

マジック：ザ・ギャザリング™ DCIフロアルール

2005年3月20日発効

はじめに

マジック：ザ・ギャザリング DCI フロアルールは DCI 汎用トーナメント・ルール、DCI ペナルティ・ガイドライン、およびマジックのルールと連動して効力を持つ。DCI 認定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。

この文書は複数の言語で提供されている。万一、英語版とそれ以外の版の間で齟齬があった場合、トーナメント関係者は英語版を元に裁定すること。

この文書は年に 4 回更新される。最新版は thedci.com/docs で確認すること。

100. マジック・ザ・ギャザリング・トーナメント概則

101. 形式とレーティング区分

DCI は、以下の形式のそれぞれについて、個人戦、チーム戦（2 人）、チーム戦（3 人）のトーナメントを認定する。

構築形式

- ・ スタンダード／Standard
- ・ エクステンデッド／Extended
- ・ ブロック／Block

エターナル形式

- ・ ヴィンテージ／Vintage
- ・ レガシー／Legacy

リミテッド形式

- ・ シールド・デッキ／Sealed Deck
- ・ ブースター・ドラフト／Booster Draft
- ・ ロチェスター・ドラフト／Rochester Draft

DCI の認定するレーティングの区分は以下の通り。

- ・ 構築／Constructed（スタンダード、エクステンデッド、ブロック構築）
- ・ エターナル／Eternal（ヴィンテージ、レガシー）
- ・ リミテッド／Limited（シールド・デッキ、ブースター・ドラフト、ロチェスター・ドラフト）
- ・ チーム戦（構築）／Team Constructed（構築形式のチーム戦全て）
- ・ チーム戦（リミテッド）／Team Limited（リミテッド形式のチーム戦全て）

102. 使用可能カード

アルファ版（Alpha—第 1 版—最初に印刷された基本セット）のカードは、裏面が不透明なカードスリーブに入れてあり、かつそのスリーブに目印がついていないと判断された場合のみ、アルファ版以外のカードと混ぜてデッキに入れてもよい。

デッキ全体がアルファ版カードのみで構成してある場合にのみ、スリーブを使わずにアルファ版カードを使用することができる。

参加者は、特別版セット（Collector's Edition、International Collector's Edition、Pro Tour Collector Set、World Championship decks、Unglued、Unhinged など）のカードを使用してはいけない。

Unglued、Unhinged に入っている基本地形カードは、マジックの認定トーナメントで使用してもよい。

文章なし呪文カードと呼ばれる公式プロモ・カードは、それと同名のカードがそのトーナメントの形式で使用できる場合に限り、認定トーナメントで使用できる。それらのカードはオラクルの文章に従って解釈される。

103. カードの解釈

全てのカードは、オラクル・カード・リファレンスの、該当するカードに関する記述を用いて解釈される。認定競技において、カードの解釈に関する異議を解決するに当たっては、プレイヤーはオラクルの記述を参照しなければならない。カードの能力は、カードのイラストではなくテキストに基づいて判断される。

プレイヤーは、トーナメントの進行を妨げるなど規則を乱用する目的で、オラクルのエラーや欠落部分を利用してはいけない。ヘッド・ジャッジはカード解釈に関する全ての権限を持ち、誤りが発見されたときにはオラクルを却下することも認められる。

104. 新製品の発売

以下のカード・セットは 2005 年の間に発売が予定されている。それらのセットを DCI 認定のトーナメントで使用できるようになるのは、以下の期日である。

- ・ 神河救済／Saviors of Kamigawa
リミテッド：2005 年 6 月 3 日
構築：2005 年 6 月 20 日
- ・ 第 9 版基本セット／Ninth Edition
リミテッド：2005 年 7 月 29 日
構築：2005 年 8 月 20 日

公式なプレリリース・トーナメントやスニーク・プレビューなどの特定のリミテッド形式トーナメントにおいては、上記のリミテッドで使用できる日より前に新しいセットを使用することができる。

これらの日付は変更になることもある。変更がある場合は、DCI は thedci.com において告知する。

105. 最低参加人数

DCI は、トーナメントの結果をレーティングに登録するにあたって、参加者数の最低水準を規定する。マジックのトーナメントにおいては、それは以下のとおりである。

- ・ 個人戦トーナメントにおいては、最低 8 人の参加を必要とする。
- ・ チーム戦トーナメントにおいては、最低 4 チームの参加を必要とする。

上記の最低参加人数を満たさなかった場合、そのトーナメントは DCI の認定を得られず、レーティングに加算されることはない。その場合には、トーナメント主催者はト

ーナメントをキャンセルしたものとして報告しなければならない。

110. マジック・ザ・ギャザリング・トーナメントの機構

111. マッチの構造

通常、マジックの1マッチは3つのゲームからなり、トーナメント主催者は1マッチにつき少なくとも3回のゲームを認めなければならない。トーナメント主催者の選択によっては、5本中3本先取制のシングル・エリミネーションによる決勝ラウンドを行ってもよい。この場合、トーナメントの開始前に告知しなければならない。(個々のゲームではなく) マッチの結果は DCI に報告され、全世界共通のレーティングとランキングに反映される。

