

## ウルトラマン カードゲーム フロアルール Ver.1.6

※フロアルールは随時更新されていきます

### 【目次】

- 第1章:はじめに
- 第2章:大会に参加するプレイヤーや観客の方々へ
- 第3章:大会中や対戦中のマナーについて
- 第4章:観戦する皆さんへ
- 第5章:ジャッジについて
- 第6章:ゲームの準備について
- 第7章:2デッキ制の試合のルール
- 第8章:使用できるカードについて
- 第9章:使用的スリーブについて
- 第10章:ゲームおよびマッチの処理
- 第11章:大会中やゲーム中の注意事項について
- 第12章:違反行為およびペナルティについて
- 第13章:キャンセルポリシーについて
- 第14章:限定戦ルールについて

### 第1章:はじめに

この「ウルトラマン カードゲーム フロアルール」は、試合や大会の公正性を保つことを目的として定められる決まりごとであり、大会に参加するプレイヤーや観客が、より深く楽しく遊べるように定められたルールです。プレイヤーを含めたすべてのイベント参加者が楽しむことができるよう、運営と参加者のコミュニケーションの基礎として適用されることを目指して作成されています。

本ルールに対する違反行為への対処については別紙[ペナルティガイドライン](#)を参照してください。また、本フロアルールの各規定は、限定戦など大会形式により一部読み替えまたは適用除外となる場合があります。詳細は各大会レギュレーションおよび本書の該当章に従います。

### 第2章:大会に参加するプレイヤーや観客の方々へ

ウルトラマン カードゲームを楽しむイベントの参加者全員が、お互いを認め合い、高め合い、成長できる大会になるよう想像性豊かに、互いを尊重し、大いに励ましあう心をもって相手と接するよう心がけましょう。

### 第3章:大会中や対戦中のマナーについて

#### ▼大会について

大会に参加する方々は、大会へ参加するにあたって、ルールや基本的なマナーを守り、お互いが気持ちよく対戦できるよう、相手に対して敬意を持った紳士的な態度でフェアプレーすることを心がけましょう。また、大会中は大会主催者の指示に従い、大会会場やその周辺地域の定めるルールを守るようにしましょう。

#### ▼ユーザー名について

大会では公序良俗に反したり、他の参加者が不快に思うユーザー名の使用は認められません。運営が不適切と判断したユーザー名は変更する必要があります。

#### ▼対戦中について

ウルトラマン カードゲームの対戦中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てゲームをするようにしましょう。

- ・対戦前は、お互いの健闘を祈る「ウルトラリーグ！Buddy Go(バディゴー)！」の掛け声を、対戦後には健闘を称え合うクロスマッチを行い、対戦相手に敬意を払うようにしましょう。
- ・公序良俗に反する物の使用はできません。また、大会中に公序良俗に反すると判断された場合、交換や使用的停止を求められる場合があります。
- ・対戦中、卓上には、デッキや結果報告に必要な筆記用具、ゲームの進行をサポートする補助アイテム以外のものを乗せてはいけません。また、補助アイテムであってもジャッジがゲームの進行を妨げると判断したものは使用できません。
- (対戦中に必要なない物は個人のバッグなどに入れてしっかりと保管してください)
- ・公式が指定する大会アプリ「ULTRA LEAGUE」を使用するため、このアプリをインストールしたスマートフォンなどのデバイスを卓上に置くことができます。ただし、対戦中は、電話、メール、その他アプリなどの動作や通知が行わ

れるなど、ジャッジやスタッフが不正と判断するような疑わしい行為はしないよう注意してください。また、各大会において、大会ごとに定められる大会レギュレーションがある場合は、これに従ってください。

・対戦中の効果の宣言などははっきりと発言し、対戦相手もそれにきちんと答えるなどお互いにコミュニケーションをしっかりとるようにしましょう。

・対戦相手のカードは丁寧に扱いましょう。また、対戦相手の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。

