

Ver.1.1 [最終更新日：2026年1月9日]

※更新内容は最終ページに記載されています。

※前バージョンからの変更箇所は黄色で表示しています。

名探偵コナントレーディングカードゲーム

公式大会 ペナルティガイドライン

はじめに

この文書は「名探偵コナントレーディングカードゲーム」の公式イベントの中でも特に競技性の高い大会において、規定違反の解決のための適正なペナルティと手続きについてまとめたものです。

この文書の内容およびペナルティは、プレイヤーが不利益を被ったり、大会の公平性が失われることを防ぐために定められています。

ペナルティガイドラインが適用されている大会においては「名探偵コナントレーディングカードゲーム フロアルール」（以下「フロアルール」）もあわせて適用されますが、この文書の内容が優先されます。

特定のイベントにおけるルールがこの文書の内容と矛盾する場合、イベントのルールが優先されます。

なお、ペナルティガイドラインが適用されない公式／公認イベントは「フロアルール」での運用が前提となります。主催者やジャッジは対戦中に起こったことの解決のために本書の内容を参考にすることが許容されます。

1. 基本的なポリシー

ジャッジ

ジャッジは対戦の仲裁者であり、ルールの執行を担当します。

ジャッジは、ルールに抵触する事項があったと判断したか、プレイヤーが問い合わせてくるか、状況に悪化の可能性があるかしない限り、ゲームに介入すべきではありません。

大会において、ジャッジはゲーム外の誤りを防ぐために介入することも認められます。

ジャッジには、プレイヤーが必要に応じて尻込みすることなくジャッジを呼べるような振舞いが求められます。

ペナルティ

ペナルティの目的は、そのプレイヤーが同種の誤りを将来犯さないようにすることです。

ペナルティは、大会に参加しているその他のプレイヤーに対する抑止力や教育として、そしてプレイヤーの行為を追跡するためにも用いられることがあります。

ペナルティの例外

ヘッドジャッジは、特定の例外事象が発生した場合や、適用すべき内容がこの文書に定められていない場合においては、このガイドラインから逸脱したペナルティを決定する権限を持ちます。特定の例外事象とは、対戦中にテーブルが倒れた場合などの希な出来事だけを指します。

フロアジャッジが逸脱したペナルティを必要だと考えた場合、ヘッドジャッジに相談しなければなりません。

プレイヤーがルールへの抵触事項に気付いてすぐにジャッジを呼び、それが利益を獲得しうるよりも早いタイミングであった場合、ヘッドジャッジはこの文書に定められている内容よりもペナルティを格下げすることができます。これは上記の逸脱とはみなさず、誤りを正すための手続きは通常通り行なわれなければなりません。

ジャッジの誤りの可能性

ジャッジは人間であり、対応に際して誤りが起こることもあります。ジャッジが間違った場合、ジャッジは自分の誤りを認識し、プレイヤーに謝罪し、手遅れになっていなければ修復します。

ジャッジがプレイヤーに間違った情報を与えたことによって何らかの違反になった場合、ヘッドジャッジはそのペナルティを格下げする権限を持ちます。

2. ペナルティの種別と定義

【注意】

【注意】は、プレイヤーへの口頭での指示というかたちで与えられます。【注意】は、重大でない誤ったプレイやコミュニケーション上のエラーで、簡単に状況や行動を訂正できるようなものに対して与えられます。

【警告】

【警告】は、解決にいくらか時間がかかる不正なプレイに対して与えられます。【警告】の目的は、ジャッジやプレイヤーに問題が起ったことを知らせることにあり、ペナルティとして公式に記録されます。

【ゲームの敗北】

【ゲームの敗北】は、解決するためにイベント全体を遅らせるほどの時間がかかるような反則や、物理的な問題によってゲームを続けられなくなった場合に対して与えられます。また、プレイヤーが多大な利益を得る可能性があるような違反に対しても用いられます。

