

# ハイキュー!!バボカ!!BREAK フロアルール

## はじめに

この文書はハイキュー!!バボカ!!BREAKの公式イベント／公認イベントにおける指針となる規定です。  
イベントに参加した皆さん(参加者・スタッフ)が心地よくハイキュー!!バボカ!!BREAKを楽しめるよう、試合の勝ち負けにこだわらなくても、相手へのリスペクトを怠らず、お互いにルールを遵守し、良いイベントを目指しましょう。

※開催されているイベントの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。

## 【もくじ】

第1章: イベントに参加する皆さんへ	2
第2章: プレイヤーの皆さんへ	3
第3章: 観戦者の皆さんへ	4
第4章: 主催者の皆さんへ	4
第5章: ジャッジについて	4
第6章: 大会形式と進行の規定について	5
第7章: 試合に使用する道具について	6
第8章: デッキをシャッフルする行為について	7
第9章: 制限時間について	8
第10章: 試合の終了及び勝敗について	9
第11章: 大会の途中棄権について	9
第12章: 不正行為による試合結果の操作について	9
第13章: 遅いプレイについて	10
第14章: ペナルティについて	10
第15章: 禁止・制限カードについて	12

## 第1章：イベントに参加する皆さんへ

---

ハイキュー!!バボカ!!BREAKのイベントに参加する皆さんは、  
お互いを尊重し、思いやりを持って他者と接するよう心がけましょう。

### イベントへの参加資格

以下の例外を除いて、イベントには誰でも参加することができます。

- ・ 株式会社タカラトミーおよびその方針によって特に参加を禁止されている個人。
- ・ 親や保護者の承諾を得ていない13歳以下の個人と、現地の法律や条例、あるいは主催者やイベント会場の規定によって入場やイベント参加を禁止されている個人。
- ・ 主催者によって設定された年齢制限に抵触する個人。
- ・ 株式会社タカラトミーの許可を得ず、過去1年以内に株式会社タカラトミーに属する個人および、株式会社タカラトミーからハイキュー!!バボカ!!BREAKに関する開発業務または運営業務を委託されている法人や個人。

※株式会社タカラトミーはこの制限をイベントごとに撤廃または一部緩和することができます。

※ただし、株式会社タカラトミーは、事前の予告なしにプレイヤーのイベントへの参加資格を停止したり無効にしたりする権限を持っています。

## 第2章:プレイヤーの皆さんへ

---

プレイヤーの皆さんは、決められたルールを守り、お互いが気持ちよく試合ができるよう、対戦相手に対して、常に思いやりを持ちながら、フェアプレーを心がけましょう。  
試合に関するマナーについて、プレイヤーの皆さんは以下のことを心がけなければなりません。

- ・ 試合前や試合後にはあいさつを心がけましょう。
- ・ 試合中はプレイやスキルの宣言をはっきりと行い、対戦相手もそれにきちんと答えるようにしましょう。
- ・ 試合中は、対戦相手やジャッジ(またはスタッフ)にわかりやすいよう、きちんとカードや持ち物などを整理してプレイをするように心がけましょう。
- ・ 対戦相手のカードは丁寧に扱きましょう。  
また、対戦相手のカード(各エリアのカード)を取り扱う場合は、対戦相手の許可を得てから行うようにしましょう。
- ・ 対戦相手が不快に感じる行為をしてはいけません。  
(例:大きな声を出す。相手の悪口を言う。わざと時間をかけてプレイする。等)
- ・ 試合中に席を離れる場合は、対戦相手とジャッジ(またはスタッフ)から許可をもらいましょう。
- ・ フェアプレーの精神を心がけ、対戦相手だけでなく、スタッフやジャッジ、観戦者に対しても礼儀正しく行動しましょう。

