

蘇我非公認罰則規定

最終更新日:9月4日

・はじめに

罰則の適用は意図的な不正行為に対して厳重に対処する事により、大会の公正性を守る為に行われるものである。それと同時にプレイヤーへのルールの啓蒙としての意図も含まれる。

すべてのプレイヤーは、大会中に違反行為を見つけた場合、速やかにジャッジに報告する義務がある。

報告を受けたジャッジは、本ルールにある定義に則り、該当するプレイヤーに罰則を与える権利を持つ。

罰則を受けたプレイヤーは、速やかにその罰則の定めた罰を受けなければならない義務を持つ。

ジャッジは意図的な不正行為をしたわけではないプレイヤーに対して罰則を適用する際には、今後の態度や振る舞い、ゲームの進行に注意を促さなければならない。

同大会中に同じ種類の罰則を受けたプレイヤーに対して、ジャッジはその2度目の罰則を通常のものより引き上げるものとする。ただし同じ種類であっても、その内容が違う場合は罰則を引き上げるのは適当ではない。同種の罰則か否かの判断はジャッジに一任される。

またジャッジは罰則を裁量の範囲内で引き上げることも引き下げることもできる。その判断はジャッジに一任される。

第1部 違反行為と罰則に関する規定

第1章 罰則の定義

本ルールにおける罰則は、以下のように定義する。

1 <注意>

<注意>はもっとも軽い罰則である。<注意>は、その行為が罰則に違反することをプレイヤーに伝えることを目的とする。<注意>は公式には記録されない。一度受けた<注意>は、当該するマッチの間のみ有効とする。

<注意>の罰則を与える時、ジャッジはプレイヤーへ口頭で、違反内容と、それを繰り返した場合の結果について伝えなければならない。

同じマッチの対戦中に<注意>を2回受けた場合、<警告>と同じ扱いとする。

2 <警告>

<警告>は、その行為が罰則に違反することをプレイヤーに伝えることを目的とする。<警告>は記録される罰則である。<警告>を受けたプレイヤーは、蘇我非公認運営委員会データベースに永久的にその違反の記録が残る。一度受けた<警告>は、当該する大会の間中有効とする。

<警告>の罰則を与える時、ジャッジはプレイヤーへ口頭で、違反内容と、それを繰り返した場合の結果について伝え、ヘッド・ジャッジと、当該大会の記録に責任を持つスタッフにその内容を報告しなければならない。

同じ大会中に同じ内容の<警告>を2回受けた場合は<デュエルの敗北>を適用する。

3 <デュエルの敗北>

<デュエルの敗北>が与えられるのは、罰則規定に明記される<デュエルの敗北>に該当する行為をした場合と<警告>の累積としての適用と2種類ある。また、この罰

則の適用の時点ですでに現在のデュエルが進行中である場合、ジャッジの判断で適用を次のデュエルに変更することができる。デュエルとデュエルの間に違反した場合は、＜デュエルの敗北＞を次のデュエルに適用する。＜デュエルの敗北＞の罰則を与える時、ジャッジはプレイヤーへ口頭で、違反内容と、それを繰り返した場合の結果について伝え、ヘッド・ジャッジと、当該大会の記録に責任を持つスタッフにその内容を報告しなければならない。

4 <マッチの敗北>

＜マッチの敗北＞が与えられるのは、罰則規定に明記される＜マッチの敗北＞に該当する行為をした場合、＜デュエルの敗北＞の累積としての適用、＜デュエルの敗北＞に適さない上位の悪質行為に与えられる場合の3種類が存在する。

その現在進行中のマッチに適用されるが、マッチとマッチの間の場合、あるいは後回しにするべき事情がある場合は、次のマッチに適用できる。

例えば、マッチの勝負を決めるデュエルの最終ターンで負けつつあるプレイヤーが、[中度の非紳士的行為]の罰則を受けて＜マッチの敗北＞を宣告された場合、実質的に負けが決まっているマッチを負けにしても罰としての意味がない。その為ジャッジの判断で、その＜マッチの敗北＞を次のマッチに適用することができる。

