

DCI 汎用トーナメント・ルール

2004年6月20日発効

はじめに

DCI 汎用トーナメント・ルールは、DCI がサポートするすべてのゲームの、世界中で行われる認定トーナメントの公正さと一貫性の維持を目的としている。DCI 汎用トーナメント・ルールは、それぞれのゲームに関するDCI フロアルールとともに、すべてのゲームに適用される。このトーナメント・システムを維持するために、参加者および運営関係者はルール自体およびその精神に従い、お互い公正に、敬意を持って接しなければならない。DCI 汎用トーナメント・ルールまたはそれぞれのゲームのDCI フロアルールに違反するDCI の会員は、DCI ペナルティ・ガイドラインの該当する規定によって処罰され、DCI の調査を受けることになる。

このルールにおける用語の定義については、付録Bを参照すること。

この文書内における前版からの変更点については、付録Cを参照すること。

1. DCI トーナメント・ルール概則

2. DCI にサポートされているゲーム

DCI 汎用トーナメント・ルールによってサポートされているゲームは次のとおり。

- デュエル・マスターズ™ トレーディング・カードゲーム
- ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ™ ミニチュア
- Subbuteo Football Champions™ トレーディング・カードゲーム
- マジック：ザ・ギャザリング® トレーディング・カードゲーム
- MLB™ Showdown™ スポーツ・カードゲーム
- Neopets® トレーディング・カードゲーム
- RISK 2210® ボード・ゲーム
- スター・ウォーズ トレーディング・カードゲーム

各ゲームのDCI フロアルールは、DCI のウェブサイト thedci.com からダウンロードできる。

3. プレイヤーの資格

下記の条件にあてはまるプレイヤーを除いて、誰でもDCI 認定トーナメントに参加する資格を持つ。

- トーナメント主催者
- ヘッド・ジャッジおよびジャッジ (DCI 認定ジャッジかどうかは問わない)
- トーナメント・スタッフ (付録Bを参照)
- 現在DCI によって出場停止処分を受けているプレイヤー。出場停止処分者のリストは www.wizards.com/default.asp?x=dc/suspended から参照できる。
- ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社あるいはハスプロ社の従業員とその家族 (付録Bを参照)
- ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社あるいはハスプロ社の、雇用最終日から30日が経過していない元従業員。また、元従業員がプレリリース・トーナメントに参加するには最終雇用日から6ヶ月が経過しなければならない。
- カードセットのテストプレイやレビューを行った人は、そのカードセットのプレリリース・トーナメントに参加できない。

- ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社の基本方針、またはDCIによって特別に参加を禁止されたプレイヤー（例えば、すでに参加資格を得ているプレイヤーは、マジック：ザ・ギャザリング・プロツアー予選トーナメントに参加できない）
- プロツアーのような招待選手によるトーナメントは、参加に必要な条件が追加される場合がある。

トーナメントの参加資格に関して質問があるプレイヤーは、DCIポリシー・マネージャー dci@wizards.com まで連絡すること。

4. トーナメントの必需品

トーナメントに参加するため、プレイヤーは次の道具を持って来なければならない。

- 見やすく信頼できる、ゲーム情報を記録する手段。（トークン、スコアカウンター、ペンと紙など）
- 参加者本人の名前で登録されている有効で固有のDCI番号。
注：認定トーナメントに初めて参加するプレイヤーは、DCIに登録しなければならない。プレイヤーは、1つだけDCI番号を持つことができる。複数のDCI番号を使っているプレイヤーがいた場合、トーナメント主催者は報告しなければならない。また、プレイヤーが、自分がDCI番号を複数持っていることに気付いた場合には、DCI（dci@wizards.com（英語）／ron.foster@wizards.com（日本語））に連絡すべきである。
- そのゲームのDCIフロアルールやトーナメント主催者によって要求される個々のトーナメント形式に必要な道具。
例：構築形式のトーナメントには、プレイヤーは構築したデッキを持って来る必要がある。

5. 賭博

プレイヤーおよびスタッフは、トーナメントの結果に関する賭けをしてはならない。

6. トーナメント情報の公開

ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社は、認定トーナメントの映像、ビデオ再現、プレイヤーのデッキ内容などのトーナメント情報を、そのトーナメントの間でさえ、いつでも公表する権利を有する。トーナメント主催者も公開権限を有する。

また、ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社は、懲罰や資格停止に関する情報を公開する権利を有する。

7. 公示文書の更新

ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社は、DCIが認定した各ゲームに関するフロアルールの翻訳、修正、明確化、その他の変更を予告することなく行なう権利を保有する。

これらの更新については、thedci.com 上で公開する。

10. トーナメントにおける責務

11. トーナメント知識責務

参加者、ジャッジ、および主催者などのDCI認定トーナメントの関係者は、汎用トーナメント・ルールの最新版、そのトーナメントで用いるゲームのルールおよびDCIフロアルール、他の適用できる規定を理解し、従う責任がある。

12. トーナメント主催者の責務

トーナメントのトーナメント主催者は、トーナメント運営全体、そしてトーナメント報告に関する最終的な責任を負う。トーナメント主催者の責任は以下のことを含む（ただし、それに限られているわけではない）

- トーナメントの会場を確保すること
- トーナメント運営に必要な備品（シールド・デッキ戦トーナメント用の製品など）を用意すること
- トーナメント結果すべてをそのトーナメント終了後1年間保持すること
- トーナメント結果すべてをトーナメント終了後8日以内にDCIに報告すること
- トーナメントにおいて適切な人員（ヘッド・ジャッジ、スコアキーパーなど）をスタッフとして配置すること
- トーナメントの日程に先立ちトーナメントの告知を充分に行なうこと

13. プレイヤーの責務

プレイヤーは、DCI、ヘッド・ジャッジ、そしてその他のスタッフによって提示されたルール解釈およびガイドラインに従わなければならない。

いかなるときもプレイヤーは、敬意に満ち、スポーツマン精神に則った行動を取ることが求められる。

ヘッド・ジャッジまたはスタッフに対して口論をし、あるいはその指示に従わないプレイヤーは、DCIペナルティ・ガイドラインの該当する規定により処罰される。

また、違反が行われたマッチにジャッジがついていた場合にも、プレイヤーに罰則が適用される場合がある。

プレイヤーは、対戦相手に与えられる罰則の適用の撤回を求めることはできない。ジャッジは適正な罰則が適用されることを保証しなければならない。

すべてのプレイヤーは、レーティングを正確に保つ責任がある。レーティングに異常があった場合、<http://www.wizards.com/default.asp?x=dc/appeals>にあるDCI 上訴ポリシーを参照すべきである。

上記の条件を満たさないプレイヤーには、DCIによる調査が行なわれる場合がある。その結果、資格停止処分が下される場合もある。

ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社およびDCIは、必要だと判断した場合、事前の予告なくプレイヤーの会員権を資格停止あるいは抹消する権利を有する。

