

アニマルカードゲーム フロアルール ver.1.1

最終更新日：2025 年 5 月 26 日 適用日：2025 年 5 月 30 日

目次：

1. 【概要】	6
1.1. 《基本理念》	6
1.2. 《禁止行為》	6
2. 【イベント関係者の役割と責任】	8
2.1. 《イベント参加者》	8
2.2. 《イベント観戦者》	8
2.3. 《イベント運営スタッフ》	9
2.3.1. イベント主催者	9
2.3.2. ジャッジ	9
2.3.3. ヘッドジャッジ	10
2.3.4. スタッフ	10
2.4. 《公式》	11
3. 【イベントのレギュレーション】	12
3.1. 《ゲームのレベルとイベント形式》	12
3.1.1. 大会	13
3.1.2. カジュアル対戦会	13
3.1.3. 講習会・体験会	14
3.1.4. その他のイベント	14
3.2. 《大会形式》	14
3.2.0. 勝ち点とマッチングの基本	15
3.2.1. スイスドロー	16
3.2.2. シングルエリミネーション	16
3.2.3. ダブルエリミネーション	16
3.2.4. 予選ラウンド + 決勝トーナメント	16
3.3. 《試合形式》	17
3.3.1. シングル戦（1 ゲームマッチ）・デッキ調整なし	17
3.3.2. シングル戦（1 ゲームマッチ）・デッキ調整あり	17
3.3.3. マッチ戦（3 ゲームマッチ）	18

3.4. 《試合時間と時間切れの扱い》	18
3.5. 《フォーマットと使用可能カード》	18
3.6. 《その他のレギュレーション》	19
4. 【イベントの参加・開催に向けての準備】	21
4.1. 《イベント参加者が行う準備》	21
4.1.1. 各デッキ（基礎デッキ・領土デッキ）	22
4.1.2. カードスリーブ（カードプロテクター）	22
4.1.3. 筆記用具	23
4.1.4. 予備デッキ	23
4.1.5. トークン	24
4.1.6. カウンター	24
4.1.7. その他の対戦に使用する物品	24
4.1.8. デッキリスト	25
4.1.9. 身分証明書	25
4.1.10. 計算機（電卓）	25
4.1.11. 計時機器（時計・タイマー）	26
4.2. 《イベント主催者が行う準備》	26
4.3. 《公式が行う準備》	27
5. 【イベントの進行】	28
5.1. 《参加登録と受付》	28
5.2. 《イベントの開始》	28
5.3. 《試合の準備》	29
5.3.1. マッチングの発表	29
5.3.2. 対戦卓への移動	29
5.3.3. 対戦相手の確認と挨拶	29
5.3.4. ゲームに使用する物品の提示と確認	30
5.4. 《ゲームの準備》	30
5.4.1. デッキ調整	31
5.4.2. 基礎デッキ・領土デッキの切り直し	31
5.4.3. 先攻・後攻の決定	32
5.4.4. 初手の確定	32
5.5. 《ゲームのプレイ》	32
5.5.1. コミュニケーション	32
5.5.2. 情報の記録と伝達	33

5.5.3. 名称の宣言	34
5.5.4. 切り直しの省略.....	34
5.5.5. 投了	35
5.5.6. ジャッジへの質問・確認	35
5.5.7. 試合時間の計測.....	36
5.5.8. 試合中の離席	37
5.5.9. 試合中の飲食	37
5.6. 《試合の終了》	37
5.6.1. 延長ターン	38
5.6.2. 延長戦	39
5.7. 《イベントの終了》	39
 6. 【イベント参加規程】	 41
6.1. 《適正なゲームの進行と責任》	41
6.2. 《カードや物品の扱い》	41
6.3. 《イベントからの棄権》	42
6.4. 《撮影・録音・録画と発信》	42
6.5. 《手荷物の管理》	43
6.6. 《観戦の拒否》	43
6.7. 《イベントの通報》	43
 7. 【イベント観戦規定】	 44
7.1. 《観戦の可否》	44
7.2. 《観戦ルールとマナーの順守》	44
 8. 【イベント運営規定】	 45
8.1. 《安全配慮義務》	45
8.2. 《イベント主催者の同席》	45
8.3. 《ジャッジとヘッドジャッジの配置》	45
8.4. 《タイムキーパーの配置と試合時間の計測》	46
8.5. 《スコアキーパーの配置と対戦結果の管理》	46
8.6. 《イベント運営スタッフとイベント参加者の兼任》	47
8.7. 《告知・アナウンスと多様性・公平性・包括性への配慮》	47
8.8. 《情報の保護》	48

8.9. 《情報の事前把握》	48
8.10. 《イベント関係者の制限と退出》	49
8.11. 《賞品の配布と管理》	49
8.12. 《イベント結果の報告》	49
8.13. 《イベント内容の変更》	50
9. 【ジャッジング規定】	51
9.1. 《ジャッジ倫理》	51
9.2. 《ジャッジとプレイヤーの責任》	51
9.3. 《判断指針》	52
9.4. 《不適切なゲームの進行と巻き戻し》	52
9.5. 《不適切な物品への対処》	53
9.6. 《ジャッジ同士の協力》	53
9.7. 《デッキチェック》	54
9.8. 《イベント関係者の監視》	54
9.9. 《ゲーム外の問題への対処》	55
10. 【罰則規定】	56
10.1. 《罰則の種類と主な適用理由》	56
10.1.1. 注意	57
10.1.2. 警告	57
10.1.3. ゲームの敗北	57
10.1.4. 試合の敗北	57
10.1.5. 失格	58
10.1.6. 受賞資格を失う失格	58
10.1.7. 退場	59
10.2. 《出場停止》	59
10.2.1. 不適切な行動：1年間の出場停止	60
10.2.2. 重大な違反や不法行為：3年間の出場停止	60
10.2.3. 深刻な違反や不法行為：5年間以上の出場停止	60
10.2.4. その他の違反	61
【付則：シングル戦におけるデッキ調整】	62
【付則：推奨ラウンド数】	64

【付則：順位の算出方法】	65
【付則：カードへの加工と使用】	66
《加工に際して満たさなければならないルール》	66
《禁止される加工とその例》	66
【付則：シャッフルの目的と実行】	68
《シャッフルの目的》	68
《シャッフルの実行》	68
《カット》	69
《シャッフルの省略》	70

1. 【概要】

1.1. 《基本理念》

この文書は「アニマルカードゲーム（ACG）」の公認イベントの開催・参加・運営等に関するルール（以下「フロアルール」または「本ルール」）について記載しています。

「公認イベント」とは、大興印刷株式会社によって認められた、法人・個人・団体などが企画・開催・運営を行う、「アニマルカードゲーム」のイベントを意味します。

フロアルールは、公認イベント（以下「イベント」）の実施に際し、すべてのイベント関係者が快適なゲームのプレイと円滑なイベント進行を通じてよりよい時間が過ごせるよう規定されたものです。すべてのイベント関係者は、イベントの開催や参加にあたり、この文書を読むことが推奨されます。

イベント主催者によって本フロアルールとは別にイベントルールなどが定められている場合、すべてのイベント関係者はそのイベントルールにも遵守する必要があります。

このフロアルールは変更される場合があります。その際、大興印刷株式会社が運営するアニマルカードゲーム公式サイトや SNS などを通じてその旨を発信いたしますので、変更があった場合は再度フロアルールを確認してください。

すべてのイベント関係者は、最新のフロアルール・総合ルールおよび参加するイベントのルールに同意したものとみなされます。

1.2. 《禁止行為》

すべてのイベント関係者に対して、以下に記載された言動をとることを固く禁じます。本内容に反する行為、またはそのおそれがあるとイベント運営スタッフが判断した場合、そのイベント関係者に対し、罰則の適用や退場を指示する場合があります。

1. 法令や公序良俗などに反する行為
2. 他者の権利や財産を侵害する行為
3. 公衆衛生を脅かす状態でのイベント参加や公衆衛生を脅かす行動

4. 攻撃的・差別的・非紳士的な言動
5. イベント運営スタッフの指示に従わないなど、イベント進行の妨げとなる行為
6. 店舗やイベント会場などの使用ルールに反する行為
7. イベント運営スタッフによる販売や参加費の徴収を除く、金銭や物品のやり取り
8. 賭博・買収・脅迫・勧誘など、他者との不適切な交流
9. 危険物の持ち込み
10. イベント会場および周辺での深夜・早朝の待機など、会場近隣の迷惑となる行為
11. イベント参加者同士の合意にかかわらず、試合結果の不適切な決定や虚偽の報告
12. 複数アカウントの使用や、他人に成りすました状態でのイベントへの応募・参加
13. その他、不適切と思われる一切の行為

2. 【イベント関係者の役割と責任】

以下の各役割を総称して「イベント関係者」と呼びます。

1. [イベント参加者](#)
2. [イベント観戦者](#)
3. [イベント運営スタッフ](#)
4. [公式](#)

すべてのイベント関係者は、互いに敬意を払って公正なイベントを作り上げ、より良い体験を目指す義務と責任を持ちます。

2.1. 《イベント参加者》

「イベント参加者」とは、公認イベントにプレイヤーとして参加している人のことです。イベントへの参加は、参加登録（応募）や結果発表・受賞など、ひとつのイベントにおける全期間を意味します。

イベント参加者は、イベント運営スタッフの指示に従って円滑なイベント進行を心掛け、他のイベント参加者と共に適切にゲームをプレイする責任があります。

これらに反したイベント参加者は、罰則の適用やイベント会場からの退出を指示される可能性があります。

イベント参加者の詳細については、[【イベント参加規程】](#)も参照してください。

2.2. 《イベント観戦者》

「イベント観戦者」とは、イベント参加者・イベント運営スタッフ以外でイベント会場にいる人のことです。また、対戦中でないイベント参加者についてもイベント観戦者とみなされます。

イベント観戦者は、イベント運営スタッフによって指定された方法に従う場合に限り、会場内の移動や試合の観戦が認められます。すべてのイベント観戦者はイベント進行や対戦内容に影響が出ないよう務める責任があります。

これらに反したイベント観戦者は、イベント会場からの退出などを指示される可能性があります。また、イベント参加者がイベント観戦者としてこれらの責任に反した場合、罰則を適用される可能性もあります。

イベント参加者の詳細については、[【イベント観戦規定】](#)も参照してください。

2.3. 《イベント運営スタッフ》

「イベント運営スタッフ」とは、各公認イベントの開催・運営などを行う人のことです。イベント運営スタッフは、さらに以下の役割に細分されます。

1. [イベント主催者](#)
2. [ジャッジ](#)
3. [ヘッドジャッジ](#)
4. [スタッフ](#)

各役割については、[【イベント運営規定】](#)も参照してください。

2.3.1. イベント主催者

イベント主催者は、イベントの準備・実行に関する責任を有します。

イベント主催者は、イベントスペースを確保し、イベントの詳細を適切な時期に明確に告知する責任があります。告知する内容には、日時・場所・参加費・レギュレーション・賞品などの情報が含まれます。イベント主催者は、開催するイベントの準備やイベント参加者の管理・イベント進行・イベント終了後の片付けといった一連のイベント業務を保証し、それらに対する責任を持たなければなりません。

イベント主催者は、その他のイベント運営スタッフの役割との兼任が認められます。

2.3.2. ジャッジ

ジャッジは、円滑なイベント進行を保証し、そのイベント中に発生した問題を解決する責任を持ちます。ヘッドジャッジが存在しないイベントでは、ジャッジが最終的な決定を行います。また、ジャッジはルール違反が起きないかを注視し、発生した違反に対し迅速かつ効率的に対処する責任を持ちます。イベント主催者は、必要に応じてジャッジ

を兼務することが可能です

イベント中に問題が発生した場合、原則としてジャッジが最初に対応を行います。その問題を自身だけでは解決できないと判断した場合、ジャッジは他のジャッジやイベント運営スタッフ・ヘッドジャッジと協力し、可能な限りすみやかに問題を解決する必要があります。

ジャッジングの方針については、[【ジャッジング規定】](#)も参照してください。

2.3.3. ヘッドジャッジ

ヘッドジャッジは、他のすべてのジャッジを管理し、イベント中に発生した問題の解決に関しての最終的な決定権および罰則を適用する権限を持ちます。イベント主催者は、必要に応じてヘッドジャッジを兼務することが可能です。