＜マッチの敗北＞の罰則を与える時、ジャッジはプレイヤーへ口頭で、違反内容と、それを繰り返した場合の結果について伝え、ヘッド・ジャッジと、当該大会の記録に責任を持つスタッフにその内容を報告しなければならない。

5 <失格>

＜失格＞は、該当行為を犯した場合に与えられる。この罰則が適用されると、プレイヤーはその現在のマッチに敗北し、当該大会から除外される。単純なく失格＞の場合、プレイヤーがこの罰則を適用される前に手にしていた賞はそのまま保持されるものとする。

＜失格＞を出すのはヘッド・ジャッジでなければならず、警告の記録に責任を持つスタッフにその内容を報告しなければならない。

6 <受賞資格を失う失格>

悪質な行為を犯したものには、ジャッジは＜受賞資格を失う失格＞を下すことができる。

＜受賞資格を失う失格＞の場合、賞やそれに伴う副賞も失われる。＜受賞資格の剥奪＞は、[重度の非紳士的行為]やあらゆる不正な行為に関して推奨される罰則である。＜受賞資格を失う失格＞を出すのはヘッド・ジャッジでなければならず、警告の記録に責任を持つスタッフにその内容を報告しなければならない。

大会において＜受賞資格を失う失格＞を受けたプレイヤーは、順位表にも記録されない。つまり、より上位のプレイヤーが＜受賞資格を失う失格＞になると、それ以下の順位のプレイヤーは全員1つ繰り上げになる。繰り上げになったプレイヤーは、その新しい順位で受けるべき賞を全て受けることができる。

・違反行為の形式

以下の章において、ルールの違反・反則行為、及びその罰則について、以下のよう

列記されている。

- 1 名称：その違反の名称
- 2 罰則：それぞれの違反に対する、適当と思われる罰則
- 3 解説・例：違反の理由と、いくつかの例

第2章 マナーに関する違反行為と罰則

本章では、一般的なマナーに関する問題と、それに関する違反を取り扱う。

マナーはプレイヤーたちが守るべき最低限のルールであり、義務である。ここに記されているようなマナーを守るだけでなく、スポーツマン精神にのっとったフェアプレイをプレイヤーは心がけねばならない。マナーに関する罰則をジャッジは軽々しく下すべきではない。違反はプレイヤーに正しい方向に導くための勧告として下すものとする。

1 非紳士的行為の禁止

適用される罰則：＜注意＞以上の罰則

非紳士的行為は容認されず、黙認されることもない。

ジャッジ、プレイヤー、観戦者、およびスタッフなどあらゆる関係者は、礼儀正しく、敬意に満ち、スポーツマン精神に則って振舞わなければならない。

スタッフに対してあるいはプレイヤー同士で不敬を働いたり言い争ったりするプレイヤーや、観戦者、スタッフ、または対戦相手を困惑させるプレイヤー、あるいは大会運営スタッフの指示に従わないプレイヤーは、厳重な処罰が適用される。

個人同士の非紳士的な行為の罰則が下された場合は、プレイヤーはその対象となった人物に謝罪すべきである。

大会においてある特定の個人に対して損害

を与えるものの、大会全体の進行・運営にはそれほど影響を与えないような行為に対しては、軽度の罰則として＜注意＞若しくは＜警告＞が下される。

大会において一人、ないし複数のプレイヤーに肉体的損害や過度の精神的苦痛を与えたものの、大会全体の進行・運営にはそれほど影響を与えないような行為に対しては、＜デュエルの敗北＞の罰則が下される。

大会において一人、ないし複数のプレイヤーに損害をもたらし、大会全体の進行・運営に影響を与えるような行為に対しては、＜受賞資格を失う失格＞の罰則が下される。いわゆる暴力行為や器物破損も、この行為に含まれる。

