

# マジック:ザ・ギャザリング イベント規定

2016年07月22日発効

## ★もくじ

### 1. イベントの基本

#### 1.1 イベントの種別

#### 1.2 イベント情報の公開

#### 1.3 イベント上の役職

#### 1.4 参加資格

#### 1.5 DCI 会員番号

#### 1.6 イベント主催者

#### 1.7 ヘッドジャッジ

#### 1.8 フロアジャッジ

#### 1.9 スコアキーパー

#### 1.10 プレイヤー

#### 1.11 観客

#### 1.12 ルール適用度

### 2. イベントの機構

#### 2.1 マッチの構成

#### 2.2 プレイ/ドロー・ルール

#### 2.3 ゲーム開始前の手順

#### 2.4 ゲームまたはマッチの、投了またはID（同意による引き分け）

#### 2.5 マッチ終了時の手順

#### 2.6 時間延長

#### 2.7 デッキ登録

#### 2.8 デッキ・チェック

#### 2.9 ヘッドジャッジへの上訴

#### 2.10 イベントからの棄権

#### 2.11 記録を取ることに

#### 2.12 電子機器

## 2.13 ビデオ・カバレッジ

## 2.14 ライフの総量

# 3. イベント規定

## 3.1 タイブレイカー

## 3.2 フォーマットとレーティング区分

## 3.3 真正カード

## 3.4 代用カード

## 3.5 チェックリスト・カード

## 3.6 カードの解釈

## 3.7 新製品の扱い

## 3.8 ゲーム上のマーカー

## 3.9 カードの切り直し

## 3.10 スリーブ

## 3.11 区別できるカード

## 3.12 非公開情報

## 3.13 タップ/反転位相のカード

## 3.14 墓地の順序

## 3.15 サイドボード

# 4. 意思疎通

## 4.1 プレイヤーの意思疎通

## 4.2 イベントでの手順省略

## 4.3 順序違いの連続行動

## 4.4 誘発型能力

## 4.5 チーム戦/双頭巨人戦での意思疎通

# 5. イベント規定抵触行為

## 5.1 故意の違反

## 5.2 共謀・買収

## 5.3 賭博行為

## 5.4 非紳士的行為

## 5.5 遅いプレイ

## 6. 構築イベント規定

### 6.1 デッキ構築上の制限

### 6.2 サイドボードの使用

### 6.3 スタンダード・フォーマット・デッキ構築

### 6.4 モダン・フォーマット・デッキ構築

### 6.5 ヴィンテージ・フォーマット・デッキ構築

### 6.6 レガシー・フォーマット・デッキ構築

### 6.7 ブロック構築フォーマット・デッキ構築

## 7. リミテッド・イベント規定

### 7.1 デッキ構築上の制限

### 7.2 リミテッドのイベントでのカードの使用

### 7.3 サイドボードの使用

### 7.4 規定外の物品

### 7.5 シールドデッキのカード・プール登録

### 7.6 ドラフト・ポッドの組み分け

### 7.7 ブースタードラフトの手順

## 8. チーム戦イベント規定

### 8.1 チーム名

### 8.2 チームの構成と識別

### 8.3 チーム内の意思疎通規定

### 8.4 共同デッキ構築規定

### 8.5 チーム戦ロチェスタードラフト・イベント

### 8.6 チーム戦シールドデッキ・イベント

## 9. 双頭巨人戦イベント規定

### 9.1 マッチの構成

### 9.2 意思疎通規定

### 9.3 プレイ／ドロー・ルール

### 9.4 ゲーム開始前の手順

### 9.5 双頭巨人戦構築規定

### 9.6 双頭巨人戦リミテッド規定

## 9.7 双頭巨人戦ブースタードラフト・イベント

### 10. 認定規定

#### 10.1 最低参加者数

#### 10.2 ラウンド数

#### 10.3 招待選手のためのイベント

#### 10.4 組み合わせのアルゴリズム

#### 付録 A - 前の版からの変更点

#### 付録 B - 制限時間

ブースタードラフトの時間

ロチェスタードラフトの時間

多人数戦ドラフトの時間

#### 付録 C - タイブレイクの解説

マッチ・ポイント

ゲーム・ポイント

オポ（オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ）

オポネント・ゲーム・ウィン・パーセンテージ

不戦勝

#### 付録 D - リミテッドにおいて推奨されるブースターの組み合わせ

#### 付録 E - スイス式イベントにおいて推奨されるラウンド数

### ★はじめに

DCIは組織化プレイ専門の世界組織であり、この文書、「マジック違反処置指針」、「ルール適用度が一般の場合のジャッジ法」に定める目的や理念に基づいた規定や方針を推進・施行・整備している。その規定や方針については、目的を果たせるように常時更新されている。

この文書の目的は、マジックのトーナメント・レベルのDCI認定イベントすべてで適用される、適正な規定、責任、手順を定義することでマジックのイベントを運営するための基礎を整えることにある。DCI認定のイベントは、世界各地で運営されている。この文書によって、異なる地域において行なわれるイベントが均質になるようにし、また世界各地からのプレイヤーが国際イベントにスムーズに参加することが可能なようにする。

すべてのプレイヤーは均一に扱われ、またそのイベントのルール適用度によって定められる責任を分担する。プレイヤーとスタッフはDCI認定イベントを上手く運営するためお互いに協力

すべきであり、このマジック・イベント規定、マジック総合ルールに従う責任がある。観客には観客の義務が定められている。DCI 規定に抵触した個人は、そのイベントのルール適用度に対応する文書において定義される懲罰を受ける。

この文書にある情報は、マジック総合ルールと矛盾する（あるいは総合ルールにおいて未定義である）ものがある。その場合、この文書の内容が優先される。

ウィザーズ・オブ・ザ・コーストのウェブサイトには置かれた特定のイベントに関する公式ファクトシートは、この文書と異なる方針や手順を定めている場合がある。この文書と、ウィザーズ・オブ・ザ・コーストのウェブサイトにある公式ファクトシートの間で矛盾が生じた場合、ファクトシートの内容が優先される。

ウィザーズ・オブ・ザ・コーストはこれらの規定を変更し、解釈し、調整し、明確化し、その他公式な変更を事前の告知なしで加える権限を留保する。

この文書の今後の更新は、エキスパンションあるいは基本セットの発売の5日前の月曜日に告知される予定である。各更新はそのエキスパンションや基本セットの発売日から有効となる。

最新版は <http://wpn.wizards.com/en/document/magic-gathering-tournament-rules> から参照できる。

## 1. イベントの基本

### 1.1 イベントの種別

認定のトーナメント・イベントはプレミア・イベントと非プレミア・イベントの2つの種別に分けられる。プレミア・イベントはウィザーズ・オブ・ザ・コースト社、あるいはその選んだイベント主催者によって運営され、特定の名前と特徴を持つ。非プレミア・イベントとはそれ以外のイベント、すなわち、ウィザーズ社によって定められた特定の名前の与えられていないイベントのことである。

イベントのフォーマットは、主にリミテッドと構築に二分される。それぞれのフォーマットに特有の規定が存在する。リミテッドでは、プレイに用いる物品はすべてイベントの間に提供される。構築では、プレイヤーはそれぞれに事前にデッキを準備し、それを用いて対戦する。プレミア・イベントの中には、複数のフォーマットからなる単一のイベントも存在する。

### 1.2 イベント情報の公開

ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社は、DCI 認定イベントのイベント情報を（そのイベントの間も含む）いつでも公開する権利を有する。イベント情報の中には、プレイヤーのデッキ内容、戦略の解説、会話の内容、ビデオ撮影などが含まれる。イベント主催者も、イベント情報を公開する権利を持つ。

ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社は、懲罰ならびに資格停止に関する情報を公開する権利を有する。

### 1.3 イベント上の役職

イベントのために、以下の役職が定義されている。

- イベント主催者
- ヘッドジャッジ
- フロアジャッジ
- スコアキーパー
- プレイヤー
- 観客

上記のうち最初の4つの役職は、イベントのスタッフである。ヘッドジャッジとフロアジャッジはあわせてジャッジと呼ばれる。1人の個人が複数のスタッフとしての役職を兼ねてもよい。イベントでジャッジでない個人は、本人がプレイしていないマッチに関しては観客である。取材者も観客として扱われる。

### 1.4 参加資格

以下の例外を除いて、DCI認定のトーナメント・イベントには誰でもプレイヤーとして参加することができる。

- DCIによって資格停止処分を受けている個人。現在、資格停止処分を受けているプレイヤーの一覧は <http://www.wizards.com/default.asp?x=dc/suspended> から確認できる。なお、資格停止中の個人はスタッフを務めることもできない。
- DCIあるいはウィザーズ・オブ・ザ・コースト社の方針によって特に参加を禁止されている個人（この決定はウィザーズ・オブ・ザ・コースト社の専権である）
- 親または保護者の承諾を得ていない、13歳以下の個人
- 現地の法律、あるいはイベント主催者やイベント会場の規定によって禁止されているプレイヤー

以下の例外を除いて、誰でもスタッフ（イベント主催者、ヘッドジャッジ、フロアジャッジ、スコアキーパー）を務めることができる。

- DCIによって資格停止処分を受けている個人。
- スタッフもプレイできると規定されているものでないイベントにおいて、そのイベントでプレイしている個人。

スタッフを務めながらプレイもできる認定イベントは、以下のものだけである。

- フライデー・ナイト・マジック
- プレリリース
- 発売記念パーティ

- マジック・ゲームデー
- その他の非プレミア・イベント
- ウィザーズ社公式のファクトシートにおいて、そのイベントにスタッフが参加してもよいと書かれているイベント

そのイベントのスタッフが1人でもそのイベントでプレイしている場合、そのイベントのルール適用度は一般で運営されなければならない。スタッフが上記以外のイベントでプレイしていた場合、そのイベントは無効となる。スタッフはイベントを公正に、また自己の利益を勘案せずに運営しなければならない。

プレミア・イベントを運営する組織のオーナーは、そのオーナーが書類上スタッフ（主催者、ジャッジ、スコアキーパー）として登録されていなくてもその種のイベントに参加することはできない。

プレミア・イベントには、マジック：ザ・ギャザリング・世界選手権、ワールド・マジック・カップ、ワールド・マジック・カップ予選、ワールド・マジック・カップ予選ラストチャンス予選、プロツアー、プロツアー地域予選、地域ラストチャンス予選、プロツアー予備予選、グランプリ、グランプリ・トライアル、WPNプレミアム・トーナメント、WPNプレミアム予選、スーパー・サンデー・シリーズ・チャンピオンシップ、スーパー・サンデー・シリーズ予選がある。

一部のイベントは、プレイヤーとして参加したりスタッフを務めたりするために追加の条件がある（プロツアーなどの、招待選手のみによるイベントなど）。

プレミア・イベント招待ポリシーは、（プロツアーなど）招待選手のみによるプレミア・イベントの参加資格に関する規定を定義している。

イベントへの参加資格について疑問のある個人は、DCI Policy Manager（Scott.Larabee@wizards.com）に連絡すること。

## 1.5 DCI会員番号

イベント参加者は、登録中に自分のDCI会員番号をスコアキーパーに伝えなければならない。DCI会員番号を持っていないプレイヤーは、イベント主催者に番号を請求しなければならない。DCI会員になるのに特別に費用は必要ないが、1人1つしか番号を持つことはできない。仮のプレイヤー番号、仮のプレイヤー名や代替物が使われている結果を、DCIに報告してはならない。

## 1.6 イベント主催者

イベント主催者は、イベントの運営のための以下のようなことに関して責任を持つ。

- DCIから認定番号を受け取っておくこと。
- イベントに必要なと思われるだけの場所を確保すること。

- イベント当日に先んじてイベントを宣伝すること。
- イベント運営のために必要なスタッフを集めること。
- イベント運営のために必要な物品（リミテッドでの物品など）を供給すること
- イベントの結果をDCIに報告すること。
- 各イベントの結果登録用紙を（マッチに関する審判請求のため）6ヶ月間保存すること。

## 1.7 ヘッドジャッジ

認定イベントでは、論争の裁定やルールの解釈その他公式な決定を下すために、ヘッドジャッジがその場に必要である。ヘッドジャッジはDCI認定イベントにおいて最終の裁定権限者であり、すべてのイベント参加者はその解釈に従わなければならない。ヘッドジャッジは認定ジャッジであるほうが望ましいが、そうでなくても問題はない。

ヘッドジャッジの責任には、以下のようなものがある。

- プレイヤーが自ら気付いたか指摘されたかに関わらず、ゲームのルールまたはイベントの規定への抵触行為を処理するための必要な行動を取らせることを保証する。
- すべての上訴に対し、フロアジャッジの裁定を覆すことも含めて最終裁定を下す。
- 必要に応じて、フロアジャッジに役目を割り振る。

しばらくの間任を果たせない場合、必要であれば、ヘッドジャッジは一時的に他のジャッジに義務を渡してもよい。また、そうしなければイベントの完全性が損なわれるような特別な条件下においては、イベント主催者はヘッドジャッジに代わってもよい。

一部のプレミア・イベントにおいては、複数のヘッドジャッジがいたり、イベントの部分ごとに異なるヘッドジャッジがいたりする。ヘッドジャッジとして務めている限りにおいて、すべてのヘッドジャッジは同等の責任を持ち、同等の権限を行使する。

## 1.8 フロアジャッジ

フロアジャッジはプレイヤーや観客の質問に答えたり、不正なプレイを処理したり、その他妥当な要請に応えるために存在する。認定ジャッジである必要はない。

ジャッジは一般に、現在のゲームの局面に関してプレイヤーが判断するための助力をするものではないが、ルール、カードの相互作用について答えたり、あるいはカードの正式な文章（オラクル）を示したりすることはできる。ルール適用度が一般のイベントにおいては、ジャッジは、教育のためにプレイヤーがゲームの局面を理解するための助力をしてもよい。プレイヤーがテーブルから離れて質問をしたい場合、その要求はほとんどの場合において認められるべきである。プレイヤーは特定のジャッジに対して要求に応えるよう要求してはならないが、スタッフに通訳を頼むことは認められる。要求に応えるかどうかはそのジャッジの自由裁量に任せられている。

ジャッジはゲーム上の不正な行動を防ぐために介入してはならない。ルールが破られた直後に介



入し、問題が複雑化するのを防ぎ、ゲームの完全性を復元し、必要に応じて懲罰を与えること。

### 1.9 スコアキーパー

スコアキーパーは、イベントを通して、適正な組み合わせとイベント記録を作ることを任務とする。スコアキーパーの責任には、以下のようなものがある。

- 適正な組み合わせを毎ラウンド作成し、ラウンドの結果を正確に入力すること。
- スイス式最終ラウンドの前に掲示するための順位表を作成すること。他のラウンドについてもヘッドジャッジの裁量により掲示してもよい。
- スコアキーパーの処理上発生した問題をすべて、ヘッドジャッジと協力して解決すること。
- DCIに報告するため、必要な情報がすべてイベント報告内に含まれていることを確認すること。

ヘッドジャッジは、スコアキーパーの処理上で発生した問題を解決するための行動の決定に関する最終権限を持つ。

### 1.10 プレイヤー

プレイヤーには、以下の責任がある。

- スタッフ、他のイベント参加者、観客に対して紳士的態度を保ち、常に非紳士的行為を慎む
- 明瞭で適正なゲームの局面を保つ
- 告知された開始時間ならびに時間制限に従う
- マッチ内でルールやポリシーの違反を見付けた場合に注意喚起する
- 買収、賭博、マッチ結果の捏造の提案があったり、イベントのマッチ結果に矛盾を見つけたりした場合にジャッジを呼ぶ
- マッチ履歴、ランキング、プレインズウォーカー・ポイントの異常に気付いた場合、早急にDCIに連絡する。連絡方法については <http://wpm.wizards.com/en/document/magic-event-appeals-policy> にあるマジック・ザ・ギャザリング審判請求ポリシーを参照のこと。
- DCI 会員番号を一つだけ所有する。複数の番号を持っている個人は、<http://www.wizards.com/customerservice> からウィザーズ・オブ・ザ・コースト社カスタマー・サービスに連絡し、番号を統合すること。
- 参加が認められていないイベントに参加しない（たとえば、プロツアー予備予選の通過者は、そのシーズンの他のプロツアー予備予選に参加できない）
- この文書に含まれる規定を知ること。
- 物理的にそのイベントに出席すること。プレインズウォーカー・ポイントの参加ポイントを得るためだけにイベントに登録することは認められない。

