



*Prism Connect is a card game that is strategic
while being easy to play. Assemble a deck of
the works you like and then play against your friends!*

プリズムコネクト全国大会 レギュレーション

—プリズムコネクト事務局—

電話番号 03-5577-5188

【電話受付時間】 月曜日～金曜日 11:00～17:00

プリズムコネクト全国大会 2012 レギュレーション

○はじめに

これはプリズムコネクトの大会に参加して頂く皆様が、大会を通じてゲームを楽しむことができるように定めたものです。ルールブックと合わせて全ての項目をご一読された上で参加して頂けますよう、お願い申し上げます。

大会運営

○大会形式

・シングルレギュレーション

単一の作品のカードのみで構築されたデッキを使用して参加できる大会です。

※他の作品のカードは混ぜられません。

○試合の制限時間

制限時間は **30** 分。1 本勝負で行います。

○試合形式

・スイスドロー形式

一定の試合回数を行う形式です。同じ点数の人と対戦を行ない、最終的に点数がより高いプレイヤーを上位とします。

スイスドロー形式の得点：

勝ち → 3 点

引き分け → 1 点

負け → 0 点

※不戦勝の場合、その対戦は得点 3 点として記録されます。

スイスドロー形式の対戦相手の組み合わせ方：

1 試合目は、無作為に決定されます。

2 試合目以降は、その時点で順位の近いプレイヤー同士で組み合わせられます。

順位は、下記の最終順位と同様の方法で決定します。

スイスドロー形式の最終順位：

以下の内容で順位を決定します。(1) が同じ数値の場合は (2) を比べます。(2) も同じ数値の場合は (3) で比べます。

(1) 勝ち点

(2) 対戦相手の点数 (対戦相手の点数を全て合計した数値)

※不戦勝の場合、対戦相手の点数は $(3 \times \text{回戦数} \div 2)$ 点として記録されます。

(3) 対戦相手の点数の最大値が大きい

例：対戦相手の点数が 18 点だった場合、内訳が A: $9+6+3$ B: $6+6+6$ A の順位が上になります。

○参加人数と試合回数について

参加者が 129 名を超えた場合、別のブロックに分かれて試合を行います。

参加者が 65 名～128 名の場合 7 回戦

参加者が 33 名～64 名の場合 6 回戦

参加者が 17 名～32 名の場合 5 回戦

参加者が 9 名～16 名の場合 4 回戦

参加者が 5 名～8 名の場合 3 回戦

デッキ・カードに関して

○デッキの枚数制限

デッキを作成する際のルール

カード 40 枚ちょうどで作ります。枚数に過不足があってははいけません。

同じカード（作品とカードナンバーが同じもの）は、それぞれ 3 枚までしか入れられません。

大会前日までに発売されたカードは全て使用可能です。

地全国大会では下記のプロモーションカードは使用不可になります。
その他のプロモーションカードは使用可能です。

作品名	カード No.	カード名称
うたの☆プリンスさまっ♪マジLOVE1000%	PR-007	ダンスレススノーノ瀬トキヤ&一十木 音也
劇場版 Fate/stay night UNLIMITED BLADE WORKS	01-027a	聖剣の所有者 セイバー
神曲奏界ポリフォニカ	PR-001	マチャ・マティア

※カードナンバーについて

カードナンバーには「01-001a」のように、末尾に英文字の付いているものがあります。

これはパラレルカードであることを示しており、カードナンバーを参照する際は英文字の付いていないカードと同一のものとして扱います。

○デッキの交換

大会参加中にデッキを交換してはいけません。

○スリーブ

スリーブを使用する場合、同じデッキに含まれるすべてのカードは、同じスリーブに入れて区別がつかないようにしてください。

スリーブは二重まで可能です。

スリーブの状態が試合に著しく支障をきたす場合、ジャッジの判断により失格になる場合があります。

使用できるスリーブ / スリーブガードは下記になります。

- ・ムービック / エンスカイから発売されている「キャラスリーブコレクション」、「キャラスリーブガード」。
- ・オフィシャルで配布したスリーブ。
- ・市販されている無地のスリーブ / 無地のスリーブガード。

