



大会ルール規定

更新日：2025年9月19日

「6.2 藩の部屋」を更新

序章

この WIXOSS 大会ルール規定は WIXOSS のイベント運営に関する基本的なベースとなり、あらゆる公式・公認イベントにおいて遵守されるべき適切な規定、責任、手順を定義しています。

すべての参加者は平等に扱われ、またイベントごとに定められた責任を分担します。参加者もスタッフも、適切にイベントを運営するという共通の目的に向かって協力することが必要です。参加者とスタッフは、ルールとそのルールが作られた理念の両方に従って、お互いに公正かつ敬意を持って接しなければなりません。また観客には観客の責任があります。

株式会社タカラトミーはこれらの規定を解釈し、調整し、明確化し、その他公式な変更を事前の告知なしで加える権限を留保します。

1. イベントの基本

1.1 イベントの種別

イベントは株式会社タカラトミーが主催する大型イベントや招待制イベントと、株式会社タカラトミーによって認定された法人や店舗によるイベント、また同じく認定された個人によるイベントに大別されます。それらは公式イベントまたは公認イベントと呼称され、WIXOSS 大会ルール規定はそれら両方のイベントについて言及しています。また本稿では単純にイベントとも記載されます。

公式・公認イベントではないイベントは非認定イベントで、この WIXOSS 大会ルール規定によっては定義されません。

1.2 イベント情報の公開

株式会社タカラトミーは、イベントの情報を（そのイベントの間も含む）いつでも公開する権利を有しています。その情報の中には、参加者のデッキ内容、戦略やプレイの解説、会話の内容、映像記録や配信などが含まれます。主催者も、イベント終了後にイベント情報を公開する権利を持ちます。

ただしそのイベント情報が個人を特定しうる情報を含むと社会通念上で判断される内容である場合、その個人の許可（口頭確認を含む）を確認せずに公開することはできません。

1.3 イベント上の役職

イベントのために、以下の役職が定義されています。

主催者

ヘッドジャッジ

フロアジャッジ

参加者

観客

上記のうち最初の 3 つの役職は、スタッフです。ヘッドジャッジとフロアジャッジはあわせてジャッジとも呼ばれます。1 人の個人が複数のスタッフとしての役職を兼ねることができます。イベントにおいてジャッジでない個人とは、本人がプレイしていないゲームに関しては観客と定義されます。また取材者も観客として扱われます。

1.4 参加資格

以下の例外を除いて、イベントには誰でも参加者として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物理的な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。(※ 1)
- ◆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 WIXOSS 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および個人。(※ 2)
(※ 1) 制限はイベントの事前告知によって明確に表示されなければなりません
(※ 2) 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

なお、株式会社タカラトミーによって資格停止処分を受けている個人は、スタッフとしてイベントに参加することもできません。

1.5 参加登録

イベントに参加するためには、参加者は主催者が必要で妥当であると提示した識別情報を提示しなければなりません。

1.6 主催者

主催者は、イベントの運営のための以下のようなことに関して責任を持ちます。

- イベントの開催許可 (=株式会社タカラトミーからの承認) を獲得する。
- イベントに必要と思われるだけの場所を確保する。
- イベント当日に先んじてイベントを宣伝する。
- イベント運営のために適切なスタッフを集めること。
- イベント運営のために必要な物品を供給すること。

主催者は、イベントの運営のために大会ルール規定の一部を変更する権利を持ちます。ただし、変更された内容は事前に参加者に告知されている必要があります

1.7 ヘッドジャッジ

イベントでは、裁定やルールの解釈その他公式な決定を下すために、ヘッドジャッジがその場に必要となります。ヘッドジャッジはイベントにおいて最終裁定権限者であり、すべてのイベント参加者はその解釈に従わなければなりません。

ヘッドジャッジはすべてのエスカレーション（※）に対し、フロアジャッジの裁定を覆すことも含めて最終裁定を下します。また必要に応じて、フロアジャッジに役目を割り振ります。

（※）「2.12 ヘッドジャッジへのエスカレーション」

1.8 フロアジャッジ

フロアジャッジは参加者や観客の質問に答えたり、間違ったゲームプレイを処理したり、その他妥当な要請に応えるために存在しています。

ジャッジは参加者のゲーム判断を助力しませんが、ルール、カードの相互作用について答えたり、あるいはカードの正しいテキストを示すことはできます。また主催者が非競技的と定義したイベントにおいて、教育のために参加者がゲームの局面を理解するための助力をすることができます。

カードの正しいテキストは参加者がジャッジにその提示や確認を求めることがあります。ただし正式なカード名またはジャッジが断定可能とする情報を伝えることが必要です。なお、ジャッジはその要請が妥当であるか判断したりイベントやゲームの進行状況を考慮して回答するカードの枚数や回答内容そのものを制限することができます。