プレイヤーはイベントに参加するために以下の物品を用意しなければならない。

- ゲームの情報を表示し、記録するための物理的で視認可能で信頼できる方法（トークン、スコアカウンター、ペンと紙、など）

- 参加者本人の名前で登録された、有効なDCI会員番号。新規のプレイヤーはイベント参加時にDCI会員として登録してもよい。
- 構築イベントでのデッキおよびデッキリストのような、イベントのフォーマットによって特に必要とされる物品。ジャッジが物品を提供する場合であっても、プレイヤーにその責任はあり続ける。
- チームの各個人はプレイヤーであり、マッチ結果のスリップに正確に記入するなど、イベントの手順上求められることに関して同等に責任を持つ。しかしながら、プレイヤーがゲームに関して責任を有するのはその本人のゲームだけであり、本人の関わっていないチームメイトのゲームには責任を持たない。

自身の責任を果たさなかったプレイヤーは、懲罰を受け、DCIによる調査を受ける。ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社とDCIは、事前の予告なしでプレイヤーの資格を停止させ、あるいは無効にする権限を留保する。

### 1.11 観客

イベント会場に存在し、かつ上記のどの分類にも当てはまらない人物は観客である。

観客は、マッチの進行中ならびにイベント進行中、プレイヤーも静寂を保つことが求められている間静寂を保たなければならない。ルールやポリシーの違反を見つけたと思った場合、可能な限り早くジャッジを呼ぶことが望ましい。ルール適用度が一般あるいは競技の場合、プレイヤーにマッチの進行を止めるように要請しながらジャッジを呼んでもよい。ルール適用度がプロの場合、観客がマッチに直接干渉することは認められない。

プレイヤーは、観客がマッチを見ないように要請することができる。その種の要請はジャッジに申請すること。スタッフは観客にマッチを見ないように指示することができる。

### 1.12 ルール適用度

ルール適用度とは、ルールがどの程度厳密に適用されるか、技術的に正しいプレイである必要があるか、またどのような手続きが取られるかということプレイヤーとジャッジの間で意思疎通するためのものである。

一般的に、イベントのルール適用度は、与えられる賞の大きさや、どの程度の距離からプレイヤーが来るかを反映する。

特定のプログラムごとのルール適用度は、付録Fに列記されている。

#### 一般/Regular

一般イベントは、ルールの適用よりも楽しくプレイすることに焦点を置いている。高額の賞品や招待がかかっていないイベントのほとんどは、このレベルで行なわれる。プレイヤーはゲームのルールをほとんど知っていて、ポリシーや何が罪悪かについて聞いたことがあるはずであるが、

カジュアルにやっているのと同じような態度でプレイすることが予想される。プレイヤーはルールに従う義務はあるが、技術的に精密なプレイよりも教育的で紳士的であることに焦点が当てられる。これらのイベントにおける違反の扱いは、「ルール適用度が一般の場合のジャッジ法」に従う。

## 競技/Competitive

競技イベントは、たいいていの場合、高額の賞金やプロ・イベントへの招待などがかかっている。プレイヤーはゲームのルールを知っていてポリシーや手続きについても詳しいはずであるが、過失についてはそれほど厳しく罰せられない。この種のイベントにおいては、イベントの完全性を守ることで全てのプレイヤーがイベントに興味を保つようにするとともに、プロ・レベルのイベントの手法や手続き、ルールに詳しくないプレイヤーも参加できるようにする。これらのイベントにおける違反の扱いは、「マジック違反処置指針」に従う。

## プロ/Professional

プロ・レベルのイベントは、高額の賞金、名誉、その他の利益によって遠方からプレイヤーを呼び寄せるようなイベントである。この種のイベントにおいては、プレイヤーは高いレベルでの振る舞いと、競技イベントよりも厳密なプレイが求められる。これらのイベントにおける違反の扱いは、「マジック違反処置指針」に従う。

## 2. イベントの機構

### 2.1 マッチの構成

マジックのマッチは、一方が一定数（通常は2つ）のゲームに勝つまで続けられる一連のゲームからなる。引き分けのゲームはこの数に考慮しない。どちらかのプレイヤーが必要な数のゲームに勝つ前にラウンドが終わる場合、その時点でもっとも勝利数の多いプレイヤーの勝利となる。両方のプレイヤーが同数のゲームに勝利していた場合、マッチは引き分けとなる。

イベント主催者はイベント内の任意の部分で勝利に必要なゲームの数を変更することができ、その変更はイベントの開始前に告知される。各ゲームの結果ではなくマッチの結果はDCIに報告され、プレインズウォーカー・ポイントの計算に用いられる。

### 2.2 プレイ/ドロー・ルール

マッチの第1ゲームにおいて、（ダイスやコイントスなど）無作為の方法によって定められたプレイヤーは先攻か後攻かを選ぶ。そのプレイヤーは自分の手札を見る前にその宣言を行わなければならない。宣言しなかった場合、そのプレイヤーは先攻を選んだものとする。先攻のプレイヤーは第1ターンのドロー・ステップを飛ばす。これはプレイ/ドロー・ルールと呼ばれる。

マッチ中でゲームが終わった場合、そのゲームの敗者が次のゲームの先攻を、サイドボードの終了時まで決める。直前のゲームが引き分けに終わった場合、そのゲームの最初に先攻後攻を選

んだプレイヤーが再び先攻後攻を決定する。

決勝ラウンドのマッチにおいては、スイス・ラウンドで上位の成績を取っていたプレイヤーが第1ゲームの先攻後攻を決定する。第2ゲーム以降は、前のゲームの敗者が次のゲームの先攻後攻を決める。

### 2.3 ゲーム開始前の手順

以下の手順を各ゲームの開始前に適当な時間内で行なわなければならない。

1. そのマッチにおける前のゲームの間に何らかのゲームの処理が行われていた場合、プレイヤーはデッキの中のカードをサイドボードのカードと置き換えてよい。プレイヤーは、再び開始されたゲームの間にサイドボードをすることはできない。
2. プレイヤーは自分のデッキをシャッフルする。第1ステップと第2ステップを何度か繰り返してもよい。
3. プレイヤーはデッキを対戦相手に提示し、シャッフルを求める。また、存在する場合はサイドボードも提示する。
4. マッチの第2ゲーム以降では、当該プレイヤーが先攻か後攻かをまだ決定していなかった場合、この時点で決定する。そのプレイヤーが自分の最初の手札を見る前に宣言しなければ、先攻を選んだものとして扱われる。
5. 各プレイヤーは7枚カードを引く。これらのカードは裏向きにテーブルに並べてもよい。
6. 各プレイヤーは、ターン順にマリガンをしてよい（マリガンに関するルールは総合ルールの103.4節を参照）。マリガンした場合、上記のシャッフルと提示の手順を繰り返す。

すべてのプレイヤーがマリガンの処理を完了したら、ゲームは開始したものとして扱う。ゲーム開始前の手順は、マッチ開始が宣言される前に行なってもよい。

### 2.4 ゲームまたはマッチの、投了またはID(同意による引き分け)

ゲームやマッチが終わっていない限り、プレイヤーは投了したり、双方の合意の元でそのゲームやマッチを引き分けにすることができる。マッチは、結果登録用紙が記入されたか、登録用紙を使っていない場合にはプレイヤーのいずれかがテーブルを離れたときに終了したものとして扱う。その瞬間までは、マッチ内のゲームに勝っていたプレイヤーであっても相手に投了することができる。1本でも勝っていた場合、マッチの結果は2-

1となる。ゲームがプレイされていない場合、同意による引き分けは常に0-0-

3である。謝礼の類と引き替えに、投了したり引き分けに同意したりしてはならない。それらの行為は〔買収行為〕となる（5.2節参照）。プレイヤーがプレイしようとしないうちに、そのプレイヤーはそのマッチを投了したものとして扱う。

### 2.5 マッチ終了時の手順

マッチの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、その時点でのアクティブ・プレイヤーがそのターンを終わらせ、その後合計5ターンの延長ターンをプレイする。通常は片方のプレイヤーが3ターン、もう一方のプレイヤーが2ターンを得ることになるが、追加のタ

ーンを得る効果がある場合には数がずれることもありうる。複数人のプレイヤーが同時にプレイする類のチーム戦（双頭巨人戦など）では、5ターンではなく3ターンの延長ターンを用いる。

終了時刻が来た後では、新しいゲームを始めるべきではない。

延長ターンの終了時にまだゲームが終わっていなかった場合、そのゲームは引き分けとなる。

（裁定に時間がかかった、デッキチェックをしたなどの理由で）ジャッジが延長時間を与えた場合、マッチ終了時の手順はその延長分が終わるまで開始されない。

シングルエリミネーション・ラウンドでは、マッチは引き分けで終わってはならない。延長ターンが終了した時点ですべてのプレイヤーの勝利ゲーム数が同じ場合、その時点でもっともライフ総量が多いプレイヤーがそのゲームの勝者となる。すべてのプレイヤーのライフ総量が同じ場合（または、勝利ゲーム数が同数で、ゲームとゲームの間である場合）、「いずれかのプレイヤーが最大のライフ総量を持っていない場合、そのプレイヤーはゲームに敗北する」という新しい状況起因処理を追加してゲームまたはマッチを継続する。双頭巨人戦において、ゲームの勝者を決めるに際してはチームを個人であるかのように扱う。

## 2.6 時間延長

ジャッジが、ラウンド・クロックが進行中に1分以上マッチを中断させた場合、そのマッチの時間を適宜延長させるべきである。デッキチェックのためにマッチが中断されていた場合、デッキチェックにかかった時間に加えて3分の延長が与えられる。

〔遅いプレイ〕の懲罰により、時間の延長ではなくターンの追加が与えられる場合がある。それらの追加のターンは、マッチ終了時の追加のターンに追加される。

## 2.7 デッキ登録

ルール適用度が競技またはプロのイベントにおいては、プレイヤーはデッキと（存在するなら）サイドボードを登録する必要がある。ヘッドジャッジは、ルール適用度が一般のイベントにおいても登録を義務づけてもよい。

デッキリストを用いる個人戦リミテッドのイベントでは、デッキリストを提出するまでは他のプレイヤーや観客と会話したり、非公開情報を共有したりしてはならない。

登録されたデッキリストは、デッキとサイドボードの元の構成を記録したものである。デッキリストをスタッフが受理した後では、そのデッキリストを編集することはできない。

構築のイベントにおいては、そのプレイヤーが第1ラウンドの不戦勝を持っていたとしても、デッキリストは第1ラウンドの開始時までにはスタッフに提出されなければならない。

リミテッドのイベントにおいては、デッキリストはそのプレイヤーが参加し、不戦勝を持っていない最初のラウンドの開始時までにはスタッフに提出されなければならない。@@@

プレイヤーはマッチとマッチの間に自分のデッキリストを見ることを要求できる。その種の要求は、イベントの状況によっては受け入れられない場合がある。

一般に、デッキリストはそのイベント進行中は公開情報ではなく、他のプレイヤーと共有されることはない。構築フォーマットでルール適用度がプロのイベント（プロツアー、ワールド・マジック・カップ、世界選手権、グランプリ）においては、決勝シングルエリミネーションでは対戦相手のデッキリストのコピーが配られる。

## 2.8 デッキ・チェック

ルール適用度が競技またはプロのすべてのイベントにおいて、デッキチェックは必ず行なわれなければならない。ヘッドジャッジは、ルール適用度が一般のイベントにおいてもデッキチェックを行なうことにしてもよい。イベント全体を通して、すべてのデッキのうち10%以上のデッキをチェックするべきである。プレイヤーが手札を見て、マリガンの手順に入っていた場合、デッキ全体へのデッキチェックを行うべきではない。

## 2.9 ヘッドジャッジへの上訴

プレイヤーがジャッジの裁定に納得できない場合、そのプレイヤーはヘッドジャッジに上訴することができる。（グランプリ、プロツアーなどの）大きなプレミア・レベルのイベントでは、事前の承認を得て、ヘッドジャッジはアピールジャッジを指名することができる。アピールジャッジは上訴を聞く権限を持ち、ヘッドジャッジと同じユニフォームを着る。

フロアジャッジが裁定を終えるまでは上訴することはできない。ヘッドジャッジ、または指名されたアピールジャッジの裁定は最終決定である。

## 2.10 イベントからの棄権

プレイヤーはいつでもイベントから棄権できる。プレイヤーが第1ラウンド開始前に棄権した場合、そのプレイヤーはそのイベントに参加していないものとして扱われ、最終順位にも名前は含まれず、またプレインズウォーカー・ポイントを得ることもない。イベントから棄権することを選んだプレイヤーは、次のラウンドの組み合わせが生成される前にスコアキーパーにその意志を伝えなければならない。スコアキーパーが次のラウンドの組み合わせを作り始めた以降に棄権を告げたプレイヤーは、そのままそのラウンドは組み合わせられる。どちらのプレイヤーもマッチに姿を見せなかった場合、スコアキーパーに報告しない限り、そのイベントから両方のプレイヤーとも棄権したものとして扱う。スコアキーパーに報告することなくイベントから棄権することを故意にする、あるいは繰り返すプレイヤーは、資格停止を含む懲罰の対象となりうる。

リミテッドのイベントから棄権するプレイヤーは、その時点で適正に所持しているカードを手に入れる。これには、未開封、あるいは部分的にドラフトされたブースターも含まれる。

グランプリ・トライアルにおけるトップ8の決勝など足切りが行なわれた後でプレイヤーがイベントから棄権する場合、他のプレイヤーがその代わりに進出することはない。残っているプレイヤーの中で最も順位の高かったプレイヤーがそのラウンドで不戦勝を得る。

棄権したプレイヤーは、ヘッドジャッジの判断によってイベントに再参加することができる。ただし、必要なデッキをドラフトあるいは構築していない部分への再参加は認められない。また、足切りの行なわれた後で再参加することもできない。

謝礼の類と引き替えに、イベントから棄権してはならない。その行為は〔買収行為〕となる（5.2節参照）。

## 2.11 記録を取ること

プレイヤーはマッチの間に記録を取ってもよく、その記録をそのマッチの進行中に参照してもよい。マッチの開始時に、各プレイヤーの記録用紙は空白でなければならず、マッチの間ずっと見える状態でなければならない。プレイヤーはその記録について他のプレイヤーに説明したり公開したりする必要はない。ジャッジはプレイヤーの記録を提示させたり、その記録について説明を求めたりすることができる。

プレイヤーは、以前のマッチの間の記録など、それ以外の記録をゲーム中に見てはならない。

ゲームとゲームの間には、プレイヤーはマッチの前に取られた記録を見てもよい。その記録を対戦相手に提示する必要はない。それらの記録は次のゲームの開始前にプレイエリアから取り除かれなければならない。記録用紙3枚以上といった、度を超えた量の記録を見ることは認められず、〔遅いプレイ〕として懲罰を受ける事もあり得る。

記録を取ったり参照したりするために電子機器を使うことは、ルール適用度が一般の場合には認められる（2.12 電子機器 参照）。

プレイヤー並びに観客（例外：許可を受けた取材者）は、ドラフト中やカードプールの登録中に記録を取ってはならない。プレイヤーはドラフト中、カードプールの登録中、デッキの構築中に外部情報を参照してはならない。

プレイヤーはいつでもオラクルの文章を参照してよい。その場合、オラクルの参照は公開で、他の戦略上の情報を含んでいない形式のもでなければならない。ルール適用度が一般の場合、わずかな戦略的情報が含まれていたとしても、gatherer.wizards.comなどのインターネット上のもの

を参照することは認められる。オラクルを非公開で参照したい場合、プレイヤーはジャッジの許可を取らなければならない。

カードに芸術的な修正が加えられているものは、それが戦略的にほとんど意味がない場合に限り使ってもよい。そのイベントでどのようなカードが許容されるか、またどの程度の記録が許容されるかについての最終的な決定権者はヘッドジャッジである。

## 2.12 電子機器

ルール適用度が競技またはプロの場合、ドラフト中、デッキ作成中、マッチ進行中には、記録を取ったり、他人と意思疎通したりできる電子機器を使ってはならない。（この例外は、対戦相手の許可を得て個人的な通話を受ける場合だけである。）

ルール適用度が一般の場合、電子機器は許容されるが、プレイヤーはそれを用いて戦略的な助言を得たり、対戦相手のデッキに関する情報を得たりしてはならない。個人的な通話以外でマッチ中に電子機器を用いる場合、それは全てのプレイヤーに公開されなければならない。電子機器からの情報を自分だけで見たいと思うプレイヤーは、ジャッジから許可を得なければならない。

イベントのヘッドジャッジや主催者は、マッチ中の電子機器の使用についてさらなる制限や禁止を加えてもよい。

## 2.13 ビデオ・カバレッジ

ルール適用度が競技ないしプロのイベントの中には、マッチの生中継や録画放送のために動画を用いるものがある。プレイヤーは、カメラに撮られることを拒否することができるが、ルール適用度がプロのイベントの決勝ラウンドのマッチに残っているプレイヤーは拒否することが認められない。ビデオ・コメンテーターはイベント上は観客として扱われるが、中継対象のプレイヤーに聞こえない限りにおいてマッチ中に話すことが認められている。彼らはカバレッジの間、イベント関係者全てに対して敬意を払う責任がある。観客はまた、控えめであればマッチの記録を取ることも認められている。

