FORCE OF THE HORSE フロアルール Ver.1.1.1

はじめに

この文書は、トレーディングカードゲーム(以下、TCG)「FORCE OF THE HORSE」のイベント共通ルールです。

対戦の勝ち負けにこだわるだけでなく、イベントに参加した皆さんが気持ちよく本TCGを楽しむことができるよう、互いにルールを守り、良いイベントを目指しましょう。

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：観覧者の皆さんへ

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：ゲームの準備について

第7章：デッキを「切る」行為について（シャッフルについて）

第8章：対戦の終了および勝敗について

第9章：対戦の投了と同意による引き分け、退会の途中棄権について

第10章：不正行為による対戦結果の操作について

第11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

FORCE OF THE HORSE カードゲームのイベントに参加する皆さんは、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

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、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、対戦後それぞれ対戦相手には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（場にあるカード、公開されたカード、ファームにあるカード）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。
- ・ カードに指示がない限り、対戦相手の手札や山札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。
- ・ 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（またはスタッフ）を呼んで、その疑問について確認することができます。このとき、プレイヤーの皆さんは、ジャッジ（またはスタッフ）によって決められた内容に従わなければなりません。
- ・ 対戦中に対戦に関係のないもの（デッキ、プレイマット以外のもの）は机の上に置かず、可能な限り触ってはいけません。
※対戦を補助するサポートアイテムとして、以下の物が使用できます。ただし、対戦に支障がないよう対戦相手に了承を取って使用しましょう。
- サイコロやダイス(正二十面体以下のもの)
- ・ 対戦中に、ルール上問題の無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（またはスタッフ）を呼んで対応をしてもらいましょう。
- ・ 盗難や事故防止のため、プレイヤーは手荷物の管理に注意を払うようにしてください。

第3章：観戦者の皆さん

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に、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、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：ゲームの準備について

距離と競馬場と馬場状態が決まってからデッキをチューニングできる時間があります。制限時間はありませんが、5分ほどを目安に行いましょう。時間の関係で、大会運営上支障が出るとジャッジ（またはスタッフ）が判断した場合は、制限時間を設けますので、その時はその時間内に行うようにしましょう。

（大会によっては予め距離や競馬場や馬場状態が決まっている場合があります。その時はデッキのチューニングの時間は設けない場合がありますので、大会に参加できるデッキを準備して臨んでください。）

大会では短距離戦は 30 分／マイル・中距離戦は 40 分／長距離戦は 50 分が試合時間となります。（大会によって試合時間は変更になる可能性があります。）

第 7 章：シャッフルについて

デッキをシャッフルするとは、デッキのカードの順番が、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、十分にランダムになるようシャッフルを行い、手札を 7 枚揃えた後、試合の距離に応じて、それぞれのエリアに適正枚数を置いていきます。対戦中「ファームをシャッフルする」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。デッキもしくはファーム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 11 章に詳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もしくはファームが十分ランダムになるよう、満足するまでシャッフルするまたはカット（テーブルの上に置いた状態から、いくつかの山に分けてひとつにまとめる切り方）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。

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。確認で行うカットやシャッフルは、時間をかけすぎないように行ってください。

対戦相手が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もしくはファームをシャッフルすること、カットすることはできません。

ただし両者が了承した場合に限り、相手にシャッフルして頂く必要はありません。

■ジャッジによるシャッフル

ジャッジはプレイヤーの求めに応じて、もしくは「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もしくはファームをシャッフルする権限を持っています。

プレイヤーはどちらかのデッキもしくはファームが十分ランダムにシャッフルされていないと感じた場合や、手順通りに行われなかった場合、ジャッジを読んでそのデッキもしくはファームをシャッフルするように求めることができます。

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。

第8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。

制限時間が設けられていて、時間終了時点で勝敗が決していない時は、その時点でデッキ枚数が少ないプレイヤーの勝利となります。どちらのプレイヤーもデッキ枚数が同数の場合は、後攻側プレイヤーの勝利となります。

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。

ただし対戦終了後であっても、不正な行為が発覚しそれが認められた場合、あるいはそれにより今後の大会運営に著しい影響が及ぶ懸念がある場合、大会主催者側の判断により対戦結果の訂正と、訂正前の対戦結果に付随する一切の権利を剥奪する場合があります。

第9章：対戦の投了と同意による引き分け、大会の途中棄権について

■対戦の投了と同意による引き分け（インテンショナルドロウ）

やむを得ない事情を除き、原則として投了は認められません。ゲームが終了するまでプレイを続けなければなりません。対戦途中での意図的な投了は不正行為としてみなす場合があります。

本カードゲームではインテンショナルドロウ（ID）は認めていません。必ず試合を行い、勝敗がつくまでゲームをプレイしてください。

■大会の途中で棄権を希望するプレイヤーは、原則としてジャッジ（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。

また、棄権した場合は記念品などを入手できない場合もあります。

第10章：不正行為による対戦結果の操作について

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章に詳しく書かれてあります。

第11章：ペナルティについて

この「FORCE OF THE HORSE カードゲーム公認大会フロアルール」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、

《ジャッジやスタッフ》の権限により、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《ジャッジまたはスタッフ》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、《ジャッジまたはスタッフ》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。

(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】や【失格】に格上げされることがある。

(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のみである。

(違反例)

- ・デッキ構築条件(短距離・マイル・中距離では 60 枚、長距離では 80 枚のデッキ)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、距離カードを多く引いた、ファームからカードを戻したなど必要以上に

得るなどの不正行為。

※公式大会では上記に【出場停止】が加わります。