

施行開始日：2019年3月30日

「バトルスピリッツ」

WILD BOUT（ワイルドバウト）

フロアルール Ver.1.0

この文書は、「バトルスピリッツ トレーディングカードゲーム」（以下、バトルスピリッツ）の公認イベントのひとつである、「WILD BOUT（ワイルドバウト）」の規定を記した文書であり、公式大会や、通常のショップバトルやバトルスキーイベントなどの公認大会には、影響を及ぼさない。また、「WILD BOUT」においても、別途発表される「大会レギュレーション」がこの規定と矛盾していた場合、個別の「大会レギュレーション」が優先される。

【もくじ】

- 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：使用できるカードやスリーブなどについて
- 第6章：大会規定
- 第7章：対戦の進行について
- 第8章：禁止事項と対戦中のマナー
- 第9章：罰則規定

はじめに

この「バトルスピリッツ「WILD BOUT（ワイルドバウト）」フロアルール」は、イベントに参加する皆さんが、気持ちよくバトルスピリッツのバトルを楽しめるよう定められたルールです。対戦の勝ち負けにこだわらなくても、イベントに参加した皆さんが気持ちよくバトルスピリッツを楽しむことができるよう、お互いにルールを守り、良いイベントを目指しましょう。

第1章：イベントに参加する皆さんへ

バトルスピリッツの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。

第2章：プレイヤーの皆さんへ

プレイヤーの皆さんは、決められた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フェアプレイを心がけましょう。そのためにも、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。

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をするようにしましょう。対戦に関する発言や助言、干渉はしてはいけません。これが守られなかった場合、ジャッジ（またはスタッフ）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守り、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覚した場合は、状況は戻さず、そのまま対戦を続行することになります。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。

ジャッジの裁定に対して、プレイヤーや観戦者から不服を申し立てることはできません。ただし、ジャッジが状況を確認した上で、より正確な裁定を行うために他のジャッジに裁定の確認を行う場合があります。

第5章：使用できるカードやスリーブなどについて

I. カードに関して

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。

カードのオモテ面・ウラ面・側面に、同じデッキ内のカードと区別できる傷、汚れ、印、反り、サインなどがある場合、ジャッジの判断により大会で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。

II. スリーブに関して

プレイヤーは、大会ごとのレギュレーションで定められたスリーブを使用できます。

デッキに使用するスリーブは統一しなければいけません。カード同様、区別できる傷、汚れ、印、反り、サインがある、絵柄が公序良俗に反するなど、ジャッジがゲームや運営に支障が出ると判断した場合、プレイヤーはより適したスリーブに交換するか、またはスリーブなしで対戦するか、選択することができます。

III. デッキに関して

プレイヤーは、大会毎のレギュレーションにあわせ、大会当日までに販売、配布しているカードから使用可能なカードでデッキを作成します。

デッキは通常、同名カード3枚まで合計40枚以上で作られますが、カードの効果や、禁止カード制限カードの指定により、デッキに使用できるカードの枚数は異なる場合があります。

さらに、大会のレギュレーションにより使用できるカードの内容や枚数が違う場合もありますので、プレイヤーは必ず、最新の禁止カードや制限カード、大会レギュレーションを確認してください。

IV. 対戦中のデッキ以外の使用に関して

コアとソウルコアを運営が用意する場合、プレイヤーは私物を使用できません。

コアとソウルコアを運営が用意しない場合、プレイヤーは自身が使用するコアとソウルコアを用意しなければいけません。

プレイマット、ライフカウンターの使用は、大会レギュレーションで許可された場合のみ、プレイヤーは私物を使用することができます。ただし、サイズが大きすぎる、絵柄が公序良俗に反するなど、ジャッジがゲームや運営に支障が出ると判断した場合、プレイヤーはそれらを使用することはできません。対戦中にメモを取ることはできません。