【ゲームの敗北】が与えられた場合、そのゲームは即座に終了し、違反を犯したプレイヤーがそのゲームに負けたこととして記録されます。

【ゲームの敗北】は反則が行われたゲームに与えられますが、その例外として、その次のゲームがすでに始められている場合と、違反がラウンドとラウンドの間に行われた場合には、そのプレイヤーの次のゲームに対して【ゲームの敗北】が与えられます。

対戦中の両プレイヤーに同時に【ゲームの敗北】が与えられた場合、両者敗北として記録されます。

【ゲームの敗北】を受けたプレイヤーがイベントから途中退出した場合にも、そのプレイヤーの受けた【ゲームの敗北】は記録されます。その【ゲームの敗北】がラウンドとラウンドの間に与えられていた場合、次のラウンドの対戦が組まれなくても、受けた【ゲームの敗北】は記録されます。

【失格】

【失格】は、イベント全体の完全性に損害を与えるような行為や、重大な非紳士的行為に対して与えられます。

【失格】は、そのイベントのプレイヤーに限らず、観客に対して与えられることもあります。その場合でも、その人物はタカラトミーに報告されます。

このペナルティが適用された場合、そのプレイヤーは現在のゲームに敗北し、イベントから途中退出した扱いになります。そのプレイヤーはすでに受け取っていた分について返還の義務を負いませんが、追加の賞を受け取ることはできません。

プレイヤーが【失格】を受けた場合、そのプレイヤーはイベントから除外され、順位表示にも含まれることはありません。したがって、他のプレイヤーはその分だけ順位が上がり、その新しい順位に基づいて賞を受けることになります。順位の足切りが行われたあとで【失格】が与えられた場合、順位は繰り上がりますが、次点のプレイヤーまで足切りのラインが繰り下がることはありません。

3. ペナルティの適用

【警告】以上のペナルティは、イベントの報告に添えてタカラトミーに報告されるべきです。

【ゲームの敗北】以上のペナルティは（【6.1 イベント上の誤り— 遅刻】と【6.5 イベント上の誤り— デッキ／リストの問題】を除いて）ヘッドジャッジに報告され、ヘッドジャッジによって与えられることが推奨されます。

ペナルティが与えられる場合、ジャッジは関連するプレイヤー全員にその違反について説明し、状況を正すための指示を与えなければなりません。

ヘッドジャッジがこのガイドラインを逸脱することを選んだ場合、ヘッドジャッジは通常与えられていたはずのペナルティと、逸脱の理由について説明することが望ましいです。

4. 巻き戻し

この文書やフロアルールの中では、ジャッジにゲームの巻き戻しの可能性を考慮してもよいという記載が存在します。

プレイヤーが手に入れうる、プレイヤーの行動に影響を与える情報が存在するため、この文書が適用されるイベントにおいては特に、巻き戻しは最終手段として扱われ、ゲームをそのまま続けさせるのがはっきり悪い解決であるという状況においてのみ適用されます。

よい巻き戻しとは、得られた情報が何も影響を及ぼさず、プレイの流れが変わらない（訂正された誤りを除く）ものです。

ヘッドジャッジだけが巻き戻しを許可できますが、ヘッドジャッジはその権限をジャッジに委譲できます。

巻き戻しをする場合、誤りの行われた時点以降の各処理は、もっとも後に行われたものから逆順に巻き戻されます。すべての処理は巻き戻されなければならず、一連の行動のうち一部を無視したり順番を変えたりすることは認められません。

処理を巻き戻す中でカードがどれであるかがプレイヤーのいずれか1人にでも判っていないもの（引いたカードなど）があった場合、ありうる候補の中から無作為にカードが選ばれ

ます。シャッフルの巻き戻しは基本的に、（どちらかの参加者が適正に位置を知っているものがある場合、それらの位置を保つように処置したうえで）シャッフルすることによって行われます。

5. ゲーム上の誤り

[ゲーム上の誤り] は、名探偵コナントレーディングカードゲームにおけるルールを破ったことによる、不正あるいは不正確なプレイによって起こります。

多くの反則がこの分類に入り、すべてを列記することは不可能であるため、以下に示すガイドラインは、[ゲーム上の誤り] をどう処理するかという判断の枠組みをジャッジに提示するためのものとなります。

