

# 蘇我非公認フロアルール

最終更新日 2010年 9月 5日

## はじめに

フロアルールとは大会の公正性・完全性の維持を目的として定められる規則の事です。全ての関係者は大会が公正かつ円滑に行われるよう、また全ての関係者が満足できる大会になるように協力し合わなければなりません。

著しく大会の公正性・完全性を失わせるような行為を行った関係者に対しては、後に記される罰則や、蘇我非公認運営委員会からの処分が下される場合があります。

## 本ルールの適用範囲

本ルールは蘇我非公認運営委員会により開催される非公式大会において適用されます。

## 第1部 大会運営者・大会参加者に関する条項

### 第1章 マナー

著しくマナーを欠く行為は罰則の対象になる可能性があります。

#### 第1項 全ての関係者に共通するマナー

この項においてはプレイヤー・観戦者・プレス・ジャッジ・主催者・運営スタッフ等、大会に関わる者を総称して関係者と定義しています。

この項に於ける条項は直接大会に参加する事の無いプレスや大会に参加していない観戦者に対しても適用されます。酷いマナー違反が行われた場合、主催者の判断により会場からの退出等の措置が取られる事があります。

全ての関係者はトーナメントエリア・会場内・会場外を問わず良識を持った行動を心がけなければなりません。

全ての関係者は大会運営が公正に行われる様に心がけ、努力しなければなりません。また、全ての参加者にとって満足のいく大会になる様に心懸け、努力しなければなりません。

全ての関係者は本ルール及びコナミの定める規定やガイドラインを理解し遵守しなければなりません。

## 第2章 プレイヤーの責務と権利

大会参加者を総称してプレイヤーと呼びます。この項ではそれらプレイヤーの責務と権利について取り扱います。

### 第1項 プレイヤーの責務

全てのプレイヤーには最新の総合ルール・最新の本ルール・カードエラッタ・株式会社コナミが定めるガイドライン等を可能な限り理解する義務があります。また、全てのプレイヤーはコナミや主催者・運営スタッフ・ヘッドジャッジ・ジャッジ等の大会運営者が提示するルール解釈やガイドラインに従わなければなりません。

全てのプレイヤーは大会運営者と協力し、円滑で健全な大会運営に協力しなければなりません。また、いかなる時もスポーツマンシップに則ったフェアなプレイを心がけ、対戦相手に対しても敬意に満ちた行動を取る事が求められます。

不正行為は元より、不正を疑われる様な行動・対戦相手への礼を欠いた振る舞い等を行ってはいけません。大会において不正行為を行った、円滑な進行を妨げた、或いは著しく大会の品位や信頼を下げる行為を行った等のプレイヤーに対して、主催者やジャッジは該当する大会に於ける失格処分・退場処分等の罰則を適用する事ができます。

何らかの違反が行われた場合、ジャッジによって該当するプレイヤーに罰則が適用される事があります。プレイヤーにはそれを享受する義務があります。もしも、ヘッドジャッジや主催者・運営スタッフ等に対して口論することや、その指示に従わない場合には罰則の対象となる場合があります。また、プレイヤーは対戦相手に対して与えられる罰則の撤回を求める事もできません。ただし、それが最終裁定でない場合、プレイヤーはヘッドジャッジに対して上告を行う事ができます。

全てのプレイヤーは他のプレイヤーに対して罰則が下される事を目的とした行為を行ってはいけません。罰則はあくまでも違反の結果与えられる物であり、他のプレイヤーに対して罰則が下される事を目的とした行為を行うという事は対戦相手の違反を誘導する行為です。

プレイヤーは大会に参加する為に個々の大会形式に沿った必要な道具を持参しなければなりません。例え

ばスコアシート等の記入を求められる大会では筆記用具が必要になります。

プレイヤーには該当する大会全てを通じてデッキを適正な状態に保つ義務があります。デッキの枚数、カードやスリーブの状態、デッキの内容等はその大会中において常に適正な状態を維持する様にして下さい。プレイヤーは各マッチの開始時間には指定された席に座っている事が求められます。開始時間から遅れて着席する事は罰則の対象となります。また、マッチの終了時間になっても指定された席に座っていなかったプレイヤーは大会を途中棄権したものとみなされます。