例1) 相手プレイヤーに対し、過度に挑発的な発言を繰り返した。＜注意＞

例2) 相手プレイヤーに罰則を与えるよう、何度も繰り返してジャッジに強要した。＜注意＞

例3) 試合前後の挨拶を忘れ、対戦相手やジャッジにより挨拶を促されたが身勝手な理由により、もしくは理由もなく挨拶を拒んだ。＜注意＞

例4) 大会中における態度や素行について、ジャッジや主催者から注意をされたのにも関わらずもう一度同じ事を行った。＜警告＞

例5) プレイヤーが何度もジャッジを呼び、対戦相手の取るに足らない見落としを捉えて＜デュエルの敗北＞にすべきだと主張した。＜注意＞

例6) プレイヤーがスタッフの指示に従わなかった。＜注意＞

例7) プレイヤーが対戦相手に何度も譲歩を強要した。＜受賞資格を失う失格＞

例8) 悪意を持って意図的にプレイヤーを突き飛ばした。または危害を加えた。＜受賞資格を失う失格＞

例9) ジャッジが最終的な裁定を下した後に、しつこく口論を仕掛けてきた。＜警告＞

2 買収行為

適用される罰則：＜受賞資格を失う失格＞

この罰則は、対戦相手に金銭、もしくは物品にとどまらず栄誉・名誉などを進呈することで勝利を得ようとする行為に対して下される。また、ジャンケンや腕相撲など、無作為であったり、各競技のゲーム以外の方法で勝敗の結果を決めようとしたりした場合も、この行為に含まれる。未遂についても同様である。

大会の公正さ、公平さを失わせる点から買収行為は禁止されている。試合の結果をプレイングに関わらず無作為に決める方法も、同様の意味から禁止とする。

例1) スイスドロウ方式の試合中に、対戦相手に3,000円を渡して投了してくれるように要請した。

例2) マッチの勝者を決めるために、2人のプレイヤーがさいころを振った。

例3) 引き分けにするために、対戦相手にカードの提供を申し出た。

3 遅延行為

適用される罰則：＜受賞資格を失う失格＞

この罰則は、プレイヤーが故意にプレイを遅らせ、時間制限を利用して有利になろうとする行為に対して下される。

例1) ゲームに意味のある行動が取れない場合に数分間かけて行動について考えるふりをした。

故意性が明確に判断できないものとしては、

以下のような場合において罰則を適用する。罰則の適用に関しては注意→警告→デュエルの敗北→マッチの敗北→受賞資格を失う失格と進めていくものとする。

悪質と認められる場合は、警告等から段階を踏まずに受賞資格を失う失格を適用する等の罰則の格上げができる。

大会に参加する全てのプレイヤーには時間内にデュエルを終了させる努力義務がある。遅延行為は円滑なデュエルの進行を妨害する行為であり、許される行為ではない。エキストラデュエルとは時間内にデュエルの勝敗がつかない場合での延長措置である。構築段階でエキストラウィンを狙うことはデュエルの進行を円滑に行い、時間の範囲内でデュエルを終了させるという努力義務を放棄していると解釈される場合もある。

