



日本語版イベントルール

2026/02/12 から有効

序文

本文書はディズニー・ロルカナ・トレーディングカードゲーム日本語版に対してのみ適用される日本国内で開催されるタカラトミー公認もしくは公式イベントにおけるルールや基準を定めるものである。ラベンスバーガーが管理運営する“Disney LORCANA TRADING CARD GAME Tournament Rules”とは異なるものであり、和訳したものではない点に注意が必要である。

タカラトミー及びディズニー・ロルカナ・トレーディングカードゲーム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いる。この取り組みの一部には、トーナメント上の役割・手順・ゲームプレイの手続きに用いるルールや基準を定めることも含まれている。

トーナメント参加者は全員、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。これらのルールが守られない場合、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はディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版公式ホームページから参照できる。それら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 日本語版総合ルール
- ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版プレイ修正指針
- ディズニー・ロルカナ・TCG 組織化プレイ ダイバーシティ & インクルージョンポリシー (英語版)
- ディズニー・ロルカナ・TCG コミュニティ規約 (英語版)

この文書に関する建設的なフィードバックや提案は、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. トーナメントの定義

- 1.1. トーナメントの種類
- 1.2. トーナメントのレベル
- 1.3. トーナメントのフォーマット
 - 1.3.1. 構築トーナメントのフォーマット
 - 1.3.2. リミテッドトーナメントのフォーマット
 - 1.3.2.1. 構築済み
 - 1.3.2.2. シールド
 - 1.3.2.3. パックラッシュ
 - 1.3.2.4. ドラフト
- 1.4. トーナメントでの役割
- 1.5. プレイヤーの資格とトーナメント主催者
- 1.6. 使用可能なセット
 - 1.6.1. 禁止カード

2. トーナメントでの役割

- 2.1. トーナメント主催者
- 2.2. ヘッドジャッジ
- 2.3. ジャッジ
- 2.4. スコアキーパー
- 2.5. プレイヤー
- 2.6. 観客
- 2.7. 放送担当者

3. トーナメントの運営方法

- 3.1. プレイヤーの最少人数
- 3.2. 最小のラウンド数
- 3.3. マッチの構造
- 3.4. マッチの手順
- 3.5. 順序違いの連続行動

- 3.6. 同意による引き分けと投了
- 3.7. デッキ登録
- 3.8. デッキチェック
- 3.9. トーナメントからの棄権（ドロップ）
- 3.10. 使用可能な道具
- 3.11. 延長時間

4. 放送

- 4.1. トーナメント運営上の権利
- 4.2. プレイヤーの肖像権に関する同意

5. 情報と意思疎通

- 5.1. ゲーム上の配置
- 5.2. 記録および情報の追跡
- 5.3. 電子機器
- 5.4. ゲーム内情報
- 5.5. インクウェル
- 5.6. カードの名前と説明

6. 制限時間

- 6.1. トーナメントにおける一般的な制限時間
- 6.2. リミテッドトーナメントにおける制限時間

7. プレイヤーの行為

- 7.1. 禁止行為
- 7.2. スポンサーとチーム
- 7.3. インタビューや他のコンテンツ

8. 渡航に関する情報

- 8.1. 渡航書類および宿泊手配
- 8.2. 不参加・失格時の取り扱い

9. 賞金

- 9.1. 獲得した賞金

1章 トーナメントの定義

1.1. トーナメントの種類

ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版のトーナメントは2種類に分けられる。

構築のトーナメントは、トーナメントが始まる前にプレイヤーがあらかじめ組んだデッキを用いて行われる。それぞれのプレイヤーは、そのトーナメントで採用される特定の構築フォーマットにおいて適正なデッキを用意する責任がある。(1.3.1 構築トーナメントのフォーマットを参照すること。)

リミテッドのトーナメントは、トーナメント主催者が提供する未開封のディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版製品を用いて行われる。プレイヤーはリミテッドのトーナメントに参加するために、ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版のカードを用意する必要はない。リミテッドには、構築済み・シールド・パックラッシュ・ドラフトの種別がある。(1.3.2 リミテッドトーナメントのフォーマットを参照すること。)

1.2. トーナメントのレベル

ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版のトーナメントは、カジュアル・競技・プレミアプレイの3つのレベルに分けられる。すべてのトーナメントにおいて、ゲーム内の違反はディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版プレイ修正指針によって処置される。文書はディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版公式ホームページで入手できる。

カジュアルトーナメントは、寛大なルールと（もしあるなら）少しの賞品で運営される。カジュアルトーナメントは真剣さに重点をおいているわけではない。トーナメント主催者は、このようなイベントで経験の少ないプレイヤーが温かく歓迎されることを保証する責任を持つ。カジュアルトーナメントが重視しているのは、全員にとって楽しく、何か間違いが起こった場合にも優しく教えてもらえる空間であることである。プレリリースイベントはカジュアルトーナメントの一例である。

競技トーナメントは、より真剣なプレイに向けたものであり、厳格なルールで運営され、プレイヤーはそれに高い水準で取り組むことを求められる。また、こうしたトーナメントでは特別で、時には重要な賞品がプレイヤーに与えられることがある。このような高い水準のために、プレイヤーはルールやポリシーをよく知っていることが求められる。競技レベルで

