

ウルトラリーグペナルティガイドライン

Ver 1.02 最終更新日：2026/01/22

【目次】

- 第1章: 序文
- 第2章: 意図
- 第3章: 違反行為に対する対処手順
- 第4章: ペナルティの適用
- 第5章: 適用されるペナルティ
- 第6章: 違反の繰り返し
- 第7章: ペナルティの厳重化と軽減化について
- 第8章: 大会レベル
- 第9章: ペナルティガイドラインフレームワーク
- 第10章: 実務上の各裁定事例集

第1章: 序文

この文書は、ウルトラリーグのユーザーおよびジャッジに対し、ルール違反への適切なペナルティと手順を規定するものです。その目的は、すべての参加者にとって公平で一貫性があり、楽しいUCGトーナメント・ゲーム体験を保証することです。

第2章: 意図

この文書の「ゲームプレイエラー」および「トーナメントエラー」のセクションは、意図せずに犯された違反について規定するものです。もしその違反がゲーム上優位に働くよう、故意に犯されたとヘッドジャッジによって判断された場合、その違反を「非紳士の行為 — 不正行為」として扱い処理するものとします。この文書の理念は、不正行為や重大な非紳士の行為を一切容認せず、故意的ではないミスを公正に指導することです。

第3章: 違反行為に対する対処手順

ゲームルール上の違反および、競技上の違反が生じた場合、ジャッジが状況を確認し、正しい状態に戻しますが、完全に元の状態に戻すことが難しい場合、ジャッジの判断により可能な限り正しい状態に戻します。個別の具体例に関しては「ペナルティガイドラインフレームワーク」を参照してください。

第4章: ペナルティの適用

ペナルティを科す際、ジャッジは違反内容、状況の改善方法、そして科されるペナルティについてプレイヤーに説明しなければなりません。この説明はプレイヤーへの啓蒙を目的とし、再度同じ内容でルール違反を行わぬ

よう、プレイヤーに理解してもらうことも目的です。ヘッドジャッジがペナルティをより厳重化、または軽減する場合、このペナルティガイドラインより逸脱する理由をプレイヤーに伝えなければなりません。

第5章:適用されるペナルティ

トーナメントの進行中、審判は以下のペナルティを科すことがあります。

- 警告
「警告」とは、違反に対する最も軽微で正式な段階的処置です。1回の警告自体は重大なものではありませんが、警告が過度に累積すると、大会運営による調査が行われ、選手の出場停止処分を受ける可能性があります。
- ゲームの敗北
「ゲームの敗北」とは、現在のゲームを強制的に放棄することです。「ゲームの敗北」が、そのゲームと次のゲームの間に与えられた場合、このペナルティは、該当プレイヤーの「次のゲーム」に適用されます。また、試合形式が1ゲームのみの場合、2つ以上「ゲームの敗北」を与えられた場合を除き、このペナルティは実質的に「マッチの敗北」となります。
- マッチの敗北
「マッチの敗北」とは、現在のマッチを強制的に放棄することです。そのマッチと次のマッチの間に、このペナルティが与えられた場合、このペナルティは、該当プレイヤーの「次のマッチ」に適用されます。もしヘッドジャッジが、該当プレイヤーに「マッチの敗北」を科すだけでは不十分と判断した場合（例：負けそうなプレイヤーが重大な違反を犯した場合など）、裁量により、該当プレイヤーの次のマッチにも「マッチの敗北」を適用することができます。
- 失格
「失格」とは、該当プレイヤーをトーナメントから強制的に排除することです。該当プレイヤーの現在の試合は没収となり、トーナメントから即座に排除されます。もし、トーナメント中に「失格」となった場合、該当プレイヤーは、そのイベント・大会・トーナメントでの景品を受け取る資格を失います。もし、景品が譲渡されておらず、1位だったプレイヤーが何らかの理由で「失格」を言い渡されてしまった場合、2位のプレイヤーは1位が受け取るはずだった景品を受け取ることになります。また、このペナルティはヘッドジャッジのみが科すことができ、ヘッドジャッジは関係者全員から事情聴取をし、事案に関する報告書を提出しなければなりません。

第6章:違反の繰り返し

違反が繰り返された場合、ジャッジはプレイヤーにペナルティを規定より厳重化することを通知する必要があります。

▼例:

- 今回のトーナメントで、『カードの引き直しエラー』による警告は2回目です。次の『カードの引き直しエラー』は『ゲームの敗北』にペナルティが厳重化されますのでご了承ください。
- 『余分なカードを引いた』ため、『ゲームの敗北』となります。このトーナメントで次に『余分なカードを引いた』に分類される違反を犯した場合、『マッチの敗北』にペナルティが厳重化されますのでご注意ください。

▼同一違反の繰り返し

プレイヤーが1つの大会・トーナメントで同一の違反を複数回犯した場合、ペナルティは以下の順序で厳重化されます。

警告 → 警告 → ゲームの敗北 → マッチの敗北

複数日にわたる大会・トーナメントでは、プレイヤーのペナルティ累積数は各大会・トーナメントの開始時にリセットされます。このポリシーは、該当するカテゴリではなく、具体的なエラー自体に適用されます。例えば、「カードの引き直しエラー」と「不十分なシャッフル」はどちらもゲームプレイヤー（手順）に分類されますが、再違反の記録においては2つの異なる違反として扱われます。

第7章：ペナルティの嚴重化と軽減化について

この文書はあくまで「ペナルティガイドライン」としてヘッドジャッジの判断基準の一環として扱われるものです。ヘッドジャッジは、状況に応じて、記載されている基準からペナルティを嚴重化するまたは軽減化する最終権限を有します。特に、初心者やジュニアプレイヤーが参加するカジュアルイベントなど、競技性をさほど重視しないイベントでは、裁量権の行使が推奨されます。このような場合、ヘッドジャッジは繰り返し違反があった場合のペナルティを嚴重化しないこともあります。

第8章：大会レベル

違反行為への対処およびペナルティについては大会レベルによって設定されています。

- ビギナーレベル：交流会
- カジュアルレベル：チャレンジマッチ、各種限定戦、公式対戦会など
- コンペティティブレベル：ギャラクシーカップ、大型公式大会、WCS関連大会など

※ビギナーレベルではプレイヤーにゲームに慣れ親しんでいただく、また交流を楽しんでいただくことを重視しており、「非紳士的行為」を除く意図せぬエラーに対するペナルティは警告にとどめてください。各種エラーが起きた場合、カジュアルレベルの手順を参考に対応してください。

第9章：ペナルティガイドラインフレームワーク

ゲームプレイヤー

「ゲームプレイヤー」は、ゲーム中にプレイヤーが意図せず犯すミスであり、ゲームのルールや仕組みそのものに関連し「ウルトラマンカードゲーム総合ルール」に抵触する違反です。このセクションでは、ジャッジがこれらの「ゲームプレイヤー」を修正し、適切なペナルティを科すための手順・考え方を説明します。

ゲームプレイヤー - 手順

この違反は、プレイヤーがゲームの手順を正しく実行できなかった場合に適用されます。これは、ゲーム開始時の引き直しやデッキのシャッフルなど、ゲーム上必要な動作や手順におけるミスです。軽微なゲームプレイ手順上のミスで、すぐに修正でき、そのミスを犯した該当プレイヤーが、ゲーム上そのミスによって有利にならないと判断された場合のみ、違反とはみなされません。

▼例：

- カードの引き直しエラー：カードの引き直しを宣言した後、プレイヤーは新しい手札を引く前に、手札をデッキにシャッフルした。
- 不十分なシャッフル：ゲーム開始時、プレイヤーが、デッキを対戦相手にカットを要求する前に、デッキシャッフルを1回しか行わなかった。

▼理念:

これらはよくある習慣的なミスであり、通常、複雑なゲーム状態やゲームの破綻を引き起こすことはありません。そのため、ペナルティは軽く、プレイヤーが日常的なゲーム行動にもっと留意するよう注意を促すためのものであり、主にプレイヤーを教育的観点で指導することが理念です。

▼ペナルティ(コンペティティブ・カジュアルレベル)裁定:

警告

ゲームプレイヤー – ゲーム中(軽度)

この違反は、ゲーム中に起きた軽微で故意ではないミスに適用されます。違反が確認された後も、ゲーム状態を重大な混乱なく容易に違反前のゲーム状態に修正できる状況だとジャッジによって判断された場合適用されます。

▼例:

- 誘発型効果の発揮し忘れ: キャラクターが場に出たときに誘発型効果を解決するのをプレイヤーが忘れてしまった。
- 誤った効果解決: プレイヤーがキャラクターに+2000BPを与える効果を解決したが、+1000BPを該当キャラクターに与えてしまい両プレイヤーはそれに気づかずゲームを進行してしまった。
- コミュニケーションエラー: 対戦相手にカード効果を尋ねられた際に、プレイヤーが手札の枚数などの公開情報を誤って伝えてしまった。

▼理念:

この違反に対するペナルティは、違反が確認された後、ゲーム状態へのダメージが容易に修復できるのがほとんどのため、ペナルティは最小限に抑えられています。これは、プレイヤーがゲームプレイにもっと注意するよう留意してもらうためのものであり、主にプレイヤーを教育的観点で指導することが目的であり、ペナルティを与えることが目的ではありません。

▼ペナルティ(コンペティティブ・カジュアルレベル)裁定:

警告

ゲームプレイヤー – ゲーム中(中度)

この違反は、ゲーム中に起きた中度の故意ではないミスに適用されます。ジャッジによって、ゲームを違反後から違反前の状態までに容易に修復することができない、または、そのゲームの状態が違反前の状態に修復不可能と判断された場合に適用されます。

▼例:

- デッキ情報の漏洩: プレイヤーが誤って対戦相手のデッキのシャッフル中にデッキを落とし、複数枚のカードが公開されてしまった。
- カードの位置情報の喪失: プレイヤーが誤って手札を自分のデッキに戻して、シャッフルしてしまい、山札と手札のどちらの領域においても、正しい内容・状態が判断できなくなってしまった。

▼理念:

故意ではないミスによってゲームを公正に続行できなくなった場合、唯一の解決策はそのゲームを終了することです。「ゲームの敗北」はミス自体に対するペナルティではなく、ゲームの破綻状態を正常且つ公正に戻すために必要な措置です。ジャッジは、このペナルティをプレイヤーに科す前に、ゲームが本当に修復不可能であるかどうかを確認しなければなりません。

▼ペナルティ(コンペティティブ・カジュアルレベル):

ゲームの敗北

ゲームプレイヤー – ゲーム中(重度)

この違反は、ゲーム中に起きた重度の故意ではないミスによってプレイヤーが現在のゲームを続行または終了できなくなる場合に適用されます。また、ミスの影響で、現在のゲームを超えて後のゲームまたは運営工程にも影響を及ぼし、その後のゲームに該当プレイヤーが参加できなくなる状況にも適用されます。

▼例:

- デッキ使用不能: プレイヤーが飲み物を自分のデッキにこぼし、カードおよびスリーブ等が物理的に損傷したり、マークされているとみなされたりしたため、現行のマッチを完了できなくなりました。
- シールド形式のイベントで、プレイヤーが自分のカードを自分のカードコレクションに混ぜてしまい、シールド戦で使用が認められるデッキを再構築できなくなりました。

▼理念: これは稀ではあるものの、ゲームの公正さが保てない深刻な状況です。「マッチの敗北」は悪意に対するペナルティではなく、正常且つ公正なゲームへ戻すために手続き上必要な措置です。もしプレイヤーが自身の不注意なミスにより、マッチを続行できなくなった場合、このペナルティはその状態を正式にゲームの公正さが保てない深刻な状況とジャッジはみなします。

▼ペナルティ(コンペティティブ・カジュアルレベル):
マッチの敗北

ゲームプレイヤー – 非公開領域にあるカードを余分に公開する

この違反は、プレイヤーが自分の非公開領域に存在する、本来見ることでできないカードの表面を偶然見つけた場合に適用されます。一時的にでも公開されてしまったカードは「不正に公開された」とみなし、元に戻す前にジャッジが違反処理を行います。

▼例:

- カードを引く際に、本来はカードを1枚引くところを、誤って余分なカードを1枚デッキの上からめくってしまい、そのカードの内容も見えてしまった。
- デッキをシャッフルしている最中に、カードが表向きでテーブルに落ちてしまった。
- プレイヤーがデッキの上から3枚のカードを公開できる効果を発揮したが、誤って4枚のカードを公開してその効果を解決してしまった。

▼理念:

非公開領域にあるカードを見ることは、本来知り得るはずのない情報をプレイヤーが取得してしまい、その後のゲーム進行において、不当な有利を生じさせる可能性があります。一度見てしまったその情報は消えませんが、通常、ゲーム全体の進行に大きな影響を与えることはなく、軽微なものです。非公開領域のカードを適切に管理することが、フェアプレイ維持に不可欠であることを正式にプレイヤーに注意喚起するものです。

▼ペナルティ(コンペティティブ・カジュアルレベル):
警告

ゲームプレイヤー – 非公開領域のカードを余分に引く

この違反は、プレイヤーが誤ってデッキから1枚以上のカードを手札に加えた場合に適用されます。既に手札にあるカードと新たに手札に加わるカードが混ざった時点で「カードを引いた」とみなされます。この行為は、ゲームの状態を修復不可能にする行為とみなされます。

▼例:

- プレイヤーが自分のターンのドローフェイズ中に、カードを1枚ではなく2枚引いてしまった。
- プレイヤーがデッキからカードを2枚引く効果を発揮し解決したが、実際には3枚引いてしまった。

▼理念:

誤って引かれたカードが、プレイヤーの手札にもともとあった他のカードと区別できない場合、ゲームの状態は修復不可能とみなされます。ただし、「余分なカード」と確実に特定できる場合(例:プレイヤーの手札が空だった場合)、この違反は「ゲームプレイヤー – 非公開領域にあるカードを余分に見る」として扱われます。

▼修復不可能とみなされるゲーム状態の場合:

コンペティティブレベルのイベントでは、このペナルティは【ゲームの敗北】です。

カジュアルイベントでは、プレイヤーの教育的観点と楽しいという体験を重視し、より寛容な理念が適用されます。ジャッジは、プレイを続行できる適切な状態にゲーム状態を修復します。ペナルティは、よりリラックスした歓迎的なイベントのレベル・雰囲気考慮し、【警告】となります。

▼ペナルティ(コンペティティブレベル):

ゲームの敗北

▼ペナルティ(カジュアルレベル):

警告

ゲームプレイヤー – セットすることのできないカードをセットする

この違反は、プレイヤーが「シーン／キャラクターカードセットフェイズ」または「レベルアップフェイズ」中に手順上の誤りを犯した場合に適用されます。ここでは、タイミング違反(カードセットを許可されていないにも関わらず、カードセットを行うこと)と、セットすることのできないカードをフィールドにセットすることの両方が対象となります。

▼例:

- 「先手プレイヤーのシーンカードセットフェイズ」で「後手プレイヤー」がシーンカードを誤ってセットしてしまった。
*ただしシーンカードは表向きでセットされるため、両プレイヤーが誤ってシーンエリアにセットされたカードを認識する責任があり、ゲームルールによるシーンカードセット後のカードのドローは「非公開領域のカードを余分に引く」とはみなされず、この違反が代わりに適応されます。
- セットすることのできないキャラクターカードをセット:「キャラクターカードセットフェイズ」で、プレイヤーがレベル4のキャラクターカードを裏向きでセットしてしまった。このエラーは「オープンフェイズ」でのみ明らかになります。
- 無効なレベルアップ: プレイヤーがレベル1のカードを裏向きでセットした状態でレベル3のキャラクターでレベルアップしようとフィールドにセットしてしまった。このエラーも「オープンフェイズ」でのみ明らかになります。

▼理念:

この違反は、プレイヤーが「シーン／キャラクターカードセットフェイズ」または「レベルアップフェイズ」中に手順上の誤りを犯した場合に適用されます。前述した通り、タイミング違反(カードセットを許可されていないにも関わらず、カードセットを行うこと)とセットすることのできないカードをフィールドにセットすることの両方が含まれます。これらのフェイズはUCGの面白さを担う重要な要素の1つです。これらのフェイズで発生したミスは、単純な巻き戻しが必ずしも可能とは限らないため、ジャッジがゲームの状態を再度プレイ可能な状態へと修復する必要があります。

▼特別な事例

- 後手プレイヤーにも関わらず、自身を先手プレイヤーと勘違いし、シーンカードをセットしてしまった場合:
その後の行動(プレイヤーが任意でカードを引くなど)によって、完全な巻き戻しが妨げられる可能性があります。シーンカードは表向きでセットされるものであり、ミスは目に見えるため、両プレイヤーにゲー

ムを公正に行う責任があるという考えのもと、ジャッジがゲームの状態を妥当な状態に修復した後、プレイは続行されます。

- オープンフェイズで、無効なレベルアップが発覚した場合：
他のプレイヤーには見えない誤った非公開情報に基づいて、レベルアップが行われたため、完全な巻き戻しは不可能です。ジャッジがゲームをプレイ可能な状態に修復した後、プレイは可能な限り続行されますが、修復したゲーム状態は、ミスをしたプレイヤーにとって、不利になる可能性があります。

▼ペナルティ(コンペティティブ・カジュアルレベル)：

警告

ゲームプレイヤー – 効果発揮し忘れ

この違反は、プレイヤーが対戦相手のルール違反に適切なタイミングで気づかなかった場合に適用されます。両プレイヤーは、常にゲームの状況を維持する責任を負っています。ただし、対戦相手が対戦相手自身に有利な効果の発揮を忘れていて、それに気づいたうえで、それを指摘しないことは違反には該当しません。

▼例：

- 対戦相手がカードを2枚ドローする効果を宣言し発揮したにも関わらず、3枚ドローして効果を解決してしまった。そのターン終了時まで、自分はその対戦相手のミスに気づかなかった。
- 対戦相手が「キャラクターカードセットフェイズ」でレベル4のカードをレベル2のカードの上にセットしていたが、数ターンの間気づかなかった。

▼理念：

ミスを引き起こしたプレイヤーが、その行為に責任を負う一方で、その対戦相手にもゲームがルールに従って適切に進行しているかどうかを確認する責任があります。この違反は、両プレイヤーに対して、常にルールに従ってゲームを進行するように留意させるためのものです。この違反は、プレイヤーがミスを犯したことではなく、ミスに気づかなかったことに対するものであり、また、責任は両対戦プレイヤーたちにあります。以上を理由に、もし同一のペナルティが繰り返し起こった場合でも、この違反に対して、ペナルティは厳重化されることはありません。しかしもし、プレイヤーが意図的にミスを放置し、それ以降の自身のプレイングを故意的に有利にしようとしているとジャッジが判断した場合、その違反は「非紳士の行為(不正行為)」に厳重化されます。

▼ペナルティ(コンペティティブ・カジュアルレベル)：

警告(アップグレードなし)。

トーナメントエラー

これらは、トーナメント進行に関してプレイヤーが意図せず起こしたミスであり、UCGフロアルール違反に分類されます。このセクションでは、ジャッジがそれらのミスに対する適切なペナルティを適用する手順を示します。

トーナメントエラー – デッキリストエラー

この違反は、提出されたデッキリストが不正、不正確、曖昧、または実際にプレイしているデッキと一致しない場合に適用されます。

▼例：

- デッキリストに記載されているカードとは異なるカードがプレイヤーの実際のデッキに含まれていた。(例：デッキリストには「BP01-001」が4枚と記載されているが、デッキには「BP01-002」が4枚含まれていた。)
- プレイヤーのデッキリストに、特定のトーナメントフォーマットで使用できないカードが含まれていた。(例：BP02限定構築戦のトーナメントで、BP01のカードを使用してしまった。)

- アプリの不調により、急遽デッキリストを紙で提出してもらった際、プレイヤーのデッキリストのカード枚数が誤っていた（例：50枚ではなく49枚）、または不正なカードが含まれていた（例：BP01-001が5枚含まれていた）。

▼理念：

正確かつ合法的なデッキリストは、トーナメント中にデッキが改変されないことを保証するものです。この違反が起こった際、1番目の対処方法は、まず、プレイヤーが使用している合法的なデッキに合わせて、正しいデッキリストを運営に提出することです。次に、提出されたデッキリストが、該当プレイヤーの真意を反映しているとジャッジが判断した場合、デッキリストの修正ではなく、実際のデッキの調整をジャッジは指示することになります。

▼ペナルティ

- コンペティティブレベル：ゲームの敗北。
※明白かつ明確な事務上の誤りが確認された場合は、ペナルティが軽減される場合があります。
- カジュアルレベル：警告

トーナメントエラー - デッキエラー

この違反は、プレイヤーがそのイベントレギュレーションでは不正な状態のデッキでゲームを開始してしまった場合に適用されます。これは、2デッキBO3フォーマット等の複数デッキを用いるようなレギュレーションで、プレイヤーがゲーム間でデッキを正しく切り替えなかったり、デッキ内のカード枚数が足りていなかったり、不適切なデッキ状態のまま、ゲームを開始してしまったりした場合によく発生します。

▼例：

- プレイヤーが2デッキBO3形式下で、第1ゲーム用に事前に登録した「デッキA」ではなく「デッキB」でゲームを開始してしまった。
- 2デッキBO3形式下で、そのマッチの第1ゲームに勝利した後、デッキの交換が求められる第2ゲームで、該当プレイヤーが再び「デッキA」でゲームに臨もうとした。また、開始してしまった。
- そのプレイヤーのデッキに、49枚のカードしか含まれていなかった。

▼理念：

各ゲームは、適正かつ正しいデッキを用いてプレイされなければ、公正とはみなされません。ゲーム開始後に何らかのデッキエラーが発覚した場合、そのエラーが発覚するまで、不正なデッキがそのデッキの持ち主に有利な条件をもたらしていたか否かを判断できないため、「ゲームの敗北」が適用されます。

▼ペナルティ

- コンペティティブレベル：ゲームの敗北
- カジュアルレベル：ゲームの敗北

トーナメントエラー - マークされたカード - 軽微

この違反は、プレイヤーのデッキ内に「マークされた」カードが1枚または数枚あり、プレイヤーが有利になるような明確なマーキングパターンが見当たらない場合に適用されます。カード表面を見なくても、デッキ内の他のカードと該当のカードが区別できる場合（例：角が曲がっている、スリーブが摩耗しているなど）、そのカードを「マークされた」カードとみなします。ジャッジは、ほとんどのスリーブがプレイを続けるうちに多少摩耗することを考慮し、この違反に該当するものかどうかを判断する必要があります。

▼例：

- プレイによりカード1枚の角が曲がっていた。
- 繰り返しシャッフルされたため、2〜3枚のスリーブが汚れていたり変色していた。

▼理念：

スリーブやカードはプレイ中に摩耗することがよくあります。パターンがなく、プレイヤーがこのエラーをゲームをプレイするうえで故意的にそのカード状態を利用しようとしていない時に限り、デッキの健全性を回復するためにジャッジは問題を修正することに焦点を当てます。

▼ペナルティ

- コンペティティブレベル: 警告
- カジュアルレベル: 警告

トーナメントエラー – マークされたカード – 重度

この違反は、プレイヤーのデッキ内にマークされたカードが多数あり、意図せず目立つパターンを形成している場合に適応されます。

▼例:

- プレイヤーのキャラクターカードがすべて、シーンカードよりも古くて擦り切れたスリーブに入っていた。
- ゲームを終わらせるような強力な効果をもつカードが複数枚あり、スリーブに同様の折れ曲がりや擦り傷が確認された。

▼理念:

たとえ意図的でないとしても、マークされたカードは、ゲーム中にそのカードの持ち主であるプレイヤーを有利にさせる可能性が高く、公正なゲーム性を崩す可能性があります。そのため、ペナルティは、「トーナメントエラー – マークされたカード – 軽微」よりも厳重化されています。ジャッジは、該当プレイヤーにこの違反を与える前に、マークが意図的ではないことを常に確認・調査をする必要があります。