[ゲーム上の誤り] のほとんどは、誤りが過失によるものだと仮定しています。以下の場合、ジャッジは他の事象が起きている可能性を考慮すべきです。

- ・違反が故意によるものだと確信できる場合… [7.8 非紳士的行為— 故意の違反]
- ・対戦相手の [ゲーム上の誤り] に関して気付きうるだけの時間があったにもかかわらずそれに気付かなかった場合… [5.7 ゲーム上の誤り— 違反の見逃し]

同じ分類に入る [ゲーム上の誤り] による、同一のイベント内での3回目以降の【警告】は、【ゲームの敗北】に格上げされます。

両方のプレイヤーにとっては状況が明白なようにプレイしていても、観戦者が混乱するようなものであった場合、ジャッジは両プレイヤーにペナルティを与えることなく、状況が明白にわかるようプレイすることを求めるべきです。

5.1 ゲーム上の誤り— 能力の発動忘れ

ペナルティ：【警告】

《定義》

能力（【～時】や「～したとき」など、特定のタイミングで発動するもの）が発動したが、持ち主であるプレイヤーが、その存在に気付いたことを示さなかった。

プレイヤーは原則的に、発動した効果が解決されるべきタイミングより後でしか行えないゲーム上の行動を行う（メインフェイズで行える行動を新たに開始する、エンドフェイズの終了を宣言する、対戦相手に未解決の効果の解決を許可するなど）か、その能力の効果が最初にゲームに視覚上の影響を及ぼす時点よりも前に、物理的処理を行うか、あるいは発動していることを示さなければならない。

ゲームのルールを変更する効果（例：「このキャラはガードできる場合、必ずガードする」など）について、その持ち主は効果について指摘するか、対戦相手が結果として不適正になる行動をすることを防がなければならない。

プレイヤーは、ゲームを速く進めることで相手の発動済みの効果を忘れさせることはできない。対戦相手のターンに、ターンプレイヤーが次にゲーム上の行動を行う（メインフェイズで行える行動を新たに開始する、エンドフェイズの終了を宣言するなど）前にその効果に気付いているということを示したなら、その効果は忘れられていない。

能力の発動を忘れたが、その効果がゲームに何も影響を及ぼすことなくゲームが続行された場合（「～してもよい」効果や、「○枚まで選び、～」効果など）は、違反には該当せず、ペナルティは与えられないか【注意】のみ与えられる。

《ポリシー》

プレイヤーには自分の能力の発動を覚えておくことが期待されており、故意に無視した場合は（上記の通り、その能力がゲームに何も影響を及ぼさない場合を除いて）【7.8 非紳士的行為—故意の違反】に該当します。

《措置》

この文書の【4. 巻き戻し】の内容を前提として、フロアルール【5.2 ゲームの巻き戻し】【5.3 不適切なゲーム進行と対応処置（能力の発動や効果の解決を忘れた）】の内容に基づいて対応します。

《追加措置》

ジャッジは、【警告】を与える意図があるか、故意に発動を忘れていると疑うに足る理由がない限り、これらの状況に介入するべきではありません。

ゲームの現状復帰に関しては、それが単に忘れられた能力の効果を解決するために部分的に巻き戻すのか、ゲーム全体を巻き戻すのかはジャッジの判断に任されます。ただし、巻き戻しが必要な場合はヘッドジャッジへ確認を求めるべきです。

