ラストクロニクル　インフィニティ　フロアルール　ver.1.0

2022/11/22

本ルールはカードゲーム『ラストクロニクル　インフィニティ』の公式トーナメントにおいて適用されます。

1.トーナメントの基本規定

1-1.フォーマット

公式トーナメントで採用するフォーマットには以下のものがあります。

・構築戦
・ドラフト戦
・シールド戦
・多人数戦

このうち、構築戦・ドラフト戦・シールド戦を総称して「2 人対戦」と呼びます。

1-2.トーナメント形式

トーナメントは原則として 1 本制・スイスドロー形式で行います。

一部のトーナメントでは、スイスドロー形式で予選ラウンドを行い、その後上位のプレイヤーによる決勝ラウンドを行う場合があります。決勝ラウンドはシングルエリミネーション形式で行います。

1-3.勝ち点

スイスドロー形式では、勝者には 3 点の勝ち点が与えられます。ただし判定勝利（「2-3.時間切れの処理」参照）の場合は、勝者の勝ち点は 1 点となります。敗北は 0 点です。

1-4.順位の決定

スイスドロー形式では、勝ち点の多い順に順位を決定します。同点の場合、オポーネント・マッチウィン・パーセンテージ（※）によって順位を決定します。

※計算式によって対戦相手の平均勝ち点を算出したもの

2.試合時間の規定（2 人対戦）

2-1.試合時間

1 試合 20 分とします。

2-2.延長

制限時間が終了したら、その時点で進行中のターンを 0 ターンとし、追加の 1 ターンが行われます。決着がついた時点でそのゲームは終了し、決着がつかなかった場合は「2-3.時間切れの処理」を行います。

2-3.時間切れの処理

延長の 1 ターンでも決着がつかなかった場合、自分のカードを（対戦中にゲーム外へ移動させたものも含め）すべてデッキに戻してシャッフル後、互いのデッキの一番上を公開し、CA の値の大きいプレイヤーが勝利となります。同値の場合は決着がつくまで繰り返します。

この方法での勝利を「判定勝利」と呼びます。判定勝利は通常の勝利とは区別され、勝ち点が異なります（「1-3.勝ち点」参照）。

2-4.同時敗北

双方のプレイヤーが同時に敗北の条件を満たすことがあります。その場合は両者が敗北したものとします。

3.試合時間の規定（多人数戦）

3-1.試合時間

1 試合 60 分とします。

3-2.延長

制限時間が終了したら、脱落したプレイヤーを除き、4 番手（3 人の場合は 3 番手）のプレイヤーまでターンを行います。脱落していないプレイヤーが 1 人になった時点でそのゲームは終了し、決着がつかなかった場合は脱落していないプレイヤー間で「3-3.時間切れの処理」を行います。

3-3.時間切れの処理

1. 脱落させたプレイヤー数の多いプレイヤーが勝者となります。
2. 1 が同じ場合、その時点でライフの多いプレイヤーが勝者となります。
3. 2 が同じ場合、それらのプレイヤーは自分のカードを（対戦中にゲーム外へ移動させたものも含め）すべてデッキに戻してシャッフル後、互いのデッキの一番上を公開し、CA の値の大きいプレイヤーが勝利となります。同値の場合は（それらのカードを公開したプレイヤ

ーで）決着がつくまで繰り返します。

4.ゲームで使用するもの

4-1.デッキ

プレイヤーは、構築戦・多人数戦のトーナメントに参加する際に、それぞれのフォーマットの構築ルールに従った自分のデッキを持参する必要があります。ゲーム中にクロノレアのカードを使用する場合は、それらも持参する必要があります。

トーナメントの途中でデッキを変更したり、カードを入れ替えたりすることはできません。デッキ内のカードは、すべて『ラストクロニクル　インフィニティ』の正規のカードである必要があります。以下のようなカードは、デッキに使用することはできません。

・複製品や模倣品など、正規のカードでないもの
・カード裏面が『ラストクロニクル　インフィニティ』ではないもの
・落書きや損傷などにより、カード名やテキストの判別が困難なもの
・その他、主催者がゲームの進行に影響があると判断したもの

4-2.スリーブ・プレイマット

プレイヤーは対戦中にスリーブやプレイマットを使用することができます。スリーブを使用する際はデッキ（使用する前提のクロノレアのカードを含む）のすべてのスリーブの色や絵柄・状態を統一し、すべてのカードを同じ向きで入れ、カードの区別ができない状態にする必要があります。クロノグリフやトークンなど、デッキ内で使用しないカードは、スリーブを統一する必要はありません。

スリーブやプレイマットの状態がゲームの進行に影響があると判断できる場合や、公序良俗に反する絵柄のスリーブやプレイマットを使用している場合などに、主催者はプレイヤーに対し使用の中止を命じることができます。

4-3.ライフカウンター

プレイヤーは対戦中にライフの管理を目的として、ライフカウンターを使用することができます。

ライフカウンターは専用品のほかダイスやおはじき、メモ帳や筆記用具などが使用できます。スマートフォンのアプリを使用する場合は、対戦中にそれ以外のアプリを起動することはできません。