は、プレイ修正指針の修正措置のうち、いくつかは修正が加えられる。セットチャンピオンシップは競技トーナメントの一例である。

プレミアプレイトーナメントはディズニー・ロルカナ・TCG の最高レベルのトーナメントである。こうしたイベントでは競技性を強調しており、プレイヤーは重要な賞品を獲得することができる。プレイヤーは、高いレベルの競技性がゆえに、本文書で述べられているルールとポリシー、および日本語版プレイ修正指針の全文を理解していることが求められている。グランプリやチャレンジや世界選手権はプレミアプレイトーナメントの一例である。

1.3. トーナメントでの役割

「構築」とは、トーナメントが始まる前にデッキを作っておく必要のあるイベントを指す。現在、構築フォーマットは日本語版においては「コア」の1種類のみであるが、将来追加される可能性がある。

1.3.1. コア構築

- 構築デッキは少なくとも 60 枚のカードを含んでいる必要がある。デッキの枚数に上限はないが、補助なしで適切な時間内にシャッフルできなければならない。
- 構築デッキは3色以上のインク・カラーを含んでいてはならない。例えば、アンバーとアメジストのカードを含んでいるデッキには、エメラルド・ルビー・サファイア・スティールのカードを入れることができない。デュアル・インクのカードは、デッキの2色のインク・カラーの両方が含まれているものだけ、デッキに入れることができる。
- 構築デッキは、英語のフルネームが同じカードを5枚以上入れることができない。異なるバージョン名を持つカードは、このルールにおいては別のカードとして扱う。たとえば、《アリエル - 人間にはなれたけど》というカードは4枚までデッキに入れてよく、同時に《アリエル - 美しい歌姫》というカードも4枚まで入れてもよい。
- コア構築のトーナメントでは、コア構築のフォーマットで禁止されているいかなるカードも使用してはならない。(1.6.1 禁止カードを参照すること。)

1.3.2. リミテッドトーナメントのフォーマット

「リミテッド」とは、プレイヤーが未開封のディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版製品を渡され、トーナメント中にその場で自身のデッキを組むことになっているイベントを指す。リミテッドフォーマットには、シールド、構築済み、パックラッシュ、ドラフトの4種類のフォーマットがある。

- シールドとドラフトのリミテッドデッキは少なくとも 40 枚のカードを含んでいる必要がある。デッキの枚数に上限はないが、カードプールの枚数がデッキ枚数の上限である。
- リミテッドデッキにはインク・タイプの種類数に制限はない。
- リミテッドデッキには同じカードを何枚入れてもよい。たとえば、シールドトーナメントに参加しているプレイヤーが6枚の《ジーニー - ホンモノの中のホンモノ！》を開封して入手した場合、自身のデッキに6枚入れてもよい。

1.3.2.1. 構築済み

- 「構築済み」トーナメントでは、構築済みデッキをそのまま使用する。
- 「構築済み」イベントは、カジュアルトーナメントとしてのみ行われる。

1.3.2.2. シールド

- シールドトーナメントでは、各プレイヤーは未開封のブースターパック一式を受け取り、そこから自身のデッキを構築する。各プレイヤーが受け取る最小のブースターパックの数は12である。また、それらはトーナメント主催者が選んだセット（複数でもよい）である。各プレイヤーは選ばれたセットごとに同じ数のブースターパックを受け取り、構築を開始する。
- シールドイベントはどのトーナメントのレベルで行われてもよい。

1.3.2.3. パックラッシュ

- パックラッシュトーナメントでは、プレイヤーは未開封の日本語版ブースターパックを3つ使用する。それらは同じセットでも異なるセットでもよい。それらのパックからデッキを構築する。プレイヤーはすべてのカードを合わせてシャッフルし、そのパックのカードをすべて合わせたデッキを作る。デッキにインク・カラーの制限はない。
- プレイヤーはその他のパックラッシュのルールに従う。
<https://www.takaratomy.co.jp/products/disneylorcana/news/column/38653/>

1.3.2.4. ドラフト

- ドラフトトーナメントにおいて、プレイヤーは自身のカードプールを作るために、未開封のブースターパックから順番にカードを選ぶ。すなわち「ドラフト」する。

- ドラフトトーナメントでは、1人につき最低8つのブースターパックが提供される。そのパックはトーナメント主催者が選んだセット（複数でもよい）である。各プレイヤーは選ばれたセットにつきそれぞれ同じ数のブースターパックでドラフトを始める。
- プレイヤーはポッドと呼ばれるランダムなグループで着席する。各ポッドにおける人数はトーナメント主催者が決定するが、通常は以下の指針に従う。
 - ◆ 各ポッドは可能な限り8人に近い数でなければならない。
 - ◆ 各ポッドは最小6人含まれていなければならない。
 - ◆ 奇数人のプレイヤーが含まれるポッドは1つまででなければならない。
- これらの指針に従うと、少人数のトーナメントにおいては以下が推奨ポッドサイズとなる。

