ホロビートカードゲーム

イベント運営ルール

Ver.2026.11.14

施行日：2026 年 11 月 14 日

株式会社タカラトミー

はじめに

この文書は、ホロビートカードゲームの公式イベント／公認イベントにおける指針となる規定です。イベントに参加する皆さん（参加者・スタッフ）が心地よくホロビートカードゲームを楽しめるよう、対戦相手へのリスペクトを忘れず、お互いにルールとマナーを守り、より良いイベント実施を目指しましょう。

開催されるイベントの個別規定とこの文書の内容が矛盾する場合、そのイベントの個別規定が優先されます。カードの処理やゲームの進行については、最新の「ホロビート TCG 総合ルール」および公式に公開されたカードテキスト・ルール裁定を参照します。

本初稿は、総合ルール Ver.26.11.14 を前提に作成しています。総合ルールの更新により内容が矛盾した場合、最新の総合ルールを優先します。

もくじ

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

第 1 章：イベントに参加する皆さんへ

ホロビートカードゲーム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てください。

イベントへの参加資格

以下の例外を除き、年齢を問わず、誰でもイベントに参加できます。

- 株式会社タカラトミーまたはその方針により、参加を禁止されている個人。
- 法令、条例、主催者または会場の規定により、入場またはイベント参加を禁止されている個人。
- 主催者がイベントごとに設定した参加条件を満たさない個人。
- ホロビートカードゲームの開発・運営業務を委託されており、株式会社タカラトミーの許可を得ていない法人または個人。

未成年者は、必要に応じて保護者の同意を得たうえで参加してください。株式会社タカラトミーは、イベントごとに上記の制限を撤廃または一部緩和することがあります。また、公正なイベント運営のため、事前の予告なく参加資格を停止または無効とする場合があります。

第 2 章：プレイヤーの皆さんへ

プレイヤーは、定められたルールを守り、お互いが気持ちよく試合できるよう、対戦相手に思いやりを持ってフェアプレーを心がけてください。

試合中のマナー

- 試合前と試合後には、あいさつを心がけてください。
- カードを使う、効果を発動する、フェイズやステップを進める、パスするなどの宣言は、対戦相手に伝わるよう明確に行ってください。
- ホロビト、ワザ、ブースト、エナ、ハート、山札、手札、墓地などが区別できるよう、カードや持ち物を整理してプレイしてください。
- 対戦相手のカードを扱う場合は、必ず事前に許可を得て、丁寧に扱ってください。
- 大声、暴言、威圧、過度なリアクション、意図的な時間稼ぎなど、対戦相手や周囲が不快に感じる行為をしてはいけません。
- 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の許可を得てください。
- スタッフ、ジャッジ、観戦者に対しても礼儀正しく行動してください。

プレイヤーの義務

- 本イベント運営ルール、総合ルール、カードテキスト、イベントごとの個別規定に従うこと。
- ジャッジまたはスタッフの指示・裁定に従うこと。
- 大会の開始時刻、集合時刻、制限時間を守ること。
- デッキ、スリーブその他イベントに必要な道具を用意すること。
- 買収、試合結果の捏造、不正の提案を受けた場合や、結果記録の誤りを見つけた場合は、速やかにジャッジへ報告すること。

ゲームの巻き戻しおよび宣言の変更

プレイヤーが行った宣言や選択、カードの使用、フェイズまたはステップの進行などは、相手に伝わり、ゲームが進行した時点で確定します。プレイヤーの都合によるゲームの巻き戻し、宣言または選択の変更は、原則として認められません。

誤った処理や宣言に気付いた場合、プレイヤー同士の判断で盤面や処理を戻さず、ただちにゲームを止めてジャッジを呼んでください。

ただし、ルールの誤適用、宣言の聞き違い、操作上の明白な誤りなどがあり、かつ局面を正確かつ公平に再現できるとジャッジが判断した場合やジャッジの裁定により、ゲームの一部を巻き戻し、または宣言・選択の変更を認めることがあります。

ジャッジは、巻き戻しや変更を認めるかを判断する際、誤りが発生してからの経過、公開された情報、山札や手札など非公開情報の変化、追加で得られた情報、対戦相手の行動、ゲームへの影響を考慮します。

