



プレイ修正指針（日本語版）

2025/1/25 から有効

序文

ラベンスバーガー・タカラトミー及びディズニー・ロルカナ・TCG 組織化プレイチームは、快適で、開かれていて、支援的で、そして安全な環境を、全イベント参加者に提供しようとして取り組んでいる。この取り組みの一部には、トーナメント管理者がディズニー・ロルカナ・TCG トーナメント中に取り入れるであろう懲罰の指針や基準を定めることも含まれている。これらのルールは、そうした基準の概観を示すことを意図している。

トーナメントの全参加者はこの文書に記載されているルールを遵守することに同意する。これらのルールが破られた場合に懲罰が与えられる可能性がある。

参加者全員が守らなければならない他の文書には以下のものが含まれている。

- ディズニー・ロルカナ・TCG コミュニティ規約（英語版）
- ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版イベントルール
- ディズニー・ロルカナ・TCG 総合ルール

旧版からの変更点を分かりやすくするために、この文書では色付きの文章が使用されている。新規、または変更された文章は赤、別の項に移動した文章は紫で記述されている。

この文書に関する建設的なフィードバックや提案をすることができる。ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版公式ホームページのお問い合わせフォーム (<https://www.takaratomy.co.jp/products/disneylorcana/contact/>) よりご連絡ください。

目次

1. 序文

- 1.1. 懲罰の定義
- 1.2. ゲームの巻き戻し
- 1.3. 非公開のカード群

2. ルール上の誤り

- 2.1. 誘発忘れ
- 2.2. 非公開情報に関する誤り
- 2.3. カードの枚数に関する誤り
- 2.4. 一般的なルールの誤り

3. トーナメント上の誤り

- 3.1. 遅刻
- 3.2. 遅いプレイ
- 3.3. デッキ／登録の誤り－軽度
- 3.4. デッキ／登録の誤り－重度
- 3.5. リミテッドに関する誤り
- 3.6. 情報と意思疎通に関する誤り
- 3.7. 区別できるカード
- 3.8. 外部情報の参照

4. 非紳士的行為

- 4.1. 非紳士的行為－軽度
- 4.2. 非紳士的行為－重度
- 4.3. 非紳士的行為－重大
- 4.4. 故意の違反
- 4.5. 結果の捏造
- 4.6. 賭博

1 章 序文

1.1 懲罰の定義

注意：これはもっとも軽度の懲罰である。「注意」を与えられたプレイヤーは将来にこの種の誤りを犯さないように注意深くプレイすべきである。「注意」は追跡も記録もされない。

警告：誤りを犯し、今後注意深くプレイをすべきであるプレイヤーには、口頭で「警告」を与えられる。この「警告」は記録され、追跡される。同じトーナメント中でさらなる誤りを犯したプレイヤーは格上げされうる。

ゲームの敗北：そのプレイヤーは現在進行中のゲームに直ちに敗北する。この懲罰がゲームとゲームの間に適用された場合、そのプレイヤーが次に行うはずであったゲームに敗北する。両プレイヤーが同じゲームで「ゲームの敗北」を与えられた場合、代わりに懲罰の記録はされるがゲームは通常通り行われる。この措置は懲罰の相殺と呼ばれる。

マッチの敗北：そのプレイヤーは現在進行中のマッチに直ちに敗北する。この懲罰がラウンドとラウンドの間に適用された場合、そのプレイヤーは次に行うはずであったマッチに敗北する。両プレイヤーが同じマッチで「マッチの敗北」を与えられた場合、この懲罰は相殺されない。両プレイヤーがそのマッチに敗北する。「マッチの敗北」が賞品を伴うラウンド中に起こったとしても、そのプレイヤーは賞品を受け取る資格が残されている。

失格：そのプレイヤーは直ちに進行中のマッチ（があればそのマッチ）に敗北し、そのトーナメントから棄権した扱いになる。プレイヤーが賞品を伴うラウンド中に「失格」になった場合、通常であれば受け取る資格のある賞品の権利がはく奪される。しかし、すでに受け取った賞品ははく奪されてはならない（「失格」の前に受け取った参加賞やランダムに配布されるプロモーションカードなどが該当する）。