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。

112. マッチの制限時間

各ラウンドの制限時間は40分以上でなければならない。

トーナメントにおける各ラウンドの推奨制限時間を以下の通り定める：

- 通常のトーナメント(構築、リミテッドのいずれも) - 50分間
- シングル・エリミネーションの準々決勝と準決勝 - 90分間
- シングル・エリミネーションの決勝戦 - 時間無制限

あわせて、リミテッド形式トーナメントにおいては以下の推奨制限時間を定める：

- シールド・デッキードッキ登録時間20分、デッキ構築時間30分
- ドラフトードッキ登録時間と構築時間、あわせて30分
- チーム戦(シールド・デッキ) - デッキ登録時間20分、デッキ構築時間60分
- チーム戦(ドラフト) - デッキ登録時間と構築時間、あわせて30分

プレミア・イベントにおいては、これ以外の時間制限が定められることがある。制限時間に関しては、そのイベントのファクト・シートを参照すること。プレミア・イベントのファクト・シートは、マジック・ザ・ギャザリング・トーナメント・センター(www.wizards.com/default.asp?x=mtgcom/tournamentcenter.)で公開される。

113. プレイ/ドロウ・ルール

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。コイントスの勝者は自分の手札を見る前にこの選択を行わなければならない。選択を行わなかった場合、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、マジック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。ゲームが引き分けになった(勝利者がいない)場合は、そのゲームの先攻後攻を決めたプレイヤーが、再び次のゲームの先攻後攻を決

める。

114. 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 113 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（サイドボードの前に先攻後攻を決める必要はない点に注意すること）。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. （各マッチの第 1 ゲーム終了以降ならば）サイドボードのカードとデッキのカードを交換してもよい。
2. 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）。再びサイドボードからカードを入れるためにシャッフルを中断してもよいが、その場合にもきちんとシャッフルをしておさなければならない。
3. 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。
4. 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。
5. サイドボードのカードを裏向きに提示し、見やすいところに置く。
6. カードを 7 枚引く。
7. マリガンをするかどうかを順番に決定する（第 115 節を参照）。

マリガンが全て解決された後で、ゲームを開始する。

115. マリガン・ルール

各ゲームの開始前に、プレイヤーは、いかなる理由であれ自分のデッキをシャッフルし直し、1 枚少ない枚数の手札でカードを引き直すことができる。プレイヤーは、手札の枚数が 0 枚になるまで、これを繰り返してもよい。

マリガンをするかどうかは、第 133 節（先攻の決定）で決められた順に従って決定される。先攻のプレイヤーがマリガンを望んだ回数だけ行った後で、後攻のプレイヤーにマリガンの決定権が移行する。マリガンの権利を放棄したプレイヤーは、その後でもう一度マリガンを行なうことはできない。

116. 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。

117. 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、その時点でのライフが1点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ライフが同じ値だった場合(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ライフの値が大きくなるまでゲームまたはマッチを続け、勝者を決定する。

120. 構築形式トーナメント・ルール

121. デッキの枚数制限

構築形式のデッキは、60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。プレイヤーがサイドボードの使用を希望するならば、サイドボードの枚数はちょうど15枚でなければならない。

基本土地カードを除いては、1人のプレイヤーのデッキとサイドボードを合わせて、英語版のカード名に直して同名のカードは4枚までしか入れることができない。カード名が《平地》《島》《沼》《山》《森》であるカードは、基本土地カードである(《Ice Age》の雪かぶり土地《Snow-Covered Plains》《Snow-Covered Island》《Snow-Covered Swamp》《Snow-Covered Mountain》《Snow Fortress》もまた、基本土地カードである。これらの雪かぶり土地は、Ice Ageが使用できる形式においてのみ使用できる)。

122. サイドボードの使用

各ゲームの開始前に、プレイヤーは、対戦相手の要求があった場合には、自分のサイドボードを提示し、裏向きのままでカードの枚数を数えることを許可しなければならない。プレイヤーは、ゲーム中、サイドボードを見ることはできない。サイドボードは、ゲームに使用する範囲に存在する他のカードと混じったり入れ代わったりしないように、明確に区別されていなければならない。

メインデッキとサイドボードは、各マッチの最初のゲームが開始される前に、元の構成に戻しておかななければならない。もし罰則によりプレイヤーがゲーム開始前にゲームの敗北を受けていた場合、どちらのプレイヤーもサイドボードにあったカードを2本目の(つまり、実際にプレイされる最初の)ゲームに使用してはならない。

各マッチにおいて、2本目以降のゲームを開始する前に、プレイヤーはメインデッキとサイドボードのカードを入れ替えて、メインデッキの構成を変更することができる。メインデッキとサイドボードとの間でカードを交換した後も、サイドボードは必ず15枚に保たれていなければならない。メインデッキとサイドボードのカードを1対1で交換するかぎり、交換するカードの枚数に制限はない。