すでにカードを引いた、山札をシャッフルした、非公開情報を見た、または複数の処理や手番が進んだなど、元の局面を正確かつ公平に再現できない場合、原則として巻き戻しや宣言の変更は行いません。この場合、ジャッジは可能な範囲で局面を修復し、必要に応じてペナルティを適用します。

プレイヤーは、ジャッジが認めた範囲を超えてカードやゲームの状態を戻したり、宣言を変更したりしてはいけません。ジャッジの裁定後は、その指示に従ってゲームを再開してください。

プレイヤーの権利

- イベント中にルール上の疑問が発生した場合、もしくはカードテキストを確認したい場合、ジャッジを呼んで回答を確認することができます。
- フロアジャッジの裁定に不服がある場合、ヘッドジャッジへの上告を求めることができます。上告は、試合を再開する前に行ってください。
- 他の参加者によるルール違反や不正の疑いを発見した場合、ジャッジへ報告できます。

第 3 章：観戦者の皆さんへ

観戦者は、試合や大会運営に支障が出ないよう、指定された場所から観戦し、観戦マナーを守ってください。大会に参加しているプレイヤーが別の試合を観戦する場合も、観戦者と同じ扱いです。

- 会話、助言、合図、カード内容の指摘、過度なリアクションなど、試合中のプレイヤーの意思決定に影響する行為をしてはいけません。
- ルール違反や不正の疑いを発見した場合、プレイヤーへ直接伝えず、静かにジャッジへ報告してください。
- ジャッジまたはスタッフから移動・退出を求められた場合は、その指示に従ってください。

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運営上の最終決定権を持ちます。大会成績の管理と結果報告についても責任を負います。スタッフは、主催者から権限の一部を委任される場合があります。

- イベントに必要な場所と安全な対戦環境を確保する。
- 開催日時、参加条件、定員、試合形式、制限時間、時間切れ時の処理などを事前に告知する。
- 大会運営に必要なスタッフとジャッジを確保する。
- 大会運営に必要な物品を準備する。
- 参加者の個人情報・大会結果を適切に管理する。
- 指定された方法で大会結果を株式会社タカラトミーへ報告する。

第 5 章：ジャッジについて

すべてのジャッジは、ルールを守り、公正かつ円滑な大会運営が行われるよう、参加者やスタッフと協力しなければなりません。すべての参加者の模範となる、冷静で礼儀正しい対応が求められます。

ジャッジは、ルールの誤適用、不正行為、または不正と疑われる行為を発見した場合、プレイヤーからの申告の有無にかかわらず、試合へ介入し、確認・修正できます。

フロアジャッジ

フロアジャッジは、ゲームの状況についてプレイヤーの判断を直接助けない範囲で、ルールやカードの効果に関する質問へ回答し、正式なカードテキストや公開情報を案内できます。必要に応じて試合を一時停止し、状況を確認して裁定を行います。

ヘッドジャッジ

ヘッドジャッジと主催者は、大会中の裁定およびルール判断に関する最終決定権を持ちます。ヘッドジャッジの最終裁定は、その大会中は覆りません。

- フロアジャッジの裁定に対する上告を受け、必要に応じて裁定を変更し、最終判断を行う。
- フロアジャッジの役割分担を決定する。
- 必要な場合、一時的に他のジャッジへ権限を委任する。
- 重大な違反、不正行為、失格に関する判断を主催者と連携して行う。

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、大会ごとに個別に定められます。プレイヤーは、事前に告知された規定と当日の案内に従ってください。

- 試合方式（1 ゲーム先取、複数ゲーム制など）
- ラウンド数
- レギュレーションと使用可能カード
- 試合時間
- 時間切れ時の処理
- デッキ登録方法
- 遅刻の要件と処理
- 順位の決定方法
- 不戦勝・不戦敗の処理

大型公式大会では、主催者が指定する方法と期限に従い、デッキリストの提出を求める場合があります。提出したデッキリストと実際に使用するデッキは一致していなければなりません。

主催者は、運営上やむを得ない場合、参加者へ周知したうえで規定を変更できます。

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自分で準備してください。大会ごとに必要な道具が指定される場合があります。