世界選手権、ワールド・マジック・カップ、プロツアーのヘッドジャッジは、その裁量によって、マッチ中に裁定を出すためにビデオ・リプレイを用いてもよい。ビデオ・リプレイを用いてよいイベントは、世界選手権、ワールド・マジック・カップ、プロツアーだけである。プレイヤーはジャッジにビデオ・リプレイを参照するように求めることはできない。ビデオ・リプレイは、後の調査のために用いられることもある。

動画をライブあるいは録画で放送しているルール適用度がプロのイベントでは、ビデオ撮影エリア内でプレイしているプレイヤーはカードやトークンその他戦場に置かれている物品を以下の配置に従って置かなければならない。



そのプレイヤーの視点から見て、土地でないカードは土地よりも対戦相手側に置かなければならず、土地エリアと自分側のテーブルの縁との間にカードを置くべきではない。

クリーチャーでないパーマネントで、その用途が土地エリアに置かれてもおかしくないもの（マナ能力だけを持つアーティファクトなど）は、配置が全体として、スタッフの目から見て明確である限り、どちらのエリアに置いてよい。ただし、クリーチャーでもあるパーマネント（《機械の行進》が戦場にある状況でのアーティファクト、《ドライアドの東屋》、クリーチャー化している《樹上の村》など）は、土地でないカードを置くエリアに置かなければならない。プレイヤーは、それ以外のカードを用いて、戦場のいずれかのエリアにあるパーマネントを隠してはならない。

各カードは、それにつけられているパーマネントとそれぞれ明確に隣接して置いておかなければならない。たとえば、土地をエンチャントしているオーラは、その土地と隣接して土地エリアに置かれる。

プレイヤーのライブラリー、墓地、追放されたカードは、全て揃えて戦場の左右いずれかに置く。どちらかはプレイヤーが選ぶ。

プレイヤーの墓地と追放されたカードは、そのライブラリーのそばに配置する。この3つは常時区別できること。

カードがパーマネントによって追放され、またそのパーマネントにその追放したカードに追加の処理をする方法があるなら、そのカードはその関連が明らかになるよう、パーマネントと隣接して配置しておく。

アンタップ状態のパーマネントは、そのコントローラーのほうを向けておく。記憶のために一時的にカードの向きを逆にするとは認められる。

スタッフは、プレイヤーの配置を明確に保つために、その裁量で、これらの指針に例外を設けたり追加したりしてもよい。例外事象（土地を使っていないデッキ、墓地を非常によく使うデッキなど）においては、プレイヤーはスタッフに相談してどのような配置が認められるかを決定すること。

## 2.14 ライフの総量

マッチの開始時に、各プレイヤーは自分のライフの総量（や、毒カウンターの数）を記録する手段を示さなければならない。その手段は、マッチ中に両プレイヤーが確認できるものでなければならない。マッチに参加している全てのプレイヤーが同意する場合、記録方法を共有してもよい。

プレイヤーのライフの総量が増減した場合、そのプレイヤーは口頭で新しいライフの総量を宣言すべきである。

記録されているライフの総量、あるいは宣言されたライフの総量に食い違いがあった場合、その食い違いに気づいた時点で指摘することが求められる。

### 3. イベント規定

#### 3.1 タイブレイカー

以下のタイプレイカーを用いて、イベントにおけるプレイヤーの順位を決定する。

1. マッチポイント
2. オポ（オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ）
3. ゲーム・ウィン・パーセンテージ
4. オポネント・ゲーム・ウィン・パーセンテージ

これらのタイプレイカーの定義は付録Cに定められている。1ゲームマッチのフォーマットにおいては、上記のうち一部のタイプレイカーは使用されない。

#### 3.2 フォーマットとレーティング区分

ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社は以下のフォーマットを、個人戦、3人チーム戦、双頭巨人戦について認定する。

構築:

- スタンダード
- ブロック構築
- モダン

エターナル構築:

- ヴィンテージ
- レガシー

リミテッド:

- シールドデッキ
- ブースタードラフト（個人戦、双頭巨人戦のみ）
- ロチェスタードラフト（3人チーム戦のみ）

ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社は以下のプレインズウォーカー・ポイント・レーティング・カテゴリを管理する:

- 生涯／Lifetime
- 年間／Yearly

- プロ／Professional

プレインズウォーカー・ポイントについての詳細は、プレインズウォーカー・ウェブサイト (<http://www.wizards.com/Magic/PlaneswalkerPoints>) で参照できる。

### 3.3 真正カード

プレイヤーは、改変されていない、以下の条件を満たすマジックのエキスパンション、基本セット、特殊セットやサプリメント、プロモカードに含まれる真正のゲーム・カードを使うことができる。

- ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社が発行した本物である
- 裏面が通常マジックの裏面であるか、両面カードであるか、合体カードのペアの一部である
- カードの角に丸みがある
- 黒枠または白枠である
- カードがトークン・カードでない
- 区別がつくような傷があったり修整が加わっていたりしない
- イベントのフォーマットによって定められる条件を満たしている

イベントのヘッドジャッジは、イベント中に傷ついたカードに関して代用カードを発行できる（代用カードについては3.4節参照）。上記以外のカードは真正のゲーム・カードではなく、認定イベントでは使用できない。

『Unglued』、『Unhinged』の基本土地カードは、認定イベントで使用できる。

不透明のスリーブに入れている限り、アルファ版のカードも使用できる。

他の条件を満たしている限り、英語以外のカードあるいは印刷ミスのあるカードを使ってもよい。ただし、分かりにくい文言や絵を使って有利を得ようとしてはならない。公式のテキストレス・プロモカードは、他の条件を満たしていれば、認定イベントで使うことができる。

芸術的な修正は認定イベントでも許容されうるが、その修正がカードのイラストを識別できなくしていたり、戦略上意味のある情報を含んでいたたり、問題のあるイラストを含んでいたたりしてはならない。芸術的修正によってマナ・コストやカード名が隠れたり変わったりしてはならない。

あるカードがそのイベントで使用できるかどうかを決定するのは、ヘッドジャッジである。

### 3.4 代用カード

イベント中に、偶然に傷ついたカードまたはこのイベント中にひどく摩耗した真正のゲーム・カード（リミテッドで使う物品が傷ついていたたり印刷ミスが起こっていたりした場合も含む）の代

用として、ヘッドジャッジの判断により代用カードを使う。カードのオーナーが故意あるいは過失によって破損させたカードに代用カードを発行してはならない。

プレイヤーは代用カードを作ってはならず、ヘッド・ジャッジだけが発行できる。ジャッジが代用カードを作った場合、そのカードは一目で代用カードだと分かるように記された上で、プレイヤーのデッキに入れられる。マッチの間、元のカードは近くに保持され、公開領域にあって区別できる間は代用カードと交換される。代用カードは、その発行されたイベントの間だけ有効である。

『イニストラード』ブロックや『マジック・オリジン』に含まれる公式チェックリスト・カードは真正のゲーム・カードであり、ジャッジによって代用カードが発行されることがある。

### 3.5 チェックリスト・カード

『イニストラード』ブロックや『マジック・オリジン』の公式チェックリスト・カードは、両面カードを表すために用いられる。デッキ内の両面カードを表すために用いてよいのは公式チェックリスト・カードだけである。

プレイヤーが両面カードを使い、かつ完全に不透明なスリーブを使っていない場合には、チェックリスト・カードの使用が義務づけられる。

チェックリスト・カードを使って両面カードを表す場合、デッキ内の特定の両面カード全てをチェックリスト・カードで表さなければならない。その場合、非公開領域にあるその両面カードは、デッキが適正であるかを判断する場合には存在しないものとして扱う。各チェックリスト・カードは、その項目のうち1つだけにチェックをつけて用いる。チェックリスト・カードは、その表しているカードが非公開の領域にある場合のみ用いる。チェックリスト・カードによって表されているカードは、チェックリスト・カードが公開領域に置かれるまではプレイ可能なマジックのカードではない。単一のカード1枚を表すために、複数のチェックリストを用いてはならない。使用しているチェックリスト・カード1枚ごとに、その表しているカードの実物が1枚必要であるが、それらはサイドボード・カードとしては扱われず、対戦相手に提示される必要もない。

### 3.6 カードの解釈

カードの公式なテキストは、そのカード名に対応するオラクルのテキストである。プレイヤーはカードが（カード名でなくてもよいが、何らかの条件で）特定できる場合にのみ、そのカードの公式なテキストを求めることができる。この要求は、イベントの状況によっては受け入れられない場合がある。両面カードや反転カードを特定する場合、どちらの名前でも認められるが、カード名を必要とする能力が戦場にあるオブジェクトを参照している場合は除く。

プレイヤーはオラクルの誤字や脱字を悪用してはならない。ヘッドジャッジはカード解釈に関する

る最終権限者であり、誤りが発見されたときにはオラクルを却下することも認められる。

「ゲームの外部にあるあなたがオーナーであるカード」を参照するカードが存在する。イベントにおいては、その条件に当てはまるのはそのプレイヤーのサイドボードにあるカードだけである。

### 3.7 新製品の扱い

新発売のカード・セットを認定イベントで使用できるようになるのは、以下の期日である。

『イニストラッドを覆う影』／Shadows over  
Innistrad 2016年4月8日

『異界月』／Eldritch Moon 2016年7月22日

『カラデシュ』／Kaladesh 2016年9月30日

『霊気紛争』／Aether Revolt 2017年1月20日

公式なプレリリース・イベントに限り、上記の使用できるようになる日より前に新しいセットを使用することができる。その場合、新ルールやメカニズムに関する非公式な説明も含む、告知されたルール更新はそれらのイベントで適用される。

これらの日付は変更になることもある。変更がある場合、<http://www.magicthegathering.com/>において告知する。

### 3.8 ゲーム上のマーカー

ゲーム内の効果を忘れないよう、小さな物品（グラスビーズなど）をマーカーとしてプレイヤーのライブラリーや墓地の上に置いてよい。これらのマーカーはその領域に残っているカードの枚数を分からなくするようなものであったり、いずれかのカードを完全に覆うものであったりしてはならない。

ゲーム内の物（パーマネントなど）を示すためにマーカーを用いる場合、それがタップしているかどうかなどどういう状態にあるかを明確に示せるものでなければならない。いずれかのプレイヤーの使っているスリーブやカードの裏面と似たスリーブや裏面をしたカードをマーカーとして使ってはならない。スタッフは、混乱を招きそうであったり不適當であったりするマーカーの使用を禁止してもよい。

### 3.9 カードの切り直し

ゲームの開始時や切り直すよう指示されたとき、デッキを無作為化しなければならない。無作為化とは、どのプレイヤーにもデッキの中の並びやカードの位置がまったく分からない状態にすることである。ディーラー・シャッフル（Pile

Shuffle、俗に〇山切りとも呼ばれる) だけでは十分な無作為化とは認められない。

デッキを無作為化したら、対戦相手に提示しなければならない。この行動は、そのデッキが適正で無作為化されているという意思表示である。対戦相手はそれをさらにシャッフルしてもよい。この手順の間、カードやスリーブに傷をつけるような行為をしてはならない。デッキを受け取った際にそれが十分に無作為化されていないと思った場合、受け取った対戦相手はジャッジを呼ばなければならない。プレイヤーは、対戦相手ではなくジャッジにシャッフルするように求めてもよい。この要求はジャッジの判断によって却下されることもある。

プレイヤーが切り直している間にカードの表が見える状態になっていた場合、そのデッキは無作為化されていないものとして扱われ、再び無作為化をしなければならない。

ルール適用度が競技あるいはプロのイベントでは、プレイヤーは対戦相手のデッキを、デッキのオーナーが切り直した後で必ず切り直さなければならない。ヘッドジャッジは、ルール適用度が一般のイベントでもそうするよう要求してもよい。

### 3.10 スリーブ

プレイヤーはスリーブその他のカード保護用の機材を用いてもよい。スリーブを使うことにした場合、そのスリーブはすべて同一で、すべてのカードが同様にスリーブ内に配置されていなければならない。スリーブにホログラムその他のマーキングがある場合、そのマーキングはカードの表側に来るものでなければならない。

マッチの間、プレイヤーはジャッジに対戦相手のスリーブを調査するように要求してもよい。ジャッジは、スリーブが区別できたり、くたびれていたりなどの状態やデザインによってシャッフルやゲームのプレイに支障があると感じた場合、そのスリーブの使用を禁止できる。スリーブの変更には時間がかかるので、ジャッジは、スリーブの変更をマッチの終了後に延期してもよい。

ルール適用度が競技またはプロのイベントでは、スリーブにさらなる条件が追加される。裏面の反射率の高いものは使用できない。表面裏面を問わず、一面に渡ってホログラムが入っているものも使用できない。スリーブの裏面に絵が描かれている場合、特に周囲に単一の色の縁取りがない場合には、さらなる精査の対象となり得る。

両面カードにスリーブをかける場合、スリーブは完全に不透明でなければならない。

ヘッドジャッジはスリーブの許可不許可に関する最終権限者である。

### 3.11 区別できるカード

プレイヤーは、イベントの間を通して、自分のカード並びにスリーブが区別できる状態にならないように保つ義務がある。表側を見ることなく、傷や退色、反りなどによってカードを識別できるようになっている場合、そのカードやスリーブは区別できるものとして扱う。

プレイヤーのカードにスリーブがかかっている場合、区別できるかどうかの判断はスリーブに入れた状態のままで行なう。スリーブを使う場合、スリーブに入れる前に十分な無作為化をしておくことで、区別できるにしてもパターンがある状態にはならないようにできる。カードやスリーブは消耗品であり、イベントでプレイしている間にも区別できる状態になってしまうことがあることにプレイヤーは注意を払うべきである。

ヘッドジャッジは、プレイヤーのデッキに含まれるカードが区別できるかどうかを決定する権限を持つ。ジャッジはプレイヤーに、現在使っているスリーブを外す、あるいはスリーブを、即座にあるいは次のラウンド開始前に交換するよう要求できる。

プレイヤーがデッキに含まれるカードを交換する必要がある時に、それが不可能な場合、そのカードを、《平地》《島》《沼》《山》《森》のうちそのプレイヤーの好きなカードに入れ替えてもよい。これはカードをなくした場合にも適用する。

### 3.12 非公開情報

非公開情報とは、ゲームのルールやフォーマットが見ることを認めていないカードやその他のオブジェクトの表面のことである。

マッチ、ドラフト、ゲーム開始前の手順の間、プレイヤーは自分のカードをプレイ面よりも上に保ち、非公開情報を他のプレイヤーに見られないように努力する義務がある。しかしながら、プレイヤーは自分の手札やその他の自分が得ている非公開情報を、ルールで特に禁止されていない限り、公開することを選んでよい。プレイヤーは意識的に非公開情報を求めてはならないが、過失によって非公開情報を公開している対戦相手にそれを知らせる必要はない。

### 3.13 タップ/反転位相のカード

カードがタップ状態、あるいは反転状態である場合、それはほぼ90度（タップ）あるいは180度（反転）回転させられていなければならない。

### 3.14 墓地の順序

ウルザズ・サーガ以降のカードだけからなるフォーマットにおいては、自分の墓地にあるカードの順番は好きに変更してもよい。対戦相手の墓地の順番を入れ替えてはならない。

### 3.15 サイドボード

サイドボードとは、そのプレイヤーのがマッチのゲームとゲームの間にデッキを調整するために用いてもよいカード群のことである。マッチの第1ゲーム終了後は、それらのカードをメインデッキに入れて使ってもよい。他の物品（トークン・カードや、デッキ内のチェックリスト・カードによって表されている両面カードなど）はゲーム進行中、サイドボードとは別に置いておくの

が望ましい。

マッチの第2ゲーム以降のゲームの開始前に、プレイヤーはデッキに含まれるカードをサイドボードに含まれるカードと交換することによってデッキの内容を変更してもよい。ゲーム内の効果によってゲームを再び開始する場合、デッキの構成はその元となったゲームと同じでなければならない。

各ゲームの開始前に、プレイヤーは自分のサイドボードを裏向きで提示する。対戦相手はいつでも、自分の対戦相手のサイドボードの枚数を数えてもよい。プレイヤーは、メインデッキとサイドボードのカードを何枚入れ替えたかを公開する必要はない。

ゲームの進行中、プレイヤーは自分のサイドボードを見てもよいが、その間もサイドボードは他のカードと明確に区別できていなければならない。プレイヤーが他のプレイヤーのコントロールを得た場合、そのプレイヤーのサイドボードを見ることも、そのプレイヤーにサイドボードを扱わせることもできない。