4-4.使用できないもの

トーナメントの進行の妨げとなるため、「4.ゲームに使用するもの」で規定されていない物品は、対戦中に使用することはできません。

5.ジャッジ

5-1.ジャッジの定義

ジャッジはトーナメントを適正に進行するために存在し、プレイヤーからのルールに関する質問に答えるほか、不適切な状態になったゲームを修正します。また、ジャッジは不適切なプレイや違反行為を行ったプレイヤーに対し、罰則を与える権利を持ちます。

5-2.裁定を求める権利

トーナメントに参加するすべてのプレイヤーには、ジャッジに裁定を求める権利があります。自分に不利益が生じる等の理由で、ジャッジを呼ぶことを拒否することはできません。

5-3.ジャッジによる裁定

プレイヤー間でルールに関して不明な点があった場合や、不適切なゲームの進行をしてしまった場合は対戦を止め、その場でジャッジを呼ぶ必要があります。ジャッジによる裁定を行い、その後ゲームを再開します。

5-4.ジャッジングによる延長時間

ジャッジが裁定を出すまでの間に 1 分以上対戦が止まった場合、その分の延長時間が与えられます。ジャッジは裁定にかかった時間を計測し、その旨をプレイヤーに伝える必要があります。

6.罰則規定

6-1.原則

この罰則規定は不注意、故意に関わらず、正しいルールでのゲーム進行が行われなかったときに参照されます。ジャッジはトーナメント中にトラブルが起こった場合、この罰則規定に沿う形で問題を解決します。もし、この罰則規定に沿う形で解決できない場合は、ジャッジの判断により罰則が決定されます。

6-2.罰則の種類

【注意】

「コストの支払いを間違えた」「誤ったタイミングでカードを使用してしまった」などの容易に現状復帰ができる程度の行動や、トーナメントの進行に影響を与えない程度の軽度の違反に対して与えられます。同じ内容の注意が繰り返される場合は、ジャッジによって【警告】に引き上げることもできます。

【警告】

「カードを過剰に引いてしまった」など、現状復帰は可能だが、ある程度ゲームに影響を及ぼしてしまう中度の違反に対して与えられます。また、同じ【注意】を何度も繰り返し、改善の意思が見られない場合にも与えられます。同じ内容の【警告】が繰り返される場合はジャッジによって【敗北】に引き上げることもできます。

【敗北】

「同じカードが規定枚数以上入っている不正なデッキで出場している」「ゲーム中のジャッジの指示や裁定に従わなかった」などの、そのゲームの進行が不可能な重度の違反に対して与えられます。【敗北】を与えられたプレイヤーがそれにも関わらず問題点を改善しない場合は、【失格】になります。

【失格】

すべての不正行為は【失格】に該当します。また、スタッフや参加者に危害を加える、会場の器物を破損するなどの犯罪、あるいはそれに準ずる行為を行なった場合も【失格】となります。【失格】を受けたプレイヤーはただちにそのトーナメントから除外され、また会場からの退場を命じられます。その内容によっては、今後『ラストクロニクル　インフィニティ』のトーナメントならびに、ホビージャパン主催の他のイベントに出場できなくなる可能性があります。

【受賞資格の剥奪】

【失格】が適用されたプレイヤーに対して同時に与えられます。そのプレイヤーは、当該のトーナメントにおける賞品や権利などの一切を受け取ることができなくなります。

6-3.遅刻

プレイヤーは、ラウンドの開始時間に着席している義務があります。

遅刻した場合、開始時間から 5 分を超えた時点で、そのプレイヤーの敗北となります。5 分以内に着席し、ゲームを始められるならそのままゲームを行い、遅刻したプレイヤーには【警告】が与えられます。そのゲームが時間切れになった際は遅刻した分の延長時間が設けられます。また、その次のラウンドの開始時までに会場に現れない場合、自動的にトーナメントから棄権したものとして扱います。

6-4.巻き戻しの原則

ルールやカードの処理に誤りがあり、気付かずに進行してしまった場合は、ジャッジにより可能であれば巻き戻しを行います。ゲームがそれ以上進行せず即座に気付いた場合

は、その行為を無効とします。カードを使用したならそれを元に戻し、支払ったコストも元に戻します。

すでにゲームが進んでおり、現状復帰が不可能と判断された場合は、ゲームはそのまま続行されます。この際に間違えたプレイヤーに【警告】を出す場合は、気付かず進めてしまった対戦相手にも【注意】が与えられます。

7.その他

7-1.観戦

トーナメントの参加・不参加に関わらず、来場者はドラフトや対戦を観戦することが可能です。観戦者には以下の義務があります。

・ドラフトや対戦中のプレイヤーに助言を与えることはできません。口頭での助言だけでなく、仕草や表情によってプレイヤーに情報が与えられる場合もあるので注意してください。

・ドラフトや対戦中に異常が発生した場合、すぐにジャッジを呼ぶようにしてください。その際に、進行中のドラフトやゲームを止めさせることはできますが、観戦者がそれ以上の介入をすることはできません。