プレイヤーの数	ポッド
6-11	6-11 人の 1 ポッド
12-14	6 人の 1 ポッド 6-8 人の 1 ポッド
15-17	8 人の 1 ポッド 7-9 人の 1 ポッド
18	6 人の 3 ポッド
19-20	6 人の 2 ポッド 7-8 人の 1 ポッド
21	6 人の 1 ポッド 7 人の 1 ポッド 8 人の 1 ポッド
22	6 人の 1 ポッド 8 人の 2 ポッド
23	7 人の 1 ポッド 8 人の 2 ポッド

- 最初のブースターパックでは、各プレイヤーはパックを2つ開封し、カードを1枚選び、自身のカードプールに加え、その後、残りのカードを左に座っている人に渡す。その後、右に座っている人から渡されたカードを受け取り、カードを1枚選び、残りを左に渡す。パックのすべてのカードがドラフトされるまで、この方法によるカードの選択を続ける。

- カードを渡す方向は2パックごとに異なる。3、4つ目のパックでは、カードを右に渡し、5、6つ目のパックではカードを左に渡す。以降も同様となる。すべてのパックのドラフトが終了したら、そのプレイヤーの選んだカードがデッキ構築のためのカードプールとなる。
- カジュアルなドラフトトーナメントでは、プレイヤーはトーナメント中のどのプレイヤーとも対戦を組まれうる。
- 競技のドラフトトーナメントでは、プレイヤーは自身のポッドにいたプレイヤーとのみ対戦を組まれなければならない。
- トーナメント主催者は、競技レベルのイベントにおいて、特定のイベント向けに特別なデッキ構築のルールを設けることができる。これらのルールは、大会開始前に、適時適切にプレイヤーに周知されなければならない。

1.4. トーナメントでの役割

トーナメントには主に以下の役割がある。

- トーナメント主催者
- ヘッドジャッジ
- フロアジャッジ
- スコアキーパー
- プレイヤー
- 観客
- 放送担当者

プレイヤーと観客を除く、上記のすべての役割はトーナメント管理者とみなされる。この文書において「ジャッジ」とは、特に指定がない限り、そのトーナメントにおけるヘッドジャッジまたはフロアジャッジのことを指す。

1.5. プレイヤーの資格とトーナメント管理者

以下の例外を除き、あらゆる人はディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版トーナメントに参加する資格がある。

- 現在、ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版イベントの出場停止処分を受けている者。
- そのイベントに関与しているあらゆるトーナメント管理者（競技・プレミアプレイのみ）。
- ラベンスバーガー北米組織化プレイ方針により、参加を明確に禁止されている者。これは、公平性・透明性を担保し、競技イベントにおける利益相反を軽減するためである。

以下の例外を除き、あらゆる人はディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版トーナメントのトーナメント管理者を務める資格がある。

- 現在、ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版イベントの出場停止処分を受けている者。
- たとえ棄権したとしても、トーナメント管理者を務めようとしているトーナメントに参加したことがある者。

トーナメント管理者は自身の運営するカジュアルレベルのイベントに参加してもよい。トーナメント管理者は、自身がトーナメント管理者を務めるセットチャンピオンシップやチャレンジなどの、自身の運営する競技・プレミアプレイレベルのイベントへの参加が禁止されている。

1.6. 使用可能なセット

ディズニー・ロルカナ・TCG のセットは、日本語公式サイトに記載された公式発売日以降、ディズニー・ロルカナ公認構築トーナメントで使用可能になる。同じく、日本語公式サイトに記載された公式発売日以降、ディズニー・ロルカナ公認リミテッドトーナメントでも使用可能になる。プロモーションカードなどの別仕様版および特別仕様版のカードは、それらがリリースされた時期にかかわらず、それらが属するセットが使用可能となった時点で使用可能となる。

※ただし、タカラトミーから個別のアナウンスが出ていた場合を除く。

日本国内において開催される公認および公式トーナメントにおいては、日本語版のカードのみが使用できる。

1.6.1. 禁止カード

以下のカードはコア構築トーナメントで禁止されている。

- 《ヒールム・フラバーシャム - おもちゃ職人》



2章 トーナメントでの役割

2.1. トーナメント主催者

ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版トーナメントのトーナメント主催者は以下の職務に対して責任がある。なお、その職務は以下に限定されるわけではない。

- ・ トーナメントを運営する許可をタカラトミーから得る。
- ・ トーナメントを運営するのに十分な場所と環境を用意する。
- ・ 十分な参加者を集めるためにトーナメントを告知する。
- ・ プレイヤーが準備できるようにトーナメントのタイプとフォーマットを周知する。
- ・ トーナメントを運営するのに必要な物品を用意する（リミテッドトーナメントの製品等）。
- ・ タカラトミーへ報告が必要な場合、トーナメントの結果を提出する。

2.2. ヘッドジャッジ

あらゆるディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版トーナメントにおいて、トーナメント主催者はそのイベントのヘッドジャッジを1名任命しなければならない。ヘッドジャッジはそのイベント中、物理的にその場にいないといけない。カジュアルトーナメントでは、トーナメント主催者がヘッドジャッジを務めてもよい。競技およびプレミアプレイのトーナメントでは、トーナメント主催者とヘッドジャッジは別々の個人でなければならない。

ヘッドジャッジはそのディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版トーナメントにおけるあらゆるルールとトーナメントポリシーに関する論争の最終裁定者である。ヘッドジャッジはこの文書やディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版総合ルール、ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版プレイ修正指針の規定を執行する責任がある。すべてのトーナメント参加者はヘッドジャッジの決定に従うことが求められる。

小規模なトーナメントでは、ジャッジはヘッドジャッジ1人だけであることが一般的である。大規模なトーナメントにおいては、円滑にトーナメントを運営したり、プレイヤーの質問に速やかに答えたりするために、ヘッドジャッジは必要であれば職務を他のジャッジに移管することが求められる。

もし、プレイヤーがジャッジの裁定に不満があれば、ヘッドジャッジに上訴（もう一度裁定を要求）してもよい。ヘッドジャッジの裁定がそのイベントにおける最終裁定である。

競技またはプレミアプレイのトーナメントにおいて、プレイヤーが失格、またはその他の理由でトーナメントから除外する必要がある場合、ヘッドジャッジはその件についてのレポートを書き、タカラトミーに提出しなければならない。

ヘッドジャッジは、まれで例外的な状況において、本文書および関連するトーナメント規程に定められるルールやポリシーから逸脱することができる。こうした逸脱を行う権限があるのはヘッドジャッジのみである。このようなポリシーからの逸脱は、イベントの完全性を維持し、公平性を担保し、現行のポリシーでは十分に対処し得ない予見不能または特殊な事態に対応することを目的とする。

このような状況には、以下のものが含まれるが、以下に限定されるわけではない。

- 対戦中に、カードまたはその他のゲーム中に使用する物品が偶然破損した場合。このような状況では、ヘッドジャッジは他のものと明確に区別可能なプロキシ（代用品）の使用を許可できる。そのプロキシはヘッドジャッジが用意し、承認するものとする。プロキシを発行できるのはヘッドジャッジのみである。

競技またはプレミアプレイのトーナメントにおいて、ヘッドジャッジは事案の詳細および行った逸脱についてレポートを作成し、タカラトミーから要求があった場合にはこれを提出しなければならない。

2.3. ジャッジ

ジャッジは、ルールの質問に答えることやプレイ中に起こった違反に対処する責任を持つ。また、公平であること、ゲーム中の戦略的な助力を避けることが求められる。ジャッジはプレイ中の違反が起こることを防ぐのではなく、かわりに不適正な行動が起こったり、状況を落ち着かせる必要があったりするときに、マッチを一時中断するのみに留まるべきである。ジャッジは自ら高い水準の紳士的な行動を維持し、トーナメント管理者として務めている間は常にプレイヤーと観客に対してよい見本とならねばならない。

2.4. スコアキーパー

スコアキーパーはトーナメントのすべての結果を記録し、すべての対戦組み合わせを作成する責任を持つ。小規模なトーナメントにおいては、トーナメント主催者やジャッジがスコアキーパーを務めてもよい。トーナメントへの影響を最小限に抑えながら、問題やエラーを直ち

に解決するために、スコアキーパーは大会運営ツールに精通している必要がある。結果の記録や組み合わせの作成に極めて深刻な問題が生じた場合、最終裁定者たるヘッドジャッジがどのように対処するか適切に決定する。

2.5. プレイヤー

ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版トーナメントにおいて、プレイヤーは以下の責任を持つ。

- トーナメント管理者や他のプレイヤーや観客に常に敬意を示し、丁寧に接する。
- いかなる場合でも非紳士的な行為を行わない。
- 時間通りにトーナメントに参加し、すべてのマッチに遅刻しない。
- 構築トーナメントの適正なデッキなど、トーナメントに必要な物品を用意する。ここにはダイスやプレイマット、紙とペン、区別のつかないスリーブも含まれる（3.10 使用可能な道具を参照すること）。
- 競技またはプレミアプレイの構築トーナメントでは、トーナメント主催者が指定した方法でデッキリストを提出する。
- マッチの結果が速やかかつ正確に報告されていることを確認する。
- 対戦相手と可能な限り正確なコミュニケーションを行う。
- 自身のマッチまたは他のプレイヤーのマッチにおいて、ルールやポリシーの違反が起こったらすぐにトーナメント管理者（ジャッジやスタッフやトーナメント主催者）に知らせる。
- この文書やディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版総合ルール、ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版プレイ修正指針、ジャッジによるすべての裁定に従う。

ジャッジが助力したからといって、これらの責任が免除されるわけではない。

2.6. 観客

観客は、観戦することによってディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版トーナメントに影響を与えてはならない。ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版イベントにおいて、トーナメント管理者でもなく、進行中のマッチの当事者でもない者は、みな観客である。

観客はマッチの進行中には静粛かつ邪魔にならないようにしなければならない。観客は、ルールやポリシーの違反を目撃した場合、速やかにジャッジに知らせることが推奨されている。もし、観客がルールの違反を見つけたら、ジャッジにそのことを知らせる間、プレイヤーにゲームを一時中断するよう求めるべきである。観客は、見つけた違反について、いかなる情報もプレイヤーに明かしてはならない。その代わり、その状況が適切に対処されるよう、情報をジャッジに伝える必要がある。