・カードの効果の指示がない限り、対戦相手の手札やデッキの中を見てはいけません。

・対戦相手が不快に感じる行為や相手を惑わすような虚偽の発言、相手の行動を誘導するような発言、不正を疑われるような行動、相手への敬意を欠いた振る舞いなどを行ってはいけません。

・対戦中に何らかの事情で席を離れたい場合は、対戦相手にその事を伝え、ジャッジまたは大会スタッフを呼び、両者に許可をもらってから行いましょう。対戦中にゲームルール等の疑問、フロアルールに違反する行為等がある場合、ジャッジまたはスタッフを呼び判断を仰ぎましょう。このとき、プレイヤーの皆さんには、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4章:観戦する皆さんへ

大会中のゲームを観戦する場合は、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、干渉をしてはいけません。観戦者でも、ジャッジまたはスタッフの指示には従いましょう。観戦中に大声や不用意な発言など、ゲームに影響を与える行動は謹みましょう。実際にゲームに影響を与えた場合は、観戦者の場合でもペナルティを適用する場合があります。また、公的な許可を得ない限り、撮影や記録等を取ってはいけません。

#### 第5章:ジャッジについて

ジャッジは大会を公正かつ円滑に進行させるために存在します。プレイヤーはジャッジの指示に従いましょう。ゲームルールの疑問、フロアルールに違反する行為などでゲームに支障をきたした場合はプレイヤー間で解決せず、ジャッジを呼び判断を仰いでください。ゲームのルール上誤った行為の確認があった場合、対戦者同士から話を聞いて状況の確認を行い、適切にゲームを進められるようジャッジが裁定し、正しい状況に戻します。ルール上正しくない状況から対戦が進んでしまった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、ゲームに介入して指摘し、修正することができます。大会中、ジャッジが下した裁定や判断は、その大会では絶対となりすべてにおいて優先されます。もしプレイヤーが、ジャッジが誤った裁定を下したと判断した場合は、その大会の公式ヘッドジャッジ(HJ)に対してチャレンジ(再審要求)することができます。(HJは、そのトーナメントにおけるすべてのルール、ポリシー、および手順の適用に関する最終決定権を持ち、その裁定は最終的なものとなります。トーナメント主催者を含め、他のいかなる者もHJの裁定を覆すことはできません。)

#### 第6章:ゲームの準備について

大会に参加するにあたってウルトラマン カードゲームのプレイヤーの皆さんにはルールに基づき構築されたデッキを大会に応じて必要数ご用意下さい。その大会開催中にデッキの内容の変更はできません。

デッキの構築については総合ルールを参照してください。本章および次章では2デッキ制の大会において採用されるルールについて説明します。

##### ▼デッキ登録が必要な大会について

・大会期間中、必要に応じてデッキリストの提出をしていただく場合があります。アプリで登録したデッキと完全に一致するデッキを使用する必要があります。登録したデッキと異なるデッキを使用した場合はデッキ内容の変更とし、「ゲームルール上の違反」になります。

・ただし、受付時間中に修正申告を運営側に伝え、正しいデッキリストを提出した場合は変更を受け付けます。第1試合開始後の変更は認められません。

##### ▼2デッキ制のデッキ構築について

・2デッキ制BO3(ベスト・オブ・スリー)レギュレーションの場合、デッキを2つ用意します。

・2つのデッキをそれぞれ50枚ちょうどで構築してください。(合計100枚)

・同一のカードはそれぞれ必要な枚数を準備する必要があります。2デッキ間での重複の利用は認められません。

・1デッキにつきデッキは50枚です。「51枚以上」や「50枚未満」は不正となります。

・同じカード番号のカードは、2つのデッキを合わせて最大4枚までしか入れられません。

(例:特定のカードをデッキAに3枚入れた場合、デッキBには最大1枚しか入れられません。)