計算や通信機能のない時計は使用可能です。それ以外の電子機器類は、補聴器などその方がプレイするために必要とジャッジが判断したもの以外は使用できません。

なお、デッキケースなど、対戦に必要ないものはテーブルに置かず、しまうようにしてください。

第 6 章 : 大会規定

I. 大会参加に必要なもの

- ・デッキ（上記、ルールに則って作成されたもの）
- ・コアとソウルコア（大会によって主催者側が用意する場合があります）
- ・デッキレシピ（大会によって大会開始前に提出する場合があります。デッキレシピとデッキの内容が異なっていた場合、デッキレシピにあわせてデッキを修正しなければいけません）
- ・筆記用具（デッキリストや大会結果などを記入する場合使用します）

II. 大会ルールと試合形式

公式HPで発表されている最新バージョンのオフィシャルルールで行われます。

主催者はオフィシャルルールに加え、大会レギュレーション（カードの追加制限、試合形式、試合の制限時間など）を設定することができ、それは事前に発表しなければいけません。

第 7 章 : 対戦の進行について

I. 対戦の準備から対戦の進行

1. プレイシート（大会によっては使用しなくてもかまいません）の外に「ポイド」となる場所を決め、用意しておいたコアを置く（大会によっては主催者側が用意しています。個人がコアを用意する場合はコアが混ざらないように別々のポイドを用意してください）

2. 自分のデッキをよくシャッフルしながらデッキ枚数を確認する。その後相手に渡してシャッフルしてもらう。
 3. 相手にシャッフルしてもらったデッキをデッキ置き場に置く。
 4. お互い、「ボイド」から「ライフ」にコア 5 個を置く。
 5. お互い、「ボイド」から「リザーブ」にコア 3 個、ソウルコア 1 個を置く（ソウルコアを使用しない場合、かわりにコア 1 個（合計 4 個）をリザーブに置きます）
 6. お互い、デッキの上からカードを 4 枚引いて、手札にする。
 7. ジャンケンして、勝ったほうが先攻か後攻を決める。
 8. 対戦を開始し、勝敗を決める。
 9. 対戦が終了したら、セットしているバーストをオープンし相手に見せた後、対戦結果の記入を行う。
- ※ジャッジが対戦結果を確認する場合、ジャッジが確認するまで、カードやコアなどは片づけず、そのままにしてください。

II. 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と、対戦中「山札をシャッフルする」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。

※ペナルティについては、第 9 章にわしく書かれてあります。

■ 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。

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。

III. 対戦中の注意

対戦中にルールに関して疑問が発生した場合、またはルール上で対戦相手と効果の解決で意見の相違がある場合、プレイヤーは、ただちにゲームを中断し、ジャッジ（またはスタッフ）を呼んで、

解決してください。このとき、プレイヤーは、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。ただし、ジャッジの裁定は大会当日において有効ですが、その後オフィシャルルール等で裁定の変更がある場合があります。

なお、プレイヤー同士が間違いに気づかずに進行してしまった行為に関して、後から処理などの巻き戻しは行いません。

できるだけスムーズなゲームプレイを心がけてください。著しい長考に対しては、ジャッジの判断で遅延行為の罰則が与えられます。

IV. ループの解決

対戦中に、2つ以上の効果が重なることで、同じ行為を何度でも繰り返す状況（以下、ループ）が発生する場合があります。その場合、以下のように解決が変わります。

① 強制発揮で対象も選べない効果のみのループ。

発揮するかどうかや発揮する対象を選ぶことができない場合、ゲームが進行できなくなるので、ループの原因となる最後に発揮した効果からループの原因となる対象を除外することで、ループを強制的に止めます。

② 任意に発揮や対象を選べる効果を含むループ。

ゲームの状況が前後で変化しないループであれば、遅延行為の一つになるので、任意の効果を発揮しないか、ループしない対象を選んで発揮しなければいけません。

ゲームの状況が前後で変化するループであれば、何度でも繰り返して構いません。ただし、宣言や手順の省略はできず、相手のプレイ時間も減らしてしまうので、対戦相手からの確認がありジャッジが過剰と判断した場合はループ内で任意の効果を発揮させないか、効果の対象をループしない対象の中から選んで発揮するように促すことができます。

この際、ループの原因にお互いの任意の効果が含まれている場合、ターンプレイヤー側がループを止めるように動かなければいけません。

V. 対戦の終了および勝敗に関して

対戦の終了および勝敗については、大会ごとに定められたレギュレーションに従い、決定されます。

決勝戦以外では投了が可能です。時間切れになってから投了はできません。

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、デッキの違反と不正行為を除くルールの誤用が発覚しても結果はくつがえりません。