イベント中に問題が発生した場合、原則としてヘッドジャッジ以外のジャッジが最初に対応し、ヘッドジャッジが干渉することは認められません。そのジャッジの決定に対し申し立てがあった場合に限り、ヘッドジャッジが最終的な判断にあたります。この時のヘッドジャッジの決定は最終的なものであり、そのイベント中に覆されません。

ヘッドジャッジは、イベント参加者・イベント観戦者がイベントの円滑な進行や娯楽の妨げになると判断した場合、罰則を適用する権限を持ちます。同様に、これらの人物をイベント会場から退出させることも認められます。

ジャッジングおよび罰則の方針については、[【ジャッジング規定】](#)および[【罰則規定】](#)も参照してください。

2.3.4. スタッフ

上記以外の役割で、イベント運営に関与する人員を「スタッフ」と呼びます。スタッフは、イベントの設営・受付・案内・取り締まり・写真や動画の撮影・タイムキーパー・スコアキーパー・その他必要な業務を担当します。

スタッフは、イベント主催者の指示のもと、必要に応じてイベント主催者やジャッジを補佐する場合があります。また、イベントの規模が小さい場合、スタッフは、イベント主催者やジャッジ・ヘッドジャッジを兼任する場合があります。

ジャッジ・ヘッドジャッジの権限を持たないスタッフは、ゲームに関与する判断を行うことが認められません。イベント参加者からルールやゲームのプレイについての質問を受けたスタッフは、ジャッジに対応を引き継ぐ必要があります。

2.4. 《公式》

「公式」とは、大興印刷株式会社のことです。公式はすべての公認イベントを管理し、必要に応じて賞品の提供や各メディア（公式サイト・公式 X・公式 YouTube チャンネルなど）を通じた告知を行う役割を担います。

また、公式はイベントの状況やイベント中に発生した事例などを踏まえ、適切な対処を行うと共に、イベントを横断した注意喚起などを行う責任を持ちます。

公式が運営するイベントでは、公式はイベント運営スタッフを兼務します。

公式は、ゲームのレベルが「競技」となるイベントに参加することはできません。

3. 【イベントのレギュレーション】

各イベント主催者は、自身が開催するイベントの内容について、一定の形式から自由に選択することが認められます。これを「イベントのレギュレーション」と呼びます。

すべてのイベント関係者は、自身が参加・観戦・運営するイベントのレギュレーションについて事前に把握し、それらに従う必要があります。指定がないレギュレーションに関しては、本フロアルールおよび「アニマルカードゲーム」の総合ルールに従います。

選択できるレギュレーションの項目は、以下の通りです。

1. [ゲームのレベルとイベント形式](#)
2. [大会形式](#)（イベント形式が「大会」の場合）
3. [試合形式](#)
4. [試合時間と時間切れの扱い](#)
5. [フォーマットと使用可能カード](#)
6. [その他のレギュレーション](#)

公式は、後述する[イベント情報](#)と併せ、決定されたイベント内容を事前告知する義務を負います。また、イベントの内容に変更があった場合、イベント主催者または公式は、適切なタイミングで再告知を行う必要があります。

3.1. 《ゲームのレベルとイベント形式》

各イベントは、目的に応じて以下のいずれかのゲームのレベルに分類されます。

1. 競技：
主に参加者間で順位を競い合うイベントに適用されます。
イベント主催者は、円滑なイベント運営のためにジャッジ・ヘッドジャッジを配置する必要があります。
2. カジュアル：
主に娯楽や交流・ティーチングを目的としたイベントに適用されます。

ジャッジ・ヘッドジャッジは必要ありませんが、イベント主催者は、イベント内容や規模に応じたイベント運営スタッフを配置する必要があります。

また、各イベントは、以下のいずれかのイベント形式に分類されます。

1. [大会](#)
2. [カジュアル対戦会](#)
3. [講習会・体験会](#)
4. [その他のイベント](#)

3.1.1. 大会

「大会」は、通常、順位の決定を目的とした対戦イベントのことです。ゲームのレベルは「競技」に分類されます。

特に指定がない限り、大会中に使用するデッキ（基礎デッキ・領土デッキ・予備デッキ）の内容を変更することはできません。また、イベント主催者により、イベント参加者に対してデッキリストの提出が求められる場合があります。

3.1.2. カジュアル対戦会

「カジュアル対戦会」は、通常、順位の決定を目的としない対戦イベントのことです。ゲームのレベルは「カジュアル」に分類されます。

イベント参加者のマッチング方法については、イベント主催者が任意で決定することが認められます。以下はマッチング方法の例です。

- フリー対戦：
その場で自由なイベント参加者と対戦するマッチング方法です。
イベント参加者の人数に関わらず実施可能です。
- ランダムマッチング：
勝敗などに関わらず、ランダムに決定したイベント参加者と対戦するマッチング方法です。
イベント参加者の人数に関わらず実施可能ですが、決定方法によっては対戦が

すべて終了するまで次のラウンドを行えない点に留意する必要があります。

- 勝ち残り / 負け残り：

対戦が終了した時点で、勝った側（負けた側）のイベント参加者が卓に残り、もう一方のイベント参加者は待機列へと移動するマッチング方法です。待機列の先頭のイベント参加者は、イベント運営スタッフの指示に従って空いた卓に移動して対戦を行います。

待機列の管理が必要になりますが、対戦卓に対しイベント参加者が多い場合であっても実施可能です。

また、特定のイベント参加者が卓に残り続けるのを防ぐため、連続した勝ち数（負け数）が一定数に達した時点で待機列に移動させても構いません。

- 総当たり：

各イベント参加者が、すべてのイベント参加者と対戦するマッチング方法です。ラウンド数が多くなるため、規模が小さなイベントで推奨されます。

3.1.3. 講習会・体験会

「講習会」または「体験会」は、初心者・「アニマルカードゲーム」に興味がある人・「アニマルカードゲーム」をこれから始める人などに向けてのティーチングや試遊などを目的としたイベントのことです。ゲームのレベルは「カジュアル」に分類されます。

ジャッジ・ヘッドジャッジは不要ですが、性質上「アニマルカードゲーム」の遊び方やルールに関して一定の知識を持つイベント運営スタッフの配置が推奨されます。

3.1.4. その他のイベント

イベント主催者は、公式との協議の上、上記以外のイベント開催が認められます。

また、公式は上記以外のイベントを開催する場合があります。

3.2. 《大会形式》

イベント形式が「大会」となるイベントでは、イベント主催者は、大会の進行ならびに各ラウンドにおけるイベント参加者のマッチングをどのように行うかに関して、以下のいずれかの形式から決定できます。

1. [スイスドロー](#)
2. [シングルエリミネーション](#)（固定トーナメント / ランダムマッチング）
3. [ダブルエリミネーション](#)
4. [予選ラウンド + 決勝トーナメント](#)

いずれの大会形式においてもイベント主催者は、そのイベントの目的や参加人数・進行状況・会場ルールなどの理由により、大会の最終的なラウンド数や入賞者の決定方法を調整することが認められます。

推奨されるラウンド数については、[【付則：推奨ラウンド数】](#)を参照してください。

3.2.0. 勝ち点とマッチングの基本

大会では、ラウンドごとの試合結果に応じた勝ち点が各イベント参加者に与えられます。特に指定がない限り、勝ち点の計算は以下の点数を使用します。

- 勝利：3 点（不戦勝を含む）
- 敗北：1 点
- 引分：0 点（時間切れを含む）

イベント主催者は、事前に告知を行うことで勝ち点の変更が認められます。その場合、時間切れを目的としたプレイを防ぐための点数設定が求められます。

大会中の各ラウンドは、同じ勝ち点のイベント参加者同士でマッチングを決定します。この時、同じ勝ち点のイベント参加者が存在しない場合、または同じ勝ち点のイベント参加者が既にその大会中ですべて対戦済みの場合、代わりに勝ち点が最も近いイベント参加者と対戦します。原則として、各組み合わせにおいて同一の大会中に同じ対戦相手と2回以上対戦することがないように注意してください。

参加人数が奇数となるラウンドでは、勝ち点が最も低いイベント参加者からランダムに選んだ1名が不戦勝となります。ただし、そのイベント参加者が既にその大会で不戦勝となっていた場合、別のイベント参加者を選び直します。

最終的な順位の決定方法については、[【付則：順位の算出方法】](#)を参照してください。

3.2.1. スイスドロー

規定のラウンド数に達するまで、すべてのイベント参加者が対戦を行う大会形式です。
ただし、イベント主催者は、全勝者が1名となった時点で大会を終了できます。

規定の試合数を終えた時点で勝ち点が同じイベント参加者が複数名いた場合、イベント主催者は、通常の順位の算出の代わりに追加のラウンドを実施することが認められます。

3.2.2. シングルエリミネーション

試合に敗れたイベント参加者が、その時点で敗退する大会形式です。敗退したイベント参加者は大会から除外され、最後まで勝ち残ったプレイヤーが優勝者となります。

イベント主催者は、事前に全ラウンドの対戦順が決められた固定トーナメント方式か、ラウンドごとにマッチングを行うランダムマッチング方式のどちらかを選択します。

イベント主催者は、敗退したイベント参加者の順位決定などのため、該当するイベント参加者同士の試合（例：3位決定戦など）を行っても構いません。

3.2.3. ダブルエリミネーション

累計で2試合に敗れたイベント参加者が、その時点で敗退する大会形式です。敗退したイベント参加者は大会から除外されます。通常、イベント主催者が定めた以下の条件を1つでも満たした時点で大会が終了し、優勝者が決定します。

- ✓ 全勝者が1名となった場合
- ✓ 規定のラウンド数に達した場合
- ✓ 最後まで勝ち残ったプレイヤーが1名となった場合

3.2.4. 予選ラウンド + 決勝トーナメント

最初にイベント参加者全員で予選ラウンドを行い、その予選ラウンドの上位数名による決勝トーナメントによって最終的な順位を決定する大会形式です。

通常、予選ラウンドはスイスドロー方式・ダブルエリミネーション方式・総当たり方式のいずれかで行われ、決勝トーナメントはシングルエリミネーション方式またはダブルエリミネーション方式で行われます。

イベント主催者は、予選ラウンド・決勝トーナメントをそれぞれの形式で進行するかを選択し、事前に告知する必要があります。また、イベント参加者・決勝トーナメント進出者の人数や予選ラウンドの方式などに応じて、それぞれのイベント参加者を適切な数のグループに振り分けた状態で予選ラウンドを進行することが認められます。

3.3. 《試合形式》

イベント中の各試合は、以下のいずれかの形式で行われます。

1. シングル戦（1 ゲームマッチ）・デッキ調整なし
2. シングル戦（1 ゲームマッチ）・デッキ調整あり
3. マッチ戦（3 ゲームマッチ）

3.3.1. シングル戦（1 ゲームマッチ）・デッキ調整なし

各試合で1ゲームのみ対戦を行い、そのゲームに勝利したイベント参加者がその試合の勝者となる試合形式です。この試合形式では予備デッキを使用せず、デッキ調整は行いません。

3.3.2. シングル戦（1 ゲームマッチ）・デッキ調整あり

各試合で1ゲームのみ対戦を行い、そのゲームに勝利したイベント参加者がその試合の勝者となる試合形式です。この試合形式では予備デッキを使用し、ゲームの準備時点でデッキ調整を行います。

イベント参加者は、ゲームを開始する前、通常のゲームの準備を行う代わりに、一定の手順に従って自身の基礎デッキ・領土デッキのカードを予備デッキのカードと入れ替えることが認められます。これを「デッキ調整」と呼びます。デッキ調整を行った場合、その試合が終了した時点で入れ替えたカードをすべて元に戻す必要があります。

シングル戦におけるデッキ調整については、【付則：シングル戦におけるデッキ調整】を参照してください。

3.3.3. マッチ戦（3 ゲームマッチ）

各試合で最大3ゲームの対戦を行い、先に2勝したイベント参加者がその試合の勝者となる試合形式です。

イベント参加者は、試合中の各ゲームが終了した後、自身の基礎デッキ・領土デッキのカードを予備デッキのカードと入れ替えることが認められます。これを「デッキ調整」と呼びます。デッキ調整を行った場合、その試合が終了した時点で入れ替えたカードをすべて元に戻す必要があります。