125. スタンダード形式デッキ構築

スタンダード形式で使用可能なのは、以下のカード・セットである。

- ・ 第8版基本セット／*Eighth Edition*
- ・ ミラディン／*Mirrodin*
- ・ ダークスティー爾／*Darksteel*
- ・ フィフス・ドーン／*Fifth Dawn*
- ・ 神河物語／*Champions of Kamigawa*
- ・ 神河謀叛／*Betrayers of Kamigawa*
- ・ 神河救済／*Saviors of Kamigawa* (2005年6月20日から)

カード・セットは、スタンダード形式において、第104節にあるとおりの日から使用可能となり、そしてブロックごとにスタンダード形式で使用不可能になる。大型エキスパンションとそれに続く2つの小型エキスパンションー原則として1年間に発行されるマジックのカード・セットーをブロックとして扱い、大型エキスパンションがスタンダード形式で使えるようになった時に新しいブロックがスタンダード形式で使えるようになったものとして扱う。

例：ミラディンが正式に使えるようになった時、ミラディン・ブロックはスタンダード形式に加えられた。ダークスティー爾とフィフス・ドーンはミラディン・ブロックのエキスパンションであり、スタンダード形式で使用できる。これら3つのカード・セットは、神河物語の次の大型エキスパンション（ラヴニカ：ギルドの都）が使えるようになる2005年10月20日（ミラディンが導入された2年後）、同時にスタンダード形式から外れることになる。

次のカードは、スタンダードで使用が禁止されている：

- ・ 《電結の荒廃者／*Arcbound Ravager*》(2005年3月20日から)
- ・ 《古えの居住地／*Ancient Den*》(2005年3月20日から)
- ・ 《ダークスティー爾の城塞／*Darksteel Citadel*》(2005年3月20日から)
- ・ 《大霊堂の信奉者／*Disciple of the Vault*》(2005年3月20日から)
- ・ 《大焼炉／*Great Furnace*》(2005年3月20日から)
- ・ 《教議会の座席／*Seat of the Synod*》(2005年3月20日から)
- ・ 《頭蓋骨絞め／*Skullclamp*》
- ・ 《伝承の樹／*Tree of Tales*》(2005年3月20日から)
- ・ 《囁きの大霊堂／*Vault of Whispers*》(2005年3月20日から)

126. エクステンデッド形式デッキ構築

カード・セットは、104節に定められたとおりの期日に、エクステンデッド形式で使用可能になる。

スタンダード形式と同じように、3年に1度、3ブロック（9セット）のカードがエクステンデッド形式で使用できなくなる。この規定が初めて適用されるのが、2005年10月20日である。この日に、新しいセットが構築環境で使用可能になり、エクステンデッド形式の古い方から3つのブロック、つまりテンペスト・ブロック（テンペスト、ストロングホールド、エクソダス）、ウルザ・ブロック（ウルザズ・サーガ、ウルザズ・レガシー、ウルザズ・デスティニー）、マスキス・ブロック（メルカディアン・マスキス、ネメシス、プロフェシー）がエクステンデッドから外れることになる。

基本セットは、その時期のブロックがエクステンデッド形式から外れるときに同時にエクステンデッド形式で使用不能になる。例えば、第6版基本セット（クラシック）は

ウルザ・ブロックの間に発売されたので、2005年10月20日、ウルザ・ブロックがエクステンデッド形式で使えなくなると同時に使えなくなる。

エクステンデッド形式で使用可能なのは、以下のカード・セットである：

- ・ クラシック（第6版）／*Classic (Sixth Edition)* *
 - ・ 第7版基本セット／*Seventh Edition*
 - ・ 第8版基本セット／*Eighth Edition*
 - ・ テンペスト／*Tempest**
 - ・ ストロングホールド／*Stronghold**
 - ・ エクソダス／*Exodus**
 - ・ ウルザズ・サーガ／*Urza's Saga**
 - ・ ウルザズ・レガシー／*Urza's Legacy**
 - ・ ウルザズ・デスティニー／*Urza's Destiny**
 - ・ メルカディアン・マスクス／*Mercadian Masques**
 - ・ ネメシス／*Nemesis**
 - ・ プロフェシー／*Prophecy**
 - ・ インベイジョン／*Invasion*
 - ・ プレーンシフト／*Planeshift*
 - ・ アポカリプス／*Apocalypse*
 - ・ オデッセイ／*Odyssey*
 - ・ トーメント／*Torment*
 - ・ ジャッジメント／*Judgment*
 - ・ オンスロート／*Onslaught*
 - ・ レギオン／*Legions*
 - ・ スカージ／*Scourge*
 - ・ ミラディン／*Mirrodin*
 - ・ ダークスティーラ／*Darksteel*
 - ・ フィフス・ドーン／*Fifth Dawn*
 - ・ 神河物語／*Champions of Kamigawa*
 - ・ 神河謀叛／*Betrayers of Kamigawa*
 - ・ 神河救済／*Saviors of Kamigawa*（2005年6月20日から）
- （*のついたセットは2005年10月20日にエクステンデッド形式から外れる）