参加者が特定のジャッジを指名して呼ぶことはできませんが、その要求に応えるかどうかはそのジャッジの自由裁量に任せられています。

ジャッジはゲーム上の不正な行動を防ぐためには介入せず、ルールが破られた直後、あるいは状況が悪化するのを防ぐために介入します。

1.9 参加者

参加者には、以下の責任があります。

- ◆スタッフ、他のイベント参加者、観客に対して常に紳士的態度を保ち、非紳士的行為を慎むこと。
- ◆明瞭で適正なゲームの局面を保つこと。
- ◆告知された開始時間ならびに時間制限に従うこと。
- ◆ゲーム内でルールや規定違反を見付けた場合に注意喚起すること。
- ◆進行中のゲームや、その結果に矛盾を見つけた場合にジャッジを呼ぶこと。
- ◆自分のゲームの結果を時間通りに正確に報告すること。
- ◆主催者により提示された手順を把握し、正しくそれに従ってイベントに参加すること。
- ◆参加者はイベントに参加するためにイベントでのデッキおよびデッキリストのような、イベントによって特に必要とされる物品を用意しなければならず、ジャッジが物品を提供する場合であっても、参加者にその責任はあります。

1.10 観客

イベント会場に存在し、かつ上記のどの分類にも当てはまらない個人は観客です。観客は、ゲームの進行中ならびにイベント進行中、参加者が静寂を保つことが求められている間は静寂を保たなければなりません。観客は参加者同様にスタッフの指示に従う義務があり、また観客がルールや規定違反を見つけたと思った場合、可能な限り早くジャッジを呼ぶ努力をする必要があります。なお、観客はゲーム中の参加者に直接干渉することはできません。

2. イベントの機構

2.1 ゲームの構成

ゲームは原則として BO1 (Best of 1) (一本先取) により行われます。主催者によって BO3 が行われるよう定められる場合があります。

2.2 先攻と後攻

ゲームの開始にあたり、じゃんけんによって勝利した参加者が先攻となります。BO3において2ゲーム目以降は前のゲームの敗者が先攻か後攻を選択できます。

特別なルールとして、予選ラウンドと決勝トーナメントによって構成されるイベントにおいて、決勝トーナメントでは予選ラウンドの順位がより上位の参加者がこの選択をすることができます。なお、このルールは主催者によって事前に告知された場合のみ有効です。

2.3 ゲーム開始前の手順

ゲームの開始前に、参加者は以下の手順を適当な時間内で行なわなければなりません。

1. 両者が同時に1枚または3枚のスタートルリグ（レベル〇のルリグ）を裏向きで並べる。
2. 先攻か後攻かを決定する。
3. 自分のデッキを正しく無作為にするためにシャッフルする。
4. デッキを対戦相手に提示し、シャッフルを求める。
5. カードを5枚引く。これらのカードは裏向きにテーブルに並べてもよい。
6. 先攻側はカードの引き直しを選択してもよい。続いて後攻側が選択を行う。
7. メインデッキの上から7枚をライフクロスとして裏向きで並べる。

2.4 ゲームの制限時間終了時の手順

ゲームの制限時間が終了した時点でまだ勝者が決定していなかった場合、その時点で「アタックフェイズを既に開始している」「していない」を確認します（※）

前者の場合

そのターンを最後まで行い、ターンが終了しても勝者が決定していない場合、「2.5 制限時間終了時の決着方法」を行います。

後者の場合

その時点でゲームを終了し、「2.5 制限時間終了時の決着方法」を行います。

（※）ターンやフェイズはそれを進行していた参加者の宣言をもって移行が完了したものとみなされますので、宣言と制限時間の終了が同時である場合、ターンやフェイズは次のターンやフェイズに移行が完了しています。

2.5 制限時間終了時の決着方法

制限時間終了時の決着方法は以下の通りです。どの方法を用いるかについて主催者によって事前に参加者へ告知されていなければなりません。告知されていない場合は「2.5-A バーストチャンス」による決着が用いられます。

2.5-A バーストチャンスによる決着

「2.6 バーストチャンス」を参照してください。

2.5-B 判定による決着

お互いのリソース枚数を比較します。相手よりも多くのリソースを持つ側が勝者です。優先順1から確認し、同数である場合は次の優先順を確認します。すべてのリソース枚数が同数である場合、事前に告知されていた任意の方法により勝者を決定します。

優先順1：ライフクロス枚数とルリグデッキのカード枚数の合計

優先順2：手札とエナゾーンにあるカード枚数とシグニゾーンにあるシグニの数の合計

(※) 効果によって生成されたクラフトは、上記の優先順1に含まれず、優先順2のシグニゾーンにあるシグニの数に含まれます

2.5-C 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、どちらの参加者もゲームに敗北したと記録されます。この決着方法をトーナメント方式において用いることはできません。