各マッチの第1ゲームの開始前に、デッキとサイドボードは本来の状態に戻されなければならない。サイドボードの構成と使用に関する制限は、それぞれのフォーマットごとのデッキ構築規定に含まれている。ゲームの開始前に【ゲームの敗北】の懲罰によってマッチの第1ゲームが終わった場合、あるいは1枚のカードもプレイしていない間に第1ゲームを同意による引き分けにした場合、どちらのプレイヤーもそのマッチの次のゲームにおいてサイドボードを使うことはできない。

## 4. 意思疎通

### 4.1 プレイヤーの意思疎通

プレイヤー間の意思疎通は、仮想のオブジェクトや非公開の情報を含むゲームのプレイを行なうための根本である。ブラフはゲームの一側面ではあるが、プレイヤーが発言その他の方法で示すときにしてよいこととしてはならないことにはっきりと線引きをしておく必要がある。これは、紳士的かつトーナメント・プレイヤーに求められることを明確に示す。

プレイヤーは「ゲームのルールによって与えられる選択肢をよく理解していること」「現在の局面にある相互作用によく気付くこと」「よい戦術的計画」によって有利を得るべきである。プレイヤーはゲームの進行中に対戦相手を助ける必要はない。

状況によらず、プレイヤーは礼儀正しく敬意をもって対戦相手に接することが求められている。そうしない場合、〔非紳士的行為〕の懲罰を受けることになりうる。

ゲーム内の情報は、「共有情報／Free Information」「類推情報／Derived Information」「秘匿情報／Private Information」の3つに分類される。



共有情報は、全てのプレイヤーが、対戦相手の妨害や省略なしにこの情報を得る権利がある情報である。共有情報を提示するように対戦相手に求めて得られなかった場合、ジャッジを呼んで状況を説明するべきである。

共有情報には以下のものがある。

- 現在のゲームの行動や、現在のゲームの局面に影響を及ぼしている過去のゲームの行動
- 見えているオブジェクトの名前
- 公開領域にあるカウンターの種類
- オブジェクトの状態（タップしているかどうか、他のパーマネントについているかどうか、など）、どの領域にあるか
- プレイヤーのライフ総量、毒カウンターの数、現在のマッチのゲーム・ポイント
- 各プレイヤーのマナ・プールの内容
- 現在のステップ、フェイズ、またどちらのプレイヤーがアクティブ・プレイヤーであるか

類推情報は、全てのプレイヤーに与えられる情報であるが、それを求めるために対戦相手に助力しなくてもよい、求めるためにいくらかの技能や計算が必要なものである。

類推情報には以下のものがある。

- ある領域に存在するある種のオブジェクトの数
- 公開領域に存在するオブジェクトの特性の内、共有情報として指定されていないもの
- ゲーム・ルールやイベント規定、オラクルその他の現在のイベントに適用される公式情報。カードはオラクルの文章が印刷されているものとして扱う。

秘匿情報は、プレイヤーが現在視認できるゲームの局面や過去のゲームの行動に関する記憶から求めることだけが認められている情報である。

共有情報でも類推情報でもない情報は、全て秘匿情報となる。

意思疎通に関する規則は以下のとおり。

- ジャッジによる質問に対しては、プレイヤーは情報の区分に関らず、必ず（正確に、完全に）答えなければならないが、対戦相手に聞こえないようにテーブルを離れてから答えてもよい。
- プレイヤーは共有情報や類推情報に関して、不正確、不適當あるいはウソを伝えてはならない。
- プレイヤーは共有情報に関して、完全に、誠実に答えなければならない。
- ルール適用度が一般のイベントにおいては、類推情報は共有情報として扱う。

ジャッジは、プレイヤーが共有情報を決定することを助けるべきである。ただし、ゲームの局面に関する類推情報を求めることに協力してはならない。

## 4.2 イベントでの手順省略

イベントでの手順の省略とは、プレイヤーが特にそう宣言せずにルール上の一連の行動の一部を飛ばすことである。ゲームをスムーズに進行するためには必要であり、これによってルール上の些事にとらわれることなく明確なプレイを行なうことができるようになる。ほとんどの手順の省略は、1回またはそれ以上の回数、暗黙に優先権の放棄を行なうことを含む。優先権の放棄を含む手順の省略を新しく使いたい場合、その宣言の一部として最終的なゲームの状態がどうなるのかを明確にすること。

プレイヤーは、省略されている一連の行動の途中で、どのようにして、またどの時点でその行動から逸脱するのかを宣言し、中断させることができる。この方法で、自分自身の行なっている省略を中断することも認められている。宣言されていない手順の省略を用いたり、一般に用いられている手順の省略を勝手に変更したりして、ゲームを曖昧なものにしてはならない。

プレイヤーは優先権を要求し、何もしないことを選んではならない。何もしないことを選んだ場合、優先権は要求されなかったものとして直前に優先権を持っていたプレイヤーに戻される。

マジックで伝統的に用いられている手順の省略として、以下のものがある。それらから逸脱したい場合、そうすることを明示するべきである。また、例示の中には、暗黙に優先権を放棄することをもたらすという点において上記のポリシーに反するものがある。

- 自分のターンに行なう「ゴー」「エンド」「どうぞ」「ダン」などの宣言は、そのプレイヤーの終了ステップに優先権を非アクティブ・プレイヤーに渡すまでパスし続ける、ということの意味する。非アクティブ・プレイヤーは望むならその時点までの任意の時点でパスを中断し、何か行動することができる。
- 自分のターンの戦闘前に、「戦闘」「攻撃」などの単語を使った「戦闘入ります」などの宣言をした場合、非アクティブ・プレイヤーが止めない限り、戦闘開始ステップにアクティブ・プレイヤーがパスした、ということの意味する。非アクティブ・プレイヤーは望むならその時点までの任意の時点でパスを中断し、何か行動することができる。
- プレイヤーがオブジェクトをスタックに積んだ場合、特に優先権を保持すると宣言しない限り、優先権を放棄すると仮定する。優先権を保持することを宣言せずに複数のオブジェクトを続けてスタックに積んだ場合、プレイヤーがその途中で何か行動を取りたいと思った場合、中断されるところまで巻き戻されるべきである。
- Xの値を宣言せずにXをマナ・コストに含む呪文を唱えたり、Xを起動コストに含む起動型能力を起動したりした場合、マナ・プールにあるマナをすべて使っているものと仮定する。
- プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりした時に、解決時に行なうべき選択を宣言した場合、その呪文や能力に対して何か対戦相手が対応しなかった場合には、その宣言通りの選択をしなければならない。対戦相手がその選択について尋ねた場合、それは優先権の放棄と見なし、その呪文や能力の解決に入る。
- コストが0の場合、特に宣言しない限りそのコストは支払われたものとする。

- スタックにあるオブジェクトを対象とする呪文や能力を唱えたプレイヤーは、特に宣言しない限り、スタックの一番上にある適正な対象を対象としているものとする。
- クリーチャーで攻撃する時に攻撃プレイヤーが特に宣言しなかった場合、防御プレイヤーがプレインズウォーカーをコントロールしていた場合にも、プレインズウォーカーではなくプレイヤーに向かって攻撃しているものとする。
- ダメージ呪文や能力でプレインズウォーカーを対象にすることを宣言した場合、そのプレインズウォーカーのコントローラーを対象としてダメージを解決時に移し変えることを宣言したものとして扱い、対戦相手に対応しなかったらその宣言通りの選択をしなければならない。
- 占術を行なうように（またはマリガン後にライブラリーの一番上のカードを見るように）指示されたときにそうしなかった場合、カードを元あった状態のままにすることを選んだものとする。
- 双頭巨人戦で、攻撃クリーチャーはそのコントローラーが特に宣言しない限り、防御チームの第1プレイヤーにダメージを割り振るものと仮定される。

### 4.3 順序違いの連続行動

マジックのゲームを厳密に表現することの複雑さに鑑み、完了後の結果が適性で明確な局面を現している場合には、技術的には正しくない順番であっても処理を一連のものとして行なうことは許容できる。

正しい順序で行なったと仮定した場合に全ての行動が適正であることが必要であり、また、対戦相手は必要な時点で対応するために、正しい順序で行なうようにプレイヤーに求めても良い。（その場合、それ以降に行なわれる行動は一旦取り消され、そのまま行動する義務は生じない）。順序違いの連続行動によって決定を遅らせ、本来のタイミングではまだ得られていない情報を利用することができてはならない。

プレイヤーは、順序違いの連続行動の途中で対戦相手の反応を見て利用してはならないし、またやり忘れた事をやりなおすために順序違いの連続行動だと主張することも認められない。一般に、一連の行動を行なった後で手が止まった場合、それで行動が終わったものだと判断され、連続行動は終わりとなってゲームは連続行動終了後の対応する局面に進むことになる。

例：

(A)

プレイヤーが土地をアンタップする前に《マスティコア》のアップキープ・コストとしてカードを捨てた。

(B) 《碎土》の解決時に、《碎土》のカードを墓地に置いてからカードを探した。

(C) 《均衡の復元》の解決時に、土地やクリーチャーを生け贄に捧げる前に手札を捨てた。

(D)

2体のクリーチャーが状況起因処理によって墓地に送られる場合に、その一方が持っている戦場を離れた時の誘発型能力を、他方を墓地に置く前に解決した。

(E) ブロック・クリーチャー指定を始めてから、《樹上の村》を起動してそれでブロックした。

## 4.4 誘発型能力

プレイヤーは自分の誘発型能力を覚えているものとする。故意に無視した場合、〔故意の違反〕となる。プレイヤーには、自分がコントロールしていない誘発型能力の存在を指摘する必要はない。ただし、望むなら1ターンの間指摘することができる。

誘発型能力は、そのコントローラーがその誘発型能力がゲームに目に見える影響を与えるはずのタイミングを過ぎてから他の何らかの処理を行ったときに忘れられたものと考えられる。忘れられた誘発型能力は、自動的にスタックに積まれたものとしては扱わない。忘れられた誘発型能力の扱いは、そのイベントのルール適用度によって定義される。

## 4.5 チーム戦/双頭巨人戦での意思疎通

同一チーム内のメンバーは、いつでも他のメンバーと口頭で意思疎通してもよい。これにはプレイ中、ドラフト中、デッキ構築中を含む。しかしながら、非公開情報を手にすることができる可能性のあったチームメンバー（チームメイトが対戦を続けている間に観客と話をしたなど）はそのマッチの間チームメイトと意思疎通してはならない。

ドラフト中の記録に関する制限は、チーム戦でも適用される。

## 5. イベント規定抵触行為

### 5.1 故意の違反

故意の違反は許されない行為である。ヘッド・ジャッジは、故意の違反に関するすべての申し立てをよく検討し、プレイヤーが不正な行為をしたと判断した場合には「マジック違反処置指針」や「ルール適用度が一般の場合のジャッジ法」に基づく適切な懲罰を与える。すべての失格者は、後にDCIの再調査を受け、更なる懲罰が適用される可能性がある。

### 5.2 買収

棄権、投了、あるいはIDへの同意、その他ゲーム内の決定は、見返りがあるものであってはならない。そのような見返りについて申し出ることは禁止されている。申し出があった際に即座にジャッジを呼ばなかった場合、両方のプレイヤーが同様に処罰される。プレイヤーは、イベント・スタッフに対して裁定の結果に影響を与える目的で提案をしてはならない。

プレイヤーは、現在のイベントで得られる予定の賞を任意に分け合うことができ、マッチの間あるいはマッチ前にそれについて同意を取っておくこともできる。ただし、そのゲームやマッチの結果、あるいはプレイヤーのイベントからの棄権が、賞を分け合ったことに起因するものであってはならない。

この例外として、シングル・エリミネーションの最終戦と告知されているマッチにおいて、賞を

任意に分け合うことが認められている。この場合、そのテーブルのプレイヤーのうち1人はイベントを棄権することに同意しなければならない。その後、プレイヤーにはその結果の順位による賞が与えられる。

マッチやゲームの結果は無作為にあるいは勝手に決定されてはならず、通常のゲームによって決められなければならない。サイコロの振り合い、コイントス、腕相撲、その他のゲームの結果によって決めるなどは認められない。

プレイヤーは他のマッチと関連して同意を導いてはならない。プレイヤーは他のテーブルのマッチやゲームの状態を見て判断しても良いが、マッチ中に席を離れたり、観客に状況を聞いたりしてはならない。

現金、商品券、未開封の商品だけが賭けられているイベントのシングルエリミネーション・ラウンドでは、イベント主催者の許可があれば、プレイヤー全員が賞を均等に分割することを選んで良い。その時点でイベントを終わりにしても良いし、プレイを続けても良い。この同意のためには、イベントに残っているプレイヤー全員が同意する必要がある。

例：1位が12パック、2位が8パック、3位4位がそれぞれ4パックを得られるというイベントの準決勝開始前に、プレイヤーはイベント主催者に、イベントを終了させ、全員が7パックずつを手にする許可を得ても良い。

例：交通費と参加資格が得られる1人枠のプロツアー予備予選での決勝で、決勝進出者2名は同意によってイベントの賞を分け合っても良いが、その同意によってマッチの結果が変化してはならない。1人がイベントから棄権し、棄権しなかったプレイヤーは交通費と参加資格を得る。その後、それ以外の賞品を同意したとおりに分け合っても良い。交通費と参加資格を切り離すことはできない。

### 5.3 賭博行為

イベント参加者、スタッフ、観客は、イベント、マッチ、ゲームの結果並びにそれらの一部に関する賭けを行ってはならない。

### 5.4 非紳士的行為

非紳士的行為は決して容認されない。イベント参加者には、礼儀正しく敬意に満ちた振る舞いが必要である。非紳士的行為にはたとえば以下のようなものが含まれる。

- 不敬を働く
- 常識的に考えて嫌がらせ、いじめ、つきまといと思われるような行動をする
- スタッフ、プレイヤー、観客に対して、言い争ったり、けんか腰に振舞ったり、侮辱したりする
- 観客やスタッフも含む参加者のプライバシーや安全性を侵害する
- 他の参加者をいじめ、侮辱、威嚇する目的でソーシャルメディアを使う

- イベント・スタッフの指示に従わない

スタッフは気がついた問題のありうる行動を可能な限り早く調査し、その行動が繰り返されないよう行動すること。非紳士的行為はすべてDCIの調査を受けることになる。

## 5.5 遅いプレイ

プレイヤーは、どれだけ状況が込み入っていようとも、時間を守ってターンを進めなければならない。プレイヤーは、告知された時間内にマッチを終わらせられるペースを守る義務がある。時間稼ぎは許されない。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よい。その種の要求は、イベントの状況によっては受け入れられない場合がある。

## 6. 構築イベント規定

### 6.1 デッキ構築上の制限

構築のデッキは、60枚以上のカードで構成されなければならない。デッキに含まれるカードの枚数に上限はない。サイドボードを使う場合、15枚以下でなければならない。

特殊タイプとして基本を持っているか、あるいは文章にそう特に書いてあるカードを除いては、1人のプレイヤーのデッキとサイドボードを合わせて、英語版のカード名に直して同名のカードは4枚までしか入れることができない。

特定のフォーマットにおいて使えるカードは、そのフォーマットで使用できるセットのカードと、それと同名のカードだけである。

特定のフォーマットにおいて禁止されているカードは、そのフォーマットのデッキでは使用できない。特定のフォーマットにおいて制限されているカードは、デッキとサイドボードをあわせて1枚しか入れてはならない。

### 6.2 サイドボードの使用

プレイヤーは、デッキもサイドボードも適正である限り、デッキとサイドボードの間で好きな枚数のカードを交換してもよい。交換するカードの枚数に制限はなく、1対1交換である必要もない。

### 6.3 スタンダード・フォーマット・デッキ構築

スタンダード・フォーマットで使用可能なのは、以下のカード・セットである。

- 『タルキール龍紀伝』／Dragons of Tarkir (2016年9月30日まで)
- 『マジック・オリジン』／Magic Origins (2016年9月30日まで)

- 『戦乱のゼンディカー』／Battle for Zendikar
- 『ゲートウォッチの誓い』／Oath of the Gatewatch
- 『イニストラードを覆う影』／Shadows over Innistrad
- 『異界月』／Eldritch Moon（2016年7月22日から）
- 『カラデシュ』／Kaladesh（2016年9月30日から）
- 『霊気紛争』／Aether Revolt（2017年1月20日から）

これに加えて、ブースター・バトルパック、ウェルカム・デッキ、デッキビルダーセットに含まれる、セット識別コードが『W16』で、流星と16という数字が描かれたエキスパンション・シンボルのカードはスタンダードで使用できる。これらのカードは、『イニストラードを覆う影』がスタンダードで使用不可能になると同時にスタンダードで使用不可能になる。