以下のカードは、エクステンデッド形式で使用が禁止されている：

- ・ 《古えの墳墓／*Ancient Tomb*》
- ・ 《暗黒の儀式／*Dark Ritual*》
- ・ 《ドリーム・ホール／*Dream Halls*》
- ・ 《大地の知識／*Earthcraft*》
- ・ 《納墓／*Entomb*》
- ・ 《大あわての搜索／*Frantic Search*》
- ・ 《ゴブリンの従僕／*Goblin Lackey*》
- ・ 《ゴブリン徴募兵／*Goblin Recruiter*》
- ・ 《厳かなモノリス／*Grim Monolith*》
- ・ 《隠遁ドルイド／*Hermit Druid*》
- ・ 《水蓮の花びら／*Lotus Petal*》
- ・ 《記憶の壺／*Memory Jar*》
- ・ 《金属細工師／*Metalworker*》

- ・ 《精神力／Mind Over Matter》
- ・ 《ドルイドの誓い／Oath of Druids》
- ・ 《補充／Replenish》
- ・ 《適者生存／Survival of the Fittest》
- ・ 《頭蓋骨絞め／Skullclamp》
- ・ 《時のらせん／Time Spiral》
- ・ 《修繕／Tinker》
- ・ 《トレイリアのアカデミー／Tolarian Academy》
- ・ 《意外な授かり物／Windfall》
- ・ 《ヨーグモスの取り引き／Yawgmoth's Bargain》
- ・ 《ヨーグモスの意志／Yawgmoth's Will》

127. ヴィンテージ形式デッキ構築

ヴィンテージ形式のトーナメントでは、すべてのマジックのカード・セットおよび基本セットの拡張セットに含まれるカード、ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社が発行したプロモ・カードを使用することができる。新しいカード・セットがヴィンテージ形式トーナメントで使用可能になるのは、第 104 節に記した期日である。

以下のセットに収録されていたカードは、他のマジックの基本セットおよび拡張セットにも収録されている場合を除いて、ヴィンテージ形式トーナメントを含むDCI認定トーナメントで使用することはできない。

- ・ ポータル／*Portal*
- ・ ポータル・セカンドエイジ／*Portal: Second Age*
- ・ ポータル三国志／*Portal: Three Kingdom*
- ・ スターター／*Starter*

以下のカードは、ヴィンテージ形式において使用が禁止されている：

- ・ アンティに関するカード全て
- ・ 《混沌の宝球／Chaos Orb》
- ・ 《Falling Star》

以下のカードは、ヴィンテージ形式において1枚制限で使用できる：

- ・ 《祖先の回想／Ancestral Recall》
- ・ 《天秤／Balance》
- ・ 《ブラック・ロータス／Black Lotus》
- ・ 《黒の万力／Black Vise》
- ・ 《燃え立つ願い／Burning Wish》
- ・ 《チャンネル／Channel》
- ・ 《金属モックス／Chrome Mox》
- ・ 《輪作／Crop Rotation》
- ・ 《Demonic Consultation》
- ・ 《悪魔の教示者／Demonic Tutor》
- ・ 《ドリーム・ホール／Dream Halls》
- ・ 《悟りの教示者／Enlightened Tutor》
- ・ 《納墓／Entomb》
- ・ 《嘘か真か／Fact or Fiction》
- ・ 《素早い支配／Fastbond》

- ・ 《大あわての搜索／Frantic Search》
- ・ 《厳かなモノリス／Grim Monolith》
- ・ 《噴出／Gush》
- ・ 《アレクサンドリアの図書館／Library of Alexandria》
- ・ 《ライオンの瞳のダイヤモンド／Lion's Eye Diamond》
- ・ 《水蓮の花びら／Lotus Petal》
- ・ 《マナ・クリプト／Mana Crypt》
- ・ 《魔力の櫃／Mana Vault》
- ・ 《記憶の壺／Memory Jar》
- ・ 《精神力／Mind Over Matter》
- ・ 《精神錯乱／Mind Twist》
- ・ 《精神の願望／Mind's Desire》
- ・ 《モックス・ダイヤモンド／Mox Diamond》
- ・ 《モックス・エメラルド／Mox Emerald》
- ・ 《モックス・ジェット／Mox Jet》
- ・ 《モックス・パール／Mox Pearl》
- ・ 《モックス・ルビー／Mox Ruby》
- ・ 《モックス・サファイア／Mox Sapphire》
- ・ 《神秘の教示者／Mystical Tutor》
- ・ 《ネクロポテンシス／Necropotence》
- ・ 《新たな芽吹き／Regrowth》
- ・ 《太陽のリング／Sol Ring》
- ・ 《露天鉱床／Strip Mine》
- ・ 《時のらせん／Time Spiral》
- ・ 《時間移動／Time Walk》
- ・ 《時間の歪曲／Timetwister》
- ・ 《修繕／Tinker》
- ・ 《トレイリアのアカデミー／Tolarian Academy》
- ・ 《三なる宝球／Trinisphere》（2005年3月20日から）
- ・ 《吸血の教示者／Vampiric Tutor》
- ・ 《通電式キー／Voltaic Key》
- ・ 《運命の輪／Wheel of Fortune》
- ・ 《意外な授かり物／Windfall》
- ・ 《ヨーグモスの取り引き／Yawgmoth's Bargain》
- ・ 《ヨーグモスの意志／Yawgmoth's Will》