3.4. 《試合時間と時間切れの扱い》

各試合の推奨時間は以下の通りです。

1. シングル戦（1 ゲームマッチ）：

25 分 / 試合

2. マッチ戦（3 ゲームマッチ）：

60 分 / 試合

イベント主催者は、事前に告知を行うことで上記以外の試合時間でイベントを進行することが認められます。また、イベントの進行状況などの事由により、イベント中に試合時間の変更を行う場合、試合を開始する前にその旨をイベント参加者に告知する必要があります。（進行中の試合時間を変更することはできません。）

特に指定がない限り、規定の試合時間が経過した時点で対戦が終了していない各試合は試合結果を「引分」として扱います。ただし、イベント主催者は事前に告知を行うことで、一部または全部のラウンドにおいて延長ターンおよび延長戦による勝敗決定を選択することが認められます。

3.5. 《フォーマットと使用可能カード》

イベント主催者は、事前に告知を行うことで、通常のデッキ構築ルールとは異なる内容や使用可能なカードを指定することができます。同様に、使用できないカードを指定することもできます。ただし、ゲームのレベルが「競技」となるイベント（大会）にて本レギュレーションを適用する場合、公式と協議する必要があります。

イベント主催者によって本レギュレーションが適用されている場合、イベント参加者は通常の基礎デッキ・領土デッキ・予備デッキの構築ルールよりも本レギュレーションを優先して構築された各デッキを使用する必要があります。

使用可能なカードとして指定されているカードに複数のバージョンが存在する場合や、複数の商品に収録されている場合、それらはすべて使用可能なカードとみなされます。同様に、使用不可能なカードに複数のバージョンが存在する場合や、複数の商品に収録されている場合、それらはすべて使用不可能なカードとみなされます。

3.6. 《その他のレギュレーション》

イベント主催者は、上記以外のレギュレーションを追加で定めることが認められます。

以下は、指定可能なレギュレーションの例です。

- 観戦の可否：

対戦を観戦できるかを決定できます。

観戦不可とした場合、試合が終了した各イベント参加者の待機方法を指定する必要があります。

特に、以下のような場合には観戦行為に忌避感や不快感を持つイベント参加者もいるため、十分な配慮が求められます。

- × ゲームや対戦に不慣れなイベント参加者がいる場合
- × ゲームのレベルが「競技」となるイベントの場合
- × 感染症が流行している場合

- 途中参加・途中退出・棄権の可否：

イベント中の途中参加・途中退出やイベントから[棄権](#)（ドロップ）できるかを決定できます。

これらを可能とする場合、方法やタイミングなども指定する必要があります。

また、参加賞などの授与を予定している場合、それらの提供タイミングや提供条件についても考慮する必要があります。

- 追加の賞品：

参加賞・上位賞以外の賞品（ランダム賞など）を追加するかを決定できます。

4. 【イベントの参加・開催に向けての準備】

各イベント関係者は、自身が参加・運営するイベントに際して、以下の準備を行います。
また、イベント主催者によって別途準備物の指定がある場合、それに従います。

4.1. 《イベント参加者が行う準備》

イベント参加者は、事前に自身が参加するイベントの内容を確認し、必要な物品を持参する必要があります。また、イベント中に使用する可能性がある物品に関しても、必要に応じて用意しなければなりません。

以下のリストは、各イベント参加者が持参する必要があるものです。

1. 各デッキ（基礎デッキ・領土デッキ）
2. カードスリーブ（カードプロテクター）
3. 筆記用具

同様に、各イベント参加者は必要に応じて以下の物品を任意で持参できます。

4. 予備デッキ
5. トークン
6. カウンター
7. その他の対戦に使用する物品

また、イベント主催者は、自身が開催するイベントの内容に応じて以下の物品の持参を指定することが認められます。

8. デッキリスト
9. 身分証明書

以下の物品は、イベントルールによって許可されている場合に限り、持参および使用が認められます。

10. 計算機（電卓）

11. 計時機器（時計・タイマー）

持参した物品が不適切な物品や不審な物品と判断された場合、イベント運営スタッフによってそれらの使用を禁止される可能性があります。同様に、物品の内容や状態などが不適切な影響を与えると判断された場合も、使用を禁止される可能性があります。

これらの準備はイベント参加者の責任によって行われます。イベント参加者がこれらの準備を適切に行わなかった場合、イベント運営スタッフによりイベント参加への禁止・制限や罰則の適用が行われる可能性があります。

4.1.1. 各デッキ（基礎デッキ・領土デッキ）

イベント参加者は、イベント中に自身が使用する各デッキ（基礎デッキ・領土デッキ）を持参する必要があります。

各デッキには、公式が販売・配布した「アニマルカードゲーム」のカードのみ使用可能です。公式カードのコピーや、自作のカードの使用は認められません。**カードの表面に加工が施されているカードの使用については、【付則：カードへの加工と使用】を参照してください。**

標準の構築ルールについては、最新の総合ルール【500. 基礎デッキ・領土デッキ・予備デッキの構築】を参照してください。

- 「アニマルカードゲーム」総合ルール

https://www.acgtcg.com/pdf/ACG_CR.pdf

また、何らかの構築ルールがイベントルールやレギュレーションで指定されている場合、それらにも準拠した基礎デッキ・領土デッキを準備する必要があります。

4.1.2. カードスリーブ（カードプロテクター）

イベント参加者は、持参した各デッキのカードに対しカードスリーブを着用することが推奨されます。また、ゲームのレベルが「競技」となるイベントの場合、着用は必須となります。イベント参加者は、カードスリーブの着用の有無や種類と構成に関わらず、持参した各カードが裏側の状態で見分けがつかないようにしなければなりません。

カードスリーブを着用する場合、以下のルールをすべて満たす必要があります。

- ✓ 着用するカードスリーブは、カードの表面に印刷されている情報の視認を阻害せず、背面が不透明かつ同一となるものでなければなりません。また、不透明なカードスリーブの内側または外側に、両面が透明なカードスリーブ（一般に「インナースリーブ」「アウタースリーブ」と呼ばれるもの）を着用できます。
- ✓ 基礎デッキと領土デッキで異なる種類または構成のカードスリーブを着用し、各デッキを区別できるようにすることが推奨されます。ただし、同一のデッキ内で使用するカードスリーブの種類と構成は統一しなければなりません。
- ✓ カードスリーブ内にカード・カードスリーブ以外の物品を入れたり、2枚以上のカードを入れたりすることはできません。
- ✓ ゲームのレベルが「競技」となるイベントの場合、使用するカードスリーブは3重以下にしなければなりません。

着用しているカードスリーブが上記のルールに反する場合、ジャッジ・ヘッドジャッジにより該当するカードスリーブを外すよう指示される可能性があります。また、カードスリーブを着用しないことにより裏側の状態でカードの区別がつくと判断された場合、カードスリーブの着用を指示される可能性があります。

4.1.3. 筆記用具

イベント参加者は、受付やイベント用紙への記入、ゲーム中の記録のため、筆記用具を持参する必要があります。

4.1.4. 予備デッキ

マッチ戦（3ゲームマッチ）などのデッキ調整が認められるイベントの場合、イベント参加者は、自身が使用する予備デッキを持参することが認められます。

標準の構築ルールについては、最新の総合ルール【500. 基礎デッキ・領土デッキ・予備デッキの構築】を参照してください。

基礎デッキにカードスリーブを着用している場合、予備デッキにも同じカードスリーブを着用する必要があります。ただし、予備デッキに領土カードを含める場合、それらの領土カードには領土デッキと同じカードスリーブを使用しなければなりません。（領土

カードに基礎デッキと同じカードスリーブを着用し、デッキ調整の際にそれらのカードを差し替えることはできません。)

4.1.5. トークン

トークンを生成する処理を持つカードを使用するイベント参加者は、トークンとして使用可能な物品を準備する必要があります。

トークンは、カードが取り得る状態と同じ情報（カードの向きなど）を表現できる物品でなければなりません。また、各トークンの数や種類を適切に管理でき、異なる種類のトークンや、カードとトークンで誤認が起きないような物品でなければなりません。

トークンとして何らかのカードを使用する場合、基礎デッキとも領土デッキとも異なるカードスリーブを使用するなど、各デッキのカードと混同しないようにすることが推奨されます。

使用されている物品がトークンとして不適切である場合、ジャッジはその物品の使用を禁止する可能性があります。この時、ジャッジは代用可能な物品をトークンとして提供することが認められます。

4.1.6. カウンター

カウンターを置く処理を持つカードを使用するイベント参加者は、カウンターとして使用可能な物品を準備する必要があります。

カウンターは、その種類や数が管理しやすいものでなければなりません。極端に小さな物品や、カードより大きな物品など、管理や視認に問題がある物品は使用できません。また、サイコロなどの数字や文字・記号が複数印字された物品をカウンターとして使用する場合、現在の状態が明瞭で、状態を変更するのに時間がかからない物品である必要があります。

4.1.7. その他の対戦に使用する物品

イベント参加者は、プレイシートなどの自身の対戦に必要な上記以外の物品を持参することができます。ただし、イベント運営スタッフの判断により、それらの物品の使用が禁止または制限される可能性があります。

4.1.8. デッキリスト

デッキリストの提出が求められるイベントの場合、イベント参加者は、自身が使用する基礎デッキ・領土デッキ・予備デッキのすべてのカードのカード名と枚数が記入されたデッキリストを用意し、イベント主催者が指定する方法で提出する必要があります。

デッキリストには正式なカード名を記入しなければならず、略称などは認められません。

提出したデッキリストと異なるデッキを使用したイベント参加者は、罰則が適用される可能性があります。

4.1.9. 身分証明書

招待制や事前抽選制のイベントでは、本人確認のために身分証明書の提示を求められる場合があります。

イベント主催者は、事前に身分証明書の持参を指定することで、身分証明書による本人確認を行うことが認められます。その場合、有効とする各身分証明書の種類についても指定する必要があります。

4.1.10. 計算機（電卓）

イベント参加者は、電卓などの通信機能を持たない計算機の持参と使用が認められます。スマートフォンなどの通信機能を持つ電子機器の計算機能・アプリケーションの使用は、その電子機器の通信機能を使用しない場合のみ認められます。ただし、これらの機器を使用する場合、常にすべての対戦相手からも画面が見える状態でなければなりません。これらの機器が対戦相手から見えない状態で使用された場合、そのイベント中の使用が禁止される可能性があります。

ゲームのレベルが「競技」となるイベントでは、イベントルールで許可されている場合を除き、通信機能を持つ計算機を使用することはできません。

使用されている計算機が不正に使用される可能性がある場合、イベント運営スタッフの判断により、それらの計算機の使用が禁止または制限される可能性があります。

4.1.11. 計時機器（時計・タイマー）

イベント参加者は、通信機能を持たない計時機器（時計・タイマー）の持参と使用が認められます。スマートフォンなどの通信機能を持つ電子機器の計時機能・アプリケーションの使用は、その電子機器の通信機能を使用しない場合のみ認められます。ただし、これらの機器を使用する場合、常にすべての対戦相手からも画面が見える状態でなければなりません。これらの機器が対戦相手から見えない状態で使用された場合、そのイベント中の使用が禁止される可能性があります。

ゲームのレベルが「競技」となるイベントでは、イベントルールで許可されている場合を除き、通信機能を持つ計時機器を使用することはできません。

使用されている計時機器が不正に使用される可能性がある場合、イベント運営スタッフの判断により、それらの計時機器の使用が禁止または制限される可能性があります。

4.2. 《イベント主催者が行う準備》

イベント主催者は、イベント開催にあたり以下の内容を決定し、公式への申請や告知を行う必要があります。

1. イベントのレギュレーションの選択
2. イベント会場（イベントスペース）の確保
3. 開催日時の決定
4. イベントスケジュールの決定
5. 定員数の決定
6. 参加方法（事前応募制・当日抽選制など）の決定
7. 参加費の決定
8. 賞品の決定
9. その他のイベントルールの決定

また、イベント運営スタッフの配置、設営なども行わなければなりません。

4.3. 《公式が行う準備》

公式は、イベント主催者から申請された内容に基づき、必要に応じてイベントの告知やイベント情報の更新、賞品の提供などを行う必要があります。また、イベントの内容に応じて、イベント中のサポートを行ったり、イベント終了後に行うべき内容をイベント主催者に通知したりする必要があります。

5. 【イベントの進行】

各イベントは、以下の流れに従って進行します。

1. [参加登録と受付](#)
2. [イベントの開始](#)
3. [試合の準備](#)
4. [ゲームの準備](#)
5. [ゲームのプレイ](#)
6. [試合の終了](#)
7. [イベントの終了](#)

