

FINAL FANTASY®

ファイナルファンタジー

TRADING CARD GAME

FF-TCG 罰則規定

最終更新日 2018年 10月16日

## 序：

すべてのプレイヤーには対戦相手を尊重し、正しいルールを基にゲームを進めていく義務があります。この罰則規定は不注意、故意に関わらず、正しいルールでのゲーム進行が破られてしまったときに参照されません。

この規定はすべての公認大会の運営にあてはめられます。トーナメントを担当するスタッフはトーナメント中にトラブルが起こった場合、この罰則規定に沿う形で問題を解決することになります。与えられる罰則の種類はトーナメントスタッフが決定します。もし、この罰則規定に沿う形で解決できない場合は、トーナメントスタッフの決定が最終決定となります。

トーナメントを担当するスタッフはこの規定に従って罰則を出すことができますがその権限は非常に大きなものであり、安易な判断によるミスジャッジはプレイヤーに対して著しく不利益を招くものであることを理解し、運営を行なう必要があります。

## 1：罰則の種類

### 1-1：注意

「間違えて同名のキャラクターカードを2体フィールドに出してしまった」「コストの支払いを間違えた」などの、容易に現状回復ができる程度の行動や、トーナメントの進行に影響を与えない程度のものに対して与えられます。同じ内容の注意が繰り返される場合はトーナメントスタッフの裁量により最終的に「警告」に引き上げることもできます。

### 1-2：警告

「カードを余剰に引いてしまった」「ダメージを受けた際に2枚カードをめくってしまった」「対戦相手のデッキをシャッフル中にカードを落としてしまい見えてしまった」など、現状回復は可能だが、ある程度ゲームに影響を及ぼしてしまう行動に対して与えられます。また、同じ「注意」を何度も繰り返した場合にも与えられます。同じ内容の「警告」が繰り返される場合はトーナメントスタッフの裁量により最終的に「敗北」に引き上げることもできます。

### 1-3：敗北

「同じカードが4枚以上入っている不正なデッキで出場している」「ゲーム中のスタッフの裁定に従わなかった」などの、そのゲームの進行が不可能な行動に対して与えられます。「敗北」を与えられたプレイヤーがそれに関わらず問題点を改善しない場合は、「失格」になります。

### 1-4：失格

すべての不正行為（イカサマ）は「失格」に該当します。また、スタッフや参加者に危害を加える、会場の器物を破損するなどの犯罪、あるいはそれに準ずる行為を行なった場合も「失格」となります。「失格」を受けたプレイヤーはただちにそのトーナメントから除外され、主催者はスクウェア・エニックスに報告します。その内容により、今後FF-TCGの公認トーナメントに出場できなくなる可能性があります（4：出場禁止措置参照）。

## 2：ゲームの巻き戻し

「注意」や「警告」を与えた際にどこまでゲームを巻き戻すべきなのかを明示します。

### 2-1：即座に気付いた場合

同名のカードをフィールドに2枚出すなどで、ゲームがそれ以上進行せず即座に気付いた場合は、その行為を無効とします。カードを使用したならそれを手札に戻し、支払ったコストも元に戻します。

### 2-2：ゲームが進んだ場合

すでにゲームが進んでおり、現状復帰が不可能と判断された場合は、ゲームはそのまま続行されます。この際に間違えたプレイヤーに「警告」を出す場合は、気付かず進めてしまった対戦相手にも「注意」が与えられます。

#### **2-2-1：ルール上同時にフィールドに出せないキャラクターが出ている場合**

ルール上、同時に存在できないキャラクターがフィールドに置かれてゲームが進んでしまっている場合は、そのキャラクターをどちらもブレイクゾーンに置きます。一般兵でない同名キャラクターが同時に出ている場合や、光属性や闇属性のキャラクターが複数出ている場合などが該当します。バックアップが6体以上並んでいる場合は、最後に置かれたものから順に5枚になるようにブレイクゾーンに置きます。これらの行為によりブレイクゾーンに置かれることで起こるオートアビリティは発動しません。

#### **2-2-2：手札が6枚以上ある状態で相手にターンが移り、ゲームが進んでいる場合**

手札からカードを1枚ランダムにブレイクゾーンに置いてください。

#### **2-3：ゲーム開始時に手札が多い場合**

手札をすべてデッキの1番下に戻し、カードを引き直してください。

※先攻の第1ターンに引きすぎた場合も同様の措置になります。

#### **2-4：過剰にカードを引いてしまった**

引いたカードが明確である場合、そのカードを公開し、山札の一番上に戻します。不明な場合、ジャッジが手札をランダムに1枚選び、そのカードを公開し、それを山札の一番上に戻します。

#### **2-5：オートアビリティの誘発忘れ**

発覚した時点で、可能であれば本来の解決されるべきタイミングまで巻き戻しを行い、処理を行います。既にゲームが進行しており処理を行うことが不可能な場合、そのまま進行します。

「～してもよい」といったプレイヤーが任意で使用するか決定できるアビリティの場合は、それを使用しなかったものとしてそのまま進行します。また、「〇枚まで選ぶ」といったアビリティの場合は、0枚を選んだものとしてそのまま進行します。