14. 観戦者、プレスの責務

観戦者は対戦の間、静かな状態を維持することを要求されており、そして、マッチが進行している間は、いかなる方法であれプレイヤーとの意志の疎通をしてはならない。プレイヤーは、観戦者に試合を見ないように要求してもよい。そのような要求は必ずジャッジを通じて行われなければならない。ルール違反に気付いた観戦者やプレスは、ジャッジに通知するべきである。ただし、試合進行を妨害してはいけない。

15. ジャッジの責務

ジャッジには、トーナメントが円滑に進行されるように、公正で公平な判決を下し、そして、ヘッド・ジャッジおよび他のスタッフを支援する責務がある。ジャッジは自分で気がついた、あるいは忠告によってもたらされたあらゆるフロアルールおよびゲームのルール違反を解決するために行動しなければならない。

16. ヘッド・ジャッジの責務

認定大会には、トラブルの裁定、ルール説明、罰則の指示、およびその他の公式決定を行なうためにヘッド・ジャッジが必要である。ヘッド・ジャッジは、トーナメン

ト主催者との合意のもとで、ヘッド・ジャッジの義務の遂行を助け、ヘッド・ジャッジが要求する業務を行なうための他のジャッジを何人でも指名することができる。ヘッド・ジャッジは、トーナメントで出されたすべての警告および失格をDCIに直接、あるいはトーナメント主催者のトーナメント報告を通じて報告する責務がある。

ヘッド・ジャッジとトーナメント主催者は同一人物でもいいし、そうでなくてもよい。あらゆるDCI認定トーナメントにおいて、ヘッド・ジャッジは最終裁定を下す権限を持つ。(第15節を参照)

ヘッド・ジャッジは、DCI認定ジャッジであることが望ましいが、必ずしも認定ジャッジである必要はない。今の時点では、マジック：ザ・ギャザリングにだけジャッジを認定するシステムが存在する。マジックの認定ジャッジになりたい、もしくは地元で認定ジャッジを見つけない場合、DCIジャッジ認定マネージャー <dcijudge@wizards.com> (英語のみ) もしくは <ron.foster@wizards.com> (国内の連絡先) まで問い合わせること。

17. ヘッド・ジャッジへの上訴

プレイヤーがジャッジの決定に納得できないのであれば、裁定をヘッド・ジャッジに上訴することができる。ヘッド・ジャッジは、他のジャッジの決定を却下する権限がある。状況に応答するジャッジが最初の決定を下す前に、プレイヤーはヘッド・ジャッジに直接訴えることはできない。ヘッド・ジャッジの決定は、最終決定である。

チーム・リーダー制を用いる場合にも、すべての上訴は、最終決定を下すヘッド・ジャッジに通されなければならない。

18. 長時間の裁定

ジャッジによって裁定を行なうのに1分以上時間がかかった場合、ジャッジは適切な時間、マッチを延長してもよい。ジャッジは、何分間延長したかを明瞭に伝達し、記録しなければならない。

20. トーナメントの機構

21. シャッフル

シャッフルをする際には、カードの表が見えないようにしなければならない。シャッフルの方法に関係なく、プレイヤーのデッキは、充分に無作為になるようシャッフルされなければならない。プレイヤーがデッキをシャッフルした後、プレイヤーは、追加のシャッフルまたはカットのためにデッキを対戦相手に提示しなければならない。プレイヤーは、対戦相手の代わりにジャッジにカードをシャッフルさせることを要求することができる。この要求が適当であるかどうかは、ジャッジの判断による。デッキを対戦相手に提示することによって、プレイヤーはデッキが間違いなく、適正であり、充分に混ぜ合わされていることを表明する。

デッキが提示され、受け取った後で、対戦相手のデッキが充分に混ぜ合わされていないと感じたプレイヤーは、ジャッジに連絡しなければならない。ヘッド・ジャッジは、デッキが充分に混ぜ合わされたかどうかに関して決定する最終的な権限と、デッキを充分に混ぜ合わせるようにしたかどうかを測定する権限を有する。デッキが充分に混ぜ合わされていない、もしくはプレイヤーが充分にデッキを混ぜ合わせようとしていなかったとヘッド・ジャッジが判断した場合、そのプレイヤーはDCIペナルティ・ガイドラインの該当する規定により処罰される。

ルール適用度 3 以上のトーナメントでは、プレイヤーはゲームの開始時にその対戦相手のデッキをシャッフルしなければならない。ヘッド・ジャッジはルール適用度 1 や 2 のトーナメントでも、対戦相手のデッキをシャッフルすることを強制してもよい。そうする場合、トーナメントの開始時にそう告知する。

何らかの効果でシャッフルを行なう場合には、プレイヤーは、そのシャッフルの後で、対戦相手にデッキをシャッフルまたはカットさせなければならない。

対戦相手がプレイヤーのデッキをシャッフルまたはカットしたあとで、デッキは所有者に返される。対戦相手がプレイヤーのデッキをシャッフルした場合、そのプレイヤーは最後に 1 回カットをすることができる。

22. 遅刻

プレイヤーは、各ラウンドが始まる時、指定の座席に着いていることが求められている。ラウンドが始まった後で座席に着いたプレイヤーは、その遅刻に関し、DC I ペナルティ・ガイドラインに記載されている罰則が適用される。ラウンドの終わりまでに座席に着くことができなかったプレイヤーは、トーナメントから除外される。

団体戦のトーナメントでは、チームの 1 人以上のメンバーがラウンドの終わりまでに座席に来なかった場合、そのチームはトーナメントから自動的に除外される。

23. ゲーム開始前の時間制限

各ゲームの前に、競技者にはデッキをシャッフルし、追加のシャッフルあるいはカットのために対戦相手に提示するための 3 分間が与えられる。この 3 分間には、サイドボードの入れ替えが含まれているが、対戦相手のデッキをシャッフルする時間およびマリガン処理（そのゲームの DC I フロアルールがマリガンを認めている場合）をする時間を含まない。ゲームが始まる前に、あらゆるマリガン、または対戦相手のデッキのシャッフルは、適正な時間内で行なわれなければならない。第 21 節において指定されたシャッフルに関する制限は、このステップの間も適用される。

プレイヤーがデッキ・チェックに当たった場合、そのプレイヤーにはチェックにかかった時間に 3 分間を加えただけの時間延長が認められる。

24. ゲーム中のシャッフルの時間制限

ゲーム中に発生するすべてのシャッフル、およびデッキの中からカードを探し出す行為は、適正な時間内に行なわれなければならない。一般に、単純なカードの検索なら 30 秒程度が妥当であるが、より複雑な場合にはジャッジの判断によって時間が延長されることもある。

ジャッジが、プレイヤーのシャッフル時間が長すぎると判断した場合、そのプレイヤーは DC I ペナルティ・ガイドラインの該当する規定によって処罰される。第 21 節において指定されたシャッフルの要求は、ここでも適用される。