どの決着方法を用いたかに関わらず、参加者はゲームが終わったあとも、その結果が記録されるまでは結果を記録するため以外の理由で席を離れることはできません。

2.6 バーストチャンス

バーストチャンスは、その準備として両方の参加者がメインデッキをゲーム開始前の状態に戻し、改めて無作為化します。

両者が同時にデッキの一番上のカードを表向きにして、ライフバーストを持つカードを表向きにした側が勝者となります。お互いにライフバーストがある場合、もしくはない場合、一方のみがライフバーストを持つカードを表向きにするまでこれを繰り返します。この繰り返しの結果としてデッキのすべてのカードが表向きになった場合、主催者による任意の方法で勝者を決定します。

なお、バーストチャンスはその結果が確率1/2であることを保証するものではありません。ライフバーストを持つカードをメインデッキに何枚含めるか(最大20枚)は参加者の任意です。

2.7 追加ターン

制限時間が終了したあとの処理について、主催者により「追加ターン」が大会ルールに設定される場合があります。設定された場合、それは主催者によって事前に参加者へ告知されなければなりません。

「追加ターン」のルールでは、制限時間が終了したターンを〇ターン目として、設定された「追加ターン」(通常は1～5ターン)を行います。なお、この「追加ターン」はどちらの参加者のターンでゲームが終了するかを保証するものではありません。この「追加ターン」はゲーム中の効果により得た・スキップされたターンとは区別され、効果によるターンの増減があったとしても大会ルールにより設定された追加ターンが増減することはありません。

例:「追加ターン」が1ターンと設定されたイベントで、参加者Aのターンで制限時間が終了した。そのターン中に参加者Aが効果でターンを得た場合、そのターンを終えたあとに参加者Aが得たターンを行ってゲームは終了する。

2.8 ゲームの投了

ゲーム終了時の手順を終える前に、参加者はいつでもそのゲームについて投了を宣言することができます。なお、制限時間が終了したあとでゲーム終了時の手順を行わないことはできず、その手順を行わないと主催者やスタッフが判断した場合にもその参加者は投了したものとして扱われます。同様に、ゲームの開始前後に関わらず、そのゲームを進行しようとしない参加者は投了したものとして扱われます。

対戦相手に投了を促す行為や投了に関する相談は許容されますが、一方で参加者はそれを拒否する権利があります。促しや相談を一度でも拒否された参加者は、それ以上の促しや相談を継続することはできません。それは「5.4 非紳士的行為」に該当します。

また投了の促しや相談はできるだけ短い時間で行われる必要があり、ゲームを行うための制限時間を著しく消費してはなりません。それは「5.5 遅いプレイ」に該当します。

謝礼の類と引き換えに投了を促す・承諾する行為は禁止です。それは「5.2 買収」であり、その行為を提案や同意した全員に重大なペナルティが与えられます。

2.9 制限時間と延長時間

BO1 での制限時間は 30 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が、それは大会内で統一され、また事前に参加者に告知されていなければなりません。告知されていない場合、その大会は推奨時間で運営されます。

主催者やスタッフがゲームの進行中にゲームを 1 分以上中断させた場合、そのマッチの時間を適宜延長させるべきで、またデッキチェックのためにゲームの進行が中断されていた場合、デッキチェックにかかった時間に加えて 1 分の延長が与えられます。

2.10 デッキ登録

主催者は大会ルールとしてデッキを事前に登録するよう参加者に求めることができます。そのような場合、参加者は任意の手段か主催者により設定された方法で自身のデッキを構成するカードを主催者に提示する必要があります。それはデッキリストと呼称されます。

参加者は提出されたデッキリストをその大会中に変更することはできません。ジャッジによる指示で、変更される場合があります。

2.11 デッキチェック

イベントではヘッドジャッジが定めた個別のデッキに対してデッキチェックが行われる場合があります。デッキチェックの有無と手法は事前に告知される必要はありませんが、ジャッジは参加者のデッキを極力丁寧に注意深く扱う義務があります。

デッキチェックを求められた参加者がそれを拒否する場合、その参加者はイベントから棄権するものとして扱われます。

2.12 ヘッドジャッジへのエスカレーション

参加者がジャッジの裁定に納得できない場合、その参加者本人はヘッドジャッジにエスカレーションすることができます。なお、エスカレーションは対応したジャッジが裁定を終えるまで実行できません。

ヘッドジャッジの裁定はその大会における最終決定です。大会ルールとして参加者はヘッドジャッジの裁定に従わなければなりません。

2.13 イベントからの棄権（ドロップ）や退出

参加者はいつでもイベントから棄権（ドロップ）することができます。参加者が第1回戦の開始前に棄権した場合、その参加者はそのイベントに参加していないものとして扱われ、最終順位にも含まれません。