128. レガシー形式デッキ構築

レガシー形式のトーナメントでは、すべてのマジックのカード・セットおよび基本セットの拡張セットに含まれるカード、ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社が発行したプロモ・カードを使用することができる。新しいカード・セットがレガシー形式トーナメントで使用可能になるのは、第104節に記した期日である。

以下のセットに収録されていたカードは、他のマジックの基本セットおよび拡張セットにも収録されている場合を除いて、レガシー形式トーナメントを含むDCI認定トーナメントで使用することはできない。

- ・ ポータル／*Portal*
- ・ ポータル・セカンドエイジ／*Portal: Second Age*
- ・ ポータル三国志／*Portal: Three Kingdom*

・ スターター / *Starter*

以下のカードはレガシー形式において使用が禁止されている：

- ・ 《Amulet of Quoz》
- ・ 《祖先の回想 / Ancestral Recall》
- ・ 《天秤 / Balance》
- ・ 《バグダッドのバザール / Bazaar of Baghdad》
- ・ 《ブラック・ロータス / Black Lotus》
- ・ 《黒の万力 / Black Vise》
- ・ 《青銅のタブレット / Bronze Tablet》
- ・ 《チャンネル / Channel》
- ・ 《混沌の宝球 / Chaos Orb》
- ・ 《黄泉の契約 / Contract from Below》
- ・ 《闇の盟約 / Darkpact》
- ・ 《悪魔の弁護士 / Demonic Attorney》
- ・ 《Demonic Consultation》
- ・ 《悪魔の教示者 / Demonic Tutor》
- ・ 《ドリーム・ホール / Dream Halls》
- ・ 《大地の知識 / Earthcraft》
- ・ 《納墓 / Entomb》
- ・ 《Falling Star》
- ・ 《素早い支配 / Fastbond》
- ・ 《大あわての捜索 / Frantic Search》
- ・ 《ゴブリン徴募兵 / Goblin Recruiter》
- ・ 《厳かなモノリス / Grim Monolith》
- ・ 《噴出 / Gush》
- ・ 《隠遁ドルイド / Hermit Druid》
- ・ 《幻影の仮面 / Illusionary Mask》
- ・ 《宝石の鳥 / Jeweled Bird》
- ・ 《土地税 / Land Tax》
- ・ 《アレクサンドリアの図書館 / Library of Alexandria》
- ・ 《mana・クリプト / Mana Crypt》
- ・ 《mana吸収 / Mana Drain》
- ・ 《魔力の櫃 / Mana Vault》
- ・ 《記憶の壺 / Memory Jar》
- ・ 《金属細工師 / Metalworker》
- ・ 《精神力 / Mind Over Matter》
- ・ 《精神錯乱 / Mind Twist》
- ・ 《精神の願望 / Mind's Desire》
- ・ 《ミシュラの作業場 / Mishra's Workshop》
- ・ 《モックス・エメラルド / Mox Emerald》
- ・ 《モックス・ジェット / Mox Jet》
- ・ 《モックス・パール / Mox Pearl》
- ・ 《モックス・ルビー / Mox Ruby》
- ・ 《モックス・サファイア / Mox Sapphire》
- ・ 《ネクロポータンス / Necropotence》

- ・ 《ドルイドの誓い／Oath of Druids》
- ・ 《再誕／Rebirth》
- ・ 《補充／Replenish》
- ・ 《頭蓋骨絞め／Skullclamp》
- ・ 《太陽のリング／Sol Ring》
- ・ 《露天鉱床／Strip Mine》
- ・ 《嵐のイフリート／Tempest Efreet》
- ・ 《時のらせん／Time Spiral》
- ・ 《時間移動／Time Walk》
- ・ 《時間の歪曲／Timetwister》
- ・ 《Timmerian Fiends》
- ・ 《修繕／Tinker》
- ・ 《トレイリアのアカデミー／Tolarian Academy》
- ・ 《吸血の教示者／Vampiric Tutor》
- ・ 《運命の輪／Wheel of Fortune》
- ・ 《意外な授かり物／Windfall》
- ・ 《世界喰らいのドラゴン／Worldgorger Dragon》
- ・ 《ヨーグモスの取り引き／Yawgmoth's Bargain》
- ・ 《ヨーグモスの意志／Yawgmoth's Will》

129. ブロック形式デッキ構築

DCIは、ブロック形式と呼ばれる一連の構築形式を認定する。各ブロック形式は、最大3つのエキスパンション（1つの大型エキスパンションとそれに続く2つの小型エキスパンション）により構成される。新しいカード・セットがブロック形式トーナメントで使用可能になるのは、第104節に記した期日である。

DCIは以下のブロック形式を認定する：

- ・ 神河ブロック（神河物語、神河謀叛）（神河救済－2005年6月20日から）
- ・ ミラディン・ブロック（ミラディン、ダークスティール、フィス・ドーン）
- ・ オンスロート・ブロック（オンスロート、レギオン、スカージ）
- ・ オデッセイ・ブロック（オデッセイ、トーメント、ジャッジメント）
- ・ インベイジョン・ブロック（インベイジョン、プレーンシフト、アポカリプス）
- ・ マスクス・ブロック（メルカディアン・マスクス、ネメシス、プロフェシー）
- ・ ウルザ・ブロック（ウルザズ・サーガ、ウルザズ・レガシー、ウルザズ・デスティニー）
- ・ テンペスト・ブロック（テンペスト、ストロングホールド、エクソダス）
- ・ ミラージュ・ブロック（ミラージュ、ビジョンズ、ウェザーライト）
- ・ アイスエイジ・ブロック（Ice Age、Homelands、Alliances）