25. ゲーム、またはマッチの投了

プレイヤーは下記のガイドラインに従って、いつでもゲーム、もしくはマッチを投了することができる。そのゲーム、またはマッチは投了したプレイヤーの敗北として記録される。もしプレイヤーがプレイを拒否した場合、そのマッチを投了したものとみなす。

下記の行為は禁止されている：

- 賄賂または収賄、もしくは賞品の分割で勝ち、負け、投了、途中退出、引き分けを導くこと
- コイン投げやサイコロなどの無作為の方法でゲームもしくはマッチの勝者を決めること

こういった不正な行為をするプレイヤーは、DCIペナルティ・ガイドラインの該当する規定によって処罰される。

プレイヤーは、例えばチームメイトと望むとおりに賞品を分けることができるが、それがゲームやマッチにおける勝ちや負け、投了、引き分けなどの代償であってはならない。

例外：上位8名によるシングル・エリミネーションの中で決勝戦に進んだプレイヤーは、マッチをプレイしないことを選択できる。その両方のプレイヤーがプレイしないことに同意した場合、（受賞するためには）そのいずれかはトーナメントから途中退出しなければならない。マッチがプレイされていないので、プレイヤーのDCIレーティングは変化しない。途中退出したプレイヤーは2位の賞を受け、最後まで残ったプレイヤーが1位の賞を受け取る。

例2：プロツアー予選の決勝に残った2人のプレイヤーが、同意によってプレイをせずに賞（プロツアー出場権利および交通費）を分けてもよい。しかし、その同意はマッチの結果が出た後ではできない。一方のプレイヤーはトーナメントから途中退出しなければならない。残った側のプレイヤーに交通費と出場権利が与えられる。そのプレイヤーは、賞を同意した通りに分けることができる。いずれのプレイヤーも、この途中退出によって賞が得られなくなることはない。ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社は、プロツアーへの出場権利と交通費を別々のプレイヤーに与えることはない。

26. トーナメントからの棄権

トーナメントから棄権することに決めたプレイヤーは、次のラウンドの座席表が発表される前にスコアキーパーに通知しなければならない。スコアキーパーが次のラウンドのために対戦組み合わせ作業を始めた後でトーナメントから去るプレイヤーは、そのラウンドでマッチに負けたものとして扱われ、そのラウンド後のトーナメントから除外される。トーナメントを1ラウンド以上離れていたプレイヤーは棄権したものとして扱われ、そのトーナメントに戻ることはできない。

限定戦には、特別なルールが適用される（第64節参照）。

プロツアー予選のベスト8による決勝ラウンドのような選抜後のトーナメントでプレイヤーが棄権したとしても、他のプレイヤーがその代わりに決勝ラウンドに進むことはない。

27. 同意による引き分け

プレイヤーは、スイス式ラウンドのマッチまたはゲームの結果が提出される前であれば、いつでもお互いの同意によりその結果を引き分けにしてもよい。これは第41節の違反として扱わない。同意による引き分けは、通常の引き分けと同じように扱われる。例えば、2人のプレイヤーがスイス式によるマジックのトーナメントで同意による引き分けにした場合、各々は1点のマッチ・ポイントを受け取ることになる。

28. 記録を取ることに

プレイヤーは、マッチの進行中に記録を取ってもよいし、マッチの間にその記録を参照してもよい。しかし、それらの記録は手早く、プレイの妨げにならないようにしなければならない。記録を取るために長い時間をかけたプレイヤーは、DCIペナルティ・ガイドラインに則って処罰される。

ドラフト戦の間、プレイヤーも観客も、記録を取ることは認められない。また、マッチの進行中に、そのマッチの間に取ったもの以外の記録を参照することはできない。

トーナメントで使用するカードには、サインや芸術的修正以外の書き込みをしてはならない。イラストを見にくくし、カードを識別しにくくするような書き込みは認められない。書き込みについて、ヘッド・ジャッジが外部からのメモである、あるいは非紳士的なものであると判断した場合、DCIペナルティ・ガイドラインの該当する規定によって処罰される。

29. 電子機器

ヘッド・ジャッジもしくはトーナメント主催者は、プレイヤーに電子機器（携帯電話、ヘッドホン、ポケットベル、ポータブルオーディオユニットなど）の電源を切ることを求めることができる。トーナメントの運営関係者の判断で、電源の入った電子機器を持っているプレイヤーの参加を認めないこともできる。

30. トーナメントにおけるカード状態の規則

31. 使用可能なカード

プレイヤーのデッキに含まれるすべてのカードは、ゲームのメーカー、またはDCIによって認められている業務提携先によって生産されたものでなければならない。個々のゲームに関する規定はそれぞれのDCIフロアルールを参照のこと。

32. カードの解釈

カード解釈に関する最終的な裁定権限はヘッド・ジャッジが持つ。カードの解釈に関するさらに詳細なルールを見るには、そのゲームのDCIフロアルールを参照すること。プレイヤーが英語以外のカードまたは印刷ミスカードを使っていて、間違いやすいテキストやイラストによって有利にゲームをすすめるようにしているとヘッド・ジャッジが判断した場合、そのプレイヤーは該当するDCIペナルティ・ガイドラインの規定によって処罰される。

33. カードの位置

プレイヤーは、サイドボード中も含め、カードをプレイの場の高さよりも上に持たなければならない。手札を対戦相手に見せることはDCI汎用トーナメント・ルールの違反とみなされない。

34. 代用カード

下記の場合を除いて、代用カードの使用は認められない。

- カードがプレイによって過度に摩耗した、もしくは進行中のDCI認定トーナメントで損傷した場合、ジャッジはその裁量で代用カードを供給するか、またはプレイを続行する前にすべてのカードをスリーブに入れることを要求できる。
- 限定形式のトーナメントのために開かれた製品の中で、何らかの方法でカードの見分けがつくとされた場合、ジャッジはその裁量で代用カードを供給することができる。

プレイヤーは代用カードを作成することはできない。ジャッジが代用カードを作成したら、そのカードはそのプレイヤーのデッキに入れられる。オリジナルのカードは、マッチの間、手近な場所に保持される。代理カードがプレイされたとき、オリジナルのカードと入れ替える。そのオリジナルのカードがプレイヤーのデッキあるいは手札に戻る場合、代わりに代理カードと入れ替える。この置換方法は、対戦相手がプレイされたカードを明確に把握し、混乱を回避することができるようにするものである。

「代用」という用語は、本物のゲームカードではないあらゆるカード、または模造のカードを含む。カードの偽造に対しては、法のもとに可能な限りの訴追が行われる。

35. カード・スリーブ

プレイヤーは、カードにプラスチックのカード・スリーブ、またはその他のプロテクターを使うことができる。プレイヤーがカード・スリーブを使うことにした場合、そのプレイヤーの現在のデッキに含まれるすべてのカードは、同じスリーブに入れなければならない。スリーブにホログラム、または他のマークがついている場合、マークがカードの表側に見えるようにスリーブに挿入されなければならない。