5.1. 《参加登録と受付》

各イベント参加者は、イベント主催者が定める方法に従って、自身が参加するイベントの参加登録や受付を行います。参加登録や受付を行った時点で、そのイベント参加者はフロアルールおよびイベントルールに同意したものとみなされます。イベントの参加にあたり必要な手続き（参加費や入場料の徴収・本人確認・デッキリストの提出など）が存在する場合、それらにも従う必要があります。

受付を行ったイベント参加者は、イベント主催者が指定した方法に従ってイベント開始時刻まで待機する必要があります。

イベント運営スタッフは、受付を終了する直前に未受付のイベント参加者などが会場に存在しないか確認し、必要に応じて点呼や呼び出しを行います。

原則として、受付締め切り後のイベント参加者の追加は認められません。

5.2. 《イベントの開始》

イベント運営スタッフは、必要に応じてイベント参加者の移動や整列、イベントルールやレギュレーションの説明、参加人数やラウンド数の発表などを行います。

イベント参加者は、自身が参加するイベントについて疑問点・不明点などがある場合、この時点までに確認などを行い、それらの問題を解決することが推奨されます。

また、イベント運営スタッフは、告知されたイベント内容に変更があった場合、可能な限りイベント開始までに変更内容を周知する必要があります。

5.3. 《試合の準備》

対戦イベントの各ラウンドは、以下の流れで試合の準備を行います。

1. [マッチングの発表](#)
2. [対戦卓への移動](#)
3. [対戦相手の確認と挨拶](#)
4. [ゲームに使用する物品の提示と確認](#)

5.3.1. マッチングの発表

マッチングが発表された時点で、各イベント参加者は自身の試合結果や勝ち点に相違がないか確認します。

何らかの問題がある場合、そのイベント参加者はただちにイベント運営スタッフにその旨を申し出る必要があります。この場合、イベント運営スタッフは必要に応じて内容の確認・修正と再マッチングを行わなければなりません。原則として、試合結果や勝ち点の修正は、試合の開始までに行う必要があります。試合が開始した後の修正に関しては、イベント主催者の判断にゆだねられます。

5.3.2. 対戦卓への移動

移動の際は忘れ物・落とし物などに十二分に注意してください。移動する場所が不明な場合、イベント運営スタッフに問い合わせるなど、可能な限り速やかに問題を解消する必要があります。

5.3.3. 対戦相手の確認と挨拶

指定された卓へ移動した後、各イベント参加者は互いに挨拶し、対戦相手や卓に相違が

ないか確認を行います。

対戦相手が間違っている場合や、既に同一のイベント中で対戦済みの場合などは速やかにイベント運営スタッフに申し出てください。マッチングの修正は原則として、試合の開始までに行う必要があります。試合が開始した後の修正に関しては、イベント主催者の判断にゆだねられます。

5.3.4. ゲームに使用する物品の提示と確認

着席後、イベント参加者は互いに使用する各デッキや使用する物品を対戦相手に提示し、基礎デッキの枚数を確認し合います。デッキ調整が認められるイベントの場合は、予備デッキの枚数についても確認します。あわせて、提示された各デッキや物品の状態などが問題ないかについても確認します。（対戦相手が使用する各デッキのカードの枚数・状態は、裏側の状態で確認します。）以下のような問題が認められた場合は、速やかにジャッジを呼ぶ必要があります。ジャッジによって問題が認められた場合、ジャッジの指示に従って対応しなければなりません。

- × 各デッキのカードの枚数が規定と異なっていた。
- × カードやカードスリーブに傷や汚れがあり、目印になりかねない状態だった。
- × その他、不適切な物品や、ゲームの進行に支障がでる状況があった。

この時点から試合終了まで、各イベント参加者は、提示した各デッキや物品を対戦相手から見えない位置に移動することは認められず、この時点で提示されていないカードを新たに置くこともできません。ただし、対戦中に賞品として配布されたプロモーションカードなどは除きます。

試合中は原則として、イベント参加者がゲームに使用・関係しない物品を卓上に置いておくことは認められません。ジャッジは、卓上の物品が不要・不適切だと判断した場合、持ち主に物品をしまうように指示することができます。この時、持ち主が特定できない場合や持ち主が指示に応じない場合、ジャッジはそれらの物品の移動が認められます。

5.4. 《ゲームの準備》

ゲームに使用する各物品の確認後、各試合で対戦を行うそれぞれのイベント参加者を、

「プレイヤー」と定義します。各プレイヤーは、以下の流れでゲームの準備を行います。ただし、各試合の最初のゲームではデッキ調整をスキップします。

1. [デッキ調整](#)
2. [基礎デッキ・領土デッキの切り直し](#)
3. [先攻・後攻の決定](#)
4. [初手の確定](#)

各試合の最初のゲームの場合、各プレイヤーは上記をすべて実行した上で試合開始まで待機します。イベント運営スタッフは、すべてのプレイヤーが試合の準備をすべて完了したことを確認した上で、試合開始を宣言し、試合時間の計時を開始します。ただし、イベントのレギュレーションによっては試合開始の宣言を省略し、プレイヤーの判断のもとで各試合を開始できます。

試合形式が「[シングル戦・デッキ調整あり](#)」となるイベントでのゲームの準備の手順については、[【付則：シングル戦におけるデッキ調整】](#)を参照してください。

5.4.1. デッキ調整

デッキ調整が認められるイベントかつ試合形式が[マッチ戦](#)の場合、各試合の2ゲーム目以降のゲームを開始する前に、以下の各デッキ間で任意の枚数のカードを入れ替えることが可能です。

- 自身の基礎デッキと予備デッキ
- 自身の領土デッキと予備デッキ

その後、入れ替えの有無や枚数に関わらず、基礎デッキ・領土デッキ・予備デッキの各枚数が、試合の準備時点と同じ枚数であるかを互いに確認し合います。

ゲームのレベルが「競技」となるイベントの場合、各デッキ調整は目安として3分以内に行う必要があります。

5.4.2. 基礎デッキ・領土デッキの切り直し

各プレイヤーは、自身の基礎デッキと領土デッキをそれぞれ切り直します。ゲームのレ

ベルが「競技」となるイベントの場合、対戦相手に切り直した基礎デッキと領土デッキをカットしてもらいます。

切り直しとカットについては、[【付則：シャッフルの目的と実行】](#)を参照してください。

5.4.3. 先攻・後攻の決定

以下の方法で各プレイヤーの先攻・後攻を決定します。

- 試合の1ゲーム目のゲームの場合：
ランダムな方法でプレイヤー1人を決定し、そのプレイヤーが先攻か後攻かを決定します。
- 試合の2ゲーム目以降のゲームかつ直前のゲームが引分以外の場合：
直前のゲームで敗北したプレイヤーが先攻か後攻かを選択します。
- 試合の2ゲーム目以降のゲームかつ直前のゲームが引分の場合：
ゲームの勝利数が少ないプレイヤーが先攻か後攻かを選択します。
ゲームの勝利数が同じ場合、直前のゲームの先攻が後攻になります。

5.4.4. 初手の確定

各プレイヤーは、以下の流れで初手を確定させます。

1. 各プレイヤーは、自身の基礎デッキの上から7枚を引きます。
2. 先攻のプレイヤーは、手札2枚を自身の基礎デッキの下に任意の順で置きます。
3. 後攻のプレイヤーは、手札2枚を自身の基礎デッキの下に任意の順で置きます。

5.5. 《ゲームのプレイ》

試合中の各ゲームにおいて、各プレイヤーは「アニマルカードゲーム」の総合ルールに加え、以下のルールに基づいてゲームをプレイします。

5.5.1. コミュニケーション

すべてのゲームは、プレイヤー間のコミュニケーションと合意をもってのみ進行します。

ゲーム中、プレイヤーは互いにゲームが円滑に進行するよう、明確かつ十分な意思疎通を図る義務と責任があります。一方的なゲーム進行や誤った情報伝達・意図的な齟齬・不快感を与える言動は、円滑なイベントやゲーム進行の妨げる行為・非紳士的な行為とみなされるだけでなく、故意の有無にかかわらず罰則の適用の対象となります。

イベントやゲームの進行とは関係ないコミュニケーションは、イベント運営スタッフが何らかの説明や周知・連絡・指示を行っている間を除き認められます。ただし、円滑なイベントやゲームの進行を妨げる場合や特定のイベント関係者に不快感を与える場合、公序良俗や法令に反する場合などは、イベント運営スタッフによって禁止される可能性があります。これらに反する場合、該当するイベント参加者・イベント観戦者に罰則が適用される可能性があります。

試合中のプレイヤーは、自身の対戦相手・イベント運営スタッフ以外のイベント関係者とコミュニケーションを計ることは認められません。

5.5.2. 情報の記録と伝達

各プレイヤーは、ゲーム中のライフの推移を確認できるよう、互いのライフを記録し、内容に相違がないか確認をとりながらゲームを進行する義務があります。記録した内容に相違があり、プレイヤーだけでは修正が不可能な場合、ジャッジに判断を仰ぐ必要があります。ゲームのレベルが「競技」となるイベントの場合、各プレイヤーは、互いのライフを紙に記録しなければなりません。（計算機だけの管理は禁止されます。）

あわせて、各プレイヤーはライフ以外にも、ゲームに必要な情報やゲーム中に発生した事象を記録することが認められます。ただし、記録できるのは試合中の情報のみとなり、事前に記録した内容を試合中に参照することはできません。これには、メモだけでなくデッキリストなども含まれます。

プレイヤーが記録した内容は、すべてのプレイヤーに対して公開されている情報として扱われます。対戦相手およびイベント運営スタッフは、プレイヤーに対して記録内容の公開や確認・修正を要求することが認められます。

また、目視だけでは確認できない情報（現在のフェイズ、ターン中に移動したカード・トークンの数、各存在に与えられているダメージの量など）や、計算・効果を適用する際に必要な情報（領域内のカード・トークンの数、カード・トークンの状態など）は、

すべてのプレイヤーに公開されている情報です。対戦相手からこのような情報の要求があった場合、可能な限り正確かつ責任を持って応じなければなりません。

対戦相手から公開されていないカードに関する情報を要求された場合、その情報を対戦相手に伝える必要はありません。ただし、その情報に関して故意に事実と異なる情報や誤解を与えるような情報を伝えてはいけません。

ジャッジから情報の提供を求められた場合、各プレイヤーは可能な限り正確かつ責任を持ってそれに応じなければなりません。

5.5.3. 名称の宣言

ゲーム中、カード・トークン・タイプ・種属・条件・カウンターなどの名称を宣言する場合があります。原則として、これらの名称を宣言する場合は、正式かつ正確な名称を宣言する必要があります。俗称や略称での宣言は認められません。

ただし、宣言された内容を互いのプレイヤーが十分に特定できる場合に限り、正式名称以外での宣言が認められます。この場合でも、互いのプレイヤーは、宣言された内容に認識の齟齬が発生しないよう適切な合意形成を図る必要があります。

宣言を行うプレイヤーは、故意かどうかに関わらず、他者に誤認を与えるような宣言を行ってはけません。同様に、宣言を行うプレイヤーの対戦相手となるプレイヤーは、不適切な名称の宣言を認識していながらゲームのプレイを進行したり、不適切な名称の宣言を理由に特定の処理を行わせないよう指摘したりすることは認められません。

複数の言語のバージョンが実在するカードにおいては、カードに印刷されている言語に関わらず、各バージョンのどの言語の内容でも名称の宣言を行うことが認められます。ただし、この場合でも各プレイヤー間で適切な共通認識が求められます。

5.5.4. 切り直しの省略

プレイヤーが1ターン中に複数回の切り直しを行う際、それがゲームに影響を与えない（例：カードを引いたり、デッキの上を参照したりしないなど）ならば、適切な回数の切り直しを1回に省略することが認められます。この場合でも、そのプレイヤーは省略した回数の切り直しを行ったものとみなされます。

5.5.5. 投了

ゲーム中、各プレイヤーは、効果の処理中や優先権の有無などにかかわらず、いかなるタイミング・状況でもゲームを投了して敗北することが認められます。ゲームの投了はいかなるカード・効果によっても強制させることはありません。

ただし、利益や脅威を提示した投了の要求・示唆・提案などがあった場合、どの人物によるものかに関わらず、買収・脅迫および不適切な対戦結果の決定として、罰則が適用されます。