ジャッジは慎重にプレイヤーに懲罰を与えなければならない。ジャッジは懲罰が与えられる理由と、なぜその状況にその違反が当てはまるのかを説明しなければならない。

懲罰は必要であれば観客にも適用されうる。観客がそのトーナメントにおいてプレイヤーであるか、もしくはプレイヤーであった場合、懲罰はトーナメント管理者によって記録される。特に重大な問題については、簡潔な報告書をディズニーマー・ロルカナ・TCG 日本語版公式ホームページのお問い合わせフォーム(<https://www.takaratomy.co.jp/products/disneylorcana/contact/>)に提出しなければならない。重大な出来事、プレイヤーや観客の情報、事件の簡潔な説明が含まれる。

懲罰は、可能な限りこの指針に従って適用されなければならない。重大かつ例外的な状況においては、ヘッドジャッジはこの指針から逸脱することを選んでもよい。そのような場合、ヘッドジャッジはその逸脱の背景にある理由について慎重に説明し、その裁定が例外的なことであり、今後のトーナメントにおいて起こらないであろうことを説明しなければならない。

1.2 ゲームの巻き戻し

違反の修正措置のうちいくつかでは「ゲームの巻き戻し」を行う。ゲームを巻き戻すときは、違反が起こった時点からゲームを仕切り直すため、それぞれの行動を慎重にひとつずつ戻さなければならない。ジャッジはもっとも直近の行動から順に、ゲームをひとつ前の状態に戻していく。もし、巻き戻しにカードを引くことが含まれており、両プレイヤーのどちらもそのカードの表側を知らなかった場合は、ランダムなカードがデッキに戻される。

違反が起こった時点から現在のゲームの状況までにやりとりされたであろう情報量にかんがみて、ゲームを巻き戻すよりもそのままにしておく方が状況が悪い場合にのみ、巻き戻しは考慮されるべきである。

ゲームの巻き戻しをすることで（新規のランダムな要素が発生するなどの）著しく異なる決定がされることになりうる場合、このことは巻き戻しが行われるべきでないという強い根拠になる。一般に、丸々1ターン以上の巻き戻しを行うことは、毎ターン極めて単純な行動ばかりであった場合を除き、強く避けるべきである。巻き戻しが正当であるかの決定は極めて繊細なものであるため、ヘッドジャッジのみが巻き戻しを許可できる。

ゲーム上の必須の行動のやり忘れ（例えば、ターンの始めのドローやロケーションからロアを獲得すること）は、同じ基準で巻き戻しを考慮してもよい。よい巻き戻しとは、得た情報で差が生まれず、プレイの決定に影響がないゲームの状況になることである。巻き戻しを行う際には、十分に注意して行わなければならない。

例1：プレイヤーAの場に《フランダースー引き止め役》がいる。プレイヤーBの場には《ピーター・パンー飛び続けネバーランド》がいる。《フランダースー》が《ピーター・パン》にチャレンジすることを宣言したが、《ピーター・パン》は「回避」を持っている一方、《フランダースー》は持っていない。この時点では、チャレンジが宣言される前まで単純に巻き戻すのが適切である。

例1：プレイヤーAの場に《フランダースー引き止め役》がいる。プレイヤーBの場には《ピーター・パンー飛び続けネバーランド》がいる。《フランダースー》が《ピーター・パン》にチャレンジすることを宣言したが、《ピーター・パン》は「回避」を持っている一方、《フランダースー》は持っていない。この時点では、チャレンジが宣言される前まで単純に巻き戻すのが適切である。

例2：上記と同じことが起こったが、両プレイヤーは両キャラクター・カードを捨て札に置いた。プレイヤーAはターンを渡し、プレイヤーBがドローした。この時点でも、巻き戻しは適切である。しかし、ゲームの状況を正した場合にどうなりそうか、そして得られた情報が多すぎないか考える必要がある。

例3：上記と同じく、その後、プレイヤーBは《ジーニー－私はあなたの子分》をプレイし、《ピーター・パン》を自身の手札に戻し、ターンを渡した。プレイヤーAは《私を忘れたのか》をプレイし、プレイヤーBは《ピーター・パン》と《アリエル－人間にはなれたけど》を捨てた。この時点で、両プレイヤーは誤ったチャレンジをもとに重要な決定を行っている。カードを2枚引くことを巻き戻すことや手札や捨て札に直接影響する効果を巻き戻すと、異なる決定が行われる可能性が生じる。巻き戻しは適切ではない。

1.3 非公開のカード群

ディズニー・ロルカナ・TCGは、非公開のカード群の存在に関して、独特の課題がある。各プレイヤーのインクウェルは裏向きのカード群で、両プレイヤーがその表側をほぼ知っているはずではあるが、プレイヤーが（手札のような）他の非公開のカード群を近くに伏せて置いた場合に、容易に混同しうる。プレイヤーはこの状況に慎重に対処する必要があるが、これによって誤りが起こることを完全に防ぐことはできない。