マッチが始まった後、プレイヤーはジャッジが対戦相手のカード・スリーブを検査することを要求してもよい。ジャッジが、そのプレイヤーのスリーブに目印がついている、摩耗している、あるいはゲーム・プレイやシャッフルの邪魔になると判断した場合、ジャッジはカード・スリーブの使用を許可しないことができる。混乱を避ける目的で、対戦相手の領域にあるカードを識別するためにスリーブを使ってもよい。

36. カードの角度を変える

特別な効果を表示するためにカードをルールに従って回転させなければならない場合、そのゲームあるいは効果に記されている、90度、または180度にほぼ等しい角度でなければならない。

37. ゲームのマーカー

プレイヤーのデッキがスリーブに入っていない場合、プレイヤーのデッキに入っているカードの裏と同じ模様のカードをトークンやゲームのあらゆる効果を表すマーカーとして使うことができない。デッキはスリーブに入っている場合、マーカーをデッキに使われているスリーブと同じスリーブに入れることができない。

プレイヤーのデッキの上、またはプレイヤーのデッキが見えないようにマーカーを置いてはいけない。ジャッジは、ゲームの状態を混乱させるなど不適当なマーカーの使用を認めないことができる。

38. デッキ・チェック

ルール適用度3以上のあらゆるプレミア・イベントにおいて、デッキ・チェックは必ず行われなければならない。DCIは、すべてのトーナメントで、少なくとも10%以上のデッキをトーナメント中にチェックすることを強く推奨する。

40. トーナメント規定違反

41. いかさま

いかさまは許されない行為である。ヘッド・ジャッジは、すべてのいかさまの申し立てをよく検討し、プレイヤーが不正な行為をしたと判断した場合、ヘッド・ジャッ

ジは、DCIペナルティ・ガイドラインに基づく適切な罰則を与える。すべての失格者は、後にDCIの再調査を受け、更なる罰則が適用される可能性がある。

いかさまは、例えば以下のようなものがある：

- 外部から助言をうけること、または外部に助言すること
- シャッフルやカットの途中で相手のカードの表側をみること
- ゲームやマッチの結果を共謀して改竄すること（第25節を参照）
- ルールやカードを意図的に誤った内容でプレイすること
- 印のあるカードやスリーブを使うこと（第44節を参照）
- 過剰にカードを引くこと
- デッキから自分または対戦相手の引くカードを不正に操作すること
- 時間制限を利用して、ターンを引き伸ばす時間稼ぎを行なうこと
- 誤った公開情報（合計点数、場にあるカードの状態、デッキのカード枚数など）を伝えること
- ジャッジなどのスタッフに、虚偽あるいは誤解を招く情報を伝えること

42. 非紳士的行為

非紳士的行為は容認されず、黙認されることもない。ジャッジ、プレイヤー、観戦者、およびスタッフは、礼儀正しく、敬意に満ち、スポーツマン精神に則って振舞わなければならない。さらに、スタッフに対してあるいはプレイヤー同士で不敬を働いたり言い争ったりするプレイヤーや、観戦者、スタッフ、または対戦相手を困惑させるプレイヤー、あるいはトーナメント・スタッフの指示に従わないプレイヤーは、DCIペナルティ・ガイドラインの該当する規定によって処罰され、更なるDCIの調査を受けることになる。

43. 遅いプレイ

プレイヤーは、どれだけ状況が込み入っていようとも、時間を守ってターンを進めなければならない。過度に遅いプレイや時間稼ぎは許されない。トーナメント中のどの局面であれ、プレイヤーのプレイが過度に遅いとジャッジが判断した場合、そのプレイヤーは、DCIペナルティ・ガイドラインの該当する規定によって処罰される。

44. 印のあるカード

プレイヤーは、自分のカードおよびスリーブを、印のない状態に保たなければならない。カードの表を見なくても何らかの形でカードに見分けがつく場合、そのカードには印があるという。これには、キズ、変色、反りなどが含まれる。

プレイヤーのカードがスリーブに入れてある場合、スリーブもカードの一部と見なされるので、スリーブに入っている状態で、カードをチェックすることになる。

プレイヤーは、自分のデッキをスリーブに入れる際に注意を払い、前もってシャッフルしておくことで系統立った印ができる可能性を小さくするべきである。

プレイヤーのデッキに、裁断ミスにより他のカードとは違う形になっているカードが含まれている場合、それらはすべて印があるとみなされる。ただし、デッキ内のすべてのカードが完全に不透明でかつ印のないスリーブに入れてある場合には印があるものとしては扱われない。例えば、マジックのトーナメントにおいてプレイヤーのデッキにアルファ版のカードが他のセットのカードと混ざって入っている場合、印があるものとして扱われる。ただし、デッキ内のすべてのカードがアルファ版のカードで

ある場合は、アルファ版のカードに印があるとはみなされないため、不透明のスリーブに入っていないなくてもよい。

裁断ミスにより、カードのスリーブがデッキ内の他のスリーブとは違う傷み方をしている場合、そのスリーブは印があるとみなされる。

プレイヤーのデッキ内のカードに印があるかどうかを判断する権限は、ヘッド・ジャッジが持つ。

50. 構築形式トーナメント概則

この節の規定は、すべての構築戦に適用される。

51. 現行カードの旧版

そのカードに、印のあるカードとみなされるような特徴がない限り、それぞれのゲームに関するDCIフロアルールにおいて構築戦に使用が許可されている現行のカードの旧版を使ってもよい。（印のあるカードについては、第44節を参照）

52. 構築形式におけるデッキの登録

ヘッド・ジャッジ、またはトーナメント主催者は、トーナメントの受付時にプレイヤーにデッキを登録すること、そしてサイドボードの使用が許可されているゲームであればサイドボードをデッキリストに登録することを要求してもよい。デッキ登録は、各デッキの構成を記録する。トーナメントの運営者がプレイヤーのデッキリストを受け取った後では、デッキを変更することはできない。デッキの登録を間違えた場合、ヘッド・ジャッジはDCIペナルティ・ガイドラインの該当する規定を適用する。

53. 複数日に渡るトーナメント

複数日に渡るトーナメントにおいて使用できるカードセットは、最終日まで通して、その初日において適正なカードセットである。

例：マジック・ザ・ギャザリングのカード《頭蓋骨絞め/Skullclamp》[DST]は2004年6月20日からスタンダード形式トーナメントで使用禁止となる。6月18日から6月21日までに渡って行なわれるトーナメントにおいては、6月20日、21日になってもスタンダードで適正なカードとして扱われる。

例：マジック・ザ・ギャザリングのカードセット「フィフス・ドーン」は、2004年6月20日からスタンダード形式トーナメントで使用可能となる。6月18日から6月21日までに渡って行なわれるトーナメントにおいては、6月20日、21日になってもスタンダードで使用することはできない。