宣言ははっきりと行い、対戦相手もそれに対する了解をはっきりと相手に伝えましょう。

対戦中に何らかの事情で離席をしたい場合、対戦相手とジャッジの許可を取ってから行って下さい。

上記の条件を満たさないプレイヤーに対しては大会結果や受賞資格の剥奪、今後行われる大会への入場禁止処分等の処分が行われる事もあります。

## 第2項 プレイヤーの権利

全てのプレイヤーは試合中に発生したルール上の疑問に対して、ジャッジを呼び確認をする権利を有しています。提訴できるのは該当する試合を行っているプレイヤーのみです。但し、ルール上での異常が発生している際には観戦者等がジャッジを呼ぶ事が可能です。この際、プレイ中のゲームの進行を止める事の無い様注意して下さい。提訴の際、プレイヤーは特定のジャッジを指名する事はできません。

また、全てのプレイヤーはヘッドジャッジ以外のジャッジの裁定に対して納得できない場合、ヘッドジャッジに上告する権利を持ちます。但し、ヘッドジャッジのみしかジャッジがない大会以外においては、原則としてヘッドジャッジ以外のジャッジの裁定を受けずにヘッドジャッジに裁定を仰ぐ事はできません。

ヘッドジャッジの裁定は該当の大会に於ける最終裁定であり、原則としてそれを覆す事はできません。ジャッジは裁定の為に1分以上の時間を消費した場合、適切と思われるだけの試合時間あるいはターンを延長する事ができます。この際ジャッジは何分間あるいは何ターンを延長したのかを明確に伝達し、記録しなければなりません。

## 第3項 プレイヤーの資格

以下の条件に当てはまる者以外は、誰でも大会にプレイヤーとして参加する資格を持ちます。

また蘇我非公認大会に参加するものは、本ルールに同意したものとみなし、従う義務が生じます。

- ・該当する大会の主催者
- ・該当する大会の運営スタッフ
- ・該当する大会のヘッドジャッジ
- ・該当する大会のジャッジ
- ・蘇我非公認運営委員会によって出場停止処分を受けている者
- ・過去1年以内に大型非公認大会や選考会において受賞資格を失う失格を適用されている者

## 第3章 大会運営者

### 第1項 大会運営者の権限と責務

主催者・運営スタッフ・ジャッジを総称して大会運営者と呼びます。この項ではそれら大会運営者の権限と責務について取り扱います。

#### 1. 主催者

主催者は該当する大会の運営責任を負います。主催者にはジャッジ資格は必要ありませんが、円滑で健全なトーナメントを運営する様に努めなければなりません。

全ての大会には1人以上の主催者を置く必要があります。

主催者は該当する大会の運営と報告に関する最終的な責任を負うと同時に、その大会に於ける最上位の権限が与えられます。主催者は該当するトーナメントの映像やプレイヤーのデッキ内容等を公開する権利を有します。ただし、肖像権等の権利には充分配慮するものとします。

運営スタッフ・ヘッドジャッジ・ジャッジが主催者を兼務する事ができます。

- ・主催者の責務

大会を行う為には主催者はまず大会を行う場所を確保し、大会を行う為に必要な人員・備品を準備しなければなりません。その後、大会に関して十分な告知を行います。告知に関しては、大会の開催場所・開始時刻の他、大会形式・試合形式その他特殊な条件等に関しても過不足なく通知する必要があります。

大会中は周辺の環境に迷惑がかからない様配慮し、公

正かつ健全な大会になる様努めなければなりません。

## 2. 運営スタッフ

運営スタッフとは大会において、事務作業・スコアキーパー・タイムキーパー等の運営や管理を行う人員の事を指します。運営スタッフにはジャッジ資格は必要ありませんが、円滑で健全なトーナメントを運営する様に努めなければなりません。

主催者・ヘッドジャッジ・ジャッジが運営スタッフを兼務する事ができます。

## 3. ジャッジ

ジャッジはプレイヤーに対して裁定を下す権限を持ちます。ヘッドジャッジ以外のジャッジの裁定はヘッドジャッジに対する上告によって覆る可能性があります。

大会には1人以上のジャッジを置く必要があります。ジャッジは主催者によって任命されます。主催者・運営スタッフがジャッジを兼務する事ができます。

全てのジャッジは円滑で健全な大会進行の為に他の大会運営者やプレイヤーと協力し、努力しなければなりません。また、全てのプレイヤーに対して模範となるべく、紳士的な対応が求められます。特定のプレイヤーに対してひいきをしていると疑われる様な行為を行ってはいけません。

全てのジャッジは自身がルール異常やプレイヤーの不正行為等を発見した場合、これに介入する事ができます。あるいは他者からの申告によってもたらされたあらゆる総合ルール及び本ルールに関する違反事項に関しても、これを指摘し必要に応じて罰則を与える権限を持ちます。