▼ペナルティ

- コンペティティブレベル: ゲームの敗北
- カジュアルレベル: 警告

トーナメントエラー – スロープレイ

この違反は、プレイヤーがゲームのアクションを完了するのに、必要とされる時間よりも長い時間をかけた場合に適応されます。

▼例:

- プレイヤーが自分のターン開始時またはレベルアップフェイズ中、自身のアクションを決めるのに過度に時間をかけていた。
- プレイヤーがゲーム状況に大きな変化がないにもかかわらず、自身の捨て札エリアのカードを繰り返し確認していた。
- プレイヤーがデッキをシャッフルするのに過度に時間をかけていた。

▼理念

すべてのプレイヤーは、ゲームの状況がどれほど複雑であっても、適切で効率的なプレイスピードを維持する責任があります。「スロープレイ」と見なされるかどうかは状況によって異なり、明確な基準や時間制限があるわけではありません。選択肢が多く複雑な局面では、そうでない場合よりも、プレイするのに時間がかかることは自然なことです。

そのため、ジャッジはその状況を判断し、プレイヤーのプレイ速度が妥当であるかどうかを評価します。多くの場合、プレイヤー本人は遅くプレイしている自覚がなく、軽い口頭での注意を行うだけで十分です。それでも改善が見られない場合、正式に「警告 (Warning)」が与えられます。

▼ペナルティ

- コンペティティブレベル: 警告

- カジュアルレベル: 警告

トーナメントエラー – 遅刻

この違反は、ゲームのラウンドの開始時にプレイヤーが指定された座席にいない場合に適応されます。

▼例:

- 新しいマッチの組み合わせが発表されたときに、プレイヤーがイベント会場の外にいて、ゲームのラウンドの開始時に席に着いていない場合。

▼理念:

トーナメントは厳格なスケジュールに従って進行されなければなりません。プレイヤーの欠席は対戦相手、ひいてはイベント全体の進行を遅らせる要因の1つです。ペナルティは、ラウンド開始からの経過時間に基づいて、決定されます。この違反を防ぐためにも、ジャッジはゲームラウンド開始時刻を明確にアナウンスする必要があります。

▼ペナルティ:

- コンペティティブレベル:
 - 3分経過: ゲームの敗北
 - 10分経過: マッチの敗北
- (カジュアルレベル):
 - 3分経過: 警告
 - 10分経過: マッチの敗北

※この違反に対してのペナルティはラウンド開始からの経過時間に基づいて決定されます。

トーナメントエラー – 間違ったプレイヤーと対戦

この違反は、プレイヤーが割り当てられた対戦プレイヤー以外のプレイヤーとゲームを開始した場合に適応されます。ゲーム開始前に対戦相手を確認するのは、全プレイヤーの責任です。

▼例:

- プレイヤーが間違ったテーブルに座り、そのテーブルに座ったまま割り当てられた対戦プレイヤーとは別のプレイヤーとゲームを開始してしまった。

▼理念:

これは2つの別々のゲームを妨害するため、重大な違反です。正しいテーブルに着席していないプレイヤーが、このミスの原因また、「試合の妨害をした」とみなされます。該当プレイヤーへのペナルティは、この妨害と実際の試合への遅刻の両方をすでに反映しているため、遅刻に対する個別のペナルティは課されません。正しい席に着席しているプレイヤーの責任は正しいテーブルに着席していないプレイヤーより軽微なものとして扱われます。

▼ペナルティ:

このミスが発覚した場合、ジャッジは誤ったゲームおよびマッチを中断し、該当プレイヤーを正しい対戦相手がいる対戦卓に誘導し、適切な時間延長を与えます。ペナルティは以下のとおりです。

- コンペティティブレベル
 - 正しい席に座っているプレイヤー: 警告
 - 誤った席に座っているプレイヤー: マッチの敗北

※ただし、ミスがラウンド開始10分以内に発覚した場合、ヘッドジャッジの判断により「ゲームの敗北」に軽減される場合があります。

- カジュアルレベル

- 正しい席に座っているプレイヤー: 警告
 - 誤った席に座っているプレイヤー: マッチの敗北
- ※ただし、ミスがラウンド開始10分以内に発覚した場合、ヘッドジャッジの判断により「警告」に軽減される場合があります。

トーナメントエラー – 外部からの援助

この違反は、プレイヤーまたは観客が、進行中のゲーム・マッチに関連する戦略的なアドバイスや非公開情報（相手の手札の内容等）を与えたり、求めたりした場合に適用されます。これには、プレイに関するアドバイスをジャッジ以外に求めること、現行のゲームプレイに関するアドバイスをそのゲーム中のプレイヤーに与えることが含まれます。

▼例:

- 観客の違反ケース: プレイヤーが見逃したプレイ(キャラクターの誘発型効果等)をジェスチャーで、観客が指摘してしまった。
- プレイヤーの違反ケース: 1つのマッチのゲームの合間に、プレイヤーは友人にテキストメッセージを送り、相手のデッキに対してどのようにプレイすればよいかアドバイスを求めてしまった。

▼理念:

トーナメントはプレイヤー個人のスキルを試す場であり、外部からのアドバイスに従ってゲームをする能力を試す場ではありません。ゲーム外の情報源から得た戦略情報は、外部からの助言とみなされます。このルールに違反した観客は、会場から退場を求められる場合があります。

▼ペナルティ

- コンペティティブレベル: マッチの敗北
※しかし得られた情報が軽微なものと確認された場合は、ヘッドジャッジによって「ゲームの敗北」に軽減される場合があります。
- カジュアルレベル: 警告
カジュアルイベントでは、「プレイヤーの教育」に重点が置かれている故、ペナルティは「警告」であり、ジャッジは関与したプレイヤーおよび観客に指導を行います。

トーナメントエラー – 一般的なポリシー違反

この違反は、公開されているトーナメントの規定やフロアルール等に反してしまった行為のうち、他の具体的ななどの違反項目にも当てはまらず、意図せず起こってしまったミスに適用されます。

▼例:

- 写真撮影が禁止されている大会会場エリアで写真を撮ってしまった。
- 「飲食禁止」と指定されたエリアに、食べ物や飲み物を持ち込んでしまった。

▼理念:

トーナメントポリシーおよびフロアルールは、イベントの公平性・安全性を確保し、円滑な運営を実現するために定められています。

この違反は、これらの一般的な規定が意図せず遵守されなかった場合に適用されるものであり、その性質上、包括的かつ教育的なペナルティとして扱われます。

▼ペナルティ

- コンペティティブレベル: 警告
- カジュアルレベル: 警告

非紳士の行為

非紳士の行為は、UCGトーナメントの誠実さや歓迎的な雰囲気を損なう、不適切で、故意的な行動を対象としています。楽しく競争的な雰囲気は推奨されますが、イベントでの安全と楽しみを守ることとのバランスを取る必要があります。

ジャッジは、競技性に基づく行動とスポーツマンシップに反する行動を区別し、適切に裁量を行使することが求められます。この違反に対してのペナルティをプレイヤーに科す前に、ジャッジの最優先事項は、プレイヤーの緊張状態を緩和することです。状況が落ち着いたら、ジャッジはプレイヤーに対し、なぜその行動が妨害的であったのかを伝え、プレイヤーは直ちに自身の行動を改めることが求められます。

非紳士の行為 – 不正行為

大会トーナメント中、不正行為は、非紳士の行為の中でも重大な違反です。この違反は、プレイヤーがゲーム中に不正な優位性を相手プレイヤーに対して得るために、故意的にゲームルールまたは大会ポリシーに違反した場合に適用されます。このペナルティを適用する前に、ヘッドジャッジは調査を行い、ルール違反の発生および該当プレイヤーが不正な優位性を相手プレイヤーに対して故意的に得ていることの両方が確認された場合にのみ、この違反を適用する必要があります。いずれかの基準が満たされない場合、本件は別の違反として処理されます。

▼例:

- ゲームの制限時間を操作するために故意にゆっくりとプレイ(ストーリーリング)していることが確認された。
- デッキ内のカードの順番を操作して不適切なアドバンテージを得ていたことが確認された。
- 調査中にジャッジの質問に対して虚偽の回答をしたり、マッチ結果を改ざんしたりすること。
- 故意にデッキから余分なカードを引いたり、捨て札からカードを自身の手札やデッキに移動したりすることが確認された。

▼理念:

不正行為はイベントの公平性と他の参加者全員の楽しみを奪うものです。このような行為は一切容認されません。ヘッドジャッジの調査により、「非紳士の行為 – 不正行為」の定義の基準を満たしていると判断された場合、該当プレイヤーは「失格」となります。

▼ペナルティ

- コンペティティブレベル: 失格
- カジュアルレベル: 失格

非紳士の行為 – 軽微

この違反は、イベント運営の混乱を招き、他プレイヤーまたはイベント参加者に対して不快または無礼な行動ではあったものの、嫌がらせのレベルには達しておらず、誰かの安全を脅かすほどではない行為であったと認識された場合に適用されます。

▼例:

- プレイヤーが卑猥な言葉や不快なジェスチャーをゲーム中に使用してきた。
- プレイヤーが相手プレイヤーに対して些細な侮辱的発言をしてきた。
- プレイヤーが、相手プレイヤーにもっと早くプレイするようせっかちに何度も指示してきた。

▼理念:

イベント参加者全員は、イベント参加者または関係者全員に対して敬意を払うことが求められます。競争的な冗談は多くのゲームで見られますが、この違反は、真に不快またはゲームやプレイヤーに対しての妨害的な行為

を指します。「警告」は、その行為が容認できないことを明確に示しており、同じ違反を繰り返す場合は、より厳しいペナルティが科せられます。

▼ペナルティ

- コンペティティブレベル: 警告
- カジュアルレベル: 警告

非紳士的行為 – 中度

この違反は、プレイヤーの行動が著しくイベント運営の混乱を招いたり、イベント参加者または関係者に対して脅迫的であったり、試合やトーナメントのゲーム性を損なうと判断された場合に発生します。

▼例:

- プレイヤーが中傷的な言葉を使ったり、悪意のある嫌がらせ行為を、イベント参加者または関係者に対して行っていた。
- プレイヤーが、ゲームの勝敗を決めるためにサイコロを振ってその結果で、そのゲームの結果を決めようとしていた。

▼理念:

トーナメント運営の公正さと一貫性そして参加者に対する安全性の確保は最優先事項です。上記記載事項に触れる行為は行動規範の重大な違反とみなされます。このような行為はUCGにおいて一切許容されないことを明確にするため、ペナルティは「マッチの敗北」となります。

▼ペナルティ

- コンペティティブレベル: マッチの敗北
- カジュアルレベル: マッチの敗北

非紳士的行為 – 重度

この違反行為は、特に身体的暴力、窃盗、または他人にとって危険な環境を作り出す行為など、最も極端な不正行為を対象としています。

▼例:

- プレイヤーが身体的暴力行為をイベント参加者または関係者に対して行ったり、暴力的な脅迫を行ったりした。
- プレイヤーが他人の財産を盗んだり、故意に損傷したりした。

▼理念:

イベント参加者、関係者全員の身体的安全を脅かす行為、または違法行為に関与する行為は一切容認されません。そのような行為を行ったプレイヤーは、直ちにトーナメント・イベント会場からの退場を言い渡されます。また、トーナメント運営関係者は、状況に応じて会場警備員や地元の法執行機関に介入を要請する場合があります。

▼ペナルティ

- コンペティティブレベル: 失格
- カジュアルレベル: 失格

第10章:実務上の各裁定事例集

ゲームプレイヤー – 手順

▼ペナルティ

- コンペティティブ: 警告
- カジュアルレベル: 警告

カードの引き直しエラー:

カードの引き直しを宣言した後、プレイヤーは新しい手札を引く前に、手札をデッキにシャッフルした。

▼手順:

たとえカードの引き直しの手順が正しくなくても、カードの引き直しは完了したとみなされ、ゲームプレイは続行されます。

カードの引き直しエラー:

カードの引き直しを宣言した後、手札の6枚のカード全てをデッキの一番下に戻し、デッキの一番上から5枚のカードを誤って新たにドローしてしまった。プレイヤーはラウンド1の勝敗判定フェイズ時にこのエラーに気づいた。

▼手順:

このカードの引き直し手順は不完全なものです。プレイヤーは追加で1枚のカードを引き、ゲームプレイは続行されます。

カードの引き直しエラー:

カードの引き直しを宣言して、更にもう一度カードの引き直しをしてしまった

▼手順:

たとえカードの引き直しの手順が間違っているとしても、カードの引き直しは完了したとみなされ、ゲームプレイは続行されます。

不十分なシャッフル:

ゲーム開始時、プレイヤーが、デッキを対戦相手にカットを要求する前に、デッキシャッフルを1回しか行わなかった。

▼手順:

プレイヤーはデッキを再度シャッフルするように指示されます。

ゲームプレイの手順が正しくない

プレイヤーがキャラクターカードセットフェイズで、キャラクターカードをセットした後、そのプレイヤーが対戦相手のキャラクターカードセットフェイズを待たずして、先に自身のキャラクターのレベルアップをするためにカードをセットしてしまった。

▼手順:

プレイヤーがキャラクターカードセットフェイズで、キャラクターカードをセットした後、そのプレイヤーが対戦相手のキャラクターカードセットフェイズを待たずして、先に自身のキャラクターのレベルアップをするためにカードをセットしてしまった場合、レベルアップする用に裏向きにセットしてしまったカードはやり直すことなくそのままにし、対戦相手はそのまま自身のレベルアップフェイズに進みます。

ゲームプレイヤー – ゲーム中(軽微)

▼ペナルティ

- コンペティティブレベル: 警告
- カジュアルレベル: 警告

誘発型効果の発揮し忘れ:

キャラクターが場に出たときに誘発型効果を解決するのをプレイヤーが忘れてしまった。

▼手順:

忘れられた誘発型効果(常在効果等)は判明した時点で即座に解決されます。選択可能な効果(～できる)の発揮し忘れの場合、プレイヤーが、その効果の発揮をしないことを選択したとみなされます。

誤った効果解決:

プレイヤーがキャラクターに+2000BPを与える効果を解決したが、+1000BPを該当キャラクターに与えてしまい両プレイヤーはそれに気づかずゲームを進行してしまった。

▼手順:

可能な限り、ジャッジはゲーム状態の修正を行います。この場合は、正しいBP処理(BP+2000)を該当のキャラクターに与える処理になりますが、ミスが発覚したタイミングによってゲームの修復方法は変わります。以下がミス発覚タイミングと、その処理になります。

- ミス発覚タイミングが、ゲームの勝敗判定フェイズの場合、正しいゲーム状態でゲームプレイを続行します。
- ミス発覚タイミングが、ゲームのエンドフェイズまたはスタートフェイズの場合、最後の勝敗判定フェイズに巻き戻します。
- ミス発覚タイミングが、ゲームがドローフェイズの場合、プレイヤーは引いたカードをそのままにし、最後の勝敗判定フェイズにゲームを巻き戻し、ドローフェイズではドローを行いません。
- ミス発覚タイミングが、ゲームのシーンカードセットフェイズ(シーンカードが配置されていない場合)、キャラクターカードセットフェイズ、またはレベルアップフェイズの場合、プレイヤーは裏向きのセットキャラクターカードと裏向きのレベルアップカードをすべて手札に戻し、引いたカードをそのままにし、最後の勝敗判定フェイズにゲームを巻き戻し、ドローフェイズではドローを行いません。
- ミス発覚タイミングが、ゲーム中、シーンカードセットフェイズ(シーンカードが配置されている状態)、またキャラクターカードオープンフェイズにゲームが進行してしまっている状態の場合、ゲームを修復することは不可能と判断し、そのゲーム状態のままゲームを進行します。

コミュニケーションエラー:

対戦相手にカード効果を尋ねられた際に、プレイヤーが手札の枚数などの公開情報を誤って伝えてしまった。

- 手順:
プレイヤーは対戦相手に対して、正しい情報を提供するように指導されます。

ゲームプレイヤー – ゲーム中(中度)

