

トレーディングカードゲーム NOVA フロアルールガイド

もくじ

- 1.はじめに
- 2.フロアルールとは
- 3.関係者の方々へ
- 4.観戦について
- 5.ジャッジについて
- 6.カードについて
- 7.スリーブについて
- 8.シャッフルについて
- 9.メインデッキ、キャラクターデッキについて
- 10.サイドデッキについて
- 11.補助アイテムについて
- 12.ゲームの準備について
- 13.試合時間について
- 14.エクストラターンについて
- 15.大会形式について

1.はじめに

この「トレーディングカードゲーム NOVA フロアルールガイド」は公式大会、公認イベント等を公正かつ円滑に運営するための共通ルールです。またそれらの大会に参加する全ての参加者が楽しんでもらえるように、お互いにルールを守り、イベントを楽しみましょう。

2.フロアルールとは

フロアルールとは「トレーディングカードゲーム NOVA」の公式大会やショップイベントなどに参加する皆様が、より楽しく、紳士的にゲームを遊ぶことの出来るように定めたものです。

このフロアルールガイドには、基本的なことが書いてあります。大会に参加されるプレイヤーはしっかりと内容を確認しましょう。

3.関係者の方々へ

大会やイベントに参加される方々は、決められたルールやマナーを守り、お互いが楽しく対戦できるようにフェアプレイを心がけましょう、そのためには、対戦相手や他の関係者の方々に対して常に思いやりを持って接することが必要です。

対戦に関するマナーについて、プレイヤーの皆さんは以下のことを心がけましょう。

- ・全てのプレイヤーは対戦相手に敬意を表し、丁寧な受け答えをしましょう。
試合開始前と試合後には「対戦よろしくおねがいします。」「対戦ありがとうございました。」の挨拶を心がけましょう。
- ・対戦中、カードをプレイする時や、効果の発動を宣言する時は相手に必ずそれを伝え、対戦相手にもそれを確認してもらいながら、ゲームを進行しましょう。
- ・試合中、対戦相手のカードの効果や墓地にあるカードなどを確認したい場合は必ず対戦相手に許可を取って行いましょう。許可なく勝手に触ってはいけません。
- ・対戦相手のデッキをシャッフルもしくはカットする場合を含め相手のカードを触る時は相手のカードを傷つけないように、丁寧に扱きましょう。
- ・大会に参加する他の参加者を侮辱、威嚇、または暴行したりするような発言や行為はしてはいけません。
- ・カードに指示がない限り、対戦相手の手札や山札の内容を勝手に見てはいけません
- ・試合中に席を離れる場合は、対戦相手と大会スタッフまたはジャッジから許可をもらいましょう。
- ・試合中に、ルールに関して分からない事や疑問が発生した場合、プレイヤーの皆さんはジャッジを呼んで、その疑問やルールについて確認することが出来ます。プレイヤーの皆さんは、ジャッジによって決められた内容に従わなければなりません。しかし、ジャッジの回答に対して不服がある場合、プレイヤーの皆さんはヘッドジャッジに回答を求める権利があります。最終的にヘッドジャッジの答えが最終回答になります。

・対戦の結果を「トレーディングカードゲーム NOVA」以外で決めてはいけません

例)じゃんけんやサイコロの結果で勝敗を決める。

・対戦相手に金銭や大会景品を譲渡して勝敗を得ることはしてはいけません。

例)お金を渡すからこの試合勝ちを譲ってくれ

例)大会の優勝賞品を渡すので勝ちを譲ってくれ

金銭などの話を持ちかけられたプレイヤーは速やかに大会運営スタッフもしくはジャッジを呼んでください

・プレイヤーは時間を守ってゲームを進めなければなりません

大会に参加する全てのプレイヤーは、告知された時間内に試合を終了させる義務があります。時間稼ぎは許されません。プレイヤーはジャッジに、そのゲームが遅いプレイではないか見るように頼んでもよい。しかし、その種の要求はイベントの状況によっては受け入れられない場合がある。

4.ジャッジ、ヘッドジャッジについて

大会及びイベントに参加しているジャッジは決められたルールを守り、公平かつ円滑に大会運営が進行するように参加する皆さんと運営と協力しなければなりません。

また、ジャッジはすべてのプレイヤーの手本となるように、紳士的な対応が求められます。全てのジャッジは自分自身がルールの不備やプレイヤーの不正行為、または不正と疑わしき行為を発見した場合、これに介入して指摘、修正を行うことができます。

この他、大会によっては、ヘッドジャッジが置かれる場合があります。ヘッドジャッジとイベント主催者は、該当する大会のルール判断に対する最終的な決定権を持ちます。

ヘッドジャッジはジャッジと同様にルールの不備やプレイヤーの不正行為、または不正と疑わしき行為を発見した場合、これに介入して指摘、修正を行うことができます。

主催者、運営スタッフはジャッジを兼任することが出来ます。

5.観戦について

大会やイベントを観戦する場合は、試合や大会の運営に支障が出ないように、大会で決められたエリアで観戦をするようにしましょう。守れない場合は大会スタッフまたはジャッジの判断で観戦をご遠慮頂く場合があります。