60. 限定形式トーナメント概則

この節の規定は、シールド・デッキ戦（第65節）、およびドラフト戦（第70節）を含むすべての限定形式のトーナメントに適用される。

61. 限定形式におけるデッキの登録

ヘッド・ジャッジ、またはトーナメント主催者は、プレイヤーが限定形式トーナメントで受け取ったすべてのカードをデッキリストに記録することを要求してもよい。カードが登録された後、プレイが始まる前にデッキの準備をするための制限時間がプレイヤーに与えられる。プレイヤーが受け取ったカードのうち、メインデッキに使用されなかったカードは、サイドボードとなる。DCIは、スタッフが各ラウンドに数プレイヤーを適当に選んで、そのプレイヤーが実際に使用しているデッキの内容とそ

のプレイヤーのデッキリストに登録されている内容が一致されているのを確認するように推奨する。（なお、K 値を拡張する際、この確認は義務づけられる）

62. カードの使用—限定形式トーナメント

シールド・デッキ戦においてプレイヤーが使用するカードは、スタッフから直接受け取ったカードでなければならない。それらのカードは新品（未開封）でなければならない。トーナメントに参加しているすべてのプレイヤーが利用できるトーナメント・デッキおよびブースター・パックは、それぞれ同じ種類、同じ数でなければならない。一人のプレイヤーがフィフス・ドーンのブースターを3つ受け取った場合、全てのプレイヤーがフィフス・ドーンのブースターを3つ受け取らなければならない。

限定形式トーナメントにおいては、プレイヤーは実際に受け取ったカード、ドラフトしたカード、そしてトーナメント主催者によって特別に追加供給されたカード（例えば、マジックにおける基本地形カード）のみを使うことができる。プレイヤーは、受け取ったカード、およびドラフトをしたカードを、たとえそれが全く同じカードだとしても、他のカードと交換してはならない。カードが損傷している、もしくは印のあるカードと考えられる場合、プレイヤーは第 63 節の規定に従わなければならない。

63. カード、ブースター・パックの異常

枚数に異常のあるデッキやブースター・パックを受け取ったプレイヤーは、それをヘッド・ジャッジに報告しなければならない。ヘッド・ジャッジは、トーナメント主催者と協議の上、その判断でデッキやブースター・パックを交換することができる。プレイヤーが印のあるカード（第 28 節）を受け取った場合、ヘッド・ジャッジはその判断でカードを交換することができる。（第 34 節参照）

ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社もトーナメント主催者も、ブースター・パック、およびトーナメント・デッキの、カードの希少度や出現頻度等の内容について一切保証しない。

64. 早期の退席

限定形式トーナメントのプレイヤーが未開封の製品を受け取ったならば、最初のマッチの前にトーナメントを棄権することはできない。この規則に違反した参加者は、公式のトーナメントの記録上ではマッチの敗北になり（その対戦相手がマッチの勝利を得て）、トーナメントから除外される。

65. シールド・デッキ・トーナメント概則

DCI にサポートされるゲームのすべてにシールド・デッキ戦があるとは限らない。詳細はそれぞれのゲームに関する DCI フロアールールの限定形式トーナメントについての項目を確認すること。

66. デッキ構築

トーナメント・プレイが始まる前に、各プレイヤーは各種の未開封の製品を受け取る。もしデッキ登録が必要であれば、20 分間のデッキ登録時間が与えられる。その後、各プレイヤーはそのゲームの DCI フロアールールが必要とするシールド・デッキの枚数が満たされるトーナメント・デッキを作成する。プレイヤーにはトーナメントが始まる前に 30 分のデッキ構築時間が与えられる。

ヘッド・ジャッジ、またはトーナメント主催者は、プレイヤーにメインデッキ、サイドボードに使用するすべてのカードをデッキリストに記録することを要求してもよい。メインデッキでプレイされているカードを正確に記録できなかった場合、そのプレイヤーはDCIペナルティ・ガイドラインの該当する規定によって処罰される。

67. シールド・デッキの交換

シールド・デッキ戦では、参加者はシールド・デッキの交換を要求されることがある。シールド・デッキの交換をする場合には、プレイヤーはトーナメントで最初に受け取ったデッキでプレイするのではなく、そのデッキを開封し、20分間の『デッキ登録』時間の間にデッキ登録用紙に内容を記録する。その後、シールド・デッキとデッキ登録用紙をスタッフが集め、それらをすべてのプレイヤーに無作為に配る。このとき記録したプレイヤーと受け取るプレイヤーが同じでも全く問題はない。この過程全体のことは、シールド・デッキの交換と呼ばれる。その後、このとき受け取ったカードでデッキを構築するために、プレイヤーには30分（団体戦の場合は60分）の時間が与えられる。

70. ドラフト戦概則

DCIにサポートされたすべてのゲームに、ドラフト戦があるとは限らない。詳細はそれぞれのゲームに関するDCIフロアールの限定形式トーナメントについての項目を確認すること。

71. プレイヤーの配置

プレイヤーは、トーナメント主催者およびヘッド・ジャッジの指示に従い、おおむね同じ人数のポッドと呼ばれる集団に無作為に集められる。その後、スタッフは、等しいブースター・パックをポッド内の各プレイヤーに配分する。

プレイヤーは、同じポッド内のプレイヤーとのみ対戦する。

プレイヤーはドラフトの間、他の人に話しかけるなど、コミュニケーションを取ってはならない。プレイヤーがカードをドラフトしたとき、それらのカードを自分の前に1つの束にして整然と置かなければならない。ドラフトされたカードは、各パックのドラフトとドラフトの間の時間にだけ確認することができる。

72. ドラフトするカードの選択

トーナメントが始まる前に、ヘッド・ジャッジはプレイヤーがカードを選ぶのに使える時間を告知しなければならない。プレイヤーが与えられた時間内にカードを選ぶことができなかった場合、それは【プレイミス（軽度）】となる。その時点でカードを選ぶことができない、あるいは選ぶ気がない場合、そのプレイヤーはドラフトから停止され、そこまでにドラフトしたカードでデッキを組まなければならない。

73. デッキ構築

ドラフトが終了すると、プレイヤーにはドラフトしたカードでデッキを構築するため、30分の構築時間が与えられる。デッキは、そのゲームのDCIフロアールによって定められた、限定戦で必要とされるデッキの枚数を満たしていなければならない。ヘッド・ジャッジ、またはトーナメント主催者は、プレイヤーにドラフトしたすべてのカードと、デッキに使用するすべてのカードをデッキリストに記録することを要求してもよい。

74. ブースター・ドラフトの手順

ブースター・ドラフトおよびその後のデッキ構築の間、プレイヤーが記録を取ることや記録を受け取ることは許されない。

スタッフからの合図で、各プレイヤーは指定されたブースター・パックを開き、カードを数える。プレイヤーのブースター・パックに適切な枚数のカードが入っていない場合、プレイヤーは即座にジャッジに通告しなければならない。適切な枚数のカードが入っていないパックは交換される。プレイヤーは、ブースター・パックの中から1枚のカードを選び、残っているカードを裏向きにして左側のプレイヤーに渡す。開封されたパックは、すべてのカードがドラフトされるまでポッド内でそれぞれのプレイヤーが1枚ずつを取りながら回される。