5.2 ゲーム上の誤り— 過剰なキャラが現場にいる

ペナルティ：【警告】

《定義》

プレイヤーの現場に、ルール上で設定されている上限（通常は5枚）を超えてキャラが置かれており、持ち主であるプレイヤーが、その存在に気付いたことを示さなかった。

《ポリシー》

プレイヤーには自分のエリアを適正に管理することが期待されており、故意に無視した場合は [7.8 非紳士的行為— 故意の違反] に該当します。

《措置》

フロアルール [5.3 不適切なゲーム進行と対応処置（現場に6枚以上のキャラがいる）] の内容に基づいて対応します。

5.3 ゲーム上の誤り— 過剰なカードを見た

ペナルティ：【警告】

《定義》

プレイヤーが、ルール上で見る権利のないカードを見た。

このペナルティは、複数の過剰なカードが一連の行動によって見られた場合にも1回だけ適用する。

《ポリシー》

プレイヤーは、このペナルティを「追加のシャッフル」あるいは引きたくないカードをデッキの中に戻すための方法として扱ってはなりません。そのような行為は【7.8 非紳士的行為— 故意の違反】に該当します。

《措置》

デッキの場合、フロアルール【5.3 不適切なゲーム進行と対応処置（デッキのカードを見てしまった）】の内容に基づいて対応します。

FILEエリアや証拠エリアの場合、すでに公開されていたり位置が判明しているカードを除いて無作為化し、その後で元の位置に戻します。

5.4 ゲーム上の誤り— 過剰なカードを引いた

ペナルティ：【警告】

《定義》

プレイヤーが不正に1枚以上のカードを手札に入れ、かつその行動や処理が他の【5.6 ゲーム上の誤り— その他一般のゲームルール抵触行為】や【6.6 イベント上の誤り— ゲーム中のやり取りに関するエラー】にあたる行為の直後でもなく、また解決順を間違えたことによるものでもない場合に適用される。

そのプレイヤーが実際にカードを引く前に（複数枚引く場合はその枚数も含めて）対戦相手の確認を受けていた場合、それは【過剰なカードを引いた】としては扱わない。

また、本来持っていない枚数のカードを手札に持っていた場合にも【過剰なカードを引いた】として扱われる。

《措置》

現状復帰の措置として、過剰に引いたと判断される枚数だけ手札から無作為にカードを選び、そのカードをデッキに戻してシャッフルします。その際、どちらかの参加者が適正に位置を知っているものがある場合、それらの位置を保つように処置します。

5.5 ゲーム上の誤り— 過剰なカードを置いた

ペナルティ：【警告】

《定義》

プレイヤーがカードを証拠エリアやFILEエリアに置くときに余分に置きすぎた。

《追加措置》

原状復帰の措置として、過剰に置いたと判断されるカードの中から余剰の枚数だけ無作為にカードを選び、そのカードをデッキに戻してシャッフルします。その際、どちらかの参加者が適正に位置を知っているものがある場合、それらの位置を保つように処置します。

5.6 ゲーム上の誤り— その他一般のゲームルール抵触行為

ペナルティ：【警告】

《定義》

この違反は、プレイヤーが何か誤りを犯したり、ゲームの手順を正しく進めなかつた場合などに起こるさまざまな場合に適用されます。

ゲームルールに抵触している行為のうち、他の【ゲーム上の誤り】が該当しないものはこの違反となります。

例：

(A)メインフェイズに「手札の使用」を2回行った。

(B)アクションや推理できないキャラでそれらの行動を行った。

(C)リムーブされたキャラをリムーブエリアに置かないままにしていて、数ターン後に気付いた。

(D)解決編に移行する条件を満たしたが、宣言していなかったことにあとで気付いた。（また、宣言したがマーカーを裏返していなかった。）

《ポリシー》

ゲームルール上の処理は公開下で起こることであり、両方のプレイヤーによって適切に行われるべきです。

《措置》

この文書の【4. 巻き戻し】の内容を前提として、フロアルール【5.2 ゲームの巻き戻し】【5.3 不適切なゲーム進行と対応処置】の内容に基づいて対応します。

《追加措置》

対戦相手が誤りに気付けるべき妥当な時点よりもゲームが進行していた場合、その対戦相手も違反を犯していることになります。そのほとんどの場合、違反は【5.7 ゲーム上の誤り—違反の見逃し】に該当します。