6.カードについて

・大会で使用する事の出来るカードは、株式会社ファンディールが公式に発売または配布している「トレーディングカードゲーム NOVA」のカードのみです。コピーしたカード、偽造したカードを使用することはできません。

・カードの表面に記載されている情報が隠れていて情報を確認出来ないカードは使用することができません。

・カードの傷や汚れ、反り等はカードスリーブを装着した状態で、デッキ内の他のカードと識別出来る場合は使用することができません。

・カードにサインがある場合、それはゲームに影響を与えるものでない限り使用可能です。

※ゲームに影響を与えるものの例

例) サインなどでカードのテキストの一部などが見えなくなっている。

例) 塗料によりカードの厚みが識別できるほど変わっている。

例) カードテキストの書き換えや書き足し。

7.スリーブについて

カードの保護や対戦を楽しむことを主な目的として、プレイヤーはスリーブを使用することができます。

公式大会において、プレイヤーは原則としてスリーブを使用する必要があります。以下の項目に1つでも当てはまるスリーブは原則として使用できません。サポート店大会に置きましても準ずることが推奨されますが、最終的な判断は主催者または当日のヘッドジャッジが行います。

★4重以上の多重スリーブ。

★カードの保護の目的を超えて過剰に重ねられていて、ゲームに影響があると判断される。

★過度な汚れや傷のあるスリーブ。

★スリーブの模様や文字がカードの表面（カードのテキストなどの情報が印刷されている

面)にかかっているなど、カードの情報が隠れている、もしくは見づらく、ゲームの進行に影響があると判断される。

★公序良俗に反するもの。

8.シャッフルについて

シャッフルとは、デッキのカードの順番が、どちらのプレイヤーにも分からなくなるように、その順番を無作為に入れ替える行為です。

シャッフルは、適切な時間内に、対戦相手に見える位置で、どちらのプレイヤーにもカードの表面が見えないように行わなければなりません。

いずれかのプレイヤーが、自分自身のデッキのシャッフルを行った場合、そのデッキを対戦相手にシャッフルを行ってもらうように求めなければなりません。求められた相手はカードが傷つかないように注意して、適切な時間内に、カットかシャッフルを行います。

相手がカットかシャッフルを行ったデッキは、カードの順番が無作為になったものとして扱い、必要のない限りそのカードの順番を変更することはできません

9.メインデッキ、キャラクターデッキについて

メインデッキとは 40 枚以上 60 枚以下で構築されており「サーバントカード」、「スペルカード」、「マジックアイテムカード」の 3 種類で構築される必要があります。

メインデッキのカードは特殊な場合を除き、同一名称のカードはそれぞれ 4 枚まで入れることができます。

キャラデッキとは 0 枚から 10 枚までの「キャラクターカード」で構築される必要があります。

キャラデッキのカードは特殊な場合を除き、同一名称のカードはそれぞれ 3 枚まで入れることができます。

10.サイドデッキについて

サイドデッキとは各プレイヤーがゲームとゲームの間にメインデッキとキャラクターデッキを調整するためのデッキです。

サイドデッキは0枚から15枚までの「サーバントカード」、「スペルカード」、「マジックアイテムカード」、「キャラクターカード」でそれぞれ構築される必要があります。

サイドデッキの同一名称カードにつきましてはメインデッキ、キャラデッキ、サイドデッキの3つを合わせてそれぞれの規定枚数入れることができます。

11.補助アイテムについて

各プレイヤーは対戦をスムーズに行う目的として補助アイテムを使用することができます。(サイコロやおはじきなど) 補助アイテムの使用目的は、公開情報である数値、数値の変動、対象などの対戦に必要な情報の可視化に限られます。

補助アイテムを使用するプレイヤーは、それぞれの補助アイテムが何を示しているかそれぞれ明確にしたうえで使用してください。

補助アイテムと使用することが認められているものは、おはじき、サイコロ、ライフを記録するライフカウンターなどです。

12.ゲームの準備について

各プレイヤーはメインデッキ(40枚以上 60枚以下)とサイドデッキ(15枚まで)、キャラデッキ(10枚まで)を用意します。

マッチの2ゲーム目以降でメインデッキとサイドデッキのカードの入れ替えを行っている場合、相手にそれぞれのデッキの枚数を確認してもらう必要があります。

各プレイヤーはそれぞれ自分のデッキをシャッフルし可能であれば対戦相手に自分のデッキをシャッフルしてもらうことを求めてください。

各プレイヤーは自分のメインデッキとキャラデッキをメインデッキ置き場とキャラデッキ置き場に置きます。サイドデッキは試合中にメインデッキのカードやキャラデッキのカードと混ざらないように別の場所に置いてください。