全てのジャッジには大会の公正性や完全性が失われる可能性のある行為や状況を解決する為に積極的に行動する義務があります。全てのプレイヤーに対して公正で公平な裁定を下し、またプレイヤーの不正行為に対しては厳しく罰しなければなりません。

## 4. ヘッドジャッジ

ヘッドジャッジは該当する大会のカード解釈とルール裁定に対する最終決定権を持ちます。と同時にそれらに対する最終責任者でもあります。ヘッドジャッジが下した裁定は該当する大会においては原則として覆る事はありません。

大会には1人のヘッドジャッジを置く必要があります。ヘッドジャッジは主催者によってジャッジの中から

任命されます。主催者・運営スタッフがヘッドジャッジを兼務する事ができます。

ヘッドジャッジは全てのジャッジ・プレイヤーに対して模範となるべく、紳士的な対応をしなければなりません。

ヘッドジャッジは、ヘッドジャッジ以外のジャッジによる裁定に異議のあるプレイヤーからの上告を受け、また自らがヘッドジャッジである大会における最終的な裁定を下す権利を持ちます。ルール適用の精度を上げる為、他にジャッジが置かれている場合、一次裁定は他のジャッジが行う事が推奨されます。

ヘッドジャッジは大会の円滑で健全な運営に対して問題を与えると判断したプレイヤーに対して失格処分を与える事ができ、その様なプレイヤーに対して主催者の許可の下、退場処分を与える権限も持っています。また、同様な観戦者・プレスに対して主催者の合意の上で、会場からの退出を命じる権限を持ちます。

## 第2部 カードとシャッフルに関する条項

この項ではカードとシャッフルに関する事柄を取り上げます。

### 第1章 カード

#### 第1項 使用可能なカード

大会においてコナミによって作られた遊戯王OCGのカードのみが使用できます。また、裏面表面共に適正な遊戯王OCGのカードである必要があります。カードの裏側・側面は他のデッキ内のカードとの区別が付かない様にする必要があります。ただし、区別が付く場合でも不透明なスリーブを使用する等によって区別が付かなくなるならば大会で使用する事ができます。

プレイヤーがスリーブを用いる場合、その事によってカードの見分けが付かない様にしなければなりません。また、ホログラムやマーク等がゲームに必要な情報を隠す様にしてはいけません。

マッチが始まった後に対戦相手のスリーブに異常を発見した場合、プレイヤーはジャッジにその検査を求める事ができます。そのスリーブがプレイに不適切であるとジャッジが判断する場合、ジャッジはプレイヤーに対してそのスリーブの使用を許可しない事ができます。メインデッキ・サイドデッキ・エクストラデッキに使用するスリーブは全て統一してください。

違うスリーブの場合、スリーブを入れ替えて統一してください。統一出来ない場合そのカードを大会で使用する事は認められません。

カードの表面は全てのプレイヤーの目から見て、ゲームに必要な情報が読み取れる状態になっていなければなりません。よって、著しい汚れや落書き・サイン等によってゲームのプレイに必要な情報が読み取れなくなっているカードは大会で使用する事はできません。また、プレイヤーが印刷ミス等によって分かり辛いカードを使用していて、それによって有利にゲームを進めていると判断される場合、罰則の対象となる可能性があります。

カードは最新のテキストに基づいて解釈されます。コナミによりエラッタ等が発行されている場合、それが適用されます。ただし、実際の大会においてはカード解釈に関する最終権限はヘッドジャッジが持ちます。

## 第2項 カードの位置

プレイヤーは全てのカードをプレイの場の高さよりも高い位置に保たなければなりません。

例)手札をテーブルの下にもっていく事は認められません。

## 第3項 代用カード

代用カードはジャッジの判断によってのみ発行されます。原則として、「通常の使用によってカードが過度に摩耗または損傷した場合」のみ発行が認められます。

代用カードが発行された場合、元のカードはマッチの間デッキと混ざらない手近な場所に保持されます。代用カードが公開されている領域に置かれる時、元のカードと入れ替えます。また、入れ替えられた元のカードが非公開の領域に置かれる時、代用カードと入れ替えます。

## 第4項 カードの角度

攻撃表示のカードはプレイヤーから見て上向きになる様に置きます。守備状態にする場合、カードを約90度横に置く必要があります。いずれの場合も精密に角度を測定する必要はありませんが、誰の目から見ても攻撃表示・守備状態・セットの状態の見分けが付く様にしなければなりません。