ブロック形式において禁止されているカードは以下の通り：

- ・ 《頭蓋骨絞め／Skullclamp》（ミラディン・ブロック）
- ・ 《果敢な勇士リン・シヴィー／Lin Sivvi, Defiant Hero》（マスクス・ブロック）
- ・ 《リシャーダの港／Rishadan Port》（マスクス・ブロック）
- ・ 《ガイアの揺籃の地／Gaea's Cradle》（ウルザ・ブロック）
- ・ 《記憶の壺／Memory Jar》（ウルザ・ブロック）
- ・ 《セラの聖域／Serra's Sanctum》（ウルザ・ブロック）
- ・ 《時のらせん／Time Spiral》（ウルザ・ブロック）
- ・ 《トレイリアのアカデミー／Tolarian Academy》（ウルザ・ブロック）

- ・ 《通電式キー/Voltaic Key》(ウルザ・ブロック)
- ・ 《意外な授かり物/Windfall》(ウルザ・ブロック)
- ・ 《呪われた巻物/Cursed Scroll》(テンペスト・ブロック)
- ・ 《資源の浪費/Squandered Resources》(ミラージュ・ブロック)
- ・ 《Amulet of Quoz》(アイスエイジ・ブロック)
- ・ 《融けゆく氷河/Thawing Glaciers》(アイスエイジ・ブロック)
- ・ 《Timmerian Fiends》(アイスエイジ・ブロック)
- ・ 《Zuran Orb》(アイスエイジ・ブロック)

130. リミテッド形式トーナメント・ルール

131. デッキの枚数制限

リミテッド形式トーナメントのデッキは、最低 40 枚のカードで構築され、デッキ枚数の上限はない。メインデッキに使用していないカードは、全てサイドボードになる。リミテッド形式トーナメントでは、1つのデッキに同じカードが 4 枚までという制限はない。

132. サイドボードの使用

リミテッド環境のメインデッキに使用しなかった、すべてのドラフトまたは開封したカードはサイドボードとして機能する。プレイヤーは、ゲーム中サイドボードを見ることができない。

各マッチの 2 本目以降のゲームを開始する前に、メインデッキのカードとサイドボードのカードを交換して、デッキの構成を変えてもよい。また、このとき基本地形カードの追加を求めてもよい。プレイに使用するメインデッキの枚数が 40 枚以上である限り、交換するカード枚数の制限はない。この場合、カードを 1 対 1 で交換する必要はない。各マッチの第 1 ゲーム開始前に、デッキは本来の構成に戻されなければならない。

133. 供給物

トーナメント主催者またはヘッド・ジャッジは、トーナメントで使用する基本地形カードを供給するか否かを選択できる。その主催者が基本地形カードを供給する場合、それぞれのプレイヤーに等しい枚数の土地カードを提供できるようにしなければならない。主催者は、トーナメントの登録前と登録中に基本地形カードを受け取る機会が提供されるかどうかをプレイヤーに告知しなければならない。主催者は、プレイヤーがトーナメントから抜ける際に、土地カードを返却するよう求めてもよい。

134. シールド・デッキ・トーナメント・ルール

シールド・デッキ・トーナメントにおいては、プレイヤーは希望する枚数の基本地形カードをデッキに加えてもよい。枚数に制限はない。余分な土地カードはサイドボードに加えられ、ゲームとゲーム間のいつでもサイドボードから土地カードをデッキに加えてもよい。

135. ドラフト・トーナメント・ルール

ドラフト・トーナメントにおいては、プレイヤーは希望する枚数の基本地形カードをデッキに加えてもよい。枚数に制限はない。余分な土地カードはサイドボードに加えられ、ゲームとゲーム間のいつでもサイドボードから土地カードをデッキに加えてもよい。

140. チーム・トーナメント・ルール

141. チームの必須事項

個々のチームは、以下の統一された固有情報を持たなければならない。

- ・ チーム名
- ・ (該当するなら) チームの所属母体 (スポンサー、学校、販売店など)
- ・ チームの所在する都市
- ・ チームの所在する都道府県
- ・ チームの所在する国
- ・ チームのメンバー (及び、各メンバーの DCI 会員番号)

複数のチームの所属母体、都市、都道府県、国が同じであってもよい。

142. チーム名

ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社は、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する。トーナメント主催者、およびヘッド・ジャッジを務める認定ジャッジは、不愉快または下品と思われる名前のチームの登録はやめさせるべきである。

いったんチームがプロ・レベルのトーナメントに登録すると (チームがチーム戦プロツアーに登録、出場すると)、そのチーム名はそのチームに帰属し、他のチームはその名前を使うことができなくなる。