### **3：違反行為**

#### **3-1：長考**

トーナメントに参加しているプレイヤーはゲームを適正に進める義務があります。1アクションに対しての厳密な思考時間はありませんが、ジャッジはそのプレイが必要以上に遅いと感じた場合は迅速なプレイを促すことができます。ジャッジからの再三の指導に従わない場合は「1：罰則の種類」にのっとり「警告」を言い渡すこともできます。時間制限のない延長ターンでも遅いプレイは認められません。

#### **3-2：遅延行為**

プレイするうえで必要無い行為を繰り返し、意図的に試合時間を消費する行為をさします。遅延行為はトーナメントの進行および対戦相手を尊重する理念から容認されるべきものではありません。プレイヤーには最初に注意を与え、繰り返すようなら「敗北」や「失格」の裁定を出すこともできます。遅延行為には以下のものがあります。

- 1)：状況が何も変わっていないのに、デッキの枚数、ブレイクゾーンの枚数、お互いの手札などを必要以上に何度も確認する。
- 2)：シャッフルを必要以上の時間をかけて行なった（ゲーム開始前のシャッフルは1分～2分、ゲーム中のシャッフルは30秒～1分程度が目安になります）。

- 3) : 緊急の理由なくジャッジの許可もとらずに離席をする。
- 4) : その他、ジャッジが意図的に時間を稼いだと判断した場合。

### 3-3 : 不十分なシャッフル

ゲーム中にデッキをシャッフルする際は、十分に無作為化を行う必要があります。「特定のカードの位置がわかる」「デッキ内のカード種別が均等になるように、ばらした状態にする」といった状態は十分なシャッフルとはいえず、【警告】の対象となります。

十分なシャッフルを行うためには、複数のシャッフル手段を併用しなければなりません。また、スリーブやカードの保護を目的とした簡易的なシャッフルのみを行うことは認められません。

### 3-4 : デッキが適正でない

「同ナンバーのカードが4枚以上入っている」「禁止カードに指定されたカードが入っている」など、デッキが適正でないことが対戦中に判明した場合、そのゲームは【敗北】となります。

その後、提出したデッキリストに合う形でデッキを適正な状態に戻すことができた場合のみ、その次のゲームからの対戦が認められます。不適正なデッキを意図的に使っていることが明らか場合は、そのプレイヤーは【失格】となります。

### 3-5 : 対戦結果の操作

プレイヤーは、FF-TCGの対戦以外の方法で勝敗を決定することはできません。以下のような行為はすべて違反行為となり【失格】の罰則が適用されます。

- ・ダイスなど、ランダムな手法で勝敗を決定する
- ・勝ちを譲る代わりに、対戦相手に金銭などの見返りを要求する

### 3-6 : 偽証行為

トーナメントやゲームの進行に必要な情報を偽っていた場合、それは偽証行為となり【失格】の罰則が適用されます。偽証行為には以下のような例があります。

- ・身分を偽ってトーナメントに参加する
- ・意図的にジャッジを呼ばず、ゲームを有利な状態にする
- ・虚偽の対戦結果を報告する、スコアシートを改ざんする
- ・対戦相手やジャッジの質問に対し、意図的に虚偽の返答をする

### 3-7 : 非紳士的行為・反社会的行為

ゲーム内外において非紳士的行為・反社会的行為を行った場合、【失格】の罰則が適用されます。非紳士的行為・反社会的行為には以下のような例があります。

- ・ジャッジやトーナメントスタッフの指示に従わず、迷惑行為を繰り返す
- ・プレイヤーやジャッジ、トーナメントスタッフに対する暴言や暴力
- ・対戦相手や他のプレイヤーに対し、執拗に罰則を与えることをジャッジに要求する
- ・窃盗や器物損壊など法律に触れる行為

### 3-8 : ジャッジの判断

これらの判断にはジャッジの主観的な感覚が混じりますので、「敗北」や「失格」の裁定を課す際は、よほどジャッジの注意を聞き入れなかった場合に限りです。

## 4 : 出場禁止措置

トーナメントで「失格」処分を受けたプレイヤーは、今後一切のFF-TCG公認トーナメントに出場できない可能性があります。スクウェア・エニックスに「失格」処分の報告がされた際に内容等が精査され、追徴のペナルティが決定されます。

## 5：不正行為（イカサマ）

「FF-TCG 罰則規定」における不正行為（イカサマ）とは、故意にルール通りに進行しないすべてのプレイを指します。意図的にカードを多く（少なく）引く、ダメージをごまかす、デッキがランダムになるようなシャッフルをしない。積み込み。対戦相手に勝ちを譲るように交渉する……など、FF-TCG を健全にプレイしようとしなないものはすべて不正行為（イカサマ）にあたります。

不正行為（イカサマ）に関してはその内容を問わず発覚した段階で必ず「失格」処分となります。トーナメントの担当スタッフはスクウェア・エニックスまでその詳細を報告することになります。

## 6：遅刻

ラウンドの開始時間に遅刻した場合、5分を超えた段階でそのゲームの敗北となります。5分以内に着席し、ゲームを始められるならそのままゲームを行なうこととなりますが、先攻後攻は遅刻していないプレイヤーが決めることができます。そのゲームが時間切れになった際は遅刻した分の延長時間が設けられます。また、その次のラウンドの開始時までには会場に現れない場合、自動的にゲームから棄権した扱いになります。