- デッキ
- 同一仕様のスリーブ
- 必要に応じたプレイマットまたはプレイシート
- 状態や一時的な数値変化を示すマーカー
- その他、大会ごとに指定された物品

1. 使用できるカード

プレイヤーは、大会ごとに定められたレギュレーションに従い、使用可能なカードで 50 枚ちょうどのデッキを用意します。同一カード名のカードは、デッキに 4 枚まで入れることができます。

新発売のカードや配布カードは、株式会社タカラトミーが正式な発売日・配布日として定めた当日から使用できます。ただし、主催者が事前に使用可否を告知している場合は、その告知を優先します。

偽造カード、コピー、手作りのカードなど、正式なカードではないものは使用できません。カードの表面・裏面・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使用できないことがあります。

2. 代用カード

故意ではない破損などにより、公平なゲーム進行が困難であるとジャッジが判断した場合に限り、ジャッジが発行または承認した代用カードを使用できます。元のカードは、試合中いつでも確認できるよう手元に用意してください。元のカードを用意できない場合、代用カードは使用できません。

3. スリーブ

公式大会では、デッキのすべてのカードにスリーブを使用しなければなりません。スリーブは同一の商品・色・絵柄・状態で、カードの区別がつかない不透明なものを使用してください。

傷、汚れ、折れ、反り、柄のずれなどによってカードを区別できる可能性がある場合、ジャッジはスリーブの交換を指示できます。必要に応じて、ジャッジまたはスタッフが予備スリーブへの交換やデッキ確認を求めることがあります。公認イベントでは、主催者が別途条件を定めることができます。

4. プレイマット・プレイシート

プレイマットまたはプレイシートの使用は任意です。使用する場合は、5 つのライン、ホロビトゾーン、ワザゾーン、山札、ハート、エナ、墓地などの配置が、双方とジャッジに分かる状態にしてください。

5. 時計・電子機器

時計は試合時間を確認する目的に限り使用できます。スマートフォン、スマートウォッチなどの電子機器を時計として使用できるかは、大会ごとの規定に従います。時計用途以外で電子機器を使用する場合は、必ずジャッジの許可を得てください。

6. メモ・マーカー

試合中および 1 試合が複数ゲームで構成される場合のゲーム間に、メモを取ったり、外部のメモを参照したりすることはできません。

ゲームの状態やカードの一時的な数値変化を分かりやすくするため、おはじき、カウンターなどをマーカーとして使用できます。ただし、ホロビートカードゲームのカードや、それと見分けにくい印刷物、公序良俗に反するもの、ジャッジが不適切と判断したものは使用できません。カードの「ダウン」「使用済み」など、総合ルールでカードの向きにより示す状態は、原則としてカードの向きで示してください。

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双方のプレイヤーに分からないよう、十分に無作為になるまで混ぜることです。「デッキをカットする」とは、デッキをいくつかのカード群に分け、その順番を入れ替えることです。

試合開始時およびゲーム中にシャッフルを求められた直後、デッキは十分に無作為な状態でなければなりません。意図的な並べ替えや不正な操作は、重大な不正行為として扱われます。

シャッフルの手順

1. 自分のデッキを、対戦相手に見える位置で、カードの表面を見ず、適切な時間内に十分シャッフルします。
2. 自分のデッキを対戦相手へ渡し、シャッフルするよう求めます。対戦相手は、十分に無作為であると判断した場合、シャッフルを省略できます。
3. 対戦相手によるシャッフルまたは省略の後、デッキの持ち主は、そのデッキを再びシャッフルまたはカットできません。

カードを傷つける可能性がある方法でシャッフルしてはいけません。対戦相手のカードを扱うことに不安がある場合は、ジャッジへ相談してください。ジャッジは、プレイヤーの求めまたは自身の判断により、デッキをシャッフルできます。ジャッジがシャッフルした後、プレイヤーはそのデッキをシャッフルまたはカットできません。

第 9 章：制限時間について

1 試合の推奨制限時間は 30 分です。主催者は、大会形式に応じて別の制限時間を設定できます。制限時間は、イベント開始前または各ラウンド開始前に参加者へ告知してください。