インクウェルのような非公開のカード群に関連する状況を扱う際は、最良の解決にたどり着くために、ジャッジは非公開のカード群について可能な限り多くの情報を調査しなければならない。例えば、プレイヤーはターンに1回の行動としてインクウェルにカードを置く際には必ず宣言と公開をする必要があるため、インクウェルの（すべてではなくとも）ほとんどのカードは既知の情報であるはずである。

2章 ルール上の誤り

プレイヤーが1つのトーナメント中に同じ「ルール上の誤り」のカテゴリで3回「警告」を与えられたら、その3回目の警告は「ゲームの敗北」に格上げされる。

例：プレイヤーが2回「カードカウントの誤り」で「警告」を与えられていたら、3回目の「カードの枚数に関する誤り」による「警告」は「ゲームの敗北」に格上げされる。対照的に、プレイヤーが2回「カードの枚数に関する誤り」で「警告」を与えられていて、さらに「非公開情報に関する誤り」で「警告」を与えられた場合、その3回目の「警告」は格上げされない。

2.1 誘発忘れ

定義：プレイヤーが誘発能力を忘れた、もしくはゲームに影響を与える前にその存在を示さなかった。

例：

- ・ プレイヤーの場に《ファシリエー 素晴らしい紳士》がいて、歌をプレイしたあと、キャラクターにチャレンジした。
- ・ プレイヤーが《ベル- 発明エンジニア》でクエストしたが、次のアイテムのプレイで通常のコストの支払いをした。
- ・ プレイヤーが《ムーラン- 帝国の兵士》で相手のキャラクターを退場させた。その後《ミッキーマウス- いつだって友だち》でクエストして「2 ロア獲得する」と言った。

懲罰：カジュアル - 注意 / 競技 - 注意

理念：起動能力とは異なり、誘発能力はよく発生するもので、能動的な要素を持たない。プレイヤーはそれを忘れたからといって厳しく罰されるべきではない。両プレイヤーにはゲームの状態を明確に維持する責任があり、それには対戦相手のカードの誘発能力であったとしても、強制効果の誘発を指摘することを含む。プレイヤーはお互いに文章中に「してもよい」と書いてある誘発を指摘する必要はないが、全員にとってより楽しく受け入れられているプレイ体験をしてもらうために、そうした効果を指摘することが強く推奨されている。

セットステップにロケーションからロアを得ることは強制のターン行動であり、誘発能力ではない。

アクティブ・プレイヤーが誘発を忘れたがターンが終わる前に気付いた場合、修正措置を行うが懲罰は与えない。

修正措置：誘発能力が丸々1ターン以上前に忘れられていた場合、なにもせずプレイヤーにゲームを続行させる。

誘発能力に期間（「ターン終了時まで」など）があり、その期間が既に終わっている場合、なにもせずプレイヤーにゲームを続行させる。

それ以外の状況では、対戦相手は誘発能力をバグに加えるかどうかを選ぶ。もし、バグに加えた場合、それは直ちに解決される。その誘発能力が本来発生していたときに、行えなかった選択は行えない。例えば、その時点でまだ場にいなかったキャラクターは選べない。

忘れられた誘発に「してもよい」という言葉が含まれていた場合、その能力を行わなかったものとされる。

格上げ（競技のみ）：誘発能力がそのプレイヤーに対して不利な影響を持つ場合、懲罰は警告に格上げされる。

2.2 非公開情報に関する誤り

定義：プレイヤーが見ることを許可されていないカード（自身のインクウェルのカードなど）の表側を見た。

例：

- ・ プレイヤーが自身のインクウェルのカードをひっくり返した。
- ・ ドロー中に、プレイヤーが自身のデッキの上のカードを落とした。
- ・ プレイヤーが《ファシリエー 素晴らしい紳士》の誘発能力の解決中、デッキの上から3枚のカードを見た。

懲罰：カジュアル－注意／競技－警告

理念：ディズニー・ロールカナ・TCG はカードゲームであるため、事故で手元が狂ったり、誤読することで、通常であれば見ることのできない情報を誤って得てしまうことがある。プレイヤーはそのことで厳しく罰されるべきではないが、プレイヤーに注意深くゲームを行うよう指導することは重視されるべきである。

