

ディメンション・ゼロ プロジェクト レヴォリューション 汎用フロアルール

Version 1.12
ルール適用開始日：2007年6月4日
最終更新日：2010年11月25日

本書は、トレーディングカードゲーム「ディメンション・ゼロ」および「プロジェクト レヴォリューション」の大会におけるマナーやルールをまとめた「汎用フロアルール（以下本ルール）」です。

本書は以下のような構成からなっています。

序文 フロアルールの意義	1
ディメンション・ゼロ、プロジェクト レヴォリューションに関する共通する規定	1
第1部 大会運営者、及び大会参加者に関する規定	1
第2部 大会運営に関する規定	4
第3部 違反行為と罰則に関する規定	7
第4部 罰則索引	15
個別規定	15
第1部 ディメンション・ゼロに関する規定	15
第2部 プロジェクト レヴォリューションに関する規定	17

序文 フロアルールの意義

1. フロアルールの目的

「フロアルール」とは、DPA(Dimension0 Players Association =ディメンション・ゼロ プレイヤー組織)およびPRLLP(プロジェクト レヴォリューションLLP)が定めた、ディメンション・ゼロとプロジェクト レヴォリューションの大会における大会の進行・運営に関するルールをまとめたものです。

本ルールは競技としての運営が公正に行われることを目的としています。大会主催者、ジャッジ、プレイヤーなど、あらゆる関係者はこれらのルールを遵守しなければなりません。

以下、ディメンション・ゼロとプロジェクト レヴォリューション両方を指す場合に「各競技」と記述している箇所があります。

また、ディメンション・ゼロにおけるDPA、プロジェクト レヴォリューションにおけるPRLLPを指す場合に「各管理組織」と記述している箇所があります。

2. フロアルールの適用

本ルールは各管理組織の認定する大会に適用されます。

各管理組織により認定されていない大会や友達同士での対戦などで用いる場合、主催者、及びプレイヤー同士において、いずれのルールを適用するか、事前に確認する必要があります。

3. フロアルールの更新

各管理組織は本ルールの修正・明確化・その他の変更を予告無く行う権利を有します。

ディメンション・ゼロ、プロジェクト レヴォリューションに関する共通する規定

第1部 大会運営者、及び大会参加者に関する規定

第1章 カードとマーカー

カードはディメンション・ゼロおよびプロジェクト レヴォリューションを構成する重要な要素です。そのあらゆる権利と大会の公平性を保つ為に各々の大会に参加するすべての関係者は以下の項目を守らなければなりません。

1. 使用可能なカード

プレイヤーのデッキに含まれる全てのカードは株式会社プロックコリー、またはその提携先にて生産されたものでなければなりません。その他のカードは偽造とされ、それは法律の下で追求され処罰されます。

2. カードの状態(裏側、側面)

プレイヤーのデッキに含まれる全てのカードは裏側や側面から見て区別のつかない状態でなければなりません。ただし通常の使用による磨耗や箔押しなどによって傷や印が付いてしまっている場合、トーナメントで使用するには不透明のスリーブを使用する必要があります。

3. カードの状態(表側)

プレイヤーのデッキに含まれる全てのカードの表側はゲームに必要な情報が全てのプレイヤーにハッキリと読み取れる状態でなければなりません。サインや落書きによってカードテキストやコストなどゲームに必要な情報が著しく塗り潰されてしまっているカードは大会で使用することができません。

4. 代用カード

以下の4つの状況において大会での代用カードが認められます。プレイヤーが代用カードを作成することは出来ません。代用カードは必ずジャッジにより発行されます。

- ・限定戦において、開封したパックの中からカードに裏から見分けのつく印が付いていたとジャッジが判断した時。
- ・構築戦において、あらかじめプレイヤーが自分のデッキのために準備していた正当なカードが、トーナメント中の通常の使用においてカードが磨耗して裏から見て見分けの付く状態になってしまったとジャッジが判断した時。
- ・構築戦において、あらかじめプレイヤーが自分のデッキのために準備していた正当なデッキから、試合開始前に1~2枚のカードを紛失している事にプレイヤーが気づき、同じカードを見つける事ができなかった場合に、ジャッジが許可した時。
- ・構築戦において、反りによりジャッジから交換を求められたカードが、製品の仕様上、代替する別仕様の同名同能力のカードがないため、反りの無い同じカードを手に入れることが難しい時。

5. マーカー

能力の中には、スクエアやカードの上にマーカーを乗せる事を要求する物があります。マーカーとしてはおはじきなどが適切です。カードの効果が分からなくなったりゲームの進行に障害を及ぼしたりする物は不適切です。

【例】カードをマーカーとして使うのは不適切です。

プレイヤーはカードの能力で求められる時、またはスクエアやターン経過の視認性を高めるためにマーカーを使用する事ができます。ただし、カードのカウンティングに使用する事はできません。

【例】「カタストロフ・ドラゴン」の能力によって除外されるスクエアを分かりやすくするために、マーカーを使うのは適正です。

第2章 マナー

本章では、各競技の大会に参加するすべてのプレイヤー、及び大会の運営者に対するマナーを取り扱います。

1. 礼儀作法

あらゆる関係者は、いついかなるときも礼儀正しく振舞うことが求められます。また、会場内に限らず、大会エリア外や会場の外でも良識を持った行動を心がけてください。

2. フェアプレイ精神

あらゆる関係者は、公正、かつ公平に大会が行われるように心がけねばなりません。プレイヤーは不正をせず、また不正を疑われるような行為もしてはいけません。ジャッジはプレイヤーの不正を発見したら厳しく処罰し、すべての裁きを公正に下す必要があります。

3. 大会進行に関するマナー

あらゆる関係者は、参加するすべての人間が満足のいくような大会になるように、努力しなければなりません。大会運営者はプレイヤーが満足するように努める必要があり、プレイヤーは運営に支障が出ないように大会運営者に協力する必要があります。

4. ルールの遵守

あらゆる関係者は、各競技の総合ルール、及び本ルール、その他各管理組織の定める規定・規約に記載されているルールを遵守しなければなりません。

また、プレイヤーはルールに記載されていないことを盾に不正行為に繋がる行動をしたり、相手プレイヤーに罰則を取らせる事を目的とした行為をしてはいけません。

5. 賭博行為の禁止

あらゆる関係者は、賭博行為もしくはそれと疑われる可能性のある行為を行ってはならず、またプレイヤーは、金銭・財物を賭けて対戦してはなりません。

例えば、主催者が明らかに必要経費として認められる費用以上の参加費を徴収し、優勝者など一部の参加者に金銭や財物を供することは禁止されています。また、各管理組織の認定する大会では、プレイヤーはカード1枚であっても、賭けて対戦してはいけません。

第3章 大会主催者

本章は、大会主催者に関する義務と権利を取り扱います。

1. 大会主催者

すべての大会は、運営責任者として「大会主催者」を置く必要があります。大会主催者が団体の場合は、代表者を大会主催者として下さい。大会主催者は必ずしも特定のジャッジ資格を持っている必要はありません。

大会主催者は、大会の運営全体、そして大会の報告に関する最終的な責任を負うものとします。

2. 大会主催者の義務

大会主催者は以下のことを義務とし、行わなければなりません。

1. 各管理組織の規定に沿った大会申請をすること。
2. 大会に先立ち大会の告知を充分に行うこと。
3. 大会の会場を確保すること。
4. 大会会場や管理者、及びその他の利用者など、周辺の環境に迷惑がかからないように大会を管理すること。
5. 大会運営に必要な備品を用意すること。
6. 大会における適切な運営人員（ジャッジなど）を確保すること。
7. 大会を公正かつ公平に運営し、プレイヤーが満足するよう努めること。
8. 大会結果すべてを大会終了後8日以内に各管理組織に報告すること。ジャッジ、プレイヤーなど当該大会に参加したものは、報告書の提出に際しできる限り協力する義務があります。

各管理組織はあらゆる認定大会に関する結果の報告を無効とする権限を持っています。ただし、大会の結果が無効になるのは原則として虚偽の、または誤った結果が報告された時のみです。さらに、各管理組織は大会終了後30日以内に提出されない大会報告を無効とする権限を持っています。

3. 大会主催者の権利

大会主催者は大会を公正に運営するために、次のような権利を持ちます。ただし、これらの権利を行使した場合、ただちに各管理組織へと報告する必要があります。

1. 参加者の制限
想定以上の大会参加希望者が集まった場合、大会主催者はその一部を却下することができます。ただし、可能な限り多くのプレイヤーが参加できるように最大限の努力を行って下さい。
2. 大会開催時間の変更
大会運営中、想定外の事態により大会進行が予定通り進まなくなった場合、大会主催者は時間進行、及び対戦数などを調整することができます。ただし、可能な限り当初の予定を満たすよう、最大限の努力を行って下さい。
3. 大会の中止
やむをえない事情がある場合、大会主催者は大会を中止することができます。ただし、可能な限り当初の予定を満たすよう、最大限の努力を行って下さい。努力を怠り大会を中止した大会主催者に対し、各管理組織は以降の大会申請を却下することができます。
4. 決勝トーナメントにおけるデッキリストの公開
ある一定の予選ラウンドを行いその結果をふまえて決勝トーナメントを行う場合、主催者はそれぞれのプレイヤーに対戦相手のデッキ内容を事前に告知することができます。これはそれぞれのプレイヤー間における情報の差をなるべく埋める為の措置です。
5. 大会終了後のデッキリストおよび氏名の公開
主催者は大会終了後に各管理組織の規定に基づき、デッキリストおよび氏名（もしくは通称）の公開を行うことができます。ただし氏名の公開に関しては本人からの要望があった際には匿名として発表するべきです。
6. プレイヤー、観戦者、プレス、ジャッジ等に対する制限と報告
主催者は、トーナメントの正常かつ円滑な進行に対して問題があると判断したプレイヤーや観戦者やプレスがいる場合、トーナメントからの失格や会場からの退場を命じるよう、ヘッドジャッジに要請することができます。

第4章 ジャッジ、ヘッド・ジャッジ

本章は、ジャッジ、ヘッド・ジャッジに関する義務と権利を取り扱います。

1. ジャッジ

すべての大会は、ルールの裁定責任者として「ヘッド・ジャッジ」を置く必要があります。

ジャッジは、任命された大会におけるルールの裁定を下す権利を持ち、これを覆す権利はより上位のジャッジ、もしくは各管理組織に認められた者しか保有しません。

ヘッド・ジャッジは、ジャッジの裁定に異議のあるプレイヤーからの上訴を受け、最終的な裁定を下す権利を持ちます。

カード解釈に関する最終的な裁定権限はヘッド・ジャッジが持ちます。カードの解釈に関するさらに詳細なルールに関しては、各競技の総合ルールを参照して下さい。

ジャッジ、ヘッド・ジャッジは、大会主催者によって任命されます。また、ジャッジ及びヘッド・ジャッジと大会主催者は、兼務を認められています。

2. ジャッジ資格

大会におけるジャッジは、各管理組織の認定したジャッジ資格を有するものしか就くことができません。

ジャッジ資格は、クラスS / クラスA / クラスB / クラスC / クラスDの5つの階級に分かれています。

3. ジャッジの義務

ジャッジには、トーナメントが円滑に進行されるように、公正で公平な判決を下し、そして、ヘッド・ジャッジおよび他のスタッフを支援する義務があります。ジャッジは自分で気がついた、あるいは申告によってもたらされたあらゆる本ルールおよびゲームのルール違反を解決するために行動しなければなりません。

また、ジャッジはプレイヤーに罰則を与える際、適正な罰則が適用されることを保証しなければいけません。

ジャッジはすべてのプレイヤーの模範となるべく紳士的な対応をして下さい。また、特定のプレイヤーに対し過度に親しく接してはいけません。

4. ヘッド・ジャッジの義務

各管理組織の公認する公式大会では、トラブルの裁定、ルール説明、罰則の指示、およびその他の公式決定を行うためにヘッド・ジャッジが必要です。

ヘッド・ジャッジは、トーナメントの正常かつ円滑な進行に対して問題があると判断したプレイヤーに対し、トーナメントからの失格を命じることができます。また、同様のプレイヤーや観戦者やプレスに対し、主催者の同意を受けた上で会場からの退出を命じることができます。