また、プレイヤーは以下の義務と権利を持ちます。

- ・ プレイヤーの義務  
フロアルールや主催者が決めたルールに従わなければなりません。  
ジャッジ(またはスタッフ)によって決められた内容に従わなければなりません。  
プレイヤーは大会の開始時間と制限時間を守る義務があります。  
イベントに必要な道具を用意しなければなりません。  
買収や試合結果の捏造の提案を受けた場合、または大会の試合結果に間違いを見つけた場合も、ジャッジに報告する義務があります。これらの義務を無視した場合、ペナルティが科せられる場合があります。
- ・ プレイヤーの権利  
イベント参加中にルールに関して疑問が発生した場合、ジャッジ(またはスタッフ)を呼んでその疑問について確認することができます。ジャッジの裁定に不服がある場合、より上位のジャッジへの上告を要求することができます。  
他のプレイヤーがルールに違反している状況を見つけた場合、プレイヤーはジャッジに通報する権利があります。

## 第3章: 観戦者の皆さんへ

---

大会を観戦する場合は、試合や大会の運営に支障が出ないよう、大会で決められたエリアから、観戦マナーを守る必要があります。

大会に参加しているプレイヤーであっても、大会を観戦する場合には、観戦者と同様に観戦マナーを守る必要があります。

観戦マナーが守られなかった場合、ジャッジ(またはスタッフ)の判断により、ペナルティが科されたり観戦ができなくなったりする場合があります。

- ・ 観戦マナーとは、会話、リアクション、歓声などを控え、試合中のプレイヤーが集中できるよう配慮して観戦を行うことです。

観戦者は、試合中のプレイヤーの意思決定に影響を与える行動を取らないようにする必要があります。

## 第4章: 主催者の皆さんへ

---

主催者は、イベントや大会における最終決定権を持ちます。

また、大会における成績の管理、責任についても、その決定権は主催者にあります。スタッフは、主催者からその権限を部分的に委任される場合があります。

主催者は、イベントを円滑に運営するために、以下の責任を持ちます。

- ・ イベントに必要な場所を確保します。
- ・ イベント当日までにイベントの宣伝を行います。
- ・ イベントの運営に必要なスタッフを集めます。
- ・ イベントの運営に必要な物品を供給します。
- ・ イベントの結果を株式会社タカラトミーに報告します。

## 第5章: ジャッジについて

---

すべてのジャッジは、決められたルールを守り、公正かつ円滑な大会運営がなされるよう、イベントに参加する皆さんやスタッフと協力しあわなければなりません。また、すべてのプレイヤーの模範となるように、紳士的な対応が求められます。すべてのジャッジは、ルールの不備やプレイヤーの不正行為、または不正と疑わしき行為を予見・発見した場合、これに介入して指摘、修正することができます。

このほか大会によっては、フロアジャッジとマスタージャッジの2種類のジャッジが置かれる場合があります。フロアジャッジとマスタージャッジは一緒に「ジャッジ」と呼ばれます。

### ①フロアジャッジ

フロアジャッジは以下の権限を持ちます。

- ・ フロアジャッジの権限

ゲームの状況についてプレイヤーが判断するための直接的な助けにならない範囲で、ルールやカードの効果についての質問に答えたり、カードの正式なテキストを教えたりすることができます。

## ②マスタージャッジ

マスタージャッジと主催者は、大会中の裁定およびルール判断に対する最終決定権を持ちます。マスタージャッジの最終決定は覆ることはありません。

イベントに参加しているプレイヤーは、マスタージャッジの裁定およびルール判断に従わなければなりません。

イベントの規模や形式によっては、マスタージャッジが複数人いたり、イベントごとに異なるマスタージャッジが置かれたりする場合があります。その場合、マスタージャッジによってそれぞれの違った裁定を下す可能性があります。

マスタージャッジとして務めている限りにおいて、すべてのマスタージャッジは同等の権限と責任を持ちます。

マスタージャッジは、フロアジャッジの責任に加えて以下の責任を持ちます。

- ・ マスタージャッジの責任

プレイヤーから裁定の見直しを要求されたとき、フロアジャッジの裁定を覆すことも含めて最終的な判断を決定します。

必要に応じて、フロアジャッジに役割を設定します。

- ・ マスタージャッジの権限

しばらくの間責任を果たせない場合、一時的に他のジャッジにその権限を委任することができます。

## 第6章:大会形式と進行の規定について

---

大会形式や進行に関する規定は大会ごとに個別で定められます。プレイヤーは定められた規定に従う必要があります。

なお、大会に関するすべての判断の最終的な決定権は、主催者およびマスタージャッジにあります。

大会ごとに個別に定められる規定には以下のものがあります。

- ・ 試合方式
- ・ ラウンド数
- ・ レギュレーション
- ・ 試合時間
- ・ 時間切れの処理
- ・ デッキの登録方法
- ・ 遅刻の要件と処理
- ・ 順位の決定方法
- ・ 不戦敗の処理