修正措置：見たカードが通常の1ターンの1回の行動としてインクウェルに置かれたカードであれば、それを対戦相手に公開し、インクウェルに戻す。そのカードが他の手段で置かれていた場合、それを対戦相手に公開してからデッキにシャッフルし、ランダムなデッキ内のカードをそれと置き換える。どちらの場合でも、自身のインクウェルのカードを見ることはルールに違反していることを強く伝える。さらなる違反は「非紳士的行為－故意の違反」として扱われる。

見たカードがインクウェルのカードでない場合、それを山札に加えてシャッフルして無作為化する。

見たカードがカード群の一部であった場合、そのカード群から余剰の枚数をランダムに選び、デッキに加えてシャッフルして無作為化する。

2.3 カードの枚数に関する誤り

定義： プレイヤーの手札またはインクウェルに、正しくない数のカードがある。

例：

- ・ 1ターンの1回のドローの際に、カードを2枚引いた。
- ・ 《魚の骨ペン》でカードを2枚インクウェルに置いた。
- ・ 先攻の1ターン目にカードを引いた。

懲罰： カジュアル－注意／競技－警告

理念： この種の誤りは、プレイヤーが間違えたり手元が狂ったりすることによく起こる。潜在的に悪用される可能性があるとはいえ、懲罰を与えることでプレイヤーがこのシステムを悪用することを防ごうと考えている。

〔非公開情報に関する誤り〕と〔カードの枚数に関する誤り〕の間には明確な線引きがある。表側が見られたカードがどこにあるか、そのカードが依然として元のカード群の一部であるかを考慮すること。もしそうであれば、〔非公開情報に関する誤り〕として取り扱うこと。カードが非公開領域から別の領域に移動していれば、それは〔カードの枚数に関する誤り〕である。

修正措置： プレイヤーが本来持っているべき枚数より手札が少なければ、本来持っているべき枚数になるようカードを引かせる。

プレイヤーが本来持っているべき枚数より多くのカードを手札に持っていた場合、どのカードが手札にあるべきか特定するための調査を行う。調査の後、手札の枚数が正しくなるまで、特定できなかった残りのカードからランダムに取り除く。取り除いたカードはデッキに加えてシャッフルして無作為化する。

プレイヤーのインクウェルに含まれるカードが本来あるべき枚数より少なければ、どのカードがなくなっているか、可能であれば特定する。どのカードか特定できなかった場合、そのプレイヤーのデッキからランダムなカードを1枚裏向きのままインクウェルに加える。プレイ

ヤーはそのカードの表側を知ることはできない。この手順をなくなったインクウェルのカードの枚数分繰り返す。

プレイヤーのインクウェルが本来あるべき枚数より多かった場合、どのカードがインクウェルに含まれているべきカードか特定するための調査を行う。調査の後、インクウェルのカードの枚数が正しくなるまで、特定できなかった残りのインクウェルのカードからランダムに取り除く。取り除いたカードはデッキに加えてシャッフルして無作為化する。

2.4 一般的なルールの誤り

定義：「非公開情報に関する誤り」でも「カードの枚数に関する誤り」でもないゲーム内の違反を犯した。「してもよい」と書かれている効果を忘れたことはこの誤りに該当しない。

例：

- ・ 暴勇をもつキャラクターでクエストした。
- ・ 《うろたえるのじゃ！》をプレイして《アリエルー人間にはなれたけど》を対戦相手の手札に戻した。
- ・ 《ファシリエー素晴らしい紳士》の誘発型能力を解決したが、カードを捨て札に置いた。
- ・ 6コストで《準備をしておけ》をプレイした。

懲罰： カジュアル－注意／競技－警告

理念： 誤りの原因が上述の3つの懲罰に該当しない場合、その誤りは「一般的なルールの誤り」になる。この誤りは定義と範囲が広く、修正措置と懲罰が矛盾しないように注意しなければならない。

修正措置： 誤りが起きた時点までゲームを巻き戻すか、もしくはゲームをそのまま続行する（1.2 ゲームの巻き戻しを参照）。巻き戻しを行う場合はヘッドジャッジの承認を得てからでなければならない。ゲームをそのまま続行する場合、ゲームを再開する前に、その時点で不適正なもの（キャラクターが自身の意志力以上のダメージを受けているが、退場していないなど）を対処すること。



3 章: トーナメント上の誤り

プレイヤーが1つのトーナメント中に同じ〔トーナメント上の誤り〕のカテゴリで2回警告を与えられたら、その2回目の警告は「ゲームの敗北」に格上げされる。

3.1 遅刻

定義：プレイヤーがマッチが始まってから10分以内に現れたか、デッキリストを期限が過ぎてから提出した。トーナメント管理者に事前に知らせていたら（お手洗いや、緊急の電話など）、この違反は適用されない。