ゲームのレベルが「競技」となるイベントの場合、試合の結果が決定されるような投了（シングル戦での投了やマッチ戦で1ゲームに敗北している状況での投了）を行いたいプレイヤーは、その場でジャッジを呼び、ジャッジから承認を得なければなりません。

5.5.6. ジャッジへの質問・確認

ゲーム中、ゲームの進行や処理に不明点が生じた場合や、何らかの物品やプレイヤー・イベント観戦者の言動がゲームに不適切な影響を与えている場合、いずれかのイベント関係者がイベントの理念や禁止事項・ルールなどに反している場合、それが当事者だけでは解決できない問題であれば、イベント参加者は、その場で速やかにジャッジを呼ぶことが推奨されます。ただし、明らかな不正行為・違反行為が発生している場合を除き、原則として、試合中のプレイヤー以外のイベント関係者がジャッジを呼んだり、試合に介入したりすることは認められません。これは、他のイベント参加者やイベント観戦者だけでなく、ジャッジを含むすべてのイベント運営スタッフに対しても適用されます。ゲームの当事者以外のイベント関係者による介入は、恣意的に特定のプレイヤーを有利または不利な状況にすることが可能になる点に留意してください。

ジャッジの到着後、ジャッジを呼んだプレイヤーは状況の説明および解決したい問題についての質問をジャッジに対して行います。また、この時の内容は、対戦相手に対しても共有されます。（非公開領域のカードや非公開な情報に関する質問の場合でも該当のカードや情報を相手に伝えなければいけません。）

質問を受けたジャッジは、内容に相違がないかを各対戦相手にも確認し、必要に応じて追加の状況確認などを行います。ジャッジからの質問・確認が行われたプレイヤーは、可能な限り正確に返答する義務があります。

必要な情報が出揃ったタイミングで、ジャッジは問題の解決を行います。解決の指針については、[【ジャッジング規定】](#)を参照してください。あわせて、問題や違反の内容に応じた罰則の適用を検討します。各罰則と違反内容の詳細については、[【罰則規定】](#)を参照してください。ジャッジは、自身の回答がゲーム上のアドバイスになりうるなど、一方のプレイヤーを著しく有利または不利になると判断した場合、それを説明した上で回答の拒否ないしは回答の条件を追加する必要があります。

ヘッドジャッジが配置されているイベントで、ジャッジの決定に異議がある場合、その問題の当事者はヘッドジャッジに上告を行うことが認められます。この場合、ジャッジはヘッドジャッジを呼んだ上で状況を説明し、ヘッドジャッジは問題の解決に向けての質問・確認などを経て最終的な決定を行います。

ジャッジ・ヘッドジャッジの決定は、その場に限り、総合ルールやフロアルールよりも優先して適用されます。イベント関係者は、ジャッジ・ヘッドジャッジの最終的な決定を覆すことはできません。

原則として、ジャッジ・ヘッドジャッジの対応により消費した時間についても、既定の試合時間に含まれます。ただし、ヘッドジャッジやイベント主催者が必要であると判断した場合に限り、該当する試合に対して試合時間の延長を行うことが認められます。

ジャッジを呼ぶことはすべてのイベント参加者に認められた正当な権利であり、円滑なイベント進行と正常なゲームのプレイに貢献する行為です。すべてのイベント関係者は、適正な理由である限りいかなる状況においてもジャッジを呼ぶことができ、この行為を妨げたり咎めたりすることは一切認められません。

5.5.7. 試合時間の計測

イベント主催者によって計時機器の使用が許可されている場合、各プレイヤーは自身が持参した計時機器を使用して試合時間を計測することが認められます。ただし、時間の管理はいかなる場合であっても、タイムキーパーによる計時が基準となります。

プレイヤーが持参した計時機器を使用する場合、時間を表示する面がすべての対戦相手にも確認できるようにする必要があります。

原則として、プレイヤーはタイムキーパーが管理する残りの試合時間について確認する

ことは認められず、ジャッジもこれらの質問に答える必要はありません。

プレイヤー自身による時間計測の可否や有無に関わらず、ゲームの進行が好ましくない速度になった場合やジャッジから円滑なゲームのプレイを促された場合、プレイヤーはゲームを適切なペースに戻すよう努めなければなりません。

5.5.8. 試合中の離席

試合中に離席を希望するプレイヤーは、対戦相手とジャッジの承認を得た場合のみ離席が許可されます。ただし、イベントのレギュレーションや離席理由・離席時間により、罰則が適用される可能性があります。

離席により消費した試合時間の扱い（延長の有無など）については、ヘッドジャッジやイベント主催者の判断にゆだねられます。

5.5.9. 試合中の飲食

試合中の飲食については、各プレイヤーの事情や健康状態による部分があるため、直接禁止されることはありません。ただし、一般的なマナーとして、対戦相手に了承を得ると共に、ゲームの進行を中断したりカードを汚損したりすることのないよう、最大限の配慮が必要なものとします。また、飲食やその内容については、会場の使用ルールおよびイベントルールにも従う必要があります。

5.6. 《試合の終了》

試合が終了した時点で、プレイヤーは速やかに、イベント主催者から指定された方法で試合結果を報告しなければなりません。

その後、試合が終了したプレイヤーは、自身の基礎デッキ・領土デッキ・予備デッキをイベント開始時の状態に戻します。

上記の内容を完了したプレイヤーはイベント観戦者として扱われ、イベント主催者から指定された方法で次のラウンドまで待機する必要があります。敗退が存在する大会形式でイベントから敗退したプレイヤーは、待機の代わりにイベント運営スタッフに従って行動しなければなりません。

なお、規定のゲーム数が終了した時点で両方のプレイヤーが必要な勝利数（シングル戦：1勝、マッチ戦：2勝）に達していない場合、その試合は「引分」となります。

例：マッチ戦において、以下の試合結果はすべて引分として扱われます。

✓ 互いに1勝もしていない場合：

0勝1分・0勝2分・0勝3分など

✓ 互いに1勝しかしていない場合：

1勝1敗・1勝0敗0分・1勝0敗1分・1勝2分など

規定の試合時間が経過した時点でも勝敗が決定していない試合では、ゲームの勝敗数に関わらず、試合結果は引分となります。ただし、下記の「延長ターン」・「延長戦」を採用する場合を除きます。

5.6.1. 延長ターン

ゲームのレベルが「競技」となるイベントの場合、イベント主催者は、事前に告知を行うことで以下の勝敗の決定方法（延長ターン）を選択することが認められます。

1. デッキ調整中に規定の試合時間が経過した場合、その試合は引分となります。
2. ゲーム中に規定の試合時間が経過した場合、その時のターンプレイヤーの次のターンから数えて追加で3ターンのゲームのプレイを行います。
3. 追加の3ターンが終了した時点で勝敗が決定していない場合、以下の判定を行います。

✓ その時点でライフが最も多いプレイヤーがゲームに勝利します。

4. 上記3で互いのライフが同じだった場合、ジャッジの監督下でゲームを続行し、各ターンが移るタイミングで以下の判定を行います。

✓ その時点でライフが最も多いプレイヤーがゲームに勝利します。

延長ターンを行う場合、イベント主催者は、事前に告知を行うことで更に以下のルールを適用することが認められます。

5. 延長ターン中に既定の試合時間から10分が経過した場合、残りのターン数に

関わらず、その試合は引分となります。

5.6.2. 延長戦

ゲームのレベルが「競技」となるイベントで、延長ターンを行った上で試合結果が引分となる場合、イベント主催者は、事前に告知を行うことで更に以下の勝敗の決定方法（延長戦）を選択することが認められます。延長戦は、ジャッジの監督下で行います。

1. 通常のゲームの準備に従い、デッキ調整、先攻・後攻の決定、初手の確定を行います。
2. 互いに3ターンずつ、合計6ターンのゲームのプレイを行います。
3. 6ターンが終了した時点で勝敗が決定していない場合、以下の判定を行います。
 - ✓ その時点でライフが最も多いプレイヤーがゲームに勝利します。
4. 上記3で互いのライフが同じだった場合、ゲームを続行し、各ターンが移るタイミングで以下の判定を行います。
 - ✓ その時点でライフが最も多いプレイヤーがゲームに勝利します。

延長戦を行う場合、イベント主催者は、事前に告知を行うことで更に以下のルールを適用することが認められます。

- ✓ 延長戦中に既定の試合時間から10分が経過した場合、残りのターン数に関わらず、その試合は引分となります。

5.7. 《イベントの終了》

イベント内のすべての試合が終了した後、賞品の授与などを経てイベントは終了します。イベント主催者によって何らかの手続き（デッキチェックの実施、アンケートの回収、貸与品の返却など）が指定されている場合、イベント終了直前にそれらを行います。

順位を決定する必要があるイベントの場合、イベント運営スタッフは必要に応じた順位の発表を行います。最終的な順位の決定方法は、【付則：順位の算出方法】を参照してください。

イベント運営スタッフは、イベント終了後の片付けや撤収を行い、会場の使用ルールに従って原状回復などに努める必要があります。また、イベント主催者は、必要に応じてイベント結果や、イベント中に適用した罰則についての情報を公式に報告します。

6. 【イベント参加規程】

すべてのイベント参加者は、前述の各項に加え、イベントを通じて以下のルールを遵守する義務があります。

これらに反するイベント参加者は、イベント運営スタッフにより罰則の適用やイベント会場からの退出を指示される可能性があります。

6.1. 《適正なゲームの進行と責任》

ゲーム中、各イベント参加者はルールとマナーを順守し、フェアプレイを通じて健全で適正なゲームを進行する責任と義務を負います。ゲーム上の事象に関するすべての責任は、最終的にそのイベント参加者自身に帰属します。

ゲーム上の問題に関してジャッジを始めとしたイベント関係者に判断をゆだねた場合、そのイベント関係者は、当事者である自身が解決できない問題の解決を、第三者となるイベント関係者に委託していることを意識する必要があります。ジャッジの役割は円滑なイベント進行であり、完璧なゲームを保証することではない点に留意してください。仮に解決にあたるイベント関係者の決定が、何らかのルールなどと矛盾するとしても、その責任は解決を担当したイベント関係者にはありません。ただし、ヘッドジャッジが配置されたイベントにおいては、ジャッジの決定に異議がある場合はヘッドジャッジに上申できます。

また、プレイヤーは対戦相手や他のイベント関係者を信頼し、自身も信頼されるに足る人物となる行動を行う義務を負います。過度に他の人物を疑う行為は、これらの義務に反する行為となります。ただしこれは、非公開情報から移動したカードの確認の省略や拒否といった、適正なゲームのプレイを行わなくても良い理由にはなりません。

6.2. 《カードや物品の扱い》

イベント参加者は、持ち主に関わらず、すべての物品を丁寧に扱わなければなりません。これにはカードやゲームに使用する物品だけでなく、会場の備品や設備も含まれます。

ゲーム中、対戦相手のカードなどを確認する場合は、必ず持ち主の許可を得てから確認してください。他人のカードを扱う際には細心の注意を払う必要があります。対戦相手

のカードを無断で確認したり、粗雑に扱ったりするような行為は一切認められません。

また、イベント会場の備品や設備を汚損・破壊したイベント参加者や、それを発見したイベント参加者は、ただちにイベント運営スタッフに申し出なければなりません。

6.3. 《イベントからの棄権》

イベント主催者によって許可されている場合、イベント参加者は、イベントからの棄権（ドロップ）を行うことが認められます。棄権したプレイヤーは、その後のラウンドにおいて誰とも対戦せず、棄権したイベント参加者の対戦相手は不戦勝とみなされます。

イベントを棄権するイベント参加者は、イベント主催者によって指定されたタイミングと方法に従って棄権の意思を通知しなければなりません。

また、イベントを棄権する場合、賞品の提供条件によっては賞品授与の権利（参加賞を含む）を失う可能性があります。

棄権が許可されていないイベントでの棄権や、無断での棄権を行ったイベント参加者は、再マッチングの発生による円滑なイベント進行の妨害や、不戦勝の発生によるイベント体験の低下を招いたものとして、罰則が適用される可能性があります。

6.4. 《撮影・録音・録画と発信》

イベント参加者による撮影・録音・録画は、各種の権利に十分配慮すると共に、会場やイベントのルールおよびイベント運営スタッフの指示に従って行わなければなりません。

また、撮影・録音・録画した情報の発信には細心の注意を払う必要があります。特に、他のイベント関係者の情報や、その人物のイベント中の言動・使用物品などに関して、当該個人の同意を得ずに発信することは認められません。イベント参加者による撮影・録音・録画およびそれらの使用によって生じたトラブルに関し、イベント運営スタッフおよび公式は一切の責任を負いません。