また、参加者は残り制限時間を対戦中にジャッジに確認することができます。

ゲームの進行中に、ジャッジ対応、機材トラブル、体調不良などによって 1 分以上の中断が発生した場合、ジャッジは中断時間を考慮して、適切な時間延長を与えることができます。

第 10 章：試合の終了および勝敗について

ゲームの勝敗は、最新の総合ルールに従って決定します。大会における試合の勝敗、勝利に必要なゲーム数、結果の記録方法は、大会ごとの規定に従います。

制限時間終了時に決着がついていない場合、そのゲームは原則として両者敗北とします。両方のプレイヤーがそのゲームに敗北し、勝者はいません。複数ゲーム制の場合に、未終了ゲームを両者敗北として扱った後の試合結果は、大会ごとの規定に従って決定します。ただし、トーナメント方式など、必ず勝者を決定する必要がある試合では、以下の規定を適用します。

トーナメント方式など、必ず勝者を決定する必要がある場合

主催者は、制限時間終了後の処理および勝者の決定方法を、イベント開始前に参加者へ告知してください。大会ごとに指定された処理がある場合は、その規定を優先します。

制限時間が終了しても勝敗が決まっておらず、大会ごとの個別規定で処理が指定されていない場合、現在の手番を含めず、追加の 1 ラウンドを実施します。追加ラウンド中に通常の勝利条件を満たした場合、その時点で試合を終了します。

追加の 1 ラウンドの終了フェイズが終わっても勝敗が決まらない場合、次の項目を上から順に比較し、最初に差がついた項目で数が多いプレイヤーを勝者とします。

1. 残っているハートの枚数（ダウンしているハートも 1 枚とカウントする。）

2. 自分の場に出ているホロビトの数

上記 2 項目がすべて同数の場合は、次のラウンドで先手になるプレイヤーを勝者とします。

プレイヤー同士の合意、じゃんけん、コイントス、ダイスなど、ゲーム外の方法で勝者を決定してはいけません。制限時間終了が近いことを理由とした意図的な時間稼ぎは禁止します。遅いプレイまたは意図的な時間稼ぎが確認された場合、追加ラウンドの実施や判定とは別にペナルティを適用します。

ジャッジ対応、機材不良その他プレイヤーに責任のない中断があった場合、ジャッジは中断時間に応じた時間延長を与えることができます。遅いプレイまたは意図的な時間稼ぎに対するペナルティは、延長時間中も適用します。

対戦結果を記録用紙またはシステムで確定した後は、原則として結果を変更できません。ただし、不正行為、入力誤りその他大会運営に重大な影響を与える事情が認められた場合、主催者とヘッドジャッジは結果を訂正し、訂正前の結果に付随する権利を取り消すことができます。

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へ申し出て、定められた棄権手続きを行ってください。無断で会場を離れてはいけません。

対戦相手の発表後、試合開始前に棄権する場合、その試合は不戦敗となり、その後大会から棄権したものとして扱います。進行中の試合を棄権する場合、その試合は敗北となります。

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、対戦相手と相談して試合結果を決定・改ざんしてはいけません。金品、物品、サービス、賞品の分配その他の利益と引き換えに、投了、棄権、結果報告などを提案・合意する行為は禁止します。

じゃんけん、コイントス、ダイスなど、ゲーム外の無作為な方法で試合結果を決定することも禁止します。不正な提案を受けた場合は、ただちにジャッジへ報告してください。

第 13 章：遅いプレイについて

プレイヤーは、ゲームの状況が複雑な場合でも、適切な速度でゲームを進め、イベントごとに定められた制限時間を守らなければなりません。

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プレイを遅らせる行為は、重大な不正行為です。意図的でない場合でも、必要以上の長考、宣言や処理の繰り返し、過度な手札の並べ替えなどにより進行が著しく遅い場合、遅いプレイとして扱われることがあります。

遅いプレイに該当するかは、対戦相手の申告の有無にかかわらず、ジャッジがゲーム状況、判断の難しさ、経過時間、同様の行為の反復などを踏まえて判断します。ジャッジは段階的に進行を促し、必要に応じて注意、警告、時間延長またはより重いペナルティを適用します。