例：

- ・ ラウンドが始まってからプレイヤーが席についた。
- ・ ラウンドの開始時に誤ったテーブルに着席しており、誤った対戦相手と試合をした。
- ・ ジャッジがデッキリストの提出を要求してはじめて、デッキリストを提出した。

懲罰：

プレイヤーが遅れた時間	0-2 分	3-9 分	10 分以上
カジュアル	注意	警告	マッチの敗北＋棄権
競技	警告	ゲームの敗北	マッチの敗北＋棄権

修正措置：その試合にプレイヤーが遅れた時間と同じだけ延長時間を与える。

ジャッジはそのプレイヤーが遅れた時間に基づいて懲罰を与える。例えば、プレイヤーが競技ラウンドに2分30秒遅れて着席した場合、警告を与えられる。3分30秒の遅刻ならゲームの敗北が与えられる。

プレイヤーが10分以上マッチに遅刻した場合、マッチの敗北を与えられ、そのトーナメントから棄権させられる。プレイヤーがそのラウンドが終わる前に現れた場合、ヘッドジャッジの判断で復帰させてもよい。

3.2 遅いプレイ

定義：プレイヤーが行動の決定に過度に長い時間を使った。

例：

- ・ プレイヤーが自分や対戦相手の捨て札を複数回確認したが、何も行動を起こさなかった。
- ・ トーナメント管理者に知らせることなく、何らかの理由で席を立った。

理念：一方が、もう一方と比べて時間の使い方での不利益を被らないよう、プレイヤーは適切な速度でプレイすることを求められている。ほとんどのプレイヤーは自分のプレイが遅いと気付いていないので、ジャッジが単に促すだけで通常は十分である。さらなる遅いプレイは懲罰の対象となる。また、プレイヤーはゲームの状況に関わらず、適切な速度で速やかにプレイすることが求められています。これには「ゲームにおいて、それまでの時間は素早くプレイを行い、終盤に時間が残るようにしていた」といった要素は考慮されません。ルールにおいては、プレイヤーはどのような状況でも長考が認められていません。

懲罰：カジュアル－注意／競技－警告

修正措置：ラウンドの終了時間を迎えたときにマッチがまだ続いていた場合、そのマッチの終了時の手順の延長ターンに2ターンが追加される。

マッチがすでに延長ターンに入っていた場合、懲罰は与えられるが修正措置は行わない。

3.3 デッキ／登録の誤り－軽度

定義：プレイヤーのデッキリストまたはデッキの内容に小さな誤りがある。この種の誤りは、トーナメントの進行への影響が非常に小さく、通常は修正可能なものである。

例：

- ・ プレイヤーのリミテッドのデッキが39枚だった。
- ・ プレイヤーの構築のデッキが59枚で、不足しているカードがデッキケースの中にあった。
- ・ プレイヤーのデッキに同じカードが5枚以上含まれており、自身でそれに気付いた。
- ・ プレイヤーのデッキもデッキリストも適正だが、両者が一致していなかった。

懲罰：カジュアル－警告／競技－警告

理念：軽度の誤りは単純に数え間違いや不注意によって起こるもので、厳しく罰するべきではない。こうした誤りはよくあることではあるが、悪用されうる。しかし、懲罰を与えることで悪用への動機を失わせている。

余分なカードは、それがそのイベントで配布されたプロモーションカードか、インクウェルを示すための代理のカードでない限り、デッキの一部として扱う。代理のカードはディズニー・ロルカナのカードであってはならない。

修正措置：40枚未満のリミテッドのデッキに関しては、最小枚数を満たすように、プレイヤーのカードプールからランダムにカードを加える。

4枚制限を破った構築のデッキに関しては、超過しているカードを4枚制限を満たすまで取り除く。こうしてデッキが60枚以下になった場合、〔デッキ／登録の誤り－重度〕として扱う。

デッキが不適正だがデッキリストが適正である場合、デッキリストに合うようにデッキを変更する。

いかなる理由であれデッキリストを修正する場合は、〔デッキ／登録の誤り－重度〕として扱う。

3.4 デッキ／登録の誤り－重度

定義：プレイヤーのデッキまたはデッキリストに重大な誤りがある。この種の誤りを修正するには、より多くの調査または努力が必要となる。修正の結果、最初に提出されたものから内容の一部が変更されることになる。