プレイヤーがパックからカードを取ってそれを山に積んだ場合、選んだものとみなされ、パックに戻すことはできない。プレイヤーは、選んだカードや今手に持っているパックのなかにあるカードを他のドラフトの参加者に見せてはならない。そして、プレイヤーは、他のドラフトの参加者に自分が選んだカードや選んで欲しいカードについての合図を示してはならない。

各プレイヤーが最初のパックをドラフトした後、スタッフはプレイヤーに次の指定されたパックを開くように指示する。次のパックは、逆方向に（つまり反時計回りに）回すことを除いて1パック目と同様にドラフトする。すべてのブースター・パックの全カードがドラフトされるまで、この過程は繰り返される。

ブースター・ドラフトの制限時間

パック内の残りカード	制限時間
15 枚	40 秒
14 枚	40 秒
13 枚	35 秒
12 枚	35 秒
11 枚	30 秒
10 枚	30 秒
9 枚	25 秒
8 枚	25 秒
7 枚	20 秒
6 枚	20 秒
5 枚	15 秒
4 枚	15 秒
3 枚	10 秒
2 枚	10 秒
1 枚	N/A

75. ロチェスター・ドラフト規則

ロチェスター・ドラフトおよびその後のデッキ構築の間、プレイヤーがメモを取ることや記録を受け取ることは許されない。

プレイヤーがカードに手を触れてドラフト選択を示したら、他のカードを選ぶことはできない。

トーナメントが始まる前に、ヘッド・ジャッジはプレイヤーがカードを選ぶのに使える時間を告知しなければならない。プレイヤーが与えられた時間内にカードを選択することができなかった場合、ポッドのジャッジはブースターから残っている中で最も早くテーブルに置かれたカードをプレイヤーに与える。

例：アクティブ・プレイヤーは、ブースター・パックのカードを配置する。それらのカードは、出た順番（1をテーブルに置かれた最初のカード、15をテーブルに置かれた最後のカードとすると、1-15）に配置する。プレイヤーが時間内にドラフトをできなかった場合、ポッドのジャッジはテーブル上のカードを見て、最初にテーブルに置かれたカードをプレイヤーに与える。既に最初のカードがドラフトされていた場合、テーブルに置かれた第2のカードが与えられる。以下、第3、第4と続く。

ロチェスター・ドラフトの間、プレイヤーは最後にドラフトしたカードを常に表向きに表示していなければならない。パックからすべてのカードがドラフトされると、プレイヤーはそのパックのカードを他の場所へ動かしてもよい。

76. ロチェスター・ドラフト・テーブルの準備

ドラフト・テーブルがセットされる前に、それぞれのブースター・パックはそれぞれのグループ内の参加者数と同じ数ずつのグループに分けられる。もしドラフトが複数の異なるカードセットで行なわれる場合、各グループが同じカードセットのパックで構成されなければならない。

ドラフトする各パックの準備として、アクティブ・プレイヤー（第77節を参照）は1つのブースター・パックの中身をすべてテーブル上に表向きに配置する。このとき自分の方にカードを向ける。ドラフトが始まるまでプレイヤーはカードを30秒間見ることができる。

77. ロチェスター・ドラフトーアクティブ・プレイヤー・ローテーション

テーブルに配置されたカードを最初にドラフトするプレイヤーはアクティブ・プレイヤーと呼ばれる。最初のアクティブ・プレイヤーは、ジャッジによって第1座席に配置されたプレイヤーである。各ドラフト・ポッド内の全プレイヤーは、各ブースター・パック・グループにつき1度アクティブ・プレイヤーを務める（第76節を参照）。アクティブ・プレイヤーは、以下のようにプレイヤー間で移動する：

- アクティブ・プレイヤーのローテーションは最初の種類のブースター・パックでは最初にドラフトするプレイヤーから始まり、時計回りに進む。
- 2種類目のブースター・パックでは、最初のブースター・パックで最後にドラフトを始めたプレイヤーから始まり、反時計回りに進む。
- そして、3種類目のブースター・パックでは、時計回りに戻り、再び最初にドラフトを開始したプレイヤーからドラフトをする。

78. ロチェスター・ドラフトの順番

ドラフトの順番は「U」の形に進む。アクティブ・プレイヤーから始まり、ドラフトをまだしていないプレイヤーへと最後まで回っていく。ポッド内の最後のプレイヤーは、1枚ではなく2枚のカードを選択する。その後逆回りにそのパックで最初にドラフト

フトを始めた人に向かってドラフトを進める。アクティブ・プレイヤーまで戻ってもまだカードが残っている場合には、再び逆回りにドラフトを続ける（これは6人ないし7人によるロチェスター・ドラフトの場合にしか発生しない）。すべてのカードがドラフトされた後、テーブルジャッジはドラフト・エリアを片付け、次のブースター・パックの準備をする。

例1：8人のプレイヤーがテーブルに座る場合。プレイヤーは時計回りに1-2-3-4-5-6-7-8の番号がつけられている。アクティブ・プレイヤーは、プレイヤー1である。プレイヤー1は自分の最初のブースター・パックを開封し、自分の前に表向きに配置する。30秒間カードを見た後で、以下の順番でドラフトを進める：

プレイヤー1—カード1
プレイヤー2—カード2
プレイヤー3—カード3
プレイヤー4—カード4
プレイヤー5—カード5
プレイヤー6—カード6
プレイヤー7—カード7
プレイヤー8—カード8
プレイヤー8—カード9
プレイヤー7—カード10
プレイヤー6—カード11
プレイヤー5—カード12
プレイヤー4—カード13
プレイヤー3—カード14
プレイヤー2—カード15

次に開封されるパックはプレイヤー2の最初のブースターである。

例2：7人のプレイヤーがテーブルに座る場合。プレイヤーは時計回りの1-2-3-4-5-6-7の番号がつけられている。アクティブ・プレイヤーは、プレイヤー1である。プレイヤー1は自分の最初のブースター・パックを開封し、自分の前に表向きに配置する。30秒間カードを見た後で、以下の順番でドラフトをする：

プレイヤー1—カード1
プレイヤー2—カード2
プレイヤー3—カード3
プレイヤー4—カード4
プレイヤー5—カード5
プレイヤー6—カード6
プレイヤー7—カード7
プレイヤー7—カード8
プレイヤー6—カード9
プレイヤー5—カード10
プレイヤー4—カード11
プレイヤー3—カード12
プレイヤー2—カード13
プレイヤー1—カード14

プレイヤー1—カード 15

次に開封されるパックはプレイヤー2の最初のブースターである。

80. DCI 認定規則

DCI 認定トーナメントを開催するトーナメント主催者は、この節の規則に従わなければならない。DCIは、あらゆるDCI 認定トーナメントの認定を取り消す、あるいは無効とする権限を有する。

