

【蟲神器 2 周年記念イベントの心得とフロアルール】

当文書は蟲神器制作チームが提供する、2 周年記念イベントにおけるフロアルールです。蟲神器のゲームルール、ガイドラインに記載のマナーやジャッジ基準を基本として、当文書の内容を確認、理解した上での参加運営を行ってください。

☆大会参加にあたっての持ち込み必須物

- ・試合用のメインデッキ 20 枚
- ・当フロアルールにて指定されているスリーブ（予備の準備を推奨します）

☆大会参加にあたっての持ち込み可能物

- ・筆記用具
- ・フタのついた飲料容器
- ・当フロアルールにて指定されているプレイマット
- ・ダイスやおはじき等の、試合を円滑に進めるための小物(カウンターやマーカーなど)
- ・タイマーや時計など、時間管理のためのもの

※対戦中における携帯端末（スマートウォッチ等のウェアラブル端末を含む）の使用は不可とします。

☆イベントの参加に際してのマナーと心得

対戦会、交流会、体験会など、蟲神器におけるゲームプレイ（以下プレイ）は 1 人では出来ず、必ず対戦相手が存在しています。ガイドラインや当文書を確認の上、対戦相手に敬意を払って、不快にしてしまうことの無いようプレイしてください。

①ゲームのルールは事前に確認し、

対戦相手と認識に齟齬がある場合はすぐにジャッジへ確認してください。

②プレイにおいて、カードの使用や行動など、

対戦相手に伝わるようしっかり発言してから行ってください。

また、対戦相手の行動などが不明瞭である場合はすぐに確認し、認識に齟齬がある場合はすぐにジャッジへ確認してください。

③プレイにおいて、不要な物品などは対戦台の上に置かず、

また必要な物品は対戦台の下など、対戦相手から見えないようにはしないでください。

④対戦の前後には、対戦相手に対して挨拶を心がけましょう。対戦中は、

タイミングや効果の発動を明確にし、対戦相手も適切に応じるように心掛けましょう。

- ⑤プレイ中は、対戦相手やジャッジ（またはスタッフ）が理解しやすいように、カードの整理をしっかり行い、プレイに集中しましょう。
- ⑥対戦相手のカードは丁寧に扱い、場にあるカードや公開されたカード、捨て札にあるカードを確認する際は、必ず許可を得てから行いましょう。
- ⑦カードに指示がない限り、対戦相手の手札や山札を覗いてはいけません。相手が不快に思わないような行動に気を付けましょう。
- ⑧席を離れる際は、対戦相手とジャッジ（またはスタッフ）から許可を得るようにしましょう。疑問が生じた場合は、遠慮せずにジャッジ（またはスタッフ）に尋ねることが大切です。
- ⑨ルールについて疑問が生じたら、プレイヤーはジャッジ（またはスタッフ）を呼んで疑問を解決できます。その際、ジャッジ（またはスタッフ）の指示に従うことを心掛けましょう。
- ⑩対戦に使用しないものは机の上に置かず、プレイ中触れないように気を付けましょう。
- ⑪イベントごとに定められた制限時間を守らねばなりません。プレイヤーは、告知された時間内に対戦を終わらせられるペースを守ってください。プレイヤーはジャッジに、そのゲームが遅いプレイでないか見るように頼んでも構いません。

☆保護者の皆様へ

お子様の付き添い、またはお子様と共に参加されるにあたり、大会としてお子様の自主性と、参加者としての公平性を保てるよう、ご協力をお願いいたします。

- ①付き添いで参加される場合、イベント会場から離れないようにしてください。
- ②お子様に関して、スムーズな進行のために声掛けなどにご協力をお願いいたします。ただしお子様の自主性を尊重し、ゲームそのものへのアドバイスはお控えください。
- ③イベントのマナーなど、かみ砕いて事前にご説明をお願いいたします。

