

TCG ファイアーエムブレム0(サイファ)総合フロアルール Ver.1.05

最終更新日 2017年12月6日

目次

1. はじめに
2. 総合フロアルールとは
3. 大会の関係者とは
4. 関係者の責任について
5. プレイヤーの責任と権利
6. ジャッジの責任と権利
7. カードについて
8. デッキについて
9. マーカーカードについて
10. スリーブについて
11. プレイマットについて
12. シャッフルについて
13. プレイ中の記録を取ることにについて
14. 携帯電話などの電子機器の使用について
15. プレイ中に注意しておかなければならないこと
16. 大会形式について
17. 試合時間、対戦の終了と勝敗について
18. 大会中の棄権について
19. ペナルティ規定について

1. はじめに

この『TCG ファイアーエムブレム 0 (サイファ) 総合フロアルール』は競技性の高い公式大会に適用されます。公式大会を公正で円滑に運営するために、また、その大会に参加するすべてのプレイヤーが満足できるように、すべての関係者は、この総合フロアルールに従い、お互いに協力しなければなりません。

2. 総合フロアルールとは

この総合フロアルールには、観客や報道取材者を含めて、大会に関わるすべての人が守らなければならない詳細な規則が書いてあります。総合フロアルールに抵触した関係者は、その大会の主催者とジャッジから、後に記載されるペナルティ規定に則って罰則を科せられます。

楽しく遊ぶことを目的とした公式大会や公式イベント、一般的なショップ対戦会などに参加する場合は、この総合フロアルールではなく、公式ホームページに記載されている『ファイアーエムブレム 0 (サイファ)』フロアルール概要を確認してください。

3. 大会の関係者とは

大会の主催者、大会を運営するスタッフとジャッジ、大会に参加するプレイヤー、観客、報道取材者を関係者と呼びます。

4. 関係者の責任について

すべての関係者は以下の責任を負います。

- ・ 礼節を持ち、ていねいな受け答えをする

すべての関係者は、他の関係者が気持ち良く、大会を運営したり、大会に参加したりできるように、他の関係者に対して敬意を持ち、礼儀のある、ていねいな言葉づかいをしましょう。

- ・ 公正で円滑に大会が運営されるように最大限の努力をする

すべての関係者は、公正で円滑に大会が運営されるように、お互いに協力しなければなりません。

- ・ 大会の会場内に限らず、会場外でも良識のある行動を取る

すべての関係者は、大会の会場のみならず、会場の外においても紳士的で良識のある行動を取らなければなりません。

5. プレイヤーの責任と権利

大会に参加するすべてのプレイヤーは、以下の責任を負います。

・コミュニケーションをとる

すべてのプレイヤーは、他の関係者に対して適切に意思疎通を図り、公正で円滑な大会運営ができるように努力しなければなりません。対戦の開始と終了には「おねがいます」、「ありがとうございました」の挨拶をしましょう。また、対戦中は自分が実行する内容を宣言して、相手に確認してもらいながら、実行しましょう。

・デッキなど大会で必要なものを用意する

すべてのプレイヤーは、その大会で必要となるデッキや、事前に大会の主催者やスタッフに指示されたものを用意しなければなりません。

・総合ルールと総合フロアルールを理解する

すべてのプレイヤーは、公正で円滑な大会運営ができるように、最新の総合ルールと総合フロアルールを事前に確認して、理解しておかなければなりません。

・大会のレギュレーションを理解する

すべてのプレイヤーは、参加する大会において、その大会のレギュレーションを事前に確認して、理解しておかなければなりません。

・対戦はセルフジャッジで進行する

すべてのプレイヤーは、参加する大会において、対戦しているプレイヤー両名でルールとスキルの効果を確認し合い、対戦を進行しなければなりません。

・フェアプレイを心がけ、不正行為を行わない

すべてのプレイヤーは、正々堂々と対戦をしなければなりません。不正行為を行ったり、不正行為を疑われるような行動を取ったりしてはいけません。

- ・相手を侮辱したり、威嚇したりするような発言、行為をしない
すべてのプレイヤーは、対戦相手に敬意を持ち、相手が不愉快な思いをしないように、礼儀正しく振る舞わなければなりません。

- ・大会の主催者、運営スタッフ、ジャッジの指示に従う
すべてのプレイヤーは、公正で円滑に大会を進行させるため、大会の主催者、運営スタッフ、ジャッジの指示に従わなければなりません。

