

ニベルアリーナフロアルール Ver.1.02

最終更新日:2025年02月21日

フロアルールとは

『ニベルアリーナフロアルール』は、大会およびイベントに参加する皆さんが気持ちよくお楽しみめるために定められたルールです。

目次

- 第1章 イベントに参加する皆さんへ
- 第2章 プレイヤーの皆さんへ
- 第3章 観戦者の皆さんへ
- 第4章 ジャッジについて
- 第5章 使用できるカードについて
- 第6章 デキの構成について
- 第7章 スリーブについて
- 第8章 ゲームの準備について
- 第9章 イベントの進行について
- 第10章 対戦の終了および勝敗について
- 第11章 大会の途中棄権について
- 第12章 不正行為による対戦結果操作について
- 第13章 ペナルティについて

第1章 イベントに参加する皆さんへ

大会およびイベントに参加する皆さんは、お互いを尊重し、思いやりを持って相手と接するよう心がけましょう。また、不正行為を行わないようにしましょう。

第2章 プレイヤーの皆さんへ

プレイヤーの皆さんは定めているルールやマナーを守り、お互いが気持ちよく対戦が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なければなりません。

- 対戦前、大戦後それぞれ対戦相手にあいさつをするように心がけましょう。
- 対戦中は、タイミングや、効果の宣言をはっきりと行い、対戦相手もそれにきちんと答えるようにしましょう。
- 対戦中は、対戦相手やジャッジ(またはスタッフ)に分かりやすいよう、きちんとカードや持ち物などを整理してプレイをするように心がけましょう。
- 対戦相手のカードを丁寧に扱きましょう。また、対戦相手のカードを確認する場合は、対戦相手の許可を得てからおこなうようにしましょう。
- カードに指示がない限り、対戦相手の手札やデッキを見てはいけません。
- 対戦相手が不快に感じる行為をしてはいけません。
(例:大きな声を出す。相手の悪口を言う。わざと時間をかけてプレイする。等)
- 対戦中に席を離れる場合は、対戦相手とジャッジ(またはスタッフ)から許可をもらいましょう。
- 対戦中に不明点があった場合、ジャッジ(またはスタッフ)を呼びましょう。

9. 対戦中にルールに関して疑問が発生した場合、プレイヤーの皆さんは、ジャッジ(またはステップ)を呼んで、その疑問について確認することができます。この時、プレイヤーの皆さんは、ジャッジ(またはステップ)によって決められた内容に従わなければなりません。
10. 対戦中に、ルール上問題のない行動を取り消すことは、原則としてできません。対戦相手が断りなく操作を修正しようとしたときは、ジャッジ(またはステップ)を呼んで対応をしてもらいましょう。
11. 対戦中に、プレイヤーのマナー違反または不正行為と疑われる行動が発生した場合、ジャッジ(またはステップ)を呼んで対応をしてもらいましょう。

第3章 観戦者の皆さんへ

大会を観戦する場合は、対戦や大会の運営に支障が出ないよう、大会で決められたエリアからマナーを守って観戦するようにしましょう。対戦に関する発言や助言、干渉をしてはいけません。これが守られなかった場合、ジャッジ(またはステップ)の判断により、観戦をご遠慮頂く場合があります。

第4章 ジャッジについて

すべてのジャッジは、決められたルールをまもり、公正かつ円滑な大会運営がなされるよう、イベントに参加する皆さんやスタッフと協力しあわなければなりません。また、すべてのプレイヤーの模範となるように、紳士的な対応が求められます。すべてのジャッジは、プレイヤーから「ゲームルール上誤った行為」の確認があった場合、一方ではなく対戦者同士の話を聞いて適切にゲームを進められるよう裁定し、正しい状況に戻します。対戦が進んだ後で誤った行為が発見した場合は、そのまま対戦を続行することがあります。また、すべてのジャッジは、ルールの間違い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、修正することができます。

第5章 使用できるカードについて

プレイヤーは、大会毎のレギュレーション(=大会毎に定められたルール)で決められたカードを使用します。どのような大会でも、偽造されたカード(コピーや手作りによる代用カードを含む)を使用することはできません。カードの表面・裏面・側面に、同じデッキ内のカードが区別できる傷、汚れ、印、反りなどがある場合、ジャッジの判断により使用できない場合があります。ただし、スリーブを使用することで区別がつかなくなる場合は、使用することができます。

