

本書「スベルカードストライク大会運営・参加ルール」(以下本ルール)は、スベルカードストライクを用いた交流、競技を目的とした大会を開催する方、ならびに大会に参加する方のための注意事項や大会規則に関する項目をまとめた文章です。大会の主催者やジャッジ、参加プレイヤーは本書の内容を可能な限り理解し、円滑な大会運営を行える状態であることを推奨します。

## 目次

- 1.はじめに
- 2.大会の形式
- 3.大会参加者へ
- 4.大会主催者へ
- 5.違反行為と罰則
- 6.その他

## 1.はじめに

スベルカードストライクは競技性と遊技性を持つゲームです。すべての参加者は競い合う相手であり、ともに遊ぶ仲間です。ここに運営スタッフ、参加者の区別はありません。すべての大会関係者が満足できるイベントとなる事を心がけ、同じ関係者に敬意を払い、紳士的な振る舞いを心がけてください。

本ルールは大会ならびにゲームの進行を円滑に行い、問題を回避・解決するためのものです。ルールの誤りや人為的なミスはどうしても発生するものですが、ミスは咎めるべきものではなく、正すべきものです。本ルールを厳密に適用することを意識するあまり、大会の進行に支障をきたすことは本末転倒となりますのでお気をつけ下さい。

## 2.大会の形式

大会には、公式大会と公認大会の二種類が存在します。公式大会はAQUA STYLEが主催となるものです。公認大会はAQUA STYLEに申告を行い、開催を認められたものとなります。規模や責任の所在などは異なりますが、内実的には違いはありません。どちらにも当てはまらないものを交流会と呼び、こちらは申告の必要なく自由に行えるものであり、本ルールの適用外となります。

公式大会と公認大会はスイスドロー形式で行われます。1ラウンドは45分1ゲームとし、デッキ内のカードの入れ替えは大会を通じて禁止となります。また、ラウンドとラウンドの間には15分以上の休憩時間を挟む事とします。これらの形式や時間制限は、主催者が変更することができます。その場合はAQUA STYLEへの申請時に必ず明記し、告知の時点で参加者に伝わるように通達します。

大会の開始時間よりも前に、主催者は各参加者へデッキ登録シートとスコアシートを配布してください。参加者はそれらに必要な事項を記入し、開始時間より前に主催者側へ提出してください。

時間中にゲームの決着がつかなかった場合、進行中のものを含めて2ターンのエクストラターンを設けます。エクストラターンでも決着がつかなかった場合、よりスコアを得ているプレイヤーを勝利プレイヤーとします。スコアが同じ場合は引き分けとなります。

## 3.大会参加者へ

参加者はデッキ、筆記用具、その他スリーブやプレイマットなど、必要と思う物を忘れないようにしましょう。特にデッキに関してはカード枚数などの内容や、カードまたはスリーブの状態などの確認を怠らないように気をつけましょう。

対戦において、ゲーム的な宣言や行動は相手もわかるように行う必要があります。ステージに存在するカードの状況や手札の枚数、スコアの値など公開情報の扱いは明瞭に確認できるようにしておき、説明を求められた場合は正確な返答を行うなど、円滑なコミュニケーションにご協力ください。

大会の進行やゲーム上のルールに疑問が生じた場合、違反行為を発見した場合などには参加者同士で解決しようとせず、必ずジャッジを呼ぶようにしましょう。正しいルールの理解はそれ以降のよりよいゲームプレイに繋がる事ですし、ジャッジを通じた公正な判断は大会の運営上とても重要な事です。

## 4.大会主催者へ

公認大会を開催するにあたって、開催予定日の20日前までにAQUASTYLEまで申請をお願い致します。申請フォームについては[こちらのページ](#)からご覧ください。また、公認大会を行う会場と開催時間について十分と思われる告知と、運営に必要な人員の確保を行ってください。

公式大会、公認大会においてはスタッフとして参加する人物はプレイヤーとしての参加はできません。スタッフがジャッジなどを兼任して大会に参加する場合、それは交流会として扱います。ただし、これはゲームプレイそのものを禁止する事項ではありません。

進行中の空いた時間や、大会終了後のフリープレイなどの時間でゲームを楽しむことは推奨されます。  
この場合でも、参加者からジャッジによる判断を求められた場合は、プレイ中のゲームよりジャッジとしての責務を優先してください。