以上の責任を負うことができないプレイヤーに対して、大会の主催者とジャッジは、後に記載されるペナルティ規定に則って、罰則を科す場合があります。

また、大会に参加しているすべてのプレイヤーは、ジャッジから裁定を受ける権利を持ちます。すべてのプレイヤーは、大会において自身のゲーム中に、ルールやカードの効果についてわからないことが出てきたり、対戦相手とルールやカードの効果の解釈に違う部分が出てきたりした場合、対戦相手が不正行為を行った場合、プレイヤーは、そのゲームを即座に中断して、ジャッジを呼び、裁定を受けることができます。ただし、裁定を行うジャッジの指定はできません。

ジャッジの裁定に疑問がある場合、その裁定をくださったジャッジが、マスタージャッジでないならば、マスタージャッジに再度、裁定をあおぐことができます。ただし、マスタージャッジのくださった裁定は覆ることはありません。

6. ジャッジの責任と権利

大会を運営するすべてのジャッジは、以下の責任を負います。

- ・総合ルールと総合フロアルールを理解する
すべてのジャッジは、公正で円滑な大会を運営するために、最新の総合ルールと総合フロアルールを事前に確認して、理解しておかなければなりません。
- ・公正な裁定をくださ
すべてのジャッジは、すべてのプレイヤーに対して平等に状況を判断して、裁定をくださ

なければなりません。

大会を運営するすべてのジャッジは、ルールの裁定、不正行為の認定と、その不正行為に対して罰則を科す権限を持ちます。

ジャッジは、対戦中のルールの間違いや不正行為に対して、当事者であるプレイヤー兩名の申告がない場合でも、その対戦に介入して裁定をくだし、より公正な対戦となるように状況を修正することができます。

大会を運営するジャッジの中には、マスタージャッジが1名配置されます。マスタージャッジは、大会中のすべての裁定に対する最終の責任者であり、決定者となります。マスタージャッジのくだした裁定は、その大会中、覆ることはありません。マスタージャッジは、大会を公正で円滑に運営するために、問題のあるプレイヤーに対して失格や退場の裁定を、問題のある関係者に対して退場の裁定をくだすことができます。

7. カードについて

大会で使用することができるカードは、任天堂株式会社が公式に発売・配布している『TCG ファイアーエムブレム0 (サイファ)』のカードだけです。無料体験シートやコピーしたカード、偽造したカードを使用することはできません。

カードの表に記載されているカードの情報を確認することができないカードは使用することができません。

スリーブを使用しない場合、カードの裏や側面を見て、特定のカードを判別できるなら、そのカードを使用することはできません。

サインを記入したカードの使用可否については、大会ごとのレギュレーションに規定されます。

8. デッキについて

デッキは総合ルールの「1 2.1. デッキの準備」以下に記載されている通常のデッキ構築のルールの他に、大会ごとのレギュレーションに従って構築されていなければなりません。

プレイヤーがデッキリストを提出する大会において、提出したデッキリストと構成の違うデッキは使用できません。

プレイヤーが、ジャッジにデッキの内容を確認させるように求められた場合、いかなる状況においても、それに応じなければなりません。

デッキに使用されているカードが、公正で円滑に大会を運営するために不適切であるとジャッジが判断した場合、プレイヤーはそのカードを適切なカードに変更しなければなりません。

9. マーカーカードについて

大会では、マーカーカード（主人公マーカーカード、スペシャルマーカーカード、ホロマーカーカード）をかならず使用して、主人公ユニットがどのカードか明確にわかるようにしなければなりません。使用することができるカードは、任天堂株式会社が公式に発売・配布している『TCG ファイアーエムブレム 0（サイファ）』のマーカーカードだけです。

10. スリーブについて

大会で使用するデッキ（カード）はスリーブに入れて使用することができます。ファイアーエムブレム 0（サイファ）の公式スリーブはすべて使用することができます。また、スリーブの絵柄が公序良俗に反するもの、一般流通のしていない非正規品のスリーブ、カードの表に記載されているカードの情報が隠れてしまうスリーブは使用することができません。なお、スリーブに入れたデッキを裏や横から見て、特定のカードの区別がつく場合、そのスリーブを使用することはできません。主人公にするカードを含めてすべてのカードを同一仕様のスリーブに入れなければなりません。主人公にするカードをトップローダーやサイドローダーに入れることはできません。

不適切なスリーブを使用していることにより、公正で円滑な大会を運営することができないとジャッジが判断した場合、プレイヤーはそのスリーブを適切なものに変更するか、すべてのスリーブを外さなければなりません。