【戦略思考時間】

例1) 故意に不必要と認められる戦略思考時間をとった＜受賞資格を失う失格＞

例2) 不必要と認められる戦略思考時間をとった＜注意＞

例3) 3分を大幅に超える戦略思考時間をとった＜デュエルの敗北＞

例4) 3分を超える戦略思考時間を複数回とった＜マッチの敗北以上の罰則＞

例5) 3分を超える戦略思考時間をとった＜警告＞

例6) 2分30秒を超える戦略思考時間を複数回とった＜警告＞

例7) 2分を超える戦略思考時間を複数回とった＜注意＞

【効果処理】

例1) 意図的に遅延と認められる効果処理を行った＜受賞資格を失う失格＞

例2) 円滑に処理をしていたにも関わらず

効果処理により1ターンが6分を超えてしまった<デュエルの敗北>

例3) 円滑に処理をしていたにも関わらず効果処理により1ターンが3分を超えてしまった<注意>⇒<警告以上の罰則>

【インターバル時間】

例1) 故意にインターバル時間を遅延した<受賞資格を失う失格>

例2) インターバルで3分を大幅に超える時間を使った<デュエルの敗北>

例3) インターバルで3分を超える時間を使った<警告>

【シャッフル】

例1) 遅延目的で故意に時間をかけたシャッフルを行った<受賞資格を失う失格>

例2) 時間を必要以上にかけたシャッフルを行った<注意>

例3) サーチなどの処理後に複数回過度のシャッフルを行った<警告>

例4) サーチなどの処理後に過度のシャッフルを行った<注意>

【その他遅延と認められる行為】

例1) 不必要にジャッジを呼び、円滑な進行を妨害した<警告>

例2) 効果確認などを必要以上に行い、円滑な進行を妨害した<警告>

例3) 墓地確認を必要以上に行い、円滑な進行を妨害した<警告>

例4) ハンド枚数確認や手札シャッフルなどを必要以上に行い、円滑な進行を妨害した<警告>

例5) 相手に対してデュエルに関係ない話題を持ちかけ、円滑な進行を妨害した／話題を提供したプレイヤー<警告>、話題に乗ったプレイヤー<注意>

例6) 円滑なデュエルの進行を妨害する行

為を行った<注意以上の罰則>

4 詐欺行為

適用される罰則：<受賞資格の剥奪>

この罰則は、故意にルールやプレイングや個人情報などを偽り、対戦プレイヤーやジャッジ、大会運営スタッフ等を騙す行為に対して下される。

例1) スタッフに、マッチの結果について嘘をついた。

例2) ジャッジなどのスタッフに、虚偽あるいは誤解を招く情報を伝えた。

5 一般的な不正

適用される罰則：<失格以上の罰則>

この罰則は、買収行為、遅延行為、詐欺行為のいずれでもないような不正な行為に対して下される。故意に行われる不正に対しては、再発の防止の意図も込め、厳罰に処すべきである。

例1) シャッフル中に対戦相手のデッキを覗き見て、カードの順番を操作した。

例2) デッキのカードに故意に目印をつけ、有利を得るために使った。

例3) 対戦相手の隙をついて、故意に追加のカードを引いた。

例4) 外部から助言を受けた、または外部に助言した。

例5) ルールやカードを意図的に誤った内容でプレイした。

例6) 自分または対戦相手の引くカードを不正に操作した。

例7) 意図的に誤った公開情報(合計ライフ、墓地にあるカードの状態、デッキのカード枚数など)を伝えた。

例8) サイドボードのカードを不正に使用した。

6 過失

適用される罰則：さまざま

過失によって不正行為に見られる行為を行ってしまった場合も、罰則の対象となる。過失かどうかの判断はジャッジが判断する。
例1) 故意ではなく、ルールを誤解したプレイをした<注意>

この違反のあと、次の重大な判断が行われる前であるならば、ゲームを元の状態に戻す。すでに、ゲームが進行し、重大な判断が行われたあとの場合には、ゲームはそのまま進行する。使用したカードは破壊する。
例2) 故意ではなく、過剰にカードを引いた<警告>

過剰に引いたカードをデッキの1番上に戻す。どのカードを引いたのかわからない場合など元に戻せない場合は、<デュエルの敗北>を適用する。ゲームの展開に決定的な影響を与えるカードを引いた場合も、<デュエルの敗北>を適用する。