例：

- プレイヤーの構築デッキが59枚しかなく、失くしたカードがどこにあるかわからない。
- プレイヤーの構築デッキのインク・カラーが3色以上である。
- プレイヤーのデッキを反映するために、デッキリストの変更が必要である。

懲罰：カジュアル－ゲームの敗北／競技－ゲームの敗北

理念：デッキやデッキリストに関する重大な問題は、トーナメントの完全性に大きな影響を与えうる。もし、プレイヤーが自分がプレイする意図のデッキに責任を負わなければ、自身のデッキを大会に合わせてより望ましい形に変えることができてしまう。「ゲームの敗北」と

いう懲罰はこうした行動に対する強い抑止力として機能し、自身がどのカードを使うことを意図したかについて慎重になるよう促す。

修正措置：デッキのインク・タイプが規定より多い場合、最も少ないインク・タイプ（複数になることもある）のカードを取り除き、最も多い2種類のインク・タイプのカードに置き換える。最も少ないインク・タイプが同数であった場合、どのインクが取り除かれるかランダムに決定する。

デッキリストとデッキの両方のカードの枚数が規定より少ない場合、プレイヤーは最小枚数を満たすまでカードを入手し、デッキに加えなければならない。

プレイヤーがカードの入手およびデッキへの追加ができなかった場合、ジャッジは置き換える必要のある枚数の分だけインクカード・プロキシを発行することができる。インクカード・プロキシは1 {}以外の情報を表さない。文章欄や（攻撃力や意志力などの）特性を持たない。

置き換えたカードがトーナメント中に、後から入手できた場合、プレイヤーはデッキとデッキリストを当初に提出したものに、追加の懲罰なしで戻すことができる。

3.5 リミテッドに関する誤り

定義：プレイヤーがドラフト中に誤りを犯した。

例：

- ・ 競技ドラフト中に、すでにドラフト済みのカードを見た。
- ・ プレイヤーが異なった方向にパックを渡した。

懲罰：カジュアル－注意／競技－警告

理念：ドラフト中の誤りは、混乱をもたらし、修正に時間を要する。潜在的な問題を可能な限り軽減するため、ドラフトの説明をする際には十分に注意を払わなくてはならない。

3.6 情報と意思疎通に関する誤り

定義：プレイヤーがゲーム中、情報を不適切に示し、その対戦相手が誤った情報に基づいてゲーム上の決定を行った。または、ロアの記録以外の記録を取ることにこの違反を適用する。

例：

- ・ プレイヤーが果敢を持つキャラクターでチャレンジし、正しい攻撃力を伝えなかった。そのあと、自身で情報を正した。
- ・ プレイヤーがインクウェルの枚数を聞かれ、数え間違えた。
- ・ プレイヤーが対戦相手の手札を見て、その内容を紙に書いた。

懲罰：カジュアル－注意／競技－警告

理念：明確なコミュニケーションでのプレイは、すべてのプレイヤーに利するところである。情報がどのようにやり取りされたかによって生じた誤りは、関係しているプレイヤーだけではなく、その問題を正そうとするトーナメント管理者にも混乱をもたらす。

修正措置：ヘッドジャッジの承認の下、誤った情報に基づいて決定が行われた時点までゲームの巻き戻しを行ってもよい。

違反が記録を取ったことであった場合、いかなる記録も処分される。

3.7 区別できるカード

定義：プレイヤーのカードまたはスリーブが、デッキのそれ以外のカードやスリーブと見た目で区別できる。

例：

- ・ 3枚のスリーブに小さな傷があった。そのカードは、『魚の骨ペン』『ミッキーマウス－いつだって友だち』『ファシリエ－素晴らしい紳士』であった。
- ・ ある1種類のカードが4枚とも反っており、それ以外のデッキから見分けがつく。
- ・ プレイヤーのデッキの1種類のインク・タイプのカードすべてが、わずかだが区別可能な色合いのスリーブを使っている。

懲罰：カジュアル－警告／競技－警告

理念：カードゲームで遊ぶとき、カードやスリーブに小さな傷や不備があるのは普通のことである。こうした傷が存在することだけでは懲罰を与えられる理由にはならない。それらの傷が不正の潜在的な可能性を十分に示した場合に初めて問題になる。

イベントが進んでいけば、通常、ほとんどすべてのカードとスリーブが何らかの方法で傷が付くことには注意しなくてはならない。ジャッジが懲罰を与えるか決める際は、そのことに注意を払うべきである。