第6章 デッキの構成について

デッキは41枚(デッキ40枚・リーダーカード1枚)で構成する必要があります。また、デッキは必ずリーダーカードに記載されている誓約に従って構成しなければなりません。また、識別番号が同じカードは最大3枚まで、【トリガー】が記載されているカードは最大8枚までデッキに入れることができます。

第7章 スリーブについて

スリーブは、大会毎のレギュレーションに従ったものを必ず使用します。ただし、リーダーカードは対戦中、両面透明のスリーブ・両面透明の2重スリーブ・スリーブ未使用・プラスチック製のカードローダーの中、1つを選んで使用しなければなりません。デッキの場合、必ずスリーブを使用しなければなりません。デッキのカードは、すべて同じ不透明のスリーブに同じ向きでカードを1枚ずつ入れてなければいけません。ただし、リーダーカードについてはデッキと異なるスリーブの使用ないしはスリーブの未使用が可能です。1枚のカードに対して2枚までスリーブを重ねて使用しても構いません。その場合はすべてのカードに対して、同じ方向・同じ枚数で、かつ、二重のうち最低どちらか1つは不透明のスリーブを使用してください。特定のカードの見分けがつかない可能性があるスリーブや、カード内容が著しく確認できなくなるようなスリーブの使用は、ジャッジ(またはステップ)の判断で禁止される場合があります。その場合、プレイヤーは適切なスリーブに交換する必要があります。

第8章 ゲームの準備について

自分と相手がお互いにデッキをシャッフルして、シート上の「デッキゾーン」に置いてからリーダーカードを公開します。相手のリーダーカードを見てからデッキを変更することはできません。

第9章 イベントの進行について

1. シャッフルに関して

デッキをシャッフルするとは、デッキのカードの順番が、お互いのプレイヤーにわからないよう、十分ランダムになるまでよく混ぜることです。すべてのプレイヤーのデッキは、それぞれの対戦が開始したとき、対戦中「デッキをシャッフルする」と指定された直後は、十分ランダムになるようシャッフルされた状態でなければなりません。デッキをシャッフルするときに不正な操作を行った場合、厳しいペナルティが科せられる対象となります。

- プレイヤーによるシャッフル

プレイヤーは自分のデッキの中身が十分ランダムになるよう、満足するまでデッキをシャッフルするまたはカットすることができます。ただし、対戦相手に見える位置で適切な時間内に行い、カードに傷をつけたり中身を見たりしないよう注意しなければなりません。デッキのシャッフルを行った後に、確認として相手にカットまたはシャッフルをしてもらってください。対戦相手がデッキをシャッフルしなおした、またはカットした後、プレイヤーは自分のデッキをシャッフルすること、カットすることはできません。

- ジャッジによるシャッフル

ジャッジはゲームルール上誤った行為を適切に処理する、またはプレイヤーの要請があった際に、プレイヤーのデッキをシャッフルする権限を持っています。ジャッジがデッキをシャッフルした後、プレイヤーはデッキをシャッフルすること、カットすることはできません。

2. 時間切れに関して

大会毎、各対戦に制限時間を設定することがあります。各対戦において、予告された終了時刻が来た時点でまだ勝者が決定していなかった場合、以下の順番に従って勝敗を判断します。

- 1) ダメージゾーンの被害が少ない方が勝利 (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) 手札の残り枚数が多い方が勝利 (同数の場合は次へ)
- 4) デッキに残っている【トリガー】を持つカードの枚数が多い方が勝利 (同数の場合は次へ)
- 5) じゃんけん1回勝負で勝った方が勝利

3. デッキを確認する効果に関して

カードの効果によってデッキを確認する際、過度に遅い場合、ペナルティの対象になる可能性があります。

4. デッキからカードを手札に加える効果に関して

「デッキからカードを手札に加える効果」は効果によって指定された特定のカードを選んで手札に加えることです。デッキからカードを加える効果を使用したプレイヤーはカードを手札に加える際、選んだカードを相手に確認できるように公開してから手札に加えた後、デッキをシャッフルしなければなりません。デッキからカードを手札に加える効果を使用したプレイヤーのデッキに条件を満たしたカードがない場合、効果を使用したプレイヤーは相手にそれを知らせて、ジャッジを呼んでください。ジャッジはデッキを確認した後、満たしたカードがない場合は効果を無効として処理しデッキをシャッフルします。満たしたカードがあった場合はジャッジの判断によってペナルティの対象になる可能性があります。