例3) 故意ではなく、過剰にカードを見た。
<注意>

見てしまったカードを適切な場所に戻す。元に戻せない状況になった場合、ゲームの展開に決定的な影響を与えるカードを見てしまった場合は、<デュエルの敗北>を適用する。

8 遅刻

デュエル開始時刻までに着席をし、デュエルを始めることのできなかったプレイヤーに関しては、以下のような罰則が与えられる。

- ・指定の集合時間に自分の席についていなかった。<警告>
- ・指定の集合時間後5分経過しても、自分の席についていなかった。<デュエルの敗

北>

- ・指定の集合時間後10分経過しても自分の席についていなかった。<マッチの敗北>

第3章 カード、デッキに関する違反行為と罰則

本章では、カードのマーキングやデッキ、及びデッキリストに関する問題と、それに関連する違反を取り扱う。

公正かつ公平な大会を運営するために、プレイヤーは常に正常なカードの使用や正しいデッキリストの記載を心がけねばならない。

過失によるこれらの行為も、不正とみなされる場合がある。

プレイヤーは常に自分のカード、デッキ、及びデッキリストには細心の注意を払わねばならない。

1 偽造カードの使用

適用される罰則：<受賞資格の剥奪>

プレイヤーのデッキに含まれるすべてのカードは、株式会社コナミ、または各管理組織によって認められている業務提携先によって生産されたものでなければならない。公平かつ公正な大会運営の前提として、すべてのプレイヤーはこれを守る義務がある。この違反には、<受賞資格の剥奪>の罰則が下される。

2 識別できるカードの使用禁止

適用される罰則：さまざま。故意の場合は<受賞資格の剥奪>

プレイヤーは、自分のカードおよびスリーブを、印のない、区別の付かない状態に保たなければならない。カードの表を見なくても裏や側面等から見て何らかの形でカードに見分けがつく場合、そのカードには印があると判断される。

プレイヤーのカードがスリーブに入ってい

る場合、スリーブもカードの一部と見なされるので、スリーブに入っている状態で判断する。

プレイヤーのデッキ内のカードに印があるかどうかを判断する権限は、ジャッジおよびヘッド・ジャッジが持つ。

すべてのプレイヤーは、普段よりカードを丁寧に取り扱い、カード、スリーブとも事前にシャッフルしてからカードを入れるなどをして、系統立った印ができる可能性を無くすよう努めなければならない。

「印があるカード」は、以下のような例が挙げられる。

例1) キズ、変色、特定のカードが明確にわかる反りなどがある

例2) 製造ミスにより区別が付く場合

例3) 裏側から見える所に書き込みがされている

この違反は過失か故意により、与えられる罰則が大いに異なる。過失であった場合、<注意>から<警告>、もしくは<デュエルの敗北>を適用する。有利になる可能性が小さい場合、プレイヤーはカードもしくはスリーブを交換して罰則を受けた後、プレイを進めることができる。たとえ過失であっても、規則性があると判断された場合は<デュエルの敗北>が適用される。以降の試合を続ける際には、カードやスリーブを交換しなければならない。

故意であると判断された場合、<受賞資格を失う失格>に処される。

2-1 カード・スリーブ

プレイヤーは、カードを保護するため、また印のついたカードの判別をできなくするために、カードにプラスチックのカード・スリーブ、またはその他のプロテクターを

使うことができる。

プレイヤーがカード・スリーブを使うことにした場合、そのプレイヤーの現在のデッキに含まれるすべてのカードは、同じスリーブに統一されなければならない。デュエルが始まった後、プレイヤーはジャッジに対戦相手のカード・スリーブを検査することを要求することができる。ジャッジが、そのプレイヤーのスリーブに目印がついている、摩耗している、あるいはゲーム・プレイやシャッフルの邪魔になると判断した場合、ジャッジはそのカード・スリーブの使用を止めさせることができる。