修正措置：プレイヤーは、最も素早く簡便な方法で、スリーブまたはカードを区別がつかないように差し替えなければならない。

格上げ：不正が行われるのに十分なほど容易に、区別のつくカードを識別できるとヘッドジャッジが判断した場合、そのプレイヤーはただちにスリーブやカードを差し替えなければならない。もし、そのトーナメントが競技であった場合、懲罰は「ゲームの敗北」に格上げされる。

3.8 外部情報の参照

定義：プレイヤーまたは観客がマッチのプレイ中に、非公開情報やプレイの助言を与えたり受け取ったりした。または、プレイヤーが現在のマッチ以外で取った記録を参照した。

例：

- プレイヤーが観客の方を見て、手札のとあるカードをプレイするのは正解か聞いた。
- 観客がマッチを中断させ、対戦相手にどうすれば勝てるか助言した。
- プレイヤーが携帯電話を取り出し、対戦相手のデッキに対してどうプレイすればよいかの助言を探した。
- ゲーム中に、前のマッチで対戦相手のことを偵察した人が作ったメモを参照した。

懲罰：カジュアルゲームの敗北／競技－マッチの敗北

理念：ディズニー・ロールカナはプレイヤー 1 対 1 で行われるゲームであり、プレイヤー以外が介在してはならない。ゲームの外部の情報を参照することは、マッチの完全性を直ちに損ねる。どのような者にもそうする動機を与えてはならない。

観客からプレイヤーに言われたことのすべてが外部情報の参照となりうることに注意しなければならない。たとえば、友人にクエストするのを忘れないよう伝えることもプレイの助言と

なり、懲罰の対象となる。しかし、友人に自分がマッチで勝利したと伝えることはプレイの助言ではないので容認される。

修正措置：この違反を犯したのが観客なら、マッチから離れるように指示される。加えて、観客から望まぬプレイの助言を受けたプレイヤーは〔外部情報の参照〕の懲罰として警告を与えられる。

4 章 非紳士的行為

プレイヤーが1つのトーナメント中に同じ〔非紳士的行為〕カテゴリで2回警告を与えられたら、その2回目の警告はゲームの敗北に格上げされる。

4.1 非紳士的行為 – 軽度

定義：プレイヤーが他者に対して軽度の不安や不快感を与える行為を行った。

例：

- プレイヤーが下品であったり、敬意を欠く言葉を使った。
- プレイヤーが大声で対戦相手のデッキに文句を言った。
- プレイヤーが対戦相手に懲罰を与えるよう要求したり、ジャッジが裁定を伝え終わる前に上訴した。
- プレイヤーがプレイエリアに大量のごみを置いていった。
- 対戦エリアの通路で大騒ぎしたり体を大きく動かしたりした（鬼ごっこ、徒競走など）。
- プレイヤーが対戦相手に繰り返し投了するよう求めた。

懲罰：カジュアル – 警告／競技 – 警告

理念：ディズニー・ロルカナ・TCG は家族で楽しむことができ、かつ、あらゆる人を包摂するゲームである。プレイヤーは優しく思いやりのある雰囲気を育むことを求められている。全員にとって安全で楽しい環境を守るため、プレイヤーはなぜその行為が許容されないか教育されねばならない。

修正措置：ほとんどの「非紳士的行為－軽度」の違反は意図的なものではない。ゆえに、プレイヤーにはなぜその行為が不安や不快感をもたらすか知らされなければならないし、可能ならその状況を正さなければならない。

4.2 非紳士的行為－重度

定義：重大な不快感や疎外感を与えたり、トーナメントの運営に直接的に大きな影響を与えたりすることにつながると十分考えられる行動をプレイヤーが取った。

例：

- ・ プレイヤーがトーナメント管理者の指示に従わなかったり、無視したりした。
- ・ トーナメント管理者に不適切だとみなされる道具や物品をプレイヤーが使った。
- ・ プレイヤーが大声で対戦相手の文句をいった。

懲罰：カジュアル－マッチの敗北／競技－マッチの敗北

理念：プレイヤーはどのようなイベントでも、あらゆる人に対して敬意をもってふるまうことが求められている。他者に不快感や拒絶感を与えるような行動はディズニー・ロールカナの中心となる価値を損なうことになる。全員に安全で楽しいプレイ空間を育むという我々の揺るぎない方針を確固たるものにするため、懲罰はマッチの敗北である。