プレイヤーはいつでも自身のマッチを観戦しないよう観客に要求することができ、この要求はジャッジを通して行うこともできる。トーナメント管理者はいつでも、観客によるマッチの観戦を制限してもよい。

ゲーム上の行動をおこなったり、カードやゲームの物品を物理的に動かしたりすることに助力が必要なプレイヤーのために、観客がそのプレイヤーの介助者になりうる。その観客は、プレイヤーの意図を明確にするための単純な質問を行うことはできるが、プレイや戦略上の助言は禁止されている。

2.7. 放送担当者

放送担当者は、イベントのすべてのカバレッジおよびコンテンツ制作を統括する責任を負う。また、公式イベント配信の運営および統括、対戦およびイベント映像の記録、プレイヤー・イベント・会場等の写真撮影、ならびに配信に関するすべての要請の処理を担当する。放送担当者は、本文書の第4章「放送」に定められたすべてのポリシーに従わなければならない。

放送担当者は、どのようなトーナメントにも配置されることがあるが、プレミアプレイレベルにおいて最も一般的である。

タカトミーおよびその提携先は、放送担当者が収集したあらゆるメディアを、編集、マーケティング、またはプロモーション目的で 사용할 ことができる。イベントにおけるいかなる役割での参加者も、このような形での映像撮影・写真撮影・録音について、同意したものとみなされる。

配信しない対戦とは異なり、配信対象となる対戦については、追加のポリシーや異なる手続き（たとえば、配信準備、マイクやヘッドセットの使用、座席配置の変更のための追加時間）

が適用される場合がある。ゲーム開始前に、ジャッジまたは放送担当者のいずれかが、これらの変更点を配信対象のプレイヤーに説明する。プレイヤーは、配信に関わる指示に協力し、これに従うことが求められる。

3章 トーナメントの運営方法

3.1. プレイヤーの最少人数

一部のディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版・トーナメントでは最低参加者数が定められている場合がある。各トーナメントの告知を確認すること。

3.2. 推奨ラウンド数

プレイヤーのよりよい体験のために、トーナメントに参加する人数に応じてラウンド数を増やすことを推奨する。第1回戦のプレイヤー数に基づいた推奨ラウンド数は以下の表の通りである。また、プレイオフを行う場合は以下の表に従うことを推奨する。プレイオフの有無は第1回戦の開始前にプレイヤーに告知しなければならない。

プレイヤー数	スイスラウンド	プレイオフ
8	3	なし
9-16	4	Top 4
17-32	5	Top 8
33-64	6	Top 8
65-128	7	Top 8
129-226	8	Top 8
227+	9	Top 8

プレイオフは競技またはプレミアプレイレベルのトーナメントでのみ行われる。

3.3. マッチの構造

ディズニー・ロルカナ・TCG のマッチには、「B01」「B03」の 2 種類がある。また、トーナメントにおいてどのマッチの構造が適用されるかは、イベント毎に規定される。

「B01」とは「Best Of 1」の意味で、1 ゲームを行いその勝者がマッチの勝者となる。ゲームに勝ったプレイヤーは 3 マッチポイントを得る。マッチの勝者が決まらなかった場合、どちらのプレイヤーも 1 マッチポイントを得る。マッチの開始前に、プレイヤーは誰が先行を取るかの決定権を持つか、ランダムな方法で決定する。ダイスロールやじゃんけんなど、お互いに同意した方法である必要がある。その後、決定権のあるプレイヤーは先攻を取るか後攻を取るかを決定する。先攻を取ったプレイヤーは最初のターンの開始時にドローしない。この決定は最初の手札を見る前に行う。決定の前に手札を見た場合、その決定権のあるプレイヤーが先攻である。

「B03」とは「Best Of 3」の意味でどちらかのプレイヤーが 2 回勝つまでゲームを行うことを意味する。「B03」形式のマッチはプレイオフ・ラウンドで行われる。マッチの開始前に、プレイヤーは誰が第 1 ゲームで先攻後攻の決定権を持つか、ランダムな方法で決定する。決定権を持つプレイヤーは、第 1 ゲームで先攻と後攻のどちらを取るか選ぶ。マッチの第 2 ゲーム以降、直前のゲームで負けたプレイヤーが、次のゲームの先攻後攻の決定権を持つ。そのゲームの最初の手札を見る前に、決定権を持つプレイヤーは先攻か後攻かを決めなければならない。決定の前に手札を見た場合、決定権を持つプレイヤーはそのゲームで先攻を取ると決めたものとする。

3.4. マッチの手順

ゲーム開始前

- ゲーム開始前に、プレイヤーは 3.3 節で述べられた方法で先攻後攻を決定する。各プレイヤーは自身のデッキをシャッフルしてから対戦相手に提示し、さらなるシャッフルやカットをする機会を与える。その後、各プレイヤーは最初の手札として 7 枚のカードを引く。
 - ◆ マッチの各ゲームにおいて、各プレイヤーは自身の最初の手札を入れ替えることができる。詳細はディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版総合ルールを参照すること。
- パイルカウント
 - ◆ パイルカウント（ディールシャッフル・〇枚切り）とは、カードを順番に複数の束に置いていく手法のことである。これは、デッキ内のカードの枚数を確認するためのものと