81. 参加者の下限

レーティング、ランキングが設定されているトーナメントには、それぞれ最低必要な参加者数が定められている。それぞれのゲームのフロアルールを参照のこと。

90. トーナメント報告の規則

期限を守って提出される正確なトーナメント報告は、正確な最新のDCI レーティングの根幹をなすものである。トーナメント主催者は、トーナメントのレポートを行なうとき、このセクションの規則に従わなければならない。

91. 主催者の記録

トーナメント主催者は、過去1年間に運営したDCI 認定トーナメントすべてのトーナメント・レポートの記録を取っておくことを要求される。レポートには、全てのマッチ記録とプレイヤーに出した警告、失格の記録が含まれる。

92. トーナメント報告提出期限

トーナメント報告は、トーナメントの結果が出た後8日以内にDCIに提出しなければならない。そのトーナメントの14日後の時点でまだ提出されていないトーナメントは、DCI トーナメント・データベースに『未提出/Not Received』として記載される。

93. 義務不履行のトーナメント

14日以内にDCIに提出されていないトーナメント報告はDCI トーナメント・データベースに『義務不履行/Delinquent』として記録される。義務不履行のトーナメントのあるトーナメント開催者は、新たなトーナメントを開催できなくなる可能性がある。

94. 無効のトーナメント

無効になったトーナメントのプレイヤーのマッチ記録は、DCI レーティングおよびランキングに反映されない。

DCIは、その理由を問わず、あらゆるDCI 認定トーナメントに関する結果の報告を無効とする権限を有する。しかし通常トーナメントの結果が無効になるのは、虚偽の、または誤った結果が報告された時のみである。さらに、DCIはトーナメント終了後30日以内に提出されないトーナメント報告を無効とする権限も有する。

95. トーナメントの最新情報

トーナメント主催者、およびプレイヤーは、トーナメントの報告状況をDCIのウェブサイト thedci.com にて確認できる。さらに、DCIは定期更新情報を主催者に送り、認定されたトーナメントの状態を通知する。ある主催者の主催したトーナメント

が記録上に『義務不履行』もしくは『無効』と2ヶ月間表示されている場合、DCIはその主催者の結果報告履歴を調査し、しかるべき認定申請の罰則を与える。

DCIは状況を考慮し、情状酌量の余地によって個々に罰則を調節する権限を有する。

96. DCI番号を持つ義務

DCI認定トーナメントに参加する前に、すべてのトーナメント参加者はDCI会員番号の発行を受けなければならない。暫定の会員番号、プレイヤー名、および入賞者の結果報告は、DCIレーティングには関係しない。会員カードはDCIにファックスで送ることはできない。

97. トーナメントレポート、および、トーナメント招待リスト

プレミア・イベントの招待選手やバイリストを作成するためのレーティング計算をするために、トーナメント・レポートは指定されたレーティング提出期限、およびDCIのウェブサイト thedci.com 上のスケジュールに従って提出されなければならない。

付録A—DCIレーティングおよびランキングシステム

Eloレーティング・システム

DCIは、管轄する全てのゲームに、Eloレーティングを設定する。（ゲームの一覧は第2節参照）

● マジック：ザ・ギャザリング・トレーディング・カードゲーム

Eloプレイヤーレーティング・システムでは、プレイヤーのマッチ記録と対戦相手のマッチ記録を比較し、マッチを獲得するプレイヤーの確率を決定する。この確率は、各マッチの結果に基づいてプレイヤーのレーティングが何ポイント上下するかを決定する要素になる。プレイヤーは、より低いレーティングを持つ対戦相手に勝つことが推定されるので、プレイヤーがより高いレーティングの対戦相手に勝った場合、プレイヤーのレーティングはより低いレーティングのプレイヤーに勝ったときより大きく上がる。すべての新しいプレイヤーのレーティングは、1600の基本レーティングから始まる。DCIは、各マッチにおけるプレイヤーの勝率を決定するために次の式を使う：

$$\text{勝率} = \frac{1}{10^{(\text{対戦相手のレーティング} - \text{プレイヤーのレーティング}) / 400} + 1}$$

この確率は、マッチの後で各プレイヤーのレーティングを再計算するために使われる。下の方程式において、プレイヤーがマッチに勝った場合、1ポイントを、負けた場合は0ポイントを、そして引き分けの場合は0.5ポイントを得る。プレイヤーの新しいレーティングは、以下のとおりに決定される：

$$\text{新レーティング} = \text{前のレーティング} + (\text{K値} \times (\text{ポイント} - \text{勝率}))$$

すべてのプレイヤーについて、最初のマッチから順を追ってレーティングを計算する。

DCIはある地理的地域（大陸、国、州、都市、等）のプレイヤーを Elo レーティングに基づいて順位づけ、各地域のトッププレイヤーを決定する。

付録 B—用語の定義

アンティ・カード (Ante Card) : アンティ・カードは、「アンティを賭けずにプレイする場合、プレイする前に[このカード]をあなたのデッキから取り除く。 / Remove [this card] from your deck before playing if you're not playing for ante.」と書かれている。これらのカードは、アンティとして賭けられたカードを奪い合うことに関連するルールの機能を有する。アンティ・カードは、マジック：ザ・ギャザリングの絶版セットに含まれ、トーナメント・プレイでは使用できない。

禁止カード (Banned Card) : そのフォーマットにおける、DCI が定めた使用できないカード。例えば、《Chaos Orb》は、DCI 認定のマジック：ザ・ギャザリングのヴィンテージ形式トーナメントにおいては禁止カードに指定されている。これは、ヴィンテージ形式トーナメントに使用するデッキに、《Chaos Orb》を一枚も入れてはいけないことを意味する。

構築形式 (Constructed) : プレイヤーが自分の使用するデッキを持参するトーナメント形式。構築形式のデッキは、それぞれのフォーマットに従い、プレイヤーは、自分の持っているカードの中から選んでデッキを組む。

企業の従業員 (Corporate Employee) : 就業先がウィザーズ・オブ・ザ・コースト社またはハスプロ社である人のこと。

カット (Cutting) : 一度だけ、カードの内容を見ずにデッキから一部のカードを取り出し、それを残りの部分の上に置くこと。カットを 2 回以上行なった場合、シャッフルであるとみなされる。

DCI : トレーディング・カードゲームおよびトレーディング・ミニチュア・ゲームのトーナメント環境の発展・維持をすることを専門の業務とする組織。かつては **Duelists' Convocation International** の頭文字を取った略号であったが、現在は正式の組織名が DCI である。

K 値拡張トーナメント (Enhanced-K Tournament) : Elo レーティング方式（付録 A を参照）を使うゲームのトーナメントにおいて、主催責任者は K 値拡張規定表より該当する K 値を設定することで、マッチ結果により増減する、プレイヤーのレーティングの増減幅を増やす、もしくは制限することができる。トーナメントは、拡張された K 値にするためには、定められた基準を満たさなければならない。

従業員 (Employee) : 通常の就業先が、ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社またはハスプロ社の事務所である人間は、すべて従業員として扱う。