ヘッド・ジャッジには、トーナメントで出されたすべての警告および失格および退場を各管理組織に直接、あるいは大会主催者の大会結果報告を通じて報告する義務があります。

あらゆる大会において、ヘッド・ジャッジは最終裁定を下す権限を持っています。

またヘッド・ジャッジは、大会運営時にはすべてのジャッジ・プレイヤーの模範となるべく紳士的な対応をしなければなりません。

5. ヘッド・ジャッジへの上訴

プレイヤーがジャッジの決定に納得できないのであれば、裁定をヘッド・ジャッジに上訴することができます。ヘッド・ジャッジは、他のジャッジの決定を却下する権限があります。ヘッド・ジャッジの裁定はそのトーナメント内における最終裁定です。ヘッド・ジャッジの裁定に不服がある場合は、大会終了後に各管理組織へ申し出ることができます。ただしこれによって既に報告された大会結果の変更が行われることはありません。

チーム・リーダー制を用いる場合にも、すべての上訴は、最終

決定を下すヘッド・ジャッジに通して下さい。

6. 長時間の裁定

ジャッジによって裁定を行うのに1分以上時間がかかった場合、ジャッジは適切な時間、マッチ、またはデュエルを延長することができます。プレイヤーがジャッジを呼び、実際に来るまでにかかった時間は含まれません。ジャッジは、何分間延長したかを明瞭に伝達し、記録しなければなりません。

第5章 プレイヤー

本章は、プレイヤーに関する義務と権利を取り扱います。

1. プレイヤー

すべての大会における大会参加者は「プレイヤー」と呼ばれます。プレイヤーは大会主催者、及びジャッジと協力し、公正かつ公平な大会運営に協力する義務があります。

2. 大会参加準備

大会に参加するプレイヤーは、その大会の本ルールや大会主催者によって要求される個々の大会形式に必要な道具を用意しなければなりません。

例1) 大会には、筆記用具を必ず持って来て下さい。デッキリストや結果記録用紙に記入する際には、黒のボールペンを使用する事を推奨します。

例2) 構築形式の大会には、プレイヤーは構築したデッキを必ず持って来て下さい。

必要と思われる場合にはプレイヤーは時計を持って来て下さい。ただし、対戦中には携帯電話等を時計代わりにする事は第3部第4章9. 電子機器の使用制限によってペナルティの対象となる可能性があります。

3. プレイヤーの義務

プレイヤーは以下のことを義務とし、行わなければなりません。

1. ルールの理解
プレイヤーは、各競技の公式ルールを、できる限り理解して下さい。
2. ルールの遵守
プレイヤーは、各管理組織、ジャッジ、そしてその他のスタッフによって提示されたルール解釈に従わなければなりません。
3. スポーツマン精神
いかなるときもプレイヤーは、各管理組織の定めるプレイヤー憲章に則り、敬意に満ちたスポーツマン精神に則った行動を取ることが求められます。
4. ジャッジ裁定の享受
違反が行われた場合、ジャッジによってプレイヤーに罰則が適用される場合があります。すべてのプレイヤーは「第3部反則と罰則に関する規定」にのっとった罰則を受けなければなりません。
また、ヘッド・ジャッジまたはスタッフの指示に従わないままに口論をしてはなりません。
また、相手プレイヤーへの裁定も同じく享受しなければなりません。相手プレイヤーに与えられる罰則の適用の撤回を求めることはできません。
上記の条件を満たさないプレイヤーには、各管理組織による調査が行われる場合があります、その結果、大会の結果の剥奪やプロ登録の除名処分などが下される場合もあります。
5. デッキの適正な状態の保持
トーナメント中、プレイヤーはデッキを常に適正な状態に保

たなければなりません。メインデッキやサイドボードの枚数、カードの状態、その中身は常にそのトーナメントにおいて適正な状態を維持するようにしてください。

トーナメントにおいて不正行為を行った、あるいは円滑な進行を妨げた、あるいは著しく品位や信頼を下げる行為を行なったプレイヤーに対して、ジャッジ及び大会主催者は、このプレイヤーに対し失格や受賞資格の剥奪を行うことができます。また各管理組織は、同様のプレイヤーに対し、出場停止、入場禁止、プロ資格の剥奪等を行うことができます。

4. プレイヤーの権利

プレイヤーは以下の権利を持っています。

1. ジャッジへの確認行為

すべてのプレイヤーは、対戦中にジャッジを呼び、ルールの確認を受ける権利を持っています。提訴できるのは試合をしている当該プレイヤーのみです。ただし、ルールの異常が起こっている場合はこの限りではありません。また、特定のジャッジを指名することはできません。一度下された裁定に関しては、「ヘッド・ジャッジへの上訴」以外の提訴はできません。

2. ヘッド・ジャッジへの上訴

すべてのプレイヤーは、ジャッジのルール裁定に疑問を持った場合、ヘッド・ジャッジへ上訴することができます。ただし、ジャッジの裁定を受けずに直接ヘッド・ジャッジに裁定を求めることはできません。

5. プレイヤーの資格

下記の条件にあてはまるプレイヤーは、各管理組織主催大会および公認大会に参加することはできません。

ブロッコリー本社勤務の社員とアルバイト

カード開発に携わり、その後1年が経過していない者

事前にカードを知りうる立場にいて、その後1年が経過していない者(株式会社ブロッコリー公式または公認による事前カード公開の閲覧者やプレリリースイベント・ユーザーテストプレイなどの参加者を除く)

ただし上記3点に関しては、公認大会にのみ参加することが可能です。また、株式会社ブロッコリーが認め、事前にその人の出場を告知された大会には参加する事ができます。

大会主催者

ヘッド・ジャッジ、及びその他のジャッジ

大会運営スタッフ

各管理組織により出場停止処分を受けているプレイヤー

各管理組織の基本方針によって特別に参加を禁止されたプレイヤー

特定の参加条件の定められた大会で条件を満たしていないプレイヤー

例：グランプリ本選に出場するためには、グランプリ予選を通過する必要があります。

大会の参加資格に関して質問があるプレイヤーは、各管理組織まで連絡してください。

第6章 観戦者・プレス

本章は、試合に直接関係しない、観戦者やプレスに関する義務と権利を取り扱います。

・観戦者、プレスの義務

観戦者やプレスは対戦の間、静かな状態を維持することを要求されており、そして、マッチが進行している間は、いかなる方法であれプレイヤーとの意志の疎通をしてはいけません。

ルール違反に気づいた観戦者やプレスは、ジャッジに報告する義務があります。ただし、試合進行を妨害することは認められません。

観戦者やプレスもプレイヤーと同様、各管理組織が定めるプレイヤー憲章に則り、敬意に満ちたスポーツマン精神に則った行動を取ることが求められます。これに違反した観戦者やプレスに対し、大会主催者、及びジャッジは会場より追放する権利を持っています。

観戦者は大会主催者及びプレイヤーの許可無く、肖像権などの他人の権利や個人情報等を脅かす内容の記録(録画・録音を含む)を取ってはなりません。また各管理組織主催大会においては電子機器による試合の記録も禁止されています。

トーナメントにおいて不正行為を行った、あるいは円滑な進行を妨げた、あるいは著しく品位や信頼を下げる行為を行なった観戦者やプレスに対して、ジャッジ及び大会主催者は、この観戦者やプレスに対し会場からの退場を命じることができます。また各管理組織は、この観戦者やプレスがプレイヤー資格を有する場合、この人物に対し、出場停止、入場禁止、プロ資格の剥奪等を行うことができます。

第7章 その他の規定

1. 競技の名誉の保全に関して

公の場所(出版物やネット上を含む)において、各競技や各管理組織や大会そのものの信頼や品位に対して著しい問題を及ぼす発言を行なったプレイヤーに対し、各管理組織は出場停止、入場禁止、プロ資格剥奪等の処分を行うことができます。

出場停止や入場禁止を受けているプレイヤーは、各管理組織が運営上必要と認めた場合において、氏名等本人を特定できる情報を公開することができます。

2. 時間の告知

ジャッジにはプレイヤーに時間を知らせる義務はありません。

第2部 大会運営に関する規定

第1章 大会形式

ディメンション・ゼロ、プロジェクト レヴオリューションには、大会形式として次のものがあげられます。

大会主催者は、どの形式の大会が開催されるか、事前に告知する必要があります。

1. 管理組織主催大会と公認大会

1-1. 主催大会

グランプリや日本選手権などの各管理組織が主催する大会のことです。

ディメンション・ゼロの賞金制大会におけるプロ登録と賞金の授受に関しては、個別項目「プロプレイヤーについて」を参照してください。

1-2. 公認大会

ブロッコリー社より委託されて店舗にて開かれる大会、またクラスC以上の公認ジャッジによって各管理組織へ申請されて開催される大会です。

2. 大会の方式

ディメンション・ゼロおよびプロジェクト レヴォリューションでは、大会の方式として次のものがあげられます。

大会主催者は、どの方式の試合が開催されるか、事前に告知する必要があります。

2-1. スイスドロー方式

規定の回数の試合を行うことで、総合得点を競い合う大会形式です。

得点の並んだプレイヤーが対戦し合うため、実力による差が出やすい反面、拘束時間が長くなる傾向があります。

組み合わせの決定

現在獲得している得点の多いプレイヤーから、順に同じ得点域同士で対戦相手を組み合わせさせていきます。ただし、すでに対戦している組み合わせは除いてください。

推奨される試合数

スイスドロー方式は、参加人数によって推奨される試合数が変化します。大会主催者は、特別な定めがない場合、以下の表を参照して大会の試合数を決めて下さい。

・推奨される試合数（1本制の場合）

参加人数	試合数
2人～4人	総当り
～8人	3回戦
～16人	4回戦
～32人	5回戦
～64人	6回戦
～128人	7回戦
～256人	8回戦
～512人	9回戦

順位の決定

1試合が終わるごとに、プレイヤーは得点を得ます。得点の設定は大会主催者により大会を告知する際に決められていなければなりません。

最終試合が終了した段階で、累積得点に応じて順位が決められます。同点のプレイヤーが居る場合、最終順位を決める際には大会主催者が特に指定していない限り、以下の優先順位で決定します。

- 1) オポネント・ポイント・パーセンテージの平均による比較
- 2) 直接対決の勝敗
- 3)じゃんけんを行う

オポネント・ポイントとオポネント・ポイント・パーセンテージ

大会終了後に、当該プレイヤーが対戦したプレイヤーの獲得した得点を「オポネント・ポイント」、それを「対戦相手が行った試合数×1試合で獲得できる最大ポイント」で割ったものを「オポネント・ポイント・パーセンテージ」と呼びます。ただし、「オポネント・ポイント・パーセンテージ」が0.33未満の場合は、それは0.33として計算されます。

例1) 1本制で勝ち=3点、負け=0点、引き分け=1点の6回戦の大会に参加したプレイヤーAの最終成績は4勝2敗でした。彼の対戦相手が獲得するオポネント・ポイント・パーセンテージは、 $12 \div (6 \times 3) = 12 \div 18 = 0.6$ となります。

対戦相手の「オポネント・ポイント・パーセンテージ」を合計して、対戦相手の数で割ったものを比較します。そして、その数字の高い方の順位が上となります。ただし、そのプレイヤーが不戦勝を得ていた場合には、その試合はオポネント・ポイント・パーセンテージを計算する際に無視されます。

例2) 例1と同じトーナメントに参加したプレイヤーBの6回戦終了時の成績は4-2であり、彼の対戦相手の成績は、それぞれ4-2、

5-1、2-4、3-2-1、6-0、1-3でした。この場合、彼のオポネント・ポイント・パーセンテージの平均は

$$\begin{aligned} & (12/18 + 15/18 + 6/18 + 10/18 + 18/18 + 3/12) \div 6 \\ & = (0.67 + 0.83 + 0.33 + 0.56 + 1 + 0.33) \div 6 \\ & = 3.72 \div 6 \\ & = 0.62 \text{ となります。} \end{aligned}$$