スリーブの中には対戦で使用するカードのみを入れ、対戦で使用しないカードや、その他のものは一切入れることはできません。

以上の規則の他に、スリーブの使用については、大会のレギュレーションに従わなければなりません。

11. プレイマットについて

プレイマットの使用については、大会のレギュレーションに従わなければなりません。

12. シャッフルについて

シャッフルとは、デッキのカードの順番が、どちらのプレイヤーにもわからなくなるように、その順番を無作為に入れ替える行為です。

シャッフルは、適切な時間内に、対戦相手に見える位置で、どちらのプレイヤーにもカードの表が見えないように行わなければなりません。また、その際には、どちらのプレイヤーにも予想ができないようにカードの順番をランダムにしなければなりません。

いずれかのプレイヤーが、自身のデッキのシャッフルを行った場合、そのデッキを対戦相手にシャッフルを行ってもらうように求めなければなりません。求められた相手は、

カードが傷つかないように注意して、適切な時間内に、カットかシャッフルを行います。相手がカットかシャッフルを行ったデッキは、カードの順番が無作為になったものとして扱い、必要のない限り、そのカードの順番を変更することはできません。

1 3. プレイ中の記録を取るについて

対戦中、すべてのプレイヤーは、一切の記録を取ることはできません。

1 4. 携帯電話などの電子機器の使用について

対戦中、すべてのプレイヤーは、携帯電話等を使用する通話、メール等の送受信を行うなど、他人と連絡を取ることはできません。また、文字情報などが表示される電子機器の画面を見て、連絡を受けたり、受けたと疑われる行動を取ったりしてはいけません。ただし、緊急を要する通話については、大会の主催者とマスタージャッジの許可を事前に取り、スタッフの立ち会いがあれば、許可される場合もあります。

1 5. プレイ中に注意しておかなければならないこと

対戦中、すべてのプレイヤーは自分の手札を対戦卓よりも高い位置、かつ、対戦相手が常に見ることができる位置に保持しておかなければなりません。

戦場にユニットとして配置されているカードは、その配置されている角度が明確でなければなりません。そのカードが未行動の場合、それはプレイヤー自身から見てカードの上部が対戦相手を向くようにしなければならず、行動済みの場合、それはプレイヤー自身と対戦相手から見てカードの上部を90度回転させた状態にしなくてはなりません。

対戦相手のカードを、相手の許可なくさわってはいけません。相手のカードの表（内容）を確認したい場合は、相手に許可を取らなければなりません。

対戦中、各プレイヤーは対戦相手に自分のデッキの枚数や、手札の枚数を確認された場合、その枚数を正確に回答しなければなりません。

すべての関係者は、対戦中のプレイヤーに助言をしてはいけません。また、プレイヤーのプレイングに影響を与える可能性のある行為をしてはいけません。

1 6. 大会形式について

多数の参加者の中から勝者を1名以上決定する大会の形式は、以下の3つの中から1つ、もしくは、複数の形式を組み合わせで運用されます。また、それぞれの形式は大会によって適宜変更が加えられる場合があります。その場合、その大会のレギュレーションを確認してください。

・スイスドロー

全勝者が設定された人数になるまで、可能な限り勝利回数の同じプレイヤー同士で対戦をしていきます。

対戦に負けたプレイヤーも、全勝者が設定された人数になるまで、対戦を繰り返し、全員が同じ回数の対戦をします。

・トーナメント戦

設定された人数の全勝者が出るまでのすべての対戦の組み合わせを決めた後、その組み合わせの通りに対戦をしていきます。対戦に負けたプレイヤーは、その大会において敗退となります。

・ダブルエリミネーション

① 全勝者が1名になるまでのトーナメント戦を行います。対戦に負けたプレイヤーは、その場で敗退とはならず、②のトーナメント戦に参加します。

② ①のトーナメント戦において対戦に負けたすべてのプレイヤーで、全勝者が1名になるまでのトーナメント戦を行います。このトーナメント戦で負けたプレイヤーは、その大会において敗退となります。

※①のトーナメント戦の回戦ごとにあらたに発生する対戦に負けたプレイヤーは、②のトーナメント戦の回戦の途中から適宜トーナメント戦に参加します。

③ ①と②のトーナメント戦それぞれの全勝者2名で対戦をします。勝ったプレイヤーが優勝者となります。ただし、②のプレイヤーは①のプレイヤーに2回勝たなければなりません。