現在、スタンダードには禁止カードは存在しない。

#### 6.4 モダン・フォーマット・デッキ構築

モダン・フォーマットで使用可能なのは、以下のカード・セットである：

- 『第8版基本セット』／Eighth Edition
- 『ミラディン』／Mirrodin
- 『ダークスティール』／Darksteel
- 『フィフス・ドーン』／Fifth Dawn
- 『神河物語』／Champions of Kamigawa
- 『神河謀反』／Betrayers of Kamigawa
- 『神河救済』／Saviors of Kamigawa
- 『第9版基本セット』／Ninth Edition
- 『ラヴニカ：ギルドの都』／Ravnica: City of Guilds
- 『ギルドパクト』／Guildpact
- 『ディセンション』／Dissension
- 『コールドスナップ』／Coldsnap
- 『時のらせん』／Time Spiral
- 『次元の混乱』／Planar Chaos
- 『未来予知』／Future Sight
- 『第10版基本セット』／Tenth Edition
- 『ローウィン』／Lorwyn
- 『モーニングタイド』／Morningtide
- 『シャドウムーア』／Shadowmoor
- 『イーヴンタイド』／Eventide
- 『アララの断片』／Shards of Alara
- 『コンフラックス』／Conflux
- 『アララ再誕』／Alara Reborn
- 『基本セット2010』／Magic 2010 core set
- 『ゼンディカー』／Zendikar
- 『ワールドウェイク』／Worldwake

- 『エルドラージ覚醒』 / Rise of the Eldrazi
- 『基本セット2011』 / Magic 2011 core set
- 『ミラディンの傷跡』 / Scars of Mirrodin
- 『ミラディン包囲戦』 / Mirrodin Besieged
- 『新たなるファイレクシア』 / New Phyrexia
- 『基本セット2012』 / Magic 2012 core set
- 『イニストラード』 / Innistrad
- 『闇の隆盛』 / Dark Ascension
- 『アヴァシンの帰還』 / Avacyn Restored
- 『基本セット2013』 / Magic 2013 core set
- 『ラヴニカへの回帰』 / Return to Ravnica
- 『ギルド門侵犯』 / Gatecrash
- 『ドラゴンの迷路』 / Dragon's Maze
- 『基本セット2014』 / Magic 2014 core set
- 『テーロス』 / Theros
- 『神々の軍勢』 / Born of the Gods
- 『ニクスへの旅』 / Journey into Nyx
- 『基本セット2015』 / Magic 2015 core set
- 『タルキール霸王譚』 / Khans of Tarkir
- 『運命再編』 / Fate Reforged
- 『タルキール龍紀伝』 / Dragons of Tarkir
- 『マジック・オリジン』 / Magic Origins
- 『戦乱のゼンディカー』 / Battle for Zendikar
- 『ゲートウォッチの誓い』 / Oath of the Gatewatch
- 『イニストラードを覆う影』 / Shadows over Innistrad
- 『異界月』 / Eldritch Moon (2016年7月22日から)
- 『カラデシュ』 / Kaladesh (2016年9月30日から)
- 『霊気紛争』 / Aether Revolt (2017年1月20日から)

以下のカードは、モダン・フォーマットにおいて使用が禁止されている：

- 《古えの居住地 / Ancient Den》
- 《出産の殻 / Birthing Pod》
- 《猛火の群れ / Blazing Shoal》
- 《血編み髪のエルフ / Bloodbraid Elf》
- 《金属モックス / Chrome Mox》
- 《雲上の座 / Cloudpost》
- 《暗黒の深部 / Dark Depths》
- 《死儀礼のシャーマン / Deathrite Shaman》
- 《時を越えた探索 / Dig Through Time》
- 《戦慄の復活 / Dread Return》
- 《ウギンの目 / Eye of Ugin》
- 《垣間見る自然 / Glimpse of Nature》



- 《大焼炉／Great Furnace》
- 《緑の太陽の頂点／Green Sun's Zenith》
- 《超起源／Hypergenesis》
- 《精神を刻む者、ジェイス／Jace, the Mind Sculptor》
- 《精神的つまづき／Mental Misstep》
- 《思案／Ponder》
- 《定業／Preordain》
- 《罰する火／Punishing Fire》
- 《炎の儀式／Rite of Flame》
- 《教議会の座席／Seat of the Synod》
- 《第二の日の出／Second Sunrise》
- 《煮えたぎる歌／Seething Song》
- 《師範の占い独楽／Sensei's Divining Top》
- 《頭蓋骨絞め／Skullclamp》
- 《欠片の双子／Splinter Twin》
- 《石鍛冶の神秘家／Stoneforge Mystic》
- 《花盛りの夏／Summer Bloom》
- 《宝船の巡航／Treasure Cruise》
- 《伝承の樹／Tree of Tales》
- 《梅澤の十手／Umezawa's Jitte》
- 《囁きの大霊堂／Vault of Whispers》

## 6.5 ヴィンテージ・フォーマット・デッキ構築

ヴィンテージ・フォーマットのデッキには、すべてのマジックのカード・セットに含まれるカードに加え、《Sewers of Estark》《魔力の墓所／Mana Crypt》《Windseeker Centaur》《ナラスニ・ドラゴン／Nalathni Dragon》を使用することができる。

エキスパンションや特別セット（『From the Vault』や『マジック・ザ・ギャザリング 統率者』、『デュエルデッキ』、『コンスピラシー』など）は、そのエキスパンションや特別セットの発売日からヴィンテージ・フォーマットで使用可能になる。

以下のカードは、ヴィンテージ・フォーマットにおいて使用が禁止されている：

- 《好都合な宣言／Advantageous Proclamation》
- 《Amulet of Quoz》
- 《代替案／Backup Plan》
- 《ブレイゴの好意／Brago's Favor》
- 《青銅のタブレット／Bronze Tablet》
- 《Chaos Orb》
- 《Contract from Below》
- 《Darkpact》
- 《Demonic Attorney》
- 《一石二鳥／Double Stroke》

- 《Falling Star》
- 《即応行動／Immediate Action》
- 《反復分析／Iterative Analysis》
- 《宝石の鳥／Jeweled Bird》
- 《ムッツィオの準備／Muzzio's Preparations》
- 《権力行使／Power Play》
- 《再誕／Rebirth》
- 《秘密の召喚／Secret Summoning》
- 《楽園の秘密／Secrets of Paradise》
- 《歩哨の出動／Sentinel Dispatch》
- 《Shahrazad》
- 《嵐のイフリート／Tempest Efreet》
- 《Timmerian Fiends》
- 《予想外の潜在力／Unexpected Potential》
- 《世界編み／Worldknit》

以下のカードは、ヴィンテージ・フォーマットにおいて制限カードに指定されている：

- 《Ancestral Recall》
- 《天秤／Balance》
- 《Black Lotus》
- 《渦まく知識／Brainstorm》
- 《虚空の杯／Chalice of the Void》
- 《チャネル／Channel》
- 《Demonic Consultation》
- 《Demonic Tutor》
- 《時を越えた探索／Dig Through Time》
- 《Fastbond》
- 《閃光／Flash》
- 《伝国の玉璽／Imperial Seal》
- 《Library of Alexandria》
- 《ライオンの瞳のダイヤモンド／Lion's Eye Diamond》
- 《磁石のゴーレム／Lodestone Golem》
- 《水蓮の花びら／Lotus Petal》
- 《Mana Crypt》
- 《魔力の櫃／Mana Vault》
- 《記憶の壺／Memory Jar》
- 《商人の巻物／Merchant Scroll》
- 《精神の願望／Mind's Desire》
- 《Mox Emerald》
- 《Mox Jet》
- 《Mox Pearl》
- 《Mox Ruby》

- 《Mox Sapphire》
- 《神秘の教示者／Mystical Tutor》
- 《ネクロポータンス／Necropotence》
- 《思案／Ponder》
- 《太陽の指輪／Sol Ring》
- 《露天鉱床／Strip Mine》
- 《Time Vault》
- 《Time Walk》
- 《Timetwister》
- 《修繕／Tinker》
- 《トレイリアのアカデミー／Tolarian Academy》
- 《宝船の巡航／Treasure Cruise》
- 《三なる宝球／Trinisphere》
- 《吸血の教示者／Vampiric Tutor》
- 《Wheel of Fortune》
- 《意外な授かり物／Windfall》
- 《ヨーグモスの取り引き／Yawgmoth's Bargain》
- 《ヨーグモスの意志／Yawgmoth's Will》

## 6.6 レガシー・フォーマット・デッキ構築

レガシー・フォーマットのデッキには、すべてのマジックのカード・セットに含まれるカードに加え、《Sewers of Estark》《Windseeker Centaur》《ナラスニ・ドラゴン／Nalathni Dragon》を使用することができる。（禁止されていないければ《マナ・クリプト／Mana Crypt》も使用できる）

エキスパンションや特別セット（『From the Vault』や『マジック・ザ・ギャザリング 統率者』、『デュエルデッキ』、『コンスピラシー』など）は、そのエキスパンションや特別セットの発売日からレガシー・フォーマットで使用可能になる。

以下のカードはレガシー・フォーマットにおいて使用が禁止されている：

- 《好都合な宣言／Advantageous Proclamation》
- 《Amulet of Quoz》
- 《Ancestral Recall》
- 《代替案／Backup Plan》
- 《天秤／Balance》
- 《Bazaar of Baghdad》
- 《Black Lotus》
- 《ブレイゴの好意／Brago's Favor》
- 《青銅のタブレット／Bronze Tablet》
- 《チャネル／Channel》
- 《Chaos Orb》
- 《Contract from Below》

- 《Darkpact》
- 《Demonic Attorney》
- 《Demonic Consultation》
- 《Demonic Tutor》
- 《時を越えた探索／Dig Through Time》
- 《一石二鳥／Double Stroke》
- 《大地の知識／Earthcraft》
- 《Falling Star》
- 《Fastbond》
- 《閃光／Flash》
- 《大あわての搜索／Frantic Search》
- 《ゴブリン徴募兵／Goblin Recruiter》
- 《噴出／Gush》
- 《隠遁ドルイド／Hermit Druid》
- 《即応行動／Immediate Action》
- 《伝国の玉璽／Imperial Seal》
- 《反復分析／Iterative Analysis》
- 《宝石の鳥／Jeweled Bird》
- 《Library of Alexandria》
- 《Mana Crypt》
- 《Mana Drain》
- 《魔力の櫃／Mana Vault》
- 《記憶の壺／Memory Jar》
- 《精神的つまづき／Mental Misstep》
- 《精神錯乱／Mind Twist》
- 《精神の願望／Mind's Desire》
- 《Mishra's Workshop》
- 《Mox Emerald》
- 《Mox Jet》
- 《Mox Pearl》
- 《Mox Ruby》
- 《Mox Sapphire》
- 《ムッツィオの準備／Muzzio's Preparations》
- 《神秘の教示者／Mystical Tutor》
- 《ネクロポータンス／Necropotence》
- 《ドルイドの誓い／Oath of Druids》
- 《権力行使／Power Play》
- 《再誕／Rebirth》
- 《秘密の召喚／Secret Summoning》
- 《楽園の秘密／Secrets of Paradise》
- 《Shahrazad》
- 《頭蓋骨絞め／Skullclamp》

- 《太陽の指輪／Sol Ring》
- 《適者生存／Survival of the Fittest》
- 《露天鉱床／Strip Mine》
- 《嵐のイフリート／Tempest Efreet》
- 《Time Vault》
- 《Time Walk》
- 《Timetwister》
- 《Timmerian Fiends》
- 《修繕／Tinker》
- 《トレイリアのアカデミー／Tolarian Academy》
- 《宝船の巡航／Treasure Cruise》
- 《予想外の潜在力／Unexpected Potential》
- 《吸血の教示者／Vampiric Tutor》
- 《Wheel of Fortune》
- 《意外な授かり物／Windfall》
- 《世界編み／Worldknit》
- 《ヨーグモスの取り引き／Yawgmoth's Bargain》
- 《ヨーグモスの意志／Yawgmoth's Will》

## 6.7 ブロック構築フォーマット・デッキ構築

ブロック構築のデッキは、数個のエキスパンションからのカードだけで構成される。

DCIは以下のブロック構築フォーマットを認定する：

- 『イニストラードを覆う影』ブロック（『イニストラードを覆う影』、『異界月』（2016年7月22日から））
- 『戦乱のゼンディカー』ブロック（『戦乱のゼンディカー』『ゲートウォッチの誓い』）
- 『タルキール』ブロック（『タルキール霸王譚』、『運命再編』、『タルキール龍紀伝』）
- 『テーロス』ブロック（『テーロス』、『神々の軍勢』、『ニクスへの旅』）
- 『ラヴニカへの回帰』ブロック（『ラヴニカへの回帰』、『ギルド門侵犯』、『ドラゴンの迷路』）
- 『イニストラード』ブロック（『イニストラード』、『闇の隆盛』、『アヴァシンの帰還』）
- 『ミラディンの傷跡』ブロック（『ミラディンの傷跡』、『ミラディン包囲戦』、『新たなファイレクシア』）
- 『ゼンディカー』ブロック（『ゼンディカー』、『ワールドウェイク』、『エルドラージ覚醒』）
- 『アラーラ』ブロック（『アラーラの断片』、『コンフラックス』、『アラーラ再誕』）
- 『ローウィン』ブロック（『ローウィン』、『モーニングタイド』、『シャドウムーア』、『イーブンタイド』）
- 『時のらせん』ブロック（『時のらせん』、『次元の混乱』、『未来予知』）
- 『ラヴニカ』ブロック（『ラヴニカ：ギルドの都』、『ギルドパクト』、『ディセンション』）

- 『神河』ブロック（『神河物語』、『神河謀叛』、『神河救済』）
- 『ミラディン』ブロック（『ミラディン』、『ダークスティール』、『フィフス・ドーン』）
- 『オンスロート』ブロック（『オンスロート』、『レギオン』、『スカージ』）
- 『オデッセイ』ブロック（『オデッセイ』、『トーメント』、『ジャッジメント』）
- 『インベイジョン』ブロック（『インベイジョン』、『プレーンシフト』、『アポカリプス』）
- 『マスクス』ブロック（『メルカディアン・マスクス』、『ネメシス』、『プロフェシー』）
- 『ウルザ』ブロック（『ウルザズ・サーガ』、『ウルザズ・レガシー』、『ウルザズ・デスティニー』）
- 『テンペスト』ブロック（『テンペスト』、『ストロングホールド』、『エクソダス』）
- 『ミラージュ』ブロック（『ミラージュ』、『ビジョンズ』、『ウェザーライト』）
- 『アイスエイジ』ブロック（『Ice Age』、『Alliances』、『コールドスナップ』）

ブロック構築フォーマットにおいて禁止されているカードは以下の通り：

- 《無形の美德／Intangible Virtue》（『イニストラード』ブロック）
- 《未練ある魂／Lingering Souls》（『イニストラード』ブロック）
- 《霊気の薬瓶／AEther Vial》（『ミラディン』ブロック）
- 《古えの居住地／Ancient Den》（『ミラディン』ブロック）
- 《電結の荒廃者／Arcbound Ravager》（『ミラディン』ブロック）
- 《ダークスティールの城塞／Darksteel Citadel》（『ミラディン』ブロック）
- 《大霊堂の信奉者／Disciple of the Vault》（『ミラディン』ブロック）
- 《大焼炉／Great Furnace》（『ミラディン』ブロック）
- 《教議会の座席／Seat of the Synod》（『ミラディン』ブロック）
- 《伝承の樹／Tree of Tales》（『ミラディン』ブロック）
- 《囁きの大霊堂／Vault of Whispers》（『ミラディン』ブロック）
- 《頭蓋骨絞め／Skullclamp》（『ミラディン』ブロック）
- 《果敢な勇士リン・シヴィー／Lin Sivvi, Defiant Hero》（『マスクス』ブロック）
- 《リシャーダの港／Rishadan Port》（『マスクス』ブロック）
- 《ガイアの摇篮の地／Gaea's Cradle》（『ウルザ』ブロック）
- 《記憶の壺／Memory Jar》（『ウルザ』ブロック）
- 《セラの聖域／Serra's Sanctum》（『ウルザ』ブロック）
- 《時のらせん／Time Spiral》（『ウルザ』ブロック）
- 《トレイリアのアカデミー／Tolarian Academy》（『ウルザ』ブロック）
- 《通電式キー／Voltaic Key》（『ウルザ』ブロック）
- 《意外な授かり物／Windfall》（『ウルザ』ブロック）
- 《呪われた巻物／Cursed Scroll》（『テンペスト』ブロック）
- 《資源の浪費／Squandered Resources》（『ミラージュ』ブロック）
- 《Amulet of Quoz》（『アイスエイジ』ブロック）
- 《Thawing Glaciers》（『アイスエイジ』ブロック）
- 《Zuran Orb》（『アイスエイジ』ブロック）