また、主催者はこれらの規定を予告なく変更する権利を持ちます。

## 第7章:試合に使用する道具について

---

プレイヤーは、試合に必要な道具を準備する必要があります。

必要となる道具は大会ごとに異なりますが、例として以下のものがあります。

- ・ デッキ
- ・ コイン
- ・ 各種マーカー
- ・ その他大会ごとに定められた物品

プレイヤーは大会のルールやマナーに反していない限り、好きな道具を使用できます。大会の公平性に影響が出る可能性があるもの、著作権を侵害しているものや公序良俗に反しているものなど、大会のルールやマナーから逸脱しているものは使用できません。

#### ①使用できるカードについて

プレイヤーは、大会ごとのレギュレーション(=大会ごとに定められたルール)で決められたカードを使用します。

どのような大会でも、偽造されたカード(コピーや手作りによる代用カードを含む)を使用することはできません。

カードのオモテ面・ウラ面・側面に、同じデッキ内のカードと区別できる傷、汚れ、印、反りなどがある場合、ジャッジの判断により大会で使用できない場合があります。ただし、スリーブを使用することで区別がつかなくなる場合は、使用することができます。※大会によって、使用できるスリーブの条件が定められている場合があります。

新発売のカードや商品は株式会社タカラトミーが定める正式な発売日・配布日として定めたその日よりイベントで使えるようになります。ただし主催者は正式な発売日・配布日以降については、そのイベントでの使用可否を事前に告知し、決定することができます。

イベントでのゲーム環境において、一部カードの仕様を制限する可能性があります。※禁止・制限カードについては、第 15 章に詳しく書かれています。

#### ②代用カードについて

故意ではないカードの破損などにより、公平なゲームの進行が不可能だとジャッジが判断した場合のみ、破損したカードの代替となるもの(代用カード)の使用が認められます。ただし、代用カードはジャッジが発行したもの、またはジャッジが承認したものに限り、代用カードを使用するプレイヤーは、事前に対戦相手に代用カードがデッキに含まれていることを伝えなくてはなりません。

試合中、代用カードの元のカードはすぐに確認できるように手元に用意します。対戦相手が代用カードのオモテ面を確認できる状態になっている間、対戦相手の確認を求められたときは元のカードを提示する必要があります。元のカードが用意できない場合、代用カードの使用は認められません。

### ③スリーブについて

プレイヤーは大会ごとのレギュレーションで定められたスリーブを使用します。

ただし、必ずしもスリーブを使用しなければならないということではありません。

カードやスリーブが同じデッキ内のカードと区別できる状態であるなど、試合において適切でないものであるとジャッジが判断した場合、プレイヤーはより適したスリーブに交換するか、またはスリーブなしで試合するか、選択することができます。

