Ver.1.1

KAMITSUABKI CARD GAME フロアルール

最終更新日：2025 年 7月 11日

■ はじめに 2

■ Chapter.1 イベント・大会に参加するみなさまへ 2

■ Chapter.2 プレイヤーのみなさまへ 2

対戦に関するマナーについて 2

■ Chapter.3 観戦する皆様へ 3

■ Chapter.4 ジャッジについて 4

■ Chapter.5 使用可能なカードについて 4

■ Chapter.5.1 メインデッキについて 5

■ Chapter.5.2 サイドデッキについて 5

■ Chapter.6 補助アイテムについて 6

■ Chapter.7 山札をきる行為について 8

1. プレイヤーが山札をきることについて 8

2. ジャッジやスタッフが山札をきることについて 9

■ Chapter.8 対戦の終了及び勝敗について 9

■ Chapter.9 投了や、合意の上の引き分け 9

1. 投了について 10

2. 合意の上の引き分けについて 10

■ Chapter.10 大会の途中棄権 10

■ Chapter.11 不正行為による対戦結果の操作について 10

■ Chapter.12 ペナルティについて 10

【ペナルティの種類と適用について】 11

■ Chapter.13　プレイエリアの管理について 12

■ はじめに

「フロアルール」は、大会が公平に行われるためのものです。この「フロアルール」では、特に大切なことについて記載しています。

すべての参加者の皆様には、全員が満足できる大会になるよう、「フロアルール」を確認してください。

■ Chapter.1 イベント・大会に参加するみなさまへ

KAMITSUBAKI CARD GAME のイベントや大会に参加するみなさまは、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。

■ Chapter.2 プレイヤーのみなさまへ

プレイヤーのみなさまは、決められたルールやマナーを守り、お互いが気持ちよくLIVE（対戦）できるよう、フェアプレイを心がけましょう。

対戦に関するマナーについて

プレイヤーのみなさまは以下のことを心がけましょう。

・対戦前には挨拶を、対戦後も挨拶をしましょう。

・対戦中はカードの効果やカード名をはっきりと宣言し、 対戦相手もそれにきちんと答えましょう。

・対戦中は対戦相手やジャッジの方やスタッフに分かりやすいよう、 きちんとカードやトークン等の持ち物を整理してプレイしましょう。

・対戦相手のカードは丁寧に扱いましょう。

また、対戦相手の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。

・対戦相手が不快に感じる行為をしてはいけません。

・カードのモチーフになったアーティストが不快に感じる行為をしてはいけません。

・対戦中に離席する場合は、対戦相手とジャッジまたはスタッフの許可を得ましょう。

・対戦中にルールに関して疑問が発生した場合、プレイヤーのみなさまは、 ジャッジまたはスタッフを呼んで、その疑問を確認することができます。

プレイヤーのみなさま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いけません。

しかし、ジャッジまたはスタッフの裁定に対して不服がある場合は、別のジャッジまたはスタッフによる裁定の見直しを要求することができます。

プレイヤーのみなさまの要求に対する最終的な決定権はジャッジまたはスタッフにあります。

対戦終了後のマナーについて（※Ver1.1 より追加）

・対戦が終了したプレイヤーは、他のテーブルでの対戦が継続している場合、ジャッジまたはスタッフの許可なく立ち歩いたり、他の対戦に干渉するような行動をとってはいけません。大きな声での会話、テーブル間の移動、対戦中のプレイヤーへの指示出しなど、他のプレイヤーの集中を妨げる行為が確認された場合、マナー違反として注意またはペナルティの対象となる場合があります。

■ Chapter.3 観戦する皆様へ

イベントや大会の対戦を観戦する場合は、対戦や大会の運営に支障が出ないよう、会場のルールやマナーを守って観戦するようにしましょう。

これが守られない場合、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ございます。

■ Chapter.4 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やイベントの運営がなされるよう、参加者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な行動が求められます。

すべてのジャッジは、自身がルールの不備やプレイヤーの不正行為、または不正と疑わしき行為を予見・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。

■ Chapter.5 使用可能なカードについて

プレイヤーは、大会ごとのルールで決められたカードを使用します。

どのような大会やイベントでも、偽造されたカードを使用することはできませんが、故意ではない破損などにより、公平な対戦の継続が不可能だと判断した場合のみ、代替カードの使用が認められます。