## 7. リミテッド・イベント規定

### 7.1 デッキ構築上の制限

リミテッドのデッキは、最低40枚のカードで構築され、デッキ枚数の上限はない。

リミテッドでは、1つのデッキに同じカードが4枚までという制限はない。

### 7.2 リミテッドのイベントでのカードの使用

カードはスタッフから直接受け取らなければならない。未開封新品でなければならない。プロツアーやグランプリにおいては、開封され、捺印されているブースターが使われる場合がある。イベントに参加する各プレイヤー（あるいはチーム）が受け取る物品は完全に同数同種でなくてはならない。たとえば、ドラフトに参加するあるプレイヤーに『マジック・オリジン』のブースターが3つ配られた場合、他のプレイヤー全員にも『マジック・オリジン』のブースター3つが配られなければならない。

開かれたブースターのエクспанションに含まれるカード（そしてそのプレイヤーのカード・プールで開封され、あるいはピックされたカード）だけがそのプレイヤーのデッキで使ってもよいカードである。この例外は以下の通り。

- プレイヤーは、《平地》《島》《沼》《山》《森》という名前のカードを自分のデッキやサイドボードに何枚でも加えてよい。冠雪基本土地（《冠雪の森》など）や《荒地》は、それらを使用できるフォーマットであっても追加できない。
- 『ドラゴンの迷路』のブースターから出た、『ラヴニカへの回帰』や『ギルド門侵犯』の基本でない土地
- 『運命再編』のブースターから出た、『タルキール霸王譚』の基本でない土地
- 『戦乱のゼンディカー』や『ゲートウォッチの誓い』のブースターの『Zendikar Expeditions』から出た基本でない土地
- プレリリリース・イベントではさらなる例外が認められることがある。これについてはプレリリリース情報で告知される。

プレイヤーは、ジャッジの許可の元でカードを同名のカードに交換することができる。

『コンスピラシー』は多人数戦専用デザインされたものなので、『コンスピラシー』のブースターをリミテッド（シールドデッキ、ブースタードラフトとも）の認定トーナメント・イベントで使用することはできない。

個人戦のシールドデッキのイベントでは1人あたりブースター6個を、ブースタードラフトやチーム戦のロチェスタードラフトのイベントでは1人あたりブースター3個を使用することが推奨されている。現在の発売状況に合わせた物品の推奨される組み合わせ方については、付録Dを参照。

イベント主催者がプレイヤーによる物品の提供を認めた場合、その物品は他の物品とひとまとま

りにされた上で、無作為に配られなければならない。

イベント主催者が追加の土地・カードを提供しない場合、参加登録前にそう告知しなければならない。イベント主催者が求めた場合、プレイヤーは、イベントからの棄権時あるいはイベント終了時にそれらの土地・カードを返さなければならない。プレイヤーは自分の持参した基本土地を使用してもよい。

プレイヤーは、デッキ構築中に好きな数の基本土地・カードをデッキに加えてもよい。適正に使えるフォーマットであっても、氷雪土地・カード（《冠雪の森／Snow-Covered Forest》など）を加えることはできない。

### 7.3 サイドボードの使用

リミテッド環境のメインデッキに使用しなかった、すべてのドラフトまたは開封したカードはサイドボードとして機能する。

マッチの第2ゲーム以降の開始前に、プレイヤーは自分のデッキのカードと自分のサイドボードのカードを交換することでデッキの構成を変更することができる。このとき、交換後のメインデッキが適正である限り、交換するカードの枚数に制限はない。交換するカードの枚数が同じである必要もない。

デッキリストを用いないリミテッドのイベントにおいては、マッチとマッチの間にデッキとサイドボードの間でカードを好きなように入れ替えてもよく、次のマッチ開始前に元の状態に戻すという義務は存在しない。ヘッドジャッジまたはイベント主催者がこの選択肢を用いない場合、デッキ構築前にそう告知しなければならない。ルール適用度が競技またはプロのイベントでは、この選択を行なうことはできない。

### 7.4 規定外の物品

ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社もイベント主催者も、ブースター・パック並びにトーナメント・パックに含まれるカードの希少度や出現頻度については保証しない。プレイヤーが受け取ったブースター・パックあるいはトーナメント・パックから、不自然な希少度や出現頻度でカードが出てきた場合、ジャッジを呼ぶこと。その異常な物品を交換するか続行するかは、ヘッドジャッジとイベント主催者の決定による。

### 7.5 シールドデッキのカードプール登録

シールドデッキのイベントでは、ヘッドジャッジは参加者にデッキ構築前にシールドデッキのカードプール登録を要求することができる。

- 各プレイヤーはそれぞれ規定数のブースターパックを受け取る。これらのブースターはそのイベントの主催者から提供されたものであることがわかるように目印がつけられている



べきである。

- 各テーブルの一方に座っているプレイヤー（プレイヤーA）が自分のブースターを開封する。このプレイヤーの正面に座っているプレイヤー（プレイヤーB）はそれを確認する。両プレイヤーがブースターの中身を確認し、検証する。その後、開封されたカードは裏向きの1つの束にまとめられ、プレイヤーBの側に置かれる。
- プレイヤーBが自分のブースターを開封し、プレイヤーAが確認する。両プレイヤーがブースターの中身を確認し、検証する。その後、開封されたカードは裏向きの1つの束にまとめられ、プレイヤーAの側に置かれる。
- プレイヤーAがプレイヤーBのカードプールをソートし、登録する。プレイヤーBもプレイヤーAのカードプールを登録する。
- 登録後、両プレイヤーは登録済みのカードプールをそれを開封したプレイヤーに返却する。
- 通常通り、プレイヤーはデッキを作成し、記録する。

## 7.6 ドラフト・ポッドの組み分け

ブースタードラフト並びにチーム戦ロチェスタードラフトのイベントでは、プレイヤーは、ヘッド・ジャッジの指示に従い、無作為に、おおむね同じ人数のポッドと呼ばれるドラフト用の円卓を構成する。その後、スタッフは、ブースター・パックを同数ずつ各プレイヤーに配分する。

プレイヤーは、同じポッド内のプレイヤーとのみ対戦する。ルール適用度が一般のイベントでは、イベント主催者はこの制約を解除しても良い。そうする場合、イベントの開始前に告知しなければならない。

プレイヤーはドラフトの間、スタッフ以外の個人と意思疎通を取ってはならないし、非公開情報をスタッフ以外の個人に開示してもならない。この規定はドラフトのポッド構成が発表された時から、プレイヤーがデッキリストを提出するまで適用される。

## 7.7 ブースタードラフトの手順

各プレイヤーは同時に、指定されたブースター・パックを開いて裏向きにカードを数え、トークンやルール・カードなどのゲーム以外のカードが入っていた場合それを取り除く。パック内のカードの枚数が異常であった場合、そのプレイヤーは即座にジャッジを呼ばなければならない。プレイヤーはブースター開封後、foilでない《平地》《島》《沼》《山》《森》の基本土地・カードや、ドラフトで適正に使用できないカードを取り除く。foil基本土地カードはブースターに残され、他のカードと同様にドラフトされる。プレイヤーは、自分の手にしているブースター・パックからカードを1枚選び、残りのカードを裏向きで左隣のプレイヤーに渡す、という手順を、パックのカードがすべてドラフトされるまで続ける。プレイヤーがパックからカードを取り除き、それを自分の前にある、通常の表を下にした1つの束の上に置いた時点で、そのカードを選んだことになり、パックに戻すことはできない。プレイヤーは、現在のカードの選択や今手に持っているパックの中にあるカード、あるいはドラフト済のカードを他のドラフトの参加者に見せてはならないし、見られないように注意を払わなければならない。プレイヤーは、他のド

ラフトの参加者に自分が選んだカードや選んで欲しいカードについての合図を示してはならない（例外：これは両面カードには適用されない。両面カードの場合、どちらの面もドラフト中いつでも公開してよい）。

ルール適用度が競技またはプロのイベントにおいて、プレイヤーやチームは自分のドラフト済のカードをピック中、あるいはピックとピックの合間に見てはならない。ルール適用度が一般のイベントでは他のカードを持っていない時なら見てもよいが、ヘッドジャッジが最初のドラフトの開始前に告知した場合には見てはならない。ブースターとブースターの間には、ドラフト済のカードを確認するための時間が設けられている。なお、時間を計っていないドラフトにおいて、プレイヤー2人がどちらも相手より後でピックしたいと思った場合、2人の中で上流にいるプレイヤーが先にピックする。どちらも同じ距離であった場合、席番号の若いプレイヤーが先にピックする。

各プレイヤーが最初のパックをドラフトした後、プレイヤーは次のパックを開き、逆方向に（つまり反時計回りに）回すことを除いて2パック目と同様にドラフトする。すべてのブースター・パックの全カードがドラフトされるまで、この過程は繰り返される。

プレイヤーがドラフトを続けられないか続けたくないがイベントには残りたい場合、そのプレイヤーはドラフトから切り離され、その時点でドラフトしてあったカードを用いてデッキを組まなければならない。そのブースター・パックの残りの期間、スタッフはそのプレイヤーの代わりに無作為にピックを行なう。

## 8. チーム戦イベント規定

### 8.1 チーム名

ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社は、不愉快または下品と思われるチーム名を承認しない権限を有する。イベントスタッフは、不愉快または下品と思われる名前のチームの登録を認めなくてもよい。

### 8.2 チームの構成と識別

チームの人数は、フォーマットにより2人または3人である。チームはメンバー個々のDCI会員番号により識別され、すべてのチームはイベントに参加するに際してイベント主催者にすべての情報を提示しなければならない。ある個人が複数のチームのメンバーになってもよいが、同時に単一のイベントに参加することはできない。もしプレイヤーの1人がイベントから棄権または失格し、そのチームに続けるために必要なメンバーが足りない場合、そのチーム全体がイベントから棄権することになる。

チームがイベントに登録するときには、プレイヤーの順番を指定しなくてはならない。例えば、3人チーム戦のイベントに参加する場合、誰がプレイヤーAで、誰がプレイヤーB、プレイヤー

Cであるか決めなくてはならない。ここで定めた順番は、イベントを通して変更することはできない。

イベントで対戦する場合、『プレイヤーA』は相手チームの『プレイヤーA』とプレイし、『プレイヤーB』は『プレイヤーB』と、プレイヤーCはプレイヤーCとプレイする。

### 8.3 チーム内の意思疎通規定

チームメイト同士は、プレイエリアを離れていない限りいつでも意思疎通してよい。一度でもプレイエリアを離れた場合、マッチ終了時まで戻ることは認められない。

### 8.4 共同デッキ構築規定

チーム戦構築イベントにおいては、共同デッキ構築規定を用いる。特殊タイプとして基本を持っているか、あるいは文章にそう特に書いてあるカードを除いては、チーム内の複数のデッキに英語のカード名が同じカードを入れることはできない。（チーム戦構築イベントで、1人のプレイヤーが《帰化／Naturalize》を使用していた場合、そのチームの他のプレイヤーはデッキで《帰化》を使うことはできない）。そのフォーマットでの禁止カードを使用することはできない。

共同デッキ構築規定は、チームの全プレイヤーが同一のフォーマットで構築したデッキを使う場合にしか適用されない。

### 8.5 チーム戦ロチェスタードラフト・イベント

チーム戦ロチェスタードラフトで行われるイベントでは、それぞれ3人のプレイヤーからなる2チームで1つの卓を構成する。各チームのプレイヤーは、時計周りにA-B-Cの順で着席する（3人チーム戦では、時計周りに、1A-1B-1C-2A-2B-2Cという順番で座る）。

コイントスなどの無作為の方法で決まったチームは、先にカードを取るか、後にするかを定める。そして、先にカードを取るチームの"B"プレイヤーが、まず第1パックを開く。

ドラフトは、スタッフの指示に従い、第1プレイヤーが最初のブースター・パックの中身をすべてテーブル上に表向きに配置することで始まる。このとき自分の方にカードを向ける。カードを確認した後、各プレイヤーは順に1枚ずつカードを選択していく。カードを選択して自分の、他のドラフトしたカードとまとめて配置したら、その選択を変更することはできない。時間内に選択できなかった場合、スタッフがそのブースター・パックから出た「最古の」（テーブルに一番長い間存在していた）カードを選択する。

テーブルに配置されたカードを最初にドラフトするプレイヤーはアクティブ・プレイヤーと呼ばれる。最初のアクティブ・プレイヤーは、スタッフに指名されて第1パックを開封したプレイヤーである。各ドラフト・ポッド内の全プレイヤーは、各ブースター・パック・グループにつき1

度アクティブ・プレイヤーを務める。アクティブ・プレイヤーは第1パックと第3パックは時計回りに、第2パックでは反時計回りに、それぞれU字の順に移行する。あるグループで最後にブースター・パックを開封したプレイヤーは、次のグループでは最初にブースター・パックを開封する。

ドラフトの順番も、第1パックと第3パックでは時計回りに、第2パックでは反時計回りに、それぞれ「U」の形に進む。アクティブ・プレイヤーから始まり、ドラフトをまだしていないプレイヤーへと最後まで回っていく。ポッド内の最後のプレイヤーは、1枚ではなく2枚のカードを選択する。その後逆回りにそのパックで最初にドラフトを始めた人に向かってドラフトを進める。アクティブ・プレイヤーまで戻ってもまだカードが残っている場合には、ドラフトを始めたプレイヤーが2枚カードを選び、そして再び逆回りにドラフトを続ける。

例：チーム1とチーム2が同じテーブルについた。その席順は、時計回りに1A-1B-1C-2A-2B-2Cとなる。チーム2がコイントスに勝ち、後攻を選んだ。第1パックのアクティブ・プレイヤーはプレイヤー1Bである。プレイヤー1Bの最初のパックは、開かれた後にプレイヤー1Bの前に並べられる。20秒間の確認時間の後、以下の順序でドラフトされる。

プレイヤー 1B- カード 1	プレイヤー 1A- カード 6	プレイヤー 1C- カード 11
プレイヤー 1C- カード 2	プレイヤー 1A- カード 7	プレイヤー 1B- カード 12
プレイヤー 2A- カード 3	プレイヤー 2C- カード 8	プレイヤー 1B- カード 13
プレイヤー 2B- カード 4	プレイヤー 2B- カード 9	プレイヤー 1C- カード 14
プレイヤー 2C- カード 5	プレイヤー 2A- カード 10	プレイヤー 2A- カード 15

カード選択の間、各プレイヤーは現在のパックから最後にドラフトしたカードを常に表向きに表示していなければならない。それ以外の間は、ドラフト済のカード1枚を表向きにしたままでもいいし、すべてのカードを裏向きにしてもよい。ドラフトが進行している間、あるいはスタッフが指示した場合、プレイヤーは自分のドラフト済のカードを確認することはできない。

## 8.6 チーム戦シールドデッキ・イベント

個人戦リミテッド・イベント（第7節）の規定がすべてチーム戦シールドデッキにも適用される。変更点は以下の通り。

各チームが受け取るパックは均等でなければならない。あるチームが『マジック・オリジン』の

ブースターを12個受け取ったなら、他のチームも同じく『マジック・オリジン』のブースター12個を受け取らなければならない。

2人チーム戦ではチームあたりブースター8個を、3人チーム戦ではチームあたりブースター12個を使うことが推奨されている。現在の発売状況に合わせた物品の推奨される組み合わせ方については、付録Dを参照。

全てのカードは、いずれかのプレイヤーのデッキまたはサイドボードとして割り振られ、そのイベントの間は他のプレイヤーに渡すことはできない（プレイヤー間でデッキやサイドボードを共有することはできない）。ルール適用度が一般でデッキリストを用いないイベントでは、マッチとマッチの間に限ってカード・プールの交換が認められる。

## 9. 双頭巨人戦イベント規定

### 9.1 マッチの構成

双頭巨人戦のマッチは1ゲームからなる。2チームの全てのプレイヤーで同一のゲームをおこなう。

引き分けのゲーム（勝者のいないゲーム）は上記の1ゲームには計算しない。制限時間までの間、勝利チームが決まるまでマッチを続ける。

### 9.2 意思疎通規定

チームメイトはお互いにいつでも意思疎通をしてもよい。

### 9.3 プレイ／ドロー・ルール

無作為に決定されたチームが、先攻か後攻かを選ぶ。この選択はそのチームのプレイヤーのいずれかが自分の手札を見るより前に行なう。手札を見た場合、そのチームが先攻となる。先攻のチームは第1ターンのドロー・ステップを飛ばす。

### 9.4 ゲーム開始前の手順

1. チームメイトのどちらが第1プレイヤーでどちらが第2プレイヤーかを決め、第1プレイヤー（プレイヤーA）を右にして、チームメイトが並んで座る。マッチごとに第1プレイヤーが交代してもよい。
2. 自分のデッキをシャッフルする。
3. プレイヤーはデッキを対戦相手に提示し、シャッフルを求める。
4. 各プレイヤーは7枚カードを引く。これらのカードは裏向きにテーブルに並べてもよい。
5. 各プレイヤーは、ターン順にマリガンを行なうかどうかを決定する。（双頭巨人戦マリガンに関するルールは総合ルールの103.4c節を参照）