3. カード名の特定に関するルール

3-1 プレイヤーはカード名を指定してジャッジにその内容を確認する事ができる。

3-2 プレイヤーは、能力値・色・テキスト等からカードが完全に特定できる場合、ジャッジにそのカードのカード名を訊く事ができる。

4. メインデッキ・リストの不正

適用される罰則：<デュエルの敗北>

この罰則は、デッキリストを使用する大会に適用される。

すべてのプレイヤーは、正確な大会運営を行うために、デッキリストを正確に記入する必要がある。

以下のいずれかにあてはまる場合に、プレイヤーのデッキリストは不正となる。

- ・デッキリストに記されたカードの枚数が不正な場合。

- ・デッキリストに、その環境で許されていないカードが含まれている場合。

- ・デッキリストに示されているデッキが、ゲームのルールに違反している場合。

- ・デッキリストの記載もれ

・その他の違反

例1) デッキの枚数が40枚でなければならぬのに39枚しか記されていない。

例2) 各管理組織により大会使用が禁止されたカードがデッキリストに記入されていた。

例3) 最大1枚制限の「大寒波」が2枚記されていた。

例4) デッキリストのカードのエクストラデッキの合計が16枚になっていた。

例5) デッキリストに37枚しか記されていない。ただし、実際のデッキは40枚であり、「ニトロ・シンクロン」3枚が記録されていない。

例6) あまりに字が汚くカード名やカード番号が全く読めなかった。

例7) 遊戯王OCG以外のカードが入っていた。

例8) 同名カードが4枚以上採用されていた。

デッキリストの記入に於いて略称の使用は認められているが、デッキリストにカード名を記入する際には、他者に完全に理解できるようにカード名を記入する必要がある。不正が発覚し罰が下された後、プレイヤーのデッキリストを適正なものに直し、そのデッキリストに記されたデッキで大会に参加し続けられるようにする。カード枚数の上限に反している過剰のカードや、不正なカードはデッキリストから除かれる。

5. メインデッキの不正

適用される罰則：<デュエルの敗北>

この罰則は、デッキ中のカードをなくしたり、あるいは逆にデッキの中にカードを混ぜ入れてしまったり、またはデッキリストとデッキが違っているプレイヤーに対して

適用される。

デッキリストが適正であっても、以下のいずれかにあてはまる場合、プレイヤーのデッキは不正となる。

- ・メインデッキの枚数が不正な場合。
- ・メインデッキに、その環境で不正なカードが入っていた場合。
- ・メインデッキが、ゲームのルールに違反していた場合。
- ・メインデッキとデッキリストが一致していない場合。

例1) デッキの枚数が40枚でなければならぬのに39枚しかなかった。デッキリストには40枚書かれている。

例2) 各管理組織により大会使用が禁止されたカードがデッキに入っていた。デッキリストには各管理組織により大会使用が禁止されたカードは書かれていなかった。

例3) 最大1枚制限の「大寒波」が2枚入っていた。

デッキリストには1枚の「大寒波」を含む適正なデッキが記されていた。

例4) あるプレイヤーのデッキに、前の対戦相手の「E・HERO ワイルドマン」が混じていた。デッキリストは適正なものだった。

この違反を受けたプレイヤーは<デュエルの敗北>となり、デッキをデッキリストに合うように変更しなければならない。10分以内でそれができなかった場合、罰則は<マッチの敗北>に格上げされる。この変更が次のマッチの開始時までには終わらなかった場合には、そのプレイヤーはその大会を続けることはできないものとする。

6 サイドボード・リストの不正

適用される罰則：<デュエルの敗北>

以下のいずれかにあてはまる場合に、サイドボードは不正となる。

・サイドボード・リストの枚数が適正でない場合

・サイドボード・リストに、その環境で不正なカードが含まれている場合。

・サイドボード・リストに、デッキを不正なものにするカードが記されている場合。

例1) リストに9枚しかサイドボードが記されていなかったが、実際には15枚のサイドボードを使用していた。

例2) サイドボード・リストに1枚、メインデッキに1枚の「冥府の使者ゴーズ」が記されていた。

例3) 各管理組織により大会使用が禁止されたカードがサイドボード・リストに記されていた。

例4) 限定大会で、「合計」の欄に正しい数字を記していなかった。

例5) あまりに字が汚くカード名やカード番号が全く読めなかった。

発覚し罰が下された後、プレイヤーのサイドボード・リストを適正なものに直し、そのサイドボード・リストに記されたサイドボードで大会・プレイを続ける。カード枚数の上限に反している過剰のカードや、不正なカードはサイドボード・リストから、書かれている下から順番に除かれる。その後、サイドボード・リストが適正なものになるように追加のカードを加える必要があるときには、実際にサイドボードに含まれているカードを追加する。