例3) プレイヤーCも、同じトーナメントで5-1の成績を得ていた。彼の対戦相手の成績は、不戦勝、5-1、1-5、4-1-1、2-2、3-3でした。したがって、彼のオポネント・ポイント・パーセンテージの平均は

$$\begin{aligned} & (15/18 + 3/18 + 13/18 + 6/12 + 9/18) \div 5 \\ & = (0.83 + 0.33 + 0.72 + 0.50 + 0.50) \div 5 \\ & = 0.576 \text{ となります。} \end{aligned}$$

2-2. シングルエリミネーション方式

すべての参加者の含まれる勝ち抜き形式です。

試合が進むごとに必要とされる卓、試合時間の圧縮が容易に進むため、コンパクトに最上位者を決めることができますが、負けてしまったプレイヤーが強制的に大会から除外されてしまうという面もあります。

組み合わせの決定

決勝までの対戦試合を記したトーナメント表を設定し、1回戦目の対戦相手は抽選で決められます。人数が奇数の場合、対戦相手のいないシードとなるプレイヤーをランダムで決定します。終盤の試合での不戦勝が出ないように、シードは計画的に割り当てられなければなりません。

順位の決定

最後まで試合に勝ったものが優勝となります。

2-3. リーグ方式

参加者が総当りで1回以上対戦をして勝者を出す形式です。

人数が多いと開催が困難となりますが、すべての参加者同士で試合ができるというメリットがあります。

組み合わせの決定

すでに対戦した者以外で対戦を組み合わせます。

順位の決定

1試合が終わるごとに、プレイヤーは得点を得ます。得点の設定は大会主催者により決められます。

最終試合が終了した段階で、累積得点に応じて順位が決められます。

同点となった場合、以下のいずれかで最終順位を決めることができます。

- 1) 同着として順位を定める
- 2) 決定戦を行う
- 3) 勝率(勝ち数÷負け数)順

第2章 試合形式

ディメンション・ゼロおよびプロジェクト レヴォリューションでは、試合形式として次のものがあげられます。

大会主催者は、どの形式の試合が開催されるか、事前に告知する必要があります。

1. 構築形式

各プレイヤーは、各自が自分の所有するカードを構築ルールに則って組んだデッキを使用します。デッキ構築の際のルールや制限カード、禁止カード等の扱いについては、個別項目「デッキとサイドボードに関するルール」を参照してください。

ヘッド・ジャッジ、または大会主催者は、大会の受付時にプレイヤーにデッキを登録すること、そしてサイドボードの使用が許

可されているゲームであればサイドボードをデッキリストに登録することを要求することができます。デッキ登録は、各デッキの構成を記録します。大会の運営者がプレイヤーのデッキリストを受け取った後では、デッキを変更することはできません。デッキの登録を間違えた場合、ヘッド・ジャッジは「第3部 違反行為と罰則に関する規定」にある罰則を適用します。

プレリリース大会などの特別な意味がない限り、公認大会では公式の発売日以降の日程においてのみ使用することができます。

複数日に渡る大会において使用できるカードセットは、最終日まで通して、その初日において適正なカードセットです。

1 - 1 . 共同デッキ構築ルール

チーム戦や複数デッキ戦等、プレイヤーやチームが合わせて複数のデッキを用いる大会において、主催者は共同デッキ構築ルールを採用することができます。

このルールが採用された場合、個別項目「デッキとサイドボードに関するルール」は、プレイヤー1人が用いるすべてのデッキ、あるいはチーム内の各プレイヤーが用いる各デッキを合わせたカードプール全体を1つの単位として適用されます。

2 . ブースタードラフト形式

定められた数及び内容の未開封のブースターパックを使用し、参加者で構成されたグループ内でルールによって定められた方法でカードを再分配し、そのカードを使用してデッキを構築し、対戦するゲームをブースタードラフトと呼びます。

プレリリース大会などの特別な意味がない限り、公認大会では公式の発売日以降の日程においてのみ使用することができます。ブースタードラフト形式の詳しい内容に関しては、個別項目「ブースタードラフト形式」を参照してください。

3 . シールド形式

定められた数及び内容の未開封のブースターパックを使用し、その場でパックを開封し中のカードを使用してデッキを構築し、対戦するゲームをシールドと呼びます。

プレリリース大会などの特別な意味がない限り、公認大会では公式の発売日以降の日程においてのみ使用することができます。

シールド形式の詳しい内容に関しては、個別項目「シールド形式」を参照してください。

第3章 大会の進行

本章では、実際の大会をするにあたってのルールやマナーが記載されています。

大会主催者やジャッジだけでなく、プレイヤーも本章に目を通し、公平かつ公正な大会運営がスムーズに行われるよう、協力すべきです。

1 . 開催の告知

大会主催者は、事前に大会の内容を告知しなければなりません。

1. 場所：大会の開催される場所
2. 時間：大会の開始時刻、及び終了時刻
3. 大会形式：第1章にあげられた大会形式と順位の決定方法
4. 試合形式：第2章にあげられた試合形式
5. 追加ターン制の有無
6. 試合時間：1試合あたりの時間
7. 試合回数：デュエル(1試合=1勝負)、マッチ(1試合=3本、先に2回のデュエルに勝利した方が勝ち)、2本マッチ(1試合=2本)など
8. サイドボードの使用：複数の試合回数の大会の場合、サイドボードの有無

2 . 大会の開催

大会主催者は大会開始時に参加するプレイヤーを確認した後、開催を宣言します。

ジャッジ、ヘッド・ジャッジの紹介、及び各管理組織の定める宣誓文を宣言し、公平かつ公正な大会運営を志すことを示さなければなりません。

3 . デッキ・チェック

より大きな大会においてはデッキの登録、およびランダムでのデッキ・チェックが行われるべきです。少なくとも10%以上のデッキを大会中にチェックすることを強く推奨します。

4 . 試合の開始

プレイヤーは試合開始5分前には大会会場内において、次の対戦組み合わせを自ら確認できるように準備をしていなければなりません。

ジャッジの試合開始の合図により、試合は始められます。実際に対戦を始める前に、プレイヤーは対戦相手に挨拶しなければなりません。

5 . 試合時間の通知

ジャッジは、適切と思われる時間(通常は15分から20分)ごとに時間の経過を告げなければなりません。プレイヤーは常にジャッジへ対して残り時間を尋ねることができますが、それが遅延行為を誘発する行為だと判断したらジャッジは答える必要がありません。

6 . 試合の終了

試合は以下の状況になったとき、終了します。

- (1) デュエルやマッチの結果、勝敗が決定した
- (2) どちらかのプレイヤーが投了を宣言した
- (3) 試合時間が終了しても試合が終わらなかった場合、試合時間終了時点の次のターン終了後、試合は終了となる

実際に対戦が終わる際には、プレイヤーは対戦相手に挨拶しなければなりません。

7 . 膠着状態に対するジャッジの介入

ジャッジは盤面が停滞するなどしてゲームが進行しなくなった時に、双方ともに膠着状態を形成している行動の選択により解消できないと判断した場合、その試合に介入して引き分けにする権利を持ちます。

例：あるプレイヤーが、《超常現象対策本部》を3枚ベーススペースに置いた状態で、《深淵竜エメラルドティア》を左右に動かし続けることで無限ループにせず盤面を膠着させた場合、ジャッジはその試合に介入して引き分けにすることができます。

ただし、片方のプレイヤーの支配する行動のみで同一盤面を繰り返す膠着状態になっており、膠着状態にしているプレイヤーの行動のみで膠着状態を解消でき、膠着状態を形成している行動の選択により解消できる場合は、そのプレイヤーは遅延行為を行っているときみなされ、ジャッジは膠着状態を解消することを強制する権利を持ちます。

例：あるプレイヤーが、《絨毯爆撃》を2枚エネルギーゾーンに置いた状態で、他の行動を挟まず、データやステータスも変わらない状態で、《オン・ドゥール》を左右に動かし続けることで無限ループにせず盤面を膠着させた場合、そのプレイヤーはジャッジによって遅延行為の罰則が与えられるとともに、膠着状態を解消する義務を負います。

また、両方のプレイヤーの支配する行動で同一盤面を繰り返す膠着状態になっており、片方のプレイヤーの行動のみで膠着状態を解消でき、膠着状態を形成している行動の選択により解消できる場合、そのプレイヤーは遅延行為を行っているともみなされ、ジャッジは膠着状態を解消することを強制する権利を持ちます。

8. 試合結果の報告

試合の終わったプレイヤーは、大会主催者、ジャッジに対戦結果を報告しなければなりません。大会主催者、ジャッジはその結果を管理し、次の試合に備えて下さい。

大会主催者、ジャッジ、プレイヤーなど、あらゆる関係者は結果報告を偽ってはなりません。

9. 途中棄権について

スイスドロージャリーグ戦の試合形式においてプレイヤーが途中棄権をする場合、試合結果を提出する際に途中棄権をする意志を伝える必要があります。途中棄権を希望する際には結果提出時にスタッフがジャッジへ伝えて下さい。結果が提出されて次の組み合わせの準備が始まった時点で次の試合開始まで途中棄権することはできません。

10. 大会の終了

すべての予定された試合が終了し、順位が確定した段階で大会は終了となります。

そして順位に応じた名誉と賞金・賞品などが授与されます。

11. 大会結果の報告

大会主催者は、各管理組織に大会の結果を虚偽偽り無く報告する義務があります。

ジャッジ、プレイヤーなど、あらゆる関係者は、この結果報告へ協力しなければなりません。

第3部 違反行為と罰則に関する規定

第1章 違反行為と罰則

本章では、各競技の試合中・大会中に起こった違反行為に対する罰則を取り扱います。

すべてのプレイヤーは、大会中に違反行為が見つかった場合、速やかにジャッジに報告する義務があります。

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っています。

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りません。

1. 罰則の定義

本ルールにおける罰則は、以下のように列記されています。

1. <指導>

罰則の中でも最も軽い罰則が<指導>です。<指導>は公式には記録されません。一度受けた<指導>は、当該するデュエルの間のみ有効です。

<指導>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りません。

同じデュエルの対戦中に<指導>を2回受けた場合、<注意>と同じ扱いとなります。

2. <注意>

<注意>は<指導>の次に軽い罰則です。<注意>は公式には記録されません。一度受けた<注意>は、当該するマッチの間のみ有効です。

<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りません。

同じマッチの対戦中に<注意>を2回受けた場合、<警告>と同じ扱いとなります。

3. <警告>

<警告>は公式に記録される罰則です。<警告>を受けたプレイヤーは、データベースに永久的にその違反の記録が残ります。一度受けた<警告>は、当該する大会の間中有効です。

<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いけません。

同じ大会中に同じ内容の<警告>を2回受けた場合、<デュエルの敗北>と同じ扱いとなります。

4. <デュエルの敗北>

<デュエルの敗北>は、<警告>と同時に与えられます。プレイヤーがデュエルとデュエルの間に違反を行った場合は、次のデュエルにこの罰則が適用されます。また、こ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ます。

<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いけません。

5. <マッチの敗北>

<マッチの敗北>は、<警告>と同時に与えられます。一般に、<マッチの敗北>はその現在進行中のマッチに適用されますが、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、次のマッチに適用するべきです。

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ので、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ます。

<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いけません。

6. <失格>

<失格>は、<警告>と同時に与えられます。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ます。単純な<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ます。

<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と、各管理組織にその内容を報告しなければいけません。

7. <受賞資格の剥奪>

悪質な行為を犯したのものには、ジャッジは<受賞資格の剥奪>を下すことができます。<受賞資格の剥奪>は、必ず<失格>と同時に与えられます。

<受賞資格の剥奪>の場合、賞やそれに伴う副賞も失われます。<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す。

<受賞資格の剥奪>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と、各管理組織にその内容を報告しなければいけません。