対戦相手にとって適正かどうか確認できる可能性がなくなる類の誤りは、ペナルティの格上げも検討されます。その種の誤りには、選択が適正であったことを示すためのカードの公開忘れなどの、非公開情報の誤用が含まれます（「公開して手札に加える」効果で公開しなかった場合など）。その情報が、違反が行われてからも区別できる場所にあった場合（そのカードがデッキの1番上、手札の唯一のカード、公開エリアにあるなど）は、可能ならばペナルティを格上げにせずにその情報を公開するべきです。

5.7 ゲーム上の誤り—違反の見逃し

ペナルティ：【警告】

《定義》

プレイヤーが、【ゲーム上の誤り】を他のプレイヤーが犯したときに即座に指摘しなかつた。

ジャッジが「有利を得るため」あるいは「より有利なタイミングで発見するため」に故意に見逃したと確信した場合、【7.8 非紳士的行為—故意の違反】の適用を検討すべきである。

なお、対戦相手の能力（【～時】や「～したとき」など、特定のタイミングで発動するもの）の発動を指摘しないことは、【違反の見逃し】にも【7.8 非紳士的行為—故意の違反】にも該当しない。ただし、それ以外の能力（現場にいるかぎり有効であり続けるものなど）は両方のプレイヤーが共通で認識している情報に含まれる。

6. イベント上の誤り

【イベント上の誤り】は、この文書ならびに「フロアルール」やイベントごとに制定された運営ルールに対する違反のことです。ジャッジがその誤りを故意だと判断した場合、【7.8 非紳士的行為—故意の違反】の適用が検討されるべきです。

同じ分類に入る【イベント上の誤り】による2回目以降の【警告】は、【ゲームの敗北】に格上げされます。

6.1 イベント上の誤り—遅刻

ペナルティ：【ゲームの敗北】

《定義》

イベントにおいて告知された期限や時間制限に従うことができなかつた。
もしラウンドが早く開始され、プレイヤーが本来告知されていた開始時刻までに席に着いていた場合、違反ではない。

例：

- (A) ラウンド開始のアナウンスまでに自分の席につくことができなかった。
- (B) ジャッジや主催者が告知した提出期限までにデッキリストを提出できなかった。
- (C) カードの紛失などにより、ラウンド開始後にデッキが不完全な状態になっていた。
- (D) 間違った席について、本来と違う対戦相手とプレイしていた。

《追加措置》

ペナルティが適用されない範囲の遅れをもってゲームを開始する場合、ジャッジは開始までにかかった時間の長さに応じて延長時間を与えることができます。

6.2 イベント上の誤り— 外部情報の参照

ペナルティ：【ゲームの敗北】

《定義》

プレイヤー、観客、その他イベント関係者が以下の行動を取った場合、この違反となる。

- ・対戦のために着席した以降で、外部からの助言またはそのゲームに関する非公開情報を求めた。
- ・対戦中のプレイヤーに助言をし、あるいはそのゲームに関する非公開情報を開示した。
- ・ゲームの進行中に、非公開情報を記録するためにメモを取った。

例：

- (A) ゲームの進行中に、イベント前に準備したメモを見た。
- (B) 観客が、その情報を求めていないプレイヤーに正しいプレイを指摘した。

《ポリシー》

ゲーム中の記録についてはプロアルールの [2.10 記録を取ること] で規定されています。

《追加措置》

この違反をイベントに参加していない観客が犯した場合、その領域から離れるように指示されることがあります。

6.3 イベント上の誤り— 遅いプレイ

ペナルティ：【警告】

《定義》

プレイヤーが、適正な時間内にゲーム中の行動を終わらせなかつた。

故意に遅くプレイすることで時間制限を有利に働くかせようとしているジャッジが判断した場合、その違反には [7.7 非紳士的行為— 遅延行為] が適用される。

《ポリシー》

すべてのプレイヤーには充分な速度でプレイする責任があります。プレイヤーはそう認識せず、プレイが遅いことがあるので、ジャッジが「速くプレイしてください」と伝えるだけで充分な場合もあり、それでも遅い場合にペナルティが検討されます。