143. チームの構成と識別

認定チーム・トーナメントに参加できるチームの人数は、2人または3人である (第101節を参照)。チームは、メンバー個々の DCI メンバーシップ番号により識別される。個々の DCI メンバーは複数のチームのメンバーになることができる。

チームの各メンバーが自分たちはチームであると表明しているかぎり、そのチームは存在するものとする。チームのメンバー構成に何らかの変更 (メンバーの脱退や参入) があつた際は、そのチームは新しい固有情報をもった新しいチームとみなされる (第141節を参照)。チームは、構成メンバーさえ変えなければ、チーム名、所属チーム、都市、都道府県、国を、新しいチームになることなく変更することができる。

144. トーナメントへの参加、及びプレイヤーの順番指定

認定チーム・トーナメントは、2人または3人のメンバーからなるチームが参加できる。適切な人数のチームのみが、認定チーム・トーナメント参加資格をもつ。もし1人のプレイヤーが棄権または失格になりトーナメントを抜けた場合、そのチーム全体がトーナメントから除外される。

トーナメント登録時に、認定チーム・トーナメントに参加する各チームは、トーナメント主催者にチームの固有情報 (第141節参照) を伝えなければならない。この情報を伝えなかった場合、そのチームはトーナメントにおいて失格となる。

例: 認定3人チーム・トーナメントは3人で構成されたチームのみが参加でき、2人で構成されたチームはこのトーナメントには参加できない。

チームがトーナメントに登録するときには、プレイヤーの順番を指定しなくてはならない。例えば、3人チーム戦のトーナメントに参加する場合、誰がプレイヤーAで、誰がプレイヤーB、プレイヤーCであるか決めなくてはならない。ここで定めた順番は、トーナメントを通して変更することはできない。

トーナメントで対戦する場合、プレイヤーAは相手チームのプレイヤーAとプレイし、プレイヤーBはプレイヤーBと、プレイヤーCはプレイヤーCとプレイする。

145. 構築形式チーム・トーナメント

DCIの認めた構築形式チーム・トーナメント（ヴィンテージ、レガシー、エクステンデッド、スタンダード）の結果は、それぞれの人数に応じた構築形式のレーティングにまとめられる。

146. リミテッド形式チーム・トーナメント

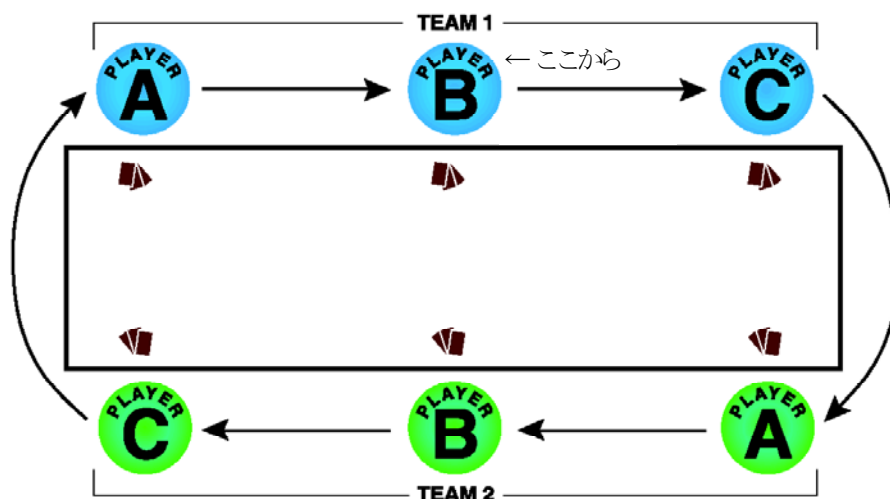
DCIの認めたリミテッド形式チーム・トーナメント（シールド・デッキ、ロチェスター・ドラフト）の結果は、それぞれの人数に応じたリミテッド形式のレーティングにまとめられる。DCI認定のリミテッド形式チーム・トーナメントは、マジック DCI フロアルールおよび DCI 汎用トーナメント・ルールのリミテッド形式トーナメントに関する記述に従って行われる。

147. チーム・ロチェスター・ドラフト・トーナメント

チーム・ロチェスターで行われるトーナメントでは、それぞれ3人のプレイヤーからなる2チームで1つの卓を構成する。それぞれのプレイヤーは、相手チームの、同じ席番号のプレイヤーの正面に位置する（時計周りに、1A-1B-1C-2A-2B-2C という順番で座る）。

ドラフトの間、会話することは許されない。しかし、指を差したり、ジェスチャーによる指示をしたりすることは許可されている。

コイントスなどの無作為の方法で決まったチームは、先にカードを取るか、後にするかを決める。そして、先にカードを取るチームの「B」プレイヤーが、まず第1パックを開く。15枚のカード全てを通常のロチェスター・ドラフトのルールに則ってドラフトする（汎用トーナメント・ルールの第76節、77節を参照）。



例：チーム1とチーム2が同じテーブルについた。その席順は、時計回りに1A-1B-1C-2A-2B-2Cとなる。チーム2がコイントスに勝ち、後攻を選んだ。第1パックのアクティブ・プレイヤーはプレイヤー1Bである。プレイヤー1Bの最初のパックは、開かれた後にプレイヤー1Bの前に並べられる。30秒間の確認時間の後、以下の順序でドラ