すべてのプレイヤーがマリガンを追えた後で、ゲームを開始する。

## 9.5 双頭巨人戦構築規定

双頭巨人戦構築イベントでは、共同デッキ構築規定（第8節参照）を用いる。

そのフォーマットで禁止されているカードに加え、双頭巨人戦のすべての構築イベント（ヴィンテージ、レガシー、モダン、ブロック構築）では以下のカードが禁止されている。

- 《上位の空民、エラヨウ／Erayo, Soratami Ascendant》

双頭巨人戦構築イベントでは、サイドボードは使用されない。

## 9.6 双頭巨人戦リミテッド規定

リミテッド・イベント規定（第7節）がすべて適用される。変更点は以下の通り。

双頭巨人戦シールドデッキ・イベントではチームあたりブースター8個、双頭巨人戦ブースタードラフト・イベントではチームあたりブースター6個を使うことが推奨されている。現在の発売状況に合わせた物品の推奨される組み合わせ方については、付録Dを参照。

チームの開始時のデッキで使われなかったカードは共有サイドボードとなり、両方のプレイヤーがアクセスできる。

## 9.7 双頭巨人戦ブースタードラフト・イベント

（プレイヤーでなく）チームは、ヘッド・ジャッジの指示に従い、無作為に、おおむね同じ人数のポッドと呼ばれるドラフト用の円卓を構成する。チームメイトは並んで着席する。その後、スタッフは、ブースター・パックを同数ずつ各チームに配分する。

パックを開封し、第1パックのカード枚数を確認したら、チームはそのブースター・パックから2枚カードを選択し、残りのカードを裏向きにして左側のチームに渡す。選択したカードは1つないし2つの束にして置かれる。この時点ではどちらかのプレイヤーに振り分けられずに共有のカード・プールに入れられる。パックは、ドラフト・ポッド内を順に、各チーム2枚ずつピックアップしながら回され、カードがなくなるまで続く。

2つめのパックについて、ドラフトの方向は通常通り逆むきになる。従って、ドラフトの回転方向は、順に 左-右-左-右-左-右 となる。

## 10. 認定規定

### 10.1 最低参加者数

イベントが認定されるための最低参加者数は、以下の通りである。

- 個人戦のイベントにおいては、最低8人の参加を必要とする。
- チーム戦および双頭巨人戦のイベントにおいては、最低4チームの参加を必要とする。

上記の最低参加人数を満たさなかった場合、そのイベントはDCIの認定を得られず、プレインズウォーカー・ポイントを与えることはない。その場合には、イベント主催者はイベントを「行なわなかった／Did Not Occur」としてDCIに報告しなければならない。

## 10.2 ラウンド数

イベントが認定されるために最低限行なわれなければならないラウンド数は以下の通りである。

- 個人戦のイベントにおいては、最低3ラウンド。
- チーム戦および双頭巨人戦のイベントにおいては、最低2ラウンド。

上記の最低ラウンド数を満たさなかった場合、そのイベントはDCIの認定を得られず、プレインズウォーカー・ポイントを与えることはない。その場合には、イベント主催者はイベントを「行なわなかった／Did Not Occur」として報告しなければならない。

ラウンド数は第1ラウンド開始前か開始時に告知されるべきである。告知された場合、その数で固定される。イベントの終了条件を添えて、ラウンド数が変動するということを告知してもよい。たとえば、20人参加のイベントで、第4ラウンド終了時に4勝のプレイヤーが1人だけでない限り5ラウンド行なう、という告知が認められる。

スイス式イベントで推奨されるラウンド数は、付録Eを参照。

## 10.3 招待選手のためのイベント

招待選手のみによるイベントでは、参加に必要な条件が追加される。プレミア・イベントの招待リストは、マジック・ザ・ギャザリング・プレミア・イベント招待ポリシーにおいて定義されている。イベント主催者は、予選イベントを充分な数開いてすべてのプレイヤーに参加の機会が与えられるようにする限りにおいて、招待選手のみによる非プレミア・イベントを開催してもよい。

## 10.4 組み合わせのアルゴリズム

特に告知されていない限り、イベントはスイス式で行なわれる。その後、トップ2、トップ4、トップ8（など）によるシングル・エリミネーションの決勝ラウンドを行なうイベントもある。ブースタードラフトのイベントにおいては、スイス式組み合わせのアルゴリズムは第7.6節に示したとおり修整される。

シングル・エリミネーションの決勝ラウンドを行なう構築イベント（あるいは決勝でドラフトを行なわないシールド・イベント）においては、スイス式の最終順位に基づいた組み合わせを推奨する。

8人による決勝においては、1位のプレイヤーが8位のプレイヤーと対戦し、2位のプレイヤーが7位のプレイヤーと対戦し、3位のプレイヤーが6位のプレイヤーと、4位のプレイヤーが5位のプレイヤーとそれぞれ対戦する。準決勝では、1位-8位の勝者は4位-5位の勝者と対戦し、2位-7位の勝者が3位-6位の勝者と対戦する。決勝戦はその両試合を勝ち抜いた選手によって行なわれる。

4人による決勝は、1位のプレイヤーが4位のプレイヤーと、2位のプレイヤーが3位のプレイヤーと対戦し、決勝戦はその両試合を勝ち抜いたプレイヤーによって行なわれる。

ブースタードラフトの決勝戦を行なうリミテッドのイベントでは、以下の方法での8人による決勝戦を推奨する。

- 無作為の方法でプレイヤーをドラフト・テーブルに座らせ、ドラフトを行なう。
- ドラフト終了後、1番席に座ったプレイヤーが5番席に座ったプレイヤーと、2番席のプレイヤーが6番席のプレイヤーと、3番席のプレイヤーが7番席のプレイヤーと、4番席のプレイヤーが8番席のプレイヤーとそれぞれ対戦する。その後、1番-5番の勝者が3番-7番の勝者と、2番-6番の勝者が4番-8番の勝者と対戦し、勝ち残ったプレイヤーが決勝戦を行なう。

プレミア・イベントにおいては、決勝はこの方法で行なわなければならない。

プレミア・イベントには、マジック：ザ・ギャザリング・世界選手権、ワールド・マジック・カップ、ワールド・マジック・カップ予選、ワールド・マジック・カップ予選ラストチャンス予選、プロツアー、プロツアー地域予選、地域ラストチャンス予選、プロツアー予備予選、グランプリ、グランプリ・トライアル、WPNプレミアム・トーナメント、WPNプレミアム予選、スーパー・サンデー・シリーズ・チャンピオンシップ、スーパー・サンデー・シリーズ予選が含まれる。

## 付録 A - 前の版からの変更点

現在の版と過去の版との変更点だけがこの付録に記されている。

### July 22, 2016

全般: RELを「ルール適用度」で置き換え。

はじめに:

ウィザーズ・オブ・ザ・コーストのウェブサイトにある公式ファクトシートがイベント規定より優先だと明確化。

2.5:

イベントのシングルエリミネーション部分でのマッチの勝者は、時間終了後の延長5ターン終了時にチェックすると明確化。

2.7: デッキリストをイベントのスタッフに提出する期限の明確化。

2.11:



ルール適用度が一般のイベントでは、プレイヤーは、少しの戦略的情報が含まれていても、マジック・カード・データベースを参照できると明確化。

3.3: 『異界月』の合体カードのペアの一部であるカードについての記述を追加。

3.7: 新製品の更新。

3.11:

まったく同じ代替カードを用意できなかった場合にデッキ内のカードを置き換えられる基本土地の明確化。

3.15:

他のプレイヤーのターンをコントロールしても、そのサイドボードを見ることはできなくなった。

4.2: 「マリガン後の占術」を慣習的省略の一覧内の占術の省略に追加。

6.3: スタンダードの更新。

6.4: モダンの更新。

7.2:

シールド・デッキやドラフトのイベントで、主催者が基本土地を準備している場合にもプレイヤーは自分の基本土地を使うことができると明確化。

7.5: プレイヤーは登録時にカードをソートしなければならないと明確化

8.4:

共同デッキ構築規定の更新。基本という特殊タイプを持つカード（あるいはそう明記されているカード）を除いて、チーム内の複数のデッキに同じカードを入れることはできない。

付録D: 『カラデシュ』と『霊気紛争』の商品構成の追加。

付録F: グランプリ・トライアルのルール適用度を一般に変更。

## 2016年04月08日版

1.4: プレミア・イベントの一覧にイベントを追加。

2.8: プレイヤーが初期手札を引いた後にはデッキ全体のデッキチェックを行わない。

3.5: チェックリスト・カードを使用する場合、その同名のカード全てに使用すること。

3.7: 新商品の更新。

6.3: スタンダードの更新。

6.4: モダンの更新。1枚禁止、2枚解禁。

6.5: ヴィンテージの更新。1枚制限。

6.7: ブロック構築の更新。

10.4: プレミア・イベントの一覧にイベントを追加。

付録 D:

『イニストラードを覆う影』の商品構成の更新。『エターナルマスターズ』の商品構成の追加。

付録 E: 必要なイベントの更新。

付録 F: 表にイベントを追加。

## 2016年1月22日版

1.4: プレミア・イベントの一覧にイベントを追加。

2.4: 同意による引き分けの報告を明確化。

2.14: 毒カウンターについて加筆。

3.7: 新商品の更新。

6.3: スタンダードの更新。

6.4: モダンの更新。2枚禁止。

6.7: ブロック構築の更新。

7.2、7.3: 項番の入れ替え。7.2がリミテッドのイベントでのカードの使用、7.3がサイドボードの使用。

7.2: リミテッドのデッキへの基本土地の追加に関する規定の更新。

7.3: リミテッドのサイドボードにおける基本土地に関する更新。

7.5: シールドデッキの交換に替わって、シールドデッキのカード・プール登録の新手順を記載。

7.7: ブースター・ドラフトでブースターからの基本土地を取り除くことを明確化。

10.4: プレミア・イベントの一覧にイベントを追加。

付録 D: 『イニストラードを覆う影』の商品構成の更新。古いセットの削除。

付録 E: 不戦勝が与えられているプレイヤーの扱いについて記述。

付録 F: 表にイベントを追加。

## 2015年10月2日

1.12: 付録 F への参照を追加した。

3.7: 新商品の更新。

3.11: カードをなくした場合の基本土地への置き換えは元に戻せる。

4.2:

「攻撃しません」という公式な省略を削除して、占術を行わない場合を省略として定義した。

5.2: プレイヤーにゲーム内の行動を求める買収も不正である。ジャッジへの買収も防いだである。

6.3: スタンダードの更新。

6.4: モダンの更新。

6.5: ヴィンテージの更新。2枚制限、1枚制限解除。

6.6: レガシーの更新。1枚禁止、1枚禁止解除。

6.7: ブロック構築の更新。

7.3:

『ゼンディカー探検』のカードは『戦乱のゼンディカー』のリミテッドのイベントで使用可能。

付録D: 『戦乱のゼンディカー』の商品構成の更新。古いセットの削除。

付録F: プレミア・プログラムのルール適用度の定義を違反処置指針からこちらに移管。

**2015年7月17日**

はじめに: ルール適用度についての記述を新設した1.12に移動。

1.4: ウィザーズ被雇用者に関する規定の削除。プレミア・イベントの一覧からプロツアー予選を削除。

1.6: イベント主催者の義務の追加。

1.8: 違反措置指針についての記述の削除。

1.9: スコアキーパーの義務の追加。

1.12: ルール適用度に関する項目の追加。

2.10: 足切り後の棄権についての記述の更新。

2.13: ジャッジが裁定のためにビデオを用いることに関する再定義。ビデオ用の戦場の配置の原則を追加。

3.4: チェックリストのセットに『マジック・オリジン』を追加。

3.5: チェックリストのセットに『マジック・オリジン』を追加。

3.7: 新商品の更新。

4.1: マナ・プールの内容が共有情報に。

6.3: スタンドアートの更新。

6.4: モダンの更新。

6.7: ブロック構築の更新。

7.3: 例の更新。

8.6: 例の更新。

10.4: プレミア・イベントの一覧からプロツアー予選を削除。

付録B: ドラフトのデッキ登録・作成時間が25分に変更。

付録D: 『戦乱のゼンディカー』の商品構成の追加。

付録E：余計な表記の削除。

2015年6月16日

付録E:スイス式ラウンド数の表の更新。

2015年3月27日

1.4: 参加資格の更新。

3.7: 新製品の更新。

6.3: スタンダード・フォーマットの更新。

6.4: モダン・フォーマットの更新。

6.5: ヴィンテージ・フォーマットの更新。

6.6: レガシー・フォーマットの更新。

6.7: ブロック構築・フォーマットの更新。

付録D：『モダンマスターズ2015年版』『マジック・オリジン』の商品構成の追加。

『マジック2015』『テーロス』ブロックの商品構成の削除。

2015年1月23日

はじめに: 文書更新の公開日を訂正。

2.2: 決勝ラウンドの先攻後攻に関するプレミア・イベントの規定を全てのイベントに拡大。

3.2: プレイズウォーカー・ポイントから期間ポイントを削除。

3.2: チーム戦イベントの定義を削除（チーム戦イベントの章で扱う）。

4.4: 忘れた誘発型能力の処理はイベントのルール適用度で定義される。

3.7: 新製品の更新。

6.3: スタンダード・フォーマットの更新。

6.4: モダン・フォーマットの更新。3枚禁止、1枚禁止解除。

6.5: ヴィンテージ・フォーマットの更新。1枚制限、1枚制限解除。

6.6: レガシー・フォーマットの更新。1枚禁止、1枚禁止解除。

6.7: ブロック構築・フォーマットの更新。

7.3: 『運命再編』のブースターに入っている『タルキール霸王譚』の土地に関する例外を追加。

8.2: メンバーの1人が失格になっても、特定の条件においてはチームはプレイを続けられる。

9.1: 2HGの全てのプレイヤーは同一のゲームでプレイする。

付録D:『タルキール霸王譚』ブロックの商品構成の更新。

## 2014年9月26日

- 1.4: プレミア・イベント一覧にプロツアー地域予選、予備予選を追加。
- 2.2: プレミア・イベント一覧にプロツアー地域予選、予備予選を追加。
- 2.14: 冗長な最後の文を削除、
- 3.3: 文章構造の更新。
- 3.7: 新製品の更新。
- 6.3: スタンダード・フォーマットの更新。
- 6.4: モダン・フォーマットの更新。
- 6.7: ブロック構築・フォーマットの更新。
- 10.4: プレミア・イベント一覧にプロツアー地域予選、予備予選を追加。
- 付録 D: 『タルキール』 ブロックの商品構成の更新。『ラヴニカへの回帰』の削除。

## 2014年7月18日

- 1.10: プレイヤーの責任の更新。
- 3.7: 新製品の更新。
- 4.2: 攻撃の手順省略の更新。
- 5.4: 非紳士的行為のさらなる定義。
- 6.3: スタンダード・フォーマットの更新。
- 6.4: モダン・フォーマットの更新。
- 6.7: ブロック構築・フォーマットの更新。
- 7.3: 例の更新。
- 8.6: 例の更新。
- 付録 D:  
『基本セット2015』、『タルキール』ブロックの商品構成の更新。『基本セット2014』の削除。

## 2014年6月2日

- 2.11: 記録を取ることのポリシーを明確化。
- 2.12: 電子機器に関するポリシーを明確化。
- 6.5: 『コンスピラシー』の禁止カードをヴィンテージに追加。
- 6.6: 『コンスピラシー』の禁止カードをレガシーに追加。
- 7.3: 『コンスピラシー』の構築での使用について明確化。

## 2014年5月2日

- 2.10: 決勝の足切り前にプレイヤーが退出した場合の処理を明確化。
- 2.11: 競技、プロルール適用度における電子機器を使用した記録について更新。
- 2.12: 電子機器の使用について更新。
- 3.7: 新製品の更新。
- 6.3: スタンダード・フォーマットの更新。
- 6.4: エクステンデッド・フォーマットの削除。モダンをこの項目に移動、禁止・解禁の更新。
- 6.7: ブロック構築・フォーマットの更新。
- 付録D: 『テーロス』ブロックの商品構成の更新。

## 2014年2月7日

- 2.3:  
【ゲームの敗北】のみによって終了したゲームの後にはサイドボードを使えないと明確化した。
- 2.5: 時間終了後に新しいゲームは始めないと明確化した。
- 3.2: エクステンデッド・フォーマットへの言及の削除。
- 3.7: 新製品の更新。
- 3.15: 対戦相手のサイドボードをいつでも数えてよいという明確化。
- 6.3: スタンダード・フォーマットの更新。
- 6.4: エクステンデッド・フォーマットの削除。モダンをこの項目に移動、禁止・解禁の更新。
- 6.7: ブロック構築・フォーマットの更新。
- 6.8: モダン・フォーマットは6.4節に移動。
- 9.5: エクステンデッド・フォーマットへの言及の削除。
- 付録D: 『テーロス』ブロックの商品構成の更新。

