

デュエル・マスターズ™ DCI フロアルール

2004年8月6日発効

はじめに

デュエル・マスターズ™ DCIフロアルールはDCI汎用トーナメント・ルール (UTR)、DCIペナルティ・ガイドライン、およびデュエル・マスターズのルールと連動して効力を持つ。現行の UTR およびペナルティ・ガイドラインは wizards.com/default.asp?x=dc/utr/intro から参照できる。DCI認定のデュエル・マスターズ・トーナメントに関わるプレイヤー、観客、及びスタッフはこれらのルールに従わなければならない。これらのルールの各項目に違反した者には、DCIペナルティ・ガイドラインの該当項目が適用される。

この文書内における前版からの変更点については、付録 A を参照すること。

このルールにおける用語の定義については、DCI 汎用トーナメント・ルールの付録 B を参照すること。

この文書は常に更新される。最新版は thedci.com で確認すること。

300. デュエル・マスターズ・トーナメント概則

301. 形式とレーティング区分

DCIは、以下の形式の個人戦トーナメントを認定する。

構築形式

- 構築戦

リミテッド形式 (2004年8月6日から)

- シールド・デッキ戦
- ブースター・ドラフト戦

デュエル・マスターズのトーナメントにおける標準のK値は16である。K値、また DCI Elo レーティング・システムについての詳細は、UTR の付録 A に記されている。

DCIは、以下のレーティング区分を認定する。

- 構築
- リミテッド (シールド・デッキ戦とブースター・ドラフト戦) (2004年8月6日から)

302. 使用可能カード

ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社が生産した全てのデュエル・マスターズのカードは、トーナメントで使用できる。現地の言葉 (日本語) 以外のカードを用いるプレイヤーは、必要に応じて対戦相手やジャッジに提示できるよう、そのカードの現地語版 (カラーコピーやカードリストは認められない) をデッキ外に常に所持しなければならない。

現地語版が存在しない場合、トーナメント主催者は何語版を「現地語版」として扱うかをアナウンスしなければならない。「現地語」とは、トーナメント主催者がそのトーナメントの行なわれる地域で日常的に用いられていると判断した言葉である。

- **例：**アメリカ国内に在住のプレイヤーが、《Aqua Hulcus》の日本語版（《アクア・ハルカス》）を使いたいと思った場合、使うことはできるが、1枚は英語版の《Aqua Hulcus》をデッキ外に用意しておき、必要に応じて対戦相手やジャッジに提示しなければならない。
- **例：**カナダのケベック州で行なわれるトーナメントに参加するプレイヤーは、フランス語と英語が主に用いられる言葉なので、その二種類の言語のカードを使うことができる。しかし、イタリア語版を使おうとした場合には、英語版もしくはフランス語版のカードをデッキ外に用意しておき、必要に応じて対戦相手やジャッジに提示しなければならない。
- **例：**フランスとドイツの国境付近の街で行なわれた大会に参加するプレイヤーは、フランス語とドイツ語が主に用いられる言葉なので、その二種類の言語のカードを使うことができる。しかし、英語版を使おうとした場合には、ドイツ語版もしくはフランス語版のカードをデッキ外に用意しておき、必要に応じて対戦相手やジャッジに提示しなければならない。

303. カードの解釈

カードの裁定及び解釈は、現地語版のカードの記述に従う。例えば、フランスのパリで行なわれるトーナメントにおいては、フランス語版の解釈が適用される。ヘッド・ジャッジはカード解釈に関する全ての権限を持つ。

複数の現地語版カードが存在する大会においては、トーナメント主催者はカードの解釈の元になる現地語版を1種類決定し、告知すること。

304. 新製品の発売

新しく発売されるデュエル・マスターズのカード・セットは、公式発売日を以って構築・リミテッドの両形式のトーナメントにおいて使用可能になる。公式発売日以前に、DCI承認のプレリリース・トーナメントで使用可能な場合もある。