イベントから棄権することを選んだ参加者は、次のラウンドの組み合わせが生成される前にイベントによって提示された手順でその意志をスタッフへ伝えなければなりません。

参加者がゲームに姿を見せなかった場合、正しい手順でスタッフへ報告がされていない限り、その参加者はそのイベントから棄権したものとして扱われます。

謝礼の類と引き換えに棄権を促す・承諾する行為は禁止です。それは「5.2 買収」であり、その行為に関わった全員に重大なペナルティが与えられます。

2.14 記録を取ること

参加者がゲームの進行中に記録を取ることはできません（後述の例外を除く）。もっとも一般的な記録はメモですが、それ以外の手法についてもヘッドジャッジがそれを記録を取る行為だと判断した場合、禁止されます。

例外として、ゲーム中に効果によって宣言されたり指定された内容（『好きな生徒1人の絆を獲得する』や『シグニゾーン1つを指定する』）については記録を取ることが可能です。その記録については、ジャッジや対戦相手に要求された場合は提示しなければなりません。

参加者はいつでもゲーム上の正しいカードテキストをジャッジに要求することができます。参加者の母国語が日本語ではない場合、英語テキストを要求することができます。

カードにイラストレーターサインなどの芸術的な修正が加えられているものは、その修正が戦略的にほとんど意味のない場合に限りゲームに用いることができます。そのイベントでどのようなカードが許容されるかについての最終的な決定はヘッドジャッジが行います。

2.15 電子機器

ゲーム中に参加者は電子機器を操作することはできません。ここでの電子機器とはゲームに関わる時間以外の追加情報を得る手段および通信手段を内包するものを意味します。

主催者とヘッドジャッジは参加者が用いる電子機器について追加の制限もしくは緩和させる権利を持ちます。

2.16 卓上に置くことのできる物品

ゲームに使用するためのカードで構成されたメインデッキ・ルリグデッキはゲーム開始時から常に卓上に置かれてはいけません。一方で、そのままでメインデッキ・ルリグデッキにルール上含めることができるがゲームに使用しないカードは、ゲーム開始時のカードと区別できなくなる懸念から卓上に出すべきではありません。

上記のカード以外の物品（クラフトなど）について、そのすべてをゲーム開始前から対戦相手に提示する必要はありません。ただし、ゲームの最中に対戦相手から見えない場所（カバンなど）から物品を取り出す場合には、対戦相手またはジャッジの確認を受けるべきです。

これらは主催者とヘッドジャッジにより、より厳しく制限も逆に緩和されることもあります。

3. イベント規定

3.1 順位決定方法

以下の優先順で、イベントにおける参加者の順位が決定されます。

1. マッチ・ポイント
2. オポネント・マッチ・ワイン・パーセンテージ (OMW%) (※)
3. オポネント・オポネント・マッチ・ワイン・パーセンテージ (OOMW%)

(※) 対戦相手すべての勝ち数を参加者自身の対戦数で割った数字の%表示です

これらの定義は主催者によって追加または削除される場合があります。その場合は事前に告知されなければなりません。ただし1～3の順番を変更することはできません。

この順位決定方法で同率順位となった複数の参加者に差をつけなければならない場合、主催者は事前に告知していた方法か、告知されていない場合は無作為な方法で差を決定します。

3.2 フォーマット

フォーマットとはデッキを構築するための決まり事です。3つのフォーマットがあります。各フォーマットごとに「6 構築イベント規定」によりその詳細ルールが定められています。

ディーヴァセレクション

ディーヴァセレクションのマーク付きのカードのみ使用可能



ディーヴァセレクションのマーク付き
Ⓐ カードのみ使用可能

ただし、ディーヴァセレクションのマークを持って再録されたカードと同名のカードと、ディーヴァセレクションのマークを持つレベル〇のルリグと同一のルリグタイプと色を持つレベル〇のルリグにかぎり、ディーヴァセレクションのマークを持たないカードを使用できます。

キーセレクション

鍵アイコン付きカードとディーヴァセレクションのマーク付きのカードのみ使用可能



鍵アイコン付き♪カードと
ディーヴァセレクションのマーク付き
Ⓐ カードが使用可能

ただし、鍵アイコン付きカードまたはディーヴァセレクションのマークを持って再録されたカードと同名のカードと、レベル〇のルリグにかぎり鍵アイコンを持たないカードを使用できます。

オールスター

全てのカードが使用可能



全てのカードが使用可能

3.3 イベントで使用できる物品

参加者は株式会社タカラトミーにより正式に発売・配布された物品、および同社により許可された電子データの印刷物のみを使用できます。

物品への芸術的な修正は許容されますが、その修正がカードのイラストを識別できなくしてしたり、戦略上意味のある情報を含んでいたり、問題のあるイラストを含んでいたりすることは許容されません。

ヘッドジャッジが、そのイベントにおける物品の使用可否に関する最終権限者です。

なお、ヘッドジャッジはイベント中に傷ついた物品に関して、その傷ついた物品の実物を確認できているかぎりにおいて代用物品を発行できます。

例：ゲーム中に参加者のメインデッキに含まれるカードが折れ曲がってしまい他のカードと区別がつく状態のため、ヘッドジャッジは代用カードを発行した

例：ゲーム中に参加者がカードを紛失したと申し出たが、実物を確認できないためヘッドジャッジは代用カードを発行することができない

3.4 新製品の扱い

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当日よりイベントで使用できるようになります。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。