第 14 章：ペナルティについて

イベント運営ルール、総合ルール、イベントの個別規定、ジャッジまたはスタッフの指示が守られなかった場合、ジャッジまたは主催者はペナルティを科すことができます。

ペナルティは、違反の内容、故意性、ゲームへの影響、修復可能性、過去の違反、イベントの競技性などを考慮して決定します。同じ違反でも、状況に応じてより軽い、またはより重いペナルティが適用される場合があります。

ホロビートカードゲームでは、ハートの枚数や状態を直接変更する独自のペナルティは設けません。警告が累積した場合は、ゲーム敗北へ段階的に引き上げます。

1. 注意

試合の勝敗に影響せず、正しい局面へ容易に戻せる違反、または一方のプレイヤーが特別に有利にならない軽微な違反に対して適用します。

- 対戦相手の確認を待たずに、次の処理へ進もうとした。
- カードやゾーンの配置が分かりにくい状態になっていた。
- 宣言が不明瞭で、ジャッジから明確な宣言を求められた。

2. 警告

正しい局面へ戻せるものの勝敗へ影響する可能性がある違反、公開すべきでない情報を軽度に公開した違反、または注意相当の違反を繰り返した場合に適用します。警告は記録し、同一大会中に累積して管理します。

- 誤って山札の一番上のカードを表向きにした。
- 本来使えないカードを使おうとしたが、追加の非公開情報を得る前に発見された。
- 傷や跡のあるスリーブを使用していたが、意図的なマーキングとは認められなかった。
- 適切な速度での進行を促された後も、遅いプレイを繰り返した。

3. ゲーム上の追加ペナルティ

違反によって生じた不公平を可能な範囲で修復し、ゲームを継続するため、注意または警告と組み合わせてゲーム上の処置を行う場合があります。処置は、違反によって得た利益を相殺するために必要な最小限のものとし、罰を目的としてハート、エナ、手札などを恣意的に増減させてはいけません。

- 公開してしまったカードを、ジャッジが確認したうえで適切な非公開ゾーンへ戻し、必要に応じてそのゾーンを無作為化する。
- 誤って行った処理を、公開情報と両プレイヤーの確認から再現できる範囲で巻き戻す。
- 識別できるスリーブや不適切なマーカーを交換させる。
- ジャッジ対応などで試合が中断した場合、適切な時間延長を与える。

局面を正確かつ公平に修復できない場合、無理な巻き戻しは行わず、違反の重大性に応じて警告または敗北を適用します。

4. 敗北

違反がゲームまたは試合結果に重大な影響を与え、適切な修復ができない場合、重大な違反が発生した場合、または警告相当の違反が累積した場合に適用します。敗北を科されたプレイヤーは、その時点のゲームに敗北します。

- 大型公式大会で、提出したデッキリストと実際のデッキ内容に差異があった。
- 余分に引いたカードが他の手札と混ざり、区別できなくなった。
- カードを誤って山札へ混ぜ、正しい局面を再現できなくなった。
- 同一大会中に警告相当の違反を繰り返し、ジャッジまたは主催者がゲーム敗北相当と判断した。

両プレイヤーに敗北が適用された場合、そのゲームは両者敗北となります。複数ゲーム制の試合での扱いは、大会ごとの規定に従います。

5. 参加資格の停止

失格

大会の公正性または安全な運営に著しく重大な影響を与える行為に対して適用します。失格となったプレイヤーは、その大会で以後試合を続けることができず、受賞・賞品の対象外となる場合があります。

- 意図的にカードを多く引く、非公開ゾーンのカードを不正に見るなどの故意の不正。
- カードやスリーブの傷・反りなどを利用したマーキング、積み込み、デッキ操作。
- 意図的な時間稼ぎにより、試合結果へ影響を与えた。
- 対戦相手と相談し、試合結果を不当に操作した。
- ジャッジへ虚偽の説明を行い、裁定を不当に誘導した。

出場停止

参加者やスタッフへの危害、窃盗、器物損壊、重大な運営妨害、出場停止期間中の不正参加など、公序良俗またはイベントの安全を著しく損なう行為に対し、株式会社タカラトミーは一定期間、主催するイベントへの参加・来場を禁止することがあります。

失格または出場停止の判断に際しては、主催者とヘッドジャッジが事実確認を行います。必要に応じて、株式会社タカラトミーへ報告します。