また、カードやスリーブが試合において適切でないものであるとジャッジが判断した場合、ジャッジ(またはスタッフ)の判断により、ペナルティが科される場合があります。

※大会によっては、主催者が指定するスリーブの使用が義務づけられる場合もあります。

### ④プレイマットについて

プレイヤーはプレイマットを使用できます。

### ⑤時計について

プレイヤーは試合時間を確認するために、時計を使用できます。

ただし、試合中に電子機器の使用が認められない大会において、スマートフォンなどの電子機器を時計の代わりに使うことはできません。※スマートウォッチ等も含まれます。

### ⑥コインについて

プレイヤーは、対戦相手もしくはジャッジの承認を受けた場合に限り、コインを使用することができます。コイントスを行う場合は、3回転以上回転させる必要があります。

### ⑦メモなどの使用について

プレイヤーは、試合中や複数回の試合で構成されている場合のゲーム間に、メモなどを用いて情報の記録を取ることはできません。

### ⑧おはじきやサイコロなどについて

ゲームの進行の状況やカードの状態変化や数値の変化を一時的に記録する手段として、物品(おはじきやサイコロなど)をマーカーとして使用することは許容されます。

ただし、ハイキュー!!バボカ!!BREAKのカードや、それに類する印刷物、貨幣や硬貨などの金銭、ジャッジが不適切と判断したものは使用することはできません。

## 第8章: デッキをシャッフルする行為について

---

「デッキをシャッフルする」とは、デッキのカードの順番が、お互いのプレイヤーにわからないよう、十分ランダムになるまでよく混ぜることです。

「デッキをカットする」とは、デッキを上下二つか三つに分け、そのカード群を好きな順番に入れ替えることです。

すべてのプレイヤーのデッキは、それぞれの試合が開始したときと、試合中「デッキをシャッフルする」と指定された直後は、十分ランダムになるようシャッフルされた状態であればなりません。

カードがランダムではない状態のまま試合が進行していた場合、お互いのプレイヤーにペナルティが

科せられる場合があります。

また、カードをシャッフルするときに不正な操作を行った場合、厳しいペナルティが科せられる対象となります。

※ペナルティについては、第 14 章に詳しく書かれてあります。

#### ●プレイヤーがデッキをシャッフルすることについて

- ・プレイヤーは自分のデッキの中身が十分ランダムになるよう、満足するまでデッキをシャッフルすることができます。ただし対戦相手に見える位置で適切な時間内に行い、カードに傷を付けたり、中身を見たりしないよう注意しなければなりません。

##### ▶デッキをシャッフルする手順

##### ①自分のデッキをシャッフルする。

- ・中身が十分ランダムになるようにします。

##### ②対戦相手に自分のデッキを渡し、シャッフルするように求める。

- ・対戦相手は、既にカードの順番が十分ランダムであると判断した場合、シャッフルを省略することもできます。
- ・対戦相手がカードをシャッフルした、または、その手順を省略した後、プレイヤーは自分のカードをシャッフルすることはできません。

#### ●ジャッジがデッキをシャッフルすることについて

- ・ジャッジはプレイヤーの要求に応じて、もしくはジャッジの判断においてプレイヤーのカードをシャッフルする権限を持っています。
- ・プレイヤーはどちらかのカードが十分ランダムにシャッフルされていないと感じた場合や、手順どおりに行われなかった場合、ジャッジを呼んでそのカードをシャッフルするよう求めることができます。  
ジャッジがカードをシャッフルした後、プレイヤーはカードをシャッフルしたり、カットしたりすることはできません。



## 第9章：制限時間について

---

制限時間は20分間が推奨時間です。なお、主催者は大会ルールとして任意の制限時間を設定することができます。

ゲームの進行中に1分以上の中断が発生した場合、ジャッジはそのゲームの時間を適宜延長することができます。

## 第10章：試合の終了及び勝敗について

---

試合の終了および勝敗については、大会ごとに定められたレギュレーションに従い、決定されます。レギュレーションで、選手証などに試合の結果とともにプレイヤーとその対戦相手のサインが求められている場合、一度お互いのサインが行われた試合結果については、くつがえすことができません。

ただし試合終了後であっても、不正が認められた場合、それにより今後の大会運営に著しい影響が及ぶ懸念がある場合、主催者側の判断により試合結果の訂正と、訂正前の試合結果に付随する一切の権利を剥奪する場合があります。