ただし、代替カードはジャッジが発行したもの、もしくはジャッジが承認したものに限ります。

カードの表面、裏面、側面に、同じ山札内のカードと区別できるような傷や汚れ、反り等がある場合、ジャッジの判断により大会やイベントで使用できない場合があります。

ただし、カードスリーブを使用することで区別できなくなるような場合は、使用することができます。

また、カードの表面はゲームに必要な情報が読み取れる状態になっていなければなりません。

カードのテキストは、公式 X や公式 HP で告知され、訂正されている場合、最新のものが適用されます。

サインカードについて　（※Ver.1.1 より追加）

公式からサインの付いたカードが展開されることがあります。

サインが施されたカードを使用する場合、以下の条件をすべて満たしている必要があります。

・公式から展開されているサインカードであること（※1、※2）

・サインが、カードの説明文、登場時効果、カード名などの文字情報と被っていないこと　（文字情報に少しでも重なっている場合、そのカードは使用できません）

※1：非公式なサインや、個人による書き込みがあるカードは使用できません。

※2：「公式から展開されているサインカード」とは、 公式が事前に「キャストやアーティストによるサインの実施・配布」を告知しているイベントやキャンペーン、 またはそれに付随するサービス（有償・無償を問わず）で入手したカードを指します。

■ Chapter.5.1 メインデッキについて　（※Ver1.1 より追加）

プレイヤーが大会やイベントで使用するデッキには、ルール上の観点に基づいた構築制限が定められています。加えて、大会によっては主催者の判断により、個別の制限が適用される場合があります。

構築制限に明らかに反していると見られるデッキやプレイが確認された場合、速やかにジャッジまたはスタッフに報告してください。

報告を受けたジャッジは、提供された情報に基づき、必要に応じて調査および対応を行います。

■ Chapter.5.2 サイドデッキについて　（※Ver1.1 より追加）

大会のルールにより、サイドデッキの使用が認められることがあります。サイドデッキにも、ルール上の観点に基づいた構築制限が定められています。加えて、大会によっては主催者の判断により、個別の制限が適用される場合があります。

構築制限に明らかに反していると見られるデッキやプレイが確認された場合、速やかにジャッジまたはスタッフに報告してください。

報告を受けたジャッジは、提供された情報に基づき、必要に応じて調査および対応を行います。

■メインデッキとサイドデッキのカード入れ替えについて　（※Ver1.1 より追加）

サイドデッキの使用が認められている大会においては、許可されたタイミングに限り、メインデッキとサイドデッキの間でカードの入れ替えを行うことができます。

許可されていないタイミングでのカードの入れ替えは認められず、不正行為と見なされる場合があります。

メインデッキとサイドデッキのカードを入れ替える際は、必ずジャッジの確認のもとで行ってください。

■ Chapter.6 補助アイテムについて

1. スリーブについて　（※Ver.1.1 にて更新）

プレイヤーは大会ごとのルールで定められたスリーブを使用することができます。
大会やイベントにおいて、ジャッジによってスリーブが使用できないものと判断された場合、プレイヤーはより適したスリーブに交換するか、スリーブなしで対戦するか選択することができます。

スリーブの使用に関する注意点（※Ver1.1 より追加）

- スリーブを複数重ねて使用する場合は、最大で 3 枚までとします。
- スリーブは、メインデッキ内のすべてのカードに対して同一条件で装着されていなければなりません。
- スリーブは、サイドデッキ内のすべてのカードに対しても同一条件で装着されていなければなりません。

- メインデッキとサイドデッキで異なる種類・条件のスリーブを使用することは可能です
  ただし、メイン・サイド間でカードを入れ替える場合、入れ替え後のメインデッキ内カードがすべて同一条件のスリーブであること、およびサイドデッキ内カードも同様に統一されていることが必要です。
- スリーブ内のカードを取り出したり入れ替えたりする際に、故意にスリーブに傷や印をつけるなどの行為が確認された場合は、厳しいペナルティが科される可能性があります。

2. プレイマットについて

プレイヤーは大会ごとのルールで定められたプレイマットを使用することができます。

過度に大きいものや KAMITSUBAKI CARD GAME のカード配置とは異なる配置が記載されているものは使用できません。

最終的には大会やイベントにおいて、ジャッジによって使用の可否を判断します。

3. サイコロについて　（※Ver.1.1 にて更新）

プレイヤーは対戦に際し、サイコロ（6 面ダイス）を持参する必要がある場合があります。各面に 1〜6 が記載されたものを使用してください。また、一部の目が出る確率が偏るようなサイコロは使用できません。サイコロに不正が認められた場合、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 Chapter.12 参照

サイコロを振る行為について （※Ver1.1 より追加）

サイコロを使用した際は、出た目をお互いのプレイヤーが確認できる必要があります。 対戦相手が目を確認する前にサイコロを回収することはできません。サイコロが机の下や場外など視認できない場所に落ちた場合は、振り直しとなります。

また、1 枚のカードの効果でサイコロを複数回振る必要が生じたとき、複数のサイコロを同時に振ることが可能です。その際は、すべて同一のデザインのサイコロ（サイズ・色・面構成などが同じもの）を使用してください。 直前の サイコロを振り直すことができるカード効果が働いている時に、複数のサイコロを同時に振った場合、その効果を適用することはできません。

4. 各種トークンについて　（※Ver1.1 より追加）

対戦にあたって、魔力トークンおよび VOL トークンを持参していただく場合があります。公式イベントでは、公式より配布・販売されている紙製またはアクリル製のトークンをご使用ください。