6.4 イベント上の誤り— 不充分なシャッフル

ペナルティ：【警告】

《定義》

プレイヤーが、過失によって自分のデッキまたはデッキの一部を充分に切り直さないまま対戦相手に提示した場合、この違反になる。

デッキの中のカードが1枚でもどこにあるか、あるいはその分布がどうであるかをプレイヤーが知っているとジャッジが判断した場合、そのデッキは充分にシャッフルされていないとする。

《ポリシー》

シャッフルについてはフロアルールの [3.4 シャッフル] で規定されています。

6.5.1 イベント上の誤り— デッキリストの問題

ペナルティ：【ゲームの敗北】

《定義》

プレイヤーのデッキリストが不適正であるか、意図したデッキと整合していない。

例：

(A) デッキリストに「カードの使用制限」で禁止されているカードが含まれていた。または制限されているカードがその枚数を超過して含まれていた。

(B) デッキリストに記入された枚数が40枚未満だった（そのプレイヤーのデッキは実際には40枚だった）。

(C) カードIDの記入漏れ、判読できない状態での記入などにより、特定できないカードがあった。

(D) カードの紛失などにより、リストどおりのデッキを使用できなくなった。

《ポリシー》

デッキリストは、デッキがそのイベントの間、同一であることを保証するために用いられます。ジャッジや他のスタッフは、イベント開始前にプレイヤーに対して、適正なデッキリストを提出し、適正なデッキでプレイするよう心がけさせるべきです。

またプレイヤーは、イベントにおけるルールで指定されたデッキリストの提出方法（デッキ作成ツールなど）において可能かどうかにかかわらず、本項のルールを守る必要があります。

《措置》

イベントでの対戦が始まった以降にデッキリストの内容を修正したプレイヤーには、通常【ゲームの敗北】が与えられます。開始前に適正なデッキリストに修正できた場合、ペナルティを格下げするか、そもそもペナルティを受けません。

ゲーム中に直接発見されたものを除き、デッキリストの誤りに対するペナルティは、次のラウンドの開始時に与えられます。

デッキリストに曖昧または不明瞭な情報で書かれている場合、プレイヤーは発見されるまでそのカードを入れ替えることが可能になってしまう危険性があります。ヘッドジャッジは、そのプレイヤーがデッキリストに書いたものが完全で正確なカード名でなくとも明白で確定できると判断した場合、このペナルティを科さなくともかまいません。

6.5.2 イベント上の誤り— デッキの問題

ペナルティ：【警告】

《定義》

プレイヤーが実際に使用しているデッキが登録されたデッキリストと整合しておらず、プレイヤーが意図していたのはデッキリストのものである。

例：

(A)プレイヤーのデッキにカードが39枚しか含まれていなかった。ただし、デッキリストは正しく40枚で登録されていた。

(B)デッキリストは適正な内容で登録されていたが、デッキリストにないカードがデッキに入っていた。または（前の対戦相手など）他のプレイヤーのカードがデッキに混じっていた。

《ポリシー》

プレイヤーはデッキの誤りを即座に報告するべきであり、また誤りのあるカードがデッキ内にあったことによって有利を得る余地があつてはなりません。

《追加措置》

紛失したカードが現在または過去の対戦相手のデッキに含まれていた場合、両プレイヤーに対してペナルティが与えられます。

対戦相手にゲーム開始時のシャッフルのためにデッキを提示している間や、デッキチェックの間にデッキの枚数が不適正であることが発覚した場合、単純な用意の不備や対戦相手の