当日は以下のものを用意してください。

- ・参加者に提示できるタイムスケジュール表（会場に備え付けのホワイトボードなどで可）
- ・参加人数分のスコアシート、デッキ登録シート、プレイングカード
- ・筆記用具と予備のプレイシート、可能であれば予備のスリーブやカード
- ・総合ルールと、本ルールを閲覧可能な環境

公認大会には、大会中のルールに対して最終判断を下すヘッドジャッジが1名必要となります。これは主催者が兼任しても構いません。  
また、人数や規模に応じて、ゲームに裁定を下すジャッジの追加や、スコアの管理などを行う補助スタッフの追加が行われることが望ましいでしょう。

ジャッジは、ゲームの正常な進行を行うために存在します。  
完全なルールの理解と裁定を求めるわけではありませんが、可能な限り総合ルールに基づいた正確で公平な判断を行う事が可能な人物が就くようにお願いします。

## 5.違反行為と罰則

ジャッジは違反行為を行ったプレイヤーに対して、罰則を適用する権限を持ちます。  
罰則は「注意」「警告」「敗北処分」「失格」の4つに分かれます。

- 「注意」：特に罰則は与えられません。複数回繰り返す、または改められない場合にはジャッジは「警告」または「敗北処分」とすることができます。
- 「警告」：特に罰則は与えられませんが、これを受けたプレイヤーが以降に違反行為を行った場合は、本来の罰則よりも厳しく適用すべきです。
- 「敗北処分」：この罰則が適用される反則行為に関わるゲームを敗北したものとして扱います。
- 「失格」：直ちに大会の参加プレイヤーとしての権限を失います。

以下の行為が違反行為と見做されます。

### ・非紳士的行為

対戦相手への侮辱、他人のカードを雑に扱う、大きな音をたてるなどの、不快感を煽る行為は可能な限り避けましょう。  
行為の度合いにより、軽い指摘程度で済ませるものから「注意」に値するものまでジャッジの判断に委ねられます。

### ・社会的問題行為

ゲームは幻想郷をモチーフに行われますが、我々プレイヤーは現実世界の住人です。法律や、大会会場の利用規約は厳守してください。  
過度の大声を上げる、暴力的行為を働くなど状況によりますが「警告」以上の対象であり、場合によっては大会のルールを超えて通報対象となります。

### ・ルールに反する行為

コストを支払えないカードの宣言や、カードを本来よりも多く引いてしまう、必須であるはずの誘発能力を忘れたままゲームを進行するなどが該当します。  
殆ど場合は過失による違反ではありますが、非公開情報を見ってしまうなどの有利不利が発生してしまうこともあります。  
通常は指導を行う程度で問題はありませんが、同じ過ちを繰り返す場合は「注意」の対象となります。  
後述の「よく発生するミス」も参考にしてください。

### ・不正なカードの使用

大会に用いる事ができるのは AQUA STYLE から発行された、スベルカードストライクの公式なカードのみとなります。  
原則として先行配布カード、代理カード、オリジナルカードなどの使用は認められません。  
公式なカードであっても、傷や折り目があり裏面で見分けが付くものや、カードの表面が塗り潰されるなどして必要な情報が読み取れないものは使用を認められません。  
ただし、ゲーム中にカードが著しく損傷した場合など、ヘッドジャッジの判断で代理カードを用意することは認められます。  
スリーブの使用は自由ですが、こちらも同じく傷や折り目で裏面から見分けが付くものや、表面の必要な情報が正確に読み取れないものの使用は認められません。  
「注意」の対象となります。

### ・不正なデッキの使用

同名のカードが4枚以上入っていた、デッキの枚数が51枚+オプション1枚よりも多い/少ない、デッキ登録シートと実際のデッキの内容が異なっているなど、  
デッキ構築のルールに反していた場合が該当します。  
「敗北処分」の対象となり、次のゲームまでにデッキを正常な状態に戻すことを求められます。  
比較的重めの罰則ですが、正常なゲームを行えないと判断されるためであり、悪質な反則としての敗北処分とは異なることに注意してください。