大会において<受賞資格の剥奪>を受けたプレイヤーは、順位表にも記録されません。つまり、より上位のプレイヤーが<受賞資格の剥奪>になると、それ以下の順位のプレイヤーは全員1つ繰り上げになります。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ます。

1 - 1 . 罰則適用の意義

これらは意図的な不正行為が行われることを絶対に許さない公正な大会運営のため用いられます。それと同時にプレイヤーに対しての教育的意味合いを持っています。

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りません。

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べきです。ただし同じ種類であっても、その内容が違う場合は引き上げるべきではありません。同じか否かの判断はジャッジに一任されます。

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ます。その判断はジャッジに一任されます。

2 . 罰則の適用

大規模な大会において第1回戦の間にデッキリストのチェックが終わった場合、ヘッド・ジャッジは、第2回戦の開始をデッキリストに関する罰則の処理が終わるまで待つことを考慮に入れるべきです。こうすることで、罰則の処理をより効率的に行うことができるのに加え、罰則の処理前に次の対戦を終えてしまうプレイヤーが出てくることも防ぐことができます。より小さなイベントにおいては、デッキリストの枚数も少ないので、発見し次第に罰則を与えていくという方法で良いでしょう。より効率的にするためには、<デュエルの敗北>を先に、<マッチの敗北>を後に処理するのが望ましいです。ゲームの進行中にデッキリストの誤りが見つかった場合、罰則は即座に与えられるべきです。例えば、プレイ中に対戦相手が各管理組織により大会使用が制限されたカードを使っていることが判った場合などです。

プレイヤーがジャッジに違反を報告した場合、可能な限り、罰則はその違反の起こった対戦の間に与えられるべきです。

3 . 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、以下のように列記されています。

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

また、以下の罰則項目において、罰則の後ろに 印がついているものは、プロジェクト レヴォリューションではなるべく一段階罰則を格下げして適用すべきものです。

この事に関する基本理念については個別項目「プロジェクト レヴォリューションにおける罰則の適用とその理念」を参照して下さい。

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います。

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、義務です。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りません。

ただし、マナーに関する罰則をジャッジは軽々しく下してはなりません。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べきです。また、程度によって罰則のレベルを変えるべきです。

1 . 非紳士の行為の禁止

適用される罰則：<警告>以上の罰則

スポーツマンシップ精神を重んじるディメンション・ゼロおよびプロジェクト レヴォリューションの試合において、非紳士の行為は容認されず、黙認されることもありません。

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りません。

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、厳重な処罰がくだされます。

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す。

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<警告>が下されます。

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>の罰則が下されます。

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、<受賞資格の剥奪>の罰則が下されます。いわゆる暴力行為や器物破損も、この行為に含まれます。

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。
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。

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。

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。

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。

例6)プレイヤーがスタッフの指示に従わなかった。

例7)プレイヤーが対戦相手に何度も譲歩を強要した。

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。

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。

2 . 買収行為

適用される罰則：<受賞資格の剥奪>

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ます。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場合も、この行為に含まれます。未遂についても同様です。

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ます。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されています。

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：<受賞資格の剥奪>

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ます。

故意でない場合は、「第5章 プレイングに関する罰則」を参照して下さい。

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。

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、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ます。

例1) 偽名で大会に参加した。

例2) スタッフに、マッチの結果について嘘をついた。

例3) 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：＜受賞資格の剥奪＞

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ます。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、厳罰に処すべきです。

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) 対戦相手の隙について、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（合計点数、スクエアにあるカードの状態、デッキのカード枚数など）を伝えた。

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います。

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りません。

過失によるこれらの行為も、不正とみなされる場合があります。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りません。

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、株式会社プロコリー、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りません。

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らなければなりません。

この違反には、＜受賞資格の剥奪＞の罰則がくだされます。また、カードの偽造に関しては、法に従った追訴が為されます。

ただし、ジャッジの判断で大会運営中に「1-1. 代用カード」の使用が必要となった場合は、特例としてこれを認められます。

1-1. 代用カード

代理カードを発行すべき状況に関しましては、本ルール第1部 1-4「代用カード」を参照してください。

プレイヤーは代用カードを作成することはできません。ジャッジが代用カードを作成したら、そのカードはそのプレイヤーのデッキに入れられます。元のカードがあるならば、それはマッチの

間、手近な場所に保持されます。

代用カードがプレイされたとき、オリジナルのカードと入れ替えます。そのオリジナルのカードがプレイヤーのデッキあるいは手札に戻る場合、代わりに代用カードと入れ替えます。この置換方法は、対戦相手がプレイされたカードを明確に把握し、混乱を回避することができるようにするものです。

「代用」という用語は、本物のゲームカードではないあらゆるカード、または模造のカードを含めます。カードの偽造に対しては、法のもとに可能な限りの追訴が行われます。

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りません。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ます。

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します。

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・ジャッジが持ちます。

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りません。

「印があるカード」は、以下のような例が挙げられます。

例1) キズ、変色、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ります。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＞が妥当です。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＜警告＞の罰を受けた後、プレイを進めることができます。有利になる可能性が高い場合は、＜デュエルの敗北＞が適用されます。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りません。

故意であると判断された場合、これは厳罰に処されるべきであり、＜受賞資格の剥奪＞が妥当です。「第2章 マナーに関する違反行為と罰則 7. 一般的な不正」を参照。

ただし、製品の仕様上、代替する別仕様の同名同能力のカードがないため、反りのないカードを手に入れることが難しい場合、罰則をさらに一段階下げることが妥当です。

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用することができます。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、同じスリーブに入れなければなりません。スリーブにホログラム、または他のマークがついている場合、マークがカードの表側に見えるようにスリーブに挿入されなければなりません。ただしそれらホログラムやマークがゲームに必要なテキストを読み難くしていたり、イラストの半分以上を覆い隠してしまっていたりしてはいけません。また、半透明な面と透明な面を持つスリーブを使用する場合、透明な面がカードの表側にするようにしなくてはなりません。

デュエルが始まった後、プレイヤーはジャッジが対戦相手のカード・スリーブを検査することを要求することができます。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

ことができます。

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ます。

3-2. プレイヤーは、コスト・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ます。

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ます。サイドボードが使用されており、そちらのリストだけが不正であった場合は、「5. サイドボード・リストの不正」を参照して下さい。

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ります。

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ります。

- * 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。(例えば3枚制限ルール)
- * 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枚でなければならないのに39枚しか記されていないかった。

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3枚制限の「ルビー・ソウル」が4枚記されていた。

例4) デッキリストのカードのスターアイコンの合計が16個になっていた。

例5) デッキリストに37枚しか記されていないかった。ただし、実際のデッキは40枚であり、「メテオプリンガー・ドラゴン」3枚が記録されていないかった。

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。

デッキリストの記入に於いて略称の使用は認められません。デッキリストにカード名を記入する際には、カード名を正確に記入する必要があります。

共同デッキ構築ルール使用時に於けるリストの不正は、そのデッキを使用するデュエルに適用されます。

共同デッキ構築ルール使用時に於いて、全デッキを総合して発生するペナルティは先に登録されたデッキを有効とします。

例) 共同デッキ構築ルールを使用した3人チーム戦で、1つ目として登録されたデッキと3つ目として登録されたデッキに同一カードが合計で4枚入っていた場合、1つ目として登録されたデッキの枚数は正しいものとして、3つ目に登録されたデッキのカードの枚数を正さなければなりません。

この違反には、過失・故意に関わらず、＜デュエルの敗北＞が適用されます。

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します。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ます。

この修正によってデッキが適正なものになる場合、デッキリストをそのデッキに合うように修正する必要があります。その後、デッキ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、大会側が用意したカードの中から複数枚を選びデッキに加えます。

例えば、38枚しか書かれておらず、「ルビー・ソウル」が4枚入っていた場合、まず3枚制限により「ルビー・ソウル」が1枚取り除かれます。そして、デッキリストに37枚しかカードがなくなつたので、大会側の用意したカードをルールに反しない範囲で加え40枚にし、適正なデッキ枚数にして下さい。

しかしながら、ここでそのプレイヤーの実際のデッキに「ルビー・ソウル」が3枚しか入っておらず、代わりに「神々の雷」3枚が入っていた場合には、デッキリストに「神々の雷」3枚を書き加え、実際のデッキを修正することなくプレイできるようにします。

またデッキリストが41枚で実際のメインデッキが40枚の場合、デッキリストは実際にプレイされているメインデッキに合わせて修正されるべきです(余分なカードを1枚抜く)。

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、デッキリストを使っている大会にのみ適用されます。サイドボードが使用されており、その実際のサイドボードだけが不適当な場合は、「6. サイドボードの不正」を参照して下さい。

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ます。

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ります。

- * 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。(例えばディメンション・ゼロにおける3枚制限ルール)
- * 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枚でなければならないのに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3枚制限のところ、「ルビー・ソウル」が4枚入っていた。デッキリストには3枚の「ルビー・ソウル」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「メルトダウン」が混じっていた。デッキリストは適正なものだった。

共同デッキ構築ルール使用時に於けるメインデッキの不正は、そのデッキを使用するデュエルに適用されます。

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りません。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＞に格上げされます。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ません。

ただしジャッジは、代用カードの使用を認めるなどできるだけプレイヤーには大会を続けさせるべきです。

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＞

この罰則は、サイドボードを使用するゲームで、サイドボードのカードを記録する必要のある大会においてのみ適用されます。この違反の目的上、実際にサイドボードに含まれているカードが適正かどうかは問題になりません。サイドボードを含むデッキリストは、そのプレイヤーのサイドボードの公式な内容の表記です。

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ります。

- * サイドボード・リストの枚数が適正でない場合(多寡を問わない)

* 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。(例えばディメンション・ゼロにおける3枚制限ルール)

例1) リストに9枚しかサイドボードが記されていないかった。

例2) サイドボード・リストに3枚、メインデッキに1枚の「ルビー・ソウル」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・プレイを続けられるようにする必要があります。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ます。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べきです。大会に参加したプレイヤーのサイドボード・リストに9枚しか書かれておらず、「ルビー・ソウル」が4枚入っていた場合、まず3枚制限により「ルビー・ソウル」が1枚取り除かれます。そして、サイドボード・リストに8枚しかカードがなくなったので、実際のサイドボードに入っているカードを加えることによって10枚にし、最小枚数の制限を満たすようにします。そして、そのプレイヤーは<デュエルの敗北>を受けます。

サイドボードに加えるカードが無い場合、大会側の用意したカードから選び、それをサイドボードに加え適正な枚数にしなければなりません。

7. サイドボードの不正

適用される罰則：<デュエルの敗北>

この罰則は、サイドボードを使用するゲームにおいてのみ適用されます。サイドボード・リストが不正であった場合、「5. サイドボード・リストの不正」を参照のこと。サイドボードを含むデッキリストは、そのプレイヤーのサイドボードの公式な内容の表記です。従って、(サイドボード・リストを用いる場合)サイドボード・リストが不正であることはこの罰則に優先されます。

サイドボード・リストが適正で、かつ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ります。

* サイドボードの枚数が適正でない場合。(多寡を問わない)

* サイドボードに、その環境で不正なカードが含まれている場合。

* サイドボードに、デッキを不正なものにするカードが含まれている場合。(例えば、3枚ルールを破っている場合)

* サイドボードとそのリストが一致していない場合。

例1) サイドボード・リストには「ベガサス・ウイング」が3枚しか記されておらず、適正であったが、実際のサイドボードには4枚含まれていた。

例2) サイドボード・リストは適正だが、プレイヤーがサイドボードから数枚(あるいはすべて)のカードをなくした。

下の罰則に加え、サイドボードをその大会の残りの期間、サイドボード・リストにあうように修正しなければなりません。これは決勝ラウンドや、別の日で行うラウンドにも適用されます。プレイヤーには、サイドボードをリストと合致するように直す責任があります。もしそれができなかった場合、大会側の用意したカードから選びそれをサイドボードに加え適正な枚数にします。