デッキに交じっていた（すぐに復元できる）場合を除き、ペナルティは【ゲームの敗北】に格上げされます。

リストどおりのデッキを使用できなくなった場合、違反は [6.5 イベント上の誤り—デッキリストの問題] に該当します。

ヘッドジャッジは必要と判断した場合、代用カードを発行することができます。（代用カード：そのイベントの間だけ有効な、該当のカードと同一のカードとして扱われるもの）

6.6 イベント上の誤り—ゲーム中のやり取りに関するエラー

ペナルティ：【警告】

《定義》

プレイヤーが、フロアルール [4. ゲーム中のやり取り] で規定された内容に抵触した。

例：

(A)手札の枚数を聞かれて「3枚」と答えたが、実際には4枚持っていたことにあとで気付いた。

(B)このターン中に「手札の使用」をまだ行っていないと言ったが、それは単なる記憶違いだった。

《追加措置》

プレイヤーが、対戦相手から与えられた不正確な情報に基づいて行動していることが明確である場合、巻き戻しも考慮されます。

6.7 イベント上の誤り—区別できるカード

ペナルティ：【警告】

《定義》

プレイヤーのカードが傷や向きなどで区別できる状態であり、それによって利益を得うる場合はこの違反になる。

例：

デッキのスリープ数枚の背面に小さな傷がついていた。（傷がついているのは関連性のない別々のカードだった。）

《ポリシー》

イベントの間でスリープに傷がつくのはよくあることであり、プレイヤーがそれによって利益を得ようとしていると判断されない限り、その状況を理解させるだけで充分です。

スリープに入れた状態であっても完全に同一な状態が保持されることはありえないでの、ジャッジはペナルティを決定するにあたってそれを忘れるべきではありません。

《追加措置》

プレイヤーは、指示があった場合にスリープやカードを交換することが必要となります。

ヘッドジャッジは必要と判断した場合、代用カードを発行することができます。（代用カード：そのイベントの間だけ有効な、該当のカードと同一のカードとして扱われるもの）

プレイヤーが区別できていることによってゲームの完全性に問題が生じているとヘッドジャッジが判断した場合、ペナルティは【ゲームの敗北】に格上げされます。

7. 非紳士的行為

[非紳士的行為] は、イベントの安全性や競技性、楽しさ、または完全性に大きな被害を与える可能性のある、問題のある振る舞いのことです。

このガイドラインはプレイヤーを主に想定した内容ですが、観客やスタッフ、ジャッジも同じ基準に基づいて判断されます。

7.1 非紳士的行為— 軽度

ペナルティ：【警告】

《定義》

プレイヤーが、イベントあるいはその参加者に損害を与える以下のようないくつかの行為を行なつた。

- ・低俗で下品な発言
- ・ジャッジへの不適切な要求
- ・スタッフの指示に従わない
- ・ゴミの放置など、一般的なマナーの逸脱

《ポリシー》

プレイヤーはその問題をただちに解決しなければなりません。

《追加措置》

[非紳士的行為— 軽度] を繰り返し違反した場合、異なる内容であっても【ゲームの敗北】が与えられます。それがゲームの終了時に与えられた場合、ジャッジの判断によってペナルティを次のゲームに適用することができます。

7.2 非紳士的行為— 重度

ペナルティ：【ゲームの敗北】

《定義》

プレイヤーが、嫌がらせ、強迫、いじめ、つきまといだと常識的に感じるような行動をした。これには、人種、肌の色、宗教、出身国、年齢、性別、障害、性的指向に基づく侮辱が含まれる。

物理的な暴力による強迫は、【7.5 非紳士的行為— 攻撃的行為】として扱われるべきである。

この違反として扱われる嫌がらせの成立において、違反者が悪意や害意を持っている必要はない。

また、この違反はイベントの空間内にとどまらず、ソーシャルネットワークサービスなどの振る舞いに対しても適用されうる。

《ポリシー》

プレイヤーはその問題をただちに解決しなければなりません。

《措置》

この違反がゲーム中に行われた場合、ジャッジは進行中のゲームを終了させプレイヤーを引き離すなど、状況を悪化させることがないよう手を尽くすべきです。

違反の内容が【非紳士的行為—重度】に当てはまらないと判断した場合にも、ジャッジは今後の誤解を避けるためにプレイヤーへの説明が求められます。

《追加措置》

この違反がゲームの終了時に与えられた場合、ジャッジの判断によってペナルティを次のゲームに適用することができます。

この違反が悪意を持って行われていたり、プレイヤーが反省の意を示さなかったり、繰り返されたりした場合には、ペナルティは【失格】およびイベント会場からの除外に格上げされます。