ただし、カードに記述されているテキストの内容がこのフロアルールと矛盾している場合、テキストの内容が優先されます。

#### 第7章:2デッキ制の試合のルール

- ・各マッチの最初のゲームでは、使用するデッキを事前に定めたデッキAとします。
- ・1回勝利したデッキは、そのマッチの残りのゲームで使用できなくなります。

#### 第8章: 使用できるカードについて

大会においてプレイヤーは、大会ごとに定められるルールで決められたカードを使用します。どのような大会であっても、偽造されたカード、コピーや手作りなどの代用カードを使用することはできません。カードの裏側・側面に、同じデッキ内のカードと区別できるような著しい破損や、しるし、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。カードの表側にゲームのプレイに必要な情報が読み取れないほどの著しい汚れや破損、書き込みがあるカードも、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。

デッキ内のカードは、その大会が開催されている国または地域で販売もしくは配布されているカードナンバーのもののみで構築してください。また、デッキ内のカードの言語を統一してください。ただし、多言語で商品が展開されている国における地域の大会は、デッキ内に複数言語の混合を認めることがあります。なお、各大会の開催レギュレーションに、これとは異なる事項が定められることがあります。

#### 第9章: 使用するスリーブについて

参加者は、大会ごとのレギュレーションに則ったスリーブを必ず着用します。スリーブは単一色または絵柄が同じである、同じ種類の不透明のスリーブを使用してください。スリーブ内は、使用するカードや重ねるスリーブ以外のものは入れてはならず、カードの上下は統一するようにしてください。

ジャッジはスリーブの使用がゲームの正しいプレイや運用に支障をきたすと判断した場合、そのスリーブの使用を禁止にできる権限を持ちます。スリーブが使用できないものと判断された場合、プレイヤーは適正なスリーブに交換するか、デッキ内のカードに目立った傷などがない場合スリーブなしで対戦するかを選択できます。

また原則として、以下に当てはまるスリーブは使用できません。

- ・過度な汚れや傷のあるもの。
- ・絵柄の周囲に単一の色の縁取りがないもの。
- ・複数のスリーブを重ねて、三重以上になっているもの。
- ・透明スリーブのみを使用し、カードの裏面や側面からカードの区別がつくと判断されるもの。
- ・表面の映り込みがあったり、デッキを裏や横から見て、特定のカードの区別がつくと判断されるもの。

#### 第10章: ゲームおよびマッチの処理

すべてのマッチは必ず勝者を決定します。ただし、各大会の開催レギュレーションに、これとは異なる事項が定められることがあります。

##### ▼ゲームの開始時

各ゲームの開始時に、お互いのデッキ枚数が正確に50枚であることを確認してください。

1ゲーム目: ジャンケンの勝者が、最初のターンで先手になるか、後手になるかを選択できます。

2ゲーム目以降: 直前のゲームで負けたプレイヤーが、そのゲームの最初のターンで先手になるか、後手になるかを選択できます。

##### ▼時間切れによるゲーム終了時の処理:

マッチの制限時間終了時にゲームが進行中だった場合、現在行われているターンを最後まで行います。

それでもゲームが未決着の場合において、追加の1ターンをプレイし、なお勝敗がつかないときは、以下の手順でゲームの勝者を決定します。

- ・各プレイヤーのバトルエリアにおける勝利数をカウントし、より多く勝利しているプレイヤーがゲームの勝者となります。
- ・バトル勝利数が同じ場合、一番新しいラウンドのバトルに勝利したプレイヤーがゲームの勝者となります。
- ・一番新しいラウンドのバトルが引き分けの場合、そのターンの先手プレイヤーがゲームの勝者となります。

##### ▼時間切れによるマッチ終了時の処理

マッチの制限時間終了時にゲームが進行中だった場合、最初のターンのスタートフェイズが終了していなければ、そのゲームは無効となります。終了している場合は、上記のゲーム終了時の処理を適用します。