▼ペナルティ

- コンペティティブレベル: ゲームの敗北
- カジュアルレベル: ゲームの敗北

デッキ内容の漏洩:

プレイヤーがシャッフル中に誤って対戦相手のデッキを落とし、複数枚のカードの表側が見えてしまった。

▼原則:

プレイヤーはミスによって、対戦相手のデッキにどのようなカードが入るのかの情報を得てしまいました。また、プレイヤーはこの情報を「見ないようにする」ことはできません。対戦相手が残りのゲームで何を考える可能性が高いか(あるいは可能性が低い)か)を知ることになります。この知識はゲームの公平性を根本的に破壊するため、ゲームの状態は修復不可能となり、「ゲームの敗北」となります。

カードの位置情報の喪失:

プレイヤーが誤って手札を自分のデッキに戻して(2枚デッキに戻して2枚引くところを2枚デッキに戻して1枚しか戻さなかった等)、シャッフルしてしまい、山札と手札のどちらの領域においても、正しい内容・状態が判断できなくなりました。

▼原則:

プレイヤーの手札を合法かつ正しい状態に再構築することが不可能であるため、ゲームの状態は修復不可能であり、「ゲームの敗北」が宣告される。

ゲームプレイヤー – ゲーム中(重度)

▼ペナルティ

- コンペティティブレベル: マッチの敗北
- カジュアルレベル: マッチの敗北

デッキ使用不能:

プレイヤーが飲み物を自分のデッキにこぼし、カードが物理的に損傷したり、マークされているとみなされたりしたため、現行のマッチを完了できなくなりました。

カードプール情報の喪失:

シールド形式のイベントで、プレイヤーが自分のカードを自分のカードコレクションに混ぜてしまい、シールド戦で使用が認められるデッキを再構築できなくなりました。

▼原則:

プレイヤーは、自身の故意ではないミスにより、現行のマッチないし、その後に続くゲームにおいて、適正かつ合法的なデッキでゲームをすることができなくなりました。これは、マッチの続行が物理的に不可能になったため、「マッチの敗北」は手続き上必要なことです。

該当プレイヤーが次のマッチの開始前にデッキ状態を完全に修復できれば、該当プレイヤーは、その後のゲームを続行できます。修復できない場合は、トーナメントから脱落します。

ゲームプレイヤー – 非公開領域にあるカードを余分に公開する

▼ペナルティ

- コンペティティブレベル: 警告
- カジュアルレベル: 警告

▼例

- カードを引く際に、本来はカードを1枚引くところを、誤って2枚引いてしまい、そのカードの内容も見えてしまった。
- デッキをシャッフルしている最中に、カードが表向きでテーブルに落ちてしまった。
- プレイヤーがデッキの上から3枚のカードを公開できる効果を発揮したが、誤って4枚のカードを公開してその効果を解決してしまった。

▼手順:

ペナルティは「警告」を与え、カードは両方のプレイヤーに公開され、正しい場所に戻ります。

ゲームプレイヤー – 非公開領域のカードを余分に引き、手札に加える

▼ペナルティ

- コンペティティブレベル：ゲームの敗北
- カジュアルレベル：警告

▼例

- プレイヤーが自分のターンのドローフェイズ中に、カードを1枚ではなく2枚引いて手札に混ぜてしまった。
- プレイヤーがデッキからカードを2枚引く効果を発揮し解決したが、実際には3枚引いて手札に混ぜてしまった。

▼原則：

誤って引かれたカードがプレイヤーの手札にある他のカードと区別できない場合、ゲームの完全性が認識され、ゲームの状態は修復不可能となります。コンペティティブレベルのイベントでは、「ゲームの敗北」(上記の都合上)が与えられます

▼手順：

コンペティティブレベル：「ゲームの敗北」を与える

カジュアルレベル：手札のカードから、ランダムに1枚選び、公開したあと、デッキの一番下に入れこみます。

ゲームプレイヤー – セットすることのできないカードをセットする

▼ペナルティ

- コンペティティブレベル：警告
- カジュアルレベル：警告

無効なレベルアップ：

プレイヤーがレベル1のカードを裏向きでセットした状態でレベル3のキャラクターでレベルアップしようとフィールドにセットしてしまった。このエラーも「オープンフェイズ」でのみ明らかになります。

▼手順：

巻き戻しが可能な場合：

- 後手プレイヤーが不正なレベルアップを行った場合、その不正なカードはプレイヤーの手札に戻し、そのまま勝敗判定フェイズに移行します。
- 先手プレイヤーが不正なレベルアップを行った場合、その不正なカードはプレイヤーの手札に戻し、先手プレイヤーのそれ以外のカードはフィールド上に表向きに残ります。その後、後手プレイヤーはこのターンでレベルアップさせたカードをいったん手札に戻し、もう一度レベルアップをやり直します。

巻き戻しが不可能な場合：

- プレイヤーが不正なレベルアップを行った場合、その不正なカードはゲームから除外し、そのままゲームを続行します。

セットすることのできないキャラクターセット：

「キャラクターカードセットフェイズ」で、プレイヤーがレベル4のキャラクターカードを裏向きでセットしてしまった。このエラーは「オープンフェイズ」でのみ明らかになります。

▼手順：

巻き戻しが可能な場合：

不正なカードはプレイヤーの手札に戻されます。その後、そのプレイヤーは手札を相手に公開します。

- プレイヤーの手札からセットできる正当なカードが1枚以上ある場合、相手はその中から1枚を選びセットします。
- プレイヤーの手札からセットできる正当なカードがないものの、プレイヤーがこのターンのレベルアップステップで1回以上のレベルアップを行った場合、相手はその中から1枚を選びセットします。その後、「無効レベルアップ」の規定に従います。
- プレイヤーの手札からセットできる正当なカード、またはプレイヤーがこのターンのレベルアップステップで行ったレベルアップでセットできる正当なカードがない場合、ゲームルールに従い、プレイヤーはゲームに敗北します。これはゲーム敗北ペナルティではありません。

巻き戻し不可能な場合：

- 不正なカードはゲームから除外されます。その後、そのプレイヤーは手札を相手に公開します。
- プレイヤーの手札からセットできる正当なカードが1枚以上ある場合、相手はその中から1枚を選びセットします。
- プレイヤーの手札からセットできる正当なカードがない場合、ゲームルールに従い、プレイヤーはゲームに敗北します。これはゲーム敗北ペナルティではありません。

誤ったシーンカードのセット：

※ただしシーンカードは表向きでセットされるため、両プレイヤーが誤ってシーンエリアにセットされたカードを認識する責任があり、ゲームルールによるシーンカードセット後のカードのドローは「非公開領域のカードを余分に引く」とはみなされず、この違反が代わりに適応されます。

▼手順：

シーンカードを誤ってセットしてしまった場合、次のゲーム修復対処がジャッジによって取られます。

巻き戻しが可能な場合：（その効果をまだ発揮・解決をしていない場合）

- プレイヤーがゲームルールに従い、シーンカードをセットした後にカードを引いた場合、「非公開領域のカードを余分に引く(カジュアル)」の手順を用いて、そのカードのドローを巻き戻します。
- 不正なシーンカードはプレイヤーの手札に戻されます。
- 以前のシーンカードが捨て札エリアに送られていた場合、それはシーンエリアに戻されます。シーンカードによってそのシーンカードの効果が発揮されていた場合、発揮される前に可能な限り戻します。

巻き戻しが不可能な場合：（その効果を発揮・解決をしてしまっている場合）

- プレイヤーが不正なシーンカードセットを行った場合、その不正なカードはゲームから除外し、そのままゲームを続行します。

トーナメントエラー – デッキリストエラー

▼ペナルティ：

- コンペティティブレベル：ゲームの敗北
※明白で解消されていない事務上の誤りについては、寛大な措置が取られる場合がある。
- カジュアルレベル：警告

▼例：

- デッキリストに記載されているカードとは異なるカードがプレイヤーの実際のデッキに含まれていた。（例：デッキリストには「BP01-001」が4枚と記載されているが、デッキには「BP01-002」が4枚含まれていた。）
- プレイヤーのデッキリストに、特定のトーナメントフォーマットで使用できないカードが含まれていた。（例：BP02限定構築戦のトーナメントで、BP01のカードを使用してしまった。）
- アプリの不調により、急遽デッキリストを紙で提出してもらった際、プレイヤーのデッキリストのカード枚数が誤っていた（例：50枚ではなく49枚）、または不正なカードが含まれていた（例：BP01-001が5枚含まれていた）。