7.3 非紳士的行為— 結果のねつ造

ペナルティ：【失格】

《定義》

プレイヤーが、現在のゲームに関係ない方法（や、現在のゲームで適正でない行動）でゲームの勝敗を決めようとした、あるいはそう提案した。

例：

(A)時間切れに際して、引き分けになりそうだったのでじゃんけんで勝者を決めた。

(B)時間切れになつたので、最終的なゲームの状況で勝者を決めようと対戦相手に提案した。

《ポリシー》

多くの場合、このペナルティは両方のプレイヤーに適用されます。不適正な方法の提案に対してジャッジを呼んだ場合は例外となります。

7.4 非紳士的行為— 買収

ペナルティ：【失格】

《定義》

プレイヤーが、謝礼の類と引き換えを提案して対戦相手を投了させたり、ゲームの結果をねつ造したりさせようとした、あるいはそれを受け入れた。

例：

(A)対戦相手に金銭で投了してくれないかと持ちかけた。

(B)賞品の一部を渡す代わりに投了してくれるよう、対戦相手に頼んだ。

7.5 非紳士的行為— 攻撃的行為

ペナルティ：【失格】

《定義》

他者あるいはその持ち物に対して物理的な損害を与えるか、脅迫的な振る舞いをした場合、この違反となる。

《追加措置》

イベント主催者は当該の行為者をイベント会場から退場させることができ、特段の理由がないかぎりそうすべきです。

7.6 非紳士的行為— イベント物品の窃盗

ペナルティ：【失格】

《定義》

イベントで用いる、カードやイベント用の備品などの物品を盗んだ場合、この違反になる。

《ポリシー》

この違反が設定されているからといって、プレイヤーが自分の所有物に注意を払う責任がないということではありません。

《追加措置》

イベント主催者は当該の行為者をイベント会場から退場させることができ、特段の理由がないかぎりそうすべきです。

7.7 非紳士的行為— 遅延行為

ペナルティ：【失格】

《定義》

時間制限を利用して有利にしようと、故意にプレイを遅くした場合はこの違反になる。故意でない場合には、[6.3 イベント上の誤り— 遅いプレイ] が適用される。

例：

- (A)意味のある行動を取れない状況にもかかわらず、過剰に時間をかけた。
- (B)ゲームで不利になったプレイヤーが、時間切れになるようプレイのペースを落とした。

7.8 非紳士的行為— 故意の違反

ペナルティ：【失格】

《定義》

各種の規則を故意に破ったり、ジャッジやスタッフに虚偽を働いた。

なお、以下の条件を両方とも満たしていない場合、【故意の違反】にはならず、他の違反で取り扱われる。

- ・そのプレイヤーが自分の行動で有利を得ようとしている。
- ・そのプレイヤーが、自分が不正なことをしていると認識している。

例：

- (A)プレイヤーが、ゲームの終了後に結果を変更した。
- (B)ジャッジやスタッフの聞き取りに対して嘘をついた。
- (C)対戦相手のキャラがリムーブされないにもかかわらず、対戦相手がそれをリムーブエリアに置くことを放置した。
- (D)過剰なカードを引いてしまったことに気付いたが、ペナルティを避けるためにジャッジを呼ばなかった。

更新履歴

2025年1月9日 公開 [Ver.1.0]

2026年1月9日 更新 [Ver.1.1]

- ・ [5.1 ゲーム上の誤り— 能力の発動忘れ] を更新
- ・ [5.6 ゲーム上の誤り— その他一般のゲームルール抵触行為] を更新
- ・ [5.7 ゲーム上の誤り— 違反の見逃し] のペナルティを【警告】に更新
- ・ [6.5 イベント上の誤り— デッキ／リストの問題] の項目を [6.5.1 イベント上の誤り— デッキリストの問題] および [6.5.2 イベント上の誤り— デッキの問題] に分割