ゲームのレベルが「競技」となるイベントの場合、イベント参加者は、イベントが終了するまでの間は他のイベント参加者が使用した各デッキ・カードに関して発信することを禁止します。

イベント中、イベント運営スタッフにより当日の風景などを撮影・録音・録画する場合があります。これらの記録は、個人が特定できないように編集した上で、イベント運営スタッフや公式の広報などに使用される場合があります。この時、撮影・録音・録画による対価は発生せず、生じた収益はイベント主催者または公式に帰属するものとします。

イベント関係者は、撮影した記録の著作権やその他の知的財産権が各個人に帰属せず、撮影した記録の利用に対して肖像権・著作者人格権などの権利主張、請求等を行わないものとします。

6.5. 《手荷物の管理》

イベント中、原則として各イベント関係者の手荷物は自身で管理する必要があります。また、イベント運営スタッフによって指定や許可が行われている場合、その方法に従い手荷物を管理してください。

原則として、ゲームに必要な物品は試合の準備段階ですべて卓上に置くものとし、試合中に物品を出し入れすることは認められません。試合中に必要な物品を取り出す場合、対戦相手の了承が必要となります。試合中、過度に物品を出し入れする行為は、遅延を目的とした行為として罰則が適用される可能性があります。

また、イベント中の手荷物は、通路や他の座席などを塞がないよう注意してください。

6.6. 《観戦の拒否》

イベント参加者は、イベント観戦によって現在のゲームや今後のゲームに影響が出ると判断した場合、イベント観戦者に対してイベント観戦を禁止することが認められます。また、イベント運営スタッフを通じて観戦を禁止させることも認められます。

6.7. 《イベントの通報》

イベント参加者は、イベント関係者が違反を行っている場合やイベントによって不当な利益を得ている場合、特定のイベント参加者を有利に扱っている場合など、自身が参加したイベントがルールや基本理念に反していると感じた場合、その旨を公式に報告することが認められます。この報告は、イベント終了後でも認められます。

7. 【イベント観戦規定】

すべてのイベント観戦者は、前述の各項に加え、イベント観戦にあたって以下のルールに従い行動する義務があります。また、イベント観戦者がイベント参加者でもある場合は、[【イベント参加規程】](#)についても遵守する必要があります。

これらに反するイベント観戦者は、イベント運営スタッフにより罰則の適用やイベント会場からの退出を指示される可能性があります。

7.1. 《観戦の可否》

各イベントは、イベント主催者が認めた場合に限り観戦が行えます。また、イベントの観戦が認められている場合でも、観戦に一定のルールが設けられている場合があります。すべてのイベント観戦者・観戦希望者は、これらのルールに従う必要があります。

また、観戦が認められている場合であっても、原則としてイベント観戦者がイベントの対戦スペースに立ち入ることは認められません。イベント参加者自身がイベント観戦者となる場合であっても、対戦スペース内では他のイベント参加者と適切な距離を保ち、通路や人員の移動経路を塞がないよう配慮する必要があります。

イベント参加者・イベント運営スタッフなどにより個別の試合観戦が拒否された場合、イベント観戦者はこれに従う必要があります。

7.2. 《観戦ルールとマナーの順守》

イベント観戦者は、試合中か否かに関わらず、現在進行中のイベント・ゲームの進行に支障が出ないように、ルールとマナーを守って観戦するように心がけてください。

観戦中、ゲームの内容に関する発言および助言・干渉に該当する行動は禁止されます。イベント観戦者がこれに違反した場合、そのイベント観戦者だけでなく、観戦している試合を行っているイベント参加者にも罰則が適用される可能性があります。

8. 【イベント運営規定】

すべてのイベント運営スタッフは、前述の各項に加え、イベント開催・運営にあたって以下のルールに従い行動する義務があります。

これらに反するイベント運営スタッフは、公式から是正の勧告やイベント開催・運営の禁止・制限を受ける可能性があります。

8.1. 《安全配慮義務》

イベント運営スタッフは、すべてのイベント関係者が安全にイベントの目的を遂行することができるよう配慮する義務を有します。イベント関係者の心身に危機が及ぶような言動をイベント関係者がとった場合、イベント運営スタッフは迅速かつ適切に該当するイベント関係者に対処しなければなりません。

また、災害の発生時やそのおそれがある場合、イベント運営スタッフは適切に対処し、イベント主催者はイベントの中止も視野に入れた決定を行う必要があります。

8.2. 《イベント主催者の同席》

各イベントには、最低1名のイベント主催者の同席が求められます。イベント主催者が同席できない場合、代理となるイベント運営スタッフを選任し、イベント主催者の権限を委託する必要があります。

8.3. 《ジャッジとヘッドジャッジの配置》

ゲームのレベルが「競技」となるイベントでは、最低1名のジャッジと、1名のヘッドジャッジを配置し、すべてのイベント関係者が迅速かつ適正にジャッジを呼べる環境を整える必要があります。ただし、イベントの定員が32名以下となるイベントの場合、ジャッジとヘッドジャッジの兼任が認められます。ヘッドジャッジが1名では足りない場合、イベント主催者はヘッドジャッジの補佐となるジャッジを選任し、そのジャッジに対しヘッドジャッジと同等の権限を持たせることが可能です。

ゲームのレベルが「カジュアル」となるイベントの場合、可能な限りジャッジの配置が推奨されます。ジャッジを配置できない場合、事前に告知を行うことで、以下の対応を

行うことが認められます。

- イベント参加者にジャッジを委託する。（そのイベント参加者の試合で問題が発生した場合、別のイベント参加者による解決が推奨されます。）
- イベント参加者同士で問題を解決する。（セルフジャッジ）
- イベント運営スタッフが問題を解決する。

ジャッジ・ヘッドジャッジを配置する場合、他のイベント関係者と見分けがつくよう、何らかの服飾（他のスタッフとは異なる衣服や腕章など）の着用が推奨されます。

8.4. 《タイムキーパーの配置と試合時間の計測》

対戦イベントにおいては、試合時間を計測するタイムキーパーの配置が推奨されます。ただし、ジャッジ・ヘッドジャッジはタイムキーパーを兼任することが認められます。

タイムキーパーは、イベント中の各ラウンドにおける試合時間を計測し、試合の開始や終了など、適切な時点でアナウンスを行います。試合中の各時間は、タイムキーパーが計測している時間を基準として進行します。何らかの理由により会場に掲示されている時間とタイムキーパーが計測する時間に差異が生じた場合、タイムキーパーはそれらを修正し、適正な時間を計測する必要があります。

延長ターン・延長戦・ジャッジが試合時間の延長を認めた試合などに関しては、タイムキーパーに代わり、監督を行うジャッジが試合時間を計測することが認められます。

原則として、タイムキーパーは試合の開始・終了などを適切にアナウンスしていれば、イベント参加者からの残りの試合時間の確認に応じる必要はありません。

また、タイムキーパーは、必要に応じて次のラウンドの開始時刻や休憩時間を設定することが認められます。この場合、これらの時間についてはイベント参加者が適切に把握できる状態にしておく（会場への掲示やオンラインでの案内など）必要があります。

8.5. 《スコアキーパーの配置と対戦結果の管理》

対戦イベントにおいては、試合結果を管理するスコアキーパーの配置が推奨されます。ただし、ジャッジ・ヘッドジャッジはスコアキーパーを兼任することが認められます。

スコアキーパーは、イベント中の各ラウンドにおけるマッチングと各プレイヤーの試合結果を管理・集計し、マッチングの発表などを行います。

何らかの理由により試合結果やマッチングを修正する必要がある場合、原則として試合の開始までに行わなければなりません。試合が開始した後の修正については、イベント主催者の判断にゆだねられます。

8.6. 《イベント運営スタッフとイベント参加者の兼任》

ゲームのレベルが「カジュアル」となるイベントの場合、イベント参加人数の調整などの合理的な理由があれば、イベント運営スタッフ自身がイベント参加者を兼任することが認められます。ただし、正常なイベント進行を維持できる場合に限りです。

イベント参加者となったイベント運営スタッフは、より一層公平かつ公正な判断および行動が求められます。また、該当者や該当者と試合を行ったイベント参加者への賞品の授与などに関しては、慎重に対応する必要がある点に注意してください。

参加人数の水増しや不正な賞品授与を目的とした兼任が発覚した場合、公式によって、該当イベントのイベント主催者によるイベント開催の禁止・制限や、該当するイベント運営スタッフのイベント参加・運営の禁止・制限が行われる可能性があります。

8.7. 《告知・アナウンスと多様性・公平性・包括性への配慮》

イベント関係者は、イベントに関する事前の告知やイベント中のアナウンスを行う際、イベント参加を予定・検討している人物やすべてのイベント関係者が、平等にアクセスおよび利用ができるよう努める義務を負います。また、これらの告知やアナウンスは、特定の属性・状態や特性を持つ人物を排除することがないように配慮する責任があります。

以下に、配慮が必要な事例の一部を示します。

- 事前の告知をオンラインで行う場合、登録やログインを必要とするページなどだけでの告知は避けてください。
- 文字による情報は、適切な文字サイズやコントラスト比を保つなど、視認性・可読性に十分注意してください。また、重要な事項については、文字色の変更

(例：赤字にする) だけでの強調は避け、文字サイズや太字・下線・枠などの装飾も併用してください。

- マッチングなどイベント会場での発表をオンラインで行う場合、利用できないイベント参加者を想定し、会場内での掲示も検討してください。
- イベント中の重要なアナウンスは、音声だけでなく会場内での掲示も検討してください。また、全体連絡だけでなく、必要に応じて各卓に移動して呼びかけたり、個別で連絡したりすることも検討してください。

各イベント運営スタッフは、特定の情報（文字・色・速度・音量・音域・言語など）を処理することが難しい人が一定数存在することを念頭に置き、すべてのイベント参加者やイベント観戦者が告知した内容のすべてを把握していないことを前提に行動することが求められます。これらは、必要な告知を怠ったり、適切な方法・タイミング・頻度・回数での告知を行わなかったりしても良い理由にはならないことに注意してください。イベント関係者は上記の属性・状態・特性などを持つ人物を優遇する必要はありませんが、配慮する義務がある点を常に意識しなければなりません。

あわせて、すべての告知やアナウンスは正式な用語を使用して行われる必要があります。略称・俗称や他のゲームでの用語など、「アニマルカードゲーム」で使用されていない表現は、各イベント関係者に正しく伝わらない可能性や、認識の齟齬が発生する可能性、認知の負荷や忌避感を誘引する可能性に十分注意してください。

8.8. 《情報の保護》

イベント関係者は、イベントによって知り得た情報を適切に管理する義務を負います。また、イベント関係者に関する情報を、個人の同意を得ず発信することを禁止します。

8.9. 《情報の事前把握》

イベント運営スタッフは、自身が運営するイベントに関し、事前に正確な情報を確認・把握する必要があります。これにはイベントのレギュレーションを始めとしたイベント参加者に告知される内容に加え、緊急時の避難経路や会場内外の施設・設備（消火器やAEDなど）の位置といった、イベント外・会場外に関する情報も含みます。

イベント主催者はこれらの情報の周知と共に、各イベント運営スタッフ間の情報格差を最小限に努める必要があります。

8.10. 《イベント関係者の制限と退出》

イベント主催者は、あるイベント関係者がイベントの円滑な進行や娯楽の妨げになると判断した場合や、健康状態などにより本人や他のイベント関係者の安全に危険があると判断した場合、その人物のイベント会場への立ち入りを制限したり、イベント会場から退出させたりすることが認められます。

8.11. 《賞品の配布と管理》

賞品の配布方法や配布条件については、公式が定める範囲内に限り、イベント主催者に一定の裁量が認められます。ただし、各イベント参加者に対し公平な手段で配布できるよう配慮することが求められます。また、イベント参加者全員に配布される賞品がある場合、必ず全員に行き渡るような手段を講じ、必要に応じてイベント定員の調整や抽選などの対応を行う必要があります。