305. 最少参加人数

デュエルマスターズのDCI認定トーナメントでは、最低8人のプレイヤーの参加を必要とする。8人に満たなかった場合、そのトーナメントはDCI認定トーナメントとしては扱わず、DCIレーティングにも計上されない。最小人数が満たされなかったトーナメントの主催者は、そのトーナメントを取り消したものとして報告しなければならない。

310. デュエルマスターズ・トーナメントの機構

311. マッチの構成

デュエルマスターズのマッチは、通常3ゲームからなる。トーナメント主催者は、1マッチあたり3ゲームを許可しなければならない。各ゲームの結果ではなくマッチの結果が、DCIに報告され、レーティングとランキングの算出に用いられる。

引き分けになった（勝利者がいない）ゲームは、3本のうちの1本としては数えない。マッチは、時間の許すかぎり、どちらかのプレイヤーがゲームに勝ち越すまで継続される。

312. マッチの制限時間

トーナメントにおける各ラウンドの制限時間を以下の通り定める：

- スイス式 — 50分
- シングル・エリミネーションによる準々決勝および準決勝 — 50分
- シングル・エリミネーションによる決勝戦 — 時間無制限

313. プレイ／ドロウ・ルール

手札を見る前に、コイントス（またはその他の無作為選定方法）の勝者は、先攻になって最初のドロウ・ステップを飛ばすか、後攻になるかを選択する。選択を行なわなかった場合、そのプレイヤーが先攻となる。先攻のプレイヤーは第1ターンのドロウ・ステップを飛ばす。以降の各ターンは、デュエルマスターズのルールに記載された通常の手順にしたがって進行する。これは「プレイ／ドロウ（先攻ドロウなし）・ルール」とも呼ばれる。

マッチの各ゲームの終了後、前回のゲームの敗者（罰則によるゲームの敗北であっても）が、次のゲームの先攻後攻を決める。

314. ゲーム開始前の手順

ゲームを開始する前に、プレイヤーは先攻後攻を決めなければならない（第313節を参照）。これは、プレイヤーが自分の手札を見る前であれば、ゲーム開始前の手順のどの時点で行ってもよい。

各ゲーム開始前には、以下の内容を手順通りに実行しなければならない。

1. 自分のデッキをシャッフルする（汎用トーナメント・ルール、第21節を参照）。
2. 自分のデッキを対戦相手に提示し、シャッフルまたはカットをしてもらう。
3. もし対戦相手が提示したデッキをシャッフルした場合、自分のデッキを最後に1度カットしてもよい。
4. それぞれのプレイヤーは、自分のデッキから上から5枚のカードをシールドとして裏向きに配置する。
5. それぞれのプレイヤーは、5枚カードを引く。

316. マッチ終了時の手順

勝者が決まる前に制限時間を迎えた場合、アクティブ・プレイヤー（マジックのルールに規定されている）が進行中のターンを終了した後、合計5ターンの追加ターンが与えられる。例えば、プレイヤーAのターン中に制限時間となった場合、まず、プレイヤーAが自分のターンを終了する。この後、追加の5ターンが与えられ、順にプレイヤーB（第1ターン）、プレイヤーA（第2ターン）、プレイヤーB（第3ターン）、プレイヤーA（第4ターン）とターンをプレイした後で、プレイヤーBが最後の第5ターンを行なう。

プレイヤーは、カードの効果により追加ターンを得た場合、通常のゲーム進行と同様にそのターンを行なう。その得られたターンも、追加の5ターンの中に数える。第5ターンが終了した時点で、いかなるターンが残っていようとも、ゲームは終了となる。

第5ターンが完了する前にゲームの勝敗が決まった場合、マッチはその時点で終了となり、新しいゲームが開始されることはない。

（ルールの説明が長引いた、デッキ・チェックをしたなどの理由で）ジャッジが時間を延長した場合、上記の手順は、その時間が経過した後で行われる。

317. マッチの勝者の決定

スイス式のラウンドにおいて、そのマッチの中でひとつでも多くのゲームに勝っていたプレイヤーがマッチの勝者となる。双方のプレイヤーが同数のゲームに勝っていた場合、そのマッチは引き分けとなる。