その後、以下の手順でマッチの勝者を決定します。

- より多くのゲームに勝利したプレイヤーがマッチの勝者となります。
- ゲーム勝利数が同数(例:1-1)の場合、そのマッチにおける全ゲームのバトルエリアの合計勝利数が多いプレイヤーがそのマッチの勝者となります。
- ゲーム勝利数が同数(例:1-1)で、そのマッチにおける全ゲームのバトルエリアの合計勝利数が同数の場合、最後のゲームの勝者がマッチの勝者となります。

### ※例

- ・1ゲームが3-0でプレイヤーAの勝利、2ゲーム目が2-3でプレイヤーBの勝利、3ゲーム目の最初のターンのスタートフェイズが終わる前に時間切れとなった場合、プレイヤーAの勝利となります。
- ・1ゲームが3-0でプレイヤーAの勝利、2ゲーム目が時間切れで追加の1ターンを行い0-3でプレイヤーBの勝利、3ゲーム目の最初のターンのスタートフェイズが終わる前に時間切れとなった場合、プレイヤーBの勝利となります。

### ▼勝敗判定フェイズ以外の決着

- ・勝敗判定フェイズでの決着を除く全ての勝敗は、勝利したプレイヤーの勝利バトルエリアを5、敗北したプレイヤーを0として処理するものとします。

## 第11章:大会中やゲーム中の注意事項について

### ▼シャッフルについて

ゲームの開始時に行うデッキのシャッフルや、ジャッジの指示により行うデッキの切り直しを行う場合、お互いのプレイヤーが見える位置でデッキを十分に無作為化しなければなりません。また、各ゲームの開始時にお互いのデッキ枚数が正確に50枚であることを確認してください(第10章参照)。シャッフルをする直前に、特定のカードを恣意的に重ねてからシャッフルをするなどシャッフルをするときに不正を疑われる操作を行った場合、ペナルティが科せられることがあります。プレイヤーは自分のデッキをシャッフルした後に、デッキが適切に無作為化されていることの意思表示として、対戦相手にデッキをカットしてもらうか、シャッフルしてもらってください。お互いの同意があれば簡略化しても構いません。シャッフルを行う手順はプレイヤーが次のシャッフル方法や、他のシャッフル方法から複数の組み合わせを取り、シャッフルを行うことが推奨されます。確認などで行うシャッフルやデッキカットは複数の組み合わせを取り入れる必要はありません。

### ※シャッフルの仕方・手順例

#### ・ディールシャッフル

カード1枚ずつを複数の山に分けた後に、無作為に1つに纏める切り方。

このときデッキの枚数やスリーブの状態等の確認もできるため、ゲーム開始前のシャッフルに1度だけ推奨されるシャッフルです。注意点としてこのシャッフルの前に特定のカードを固めているとそれらのカードが均等な位置に配置されてしまいますので、そのような行為は行わないでください。

#### ・ファローシャッフル

デッキのカードを2つの束に分け、噛合わせるように合わせて押し込んで纏める切り方。複数回繰り返し行うことでの短時間で効果的にデッキの無作為性を上げることができます。注意点としてデッキの1番上や1番下が残らない様にずらしていくようにしましょう。また、このシャッフルをするとき、カードの表が見えてしまうので、手元のデッキから顔を背けるなどをして見ないようにしてください。

#### ・ヒンズーシャッフル

デッキのカードの束から複数枚の固まりを抜き出し、デッキの上に積み直していく切り方。複数回を繰り返し行い、これを何セットか繰り返します。注意点として、このシャッフル単体ではデッキの無作為化を十分にできませんので、前述のシャッフルの前後に組み合わせて行うことが推奨されます。

### ▼手札の持ち位置について

プレイヤーの持ち札である、手札のカードは対戦卓などのゲームをプレイする場所よりも高い位置にあることを保つようにしてください。手札を持ったその手を、対戦卓の下に移動させることは不正行為の誤解を招く恐れがあります。