3.5 カードの切り直し

ゲームの開始時やゲーム中の効果やジャッジによる指示でメインデッキを切り直すよう指示されたとき、それは無作為化されなければなりません。無作為化とは、どの参加者にもデッキの中の並びやカードの位置がまったく分からぬ状態にすることです。なお、ディール・シャッフル（俗に〇枚切りとも呼ばれる）は、ゲーム開始時にカードを数える目的で1回だけ行われることを除いて無作為化とは認められません。

デッキを無作為化したら、対戦相手に提示しなければならず、この行動は、そのデッキが適正で無作為化されているという意思表示を意味します。対戦相手はそれをさらにシャッフルすることができます。

3.6 スリープ

参加者はプラスチック・スリープその他のカード保護用の物品を用いることができます。メインデッキにスリープを使うことにした場合、そのスリープはすべて同一で、すべてのカードが同様にスリープ内に配置されていなければなりません。ルリグデッキのスリープは使用有無含めてルリグデッキの中で同一である必要はありません。一方でメインデッキとルリグデッキで同一のスリープを用いても構いませんが、ゲーム中にはその2つが対戦相手にとって区別がつくよう管理する必要があります。

またスリープの使用によってメインデッキはその高さがカードの横幅である 63mm を超えてはいけません。



3.7 区別できるカード

参加者は、イベントの間を通して自分のカードやスリープが区別できる状態にならないよう保つ義務があります。この義務はカードが製品上の加工や保管されている環境によって変質しやすくなっていたとしても同様です。表側を見ることなく、傷や退色、反り、またその他の理由によってカードを識別できるようになっている場合、そのカードやスリープは区別できるものとして扱われます。

参加者のカードにスリープがかかっている場合、区別できるかどうかの判断はスリープに入れた状態のままで行われます。カードやスリープは消耗品であり、イベントで使用している間にも区別できる状態になってしまうことがあることを参加者は承知しなければなりません。

ジャッジは、参加者のデッキに含まれるカードが区別できるかどうかを決定する権限を持ちます。ジャッジは参加者に、現在使っているスリープを即座にあるいは次のラウンド開始前に交換や取り除くよう要求できます。

3.8 ルリグデッキ

ルリグデッキとは、メインデッキとは区別されるカード群で、主に裏面が白のWIXOSSのカードによって構成されます。

参加者はゲーム中、いつでも自身のルリグデッキを確認できます。

各ゲームの開始前に、参加者は自分のルリグデッキに含まれるカードや物品の数を対戦相手に提示する必要があります。

3.9 クラフト

クラフトとは、ゲーム中に効果により作り出される代用品を意味していて、それが何を意味しているのか、どのような状態であるかは対戦相手に正しく明示されていなければなりません。なお、クラフトが物理的に対戦相手に明示されるべきタイミングはクラフトが生成される時点です。

ジャッジは参加者の使用するクラフトを他の代用品に変えるよう指示することができます。

4. 意思疎通

4.1 参加者の意思疎通

参加者間の意思疎通は、ゲーム成立のために不可欠です。

ブラフと嘘は異なります。自身しか知らない情報を正確に対戦相手に伝える必要はありません（ブラフ）が、対戦相手と共に認識している情報について意図的か否かに関わらず不正確な情報を伝えること（嘘）は認められません。

参加者はゲームの進行中に対戦相手を助ける必要はありませんが、どういった状況かに関わらず対戦相手に礼儀正しく敬意を持って接することが求められます。そうしなかった場合にはジャッジにより懲罰が与えられます。

参加者は自身のゲーム上の情報に関する変動を宣言し、正しく相手に示さなければなりませんし、告知された情報の間違いに気づいた参加者は、その間違いを直ちに指摘するべきです。

ジャッジによる質問に対して参加者は必ず答えなければなりませんが、対戦相手に聞こえないようにテーブルを離れてから答えることは認められます。

4.2 イベントでの手順の省略

イベントでの手順の省略とは、参加者が特にそう宣言せずにルール上の一連の行動の一部を飛ばすことを意味します。ゲームをスムーズに進行するためには必要であり、これによってルール上の些事にとらわれることなく明確なプレイを行なうことができるようになります。

参加者は、省略されている一連の行動の途中で相手の行動を中断させることができますが、それは両者によってまだ確認できていない省略内容の提示か、ゲーム上の行動が理由でなければなりません。またゲーム上の行動が理由の場合、それは実際に行わなければなりません。

例：参加者が手順の省略を実行した。省略の手順はすでに対戦相手に提示されている。対戦相手はスペルカットインの使用を宣言してその手順の省略の一部を中断させることができるが、宣言したスペルカットインのタイミングで行動しないことを選ぶことはできない。