## 2013年9月27日

- 2.14: 正しい懲罰に更新された。
- 3.7: 新製品の更新。文章の明確化。
- 6.3: スタンダード・フォーマットの更新。
- 6.4: エクステンデッド・フォーマットの更新。
- 6.7: ブロック構築・フォーマットの更新。
- 6.8: モダン・フォーマットの更新。
- 付録B: 双頭巨人戦シールドの時間の記載。ブースタードラフトの確認時間の更新。

付録D:

『テーロス』ブロックの商品構成の更新。『イニストラード』『アヴァシンの帰還』の商品構成の削除。

2013年7月19日

はじめに：イベント規定の更新日を変更。

1.4: 参加資格の更新。

2.10：イベントからの退出のルールを変更。

6.1：M14のゲームルール更新に合わせてサイドボードの規定を更新。

6.2：M14のゲームルール更新に合わせてサイドボードの規定を更新。

6.3：スタンダード更新。

6.4：エクステンデッド更新。

6.7：ブロック構築更新。

6.8：モダン更新。

7.2：M14のゲームルール更新に合わせてサイドボードの規定を更新。

7.3：カードの所有権に関する記載を削除。カードの入れ替えに関する文章を変更。

7.5：イベントからの退出の記載を2.10に合わせて削除。

付録D：『基本セット2014』ならびに『テーロス』ブロックの商品構成を更新。

2013年5月3日

はじめに: イベント規定の更新日を変更。

1.11: 観客の定義を明確化。

2.3: ゲーム前の手順の更新。

3.2: プレイズウォーカー・ポイントの区分の更新。

3.7: 新商品情報の更新。

6.3: スタンダード・フォーマットの更新。

6.4: エクステンデッド・フォーマットの更新。

6.5: カードの制限解除。

6.7: ブロック構築・フォーマットの更新。

6.8: モダン・フォーマットの更新。カードの禁止。

7.3: 文章の更新。ドラゴンの迷路の例外規定追加。

9.4: 2HGのマリガン・ルールに関する総合ルールの項番修正。

付録D: 『ラヴニカへの回帰』ブロックの商品組み合わせ更新。

## 付録 B - 制限時間

各ラウンドの制限時間は40分以上でなければならない。

イベントにおける各ラウンドの推奨制限時間を以下の通り定める：

- 通常のイベント（構築、リミテッドのいずれも）－50分間
- シングル・エリミネーションの準々決勝と準決勝－90分間
- シングル・エリミネーションの決勝戦－時間無制限

あわせて、リミテッド・イベントにおいては以下の推奨制限時間を定める：

- シールドデッキ登録時間20分、デッキ構築時間30分
- ドラフト登録時間と構築時間、あわせて25分
- チーム戦シールドデッキ登録時間20分、デッキ構築時間60分
- チーム戦ドラフト登録時間と構築時間、あわせて40分
- 双頭巨人戦シールドデッキ登録時間20分、デッキ構築時間60分
- 双頭巨人戦ドラフト登録時間と構築時間、あわせて40分

ヘッドジャッジが、そのイベントの制限時間に関する最終権限者である。しかし、上記の推奨時間から逸脱する場合、それをイベントの登録前ならびに登録中に告知しなければならない。

プレミア・イベントにおいては、これ以外の時間制限が定められることがある。制限時間に関しては、そのイベントのファクトシートを参照すること。

時間制限のあるラウンドにおいては、プレイヤーはその開始が公式に告知されるまでマッチを始めてはならない。

### ブースタードラフトの時間

個人戦ブースタードラフトにおいては、通常、以下の制限時間内に選択を終えなければならない。

#### パック内の残りカード 制限時間

15 枚	40 秒
14 枚	40 秒
13 枚	35 秒
12 枚	30 秒
11 枚	25 秒
10 枚	25 秒



9 枚	20 秒
8 枚	20 秒
7 枚	15 秒
6 枚	10 秒
5 枚	10 秒
4 枚	5 秒
3 枚	5 秒
2 枚	5 秒
1 枚	N/A

これに加えて、ブースター・パックをドラフトし終わるごとに、ピックしたカードを確認するために1パック目は30秒、2パック目は45秒（以下15秒ずつ追加される）の時間が与えられる。

#### ロチェスタードラフトの時間

カードがテーブルの上に広げられてから最初のカードがドラフトされるまで、確認するための時間が20秒与えられる。プレイヤーは各選択を5秒以内で行なわなければならない。

#### 双頭巨人戦ドラフトの時間

双頭巨人戦ドラフトにおいては、通常、以下の制限時間内に選択を終えなければならない。

パック内の残りカード	制限時間
15枚入り	14枚入り
15 枚	14 枚 50 秒
13 枚	12 枚 45 秒
11 枚	10 枚 40 秒
9 枚	8 枚 30 秒
7 枚	6 枚 20 秒
5 枚	4 枚 10 秒
3 枚	- 10 秒

1枚

2枚

N/A

これに加えて、ブースター・パックをドラフトし終わるごとに、ピックしたカードを確認するために60秒の時間が与えられる。

## 付録 C - タイブレークの解説

### マッチ・ポイント

プレイヤーは、勝ったマッチ一つごとに3点、引き分けたマッチ一つごとに1点のマッチ・ポイントを得る。（負けたマッチではポイントは得られない。）

マッチが時間切れになって、両方のプレイヤーが同じ数のゲームに勝利していたら、そのマッチは引き分けとみなす。時間切れになったときに、一方のプレイヤーがその対戦相手よりも多くのマッチに勝利していたら、マッチに勝ったと記録される。不戦勝になったプレイヤーは、3点のマッチ・ポイントを得る。

例：

- あるプレイヤーが、6-2-0（勝-負-分）の成績であった。この場合、そのプレイヤーは18点（ $6 \times 3 + 2 \times 0 + 0 \times 1$ ）のマッチ・ポイントとなる。
- あるプレイヤーが、4-2-2であった。そのプレイヤーのマッチ・ポイントは14点（ $4 \times 3 + 2 \times 0 + 2 \times 1$ ）である。

### ゲーム・ポイント

ゲーム・ポイントとは、マッチ・ポイントと同じように、各ゲームごとに勝てば3点、引き分けで1点を得るというポイントである。終わらなかったゲームは、引き分けとして扱われる。プレイされなかったゲームには点数は与えられない。

例：

- あるプレイヤーが、あるマッチに2-0-0で勝った。このとき、そのプレイヤーは6点のゲーム・ポイントを得、対戦相手はゲーム・ポイントを得られない。
- あるプレイヤーが、あるマッチに2-1-0で勝った。このとき、そのプレイヤーは6点のゲーム・ポイントを得、対戦相手は3点のゲーム・ポイントを得る。
- あるプレイヤーが、あるマッチに2-0-1で勝った。このとき、そのプレイヤーは7点のゲーム・ポイントを得、対戦相手は1点のゲーム・ポイントを得る。

### マッチ・ウィン・パーセンテージ:

あるプレイヤーのマッチ・ウィン・パーセンテージは、そのプレイヤーの合計マッチ・ポイントを参加したラウンド数 $\times 3$ で割ったものである。ただし、0.33よりも小さかった場合には0.33として扱われる。（マッチ・ウィン・パーセンテージの最低値[0.33]を定めることは、タイプレーカーの第1段階においてオポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージを計算するときにあ

まりにも不利になることを防ぐ)

例：

3人のプレイヤーが、8ラウンドのイベントに参加したが、1人目だけが全ラウンドに参加したとする。

戦績	マッチポイント	対戦したラウンド数	マッチ・ウィン・パーセンテージ
5-2-1	16	8	$16/(8*3) = 0.667$
1-3-0で棄権	3	4	$3/(4*3) = 0.25$ なので、0.33を用いる
3-2-0 (1ラウンド不戦勝)で棄権	9	5	$9/(5*3) = 0.60$

ゲーム・ウィン・パーセンテージ:

マッチ・ウィン・パーセンテージと同じように、あるプレイヤーのゲーム・ウィン・パーセンテージは、ゲーム・ポイントはそのプレイヤーが得られ得た最大のゲーム・ポイント（通常、プレイしたゲームの総数×3）で割って求められる。ここでも、0.33よりも小さかった場合、0.33を用いる。以下の2人のプレイヤーが4ラウンドのイベントに参加したとする：

ラウンド	成績	ゲーム・ポイントの合計	プレイしたゲーム数	ゲーム・ウィン・パーセンテージ
1	2勝（6点）			
2	2勝1敗（6点）			
3	1勝2敗（3点）			
4	2勝（6点）	21	10	$21/(3*10) = 0.70$

  

ラウンド	成績	ゲーム・ポイントの合計	プレイしたゲーム数	ゲーム・ウィン・パーセンテージ
1	1勝2敗（3点）			
2	1勝2敗（3点）			

	)		
3	2敗 (0点)		
4	1勝2敗 (3点)	9	11
			$9/(3*11) = 0.27$ なので、0.33を用いる

### オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ(オポ)

あるプレイヤーのオポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージとは、そのプレイヤーが対戦した相手のマッチ・ウィン・パーセンテージの平均である（不戦勝のラウンドは除く）。上に書いたマッチ・ウィン・パーセンテージの定義を用いて、それぞれの対戦相手のマッチ・ウィン・パーセンテージを算出する。

例：

- あるプレイヤーの、8ラウンドのイベントにおける成績は6-2-0であり、そのプレイヤーの対戦相手の成績は、それぞれ4-4-0、7-1-0、1-3-1、3-3-1、6-2-0、5-2-1、4-3-1、6-1-1であった。この場合、そのプレイヤーのオポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージは  $(12/24 + 21/24 + 4/15 + 10/21 + 18/24 + 16/24 + 13/24 + 19/24) \div 8$  となる。これを小数に直し、0.33を下まわる値を修正すると、 $(0.50 + 0.88 + 0.33 + 0.48 + 0.75 + 0.67 + 0.54 + 0.79) \div 8 = 0.62$  となる。
- また別のプレイヤーが、同じイベントで6-2-0の成績を得ていた。そのプレイヤーの対戦相手の成績は、不戦勝、7-1-0、1-3-1、3-3-1、6-2-0、5-2-1、4-3-1、6-1-1であった。したがって、そのプレイヤーのオポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージは、上と同じように計算して、 $(0.88 + 0.33 + 0.48 + 0.75 + 0.67 + 0.54 + 0.79) \div 7 = 0.63$  となる。

### オポネント・ゲーム・ウィン・パーセンテージ

オポと同じように、あるプレイヤーのオポネント・ゲーム・ウィン・パーセンテージは、単純にその対戦相手全員のゲーム・ウィン・パーセンテージの平均で求められる。オポを求めるときと同じように、0.33以下のゲーム・ウィン・パーセンテージは0.33として計算する。

### 不戦勝

プレイヤーがあるラウンドで不戦勝になったとき、そのマッチに2-0-0で勝ったものとして計算される。つまり、3マッチポイントを得、6ゲームポイントを得る。そのプレイヤーのオポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージやオポネント・ゲーム・ウィン・パーセンテージを求めるときには、それは無視される。

### 付録D - リミテッドにおいて推奨されるブースターの組み合わせ

注：プレミア・プレイのイベントは、以下のブースターの組み合わせでおこなわなければならない

い。

『イニストラードを覆う影』ブロックにおいて、リミテッド・イベントでのブースターの組み合わせは以下の通り。（2016年7月22日から2016年9月29日まで）

- 個人戦シールドデッキ：『異界月』×4、『イニストラードを覆う影』×2（1人あたり）
- 個人戦ブースタードラフトまたはチーム戦ロチェスタードラフト：『異界月』×2、『イニストラードを覆う影』×1（1人あたり）
- 3人チーム戦シールドデッキ：『異界月』×8、『イニストラードを覆う影』×4（チームあたり）
- 双頭巨人戦シールドデッキ：『異界月』×6、『イニストラードを覆う影』×2（チームあたり）
- 双頭巨人戦ブースタードラフト：『異界月』×4、『イニストラードを覆う影』×2（チームあたり）

『イニストラードを覆う影』において、リミテッド・イベントでのブースターの組み合わせは以下の通り。（2016年4月8日から2016年7月21日まで）

- 個人戦シールドデッキ：『イニストラードを覆う影』×6（1人あたり）
- 個人戦ブースタードラフトまたはチーム戦ロチェスタードラフト：『イニストラードを覆う影』×3（1人あたり）
- 3人チーム戦シールドデッキ：『イニストラードを覆う影』×12（チームあたり）
- 双頭巨人戦シールドデッキ：『イニストラードを覆う影』×8（チームあたり）
- 双頭巨人戦ブースタードラフト：『イニストラードを覆う影』×6（チームあたり）

『エターナルマスターズ』において、リミテッド・イベントでのブースターの組み合わせは以下の通り。（2016年6月10日から2016年9月29日まで）

- 個人戦シールドデッキ：『エターナルマスターズ』×6（1人あたり）
- 個人戦ブースタードラフトまたはチーム戦ロチェスタードラフト：『エターナルマスターズ』×3（1人あたり）
- 3人チーム戦シールドデッキ：『エターナルマスターズ』×12（チームあたり）
- 双頭巨人戦シールドデッキ：『エターナルマスターズ』×8（チームあたり）
- 双頭巨人戦ブースタードラフト：『エターナルマスターズ』×6（チームあたり）

『カラデシュ』において、リミテッド・イベントでのブースターの組み合わせは以下の通り。（2016年9月30日から2017年1月19日まで）

- 個人戦シールドデッキ：『カラデシュ』×6（1人あたり）
- 個人戦ブースタードラフトまたはチーム戦ロチェスタードラフト：『カラデシュ』×3（1人あたり）
- 3人チーム戦シールドデッキ：『カラデシュ』×12（チームあたり）
- 双頭巨人戦シールドデッキ：『カラデシュ』×8（チームあたり）

- 双頭巨人戦ブースタードラフト：『カラデシュ』×6（チームあたり）

『カラデシュ』ブロックにおいて、リミテッド・イベントでのブースターの組み合わせは以下の通り。（2017年1月20日から）

- 個人戦シールドデッキ：『霊気紛争』×4、『カラデシュ』×2（1人あたり）
- 個人戦ブースタードラフトまたはチーム戦ロチェスタードラフト：『霊気紛争』×2、『カラデシュ』×1（1人あたり）
- 3人チーム戦シールドデッキ：『霊気紛争』×8、『カラデシュ』×4（チームあたり）
- 双頭巨人戦シールドデッキ：『霊気紛争』×6、『カラデシュ』×2（チームあたり）
- 双頭巨人戦ブースタードラフト：『霊気紛争』×4、『カラデシュ』×2（チームあたり）

#### 付録 E - スイス式イベントにおいて推奨されるラウンド数

プレミア・イベント（グランプリ・トライアル、プロツアー予備予選、プロツアー地域予選、地域ラストチャンス予選、ワールド・マジック・カップ予選、ワールド・マジック・カップ予選ラストチャンス予選など）は以下のスイス式ラウンドで運営される。非プレミア・イベントにおいても、イベント主催者の決定によりこれを用いてもよい。

参加人数（チーム数）	スイス式ラウンド数	決勝ラウンド
8	シングルエリミネーション3ラウンド（スイス式は行わない）	行わない（シングルエリミネーションのみ）
9-16	4（リミテッドの場合） 5（構築の場合）	トップ8（リミテッドの場合） トップ4（構築の場合）
17-32	5	トップ8
33-64	6	トップ8
65-128	7	トップ8
129-226	8	トップ8
227-409	9	トップ8
410+	10	トップ8

チーム戦の場合、各チームを1人のプレイヤーとして計算する。

不戦勝が与えられているイベントにおいては、1不戦勝を持つプレイヤーは2人分、2不戦勝を持つプレイヤーは4人分、3不戦勝を持つプレイヤーは8人分として上の表を用いること。

## 付録F – プログラムのルール適用度

以下の表は各種プログラムのルール適用度を示している。

イベント名	ルール適用度
フライデー・ナイト・マジック	一般
ゲームデー	一般
グランプリ初日	競技
グランプリ2日め	プロ
グランプリ・トライアル	一般*
（特定フォーマット）選手権	競技
プレリリース	一般
プロツアー	プロ
プロツアー地域予選（RPTQ）	競技
地域ラストチャンス予選	競技
プロツアー予備予選（PPTQ）	競技
スーパー・サンデー・シリーズ・チャンピオンシップ	競技
スーパー・サンデー・シリーズ予選	競技
世界選手権	プロ
ワールド・マジック・カップ	プロ
ワールド・マジック・カップ予選	競技
ワールド・マジック・カップ予選ラストチャンス予選	競技

\*

（当該グランプリへの不戦勝以外に）相当額の賞を提供するグランプリ・トライアルは、ルール適用度を競技で行なってもよい。

**All trademarks are property of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries.  
(C)2016 Wizards.**