また、試合の勝敗結果をつけることが困難であると判断された場合、マスタージャッジとイベント主催者によって勝敗結果を決めることがあります。

制限時間終了時に決着がついていない場合、以下のどちらかの決着方法で決定します。

### 制限時間終了時の決着方法

#### ①最終勝負

ジャンケンやコイントスなどのランダムな方法で勝敗を決定します。

#### ②両者敗北

両者ともそのゲームに敗北します。勝者はおらず、どちらのプレイヤーもゲームに敗北したと記録されます。

※トーナメント形式のイベントではこの決着方法を用いることはできません。

## 第11章：大会の途中棄権について

---

大会の途中で棄権を希望するプレイヤーは、ジャッジ(またはスタッフ)にその旨を知らせて、許可を得なければなりません。

対戦相手が発表された後、試合が始まる前に棄権することが決まったプレイヤーは、その試合は不戦敗扱いとなり、その後大会から棄権したこととなります。

## 第12章：不正行為による試合結果の操作について

---

プレイヤーはどのような大会であっても、対戦相手と相談して試合結果を決定する、もしくは改ざんする行為をしてはいけません。

じゃんけんやコイントスなどで試合結果を不正に操作または決定した場合、金品などと引き換えに試合結果を操作した場合、厳しいペナルティが科せられる対象となります。

※ペナルティについては、第14章に詳しく書かれてあります。

## 第13章：遅いプレイについて

---

プレイヤーは、どれだけ状況が複雑であっても、時間を守ってターンを進めなければならない、イベントごとに定められた時間制限を守る必要があります。対戦相手が制限時間によって不利になることを意図してゲームを進行する行為は厳しいペナルティが課せられます。

意図的な時間稼ぎは許されず、遅いプレイが意図的であるかはジャッジにより判断されます。ジャッジは自身が妥当だと判断する範囲でゲームに立ち会って、そのゲームが遅いプレイであるかを確認することができます。対戦相手からの主張の有無に関わらず、遅いプレイであるかはそのジャッジが判断します。なお、プレイヤーは自身で意識をせずに遅いプレイを行ってしまうことがあるため、ジャッジは遅いプレイであることをそのプレイヤーに段階を踏んで注意することが推奨されます。複数回の注意を経たあと、それでもそのプレイヤーのゲーム進行が遅いプレイであるとジャッジが判断した場合、それはプレイヤーへの追加の告知と記録が行われ、その次にマスタージャッジが遅いプレイであると判断した場合にそのプレイヤーは敗北のペナルティが課せられます。

※ペナルティについては、第14章に詳しく書かれてあります。

## 第14章：ペナルティについて

---

大会ごとのレギュレーションなどに書かれていることが守られなかった場合、ジャッジまたはそのイベントや大会の主催者（以下「ジャッジまたは主催者」）の権限により、ペナルティが科せられる場合があります。

主催者とジャッジは、開催しているイベントや大会のレベルにあわせて、ルール違反の程度や状況から判断してペナルティを科します。ペナルティが科せられた後もルール違反が繰り返し行われた場合は、より厳しいペナルティが科せられる場合があります。

ペナルティを科す際にも、参加者の皆さんがハイキュー!!バボカ!!BREAKを楽しく遊べるように心がけてください。

### 【ペナルティの種類と適用の原則】

※以下①～⑤のペナルティの適用例は、あくまで一例です。同様の違反でも、開催している大会やイベントの内容にあわせて、ジャッジまたは主催者の判断により、より軽い(場合によっては重い)ペナルティが科せられる場合があります。

#### ①「注意」

「注意」は、試合の勝敗に影響することなく、試合を正しい局面に戻すことができる、あるいは、一方のプレイヤーが特別有利な状態にならない違反に対して、科せられる場合があります。

(例)

- ・ 対戦相手の確認を取らずプレイを進めようとしてしまった。等

## ②「警告」

「警告」は、試合を正しい局面に戻すことはできるが、試合の勝敗に影響を及ぼす可能性がある場合、あるいは、「注意」が複数回科せられた後、再度「注意」相当のルール違反が繰り返された場合に、科せられる場合があります。

(例)

- ・ 誤って、自分のデッキのいちばん上のカードをオモテにしてしまった。
- ・ 本来プレイできないカードを出して、そのカードのスキルを使おうとした。
- ・ 対戦相手に聞こえる大きな音を立てながら、自身の手札や公開領域のカードを用いて、不必要にシャッフルを繰り返し行った。
- ・ 全体的に傷や跡などがあるスリーブを使用していた。等