○制限カード

制限カードはありません。

※2012年12月1日現在

大会に関して

○先攻、後攻の決定方法

ジャンケンで、勝者が先攻と後攻のどちらかを選択します。

○遅刻

プレイヤーは、試合開始時間に指定の座席に着いていることが求められます。
試合開始時間に指定の座席についていない場合、ジャッジの判断により「ゲームの敗北」となる場合があります。

○時間切れ

試合時間が終了した時点で勝敗が決まっていなかった場合は、次の非手番のターン終了時までプレイします。
それでも勝敗がつかない場合は引き分けとなります。

○同意による引き分け

同意による引き分けを行ってはいけません。全ての試合において、お互いに全力を尽くして必ず勝敗を決めてください。

○大会からの棄権

大会から棄権することを決めたプレイヤーは、次の試合の組み合わせが発表される前にジャッジに報告してください。

○ゲームの投了

いつでも投了することができます。そのゲームは投了したプレイヤーの敗北として扱います。
※投了とは、そのゲームの敗北を自主的に宣言することを指します。

○ゲーム上の解釈・裁定

公式 HP の Q&A で発表されたルールの裁定は随時適用されます。

○対戦中のマナー

- ・対戦する前や対戦した後に「よろしくお願ひします」、「ありがとうございました」等の挨拶をしてください。
- ・筆記用具は必ず持参してください。
- ・対戦中の携帯電話の使用は禁止します。携帯電話を時計の代わりとして使用する場合は、対戦相手の承諾を得た上で使用してください。
- ・トイレなどは決められた休憩時間内に済ませるようにしてください。対戦中に立席したい場合は、速やかにジャッジを呼んでください。
- ・対戦中、相手のカードを触る場合は、相手の許可を取ってから行ってください。
- ・対戦中、観戦者や対戦相手以外のプレイヤーとは、いかなる会話も行ってはいけません。
- ・相手を罵倒したり、挑発するような発言は、絶対行ってはいけません。
- ・対戦中、テーブルの上には、デッキ、筆記用具、コイン等以外のゲームに関係ないものは置いてはいけません。
(対戦中に必要のない物は個人のバッグなどに入れて保管してください。)
- ・不正(ツミコミやイカサマ等)は、絶対に行わないでください。
- ・このレギュレーションを逆手に取った行動を行ってはいけません。

○プレイミスや違反行為があった場合

- ・ルール等の疑問、レギュレーションに違反する行為等がある場合、直ちにジャッジを呼び判断を仰いでください。
- ・対戦中、何らかの事情でジャッジの裁定が遅れる場合、なるべく現状を維持した状態で、ジャッジの裁定を待ってください。
その場合、待った時間に応じて対戦時間の延長を、ジャッジの判断により行うことがあります。
ジャッジの指示には従いましょう。大会中のジャッジの裁定は絶対ですので、従ってください。
- ・ゲーム上のルールの判断や、プレイミスの罰則適用を、プレイヤー間の判断のみで行わないでください。
必ずジャッジを呼び、その指示を仰いでください。

○不正行為

不正行為は許されない行為です。ジャッジは、全ての不正行為の申し立てをよく検討し、プレイヤーが不正行為をしたと判断した場合、「罰則」を適用することができます。不正行為は、下記のようなものがあります。

- ・外部から助言を受けること、または外部に助言すること
- ・シャッフルやカットの途中に相手のカードの表側を見ること
- ・ゲームやマッチの結果を共謀して改ざんすること
- ・ルールやカードを誤った内容でプレイすること
- ・過剰にカードを引くこと
- ・デッキから自分または対戦相手の引くカードを不正に操作すること
- ・時間制限を利用して、ターンを引き伸ばす時間稼ぎを行うこと
- ・誤った公開情報（残りのライフ数、場にあるカードの状態、コネクトゲージの枚数、デッキのカード枚数など）を伝えること
- ・ジャッジや対戦相手に、虚偽あるいは誤解を招く情報を伝えること