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。

対戦結果を不正に操作した場合、厳しいペナルティが科せられる対象となります。

※ペナルティについては、第 11 章にくわしく書かれています。

VI. 時間切れに関して

個別の対戦に制限時間が設定されていて、その時間内でゲームが終了しなかった場合、

大会レギュレーションに則り、即座にゲームを終了するか、エクストラターンを行います。

エクストラターンは、制限時間で行われているターンに加え、次の相手のターンまで続行します。

もし、効果で追加されたターンがあれば、それらも行います。

そこで決着がつかず勝敗判定を行わない場合、ライフやデッキ差があっても、引き分けまたは両者敗北となります。勝敗判定を行う場合、以下の手順に従って勝敗判定が行われます。

1. ライフにあるコアの数が多い方が勝利（同数か、お互い5以上の場合には次へ）
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. 手札やフィールド、トラッシュのカードも含めた、デッキの総枚数が多い方が勝利（同数の場合は次へ）
4. ライフと創界神ネクサス以外のフィールド/リザーブ/トラッシュの合計コア数が少ない方が勝利（同数の場合は次へ）
5. ジャンケン1回勝負で勝敗を決定する。

また、対戦中にペナルティを受けていた場合、その内容によっては、この勝敗判定の前に、ジャッジが勝敗を決定する場合があります。

ガンスリンガーやマッチングバトル形式など対戦自体に制限時間がない場合でも、全体の終了時刻が設定されている大会では、予告された終了時刻が来た時点でまだ対戦中の場合、勝敗判定は行わず、その対戦は両者敗北となります。

VII. 途中棄権に関して

大会の途中で棄権を希望するプレイヤーは、ジャッジ（またはスタッフ）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、その後大会から棄権したこととなります。

第8章：禁止事項と大会中のマナー

I. 反則・違反行為について

下記のような反則・違反行為については「第9章：罰則規定」を参照してください。

ただし、反則・違反行為のペナルティは、参加者に等しく適用され、与えられる物であり、プレイヤーが故意に相手に対し罰則が与えられるように誘導してはいけません。

- デッキのレギュレーションおよびスリーブの違反。
- デッキレシピとデッキ内容の相違。
- 故意ではなく、ルールを誤解したプレイをした。
- 故意ではなく、余分にコアを増やす。または余分にデッキからカードを引く、内容を見る。
- 故意ではなく、BP や手札や残りデッキの枚数などの間違っただけの情報を対戦相手に伝えた。
- 故意に、ルールに違反したプレイをした。
- 故意ではなく、不必要に長い時間をかけたプレイをした。
- 対戦開始までに指定された席につかなかった。
- ジャッジやスタッフの確認を得て対戦中に離席したが 5 分過ぎでも戻らなかった。
- 対戦相手以外の他のプレイヤーや観戦者などに話しかけた。
- 対戦相手以外の他のプレイヤーや観戦者などにアドバイスを受けて、ルールを確認したりした。
- 対戦相手やジャッジに「せかす」「罵倒する」「脅す」などの行為を行った。
- 対戦相手に、対戦結果の操作を持ちかけた。
- 賭博行為、買収行為、窃盗など反社会的行為を行った。

II. 遅延行為

著しい長考や無意味な行動による遅延行為に対しては、ジャッジの判断で遅延行為の罰則が与えられます。対戦相手の長考が目に見えると判断した場合、ジャッジを呼んでください。

遅延行為の目安は 2 分です。これは 1 プレイに費やす時間を指すものではありません。

2 分以内であっても 1 ターン中の度重なる長考はジャッジの裁量により罰則の対象となります。

※遅延行為の具体例

- ・何もプレイを行わない（長考など）
- ・前後の状況に変化の起こらない一連のプレイング
（無意味なコアの上げ下ろし、トラッシュの確認、結果の変わらない行為の繰り返しなど）
- ・ゆっくりとしたプレイングなど、前後の状況で変化が起きても相手のプレイ時間を減らすことが主目的と取れるプレイング