■ Chapter.7 山札をきる行為について

山札をきる行為とは、山札のカードの順番がお互いのプレイヤーに分からないよう、充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山札は、それぞれの対戦が開始したときや、対戦中「山札をきる」と指定された直後はよく混ぜられた状態でなければなりません。

山札をきるときに不正な操作を行った場合、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 Chapter.12 参照

1. プレイヤーが山札をきることについて

・プレイヤーは自分のデッキが充分ランダムになるように、満足するまで山札をきることができます。

ただし、対戦相手が見える位置で適切な時間内に行う必要があります。

また、カードに傷や印を付けたり、中身を見ないように注意しなければなりません。

・プレイヤーは対戦相手が相手自身の山札をきったあと、そのデッキをきることができます。 このときプレイヤーは、相手のカードに傷や印をつけたり、中身を見ないよう注意し、手短に行わなければなりません。

・プレイヤーは自分が山札をきったあと、対戦相手に山札をきりなおすことを促しましょう。

対戦相手が要求することも可能です。

対戦相手が山札をきったあと、プレイヤーは自分の山札をきることはできません。

2. ジャッジやスタッフが山札をきることについて

・ジャッジまたはスタッフはプレイヤーの要求に応じて、もしくはジャッジまたはスタッフの判断においてプレイヤーの山札をきる権限があります。

プレイヤーはどちらかの山札が充分ランダムにきら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、ジャッジを呼んでその山札をきることを要求することができます。

ジャッジが山札をきったあと、プレイヤーは山札をきることはできません。

■ Chapter.8 対戦の終了及び勝敗について

対戦の終了及び勝敗については、大会ごとのルールに従い、決定されます。

ただし、大戦終了後に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やイベント運営に著しい影響がおよぶ懸念がある場合、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権利を剥奪する可能性があります。

また、対戦の結果を付けることが困難であると判断された場合、ジャッジまたはスタッフにより勝敗結果を決めることがあります。

■ Chapter.9 投了や、合意の上の引き分け

対戦相手に投了を要求したり、引き分けを提案したりする際に、何かしらの見返りを持ち出してはいけません。

1. 投了について

対戦が終わるか、ジャッジによる勝敗の判断があるまでは、プレイヤーは投了することができます。

投了した場合、対戦は終了し、投了したプレイヤーは敗北となります。

2. 合意の上の引き分けについて

対戦が終わるか、ジャッジによる勝敗の判断があるまでは、プレイヤー双方の合意の上で、対戦を引き分けにすることができます。ただし、大会によって認められない場合があります。

■ Chapter.10 大会の途中棄権

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伝えて、許可を得なければなりません。

許可を得たプレイヤーは大会から棄権したことになります。

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になります。

■ Chapter.11 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ような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。

■ Chapter.12 ペナルティについて

この「フロアルール」や「ルールブック」、大会ごとのルールに書かれていることが守られなかった場合、ジャッジまたはその大会やイベントの主催者の権限により、ペナルティが科せられる場合があります。

ジャッジと大会やイベントの主催者は開催している大会やイベントに合わせて、ルール違反の程度や状況下は判断してペナルティを科します。

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。

ペナルティを科す際にも、参加者のみなさまが KAMITSUBAKI CARD GAME を楽しく遊べるよう心がけてください。

【ペナルティの種類と適用について】

以下のペナルティの適用例は、あくまで一例です。

同様の違反でも、開催している大会やイベントの内容にあわせて、ジャッジまたは大会やイベントの主催者の判断により、異なるペナルティが科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、科せられる場合があります。

例）カードの宣言をせず、プレイを進行しようとした。など

2. 警告

対戦を正しい盤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、「注意」が複数回科せられた後、再度「注意」相当のルール違反が繰り返された場合に、科せられる場合があります。

例）誤って、山札の一番上のカードを見た。など

3. 敗北

プレイヤーの行為が対戦中のプレイまたは大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または大会やイベントの主催者が判断した場合に、科せられる場合があります。

このペナルティが科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ペナルティが科せられた場合は、両プレイヤーが負けとなります。

4. 参加資格の停止

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場合に、そのどちらかもしくは両方が科せられる場合があります。

このペナルティが科せられたプレイヤーは失格もしくは、一定期間の出場停止となります。

例）意図的にカードを多く引いた。→失格。

例）不適切なサイコロを使用した。→失格。

例）参加者に危害を加える。→一定期間の出場停止。など

■ Chapter.13　プレイエリアの管理について（※Ver.1.1 より追記）

大会やイベント中、プレイヤーは対戦時に使用しない物品を、ジャッジの許可なく机の上やプレイエリアに置かないようにしてください。

机上に不要な物品（私物、食べ物、スマートフォン、デッキ外のカード、メモ、参考資料など）が置かれていた場合、不正行為とみなされ、ペナルティが科される可能性があります。

また、ジャッジから物品の移動・撤去を指示された場合は、速やかに従ってください。