### ・遅延行為

ゲームの重要な局面で頭を悩ませ、決断を行うことは知的ゲームとして大事なことですが、大会の運営に支障をきたさない程度である必要があります。  
目に余る長考や、それほど重要ではない局面で多分に時間を使うことは遅延行為として取られることがあります。  
また、相手の捨て札や山札の枚数の確認行為などを過度に繰り返し、結果的に時間を取らせることも遅延行為、ならびに非紳士的行為であると言えます。  
「注意」の対象となります。  
また、ラウンドの開始時に組み合わせが発表されてから5分以上席に現れなかった場合、「敗北処分」として不戦敗とします。

### ・共謀や買収

ゲームはゲームで勝敗を決めなければなりません。  
賞品が存在するゲームで、勝敗についてなんらかの条件の提示を行う、ならびにそれを受けるなどがこれに当たります。  
「失格」の対象となります。

### ・ルールの悪用

スベルカードストライク総合ルール、ならびに本ルールはどちらもゲームの正常な進行のために存在します。  
対戦相手に罰則を与えることを目的とした誘導や、ルールの強引な解釈、過度の不備指摘などは本末転倒であり、非紳士的行為であると言えます。  
「注意」の対象となります。

#### ・故意の反則

ミスを装い不正な行為を繰り返す、有利を得るために重度の遅延行為を行う、特定のカードのみが判別できるような仕組みを用意していたなど、ヘッドジャッジの判断で故意とされる反則行為は「敗北処分」または「失格」となります。

## 6.その他

#### ・スリーブやマーカー

カードを保護するスリーブや、特定の状況であることを示すマーカーについては使用を制限していませんが、ゲームの進行や状況の確認に支障をきたさない範囲である必要があります。

傷や汚れでカードごとの見分けがつかなくなるようなスリーブを使用する、マーカーにスペルカードストライクのカードを用いるなどは可能な限り避けましょう。

#### ・手順の省略や前後

スペルカードストライクは複雑なルールを内包するゲームです。

円滑なゲームプレイを行うため、プレイヤーにはある程度の手順に関する猶予が認められます。

これらが認められるのは、以下の条件を満たす場合です。

-他のプレイヤーの介入が入る余地がない

-非公開情報を見るなどの行為がなく、巻き戻しが可能

-最終的な結果が同じである

例えばリフレッシュフェイズにおいては「ストライカーを未行動状態にする」「手札を望む数捨てる」「手札を上限枚数まで引く」が正しい手順となります。

ですが、手札を捨てて、上限枚数まで引いてからストライカーを未行動にするなどの手順の前後は、上記の3つを満たしているため問題がありません。

#### ・よく発生するミス

以下によく発生し得るミスを並べます。

厳密には違反行為に該当しますが、それが故意なものではなければ軽度の指摘で済ませ、ゲームを継続する方がよいでしょう。

#### ・能力や処理を忘れたままゲームを進行する

主に誘発能力を忘れる、手札を補充し忘れる、ストライカーを未行動状態に戻し忘れるなどの人為的ミスです。

これらが選択制のものである場合、しなかったことを選んだものとしてゲームを続行します。

「してもよい」を用いた能力や、リフレッシュフェイズ・エンドフェイズの手札を捨てることなどが該当します。

強制的なものである場合、可能であれば即座にそれらを適用します。

スコアコストの支払いや、リフレッシュフェイズにストライカーを未行動に戻す、手札の上限までカードを引くことなどが該当します。

忘れたことによる影響が大きく、巻き戻しや無視してゲームを行う事が困難である場合、ジャッジの裁量に委ねられます。

#### ・過度のドローを行った

スペルカードストライクはカードを複数枚引くことを1つのゲームで何度も行うため、発生しやすいミスとなります。

どのドローが余分であるかが明確である場合、それを山札の上に戻すことを推奨します。明確でない場合、手札からランダムに山札の上に戻すのが妥当でしょう。

#### ・デッキが正常な状態ではなかった

「不正なデッキの使用」の一種です。「相手のカードがデッキに混じっており、結果的に枚数過多（不足）になっていた」などはそれなりの頻度で起こりえます。

例のような事態の場合、故意の反則ではないことが明確であれば、ジャッジの裁量でゲームを継続する、またはやり直させることを選んでも構いません。

#### ・その他のルール上のミス

7体目のストライカーを召喚した、コストを支払えない宣言を行ったなどの、ルール上正しくない状況を作ってしまう事が該当します。

ジャッジの裁量で状況の巻き戻しや、該当カードを捨て札に置くなどの処置を行い、状況を正常化した上での続行が妥当です。