手順の省略の一部が、不適正であることが発見されたり不適正になつたりした場合、その手順の省略はその時点で中断されます。ゲームを曖昧なものにするために、宣言されていない手順の省略を用いたり、一般に用いられている手順の省略を勝手に変更したりしてはなりません。

参加者は、自分のスペルや能力の処理中に对戦相手が手順の省略をしたとみなしてはならず、視覚的な影響を伴わない選択が行われたかどうかを改めて確認する必要があります。

4.3 順序違いの連続行動

ゲームを厳密に表現することの複雑さに鑑み、完了後の結果が適性で明確な局面を現している場合には、技術的には正しくない順番であっても処理を一連のものとして行なうことはイベントにおいて許容できるものとします。

ただし、全ての行動が適正であることが必要であり、また、対戦相手は必要な時点で対応するために、正しい順序で行なうように求めることができます。

順序違いの連続行動によって決定を遅らせ、本来のタイミングではまだ得られていない情報を利用することができてはなりません。

参加者は、行動を修正したり追加したりすべきかどうかを見るために順序違いの連続行動の途中で対戦相手の反応を見て利用してはなりません。またやり忘れた事をやりなおすために順序違いの連続行動だと主張することも認められません。一般に、一連の行動を行なった後で手が止まった場合、それで行動が終わったものだと判断され、連続行動は終わりとなってゲームは連続行動終了後の対応する局面に進むことになります。

4.4 ループ

ループとは、繰り返す一連の行動を意味して、その後でその一連の行動を特定の回数繰り返すという手順の省略のことです。ループ内の行動は繰り返している間は同一でなければならず、条件による行動（「こうであれば、こうする」）を含んではなりません。

いずれの参加者もループの継続に関与していない場合、各参加者はターン順に、そのループを終了する行動を取る前に繰り返す回数か、またはループを終了する行動を取らないことを選択します。もしすべての参加者が後者を選択した場合、そのゲームは無効となります。それ以外の場合、そのループは選ばれた回数の中で最も少ない回数だけ繰り返された上で、その回数を選択した参加者がループを終了させる行動を行います。

例：参加者がループを10回繰り返すと宣言し、対戦相手は5回目のループの途中で対応することを宣言した。そのループは4回繰り返されたあとで、対戦相手が対応しようとした時点の直前の行動であるスペルを使用することを省略せずにを行い、そして対戦相手はそのスペルに対してスペルカットインを持つカードで対応した。

ループの継続に関与している参加者が1人のみの場合、その参加者は繰り返す回数を選びます。それ以外の参加者は、その回数に同意するか、または自身が介入するまでの繰り返しの回数を選択します。ゲームは選ばれた回数の中で最も少ない回数だけ進行します。

2人以上の参加者が、同一のターン内でループの継続に関与している場合、それらの参加者はターン順に繰り返す回数を選択します。ゲームは選ばれた回数の中で最も少ない回数だけ進

行し、その後その回数を選択した参加者が対応するか、またはターンを進行します。

ゲームの状況が有意に変わらない場合、ループは複数のターンにまたがることもあります。カードを引くという行為は、そのカードがループを継続させるために使われているものでない限り、状況を有意に変えると定義されます。

2人以上の参加者が複数ターンにまたがるループの継続に関与している場合、それらの参加者はターン順に、繰り返す回数を選択するか、またはループを終了させる意図がないことを宣言します。もしすべての参加者がループを終了させる意図がないことを宣言した場合、そのゲームは無効となります。それ以外の場合、そのループは選ばれた回数の中で最も少ない回数だけ繰り返されます。

確定的でないループ（決定木の樹形図に依存するものや、蓋然性のあるもの、数学的な収束によるもの）は、省略できません。また一度すべてのカードが公開されたとしても、それが非公開領域を経由する場合も同様です。

確定的でないループを実行しようとする参加者は、同じゲームの状態が出現した（または全く同じ手順が繰り返された）場合に、そのループを終了しなければなりません。

行動ではなく選択によって継続するループが存在します。それらの場合においても上記のルールが適用され、行動をやめるかわりに異なる選択をしなければなりません。ゲームはその参加者がその選択をする時点まで進行します。

選択に非公開情報が関係する場合、ループを止める選択が可能かどうかを判断するためにジャッジが必要になることがあります。

ヘッドジャッジは、何がループを構成するかに関する最終決定権者です。参加者は、ループの省略を回避したり、関係ない手順を挟むことでループでないかのように装ったりしてはなりません。また、ループの省略が完了したなら、そのループはゲームの状況が有意に変わるまで再度始めることは認められません。時間を費やす目的でループを実行することは、「5.1 故意の違反」です。

4.5 トリガー能力

待機している・しようとしているトリガー能力（自動能力等）は物理的には目に見えませんが、参加者は自分のトリガー能力を覚えていることが期待され、故意に無視した場合、それは「5.1 故意の違反」となります。