修正措置：両プレイヤーは直ちに引き離される。攻撃的なプレイヤーに対して、なぜその行為が受け入れられないのか教育しなければならない。プレイヤーの反省がなく、自身の行為が受け入れられないと認めることを拒絶した場合、ヘッドジャッジは違反を「非紳士的行為－重大」に格上げすべきである。

4.3 非紳士的行為－重大

定義：プレイヤーがトーナメントに重大な悪影響を及ぼす行動や、他者に危害を加える危険性のある行動を取った。これには人種・年齢・社会的な境遇・身体的特徴に基づいて差別されたと感じるような行動も含まれている。

例：

- ・ 他の参加者に対して誹謗中傷をした。
- ・ 他の参加者の性別を意図的に間違えた。

- 他者の持ち物や、トーナメント管理者や会場の所有物を傷つけたり、破壊したりした。
- 他の参加者やトーナメント管理者や会場の物品を盗んだ。
- 物理的な暴力で他者を脅かしたり、意図的に他者を物理的に傷付けたりした。

懲罰：カジュアル失格／競技失格

理念：プレイヤーの安全や幸福は最も重要であり、真摯に考えるべきことである。物理的または心理的に危害を加える行為は万に一つも見過ごしてはならない。

修正措置：利用可能なあらゆる安全な手段を用いて、そのプレイヤーを会場から退出させる。トーナメント主催者は必要であればその地域の法的機関や警察機関に相談してもよい。

4.4 故意の違反

定義：プレイヤーが利益を得るために、意図的にゲームルールや大会ルールを破った。これにはトーナメント管理者に嘘をついたり、時間制限を利用して利益を得るためにプレイを意図的に遅くすることも含む。

例：

- 対戦相手が捨て札に移動しないはずのキャラクターを捨て札に置いたが、プレイヤーはそれに気付いたのに指摘しなかった。
- プレイヤーがドロースるときに余分なカードを1枚引いたことに気付いたが、ジャッジを呼ばなかった。
- プレイヤーが対戦相手に黙って自分の有利になるようにマッチの記録を変更した。
- プレイヤーがインクウェルに余分なカードを置いたことに気付いたが、ジャッジを呼ばなかった。
- マッチの1ゲーム目に勝利したプレイヤーがプレイを意図的に遅くし、時間の有利を得た上で対戦相手がマッチポイントを得ることを妨害した。

懲罰：カジュアル失格／競技失格

4.5 結果の捏造

定義： 投了することと引き換えに、利益を与えることを提案したり、その提案を受け入れた。または、プレイヤーがゲーム以外の方法、例えばじゃんけんやダイスロールでマッチの結果を決定した。こうしたことをトーナメント管理者に提案することにも含まれる。

例：

- プレイヤーが対戦相手に「降参してくれたらプロモーションカードをあげるよ」と提案した。
- プレイヤーがジャッジに夕食をごちそうすることを提案し、裁定に影響を与えようと試みた。
- プレイヤーがマッチの結果を2-0にするか1-1にするかダイスロールで決めることに合意した。

懲罰： カジュアルーマッチの敗北／競技－失格

理念： 「結果の捏造」はトーナメントの完全性を損なう。もし、ディズニー・ロルカナ・TCG以外の方法でゲームの結果や、試合の勝者を決めることが許可されていたら、正々堂々と試合をしているプレイヤーに対して、不公平で礼を失している。

修正措置： ヘッドジャッジは、そのような行為がなぜ容認できないか、違反を犯したプレイヤーに説明する責任がある。

4.6 賭博

定義： プレイヤーがイベントやその一部に対して賭けを行うよう提案した。賭博は金銭に限らない。

例：

- 2人のプレイヤーが、2-0した方がもう片方のトレードバインダーからカードを1枚もらうことに同意した。
- 2人のプレイヤーが、トップ8の誰が優勝するかで賭けをした。
- プレイヤーが、あるプレイヤーがプレイオフに残るかどうかで賭けをもちかけた。
- 2人のプレイヤーが、ゲームが終わるまでにあるプレイヤーのインクウェルにインクがいくつ貯まるかで賭けをした。

懲罰：カジュアル－マッチの敗北／競技－失格

理念：〔賭博〕はイベントの完全性を強く損なうものである。多くの場合、賭け事はその地域の法律や規則に抵触する行為である。どのような形の賭博であれ、強く禁じられている。

修正措置：ヘッドジャッジは、そのような行為がなぜ容認できないか、違反を犯したプレイヤーに説明する責任がある。