## 第5項 シャッフル

デッキは充分に無作為になる様にシャッフルされなければなりません。プレイヤーは公正性を示す為、相

手に見える位置でシャッフルを行うべきです。また、全てのプレイヤーにはデッキのシャッフルを行った後に、対戦相手にカットまたはシャッフルを求める義務があります。この際、対戦相手の代わりにジャッジにカットまたはシャッフルを求める事ができます。これが適正であるかはジャッジによって判断されます。カットまたはシャッフルを求められた対戦相手が、渡されたデッキの無作為化が充分に行われていないと感じた場合、ジャッジにそれを申告する事ができます。充分な無作為化が行われているか否かの判断はジャッジが行い、それに関する最終判断を行う権限はヘッドジャッジが有します。

全てのシャッフル及びデッキの中からカードを探しだす行為は、速やかに行われなければなりません。ジャッジがプレイヤーのシャッフル時間が長すぎると判断した場合、罰則の対象となります。

## 第6項 その他

計算機等、電卓機能のみを用いてのライフポイントの記録を一切認めません。

ライフポイントについてはメモ帳等、記録が残るものにきちんと記入し、お互いのプレイヤーがいつでも確認できる状態にしてください。

故意にライフポイントを偽って申告した等は嚴重な罰則の対象になる場合があります。

## 第2章 大会の方式

蘇我非公認運営委員会では予選をスイスドロー形式、本戦をトーナメント方式で行います。

### 第1項 スイスドロー

マッチの勝敗がつく毎に、プレイヤーはそれぞれ勝利の場合は3点、引き分けの場合は1点、敗北の場合は0点の点数を得ます。

マッチの組み合わせは獲得点数の高いプレイヤーから順に組み合わせる形で決定されます。

#### 1. スイスドローに於ける推奨されるマッチ数

スイスドローにおいては参加人数によって最低限推奨されるマッチ数に変化します。以下が推奨されるマッチ数になります。参加者が2~4人であった場合スイスドローは行われず、総当たり戦になります。

#### 2. スイスドローに於ける順位の算出

原則として獲得点数がより多いプレイヤーを上位として順位が決定されます。ただし獲得点数が同点の場合は以下に挙げる方法によって順位が決定されます。

### ・対戦相手のマッチ勝率の平均による比較

大会終了時点で該当するプレイヤーが対戦したプレイヤーの獲得点数を、対戦相手が行った試合数×一試合で獲得できる最大ポイントで割ります。但し、この数値が0.33未満の場合は0.33として計算します。

各々の対戦相手についてこの数値を足していき、対戦相手の数で割ります。その値の高いの方がより順位が上と言う事になります。ただし、この計算において該当するプレイヤーが不戦勝を得ていた場合、その試合は無視して計算されます。

### 3. トーナメントに於ける優勝者の選出

スイスドローでの上位4名(人数によって8名)で決勝トーナメントを行います。組み合わせは以下の通りになります。

#### ・4名での決勝トーナメント

1位－4位

2位－3位

#### ・8名での決勝トーナメント

1位－8位

4位－5位

2位－7位

3位－6位

### 第3部 試合形式

蘇我非公認運営委員会が開催する大会は以下の試合形式で運営します。

#### 第1項 構築戦

各プレイヤーが予め構築したデッキを使用する試合形式です。主催者が特別に規定しない限りは一つの大会においては一つのデッキのみが使用されます。主催者が特別に認める場合以外では、デッキやカードの変更は認められません。デッキの構築に関する詳細なルールは遊戯王OCGルールを参照して下さい。

禁止カード・制限カードに関しては遊戯王OCGの制限を原則とします。

その他、主催者が使用可能なカードセットを制限する場合や、特別な禁止カード・制限カードを設定する場合があります。これらを設ける場合、プレイヤーの混乱を避ける為、主催者は事前に十分な告知を行う必要があります。

原則として、公認大会においてカードセットはその発売日から使用可能になります。ただし、プロモーション

ン等によって先行収録・先行配布されているカードに関しては、プロモーションカードの配布日から使用可能になります。

#### 1. 構築戦に於けるデッキ登録

主催者またはヘッドジャッジは、大会受付時にプレイヤーに対してデッキを登録する事を要求する事ができます。デッキ登録が義務付けされている当大会ではプレイヤーはデッキ登録用紙にデッキ内容を記入し、大会運営者に提出しなければなりません。大会運営者がデッキ登録用紙を受け取った時点で、使用するデッキが確定します。それ以降でのデッキ内容の変更は認められません。