余剰となった賞品に関しては、イベント主催者は別途公式が定める方法で管理・返却を行う必要があります。

賞品の不正利用が発覚した場合、公式によって、該当イベントのイベント主催者によるイベント開催の禁止・制限が行われる可能性があります。

8.12. 《イベント結果の報告》

イベント主催者は、公式からイベントに関する情報の報告が求められる場合があります。イベント結果の報告は、指定された方法に従い、適切に行う必要があります。

報告された内容については、公式による告知や社内広報に使用される場合があります。したがって、提出する内容に写真や動画を含む場合、許可を得ていないイベント参加者・イベント観戦者については個人を特定できないように配慮してください。

公式に対し虚偽の報告があった場合、公式によって、該当イベントのイベント主催者によるイベント開催の禁止・制限が行われる可能性があります。

8.13. 《イベント内容の変更》

イベント主催者は、公式と事前に協議することでイベント内容の変更が認められます。

イベント内容を変更した場合、必要に応じてイベント関係者に告知する義務を負います。

また、イベント運営にあたり、本フロアルールに記載されていない内容で追加する情報がある場合、必要に応じてイベント関係者や公式への共有も行ってください。

9. 【ジャッジング規定】

すべてのジャッジ・ヘッドジャッジは、前述の各項に加え、ジャッジ・ヘッドジャッジとしての対応にあたって以下のルールに従い行動する義務があります。

9.1. 《ジャッジ倫理》

ジャッジ・ヘッドジャッジは、ゲームに関する（最終的な）決定だけでなく、イベント参加者・イベント観戦者に罰則の適用や退出を指示できるなど、大きな権限を有します。また、権限と行使に関し、一定の絶対性がフロアルールによって保証された存在です。大きな権限を持つからこそ、イベント参加者・イベント観戦者に対して適切な距離感と敬意を保ち、言動には責任を持つ必要があります。

ジャッジ・ヘッドジャッジは、フロアルール・総合ルール・イベントルールおよび良心に基づいて業務を遂行し、常に冷静かつ公平・公正な立場で対応を行う必要があります。

ジャッジ・ヘッドジャッジは、特定のイベント参加者を優遇・冷遇する行為や、それに類する行為を行うことは認められません。

ジャッジ・ヘッドジャッジは、適切な対応を行うため、あらかじめフロアルール・総合ルールやQ&Aをよく読み、常にイベント・ゲームの進行方法やルールに関する理解と知識の拡充・更新・向上に努めなければなりません。

9.2. 《ジャッジとプレイヤーの責任》

ジャッジ・ヘッドジャッジの役割は、公正かつ円滑なイベント進行の保証です。

ゲーム上の事象に対する責任は当事者となるプレイヤー同士にあり、ジャッジ・ヘッドジャッジが問題を解決するのは、ゲーム上の問題の発生によってイベントが進行しないことを防ぐためにある点を意識する必要があります。同様に、完全なゲーム進行義務はプレイヤーの責任であり、ジャッジ・ヘッドジャッジの決定がゲームのルールに反するとしても、それが合理的な判断である限り適正な対応となります。ただし、ジャッジ・ヘッドジャッジは、自身の決定や発言自体には責任を持ち、公正で一貫した対応を心掛けなければなりません。

9.3. 《判断指針》

ジャッジ・ヘッドジャッジは、ゲームの進行状況やプレイヤーの故意性などを判断する必要がある場合、当事者の認識や申告だけでなく、問題解決にあたる第三者としてその状況がどのように受け取られるかを意識しなければなりません。当事者から申告された内容が事実や自身の判断と異なる場合であっても、結果的に一方のプレイヤーを著しく利する状況などでは自身の判断を優先できます。

9.4. 《不適切なゲームの進行と巻き戻し》

プレイヤーによって不適切なゲームの進行があった場合、ジャッジ・ヘッドジャッジは、その不適切な進行以降のゲームの状況を巻き戻すことができる状態であれば、ゲームを適切な状況まで巻き戻すことが認められます。既にゲーム上の重要な行動や決定などが行われている場合には、原則としてゲームの巻き戻しは行いませんが、不適切にプレイされたカードなどに関して対処することが認められます。

以下は、不適切なゲームの進行とその対処に関する例です。

- 故意でなく、ルールを誤解した行動をした：
ゲームを巻き戻すことができると判断した場合、適正な状態まで巻き戻す。
既にゲームが進行している場合、ゲームはそのまま進行する。
- 故意でなく、戦場に出せないカードを出した：
ゲームを巻き戻すことができると判断した場合、適正な状態まで巻き戻す。
既にゲームが進行している場合、ゲームはそのまま進行するが、該当のカードは元の領域に戻る。（移動したことによる能力などは発動しない。）
- 故意でなく、過剰な枚数のカードを引いた：
過剰に引いたカードがわかる場合、過剰に引いたカードを基礎デッキに戻し、基礎デッキを切り直す。過剰に引いたカードがわからない場合や既にゲームが進行している場合、過剰に引いたカードの枚数分だけ手札のカードを無作為に選んで基礎デッキに戻し、基礎デッキを切り直す。

原則として、ゲームが進行した状況に対して、罰則「ゲームの敗北」以上の罰則を適用することは認められません。ゲームの進行に対して「ゲームの敗北」以上の罰則を適用

する場合、プレイヤーは意図的にミスを指摘せず、ゲームが巻き戻せない状況まで進行してからジャッジを呼ぶことが可能となる点に注意してください。このようなルールの悪用は、フェアプレイ義務に反し、不適切な対戦結果の決定につながることを意識する必要があります。また、各ゲームは原則としてプレイヤー同士の合意のもとで進行しており、その合意義務に反する点についても留意する必要があります。

9.5. 《不適切な物品への対処》

ジャッジ・ヘッドジャッジは、あるプレイヤーが使用しているカードや物品が不適切な状態であると判断した場合、そのプレイヤーに対し、不適切な物品の使用禁止と適切な物品への交換を指示し、適正な状態でゲームを進行させるよう努めなければなりません。これらの交換が実行できず、適正な状態でゲームを進行できない場合、そのプレイヤーに対して罰則を適用します。

以下は、不適切な物品とその交換に関する例です。

- カードスリーブに汚損があり、裏側の状態で区別がつく状態だった：
該当するカードスリーブの状態を確認し、汚損しているカードスリーブの交換または着用しているカードスリーブすべての交換を指示する。
この時、同一デッキ内の同じカード名のカードすべてに同一の汚損がある場合など、この汚損を利用した不正が認められた場合は罰則を適用する。
- イベントのレギュレーションやデッキ構築ルールに違反したカードを使用した：
ゲームの開始前の場合、適切な状態でゲームを開始できるよう修正を指示する。
ゲーム中の発覚の場合、罰則「[ゲームの敗北](#)」を適用し、適切な状態でゲームを開始できるよう修正を指示する。

9.6. 《ジャッジ同士の協力》

ジャッジは、自身だけでは対処できない問題や回答に不安がある場合、他のジャッジやヘッドジャッジと連携し、迅速に問題解決を行わなければなりません。また、ジャッジとヘッドジャッジは常に互いに協力し合える環境を整える必要があります。

ジャッジ・ヘッドジャッジはイベント中に発生した問題について、適切なタイミングで

各イベント運営スタッフにも情報を共有しなければなりません。

9.7. 《デッキチェック》

イベントの進行を始めとした何らかの理由により、あるイベント参加者が使用している各デッキの内容や状態を、ジャッジが確認する必要がある場合があります。これを、「デッキチェック」と呼びます。

デッキリストの提出が義務付けられていないイベントでデッキチェックを実施する場合、デッキチェックを担当するジャッジは、各デッキが「アニマルカードゲーム」の標準のデッキ構築ルールおよびイベントのレギュレーションに違反していないか確認します。

デッキリストの提出が義務付けられているイベントの場合、上記の内容に加えて、提出されたデッキリストと各デッキの内容に相違がないかについても確認します。

また、デッキリストの有無に関わらず、各カードが裏側の状態でも見分けがついたり、各デッキを側面から見た際に特定のカードの位置が判別できたりするなど、各カード・カードスリーブの状態についても確認します。

デッキチェックを担当するジャッジは、各デッキのカードの並びを整理して確認を行うことが認められます。その場合、確認した各デッキを適切にシャッフルし、無作為化を十分に行わなければなりません。

デッキチェックによって何らかの違反・相違や不適切な状態が確認された場合、ヘッドジャッジはイベントの性質や目的に応じ、そのデッキ・カードの持ち主に対して修正の指示や罰則の適用を行います。

デッキチェックを担当するジャッジは、他人のカードを扱うことを十二分に把握し、各カードや物品を丁寧に扱わなければなりません。

9.8. 《イベント関係者の監視》

ヘッドジャッジは、あるイベント関係者に故意の不正の疑いがあるものの、その確証が十分でない場合、その場での罰則の適用を保留し、そのイベント関係者を継続して注視することが認められます。同様に、罰則が適用されたイベント関係者が違反を繰り返さ

ないよう、継続して注視することも認められます。

注視の事由と状況は、適切なイベント運営スタッフにも共有する必要があります。

9.9. 《ゲーム外の問題への対処》

ゲーム内の事象とは関係ない状況で問題が発生し、ジャッジ・ヘッドジャッジだけでは対処が難しい場合、イベント運営主催者と協議してください。

10. 【罰則規定】

イベント参加者やイベント観戦者がルールや責任に反した場合、その人物に対し罰則が適用される場合があります。

本規定は指針であり、ヘッドジャッジは情状を酌量して罰則を軽減・追加でき、同一の違反の繰り返しが確認された場合には、より上位の罰則の適用することも認められます。最終的に適用される罰則は、ゲームのレベルとイベントの性質・違反の重大性・発生時の状況・対象者の経歴など、複数の要因から総合的に判断されます。

情報を集積するため、罰則の適用は、ヘッドジャッジまたはヘッドジャッジに相当するイベント運営スタッフから行われることが推奨されます。適用された罰則とその事由については、イベント運営スタッフ間で共有する必要があります。

罰則の適用は、ルールに基づき公正に適用されるものであり、いかなる事由においても罰則の適用を要求することや、罰則の適用を誘導・誘引することは固く禁じられます。

10.1. 《罰則の種類と主な適用理由》

イベント中に適用される罰則は、以下の通りです。

1. [注意](#)
2. [警告](#)
3. [ゲームの敗北](#)
4. [試合の敗北](#)
5. [失格](#)
6. [受賞資格を失う失格](#)
7. [退場](#)

各罰則と、主な適用理由（違反内容）の指針を以下に示します。リストは目安であり、最終的に適用される罰則はその他の要因も含め総合的に決定されます。例えば、警告に相当する違反を行ったからと言って、より上位の罰則が適用されない訳ではありません。

警告以上の罰則を適用した場合、イベント主催者は公式に対し、その人物の情報と罰則内容（適用した罰則・適用理由・違反内容など）を報告する必要があります。

10.1.1. 注意

主な適用理由：

- ✓ 故意でないゲーム上の軽微なミス

故意でなく、修復可能な軽微なミスに対する罰則です。

10.1.2. 警告

主な適用理由：

- ✓ 故意でないゲーム上の重大なミス
- ✓ 5分以内の試合の遅刻・離脱

故意でなく、修復可能ながらそのゲームに与える影響が大きなミスに対する罰則です。

警告は公式に記録されます。

10.1.3. ゲームの敗北

主な適用理由：

- ✓ 故意でないゲーム上の深刻なミス
- ✓ 修正可能なデッキ構築違反
- ✓ 10分以内の試合の遅刻・離脱

故意でなく、そのゲームに与える影響が修復不可能なほど大きなミスに対する罰則です。

ゲームの敗北が適用されたイベント参加者は、現在のゲームに敗北します。

ゲームの敗北は公式に記録されます。

10.1.4. 試合の敗北

主な適用理由：

- ✓ 修正不可能なデッキ構築違反
- ✓ 非紳土的言動
- ✓ 10 分以上の試合への遅刻・離脱

故意でなく、その試合中には修復不可能な違反に対する罰則です。

試合の敗北が適用されたイベント参加者は、現在の試合に敗北します。

試合の敗北は公式に記録されます。

10.1.5. 失格

主な適用理由：

- ✓ 提出したデッキリストと異なる各デッキ・カードの使用
- ✓ フロアルールやイベントルールの違反
- ✓ 攻撃的言動
- ✓ 虚偽の報告
- ✓ 遅延を目的としたプレイなどのイベント進行を妨げる行為
- ✓ 不正な方法での試合結果の決定
- ✓ スタッフの指示に従わない行動