III. 大会中のマナー

過度なマナー違反に対しては、ジャッジの判断により罰則が適用されます。

- 対戦前にはあいさつをし、また対戦後もあいさつを心がけましょう。
- 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）にわかりやすいよう、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。
- 対戦相手のカードは丁寧に扱きましょう。また、対戦相手のカード（フィールドに召喚または配置されたカード、オープンされたカード、トラッシュにあるカード）を確認する場合は、対戦相手の許可を

得てから行うようにしましょう。

- 大きな声を出す、相手の悪口を言うなど、対戦相手が不快に感じる行為をしてはいけません。
- 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。
- フラッシュタイミングでのマジックの使用およびバーストの発動は、防御側から優先的に使用できるので、攻撃側プレイヤーが使用したい場合は必ず防御側プレイヤーに確認しましょう。

第9章：罰則規定

このフロアルールや「ルールマニュアル」、大会ごと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、ジャッジの権限により、プレイヤーに対し、罰則（ペナルティ）を科することができます。

I. ペナルティの種類

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。

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。

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。

明確なレギュレーション違反以外で【敗北】以上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のみである。

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、重大な反スポーツ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。

II. ペナルティの適用

本規定の適用例は、あくまでも一例です。同様の違反でも、ジャッジの判断により、より軽い（もしくは重い）ペナルティを科することができます。また、同一の違反を繰り返した場合、ジャッジはより上位のペナルティを適用できます。

ペナルティはジャッジの判断によってのみ適用されます。参加者や第三者がペナルティの適用及び適用されたペナルティの種類に対する不服の申し立てをジャッジにはできません。また、ペナルティの適用の要求が行われた場合には、その行為に対してジャッジはペナルティを適用する場合があります。

III. デッキに関する違反

- デッキのレギュレーションおよびスリーブの違反。

【敗北】。次の対戦までに修正させる。

対戦の準備段階で発覚した場合、ジャッジ立会いの下、即座に修正できれば、【警告】を与えた上で、通常通り、ゲームを行う。ジャッジが故意と判断したものは、【失格】となる。

- デッキレシピとデッキ内容の相違。

【敗北】。次の対戦までにデッキレシピにあわせてデッキを修正させる。デッキレシピがレギュレーション違反している、またはデッキレシピにデッキをあわせられない場合、【失格】となる。

IV. ルールに関する違反

- 故意ではなく、ルールを誤解したプレイをした。

【注意】。解決中であれば、ジャッジ立会いの下、その解決に関わる処理を誤った部分からやり直す。

その際、解決順によって、宣言や対象がやり直す前から変化しても構わない。

すでに別の行動やタイミングに移っていた場合、やり直さずに、裁定だけ伝える。

- 故意ではなく、余分にコアを増やす。または余分にデッキからカードを引く、内容を見る。

【警告】。余分なコアを元に戻す。余分にカードを引いた場合、ジャッジが余分に引いた枚数分、ランダムに手札からカードを選び、デッキに戻してシャッフルする。デッキの内容を見た場合、ジャッジがデッキをシャッフルする。

- 故意ではなく、BP や手札や残りデッキの枚数などの間違っただけの情報を対戦相手に伝えた。

【警告】。

- 故意に、ルールに違反したプレイをした。

【失格】。

V. 行動に関する違反

- 故意ではなく、不必要に長い時間をかけたプレイをした。

【注意】。ただし、ジャッジが遅延行為と判断した場合は、【警告】以上が与えられる。

- 対戦開始までに指定された席につかなかった。

【敗北】。

- ジャッジやスタッフの確認を得て対戦中に離席したが 5 分過ぎでも戻らなかった。

【敗北】。

- 対戦相手以外の他のプレイヤーや観戦者などに話しかけた。

【注意】。

- 対戦相手以外の他のプレイヤーや観戦者などにアドバイスを受けて、ルールを確認したりした。

【警告】。

- 対戦相手やジャッジに「せかす」「罵倒する」「脅す」などの行為を行った。

【警告】。

- 対戦相手に、対戦結果の操作を持ちかけた。

【失格】。相談した相手がそれを了承した場合、その相手も【失格】。

- 賭博行為、買取行為、窃盗など反社会的行為を行った。

【失格】。