#### 2. デッキチェック

主催者及びヘッドジャッジはトーナメント中のデッキが適正であるかをチェックする事ができます。

### 第4部 その他の事項

#### 第1章 マッチとセット

1回の試合の事をセットと称します。3本制(2本先取)の大会に於けるセットの単位の事をマッチと称します。

#### 第2章 試合時間

1マッチの制限時間は40分。これを経てマッチの決着が付かない場合エキストラターンで決着させます。試合時間が終了しているにも関わらず終わっていないセットは、試合時間の終了が告げられた時に行われていたターンを0ターン目として、追加3ターンを行います。そのターンが終了しても敗北条件を満たすプレイヤーがいなかった場合、予選スイスドローの場合はエクストラデュエルには移行せずにゲームは引き分けとなります。決勝トーナメントの場合はエクストラデュエルに移行し、勝敗を決定します。

ジャッジによる追加時間が与えられている場合、ジャッジによって追加時間を終了した事が告げられた時のターンを最終ターンとします。

試合時間にはセットとセットの間のシャッフルを行う時間も含まれます。

1ターン中の戦略考察時間は3分間を目安とします。過度な長考や効果処理によりゲームや大会全体の進行に支障をきたすものであるとジャッジにより判断された場合、罰則の対象となるものとします。

また3分未満だからといって過分に戦略考察時間を

取る行為は円滑なデュエルを進める上で許されません。3分未満の戦略考察時間でもジャッジがゲームや大会全体の進行に支障をきたしていると判断した場合も同じく罰則の対象となります。

### 第3章 マッチ勝者の決定

マッチ終了時にマッチ内で一番多くセットに勝っていたプレイヤーがそのマッチの勝者となります。スイスドロ形式の場合、双方が同じ数の勝ち数の場合、引き分けとなります。

マッチの引き分けを許さないトーナメントでの対戦であった場合、エクストラデュエルを用いて勝敗を決定します。

### 第4章 投了

プレイヤーはいつでもセットまたはマッチを投了することができます。投了を宣言したターンのエンドフェイズ終了後にセットまたはマッチに敗北します。もしも、プレイヤーがプレイを行う事を拒否した場合、そのセットまたはマッチを投了したものとみなします。

両者の合意があれば投了を宣言したターンのエンドフェイズ終了前でも敗北することができます。また、以下の行為は不正行為として罰則の対象となります。

1. 賄賂・収賄、賞品の分割等によって勝ち・負け・投了・途中棄権・引き分け等を決定する事。
2. 試合以外の方法によってセットもしくはマッチの勝敗を決定する事。

例)じゃんけん等によってマッチ・セットの勝敗を決める事は認められません。

### 第5章 合意による引き分け

プレイヤーはスイスドロのマッチあるいはセットの結果が確定される前であれば、いつでもお互いの合意によってそのマッチあるいはセットの結果を引き分けにする事ができます。ただし、既に終了しているセットやマッチの結果を引き分けにする事はできません。

### 第6章 途中棄権

大会からの途中棄権を行うプレイヤーは、次のマッチの座席表が発表される前にスコアキーパーを行っている運営スタッフにそれを伝え、受理されなければなりません。スコアシート又は結果記入用紙を使用している大会においては、それに途中棄権を行う事を記入

の上、回収係の者にその旨を伝える事を推奨します。運営スタッフが次のマッチの為の対戦組み合わせ作業を始めた後に途中棄権を行うプレイヤーはそのマッチに負けた物として扱われ、そのマッチの次のマッチより組み合わせから除外されます。

### 第7章 ハンドルネームの使用

主催者が許可する場合、ハンドルネームを使用することができます。ただし、公序良俗に反する・大会進行に影響を及ぼす可能性がある等のハンドルネームの使用は罰則の対象となります。

### 第8章 敗者の権利

敗者は敗北が決定した後に相手のセットカードを確認することができます。勝者はこれに従う義務があります。

この確認で不正行為が発覚した場合、ジャッジに申告することができます。ジャッジは不正行為を確認した場合、セット・マッチの勝敗の結果を変更することができます。

### 第9章 スコアシートの提出

スコアシートは勝利したプレイヤーが回収係へすみやかに提出してください。スコアシートは書き換え防止のためにボールペンでの記入を推奨します。スコアシートの結果を改変して提出する等の大会運営を妨げる悪質行為があった場合、罰則が適用されます。

### 第10章 本ルールの改訂

主催者は本ルールに不備があった場合、ルールを改訂することができます。改訂する場合は関係者に十分な告知をする必要があります。

なお、法律に抵触する違法行為や公共の福祉に著しく反する行為等の緊急性や重大性がある場合を除き、大会中にルールを改訂することはできません。