各プレイヤーはライフポイントをそれぞれ2000に設定します。

先攻と後攻を決めます。

このゲームがマッチにおける1戦目であるなら、無作為な方法で決めます。

無作為に選ばれたプレイヤーが先行か後攻かを選択することができます。

このゲームがマッチにおける 2 戦目以降であるなら、直前のゲームで敗北したプレイヤーが先攻か後攻かを決めます。

直前のゲームが引き分けであるなら、直前のゲームで先攻と後攻を決めた方法と同じ方法で決めます。

各プレイヤーは自分のメインデッキの上から 7 枚を引きます。

最初の 7 枚の手札で満足ができなかったプレイヤーは 1 度だけ引き直しをすることができます。

引き直しとは、手札を全てメインデッキの中に混ぜてシャッフルし 7 枚カードを引くことです。引き直しは必ず先攻のプレイヤーから引き直しをするかどうかを選択します。

先攻のプレイヤーが引き直しを行い、後攻のプレイヤーが引き直しを行わなかった場合、後攻のプレイヤーをターンプレイヤーとしてゲームを開始します。そうでなかった場合、先行のプレイヤーをターンプレイヤーとしてゲームを開始します。

13.試合時間について

トレーディングカードゲーム NOVA において推奨させる対戦時間は以下のとおりです。

1 本制・・・20 分

3 本制 2 本先取・・・50 分

対戦時間が設定されている場合、プレイヤーは時間内に対戦の決着をつける必要があります。また、運営スタッフやジャッジは時間内に対戦の決着をつけることができるように、必要に応じて該当のプレイヤーに促すことができます。

主催者の判断で、以下の例のように適切な範囲内で対戦時間を変更する、または無制限にすることを認められます。その場合は事前に公表する。または、該当のプレイヤーに告知することが求められます。

対戦を開始する前までに、各プレイヤーは「**ゲームの準備について**」に記載させている手順に沿って準備を行います。

対戦時間内にゲームの決着がつかなかった場合、以下の項目に記載されている追加ターン（エクストラターン）を行います。

14.エクストラターンについて

対戦時間内にゲームに決着がついていない場合は追加のターンを行うことがあります。このターンのことをエクストラターンと呼称します。

エクストラターンは対戦時間が終了した時点でのターンを基準ターン（0ターン目）とカウントしてその次のターンを1ターン目とカウントします。これを3ターン目が終了するまで対戦を行います。（何らかの理由で同じプレイヤーがターンを続けて行う場合、経過のターンとしてカウントされません）

エクストラターンを行い決着がつかなかった場合はライフポイントが変動するまで試合を続行します。ライフポイントが変動した時点でライフポイントが低いプレイヤーが敗北します。

15.大会形式について

多くのプレイヤーの中から1名以上決定する大会の形式は、以下の2つの方式から1つ、もしくは複数の形式の組み合わせによって運営されます。大会に参加するプレイヤーは各大会の形式を確認してください。

- ・トーナメント戦

設定された人数の中から全勝者が出るまで全ての対戦の組み合わせを決めた後で、組み合わせの通りに試合を進行していきます。試合に負けたプレイヤーは、その大会に置いて敗退となります。

- ・スイスドロー

原則として勝ち得点の高いプレイヤーが勝者となります。可能な限り勝利回数と同じプレイヤー同士で対戦を行います。対戦に負けたプレイヤーも、全員が同じ回数の対戦をします。

1試合の勝敗がつくごとにプレイヤーはそれぞれ勝ちの場合は3点、引き分けの場合は0点、敗北の場合は0点の点数を得ます。

ただし、獲得点数が同点の場合は以下に挙げる方法による決定を推奨しております。

① プレイヤーのマッチの勝率の平均による比較

大会終了時点で該当するプレイヤーが対戦したプレイヤーの獲得点数を、大会の総回戦数×1対戦で獲得できる最大点数（通常、回戦数×1となります）で割り切ります。この計算結果は小数第3位で切り捨てます。また、この数値が0.33未満の場合は0.33として扱います。

各々の相手についてこの数値を足していき、相手の数で割ります。その数値の高いプレイヤーがより上位となります。ただし、この計算において、該当するプレイヤーが不戦勝や不戦敗を得ていた場合、その対戦は無視して計算されます。

② 直接対決の勝敗

上記の方法でも順位が確定しない場合、該当するプレイヤー間の対戦でより多く勝利していたプレイヤーが上位となります。

③ ランダムな方法による勝敗の決定

上記の方法でも順位が決定しない場合、抽選、じゃんけんなどの無作為な方法によって順位を確定します。