シングル・エリミネーションのラウンドにおいては、マッチが引き分けとなることは許されない。通常のマッチ終了時の手順が終了した後、ひとつでも多くのゲームに勝っていたプレイヤーがマッチの勝利者となる。シングル・エリミネーションのトーナメントにおいて、通常のマッチ終了時の手順が終了した時点で双方のプレイヤーが同数のゲームに勝っていた場合、その時点で残っているシールドが1つでも多いプレイヤーがそのゲームに勝ち、従ってマッチに勝つことになる。双方のプレイヤーのシールドが同数だった場合（または、双方のプレイヤーが同数のゲームに勝っており、かつ現在ゲームが始まっていない場合）、一方のプレイヤーが他方のプレイヤーよりもシールドの数が大きくなる、あるいは通常の形式（シールドのない対戦相手への攻撃が成功する、デッキの最後の1枚のカードを引くなど）で勝負がつくまでゲームまたはマッチを続け、勝者を決定する。

318. シールドの配置とシールドトリガー

シールドは、お互いにはっきり識別できるように置かなければならない。どのシールドがゲーム前の手順の後で置かれたのか、そしてそれらのシールドが置かれた順番はどうなのかということも識別できなければならない。ゲームの効果によって、シールドを片方あるいは両方のプレイヤーに公開される場合がある。その場合、それらのシールドは他のシールドと区別されなければならない。

シールドを区別する簡単な方法の一つは、カウンターやダイスを用いることである。

シールドトリガーはシールドがプレイヤーの手札に入れられる前にプレイされなければならない。ブレイクされたシールドがそのプレイヤーの手札のいずれかのカードと触れた、あるいはそのプレイヤーが次に進む意志を口にした時点で、シールドトリガーはプレイされず、シールドは手札に入る。

320. 構築形式トーナメント・ルール

321. デッキの枚数制限

構築形式のデッキは、40枚以上のカードで構成されなければならない。デッキに含まれるカードの枚数に上限はないが、自力でシャッフルできなければならない。

1人のプレイヤーのデッキには、現地語版で同名のカードは4枚までしか入れてはならない。

330. リミテッド形式トーナメント・ルール (2004年8月6日より)

リミテッド形式に関する一般ルールはUTRの第60～64節参照。

331. デッキの枚数制限

リミテッド形式のデッキは、30枚以上のカードで構成されなければならない。デッキに含まれるカードの枚数に上限はないが、自力でシャッフルできなければならない。

332. サイドボードの使用

デュエルマスターズの認定トーナメントでは、サイドボードの使用は許可されない。デッキを登録したら（デッキリストを用いないトーナメントにおいては第1マッチが開始したら）デッキの構成を変更することは認められない。

334. シールド・デッキ戦トーナメント・ルール

シールド・デッキ戦トーナメントにおいて、各プレイヤーに与えられるブースター数は最低5つとする。デッキ登録に30分、デッキ構築に30分の時間が与えられるべきである。

335. ブースター・ドラフト戦トーナメント・ルール

ブースター・ドラフト戦トーナメントにおいて、各プレイヤーに与えられるブースター数は最低4つとする。デッキ登録に30分、デッキ構築に30分の時間が与えられるべきである。

付録A－前版からの変更点

2004年6月20日版よりの変更点

- はじめに：この文書が常時更新されると記述した。
- 301: リミテッド形式とレーティング区分を追加した。
- 304: リミテッド形式における新製品の扱いについて。
- 330 - 335: リミテッド形式のルールを追加した。

2004年4月16日版よりの変更点

- 304. 新製品の更新。
- 305: 最低参加人数の規定に関して項目を追加した。

Published by Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A. **Duel Masters**, the **Duel Masters** logo, character names and their distinctive likenesses are TM and ©Wizards of the Coast/Shogakukan/Mitsui-Kids. Wizards of the Coast and DCI are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the U.S.A and other countries.