第10章 対戦の終了および勝敗について

対戦の終了および勝敗については、大会毎に定められたレギュレーションに従い、決定されます。対戦記録用紙に対戦結果を記入またはジャッジが対戦結果を確認した後では、対戦結果についてくつがえすことはできません。ただし、対戦が終了した後でも、不正行為を発見してこれが認定された場合やそれによって以降の大会運営に影響を与える場合、大会運営側の判断により対戦の結果が訂正される、または対戦の結果により得た一切の権利を剥奪する場合があります。

第11章 大会の途中棄権について

大会の途中で棄権を希望するプレイヤーは、ジャッジ (またはステップ) にその旨を知らせて、許可を得なければなりません。対戦相手が発表された後、対戦が始まる前に棄権することが決まったプレイヤーは、その対戦は不戦敗扱いとなり、そのあと大会から棄権したこととなります。また、棄権した場合は記念品などを入手することはできません。

第12章 不正行為による対戦結果操作について

プレイヤーはどのような大会であっても、対戦相手と相談して試合結果を決定する、もしくは改ざんする行為をしてはいけません。対戦

結果を不正に改ざんする行為をする場合、厳しいペナルティの対象になる可能性があります。

* ペナルティについては、第13章に詳しく書かれています。

第13章 ペナルティについて

この「ニベルアリーナフロアルール」や大会毎のレギュレーションに書かれていることが守られなかった場合、ジャッジ（またはステップ）の判断により、ペナルティが科せられる場合があります。ペナルティは、イベントや大会のレベル、またルール違反の程度や状況からジャッジ（またはステップ）が判断し、科せられます。また、ペナルティが科せられた後もルール違反が繰り返し行われた場合は、より厳しいペナルティが科せられる場合があります。

ペナルティの種類と適用の原則

* 以下①～④ペナルティの適用例は、あくまでも一例です。同様の違反でも、ジャッジ（またはステップ）の判断により、より軽い（もしくは重い）ペナルティが科せられる場合があります。

①【注意】

イベントの間プレイヤーごとに記録されるペナルティである。「ゲームルール上誤った行為」に対し、ジャッジはできる限り正しい状態に戻すが、完全に元の状態に戻すのが難しい誤りの場合に与えられる。何度も【注意】を受けた場合、【警告】に格上げされることがある。

(違反例)

- 誤って、余分にカードを引いてしまった。この場合、余分に引いた枚数分をジャッジがランダムに選び、デッキに戻しシャッフルします。
- 対戦中のプレイヤーが、観客に助言を求めた。
- 観客が、対戦中のプレイヤーに声をかけた。

②【警告】

イベントの間プレイヤーごとに記録されるペナルティである。重大なものではない違反に対して与えられる。何度も【警告】を受けた場合、【敗北】に格上げされることがある。

(違反例)

- 定められた対戦時間に決着がつかないような遅いプレイングを続けた。
ジャッジが対戦相手から申告された場合、実際にプレイ時間を確認して対応する。
- 相手に誤った情報を伝えてしまった。
- 相手に挑発する行為、侮辱する行為。

③【敗北】

悪質な違反の場合や、違反行為によって対戦の続行が不可能になった場合に対して与えられる。【敗北】が与えられた場合、そのゲームは即座に終了する。【敗北】を与えることができるのは、大会主催者と、主催者から【敗北】を与えることが許可されたジャッジ（またはステップ）のみである。

(違反例)

- デッキ構成条件（リーダーカード1枚、デッキ40枚、同一の識別番号のカード4枚 以下、【トリガー】が記載されているカード8枚以下）を満たしていない。
- 禁止カードや制限カード、スリーブなど大会レギュレーションに違反した。
- デッキの交換が認められていない状況で、デッキの内容を変えていた。

④【失格】

非常に悪質な違反や、イベント全体に損害を与えるような行為、重大な非紳士的行為に対して与えられる。

プレイヤーに【失格】が与えられた場合、そのプレイヤーは現在の対戦に敗北し、以後の対戦にも参加できなくなり、それまでの成績に対する賞品を受け取ることはできない。

【失格】は観客に対して与えられることもあり、その場合は会場から退出しなければならない。

(違反例)

- 対戦相手と相談し、対戦や対戦結果を不当に操作した。この場合、取引をした対戦相手も【失格】となる。
- 賭博行為、買収行為、イベント物品の窃盗をした。

- 意図的に、相手のデッキや手札など、本来自分が見ることのできない情報を、不当に見ることで利益を得ようとした。
- 意図的に、カードを必要以上に得る、またはレベルを追加で上げるなどの不正行為。

* 公式大会では上記に【出場停止】が加わります。