みなされ、シャッフルとは扱わない。ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版では、以下の条件を満たしていれば、パイルカウントを行ってもよい。

- パイルカウントの後に必ずシャッフルしなければならない。
- ゲーム開始前のみ行うことができ、ゲーム中やゲームが始まった後には行えない。パイルカウントは1ゲームにつき1回のみ行うことができる。
- パイルカウントは、どのような形でもデッキの順番を操作する目的で行ってはならない。
 - ◆ プレイヤーは、現在始まろうとしているゲームのパイルカウントを終えたら、自身のデッキをシャッフルし、対戦相手にさらなるシャッフルやカットの機会を与えなければならない。

この手順が完了したら、開始プレイヤーが最初のターンを始める。そのプレイヤーは、そのターンのスタートフェイズでドローを行わない。詳細はディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版総合ルールを参照すること。

マッチの終了

マッチの終了時、両プレイヤーはマッチ結果を確認し、適切な方法で正確にトーナメント主催者に結果を報告する責任を負う。結果の報告は、紙のスリップや、オンライン結果報告などのデジタルな手段がある。

結果の報告前に、両プレイヤーは勝者およびマッチの結果が正確であることを確認しなければならない。ジャッジまたはトーナメント主催者から求められた場合、両プレイヤーは報告内容を確認する義務を負う。

結果に異議がある場合や報告を忘れていた場合はただちにトーナメント主催者に報告しなければならない。マッチの結果を正確に報告しなかった場合、トーナメントの進行に支障をきたす可能性がある。そのプレイヤーはマッチの敗北や失格などのペナルティが科されうる。

制限時間が終了した場合、進行中のゲームはただちに以下のマッチ終了の手順に移行する。

- アクティブ・プレイヤーは自身のターンを終わりまで行う。
 - ◆ このターンは0ターン目と呼ばれ、残り1ターンの中には含まれない。
- そのターンの後、そのゲームでは追加で合計1ターンを行う。

- 制限時間終了時点でのターンのあとの各ターンは、それが誰のターンであるかにかかわらず合計で1ターン行う。
- これらのターン中にゲームが終わった場合、通常通りマッチの結果を報告する。
- 1ターン目終了時にどちらのプレイヤーも勝たず、一方のプレイヤーより勝利したゲーム数が多いプレイヤーがいたら、そのプレイヤーがマッチに勝利する（現在行っているゲームはマッチの結果に反映しない）。
- スイスラウンドにおいて、1ターン目終了時にどちらのプレイヤーも勝利しなかった場合、3.3節の通り、少なくとも1つのゲームで勝利したプレイヤーにマッチポイントを与える。1ターン目終了時にどちらのプレイヤーもマッチで1ゲームも勝利していなかった場合、そのゲームは引き分けとなる。
- シングルエリミネーションラウンドにおいて、追加1ターン目終了時にどちらのプレイヤーも勝利しておらず、ゲームの勝利数が同じで、ロアも同じであった場合、どちらかのプレイヤーのロアがもう片方より多くなるまでマッチを続ける。そうなった場合、より多くのロアを持つプレイヤーがただちにゲームに勝利する。

3.5. 順序違いの連続行動

プレイヤーは、厳密には正しい順序でなくとも、正しい順序で行った場合と同一の適正なゲームの状態になる連続した行動を行うことができる。これは、相手から何らかの情報を得る目的で用いてはならず、また手順を前後させた結果、行動がその順序によって異なる影響を及ぼすような場合には適用されない。さらに、実行されるすべての行動は引き続き適正な行動でなければならない。

- 例えば、インクウェルに5コストある状態で、6コストのアクションをプレイするために公開し、直後に手札からカードをインクウェルに置き、6インク全部エグザートした。その後、アクションの内容を実行した。
- しかし、プレイヤーが「あなたのターンの開始時、カードを1枚捨てる」と記された効果を持っている状態で、ドローを行ってからカードを捨てようとする場合、行動の順番が変わると捨てるカードの候補が変わってしまうため、順序違いの連続行動は適用されない。このような場合には、修正措置が適用される可能性がある。

誘発忘れをしなかったことにするために順序違いの連続行動と主張することは認められない。

3.6. 同意による引き分けと投了

プレイヤーはゲーム中やマッチ中、いつでも投了できる。そのプレイヤーはただちにそのゲームに負け、もし次のゲームがあるなら、マッチは次のゲームに移行する。

対戦を拒否したプレイヤーは、マッチに投了したとみなされる。

プレイヤーは対戦相手にゲームに投了するよう働きかけてはならない。プレイヤーは暗示的・明示的を問わず、投了することと引き換えに報酬を提示したり受け取ったりしてはならない。プレイヤーはそのような提案を受けた場合、ジャッジを呼び、報告する必要がある。