### ▼手札以外の領域にあるカードへの過度な接触

捨て札エリアにあるカードを、何度も手に取っては置いたりするなどの行為は不正行為の温床となる可能性があるため、必要以上に行なうことはやめましょう。

### ▼マッチおよびゲームの勝敗について

プレイヤーは対戦相手と相談してマッチおよびゲームの結果を決めるなどの、ゲーム以外の方法でのマッチおよびゲーム結果を決定する行為をしてはいけません。大会中は全てのマッチおよびゲームにおいて、お互いに全力を尽くして勝敗を決定してください。また、対戦後の成績報告において、虚偽の報告が発覚した場合、大会終了後であっても順位の降格や出場記録の取り消しなどのペナルティが適用されることがあります。

### ▼大会中においての途中棄権について

プレイヤーは、大会参加を途中棄権することができます。大会の途中で棄権を希望するプレイヤーは、原則としてジャッジまたはスタッフにその旨を知らせて、許可を得る必要があります。

### ▼ウルトラリーガーポイントについて

公式大会・公認大会への参加や成績などに応じて「ULTRA LEAGUE」アプリに、ウルトラリーガーポイントが付与される場合があります。参加者は、特定期間の累計獲得ポイントランキング上位にランクインすると、世界大会の参加権などを入手することができます。詳細については、公式からの発表または大会ごとに定められる大会レギュレーションに定められるものとします。

## 第12章:違反行為およびペナルティについて

この「ウルトラマン カードゲームフロアルール」や「ウルトラマン カードゲーム総合ルール」、大会ごとに定められている大会レギュレーションに記載されていることが守られていなかった場合、ジャッジまたはスタッフはその権限により、ペナルティを適用することができます。またペナルティが適用された後も違反行為が繰り返し行われていると判断された場合、より厳しいペナルティが科せられる場合があります。プレイヤーの皆さんにはペナルティが適用されるような状況にならないように気をつけましょう。違反行為およびペナルティについては別紙[ペナルティガイドライン](#)をご参照ください。

## 第13章:キャンセルポリシーについて

ウルトラリーグで行われる全ての公式大会および公認大会において、プレイヤーは参加申し込み後、「ULTRA LEAGUE」アプリから大会参加をキャンセルすることができます。  
アプリからキャンセルできない場合は直接主催までご連絡ください。

### ▼キャンセル期限

大会参加のキャンセルは所定の時間までに行う必要があります。

- ・ギャラクシーカップ、ギャラクシーカップEXおよび公式大会:大会の2日前までにキャンセルしてください。  
例:4月20日(日)の大会に出場する場合、大会開催地の現地時間で4月18日(金)23:59までにキャンセル
- ・その他の公認大会:大会開始時間の30分前までにキャンセルしてください。

### ▼キャンセル種別

締切後にキャンセルを行った場合は、「締切後キャンセル」として扱われます。  
アプリからのキャンセルをしておらず、かつ主催者に連絡していない場合は「無断キャンセル」となります。「無断キャンセル」は「締切後キャンセル」より重い処置が与えられる可能性があります。

### ▼ペナルティ

「締切後キャンセル」および「無断キャンセル」を一定回数行ったユーザーは今後の大会参加申請において以下のペナルティが与えられる場合があります。与えられるペナルティは運営の判断によって決められます。

- ・警告
- ・一定期間の大会参加および申請禁止
- ・今後の大会参加および申請禁止

### ▼参加後のキャンセル処理

大会に参加した場合は最低でも1回戦以上行ってください。チェックイン後すぐの棄権はキャンセルとして扱われる場合があります。キャンセル扱いとなった場合、参加賞の提供およびウルトラリーガーポイントの付与はしかねるためご注意ください。