そのイベント中には修復不可能な違反や、イベント進行を妨げる行為に対する罰則です。

失格が適用されたイベント参加者は、現在の試合に敗北し、イベントから排除されます。

失格は公式に記録されます。

10.1.6. 受賞資格を失う失格

主な適用理由：

- ✓ 故意によるルール違反
- ✓ 他者になりすました状態でのイベント参加

- ✓ 複数アカウントを使用した応募によるイベント参加
- ✓ 不法行為
- ✓ 買収・脅迫などによる対戦結果の決定

故意による違反や、法律に反する行為に対する罰則です。

受賞資格を失う失格が適用されたイベント参加者は、現在の試合に敗北し、イベントから排除されると同時に、そのイベントにおけるすべての賞品を受賞する権利を失います。
(参加賞など、すべてのイベント参加者を対象とした賞品も授与されません。)

受賞資格を失う失格は公式に記録されます。

10.1.7. 退場

主な適用理由：

- ✓ イベントの観戦ルールなどに反する行為
- ✓ 失格・受賞資格を失う失格に付随する追加の罰則

イベントの観戦ルールに違反した人物や、失格以上の罰則が適用された人物など、そのイベント会場にふさわしくないと判断された人物に対する罰則です。

退場を適用された人物はイベント会場から退出しなければならず、イベント中の入場を禁止されます。

10.2. 《出場停止》

失格や受賞資格を失う失格となるような違反行為を行った場合、公式により出場停止の処分が下されることがあります。出場停止処分を受けた人物は、指定されたイベントに出場することが禁止されます。

出場停止処分の期間は、違反の重大性・調査への協力の意思・対象者の経歴など、様々な要因によって総合的に決定されます。

イベント終了後に違反が発覚した場合でも、出場停止の処分を下すことが認められます。また、イベント外であっても、公式は、イベントの運営・管理を妨害すると判断された

人物に対し出場停止処分を下す権利を有します。

出場停止期間および対象となる違反行為の概要を以下に示します。リストは目安であり、処分はその他の要因も含めて総合的に決定されるため、その人物の違反行為と処分期間が一致しない場合があります。

10.2.1. 不適切な行動：1 年間の出場停止

- ✓ 不正行為
- ✓ 重度の非紳士的な振る舞い
- ✓ イベント運営スタッフの指示に従わない行動
- ✓ 不正行為に関する捜査への妨害
- ✓ 出場停止期間中のイベント会場への来訪
- ✓ 虚偽や偽装行為

10.2.2. 重大な違反や不法行為：3 年間の出場停止

- ✓ 窃盗
- ✓ ハラスメント
- ✓ 暴力的言動
- ✓ 破壊行為
- ✓ 深刻な虚偽や偽装行為

10.2.3. 深刻な違反や不法行為：5 年間以上の出場停止

- ✓ 暴行・傷害
- ✓ 深刻な暴力的言動
- ✓ 差別的言動

10.2.4. その他の違反

違反がどのカテゴリーにも当てはまらない場合、公式は、適切と思われる出場停止期間の処分を下すことが許されます。

【付則：シングル戦におけるデッキ調整】

試合形式が「シングル戦・デッキ調整あり」となるイベントでは、通常のゲームの準備の代わりに、以下の手順でデッキ調整とゲームの準備を行います。

1. 先攻・後攻の決定：

最初に、ランダムな方法でプレイヤー1人を決定し、そのプレイヤーが先攻か後攻かを決定します。

2. 基礎デッキの切り直し：

各プレイヤーは、自身の基礎デッキを切り直します。ゲームのレベルが「競技」となるイベントの場合、対戦相手に切り直した基礎デッキをカットしてもらいます。

3. デッキ内容の公開：

各プレイヤーは、自身の基礎デッキの上から7枚のカードをそれぞれ公開し、互いに確認します。

4. デッキ調整：

先攻・後攻の決定・デッキ内容の公開を受けて、各プレイヤーは、デッキ調整として以下の各デッキ間で、任意の枚数のカードを入れ替えることが可能です。

- 自身の基礎デッキと予備デッキ
- 自身の領土デッキと予備デッキ

その後、入れ替えの有無や枚数に関わらず、基礎デッキ・領土デッキ・予備デッキの各枚数が、試合の準備時点と同じ枚数であるかを互いに確認し合います。

ゲームのレベルが「競技」となるイベントの場合、各デッキ調整は目安として3分以内に行う必要があります。

5. 基礎デッキ・領土デッキの切り直し：

各プレイヤーは、自身の基礎デッキと領土デッキをそれぞれ切り直します。ゲームのレベルが「競技」となるイベントの場合、対戦相手に切り直した基礎デッキと領土デッキをそれぞれカットしてもらいます。

6. 初手の確定：

各プレイヤーは、以下の流れで初手を確定させます。

1. 各プレイヤーは、自身の基礎デッキの上から7枚を引きます。
2. 先攻のプレイヤーは、手札2枚を自身の基礎デッキの下に任意の順で置きます。
3. 後攻のプレイヤーは、手札2枚を自身の基礎デッキの下に任意の順で置きます。

【付則：推奨ラウンド数】

各イベントにおいて、参加人数ごとの推奨ラウンド数は以下の通りです。

参加人数	～ 8	～ 16	～ 32	～ 64	～ 128	～ 256	～ 512
ラウンド数	3	4	5	6	7	8	9

【付則：順位の算出方法】

各イベント参加者の最終的な順位は、以下の計算ルールに従って決定します。

1. 合計勝ち点：

大会中に獲得した合計勝ち点の多いイベント参加者が上位となります。

2. 対戦相手の勝率（OMWP）の平均：

上記1が同点となるイベント参加者間では、それぞれの対戦相手の勝率＝OMWP（オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ）の平均値がより高いイベント参加者を上位とします。

OMWPを計算するため、最初に以下の計算式でイベント参加者ごとの勝率を算出します。

$$\text{勝率} = \text{合計勝ち点} \div (\text{対戦を行ったラウンド数} \times \text{勝利時の勝ち点})$$

その後、各イベント参加者が対戦したすべての対戦相手の勝率の平均値が、各イベント参加者のOMWPの平均となります。この時、不戦勝は計算に含まず、対戦相手の勝率が0.33未満だった場合は、その勝率を0.33まで引き上げてOMWPを計算します。その時点の全ラウンドで不戦勝となっているイベント参加者は、勝率を1.00として扱います。

3. 対戦相手のOMWP（OOMWP）の平均：

上記2でも同順位となるイベント参加者がいた場合、そのイベント参加者の各対戦相手のOMWP＝OOMWP（オポネント・オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ）をそれぞれ算出し、OOMWPの平均値がより高いイベント参加者を上位とします。

4. 上記3の手順を経ても順位が決定しない場合、該当するイベント参加者全員を同順位とみなします。何らかの理由により該当者の順位を決定する必要がある場合、イベント主催者が指定したランダムな方法で順位を決定します。

【付則：カードへの加工と使用】

「アニマルカードゲーム」では、一定の基準を満たす場合に限り、表面に加工を施したカードの使用が認められます。また、すべての基準を満たしたカードを使用する場合であっても、カードの使用者は、加工が施されていない状態のカードの情報を対戦相手に素早く提示できる準備を行わなければなりません。

イベント参加者が本ルールに反したカードを使用した場合、ジャッジ・ヘッドジャッジにより該当カードの交換・使用停止の指示や、罰則の適用が行われる可能性があります。

《加工に際して満たさなければならないルール》

加工を施したカードを使用する場合、以下のルールをすべて満たす必要があります。

- ✓ その加工が、他者を傷つけることを目的とせず、他者の権利や財産などを侵害しない表現かつ公序良俗に反さないこと。
- ✓ その加工が、カードの裏面や各側面に影響を与えず、裏向きの状態でカードの判別がつかない範囲での加工であること。
- ✓ その加工が、カードの表面の情報の視認を阻害せず、イベント関係者に誤解を与える・ゲーム上の支障が出るなどの影響がない内容であること。

《禁止される加工とその例》

いかなる理由に関わらず、上記に反する加工が施されたカードの使用は認められません。

以下は、禁止される加工の一例です。

- × 傷・穴・切削など、カードの外形を変化させること。
- × 使用した画材によりカードの厚みが著しく変化したり、カードの裏面に画材がにじんだりするなど、裏面の状態でカードの区別がつく状態にすること。
- × カードの表面の情報（アイコンや名称・文章など）の判別に影響が出ること。
- × カードのイラストを極端に変更すること。

- × 他者が権利を有する事物や、それを想起させる内容に加工すること。
- × 他者を不快にする内容や、そのおそれがある内容に加工すること。

【付則：シャッフルの目的と実行】

ゲームの準備やプレイ中、各デッキの切り直しを始めとした、カードの並びを無作為化する行為を「シャッフル」と呼びます。

シャッフルを行う場合、そのプレイヤーは適切な方法で実行しなければなりません。

《シャッフルの目的》

シャッフルは、カードの並びを無作為化し、ゲームに分散性と予測不可能性をもたらすために行われます。ゲームの予測不可能性は、「アニマルカードゲーム」のゲーム性の根幹を成す非常に重要な概念であり、これに違反する行為は、いかなる場合であっても認められません。

シャッフルを行う場合、そのプレイヤー自身も含め、すべてのプレイヤーがシャッフルされた後のカードの順序・位置を把握・推測できないようにする必要があります。

例として、以下のような行為は、カードの並びが予測できるため、適切なシャッフルとして扱われません。

- × カードのタイプやコストが均等な並びになるようにシャッフルした。
- × 基礎デッキを探した際、同じカード名のカードが連続していたので、別の位置に移動させてからシャッフルした。
- × 基礎デッキの一番下など、一部のカードが目視できる状態でシャッフルした。

《シャッフルの実行》

シャッフルを行う場合、2種類以上の方法を組み合わせて行う必要があります。

以下に、代表的なシャッフルとその注意点を例示します。

- ディールシャッフル（パイルシャッフル）：
カードを順番に並べて特定の数の束を作り、それらの束を重ねる方法です。
規則的なディールシャッフルはカードの順番を並べ替えているだけで無作為化しているわけではないため、単体では適切なシャッフルとは認められません。

各デッキのディールシャッフルは、通常、カードの枚数を数えるためにゲームの準備時に1度だけ行うことが認められます。

また、ディールシャッフルは、特定の手順を組み合わせることでカードの並びをシャッフル前の状態に戻すことが可能なため、ディールシャッフルでシャッフルを完了することは認められません。同様に、事前に不正なディールシャッフルを実行した状態でシャッフルを開始することを防ぐため、ディールシャッフルからシャッフルを開始することも認められません。（ディールシャッフルの前後に他のシャッフルを行う必要があります。）

- オーバーハンドシャッフル（ヒンドウーシャッフル）：

カードの束から一部を抜き出し、抜き出したカードの束を元のカードの束の上に重ねることを繰り返す方法です。

まとまった枚数のカードが移動するため十分な無作為化が難しく、通常、カードの並びを大まかに変化させる補助的なシャッフルとみなされます。

- ファローシャッフル：

カードの束を2つに分割し、分割した束同士を差し込むようにしてカードを並び替える方法です。

やり方によっては特定のカードの位置の変化が乏しくなるため、合間にオーバーハンドシャッフルなどを織り交ぜながら複数回行う必要があります。

《カット》

プレイヤーがデッキやカードをシャッフルした後、対戦相手は、一度だけそのデッキやカードをシャッフルする権利を有します。これを「カット」と呼び、カットを行った後にシャッフルは完了します。

カットは、一方のプレイヤーがシャッフルによって無作為化したカードの並びを、別のプレイヤーが更に無作為化することを通じて、不正なシャッフルや不十分な無作為化を防ぎ、予測不可能性を互いに担保するために行われます。

カットを行う際、対戦相手のカードを触らずにカットをすることが認められます。その場合、以下のような方法を組み合わせてカードの並びを予測できない状態にします。

- カードを若干数の束に分割し、対戦相手が指定した順番に重ねる。
- カードの束の一番上または一番下から、対戦相手が指定した枚数のカードを別の位置に移動させる。

ゲームのレベルが「カジュアル」となるイベントの場合、カットの省略が認められます。

《シャッフルの省略》

1 ターン中に複数回のシャッフルを行う場合、ゲームに影響を与えない（例：カードを引いたり、デッキの上を参照したりしないなど）限り、本来必要な回数のシャッフルを1回に省略することが認められます。この場合でも、ゲーム上、そのプレイヤーは省略した回数の切り直しを行ったものとみなされます。