マッチ終了前であればいつでも、プレイヤーはマッチの結果を引き分けにすることに同意してもよい。プレイヤーはマッチ中1回しか同意による引き分けの提案をしてはならず、暗示的・明示的を問わず、引き分けにすることと引き換えに報酬を提示してはならない。プレイヤーはそのような提案を受けた場合、ジャッジを呼び、報告する必要がある。イベントによっては同意による引き分けを行ってはならないものが存在する。

3.7. デッキ登録

ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版の競技またはプレミアプレイのトーナメントのプレイヤーは自身のデッキを登録する必要がある。

構築トーナメントでは、主催者の指定する方法でデッキリストを提出しなければならない。トーナメント主催者の指示する方法に従うこと。トーナメント主催者はデッキリストの提出期限を告知しなければならない。もし、事前に告知されなかった場合、第1ラウンドの組み合わせが発表される前が提出期限である。

リミテッドのトーナメントでは、プレイヤーはデッキ構築の一環としてデッキリストを記入する。こうしたデッキリストはデッキ構築の終了時刻までにトーナメント管理者に提出されなければならない。

プレイヤーはマッチとマッチの間に自身のデッキリストを見ることを要求してもよい。その要求は可能であれば受け入れられる。

デッキリストは、プレイヤーがどのカードを使うと意図したかを最終決定するものとみなされる。キャラクター・カードは似た名前を持つカードが多いため、プレイヤーはカードのフルネーム（カード名＋バージョン名）を書くよう注意すること。

デッキリストは公式の形式で提出することが推奨されているが、必須ではない。

3.8. デッキチェック

競技またはプレミアプレイのトーナメントにおいて、ジャッジは可能であればデッキチェックを行う。デッキチェックはシャッフル後、最初の手札を引く前に行うのが望ましい。デッキチェックを行う目的は、プレイヤーがゲームを適正かつ公平に行える状態か確認することである。

競技トーナメントにおいては、トーナメント主催者はイベント中に可能な限り多くのデッキをチェックすることが求められる。プレミアプレイのトーナメントにおいては、少なくとも10%のデッキをチェックすることが期待されているが、イベント中に可能な限り多くのデッキをチェックすることを推奨する。

デッキチェックは、トーナメント中いつでも実施されうる。

3.9. トーナメントからの棄権（ドロップ）

プレイヤーはいつでもトーナメントから棄権することができるが、トーナメント管理者に棄権する旨を責任を持って伝えなければならない。ドロップした時点で次の対戦に組み込まれていた場合、そのプレイヤーはそのマッチのすべてのゲームに投了したものとみなされる。マッチに現れなかったプレイヤーはトーナメントから棄権したものとみなされるが、そのラウンドが終わるまでにスコアキーパーに継続の意思を伝えていた場合はその限りではない。

プレイヤーがリミテッドのトーナメントで棄権した場合、そのイベントに参加して入手した、トーナメント主催者から配布されたカードはすべてそのプレイヤーの持ち物となる。これには開封済みのパックや、一部がドラフトされたブースターパックも含まれる。

3.10. 使用可能な道具

プレイヤーは、以下に示すガイドラインに従う限り、トーナメント中に自身の道具を使用してもよい。それらの道具は、不快感を与えたり、露骨であったり、不適切と判断されたりするものであってはならない。暴力的、性的挑発的、差別的な性質を持つものは使用してはならない。

トーナメント主催者は、いかなる時点でも、任意の道具の使用を承認または不承認とすることができ、プレイヤーに別の道具の使用を求めることができる。これらのガイドラインに従わない場合、プレイヤーにはマッチの敗北や失格などのペナルティが科されうる。

使用可能な道具は以下のとおりである。

- プレイマット

- ◆ 公式にライセンスされたディズニー・ロルカナ・TCG のプレイマット、または 3.10 節のガイドラインに従うプレイマット。
- ◆ プレイマットは清潔で、テーブル上に平らに置かれなければならない、ゲームプレイを妨げてはならない。

- スリーブ

- ◆ 公式にライセンスされたディズニー・ロルカナ・TCG のスリーブ、または 3.10 節のガイドラインに従うスリーブ。
- ◆ スリーブは反射するものだったり、摩耗していたり、マーキングされていたりしてはならない。
- ◆ 各スリーブはカード 1 枚を完全に覆うものでなくてはならない。
- ◆ すべてのスリーブは同一のサイズ、色、スタイルでなければならない。
- ◆ すべてのスリーブは背面が完全に不透明でなくてはならない。
- ◆ インナースリーブやオーバースリーブの使用は認められている。背面が完全に不透明でなくてはならないというルールを除いた、スリーブに関する他のルールが守られていれば問題ない。
- ◆ マッチの最中に、緊急ではない問題によってスリーブの変更が必要になった場合、トーナメント管理者はゲームとゲームの間、もしくはマッチが終了したあとにスリーブの交換をすることを認めてもよい。

- ダイス

- ◆ 公式にライセンスされたディズニー・ロルカナ・TCG のダイス、または 3.10 節のガイドラインに従うダイス。
- ◆ 特別な装飾のない普遍的な多面体ダイス。