## ③「セットペナルティ」

「セットペナルティ」は、試合を正しい局面に戻すのが困難な場合、科せられる場合があります。

このほか、「警告」が科せられた後、再度「注意」または「警告」相当のルール違反が繰り返された場合も、このペナルティが科せられる場合があります。

このペナルティが科せられた場合、ジャッジまたは主催者の判断により、ペナルティを科せられたプレイヤーの敗北条件が追加されます。このとき、以下のどの敗北条件が追加されるかは、ジャッジまたは主催者が違反の影響や状況により判断します。

### 追加敗北条件

- ・ 自分がセットを落とした時、自分のセットエリアのカードが1枚以下の場合、自分は敗北する。
- ・ 自分がセットを落とした時、自分のセットエリアのカードが2枚以下の場合、自分は敗北する。

(例)

- ・ 誤って、余分にカードを引いてしまった。余分に引いたカードの区別がつかない。
- ・ 誤って、カードの効果以外で、手札やドロップエリアのカードをデッキとシャッフルしてしまった。

## ④「敗北」

「敗北」は、その行為が試合中のプレイまたは試合の結果に重大な影響を及ぼし、さらにそれ以上試合を続けることや、試合の結果を認めることが不適当であるとジャッジまたは主催者が判断した場合に、科せられる場合があります。このペナルティを科せられたプレイヤーは、その試合は負けとなります。

す。

※お互いのプレイヤーにこのペナルティが科せられた場合は、両者ともそのゲームに敗北します。

(例)

- ・ デッキリストと実際のデッキの内容に差異があった。等

#### ⑤「参加資格の停止」

「参加資格の停止」には2つの種類があります。プレイヤーの行為が大会の公正性や大会運営に対して、著しく重大な影響を及ぼすケースが発生した場合に、そのどちらかもしくは両方が科せられる場合があります。

### 失格

このペナルティを科せられたプレイヤーは、以降その大会で試合を続けることができなくなり、大会の受賞についても対象外となります。

(例)

- ・ 意図的にカードを多く引いた。
- ・ ドロップエリアにあるカードを意図的に手札に戻した。
- ・ プレイ時間を意図的に長引かせ、それが勝敗に影響した。
- ・ 対戦相手と相談し、試合や試合結果を不当に操作した。
- ・ カードやスリーブの傷や汚れ、反りなどを利用した悪質なマーキングや積み込み(デッキのカードの順番を操作すること)など、大会の公平性に反する行為を行った。等

### 出場停止

このペナルティを科せられたプレイヤーは一定期間、株式会社タカラトミーが主催するハイキュー!!バボカ!!BREAKのイベントへの参加および来場が禁じられます。

(例)

- ・ 参加者に危害を加える、大会備品を故意に破損する、置き引き、運営妨害、禁止されているイベントへの多重エントリーなど、公序良俗に反する行為を行った。等

## 第15章：禁止・制限カードについて

---

イベントでのゲーム環境において、デッキ選択やカード選択の可能性を極端に狭めてしまうカードや、ゲームの進行に大きな影響を与えると判断されたカードは使用を制限されます。カードの使用制限はイベントごとに適用の有無が告知されます。(使用制限が適用されないイベントでは、禁止カード・制限カードを通常のカードと同じくデッキに何枚でも使用できます。)  
また、ゲーム環境の変遷により使用制限が追加や変更、解除される場合もございます。

【禁止カード】以下のカードは(パラレルを含め)デッキに1枚も入れることができません。

現状、該当カードはありません。

【制限カード】以下のカードは(パラレルを含め)デッキに1枚まで入れることができます。

現状、該当カードはありません。

## 更新履歴

2025年10月25日	公開[Ver.1.00]
2025年11月10日	公開[Ver.1.01] 【第1章】: イベント参加資格について一部修正。 【第8章】: シャッフルの手順について一部削除。 【第14章】: 警告に関する例題を追加、追加敗北条件の修正。
2025年12月17日	公開[Ver.1.02] 【第8章】: デッキをシャッフルする行為について一部修正。