【蟲神器大会・イベントフロアルール】

今回の大会では公平を期すため、公式ルールからの変更点があります。

以下の内容は必ず確認の上、参加してください。

■使用カード規定

公認大会・公式大会において以下のカードが使用できます

- ・大創出版社が発行したカードである
- ・日本で販売・配布されたカードである
- ・区別がつくような傷がついていないカードである
- ・イベントで定められた条件を満たしている

※イベント中にジャッジは代用のカードを発行・使用の許可をすることがあります。

■デッキリストについて

今回の大会ではデッキリストを提出していただく必要がございます。

デッキリストは任意のタイミングで回収を行います。

■先攻後攻の決め方

じゃんけんで勝った方が手札を見たあと、先攻か後攻か選択します。

■縄張りの引き方

攻撃側が相手の縄張りを指定します。表の向きのカードがある場合、

表のカード・裏向きのカードの指定は引く側が選択することができます。

11/8 追記

刺蠅の血盟、藪蚊の密約についても、同様に対戦相手が対象の縄張りを選択します。

例) ①プレイヤーAが刺蠅の血盟を、コストを払わず使用することを宣言する

②プレイヤーBはプレイヤーAの縄張りを2枚選択する

③プレイヤーAは選択された縄張りを捨て札におき、プレイヤーBの虫を破壊する

①プレイヤーAが藪蚊の密約を使用することを宣言する

②プレイヤーBはプレイヤーAの縄張り1枚選択する

③プレイヤーAは選択された縄張りを引く

■山札シャッフルの方法

自身の山札をシャッフルした後、対戦相手に山札を渡し、相互にシャッフルをします。

■非紳士的な行動、公序良俗に反するサプライの持ち込みを含む、

ルール違反などジャッジによる注意、警告について。

ジャッジの判断に基づき指導・警告を行います。具体例などは巻末をご参照ください。

■スリーブの使用について。

当大会では三重スリーブまで認められ、そのうち背面が隠れる色付きスリーブは必須とします。カードの背面が透けて見えるようなスリーブは禁止とします。

また、ヨレのあるスリーブ、汚れのあるスリーブ、

カードが特定可能と審判が判断したスリーブの使用は禁止になる場合があります

■プレイマットの使用について

・公序良俗に反しない範囲のデザインのプレイマットを使用可能とします。

・ジャッジが使用を認めないと判断するケースもあり得ます。

その場合は指示に従ってください

■結果の報告について

対戦終了後、勝者が所定の方法にて結果の報告をすること。

(当日スタッフより詳しく説明があります。)

■対戦の投了について

勝利条件の「相手が降伏する」で定められている通り、

対戦中に投了(相手に降伏)することが可能です。

ただし、対戦を行わずに投了することは認めていません。

■対戦者同士の合意による引き分け(インテンショナル・ドロー)について

対戦者同士の合意による引き分けは認めていません。

本大会では必ず勝敗を決します。

(得点は、勝利 3 点、敗北 0 点、引き分けはすべて両者敗北として扱うため 0 点です。)