17. 試合時間、対戦の終了と勝敗について

試合時間や、対戦の終了と勝敗については、大会ごとに定められるレギュレーションに従います。

18. 大会の棄権について

大会の途中で棄権を希望するプレイヤーは、対戦終了時にジャッジと運営スタッフにその旨を伝え、許可を得なければなりません。

対戦の組み合わせが発表された後、対戦が始まる前に棄権したプレイヤーは不戦敗となり、その後、その大会から棄権したことになります。

19. ペナルティ規定について

すべての関係者は、このペナルティ規定に抵触する場合に、大会の主催者やジャッジから罰則を科せられる場合があります。

罰則は大きく分けて、“注意”、“警告”、“敗北”、“参加資格の停止”の4種類あります。注意が最も軽く、順番の通りにより重い罰則となります。

罰則は、内容や状況により、大会の主催者やジャッジが判断します。

以下は、ペナルティ規定と罰則の適用例です。ペナルティ規定に抵触する同一の行為であっても、大会の主催者やジャッジの判断により、罰則が軽くなったり、重くなったりする場合があります。また、同一の大会において、ペナルティ規定に抵触する行為を何度も繰り返した場合、通常よりも重い罰則を科せられます。

■注意

注意は、ルール違反の内容が、対戦の結果に影響する度合いが小さい場合、間違っている状況を正しい状況に戻すことができる場合、間違ったプレイを行ったプレイヤーが自身に有利になりすぎていない場合などに科されます。

(適用例)

- ・ 誤って、自分のデッキのカードの表が見えてしまった、見せてしまった。
- ・ 相手の確認を取らずにゲームを進めてしまった。
- ・ 相手がオーブを手札に加え忘れたことを見落とす。
- ・ 本来攻撃することができない敵を攻撃していることに気がついた。

■警告

警告は、ルール違反の内容が、対戦の結果に影響する度合いが大きい場合、間違っている状況を正しい状況に戻すことが難しい場合、間違ったプレイを行ったプレイヤーが非常に有利な場合などに科されます。

(適用例)

- ・ 誤って、カードを多く引いてしまった。この場合、手札の枚数の調整は、ジャッジが状況を鑑みて判断します。
- ・ 故意に試合時間を調整するために遅いプレイングを続けた。
- ・ オーブを手札に加え忘れた。この場合、オーブの枚数の調整（それを手札に加えるかどうかまで含めて）はジャッジが状況を鑑みて判断します。

■敗北

敗北は、ルール違反の内容が、対戦の結果に重大な影響がある場合、間違っている状況を正すことができずに対戦を続けることが困難な場合、対戦の結果が公正で円滑な大会運営を妨げると大会の主催者やジャッジが判断する場合などに科されます。敗北の裁定がくだされた場合、その対戦はいかなる状況にあっても敗北となります。

(適用例)

- ・不正行為を行い公正な大会の運営を妨げた。
- ・プレイ時間を意図的に長引かせ、それが勝敗に大きく影響した。この場合、ジャッジと大会の主催者が勝敗変更の裁定をくだします。

■参加資格の停止（失格、退場、出場停止）

参加資格の停止には、以下の3種類があり、この3つの中から1つ、もしくは複数を組み合わせて科されます。

・失格

失格は、著しく礼節を欠き、非紳士的な行動を取ったり、公正で円滑な大会運営を妨げたりしたと大会の主催者やジャッジが判断した場合に科されます。

失格を科されたプレイヤーは、その大会で対戦を続けることはできず、以降に対戦が予定されていたとしても、その大会から除外されます。また、その大会における入賞もすべて取り消されます。なお、大会中に失格に相当する行為を行ったと、大会後に判明した場合でも、失格が科されることがあります。失格が科された場合の入賞者のくり上がりなどについては、その大会のレギュレーションに従います。

・退場

退場は、著しく礼節を欠き、非紳士的な行動を取ったり、公正で円滑な大会運営を妨げたりしたと大会の主催者やジャッジが判断した場合に科されます。

退場を科された関係者は、即座にその大会の会場から退出しなければなりません。

プレイヤーが退場を科された場合、そのプレイヤーは失格も合わせて科されます。

・出場停止

出場停止は、失格や退場を科された場合、それが大会の会場外で行われたことであったとしても、その行為が今後開催する大会の公正で円滑な運営を脅かすと大会の主催者が判断した場合に科されます。出場停止を科されたプレイヤーは、株式会社インテリジェントシステムズが主催する大会、イベントへの参加や来場が一定期間禁止されます。