フトされる。

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

148. チーム・シールド・デッキ・トーナメント

現在のブロックでいくつのエキスパンションが発売されているかに基づき、各チームはシールド・デッキを受け取る。

チーム戦 (3人)

各チームは、トーナメント・パック 2 つとブースター 4 つを受け取る。トーナメント・パックは常に大型エキスパンションのものである。まだ小型エキスパンションが発売される前であれば、ブースターもすべて大型エキスパンションのものを用いる。小型エキスパンションが 1 つだけ発売されていれば、ブースターは全てその小型エキスパンションのものを用いる。第 2 小型エキスパンションまで発売されていれば、ブースター 2 つは第 1 小型エキスパンションの、ブースター 2 つは第 2 小型エキスパンションのものを用いる。

チーム戦 (2人)

各チームは、トーナメント・パック 1 つとブースター 5 つを受け取る。トーナメント・パックは常に大型エキスパンションのものである。まだ小型エキスパンションが発売される前であれば、ブースターもすべて大型エキスパンションのものを用いる。小型エキスパンションが 1 つだけ発売されていれば、ブースター 1 つは大型エキスパンションの、4 つはその小型エキスパンションのものを用いる。第 2 小型エキスパンションまで発売されていれば、ブースター 1 つは大型エキスパンションの、ブースター 2 つは第 1 小型エキスパンションの、ブースター 2 つは第 2 小型エキスパンションのものを用いる。

カードは、すべてプレイヤーに割り当てられなければならない。また、サイドボードはデッキに関連づけられていなければならない。すべてのデッキは 40 枚以上でなければならない。残ったカードはすべて誰かのサイドボードとして登録しておかなければならない。トーナメント開始時、あるいはゲームとゲームの間に、基本地形カードを加えることができる。

付録A—前版からの変更点

2004年12月20日版よりの変更点

- 102. 文章なし呪文カードは認定トーナメントで使用できる。
- 112. プレミア・イベントの最小時間制限をファクト・シートに移動。
- 121. 基本土地のルールを明確化した。
- 125. スタンダードの禁止カード・リスト更新。
- 128. ヴィンテージの禁止カード・リスト更新。
- 129. ブロック形式の禁止カード・リストの表記変更。

2004年9月20日版よりの変更点

- 101. タイプ 1.5 形式の名称をレガシーに変更。
- 102. 基本地形を除き、Unhinged のカードはトーナメントで使用できない。

- 104. 新製品の更新。
- 125. カード・セットの更新。
- 127. 制限カードリストの更新。
- 128. タイプ 1.5 形式の名称をレガシーに変更。
- 129. 神河ブロック形式を追加。
- 132. リミテッドにおいて、マッチの第1ゲーム開始前にデッキを元に戻さなければならないと明記した。
- 134. シールド・デッキ・トーナメントでの土地の扱いを更新。

2004年6月20日版よりの変更点

- 101. レーティング・カテゴリのヴィンテージがエターナルに名称変更。タイプ1形式はヴィンテージ形式に。また、タイプ1.5も名称変更予定。
- 104. 新製品の更新。
- 126. エクステンデッドの禁止カード・リスト更新。
- 127. タイプ1形式からヴィンテージ形式に名称変更。ヴィンテージ形式トーナメントでポータル系カードが使えないことを詳細に明記。制限リスト更新。
- 128. タイプ1.5形式の名称変更の準備。レガシー形式トーナメントでポータル系カードが使えないことを詳細に明記。ヴィンテージ形式の制限・禁止カード・リストとレガシー形式の禁止カード・リストは独立に管理されるようになる。

2004年4月1日版よりの変更点

- 104. 新製品の更新。
 - 105. 最低参加人数の規定が汎用トーナメント・ルールから移動(人数に変更はなし)。
 - 112. 時間制限の変更(ラウンドの最低時間を 50 分から 40 分に引き下げ。ただし推奨時間は 50 分である)
 - 125. カードセットと禁止カードの更新。
 - 127. ポータルやスターターのカードがDCI認定トーナメントでは使用できないと明記した。
 - 128. ポータルやスターターのカードがDCI認定トーナメントでは使用できないと明記した。
 - 129. カードセットと禁止カードの更新。
- 付録A. 新規作成。

Published by Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A. Magic: The Gathering, Magic, Wizards of the Coast, DCI, Pro Tour, Oracle, Portal, Starter, Ice Age, Alliances, Homelands, Mirage, Visions, Weatherlight, Tempest, Stronghold, Exodus, Unglued, Urza's Saga, Urza's Legacy, Classic, Urza's Destiny, Mercadian Masques, Nemesis, Prophecy, Invasion, Planeshift, Apocalypse, Odyssey, Torment, Judgment, Onslaught, Legions, Scourge, Mirrodin, Darksteel, Fifth Dawn, Champions of Kamigawa, Betrayers of Kamigawa, Saviors of Kamigawa and character names are property of Wizards of the Coast, Inc. in the U.S.A. and other countries. ©2005 Wizards.