第4章 大会進行に関するルール

公正かつ公平な大会運営を行うため、あらゆる関係者は大会に

進行に関しても気を配らなければなりません。

大会主催者、ジャッジは正確な時間運営を心がけ、プレイヤーはそれに沿って大会が進行されるよう、協力しなければなりません。

1. 遅刻

適用される罰則：<警告>、または<デュエルの敗北>

プレイヤーは、各デュエルが始まる時、指定の座席に着いていることが求められています。

試合開始までにプレイヤーが指定の席に着いていなかった場合、罰則が適用されます。また、決められた時間内にデッキリスト等の提出が間に合わなかった場合も、この罰則が適用されます。

例1) プレイヤーが、試合開始3分後まで席に到着できなかった。

例2) プレイヤーが、デッキリストをジャッジや大会主催者の指示した時間までに提出できなかった。

この罰則は、試合が予定よりも早く始まって、本来の開始時間までにプレイヤーが着席していた場合には適用されません。

多くの認定大会においては、大会主催者はゲーム前の準備時間(最初の3分間)が経過するのを待って<デュエルの敗北>とすることを選ぶことができます。また、会場内で既にペアリングを確認し、席を探しているプレイヤーには遅刻を与えるべきではありません。

より重要な大会、例えば公式大会の予選大会などにおいては、試合開始と同時に<デュエルの敗北>にするべきです。

規模や重要度にかかわらず、プレイヤーがラウンド開始の10分後にまだ着席していない場合には、2本目の<デュエルの敗北>となります。プレイヤーがこの試合の終了時までに見えなかった場合、そのプレイヤーは自動的に大会から除外されます。

2. 対戦相手間違い

適用される罰則：<警告>、または<デュエルの敗北>

プレイヤーは、指定された対戦相手と試合しなければなりません。

また、共同デッキ構築ルールを用いた大会で、デッキの使用する順番を間違えた場合にもこの罰則が適用されます。

例1) プレイヤーが間違った席につき、間違った対戦相手とプレイしていた。

例2) 団体戦において、プレイヤーAとして登録したプレイヤーが、プレイヤーCと対戦していた。

例3) 2デッキ制の大会で、間違ってAデッキとBデッキの順番を逆にプレイしてしまった。

第1試合の試合開始前の準備時間(通常3分間)の間にこの誤りに気付いた場合、間違ったテーブルについていたプレイヤーは<警告>を受け、正しい席に座り直すべきです。それ以降で、[遅刻]によって2本目を失う前(通常3分間)に判った場合には、間違ったテーブルに座っていたプレイヤーは<デュエルの敗北>を受け、正しい席に座り直すべきです。2本目を失う時間までこの誤りに気付かなかった場合、間違ったテーブルについていたプレイヤーは<マッチの敗北>を受けます。

3. デュエル開始前の時間制限

適用される罰則：<注意>

各デュエルの前に、競技者にはデッキをシャッフルし、追加のシャッフルあるいはカットのために対戦相手に提示するための3分間を与えられています。この3分間には、サイドボードの入れ替えのための時間も含まれています。

例1) 試合開始5分後に、まだシャッフルを終えていなかった。

この違反には、<注意>の罰則とともに、1分間の延長が与えられます。

またこの罰則は、プレイヤーが故意に時間稼ぎをしているのではないと仮定しています。もしヘッド・ジャッジが故意だと判断した場合、「第2章 マナーに関する罰則 3. 遅延行為」を参照して下さい。

4. デュエル中のシャッフルの時間制限

適用される罰則：<注意>

デュエル中に発生するすべてのシャッフル、およびデッキの中からカードを探し出す行為は、適正な時間内に行わなければなりません。一般に、単純なカードの検索なら30秒程度が妥当ですが、より複雑な場合にはジャッジの判断によって時間が延長されることもあります。

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、<注意>の罰則が下されます。

プレイヤーが故意に時間稼ぎをしていると、ヘッド・ジャッジが故意だと判断した場合、「第2章 マナーに関する罰則 3. 遅延行為」を参照して下さい。

5. 遅いプレイ

適用される罰則：<注意>

プレイヤーは、どれだけ状況が込み入っているとしても、適切な時間を守ってターンを進めなければなりません。過度に遅いプレイや時間稼ぎは許されないことです。

大会中のどの局面であれ、プレイヤーのプレイが過度に遅いとジャッジが判断した場合、<注意>以上の罰則を与えることができます。

時間制限を利用しようとして故意に行動を遅らせているとジャッジが判断した場合、そのプレイヤーは、「第2章 マナーに関する罰則 3. 遅延行為」をしているものとし、その厳罰を受けることになります。

例1) 次の行動宣言をはっきりしないまま、不当に長い時間考えこんでいる。

例2) 「失恋の痛み」で捨てるカードを選ぶために不当に長い時間かけて考えている。

例3) 「計画的な未来」でカードを選ぶために不当に長い時間かけて考えている。

例4) 残り時間5分間を切ってから、ジャッジへ残り時間を確認する行為を不適當に多くの回数行った。

すべてのプレイヤーは、対戦相手に時間制限による不利益を与えないように適切な速さで行動する責任があります。

この罰則が<警告>と同時に与えられた場合、デュエルに3分間の延長が認められます。遅いプレイによってマッチ結果に影響があった場合、ジャッジは、罰則を必要なだけ格上げするべきです。

6. デュエルまたはマッチの投了

適用される罰則：なし。ただし、不正行為は異なる。

プレイヤーは自分の判断に従い、いつでもデュエル、もしくはマッチを投了することができます。そのデュエル、またはマッチは投了したプレイヤーの敗北として記録されます。もしプレイヤーがプレイを拒否した場合、そのマッチを投了したものとみなされます。

ただし、対戦相手に投了を求めてはなりません。当然、買収や脅迫、恐喝などにより投了を持ちかけたり、受け入れたりすることや、いずれかのプレイヤーが投了するかどうかを協議して決める事も禁止されています。同様に、じゃんけんやサイコロなど無作為な方法で勝敗を決めたり、2本マッチ戦で1本目のデュエルに負けた方が2本目のデュエルを投了することを約束して1本目のデュエルを行うなど、投了する条件を協議して決めてはなりません。これらはすべて「不正行為」に該当します。

これらの事実が大会後に発覚した場合、各管理組織により、法

に則って追訴が行われます。

7. 大会からの棄権

適用される罰則：なし。ただし、不正行為は異なる。

大会から棄権することを決めたプレイヤーは、次の試合の座席表が発表される前に記録係にその旨を伝えなければなりません。大会からの棄権をしたプレイヤーは参加賞以外での受賞権利も同時に棄権したものと扱われます。記録係が次の試合のために対戦組み合わせ作業を始めた後で大会から去るプレイヤーは、次の試合でマッチに負けたものとして扱われ、その試合後の大会から除外されます。大会を1試合以上離れていたプレイヤーは棄権したものと扱われ、その大会に戻ることはできません。

大会からの棄権に関しても、買収や脅迫、恐喝などにより強いられることがあってはなりません。これらはすべて「不正行為」に該当します。

これらの事実が大会後に発覚した場合、各管理組織により、法に則って追訴が行われます。

8. 同意による引き分け(インテンショナル・ドロウ)

適用される罰則：なし。ただし、不正行為は異なる。

プレイヤーは、スイスドロウのマッチまたはデュエルの結果が提出される前であれば、いつでもお互いの同意によりその結果を引き分けにすることができます。これは違反として扱われません。同意による引き分けは、通常の引き分けと同じように扱われます。

ただし既に結果の出たデュエルを引き分けにすることはできませんし、また投了を促すことも禁止されています。

例1) 1-0の状態でもマッチを引き分けにすることはできません。それは片方のプレイヤーに投了を促す行為です。

例2) 「Aのプレイヤーが一本目を勝った場合はマッチを引き分けにする」という取り決めをすることはできません。

また同意による引き分けに関しても、買収や脅迫、恐喝などにより強いられることがあってはなりません。これらはすべて「不正行為」に該当します。

これらの事実が大会後に発覚した場合、各管理組織により、法に則って追訴が行われます。

9. 電子機器の使用制限

適用される罰則：さまざま

試合中のプレイヤーはヘッドホンやイヤホンを外さなければなりません。また画面の見える状態で電子機器を保持してはなりません。

大会中、ジャッジ、ヘッド・ジャッジもしくは大会主催者は、プレイヤー及び観戦者に電子機器(携帯電話、ヘッドホン、ポケットベル、ポータブルオーディオユニットなど)の電源を切ることを求めることができます。

ジャッジは、電源の入った電子機器を持ち、進行を妨げるような行為、不正行為とみなされる行為を犯したプレイヤーに対し、罰則を与えることができます。

10. 試合記録の禁止

適用される罰則：<失格>

試合中、プレイヤーは自分の対戦経過を記録してはなりません。この行為を行い大会進行を妨げたプレイヤーに、ジャッジは<失格>の罰則を下すことができます。

11. 進行の妨げとなる行為の禁止

適用される罰則：<失格>

対戦中の飲食や喫煙など、進行の妨げとなる行為はすべて禁止されています。

この行為を故意に行つたとみなされた場合、ジャッジは<失格>の罰則を下すことができます。

12. 試合中の離席の禁止

適用される罰則：<失格>

対戦中にプレイヤーは許可無く座席を離れてはなりません。どうしても離れねばならない事情がある場合、対戦相手にその旨を伝えた後、ジャッジの了承が必要となります。

上記の手順を意図的に無視してこの行為を行つたとみなされた場合、ジャッジは<失格>の罰則を下すことができます。ただし<失格>にするほどではない状況であるとジャッジが判断した場合はこれに限りません。

第5章 プレイングに関する違反行為と罰則

この章では、ディメンション・ゼロをプレイするにあたり、よく発生しがちなプレイミスなどの、プレイングに関する行為とその罰則を取り扱います。多くの違反がこの分野に入りますが、そのすべてを記すことは不可能です。ここに記されていないプレイミスの取り扱いについてはヘッド・ジャッジが決定します。

プレイミスの多くは過失によるものであり、その重大さはさまざまですので、ジャッジは大会に与える影響の大きさによってその罰則を調整すべきです。

1. シャッフル

適用される罰則：<警告>、もしくは<デュエルの敗北>

シャッフルをする際には、カードの表が見えないようにしなければなりません。シャッフルの方法に関係なく、プレイヤーのデッキは、充分に無作為になるようシャッフルされなければなりません。

プレイヤーがデッキをシャッフルした後、プレイヤーは、追加のシャッフルまたはカットのためにデッキを対戦相手に提示しなければなりません。

プレイヤーは、対戦相手の代わりにジャッジにカードをシャッフルさせることを要求することができます。この要求が適当であるかどうかは、ジャッジの判断に委ねられます。

デッキを対戦相手に提示することによって、プレイヤーはデッキが間違いなく適正であり、充分に混ぜ合わされていることを表明します。

デッキが提示され、受け取った後で、対戦相手のデッキが充分に混ぜ合わされていないと感じたプレイヤーは、ジャッジに提訴することができます。デッキが充分に混ぜ合わされていない、もしくはプレイヤーが充分にデッキを混ぜ合わせようとしていなかったとジャッジが判断した場合、<警告>以上の罰則が下され、改めてシャッフルが行われます。

何らかの効果やルールにより一方のプレイヤーがカードの表側を見られる状態でデッキのシャッフルを行つた場合には、そのシャッフルの後で、もう一方のプレイヤーがそのデッキを再度シャッフルまたはカットするべきです。

2. カードの位置

適用される罰則：<指導>。ただし、不正行為は異なる。

プレイヤーは、サイドボード中も含め、カードをプレイの場の高さよりも上に持たなければなりません。これに違反した場合、プレイヤーにジャッジは再発防止の意図を込めて<指導>の罰則を下すことができます。ただし、不正行為が認められた場合には、より厳罰がくだされることとなります。

なお、手札を対戦相手に見せることは、本ルール上での違反とはみなされません。

3. カードの角度を変える

適用される罰則：<指導>。ただし、不正行為は異なる。

カードをフリーズ状態にするなど、特別な効果を表示するためにカードをルールに従って回転させなければならない場合、90度、または180度にほぼ等しい角度でなければなりません。これに違反した場合プレイヤーに、ジャッジは再発防止の意図を込めて<指導>の罰則を下すことができます。ただし、不正行為が認められた場合には、より厳罰がくだされることとなります。