4.6 決定の撤回

参加者には実際に行動を起こす前に選択を検討することが期待されていて、口頭・物理的を問わず対戦相手に伝わった行動を取り消すことは通常認められません。

参加者が行動をしたあとで、自身の判断が誤りであったことに気づく場合があります。もしその参加者が別の判断をしたいと望む場合、行動した時点以降に新しい情報を得ていない限り、ジャッジはその翻意を認めることができます。このとき、ジャッジはその決定によると思われる行動が取られた時点以降で、参加者が本当に情報を得ていないかについて慎重に検討しなければなりません。特に、自分が取った行動を取り消すかどうか判断するために、参加者が対戦相手の反応の有無を利用しようとするようなことはあってはならず、情報が得られていないとジャッジが確信を持てない場合は、決定の変更を認めてはなりません。

5. イベント規定抵触行為

5.1 故意の違反

故意の違反は許されない行為です。ヘッドジャッジは、故意の違反に関するすべての申し立てをよく検討し、参加者が不正な行為をしたと判断した場合には適切な懲罰を与える義務があります。すべての失格は、株式会社タカラトミーの調査を受け、更なる懲罰が適用される可能性があります。

5.2 買収

棄権、投了、その他ゲーム内の決定は、利益や何らかの要因の申し出と引き換えであったり影響されたりしたものであってはなりません。そのような見返りについて申し出たり、他者がそのような申し出をするよう誘導することは禁止されており、それらは買収とみなされます。同様に、参加者はスタッフに対して裁定の結果に影響を与える目的でそのような申し出をしてはなりません。

観客に関しても同様です。

5.3 賭博行為

イベント参加者、スタッフ、観客は、イベント中のあらゆる結果ならびにそれらの一部に関して賭け事を行ってはいけません。

5.4 非紳士的行為

非紳士的行為は決して容認されません。

非紳士的行為には以下のようなものが含まれます。

- ◆不敬を働く。
- ◆常識的に考えて嫌がらせ、いじめ、つきまといと思われるような行動をする。
- ◆スタッフ、参加者、観客に対して、言い争ったり、けんか腰に振舞ったり、侮辱、威嚇したりする。
- ◆観客やスタッフも含む参加者のプライバシーや安全性を侵害する。
- ◆ソーシャルメディアを使って他の参加者をいじめ、侮辱、威嚇する。
- ◆スタッフの指示に従わない。

スタッフは気がついた問題のありうる行動を可能な限り早く調査し、その行動が繰り返されないように行動することが求められ、すべての非紳士的行為はさらなる調査を受けることになります。

5.5 遅いプレイ

参加者は、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ず、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「5.1 故意の違反」です。

参加者は、告知された時間内にゲームを終わらせられるペースを守る義務があります。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、参加者は自分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参加者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、それでもその参加者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、それは参加者への追加の告知と記録が行われ、その次にヘッドジャッジが遅いプレイであると判断した場合にその参加者はゲームの敗北を与えられます。

5.6 外部情報の参照

ゲームの進行中、参加者はゲームについての助言を観客に求めるることはできません。また、同様に観客はゲームについての助言を参加者に与えてはなりません。

6. 構築イベント規定

6.1 デッキ構築における制限

ルリグデッキ構築ルール

合計最大 10 枚のカードで構成されます。

ルリグデッキには 1 枚または 3 枚のスタートルリグ（レベル〇のルリグ）が含まれます。

スタートルリグが 3 枚である場合にはルリグデッキにピースを追加で最大 2 枚加えることができます。（その場合はルリグデッキの最大枚数は 12 枚になります）

メインデッキ・ルリグデッキの構築ルール



例えば「ルリグデッキ」が
ウムル（青）、アト（緑）、タウイル（赤）の
チーム「アンシエント・サプライズ」で
デッキを構築する場合…



メインデッキのライフバーストを持つカードは
「20枚以下」で構築



メインデッキ・ルリグデッキに
どの色のカードでも入れられます

特別な構築ルール

ドリームチームピースはテキストに **使用条件** **○ドリームチーム** と記載されているピースです。
ドリームチームピースはチームピース(※)と合計で 1 枚までルリグデッキに入れることができます。

※テキストに **使用条件** **○チーム** <OOO> と記載されているピースです。



OK



NG



ドリームチームピースの例：<一瞬一絆>

ルリグデッキとして加えることができる的是「裏面が白いカード」「ピース」「キー」「特別にルリグデッキに加えることができる公式に発売・配布された物品」です。

同名のカード（物品）は最大1枚まで入れることができます。

【チーム】アイコンまたは【ドリームチーム】アイコンを持つカードは、合計で最大1枚まで加えることができます。

メインデッキ構築ルール

合計で40枚ちょうどのカードで構成されます。

メインデッキとして加えることができる的是「裏面が黒いカード」です。

なお、両面カードや特殊な裏面のカードについては、そのカードタイプの通常のカードのルールに従います。

例えば、両面カードであるレゾナ／シグニについては、通常のレゾナ／シグニは裏面が白いカードであるためルリグデッキに加えることができます。

6.2 蔊の部屋

イベントでのゲーム環境において、他の様々な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、一方のみが極端に制限時間を消費することでゲームの進行に大きな影響を与えるカードは『蔄の部屋』に加えられます。