## 第14章: 限定戦ルールについて

### ▼シールド戦

未開封のブースターパックを8パック用意し、開封したカードの中から出たカードのみでデッキを組んで対戦するゲームです。

#### ・デッキについて

シールド戦では第10章の「デッキ枚数50枚確認」は適用せず、本章の「30枚確認」を適用します。8パックを開封したカードの中から、キャラクターカード、シーンカード、合計30枚ちょうどで構築されたカードの束でデッキを組みます。各ゲームの開始時に、お互いのデッキ枚数が正確に30枚であることを確認してください。

#### ・ゲームルール

シールド戦のみ、レベルアップフェイズでウルトラヒーローカードの上にキャラクター名の異なるウルトラヒーローカードを、ウルトラ怪獣カードの上にキャラクター名の異なるウルトラ怪獣カードを、「バトンタッチ」してレベルアップをることができます。

※ウルトラヒーローカードはウルトラヒーローカードの上に、ウルトラ怪獣カードはウルトラ怪獣カードの上にしか「バトンタッチ」でレベルアップできません。

「バトンタッチ」してレベルアップした場合、下に重なっているウルトラヒーローカード/ウルトラ怪獣カードは裏向きになります。(※キャラクター名の異なるカードの上にレベルアップする場合、対戦相手に裏向きにするカードを確認してもらうように提示してください)

「バトンタッチ」でレベルアップをしているキャラは、下に重なっている裏向きのカード1枚につき、BPが-1000されます。

※例1)



※例2)



※例3)



・その他の部分は、通常のウルトラマンカードゲームの対戦と同じルールになります。

(詳しくはウルトラマンカードゲーム 総合ルールをご覧ください)

・使用するカードやスリーブについて

※デッキの構築に使用できるカードは開封したカードのみです。カードの持ち込みは出来ません。

※シールド戦では、同じカードナンバーのカード枚数制限や禁止カードの制限はありません。

※シールド戦でも原則スリーブ着用は必須です。運営が例外として指定した場合のみ、スリーブなしを認めることができます。

2026/01/22 ver1.5からの変更点

「第5章:ジャッジについて」に文言追加

「第9章:使用するスリーブについて」の書式修正

「第10章:ゲームおよびマッチの処理」内に「ゲーム開始時の処理」に文言追加

「第13章:キャンセルポリシーについて」追加

「第14章:限定戦ルールについて」追加

2025/10/31 ver1.4からの変更点

「第1章:はじめに」に文言追加

「第3章:大会中や対戦中のマナーについて」内に「ユーザーネームについて」追加

「第3章:大会中や対戦中のマナーについて」内の「対戦中について」に文言追加

「第12章:違反行為およびペナルティについて」の文言修正

「第13章」および「第14章」の削除

2025/05/30 ver1.3からの変更点

「第6章:ゲームの準備において」内の「▼2デッキ制のデッキ構築について」に文言追加

「第9章:使用するスリーブについて」に文言追加

2025/04/30 ver1.2からの変更点

「第6章:ゲームの準備において」に「▼デッキ登録が必要な大会について」を追加

「第13章:違反行為の種類について」「第14章:ペナルティのレベルによる適用範囲について」それぞれに「登録したデッキと異なるデッキを使用した場合」を追加

細かな文言修正を行いました。

2025/04/17 ver1.1からの変更点

「第10章:ゲームおよびマッチの処理」に「▼勝敗判定フェイズ以外の決着」を追加

「第13章:違反行為におけるジャッジの対応例」を「第13章:違反行為の種類について」に修正。ペナルティの適用を13章から削除し、14章に記載。

「第14章:ペナルティのレベルによる適用範囲について」を追加

細かな文言修正を行いました。

2025/4/9 ver1.0からの変更点

第6章:「▼2デッキ制のデッキ構築について」を追加。

第7章:「デッキ制の試合のルール」を追加。

第8章:「使用できるカードについて」内容を修正。

第10章:「ゲームおよびマッチの処理」を追加。

第12章:「ペナルティの種類」を追加。

第13章:違反行為におけるジャッジの対応例を「ペナルティの種類」に合わせて全体を修正。