また、フリーズする際は相手プレイヤーとカードが混ざらないようにするため、向かって右側にカードを回転させることが望ましいです。

4. ゲームのマーカー

適用される罰則：<指導>。ただし、不正行為は異なる。

プレイヤーは効果やルールによって求められた時のみ、サイコロやおはじきなどを効果などを示す用途としてマーカーを用いても良いですが、求められていない場合は使用することはできません。

プレイヤーのデッキの上、またはプレイヤーのデッキが見えないようにマーカーを置いてはいけません。また、カードと混ぜってしまうようなものなど、進行状態を混乱させるなど不適当なマーカーの使用も認められません。また公序良俗に反したマーカーを使うことはできません。

これらの行為に違反した場合、ジャッジは再発防止の意図を込めて<指導>の罰則を下すことができます。ただし、不正行為が認められた場合には、より厳罰がくだされることとなります。

5. サイドボードの戻し損ね

適用される罰則：<デュエルの敗北>

この罰則は、サイドボードを使用している試合にのみ適用されます。この罰則は、プレイヤーがマッチの第1デュエル前にデッキを対戦相手に渡す時よりも前に本来の構成に戻していなかった場合が該当します。

この違反には、<デュエルの敗北>が与えられます。デッキリストを使わない大会では、サイドボードが記録されていない限りはこの罰則は適用されません。ただしこの違反が意図的であるとジャッジが判断した場合、それは<失格>以上の罰則が与えられます。

6. 禁止されたカードの閲覧

適用される罰則：<注意>または<警告>

この違反には、<注意>または<警告>以上の罰則が適用されます。スマッシュゾーンのカードの表側を見るなど、意図的ではないが能動的にこの違反を行つた場合は<警告>の罰則が適用されます。

カードをデッキから大きく動かした場合、カードを見たとは判断されます。これには、カードを床に落とした場合、あるいは対戦相手のデッキをシャッフルする途中でカードを裏返してしまった場合、あるいはカードを誤ってプレイした時にデッキの中のカードを見てしまった場合などを含みます。更には、無作為に手札を捨てさせるときに過剰のカードを表向きにしてしまうなど、対戦相手のデッキや手札のカードを見ることも含まれます

カードの枚数を数えるために、表を見ずにテーブルの上に裏返して置いた場合には、過剰のカードを見たとは判断しません。この罰則は一連の行動で複数枚過剰に見てしまった場合にも1度だけ適用されます。

例1)相手のデッキをシャッフルするときにひっくり返してしまった。

例2)山札からカードを引く時に、次のカードを表向きにしてしまった。

例3)相手にデッキを手渡す時に、その一番下のカードを見てしまった。

例4)デッキをシャッフルするときに、表向きで行ってしまった。

- 例5) 対戦相手のデッキからカードを引いてしまった。
例6) プランゾーン作成で2枚まとめてめくってしまった。
例7) スマッシュゾーンのカードの表を見てしまった。

ゲーム中に見てしまったカードに関しては、それによるアドバンテージの獲得を無くす為に、見てしまったカードを各プレイヤーに公開の上、それが山札のカードであるならば山札に混ぜた上でシャッフルします。ただしプランゾーンなどによって山札のある一定の位置にどのカードがあるか判っているとジャッジが判断した場合、そのカードは山札をシャッフルした後に所定の位置へ戻されます。

また、その過剰のカードを見たことで大きな有利を得たとジャッジが判断した場合(例えば、戦略的に決定的なカードを見た場合や、あまりに多くの枚数のカードを見た場合) 罰則は<デュエルの敗北>に格上げすべきです。

7. 過剰なドロウ

適用される罰則：<警告>、または<デュエルの敗北>
この違反には、<警告>以上の罰が適用されます。

過剰にカードを引いた場合、有利になりうるため、厳しい罰がくだされます。ただし、カードを見てしまうことはよくあり得ることなので、これに関しては別途罰則が設けられています(「6. 禁止されたカードの閲覧」参照)。

山札より動かされた過剰なカードが手札と客観的な見分けがつかなくなった場合、それは過剰なドロウとみなされます。

プレイヤーがカードを引いたとき、即座にそのカードは手札に入ったものと判断されます。それは(何らかの効果でカードを引いたとき以外) 一般にドロウフェイズの開始も意味します。

カードの枚数を数えるために、表を見ずにテーブルの上に裏返して置いた場合には、過剰にカードを引いたとは判断しません。この罰則は一連の行動で複数枚過剰に引いてしまった場合にも1度だけ適用されます。

例1) 「益々繁盛」をプレイしたプレイヤーが、4枚カードを引いてしまった。

この問題を直す時、過剰のカード(どれが過剰のカードか判らない場合には無作為に選ばれたカード)は必ずデッキの一番上に戻されます。その後で山札はシャッフルされ、山札の一番上が何であるか判ることによる有利を無くすべきです。ただしプランゾーンなどによって山札のある一定の位置にどのカードがあるか判っているとジャッジが判断した場合、そのカードは山札をシャッフルした後に所定の位置へ戻されるべきです。

プレイヤーがスマッシュすべきカードをスマッシュせずにカードを引いてしまった場合、プランゾーンが公開されていた等でそのカードの内容が特定できる状況であれば、そのカードを確認の上スマッシュに置きます。そのカードの内容が特定できない場合、山札の次のカードをスマッシュとします。いずれの場合も、プレイヤーの故意でないと判断された場合、「過剰なドロウ」ではなく「プレイミス」として扱い、ペナルティを出すべきです。

ジャッジが状況を戻すことができないほど多くのカードをプレイヤーが引いてしまった場合には、<デュエルの敗北>が適用されます。また、その過剰のカードを引いたことで大きな有利を得たとジャッジが判断した場合(例えば、対戦相手によって操作されていた山札を見た、戦略的に決定的なカードを見たなどの場合)にも、罰則が<デュエルの敗北>に格上げされます。

8. カードの引き忘れ

適用される罰則：<注意>

この違反には、<注意>以上の罰が適用されます。

カードを引かなければならないときに、カードを引かなかった行為を指します。

例1) プレイヤーが、自分のドロウフェイズにカードを引き忘れた。

一般にこの行為は重大な違反ではないため、軽い罰則を受けますが、これによってゲームに大きな影響があったとジャッジが判断した場合には、ジャッジは罰則を<警告>か<デュエルの敗北>に格上げできます。

ターンが過ぎていない限り、引くのを無視していたのと同数のカードを引くことでデュエルを正しい状態へと戻します。

9. ドラフト中の誤り

適用される罰則：<警告>

ドラフト中に起きた手順の誤りに関しては、この罰則が適用されます。

例1) ドラフト中、右隣に渡すべき手札を左隣に渡してしまった。

例2) カードのピックに規定以上の時間を使ってしまった。

例3) 一度ピックしたカードを戻して別なカードをピックした。

ドラフト中の手順の誤りは混乱の元になりやすいため、これに気づいたプレイヤーや観戦者は即座にジャッジに報告し、早急に正しい状態に戻す必要があります。

また、この罰則にはドラフト中に隣のプレイヤーのピックを覗く、自分のピックしたカードを故意に隣に見せる等の行為には適用されません。これらの非公開の情報に関する不正な行為は、<一般的な不正>として扱われ、<受賞資格の剥奪>の罰則が与えられます。