■メインイベント試合の形式と時間について

予選ラウンドと決勝トーナメントで一部ルールが異なります。

予選ラウンドと決勝トーナメント、各項目で内容をご確認ください。

□予選ラウンド

●スイスドロー最大 8 回戦

ダブルエリミネーション形式

2 敗した時点で自動的に強制ドロップ、次の対戦組合せから除外となります。

●1 試合 1 本制、制限時間 20 分

※予選スイスドローでは以下の形で順位を決めます。

優先順位①：得点（1 試合につき勝利：3 点、敗北：0 点）

優先順位②：対戦相手の得点率（OMW%）

優先順位③：対戦相手が戦った相手の得点率（OMW%）の平均

優先順位④：①～③が全ての同点の場合、主催者が決定したランダムな方法

<オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ（OMW%）>

OMW%とは、大会中どれだけ強い相手と対戦してきたか、という指標です。

同じ得点であれば、より強い対戦相手とより多く当たった方が上位となります。

OMW%は、計算結果が 0.33 を下回った場合は 0.33 とします。

<予選ラウンドの制限時間切れの処理について>

制限時間が終了した時点でそのターンプレイヤーがそのターンを終わらせた後に、次の相手ターン（1 ターン）をプレイする。

それでも決着がつかない場合は両者敗北とします。

<予選ラウンドの制限時間切れの処理について>

ルール上の引き分けについては、両者敗北とします。

□決勝トーナメント（予選最終順位 上位 16 名が決勝トーナメントに進出します。）

●トーナメント 4 回戦（TOP16 → TOP8 → 準決勝 → 決勝）

シングルエリミネーション形式（敗北した時点で敗退）

●1 試合 1 本先取制、制限時間 20 分

<決勝トーナメントの制限時間切れの処理について>

時間内でゲームが終了しなかった場合、

進行中のターンを 0 ターンとして追加の 3 ターンが与えられます。

追加のターンでもゲームが終了しなかった場合、以下の手順に従って勝敗判定が行われます。

1. 縄張りの枚数が多い方が勝利（同数の場合は次へ）
2. デッキの残り枚数が多い方が勝利（同数の場合は次へ）
3. じゃんけん 1 回勝負などで勝ったほうが勝利

■ ペナルティの種類と原則

※以下 1~4 のペナルティの適用例はあくまで一例であり、同様の違反であっても、ジャッジまたはスタッフの判断により、より軽い（または重い）ペナルティが課される場合があります。

1 【注意】

イベント中にプレイヤーごとに記録されるペナルティであり、「ゲームルール上誤った行為」に対して与えられます。ジャッジは適切な方法で状態を元に戻す試みを行いますが、完全な復帰が難しい場合に与えられます。

複数回の【注意】を受けると、【警告】に引き上げる場合があります。

（違反例）

- ・ 誤って余分なカードを引いてしまった場合、
ジャッジがランダムに選んだ枚数分をデッキに戻し、シャッフルします。
- ・ プレイ中のプレイヤーが観客に助言を求めたり、
観客がプレイに関与する行為を行ったりした場合。

2 【警告】

イベント中にプレイヤーごとに記録されるペナルティであり、重大ではない違反に対して与えられます。

複数回の【警告】を受けると、【敗北】や【失格】への引き上げる場合があります。

（違反例）

- ・ 定められた対戦時間内に決着がつかないほど遅いプレイングを行う場合。

- ・相手に誤った情報を伝えてしまったり、
相手を挑発または侮辱する行為を行ったりした場合。

3 【敗北】

違反が悪質であるか、違反行為により対戦を続けることができない場合に与えられるペナルティです。【敗北】が適用されると、そのゲームは即座に終了します。

【敗北】の適用は大会主催者および許可されたジャッジに限られます。

(違反例)

- ・デッキ構築の条件を満たさない場合
- ・大会ルールに違反するカードやスリーブを使用する場合。

4 【失格】

極めて悪質な違反行為、イベント全体に悪影響を与える行為、重大な不正規行為に対して与えられます。【失格】を受けたプレイヤーは対戦に敗北し、今後の対戦には参加できず、それまでの成績に対する賞品も受け取れなくなります。

【失格】は観客に対しても適用され、その場合は会場から退出が求められます。

【失格】の適用は大会主催者および許可されたジャッジに限られます。

(違反例)

- ・対戦相手と協力して対戦や結果を歪める行為。
この場合、取引をした相手も【失格】となります。
- ・賭博、買収、イベントアイテムの窃盗を行う行為。
- ・自分が見ることができない情報を不当に得るために、
相手のデッキや手札などを意図的に覗く行為。

ペナルティ（罰則規定）について

ここに記された規定に従わなかった場合、ジャッジおよびスタッフの裁量によって、ペナルティが課されることがあります。ペナルティの種類と適用は、イベントや大会、ルール違反の重要性や状況に基づいてジャッジまたはスタッフによって判断されます。また、ペナルティが適用された後も繰り返し違反が行われる場合、より厳格なペナルティが課されることがあります。