

最終更新日：2021年 3月 5日

TCG「デジモンカードゲーム」 フロアルール Ver.1.0

この文書は、トレーディングカードゲーム(以下、TCG)「デジモンカードゲーム」の公式大会についての規定を記した文書である。デジモンカードゲームのイベントは「公式大会」と「公認大会」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」とする。本規定は、このうち「公式大会」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。

はじめに

「デジモンカードゲーム フロアルール」は、大会・イベントに参加する皆さんが、気持ちよく参加できるように定められたルールです。

お互いにルールを守り、楽しい大会・イベントを目指しましょう。

■ イベントに参加する皆さんへ

大会・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。

■ プレイヤーの皆さんへ

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、勝敗にこだわる事以上に、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・対戦後それぞれ対戦相手にあいさつをするように心がけましょう。
- 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。
- 対戦相手のカードに触れる場合は、対戦相手の許可を得てから行うようにし、丁寧に扱きましょう。
- カードに指示がない限り、対戦相手の手札やデッキ、デジタマデッキ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。
- 対戦中にプレイヤーのマナー違反や不正と疑わしき行為があった場合、ジャッジ（またはスタッフ）を呼びましょう。

■ 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。

■ 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、原則として状況は戻さず、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。

■ 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（トークンのカードはその限りではありません）。

カードのオモテ面・ウラ面・側面に、同じデッキ内の他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。

■ 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必ず使用してください。

デッキとデジタマデッキは、異なるデザインのスリーブを使用できます。ただし各デッキ内のカードはすべて同じスリーブを使用してください。

スリーブには同じ向きで、カードを1枚ずつ入れていなければいけません。

1枚のカードに対して2枚までスリーブを重ねて使用しても構いません。その場合はすべてのカードに対して、同じ枚数・重なり順でのスリーブ使用をしてください。またカード内容が著しく確認できなくなるようなスリーブの使用は、ジャッジの判断で禁止とされる場合があります。

スリーブは、不透明のものを使用してください。スリーブを2枚重ねて使用する場合、内側と外側のいずれかは不透明のスリーブを使用してください。もう片方は透明のものでも不透明のものでも構いません。

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しなくてはなりません。

■ トークンについて

公式大会でトークンを使用するプレイヤーは、以下のいずれかをプレイヤー自身で用意し、使用するデッキ・デジタマデッキとは異なるデザインの不透明のスリーブを着用してください。

- ・公式ホームページからトークンとして提供されている画像データをダウンロードし、カードサイズで印刷したもの
- ・デジタルモンスターカードゲームのカードの裏面（デジタマカードでも、それ以外のカードでも可。表面が見えないようにスリーブを着用すること）。

トークンは、あらかじめプレイヤーが用意した分のみ、ゲームで使用できるものとします。もし対戦中にトークンの数が足りなくなった場合、それ以上トークンに対戦で使用することはできません。また対戦中にトークンを追加することもできません。消滅や破棄などによって、ゲームから取り除かれたトークンを再利用することは可能です。

トークンを使用するプレイヤーは、対戦中、対戦相手にトークンのカード内容について確認を求められた場合、それに応じなくてはなりません。

■ 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・デジタマデッキは、それぞれの対戦が開始したときと、対戦中「デッキ（またはデジタマデッキ、セキュリティ）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なければなりません。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。

■ 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やデジタマデッキ、またカードによってその指示があった場合はセキュリティの、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。

シャッフルの後、対戦相手は、カットを行うことができます。対戦相手がデッキをカットした後（あるいはカットしないことを宣言した後）、プレイヤーはそれ以上自分のデッキをシャッフルしたり、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. セキュリティの残り枚数が多い方が勝利（同数か、お互い5枚以上の場合は次へ。引き分けがあるレギュレーションの場合、これで勝敗が付かなければ以降の判定は行わず、引き分けとする）
2. デッキの残り枚数が多い方が勝利（デジタマデッキは考慮しない。トークンは数に含めない。同数の場合は次へ）
3. バトルエリアのデジモンの体数が多い方の勝利（デジモンのLv.・進化元の枚数は考慮しない。バトルエリアのデジモンとして扱うトークンは、1枚につきデジモン1体として数える。同数の場合は次へ）
4. 手札枚数の多い方が勝利（同数の場合は次へ）
5. じゃんけん1回勝負で勝ったほうが勝利。あいこの場合は勝敗がつくまでじゃんけん。

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もある。

■ 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。

■ 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。

■ 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

この「デジモンカードゲーム フロアルール」や、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、またはジャッジ・スタッフの指示に従わなかった場合、ジャッジ・スタッフによって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スタッフが判断し、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、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。

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・スタッフのみである。

(違反例)

- ・デッキ構築条件を満たしていない。
- ・禁止カードや制限カード、スリーブなど大会レギュレーションに違反した。
- ・デッキの交換・調整が認められていない状況で、デッキの内容を変えていた。

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、買収行為、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。
- ※公式大会では上記に【出場停止】が加わります。