それらのカードは、その特性を考慮の上で『蔄の部屋』の中での具体的な制限ルールが決定され、また、ゲーム環境の変遷により制限ルールの種別変更や『蔄の部屋』から除外される場合もあります。

最新の情報は https://www.takaratomy.co.jp/products/wixoss/faq/mayu_room/ をご覧ください。

ディーヴァセレクション

同時使用制限：

- ① 「色を持つレベル〇のルリグ」と「そのルリグと共にルリグタイプを持ち、共通する色を持つないルリグ」
- ② 「無色のレベル〇のルリグ」と「そのルリグと共にルリグタイプを持ち、色を持つルリグ」

2枚制限：

- 《参ノ遊姫 ポールペンマワシ》
- 《羅植姫 ジャックビーンズ》

キーセレクション

同時使用制限：

- 《ホーリー・グランドスマム》+《ビカム・ユー》
- 《ホーリー・グランドスマム》+《四炎楚歌》
- 《糾う者》+《幻竜 エキドーナ》
- 《創鍵の巫女 マユ》+《真情の記憶 リル》

オールスター

同時使用制限：

《ホーリー・グランドスマム》 + 《ビカム・ユー》
《ホーリー・グランドスマム》 + 《四炎楚歌》
《糾う者》 + 《幻竜 エキドーナ》
《コードイート トンカツ》 + 《幻怪姫 ユニカーン》
《創世の巫女 マユ》 + 《真名の巫女 マユ》
《創世の巫女 マユ》 + 《再会の巫女 マユ》
《真名の巫女 マユ》 + 《再会の巫女 マユ》
《CRYSTAL SEAL》 + 《コードハート M·P·P》
《台風一過》 + 《コードアンシェンツ ヘルボロス》
《ロック・ユー》 + 《烈情の割裂》
《ロック・ユー》 + 《スピリット・サルベージ》
《羅原 Ar》 + 《MAGIC HAND》
《創鍵の巫女 マユ》 + 《メル=マティーニ》
《創鍵の巫女 マユ》 + 《真情の記憶 リル》

使用禁止制限：

《破戒の轟牙 シヴァ》
《幻水 ヒナニギス》
《幻水 シイラ》
《水流の打落 * マーライ *}
《復活》
《羅星 ≡テンドウ≡》
《DYNAMITE》
《修復》
《コードアート C·L》
《RAY》
《四面楚火》
《サーバントZ》
《大器晩成》
《ノー・ゲイン》

7. チーム戦イベント規定

7.1 チーム名

株式会社タカラトミーは、不愉快または下品と思われるチーム名を承認しない権限を有します。また主催者およびジャッジは、不愉快または下品と思われる名前のチームの登録を認めない権限を有します。

7.2 チームの構成と識別

チームの人数は3人です。チームはメンバー個々の情報により識別され、すべてのチームはイベントに参加するに際して主催者に完全な情報を提示しなければなりません。ある個人が複数のチームのメンバーになることはできますが、同時に単一のイベントに参加することはできません。

主催者によりチーム戦特有の構築制限が適用される場合があります。主催者はその旨を事前に告知しなければなりません。

チームのメンバー1名がイベント規定抵触行為によりイベントを続けられなくなった場合、そのチームはそのイベントから棄権したと扱われます。ヘッドジャッジは残り2名がそのままイベントを継続する意思がある場合、問題のあった参加者のみを除いて残り2名のイベントの継続を認めても構いません。

チームが参加するにあたり、参加者の順番を指定する必要があります。例えば、3人チーム戦において、誰が参加者Aで、誰が参加者B、参加者Cであるか決める必要があり、ここで定めた順番は、イベントを通して変更することはできません。

イベントで対戦する場合、「参加者A」は相手チームの「参加者A」とプレイし、「参加者B」は「参加者B」と、「参加者C」は「参加者C」と対戦します。

7.3 チーム内の意思疎通規定

ゲーム中、チームメンバー同士は相談をしながらゲームを進めることができます。ただし「5.5遅いプレイ」にある通り、参加者は、告知された時間内にゲームを終わらせることのできるペースを守る義務があることに変わりはありません。

なお、主催者により該当するイベントでの相談しながらのゲームの進行が禁止されたり、ヘッドジャッジによりイベントの途中で制限される場合があります。

更新履歴

2025年9月19日「6.2 蔵の部屋」を更新

2025年3月28日「2.14 記録を取ること」を更新

2024年8月9日「3.2 フォーマット」を更新

2024年7月22日「3.2 フォーマット」「6.2 蔵の部屋」を更新

2024年5月24日「1.8 フロアジャッジ」を更新

2024年5月1日「2.3 ゲーム開始前の手順」を更新