ゲームの開始 (Game Begins) : すべてのプレイヤーがデッキをシャッフルし、カットしてもらうためにデッキを対立相手に提示した時点でゲームが開始したとみなされる。

ヘッド・ジャッジ裁定 (Head Judge Determines) : ヘッド・ジャッジの意見に基づいた決定。

肉親 (Immediate Family) : DC I のルールにおいて、肉親とは、1)従業員と同じ所帯に属して生活している者と、2)従業員の子供のことを言う。

K 値 (K-Value) : Elo レーティング方式 (付録 A を参照) を使用しているトーナメントにおいて、1 マッチにつき上下にするレーティングポイントの最大数。

限定形式 (Limited) : プレイヤーがトーナメントにおいて使用するデッキを、ドラフトで入手したカード、もしくはパックを開封して入手したカードを用いて構築するトーナメント形式。主な限定戦形式は、シールド・デッキ、ブースター・ドラフト、およびロチェスター・ドラフトの三種類である。

メインデッキ (Main Deck) : プレイヤーがマッチの開始時に対戦相手に提示するデッキ。

マッチ (Match) : 勝敗を決定するために2名のプレイヤーまたは2組のチームによって行なわれる一連のゲーム。通常、マッチの勝者は3ゲーム中2ゲームを勝利することで決定する。詳細はそれぞれのゲームのDC I フロアルールを参照。

マッチの開始 (Match Begins) : スタッフがマッチの開始を宣言した時点で、マッチは開始される。

プレミア・イベント (Premier Events) : ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社自身が運営する、もしくは特に選んだトーナメント主催者に運営させる、あらゆるトーナメント。プレミア・イベントには、以下のものなどがある: マジック・ザ・ギャザリング・プロツアー、グランプリ、ジュニア・スーパー・シリーズ選手権、ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ・ミニチュア選手権、国別選手権 (日本選手権)、プレリリース・トーナメント、プロツアー予選、MLB 選手権、地区選手権、スター・ウォーズ選手権、ならびに世界選手権。

プロモカード (Promo Card) : 特定のカードセットとは別に配布された、製造元が製作したプレイ可能なカードを意味する。

代用カード (Proxy Card) : 競技の間に使用した他のカードを表しているカード。(偽造されたあるいはそのゲームの製造元によって作られたものではないカードを意味することもある)

公開情報 (Public Information) : マッチにおいてすべてのプレイヤーが知ることができる情報。参加者がゲームのルール上、スタッフおよび対戦相手と共有すべき数値やカードテキスト等の情報を示す。例えば、ほとんどのゲームにおいて、プレイヤーの手札の数は公開情報である。

レーティング (Rating) : 認定されたトーナメントにおいてプレイヤーの過去の成績を表す、DC I によって発行された数値。

ランキング (Ranking) : プレイヤーが入っているグループでの位置づけを表すプレイヤーのDC I レーティングに基づく値。例えば、プレイヤーがドイツのハンブルク市では1位でも、ヨーロッパの全体では85位という順位になることがありうる。

制限カード (Restricted Card) : DC I 指定のトーナメント形式におけるデッキにつき使用が1枚に制限されるカード。例えば、《Black Lotus》は、DC I 認定のマジック：ザ・ギャザリングのヴィンテージ形式トーナメントにおいて制限カードに指定されている。これは、ヴィンテージ形式トーナメントで用いるデッキとサイドボードの中には1枚の《Black Lotus》しか入れることが許されないことを意味する。

ラウンド (Round) : マッチがプレイされる時限。

ラウンドの開始 (Round Begins) : ヘッド・ジャッジ、またはトーナメント主催者がすべてのプレイヤーに対し着席し、マッチのプレイに備えるように告知された時間を意味する。

スコアキーパー (Scorekeeper) : スコアキーパーは、以下の責任を持つスタッフである：すべてのマッチおよびゲームの結果の記録、プレイヤーの組み合わせ表の作成、マッチ・ゲーム結果の報告に関する正確性の保証、プレイヤーのトーナメントからの棄権の処理、等である。ヘッド・ジャッジ、トーナメント主催者のようなスタッフもまたトーナメントのスコアキーパーを務めることがある。

シングル・エリミネーション (Single Elimination) : プレイヤーが1つのマッチに負けたらトーナメントから除外されるトーナメント形式（いわゆる勝ち抜き戦）のこと。この形式において、トーナメントの最終ラウンドに全勝者2人が対戦できるように、1ラウンド目にバイ（不戦勝）を与える必要があることもある。

スイス式 (Swiss Rounds) : プレイヤーがトーナメントのすべてのラウンドに参加することを可能にする競技形式。いくつかのトーナメントにおいては、スイス式の後にシングル・エリミネーションによる決勝ラウンドが行われる。

トーナメント開始 (Tournament Begins) : 登録が締め切られた時に、トーナメントは開始したものと扱われる。

スタッフ (Tournament Official) : トーナメントを運営する権限が与えられているあらゆる人。これには、例えば、トーナメント主催者、スコアキーパー、その他のスタッフ、ヘッド・ジャッジ、その他すべての認定／非認定ジャッジ、などが含まれる。（第10節を参照）

付録C－前版からの変更点

2004年4月1日版からの変更点

見出し：トーナメント・シーズンの記述がなくなった。

第2節：ゲームの一覧を更新した。

第3節：参加不可能なプレイヤーとして、全てのスタッフが含まれることを明記した。

第13節：プレイヤーはマッチ履歴の異常を報告する責任があると明記した。また、プレイヤーはスタッフの指示に従わなければならないことを明記した。

第28節：ドラフトの間、観戦者も記録を取ってはならないことを明記した。カードへの書き込みがヘッド・ジャッジの判断によって非紳士的行為とされることがあると明記した。

第42節：スタッフの指示に従わないことは非紳士的行為である。

第53節：新規追加。

第 62 節：リミテッドのトーナメントで配られる商品は新品でなければならないと明記した。

第 74 節：ブースター・ドラフトの間、またデッキ構築の間に記録を受け取ってはならないと明記した。

第 80 節：DCI が認定トーナメントを無効にできると明記した。

第 81 節：最低参加人数の規定を各ゲームのフロアルールに移管した。

第 91 節：プレイヤーへの警告や失格処分をトーナメント・レポートの一部と定義した。

付録 A：ゲームの一覧を更新した。

付録 B：定義を改版した。

付録 C：新規追加。

Star Wars © 2004 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

Major League Baseball trademarks and copyrights are used with permission of Major League Baseball Properties, Inc. ©MLBPA Official Licensee—Major League Baseball Players Association

©The F.A. Premier League Ltd. 2004

Duel Masters are TM and © 2004 Wizards of the Coast/Shogakukan/Mitsui-Kids.

Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, Magic, Chainmail, Football Champions, Showdown, Dungeon and Dragons, DCI, MAGIC: THE GATHERING PRO TOUR, and Oracle are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. ©2004 Wizards.