10. プレイミス

適用される罰則：さまざま。軽度<注意>、中度<警告>、重度<デュエルの敗北>

プレイミスの重大さはさまざまですので、ジャッジは大会に与える影響の大きさによってその罰則を調整すべきです。

プレイミスによって時間内にゲームやマッチを終えられない場合、ジャッジは罰則を必要なだけ格上げすべきです。

プレイヤーが故意でなく犯した違反の中で、大会に影響の小さい行為に対しては、<注意>以上の罰則が与えられます。

例1) 大会・エリア内にガムの包み紙や記録用紙の切れ端などの小さなゴミを残した。

例2) 手札を繰り返しテーブルの下に持っていった。

プレイヤーが故意でなく犯した違反の中で、大会に悪影響を与えた行為、主にゲーム内ではできない事をやってしまった行為に対しては、<警告>以上の罰則が与えられます。

例1) プランゾーンにあるカードをクイックタイミングでプレイしてしまった。

例2) シールド・デッキのカードを、ジャッジの許可なく同じ種類のカードと入れ換えた。

例3) 対戦相手にデッキを渡す前に十分な無作為化ができていなかった。

例4) 大会・エリア内に食べ散らかしなど大きなゴミを残した。

例5) コストが「白2無1」である「オーロラウイング・ペガサス」を、白1つと無色2つでプレイしてしまった。

例6) スマッシュフェイズにユニットをプレイしてしまった。

例7) ゲームの進行中に、サイドボードのカードの表を見てしまった。

例8) 「オーロラウイング・ペガサス」の絵を識別できないほどに完全に黒く塗りつぶしてしまった。

例9) 速攻や根性を持たないユニットをリリース状態でバトルスペースにプレイしてしまった。

例10) 夢を持たないカードをプランからプレイしてしまった。

例11) 書き間違えた結果記入用紙を提出した(両方のプレイヤーが罰せられる)。

例12) 大会中、注意事項などを聞き逃し運営側より受けた指示を適切に行えなかった。

プレイヤーが故意でなく犯した違反の中で、大会に非常に大きな悪影響を及ぼした行為に対しては、＜デュエルの敗北＞以上の罰則が与えられます。

例1) コーヒーをデッキの上にこぼして、マッチの継続を不可能にした。

例2) デッキリストに名前を書き忘れたまま提出してしまった。

例3) デッキからではなくサイドボードからカードを引き、手札に入れてしまった。

例4) デッキをなくし、その代替りのカードを見つけることができなかった。

例5) 関係ないときにデッキをシャッフルしてしまった。

例6) デッキリストの名前が苗字のみや名前のみ、もしくはあまりに汚く読むことが出来ない状態だった。

例7) 墓地の順番を参照するカードを使用しているデッキで、墓地の順番を変えてしまった。

第4部 罰則索引

第1章 罰則の定義

＜指導＞

当該するデュエルの間のみ有効。

同じデュエルの対戦中に＜指導＞を2回受けた場合、＜注意＞と同じ扱いとなる。

＜注意＞

当該するマッチの間のみ有効。

同じマッチの対戦中に＜注意＞を2回受けた場合、＜警告＞と同じ扱いとなる。

＜警告＞

＜警告＞は公式に記録される罰則。当該する大会の間中有効。

同じ大会中に同じ内容の＜警告＞を2回受けた場合、＜デュエルの敗北＞と同じ扱いとなる。

＜デュエルの敗北＞

＜警告＞と同時に与えられる

＜マッチの敗北＞

＜警告＞と同時に与えられる

＜失格＞

＜警告＞と同時に与えられる

＜受賞資格の剥奪＞

必ず＜失格＞と同時に与えられる

＜受賞資格の剥奪＞の場合、賞やそれに伴う副賞も失われる

第2章 マナーに関する違反行為と罰則

1. 非紳士的行為の禁止

適用される罰則：＜警告＞以上の罰則

2. 買収行為

適用される罰則：＜受賞資格の剥奪＞

3. 遅延行為

適用される罰則：＜受賞資格の剥奪＞

4. 詐欺行為

適用される罰則：＜受賞資格の剥奪＞

5. 一般的な不正

適用される罰則：＜受賞資格の剥奪＞

第3章 カード、デッキに関する違反行為と罰則

1. 偽造カードの使用

適用される罰則：＜受賞資格の剥奪＞

2. 識別できませんカードの使用禁止

適用される罰則：さまざま。故意の場合は＜受賞資格の剥奪＞

3. 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＞

4. メインデッキの不正

適用される罰則：＜デュエルの敗北＞

5. 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＞

6. サイドボードの不正

適用される罰則：＜デュエルの敗北＞

第4章 大会進行に関するルール

1. 遅刻

適用される罰則：＜警告＞、または＜デュエルの敗北＞

2. 対戦相手間違い

適用される罰則：＜警告＞、または＜デュエルの敗北＞

3. デュエル開始前の時間制限

適用される罰則：＜注意＞

4. デュエル中のシャッフルの時間制限

適用される罰則：＜注意＞

5. 遅いプレイ

適用される罰則：＜注意＞

6. デュエルまたはマッチの投了

適用される罰則：なし。ただし、不正行為は異なる。

7. 大会からの棄権

適用される罰則：なし。ただし、不正行為は異なる。

8. 同意による引き分け（インテンショナル・ドロウ）

適用される罰則：なし。ただし、不正行為は異なる。

9. 電子機器の使用制限

適用される罰則：さまざま

10. 試合記録の禁止

適用される罰則：＜失格＞

11. 進行の妨げとなる行為の禁止

適用される罰則：＜失格＞

12. 試合中の離席の禁止

適用される罰則：＜失格＞

第5章 プレイングに関する違反行為と罰則

1. シャッフル

適用される罰則：＜警告＞、もしくは＜デュエルの敗北＞

2. カードの位置

適用される罰則：＜指導＞。ただし、不正行為は異なる

3. カードの角度を変える

適用される罰則：＜指導＞。ただし、不正行為は異なる

4. ゲームのマーカー

適用される罰則：＜指導＞。ただし、不正行為は異なる

5. サイドボードの戻し損ね

適用される罰則：＜デュエルの敗北＞

6. 禁止されたカードの閲覧

適用される罰則：＜注意＞または＜警告＞

7. 過剰なドロウ

適用される罰則：＜警告＞、または＜デュエルの敗北＞

8. カードの引き忘れ

適用される罰則：＜注意＞

9. ドラフト中の誤り

適用される罰則：＜警告＞

10. プレイミス

適用される罰則：さまざま。軽度＜注意＞、中度＜警告＞、重度＜デュエルの敗北＞

個別規定

第1部 ディメンション・ゼロに関する規定

第1章 試合形式に関する詳細規定

1. 構築形式

1 - 1 . デッキとサイドボードに関するルール

デッキは40枚ちょうどで構築されます。それよりも多くても少なくてもいけません。サイドボードを用いる大会形式の場合は、サイドボードは10枚ちょうどで構築されます。それよりも多くても少なくてもいけません。

同一のカードはデッキとサイドボード合わせて3枚までしか入れることが出来ません。

禁呪に指定されているカードはデッキとサイドボード合わせてその合計値が10までになるようにまでしかデッキに入れることが出来ません。ただし、共同デッキ構築ルールを使用している際には、それぞれのデッキごとに10までになるように入れることが出来ます。

DPAが定める制限カード・シーズン制限カードはデッキとサイドボード合わせて1枚しか入れることが出来ません。

DPAが定める禁止カードはデッキとサイドボードに入れることが出来ません。

1 - 2 . プロモーションカードの扱い

プロモーションカードは、カードに記載されているエクспанション番号に従って属しているエクспанションを判断します。

例1) プロモーションカード版の「シャドー・ソウル」(- 4P102)、「バードマン・ソウル」(- 4P103)、「小さくて大きな力」(- 4P105)はそれぞれ、 - 4に属するものとして扱います。

例2) 以下のプロモーションカードのエクспанションは - 1に属するため、 - 1が使用できない構築ルールに於いては使用できません。

「プラチナクラウン・ドラゴン」「月夜の美姫ミラーカ」「ギガント・ノーチラス」「ウェディングベル・エンジェル」「巨人スカイクレーパー」

1 - 3 . 特定のエクспанションのみの使用が許可されている構築ルールを用いる場合、そのエクспанションに収録されているカードとその同名カードのみが使用できます。

例) セカンドセンチュリー構築戦において、ファーストセンチュリーに収録されている「失恋の痛み」(- 1U074)は、同名のカード(- 1U074)がセカンドセンチュリーに収録されているため、セカンドセンチュリー構築で使用可能です。

特定のエクспанションのみの使用が許可されている構築ルールとしては以下の物が挙げられます。

a . アルティメット

アルティメット形式はすべてのカードが使用可能なレギュレーションです。以下のセンチュリーのカードが使用できます。

- ・ファーストセンチュリー
- ・セカンドセンチュリー
- ・サードセンチュリー
- ・フォースセンチュリー

b . ノーマル

ノーマル形式は最新の3つのセンチュリーのカードが使用可能なレギュレーションです。以下のセンチュリーのカードが使用できます。

- ・セカンドセンチュリー
- ・サードセンチュリー
- ・フォースセンチュリー

c . センチュリー限定構築

特定のセンチュリーのカードのみが使用可能なレギュレーション

2 . ブースタードラフト形式 (クイックルール)

2 - 1 . 特別なルール

特別なルールに関しては、個別項目の「特別なルール」を参照してください。

2 - 2 . 参加人数

4人～8人を1グループとしてゲームを行います。

2 - 3 . 使用するパック

参加者1名につきブースターパック4パックを使用します。使用するブースターパックの内訳は、大会の場合、主催者が事前に定め告知して下さい。特別な定めがない場合、以下の内訳を使用して下さい。

- ・最新のエクспанションがベーシックパックの場合
ベーシックパック×4
- ・最新のエクспанションがエクспанション1の場合
ベーシックパック×1、エクспанション1×3
- ・最新のエクспанションがエクспанション2の場合
ベーシックパック×1、エクспанション1×1、
エクспанション2×2
- ・最新のエクспанションがエクспанション3の場合
ベーシックパック×1、エクспанション1×1、
エクспанション2×1、エクспанション3×1

2 - 4 . 進行

(1) 座席の決定

参加者は隣のプレイヤーの手元が見えない位置に、ランダムに決定された順番で円を描くように座って下さい。

(2) カードのピック

(2-1) スタッフの合図で、それぞれのプレイヤーは、指定されたブースターパックのひとつを開封し、手札とします。開封するパックの順番は、大会の場合、主催者が事前に定め告知して下さい。特別な定めがない場合、発売開始時期の早いエクспанションから先に開封します。

(2-2) それぞれのプレイヤーは、手札のカードを自分だけで確認し、その中の1枚を選び、裏向きにして自分の前に置きます。この行動をカードのピックと呼びます。ピックしたカードは、それまでにピックした全てのカードが完全に隠れるように、きっちりと重ねて置かなければなりません。カードを自分の前に置いて手を離れた後は、ピックを変更することはできません。ピックしたカードの内容・枚数は、定められた時以外確認することができません。カードをピックする制限時間は、大会の場合、主催者が事前に定め告知して下さい。特別な定めがない場合、手札の枚数に従って、以下の制限時間の使用を推奨します。

- 12枚 ... 50秒
- 11枚 ... 50秒
- 10枚 ... 40秒
- 9枚 ... 40秒
- 8枚 ... 30秒
- 7枚 ... 30秒
- 6枚 ... 20秒
- 5枚 ... 20秒
- 4枚 ... 10秒
- 3枚 ... 10秒
- 2枚 ... 5秒
- 1枚 ... なし

(2-3) それぞれのプレイヤーは、ピックしなかった残りの手札をシ

シャッフルし、自分の左隣のプレイヤーの手元に、裏向きにして枚数がわかるように重ねて置きます。

(2-4) スタッフの合図で、それぞれのプレイヤーは、右隣のプレイヤーが自分の手元に置いたカードを取り、手札とします。

(2-5) (2-2)～(2-4)の手順を、カードがなくなるまで繰り返します。

(2-6) それぞれのプレイヤーは、以下の制限時間でそれまでに自分がピックアップしたカードの内容を確認することができます。

- 1 バック目 ... 30 秒
- 2 バック目 ... 40 秒
- 3 バック目 ... 50 秒

(2-7) (2-1)～(2-6)の手順を、バックがなくなるまで繰り返します。ただし、カードをピックアップした後残りの手札を渡す方向は、1 バック目は時計回りでを行い、以後バックごとに逆回りに変更されます。

- 1 バック目 時計周り
- 2 バック目 逆時計周り
- 3 バック目 時計周り
- 4 バック目 逆時計周り

(3) デッキ構築

ピックアップしたカード 48 枚のうち 40 枚をデッキとして使用します。詳しいデッキ構築のルールは、個別項目「デッキ構築に関するルール」を参照してください。デッキに入らなかったカードはサイドボードとなります。大会の場合の構築時間は 10 分間で、これにはデッキ登録およびスリーブに入れるなどゲーム開始に必要な準備全てが含まれています。

(4) 対戦

対戦は、同じグループのプレイヤー同士でランダムに組み合わせを決定し、1対1で行います。マッチ戦の試合時間及びデュエルの数は、大会の場合、主催者が事前に定め告知して下さい。

(5) カードの分配

使用したカードの分配方法は、大会の場合、主催者が事前に定め告知して下さい。特別な定めがない場合、それぞれのプレイヤーは、自分がピックアップしたカードを獲得します。ただし、公式大会以外では、対戦の順位に従ってレアカードを再分配する方法が一般的です。

3. ブースタードラフトにおけるルール

3-1. デッキ構築に関するルール

ブースタードラフト形式では、同名のカードを何枚でもデッキに入れることができます。禁呪に指定されているカードに関しても、10 を超えてデッキに入れられます。また、構築形式で制限カード・シーズン制限カード・禁止カードに指定されているカードであっても、何枚でもデッキに入れることができます。デッキリストを使用しないブースタードラフトの場合、マッチとマッチの間にサイドボードとデッキを入れ替えることができます。

3-2. 特別なルール

コストを支払うとき、スマッシュゾーンのカードは無色のカードとしては扱わず、あらゆる色を持つカードとして扱われます。

第2章 プロプレイヤーについて

1. プロプレイヤー資格

ディメンション・ゼロにおいて賞金制の大会に出場し、賞金を獲得するためには、プロプレイヤーにならなければなりません。

プロプレイヤーの資格に関しては、DPAの定めた「DPAプロプレイヤー規約」に規定されています。

DPA主催大会に参加し賞金獲得順位の成績をおさめたプレイヤーはプロ登録を行うことができます。

ただし、2006年7月24日(月)までに行なわれるDPAによって規定されたDPA主催大会に参加したプレイヤーは、プロ登録を行うことができます。

2. プロプレイヤー資格の剥奪

DPAは<失格>や<受賞資格の剥奪>などの重度の罰則を受けたプレイヤー、または出場停止処分を受けたプレイヤーに対し、追調査の結果プロプレイヤーにふさわしくないと判断した場合、プロ資格を剥奪することができます。

第2部 プロジェクト レヴォリューションに関する規定

第1章 試合形式に関する詳細規定

1. 構築形式

1-1. デッキとサイドボードに関するルール

デッキは60枚以上のカードで構築されます。それより少ないカードでデッキを構築することは出来ません。

同名のカードはデッキとサイドボード合わせて4枚までしか入れることが出来ません。この際、カード名にスペースが入っているかどうかは、同名カードかどうかを判断する際には無視されます。

例)「PR TDG-06 松岡美羽」と「MW02101 松岡 美羽」は同名のカードとして扱います。

スターアイコンを持つカードは、デッキとサイドボード合わせてアイコンの合計が15個までしか入れることが出来ません。

PRLLPが定める制限カードはデッキとサイドボード合わせて1枚しか入れることが出来ません。

PRLLPが定める禁止カードはデッキとサイドボードに入れることが出来ません。

1-2. プロモーションカードの扱い

プロモーションカードは、カードに記載されているエクspansion番号に従って属しているエクspansionを判断します。

例)以下のカードは、ブロッコリー1.0に属するカードとして扱います。「PR BR01063 エヴァンゲリオン零号機」「PR BR01064 エヴァンゲリオン初号機」「PR BR01065 エヴァンゲリオン式号機」

1-3. 特定のエクspansionのみの使用が許可されている構築ルールを用いる場合、そのエクspansionに収録されているカードとそれと同名かつ同一のテキストを持つカードのみが使用できます。

