後、盤面のコアが減るまで、ボイドからコアを置くことはできません。その状態で、コアステップ以外で、ボイドからコアを置く効果（カウント+1 やコア+1 も含む）を発揮した場合、コアは置けず、対戦相手からの申告によって、ジャッジから「警告」が与えられます。

・途中で自身の用意したコアが足りなくなった場合、コアを補充することはできません。その状態で、コアステップの行動以外で、ボイドからコアを置く効果（カウント+1 やコア+1 も含む）を発揮した場合、上限の場合と同様に、コアは置けず、ジャッジから「警告」が与えられます。

●ループの省略方法

1, 「ループ行為」を行うプレイヤーは、対戦相手に前後の状況が変わるループであることを証明するために、「ループ行為」を行うと宣言してから、その行為が 1 周する手順を対戦相手に示します。その際、その 1 周で、何コスト支払うか、コアがボイドからどこに何個増えるか、何枚ドロウするかなどの数を、対戦相手もあわせて確認してください。

2, その「ループ行為」にランダム要素が含まれず、省略可能と対戦相手も確認した場合、それを行うプレイヤーが、そのループ行為を「X 回繰り返す」と宣言します。このとき、それを行うプレイヤーは自身の用意したコアの数が不足せず、自身の盤面のコアの総数が 200 個に収まる回数を指定してください。

3, 対戦相手は、その省略をすべて認めるか、X 回より少ない回数を指定して認めるか、認めないかを選べます。

4, 「ループ行為」の省略が認められた場合、「ループ行為」を行うプレイヤーが、X 回分（または対戦相手の指定した回数分）の結果を一度に盤面に反映させます。対戦相手はこのタイミングで、その「ループ行為」に含まれる効果に対して、割り込む効果や派生する効果を提示して、解決することはできません。