▼原則：

デッキリストは、マッチの間、プレイヤーが特定の対戦相手に対して有利を取るために、ラウンド間でデッキを変更することを防ぐために重要なものです。デッキリストは、すべてのプレイヤーにとって公平な競技環境を確保します。正しいデッキリストを提出することは、プレイヤー全員の責任です。「ゲームの敗北」は、この責任の重大さを強調しますが、実質的に事務的なミスでプレイヤーのゲーム全体を終了させるほど厳しいものではありません。

第1ラウンド開始前にデッキリストの誤りが発見された場合、デッキリストは修正され、ペナルティは科されません。発覚したタイミングが、第2ラウンドないし、第3ラウンドであった場合、「ゲームの敗北」が与えられます。

手順:プレイヤーのデッキリストがデッキと一致していない場合、まずはデッキが適正かどうかを判断します。適正であれば、デッキリストを更新してデッキと一致させます。

トーナメントエラー - デッキエラー

▼ペナルティ:

- コンペティティブレベル: ゲームの敗北
- カジュアルレベル: ゲームの敗北

▼例:

- プレイヤーが2デッキBO3形式下で、第1ゲーム用に事前に登録した「デッキA」ではなく「デッキB」でゲームを開始してしまった。
- 2デッキBO3形式下で、そのマッチの第1ゲームに勝利した後、デッキの交換が求められる第2ゲームで、該当プレイヤーが再び「デッキA」でゲームに臨もうとした。また、開始してしまった。
- そのプレイヤーのデッキに、49枚のカードしか含まれていなかった。

▼原則:

初めに、ドローフェイズでカードを引いた時点で、「自身が選択したデッキを使用してそのゲームに挑んだ」と判断されます。その時点で、不正なデッキ・または構成でゲームの進行が発覚した場合(例:カードの枚数が誤っていた、または2デッキ制のフォーマットで誤ったデッキAを使用していた等)、犯した誤りによってどの程度該当プレイヤーが有利な条件をゲーム上で得たか判断するのは不可能です。そのため、そのゲームの公平性はゲームが始まった時点で損なわれており、ゲーム状態の修復も不可能と判断されます。この場合、ペナルティとして「ゲームの敗北」が適用されます。

▼手順:

プレイヤーのデッキが正しくなかった場合、まずはデッキリストをチェックします。
もしデッキリストが正しかった場合、デッキはデッキリストに合わせて修正される必要があります。
もしデッキもデッキリストも正しくない場合、まずデッキを修正して正しい状態にしたあと、デッキリストをデッキに合わせて更新してください。

もし試合の開始前にデッキエラーがプレイヤー自身から報告され、デッキをすぐに修正することができれば、ペナルティは「警告」に軽減されます。

トーナメントエラー - マークされたカード - 軽度・重度

▼ペナルティ

- 軽度(規則性なし)
 - コンペティティブレベル: 警告
 - カジュアルレベル): 警告
- 重度(規則性あり)
 - コンペティティブレベル: ゲームの敗北
 - カジュアルレベル): 警告

▼例:

軽度

- プレイによりカード1枚の角が曲がっていた。
- 繰り返しシャッフルされたため、2〜3枚のスリーブが汚れていたり変色していた。

重度

- プレイヤーのキャラクターカードがすべて、シーンカードよりも古くて擦り切れたスリーブに入っていた。
- ゲームを終わらせるような強力な効果をもつカードが複数枚あり、スリーブに同様の折れ曲がりや擦り傷が確認された。
- 「マークされたカード — 軽度」と「マークされたカード — 重度」の違いは、
- 「判別可能なパターンによって、ゲーム上で有利を得られる可能性があるかどうか」にあります。

▼原則:

1枚または少数のカードスリーブに傷や印がついていて、特定のパターンが存在しない場合、プレイヤーがそこからゲーム上の有利を得る可能性は低いと考えられます。

この場合は、主にカードスリーブの修正に重点を置き、プレイヤーにカードの管理を促すための「警告」が与えられます。

一方で、マークに明確なパターンが存在する場合、得られるゲーム上の有利は大きく、たとえそれが意図的でなくてもゲーム継続に大きな影響を与える不当な有利を該当プレイヤーにもたらします。このような状況では、ゲームの公平性が根本的に損なわれていると判断され、ペナルティとして「ゲームの敗北」が適用されます。また、プレイヤーは次のゲームが始まる前に、装備を修正しなければなりません。

▼手順:

マークされたスリーブやカードは交換されます。これが現在のマッチに遅延を生じさせない場合は直ちに行います。それ以外の場合は、次のゲームが始まる前に必ず行わなければなりません。ゲームロスに対して時間延長は与えられず、プレイヤーはすべての交換を完了し、次のゲームを開始できる状態に8分以内で整えなければなりません。

トーナメントエラー – スロープレイ

▼ペナルティ:

- コンペティティブレベル: 警告
- カジュアルレベル: 警告

▼例:

- プレイヤーが自分のターン開始時またはレベルアップフェイズ中、自身のアクションを決めるのに過度に時間をかけていた。
- プレイヤーがゲーム状況に大きな変化がないにもかかわらず、自身の捨て札エリアのカードを繰り返し確認していた。
- プレイヤーがデッキをシャッフルするのに過度に時間をかけていた。

▼原則:

すべてのプレイヤーは、ゲームの状況がどれほど複雑であっても、適切で効率的なプレイ速度を維持する責任があります。

試合時間は、両プレイヤーに平等に与えられるものであり、一方のプレイヤーが過度にゆっくりプレイすることは、相手プレイヤーに不公平な不利益を与える行為となります。

ジャッジの役割は、その時点のゲーム状況に応じてプレイの進行速度が妥当かどうかを確認することです。ただし、「どの程度が遅いと判断されるか」は状況によって異なり、主観的な判断が伴うことを理解しておく必要があります。

▼手順:

スロープレイの調査は、ジャッジがその事象を確認したときから開始されます。プレイヤーは、対戦相手が遅すぎると感じた時点で、早めにジャッジを呼ぶことが強く推奨されます。ジャッジは対戦を観察し、ゲームの複雑さや各プレイヤーのプレイ速度を評価します。その観察に基づき、ジャッジはプレイの進行が実際に不合理かどうかを判断します。

- ジャッジが該当プレイヤーのプレイ速度が遅すぎると判断した場合、プレイヤーの思考を遮らないように、ゲーム内の自然な区切りを待ってから、簡潔かつ明確に「もう少し速やかに意思決定をしてください」といった内容を伝えます。その後も対戦を継続して観察し、プレイヤーのプレイ速度が妥当な水準に改善されたかどうかを判断します。
- 該当プレイヤーの速度が依然として遅すぎると判断した場合、対戦を一時中断し、「トーナメントエラー — スロープレイ」の違反を「警告」として該当プレイヤーに与えます。その際、失われた時間を補うために、テーブルには適切な時間延長が与えられます。
- 該当プレイヤーが意図的に制限時間を操作する目的で故意にスロープレイを行っているとは判断した場合は、直ちにそのイベントの上位ジャッジ(フロアジャッジ > チームリーダー > ヘッドジャッジ)に報告し、「非紳士的行為 — 不正行為」として調査を行わなければなりません。

トーナメントエラー – 遅刻

▼ペナルティ:

- コンペティティブレベル:
 - 3分経過: ゲームの敗北
 - 10分経過: マッチの敗北
- カジュアルレベル:
 - 3分経過: 警告
 - 10分経過: マッチの敗北

※この違反に対してのペナルティはラウンド開始からの経過時間に基づいて決定されます。

「警告」がプレイヤーに与えられた場合、そのテーブルには適切な時間延長が与えられます。ただし、「ゲームの敗北」が適用された場合には、時間延長は行われません。

トーナメントエラー – 間違ったプレイヤーと対戦

▼ペナルティ:

このミスが発覚した場合、ジャッジは誤ったゲームおよびマッチを中断し、該当プレイヤーを正しい対戦相手がいる対戦卓に誘導し、適切な時間延長を与えます。ペナルティは以下のとおりです。

- コンペティティブレベル
 - 正しい席に座っているプレイヤー: 警告
 - 誤った席に座っているプレイヤー: マッチの敗北

※ただし、ミスがラウンド開始10分以内に発覚した場合、ヘッドジャッジの判断により「ゲームの敗北」に軽減される場合があります。

- カジュアルレベル
 - 正しい席に座っているプレイヤー: 警告
 - 誤った席に座っているプレイヤー: マッチの敗北

※ただし、ミスがラウンド開始10分以内に発覚した場合、ヘッドジャッジの判断により「警告」に軽減される場合があります。

「警告」が与えられた場合は、そのテーブルに適切な時間延長が与えられます。ただし、「ゲームの敗北」が適用された場合には、時間延長は行われません。

トーナメントエラー – 外部からの援助

▼ペナルティ

- コンペティティブレベル: マッチの敗北
※しかし得られた情報が軽微なものと確認された場合は、ヘッドジャッジによって「ゲームの敗北」に軽減される場合があります。
- カジュアルレベル: 警告
カジュアルイベントでは、「プレイヤーの教育」に重点が置かれている故、ペナルティは「警告」であり、ジャッジは関与したプレイヤーおよび観客に指導を行います。

▼例:

- プレイヤーが見逃したプレイ(キャラクターの誘発型効果等)をジェスチャーで、観客が指摘してしまった。
- 1つのマッチのゲームの合間に、プレイヤーは友人にテキストメッセージを送り、相手のデッキに対してどのようにプレイすればよいかアドバイスを求めてしまった。

▼原則:

- アドバイスを求めた場合:
アドバイスをゲーム外から求める行為は、トーナメントの根本的な原則である「プレイヤー自身の技能を試す場がトーナメント」であることに反しています。そのため、競技イベントにおいてこの行為には厳しいペナルティが適用されます。トーナメントに参加しているすべての人(プレイヤーや観客を問わず)は、進行中のマッチに干渉しない責任があります。
- アドバイスを与えた場合:
ゲーム中のプレイヤーにアドバイスを与える行為は、関係のない人物がゲームに介入することになり、そのマッチの公平性を損なうとともに、トーナメント全体の公平性を脅かす行為です。そのため、競技イベントにおいてこの行為には厳しいペナルティが科されます。

▼手順:

プレイヤーに違反行為を説明し、適切なペナルティを科してください。

※プレイヤーは、求めているアドバイスを受けた場合、そのプレイヤーに対してペナルティは科せられず、観客や他のプレイヤーのルール違反によって、プレイヤーが責任を負うことはありません。ただし、求められていないアドバイスを受けたプレイヤーは、直ちにジャッジに連絡し、何が起こったかを報告しなければなりません。この報告を怠った場合はこの違反のペナルティ対象となります。

トーナメントエラー – 一般的なポリシー違反

▼ペナルティ:

- コンペティティブレベル: 警告
- カジュアルレベル): 警告
- 写真撮影が禁止されている大会会場エリアで写真を撮ってしまった。
- その大会のポリシーに反して、ゲーム中にメモを取ってしまった
- 「飲食禁止」と指定されたエリアに、食べ物や飲み物を持ち込んでしまった。

▼原則:

これらの違反は、通常、故意ではなく知識不足によるものであり、プレイ中のゲームに直接的な影響を与えるものではありません。そのため、ペナルティは罰として与えられるのではなく、教育的な指導的意味合いを持ちます。

▼手順:

まず、このエラーに違反している人に対して、違反しているルールや方針を伝え、遵守するよう指導します。もし該当者が非協力的、反抗的、またはその違反行為が故意的でなにかトーナメント上で有利に働くものであるとジャッジが判断した場合は現行のマッチを一時中断し、直ちにチームリーダーまたはヘッドジャッジに報告します。

非紳士的行為 – 軽微・中度・重度・不正行為

▼ペナルティ

- 軽度:
 - コンペティティブレベル: 警告
 - カジュアルレベル: 警告
- 中度:
 - コンペティティブレベル: マッチの敗北
 - カジュアルレベル: マッチの敗北
- 重度・不正行為:
 - コンペティティブレベル: 失格
 - カジュアルレベル: 失格

▼原則

これら4つの「非紳士的行為」に該当する違反は密接に関連しており、それゆえに違反有無の調査の流れも似ています。主な違いは、ジャッジが行為の重大性をどのように判断するかであり、それが最終的な違反種別とペナルティを決定します。非紳士的行為への対応時、ジャッジは以下の点を留意する必要があります。

- 安全第一
ジャッジの最優先の目的は、すべての参加者の安全と健康を守ることです。まずは状況を落ち着かせることが優先されます。
- 徹底した調査
非紳士的行為のペナルティは重大です。すべてのペナルティ判定は慎重かつ公平な調査に基づいて行わなければなりません。
- 二人目のジャッジの関与
「非紳士的行為-軽度」を超える違反と判断された場合、調査には必ず二人目のジャッジが関与する必要があります。
- ヘッドジャッジの権限
「マッチの敗北」を適用する前に、ヘッドジャッジの確認が必要です。「失格」は、ヘッドジャッジのみ、該当者に対して与えることができます。

▼手順:

状況の沈静化と裁定: 最初に対応するジャッジは、マッチを一時中断し、状況を落ち着かせたうえで、行為の重大性について迅速に裁定を行います。

「非紳士的行為-軽度」の場合:

違反が明らかに「非紳士的行為-軽度」(例: 軽い暴言、軽度の不適切な発言)であると判断された場合、ジャッジは単独で対応することができます。簡易的な調査を行い、適切なペナルティを該当者に科します。

「非紳士的行為-中度」以上の場合：

状況がより深刻である可能性がある場合（中度／重度／不正行為）、最初に対応したジャッジは直ちに、そのイベントの上位ジャッジ（フロアジャッジ＞チームリーダー＞ヘッドジャッジ）に報告し、上位ジャッジは二人目のジャッジとしてその裁定調査に関与しなければなりません。

裁定調査：

最初に対応したジャッジは、関係するプレイヤーや証人と個別に面談し、裁定調査を行います。二人目のジャッジはそのすべての裁定調査過程に同席し、適切かつ公正に進められていることを確認します。質問は中立的かつ事実確認を目的とするものでなければなりません（例：「あなたの立場から、何が起こったのか説明してください。」）。

裁定と協議：

事実関係を事情聴取した後、最初に対応したジャッジが違反の内容と適用すべきペナルティを決定します。その後、二人目のジャッジと協議し、裁定調査結果と判定の妥当性を確認します。「マッチの敗北」または「失格」に至る可能性があるとは判断した際には、必ず最終的にヘッドジャッジの承認を得なければなりません。

ペナルティの適用：

決定された裁定は、最初に対応したジャッジが該当者に伝えます。唯一の例外は「失格」の判定であり、「失格」を与える際には、必ずヘッドジャッジが直接、該当者に裁定を伝えなければなりません。

文書化：

失格のペナルティが適用された場合、ヘッドジャッジは関係者から書面による記録を収集し、「失格」報告書を円谷プロダクションに提出する義務があります。

変更履歴

2026/01/22 ver1.01からの変更点

「ゲームプレイヤー - ゲームを始める前の手順」を「ゲームプレイヤー - 手順」に修正

「第9章: ペナルティガイドラインフレームワーク」内「非紳士的行為 - 重度」の例を修正

細かな文言修正を行いました。

2025/10/31 ver1.0からの変更点

「第9章: ペナルティガイドラインフレームワーク」内「トーナメントエラー - デッキリストエラー」の例を修正

「第10章: 実務上の各裁定事例集」内「ゲームプレイヤー - セットすることのできないカードをセット」の「誤ったシーンカードのセット」の手順を修正