その際、スキルタイトルが違っていても同一のカードとして扱います。

例)「PR BR01061 デ・ジ・キャラット」と「BR01022 デ・ジ・キャラット」は、ブロッコリー1.0が使用できる構築ルールで使用可能です。

2. パートナーバトル

2-1. 構築戦の選択ルールとして用いられます。プレイヤーは通常のデッキの他に「パートナーアバター」を用意します。「パートナーアバター」はデッキの中に入っているカード1種を特定できるものでなければなりません。このパートナーアバターはマッチの間、置かれたままになります。

例)カード、菜等、対戦の邪魔にならない程度の大きさの物が「バ

ートナーアバター」としては適切です。

2 - 2 . 用意したパートナーアバターに名前が書かれていない場合は、名前を特定するためにカード名と同じ名前の書かれた紙などを一緒に置いて下さい。パートナーアバターと同名の味方は常にBPが+1000されます。

例) あなたはパートナーとして「超監督涼宮ハルヒ」を選びました。「涼宮ハルヒ」と「超監督涼宮ハルヒ」は違う名称のカードですので、誰の目から見ても明らかに「超監督涼宮ハルヒ」でない涼宮ハルヒの菜をパートナーアバターとして使用する場合、名称の書かれた紙等を一緒に置いておく必要があります。

3 . ブースタードラフト形式

3 - 1 . 特別なルール

特別なルールに関しては、個別項目「特別なルール」を参照してください。

3 - 2 . 参加人数

4人～8人を1グループとしてゲームを行います。

3 - 3 . 使用するパック

参加者1名につきブースターパック5パックを使用します。使用するブースターパックの内訳は、大会の場合、主催者が事前に定め告知して下さい。特別な定めがない場合、以下の内訳を使用して下さい。

最新のエクспанション×5パック

3 - 4 . 進行

(1) 座席の決定

参加者は隣のプレイヤーの手元が見えない位置に、ランダムに決定された順番で円を描くように座って下さい。

(2) カードのピック

(2-1) スタッフの合図で、それぞれのプレイヤーは、指定されたブースターパックのひとつを開封し、手札とします。開封するパックの順番は、大会の場合、主催者が事前に定め告知して下さい。特別な定めがない場合、発売開始時期の早いエクспанションから先に開封します。

(2-2) それぞれのプレイヤーは、手札のカードを自分だけで確認し、その中の1枚を選び、裏向きにして自分の前に置きます。この行動をカードのピックと呼びます。ピックしたカードは、それまでにピックした全てのカードが完全に隠れるように、きっちりと重ねて置かなければなりません。カードを自分の前に置いて手を離れた後は、ピックを変更することはできません。ピックしたカードの内容・枚数は、定められた時以外確認することができません。カードをピックする制限時間は、大会の場合、主催者が事前に定め告知して下さい。特別な定めがない場合、手札の枚数に従って、以下の制限時間の使用を推奨します。

- 8枚 ... 30秒
- 7枚 ... 30秒
- 6枚 ... 20秒
- 5枚 ... 20秒
- 4枚 ... 10秒
- 3枚 ... 10秒
- 2枚 ... 5秒
- 1枚 ... なし

(2-3) それぞれのプレイヤーは、ピックしなかった残りの手札をシ

ャッフルし、自分の左隣のプレイヤーの手元に、裏向きにして枚数がわかるように重ねて置きます。

(2-4) スタッフの合図で、それぞれのプレイヤーは、右隣のプレイヤーが自分の手元に置いたカードを取り、手札とします。

(2-5) (2-2)～(2-4)の手順を、カードがなくなるまで繰り返します。

(2-6) それぞれのプレイヤーは、以下の制限時間でそれまでに自分がピックしたカードの内容を確認することができます。

- 1 パック目 ... 20秒
- 2 パック目 ... 30秒
- 3 パック目 ... 40秒
- 4 パック目 ... 50秒

(2-7) (2-1)～(2-6)の手順を、パックがなくなるまで繰り返します。ただし、カードをピックした後残りの手札を渡す方向は、1パック目は時計回りでいい、以後パックごとに逆回りに変更されます。

- 1 パック目 時計周り
- 2 パック目 逆時計周り
- 3 パック目 時計周り
- 4 パック目 逆時計周り
- 5 パック目 時計周り

(3) デッキ構築

ピックした40枚のカードをすべてデッキとして使用します。詳しい構築のルールは、個別項目「デッキ構築に関するルール」を参照して下さい。サイドボードは存在しません。デッキ構築の制限時間は、大会の場合、主催者が事前に定め告知しなければなりません。特別な定めがない場合、デッキ構築の制限時間は10分です。大会の場合、デッキ登録が必要とされるならば、デッキ構築の制限時間内に、デッキ登録のための記録も終了させなければなりません。

(4) 対戦

対戦は、同じグループのプレイヤー同士でランダムに組み合わせを決定し、1対1で行います。マッチ戦の試合時間及びデュエルの数は、大会の場合、主催者が事前に定め告知して下さい。

(5) カードの分配

使用したカードの分配方法は、大会の場合、主催者が事前に定め告知して下さい。特別な定めがない場合、それぞれのプレイヤーは、自分がピックしたカードを獲得します。ただし、公式大会以外では、対戦の順位に従ってレアカードを再分配する方法が一般的です。

4 . シールド形式

4 - 1 . 特別なルール

特別なルールに関しては、個別項目「特別なルール」を参照してください。

4 - 2 . 使用するパック

参加者1名につきブースターパック5パックを使用します。使用するブースターパックの内訳は、大会の場合、主催者が事前に定め告知して下さい。特別な定めがない場合、以下の内訳を使用して下さい。

最新のエクспанション×5パック

4 - 3 . 進行

(1) デッキ構築

プレイヤーは配られたパックを開封し、中に入っている合計4

0枚のカードを全てデッキとして使用します。詳しい構築のルールは、個別項目「デッキ構築に関するルール」を参照してください。サイドボードは存在しません。大会の場合の構築時間は10分間で、これにはデッキ登録およびスリーブに入れるなどゲーム開始に必要な準備全てが含まれています。

(2) 対戦

対戦は、全てのプレイヤー間で、告知されている大会の形式に従って行います。マッチ戦の試合時間及びデュエルの数、試合の方式は、大会の場合、主催者が事前に定め告知してください。

(3) カードの分配

使用したカードの分配方法は、大会の場合、主催者が事前に定め告知して下さい。特別な定めがない場合、それぞれのプレイヤーは、自分がピックしたカードを獲得します。

5. ブースタードラフト、シールドにおけるルール

5-1. デッキ構築に関するルール

ブースタードラフト形式およびシールド形式では、同名のカードを何枚でもデッキに入れることができます。また、構築形式で制限カード・禁止カードに指定されているカードであっても、デッキに入れることができます。スターアイコンを持つカードに関しては、デッキの中のアイコンの合計が16個を越えても構いません。

5-2. 特別なルール

コストを支払うとき、エネルギーゾーンのカードをあらゆる色を持つエネルギーとして扱います。

また、スマッシュゾーンのカードは構築形式と同じように、プランにしか使うことはできません。

第2章 ペナルティの適用について

1. プロジェクト レヴォリューションにおける罰則の適用とその理念

共通項目「違反項目と罰則に関する規定」は、ディメンション・ゼロのグランプリ・日本選手権などの高額賞金・名誉・その他の利益をかけて対戦するプロイベントに適用することを前提に作成されているものであり、プロ登録の無いプロジェクト レヴォリューションにおいてそのまま適用すると過度の罰則になってしまう恐れがあります。プロジェクト レヴォリューションの大会において違反項目に対して罰則を適用する際には、本来記述されている適当とされる罰則よりも一段階格下げして適用するべきです。

しかし、格下げせずに規定の通り適用すべき罰則もあります。不正行為・不正行為に繋がってしまう恐れのある行為・大会全体の進行に悪影響を及ぼす行為等に対する罰則に関しては、格下げすることなく罰則を適用するべきです。

なぜならば、不正行為はゲームの完全性・公平性を損なうものであり、ゲームそのものに対する冒瀆であるからです。この手の違反に対して妥協の余地はありません。また、大会全体の進行に悪影響を及ぼす行為に対しても、その影響の大きさとプレイヤーの教育という観点から格下げするべきではありません。

2. 違反項目と罰則に関するプロジェクト レヴォリューションの個別規定

プロジェクト レヴォリューションのゲーム性に鑑み、以下の規定を変更します。

2-1. 共通規定 第5章 プレイングに関する違反行為と罰則

「4. ゲームのマーカー」

(1) 変更の理由

プロジェクト レヴォリューションではBPを変動させる効果を持つカードが複数枚スクエアに並ぶ状況が多いゲームです。その変動を分かりやすくする為に、ゲームの進行をスムーズにするために限り、サイコロやおはじきなどをマーカーとして用いられるように規定を変更します。

(2) 変更後の規定

プレイヤーは効果やルールによって求められた場合やゲームの進行をスムーズにするために限り、サイコロやおはじきなどをマーカーとして用いてもかまいません。

プレイヤーのデッキの上、またはプレイヤーのデッキが見えないようにマーカーを置いてはいけません。また、カードと混ざってしまうようなものなど、進行状態を混乱させるなど不適当なマーカーの使用も認められません。また公序良俗に反したマーカーを使うことはできません。これらの行為に違反した場合、ジャッジは再発防止の意図を込めて<指導>の罰則を下すことができます。ただし、不正行為が認められた場合には、より厳罰がくだされることとなります。

制作

DPA <ディメンション・ゼロ プレイヤーズ・アソシエーション>

〒176-0012 東京都練馬区豊玉北5-14-6 東新練馬ビル5階

株式会社プロッコリー内

TEL 03-5946-2813 (平日月曜～金曜 10時～12時 / 13～17時) / FAX 03-5946-2819

ディメンション・ゼロ オフィシャルHP :

<http://dimension-zero.com/>

イベント専用サポートメールアドレス :

event@dimension-zero.com

ルール専用サポートメールアドレス :

rule@dimension-zero.com

PRLLP

<プロジェクト レヴォリューション有限責任事業組合>

〒102-0073 東京都千代田区九段北2-3-2

組合員 株式会社プロッコリー、株式会社富士見書房

オフィシャルHP : <http://www.pro-r.jp/>

プロジェクト レヴォリューション オフィシャルHP :

<http://pro-r.jp/>

各種問い合わせメールアドレス

support@pro-r.jp

更新履歴

2007年6月4日 Version1.00 適用開始

2007年8月21日 Version1.01 改訂(第2部第1章にスイドロ一方式における順位決定方法に記述を追加及び変更)

2007年8月31日 Version1.02 改訂(第1部第1章 代用カードの記述に追加及び変更)

2007年10月26日 Version1.03 改訂(第3部第3章 カード名の特定に関するルールの記述を追加)

2008年1月26日 Version1.04 改訂(第2部第1章 特別なルールの記述を変更。前回からの変更点は赤字になっております)

2008年6月5日 Version1.05 改訂(第2部第5章 大会参加準備の記述を追加。第2部第7章 その他の規定の記述を変更。前回からの変更点は赤字になっております)

2008年6月27日 Version1.06 改訂(プロジェクト レヴォリューションに関する規定にパートナーバトルを追記。前回からの変更点は赤字になっております)

2008年8月15日 Version1.07 改訂(プロジェクト レヴォリューションに関する規定に違反項目と罰則に関するプロジェクト レヴォリューションの個別規定を追記。前回からの変更点は赤字

になっております)

2008年10月24日 Version1.08 改訂(ディメンション・ゼロのブースタードラフトに関するルールの追加。前回からの変更点は赤字になっております)

2009年4月24日 Version1.09 改訂(プレイヤー資格の明確化。前回からの変更点は赤字になっております)

2009年10月16日 Version1.10 改訂(禁呪合計の明確化。前回からの変更点は赤字になっております)

2010年4月23日 Version1.11 改訂(盤面が停滞した時の処理の追加、大会出場資格の変更。変更点は赤字になっております)

2010年11月25日 Version1.12 改訂(マーカーに関するルールの明確化。前回からの変更点は赤字になっております)