○罰則

レギュレーションが守れなかった場合、ジャッジの権限により、罰則が課せられる場合があります。

罰則は、ルール違反の程度や状況からジャッジが判断し、課せられます。

また、罰則が課せられた後もルール違反が繰り返し行われた場合は、より厳しい罰則が課せられる場合があります。

【罰則の種類と適用の原則】

※以下①～④の罰則の適用例は、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）罰則が課せられる場合があります。

①注意

対戦の勝敗に影響することなく、対戦を正しい局面に戻すことができる、あるいは、一方のプレイヤーが特別有利な状態にならない違反に対して、課せられる場合があります。

(違反例)

- ・コストや使用できるタイミングを間違えてカードを使用した場合。

(解決例)

コストにしたカード、使用したカードを手札に戻します。ターンが進み状況が判断できない場合は、そのままゲームを進めてください。

②警告

対戦を正しい局面に戻すことはできるが、対戦の勝敗に影響を及ぼす可能性がある場合、あるいは、①注意が複数回課せられた後、再度①注意相当のルール違反が繰り返された場合に、課せられる場合があります。

(違反例)

- ・誤って、余分にカードを引いてしまった。等

(解決例)

引いたカードを元に戻します。次のステップや次のターンに移行した場合は、そのままゲームを進めてください。

(違反例)

- ・コネクトアタックの際、消費してはいけないコネクトゲージのカードを消費してしまった。
(消費するカードの順番を間違えてしまった、等)

(解決例)

コネクトゲージのカードを元の状態に戻します。
裏向きから誤って表にしてしまったコネクトゲージのカードがある場合は、そのカードをゲームから取り除き、デッキの上から同じ場所に裏向きで置いてください。

③敗北

その行為が対戦中のプレイまたは対戦の結果に重大な影響を及ぼし、さらにそれ以上対戦を続けることや、対戦の結果を認めることが不適当であるとジャッジが判断した場合に、課せられる場合があります。この罰則を課せられたプレイヤーは、その対戦は負けとなります。

※お互いのプレイヤーにこの罰則が課せられた場合は、両プレイヤー負けとなります。

(違反例)

- ・デッキ構築のルールに違反したデッキで参加した。
- ・対戦相手と相談し、対戦や対戦結果を不当に操作した。等

④失格

プレイヤーの行為が大会の公正性や大会運営に対して、著しく重大な影響を及ぼすケースが発生した場合に、課せられる場合があります。このペナルティを課せられたプレイヤーは、以降その大会で対戦を続けることができなくなります。

(違反例)

- ・大会備品を故意に破損したり、他の参加者に危害を加えたりなど、著しくマナーに反する行為を行った。等

○ゲーム外のルール

シャッフル

- ・対戦の開始前に必ず対戦相手の前で、入念なシャッフルを行ってください。
- ・その後対戦相手にシャッフルまたはカットをしてもらってください。
- ・ゲーム中にシャッフルを行った場合も同様です。

○ゲーム中の注意事項に関して

宣言・確認作業

- ・宣言は一つ一つはっきりと宣言してください。
また、対戦相手はその宣言に対する了解をはっきり表明してください。
- ・お互いのプレイヤーはミスプレイが無いように、対戦相手のプレイにも注意を払ってください。

公開情報

- ・デッキの枚数、ライフの数、捨て札置き場や場に出ているカード、コネクトゲージの枚数や表裏の状態手札の枚数、スコアシートの記述内容は、対戦中のプレイヤーにも公開された情報です。
- ・プレイヤーは、公開情報を対戦相手の許可を受けてから、確認する事ができます。
要求されたプレイヤーは、正確に提示してください。
- ・手札の位置は常にテーブルの上にして、枚数が対戦者に常に見えるようにゲームを行ってください。

遅延

- ・対戦時間を故意に引き延ばす行為には、「罰則」が適用されます。
- ・故意の有無にかかわらず、過度の長考や無駄の多いプレイングなどによって、対戦時間を著しく浪費している場合、「罰則」が与えられる場合があります。

以上