- ◆ すべてのダイスは良好な状態であり、数字の識別が容易でなければならない。
- ロアカウンター
 - ◆ 公式にライセンスされたディズニー・ロルカナ・TCGのロアカウンター。
 - ◆ 「ディズニー・ロルカナ・トレーディング・カード・ゲーム・コンパニオン」アプリ。
 - ◆ 非公式のロアカウンターも使用可能であるが、容易に識別できる物でなくてはならず、プレイヤーやトーナメント管理者に対し誤解や混乱を生じさせてはならない。
 - ◆ 5.2 節のガイドラインに従う限り、ロアを記録するためにペンと紙を使ってもよい。
- デッキケース
 - ◆ 公式にライセンスされたディズニー・ロルカナ・TCGのデッキケース、または 3.10 節のガイドラインに従うデッキケース。
 - ◆ デッキケースは、ゲームまたはマッチの間、デッキを保管する目的で使用するができる。しかし、ゲームプレイ中は、他の使用可能な道具を取り出す場合を除き、使用することはできない。
- 拡張アートカード
 - ◆ アートが加工されたカードは、競技上または戦略上の優位性を与えてはならず、他のトレーディングカードゲームへの言及や、本節で前述した不適切な内容を含んではならない。カードの可読性を著しく損なったり、他のカードと見間違えてしまったりしない範囲であれば使用してもよい。
 - ◆ 競技またはプレミアプレイトーナメントでは、アートの加工がなく、公式にライセンスされたディズニー・ロルカナ・TCGのカードのみが使用できる。サインカードは、アートをいかなる形でも改変しておらず、本節のガイドラインに従う限り、使用が認められる。
 - ◆ 拡張アートカードの使用可否に関して、最終的な判断を行うのはジャッジやトーナメント主催者である。

3.11. 延長時間

トーナメント管理者がラウンドのプレイ時間中に1分以上マッチを中断させた場合、その時間と同じだけの適切な延長時間を与えなければならない。デッキチェックの場合は、デッキチェックにかかった時間に加えて3分の延長時間を与えられるべきである。

4章 放送

4.1. トーナメント運営上の権利

トーナメント主催者は、放送担当者と協働し、本文書に規定されるイベントのいずれの部分についても、テレビ放送、ネット配信、映像撮影、写真撮影、録音、その他の形で記録または放送することができる。これらにより生成されたコンテンツは、本イベント、トーナメント主催者、ディズニー・ロルカナ・TCG、その他のイベントのマーケティングやプロモーションを含む、あらゆる目的で使用される。

4.2. プレイヤーの肖像権に関する同意

本文書の対象となるイベントに参加することにより、プレイヤーは、トーナメント主催者および放送担当者が、あらゆる媒体において、プレイヤーの氏名、肖像、声、画像、ゲームプレイ、およびこれに関連するマークやロゴを記録・使用・再制作することを許諾したものとみなされる。媒体には、写真、動画、音声、ライブ配信または録画配信、デジタルまたは印刷物によるプロモーション資料など、あらゆる形式が含まれる。

この同意は、ディズニー・ロルカナ・TCG の組織化プレイのマーケティングおよび記録を促進する目的で使用され、かつ全世界において有効である。

非放送イベントやローカルトーナメントにおいて、撮影・録画・録音を望まないプレイヤーは、イベント開始前にトーナメント主催者または放送担当者へ通知することができる。そのような要望には可能な範囲で対応が試みられるが、プレイヤーはフィーチャーマッチやその他のプロモーションの機会への参加が制限される場合がある。

5章 情報と意思疎通

5.1. ゲーム上の配置

すべてのディズニー・ロールカナ・TCG トーナメントにおいて、プレイヤーは公正さを担保するため、および両プレイヤーやトーナメント管理者にとって明瞭な状況を担保するため、常に明確で誤解の余地のないゲーム上の配置を維持することが求められる。

- キャラクター、アイテム、ロケーションは、プレイヤーのインクウェルより前方、すなわち自分のインクウェルのカードよりも対戦相手に近い位置に配置しなければならない。
- ロケーションへ移動したキャラクターは、どのロケーションにいるのかが明確に判別できるように配置しなければならない。
- プレイヤーのインクウェルは、テーブルの端に最も近い位置に置く必要はない。インクウェルは左側、右側、またはプレイエリアの奥側に置いてよい。ただし、対戦相手から見た際に、キャラクター、アイテム、ロケーションが常にインクウェルより前方に配置されていなければならない。
- ゲーム上の配置は、ゲームを通じて常に明確さを保たねばならず、誤解の余地があってはならない。また、ゲームプレイを妨げたり、現在のゲーム状況に不明瞭さを生じさせたりしてはならない。

ゲーム上の配置が全プレイヤーおよびトーナメント管理者にとって明確かつ理解可能である限り、年齢、障がい、その他のアクセシビリティ上の必要性により追加の配慮が必要なプレイヤーは、自身のゲーム上の配置を調整することができる。配慮が必要な場合、プレイヤーはトーナメント管理者またはジャッジに支援を要請することが求められ、これらの担当者は、明確かつ簡単に利用できるゲーム上の配置の作成を補助することができる。

5.2. 記録および情報の追跡

プレイヤーは、ゲーム内の自分自身に関する公開情報のみを追跡する目的でダイスなどの物品を使用してもよい。対戦相手の公開情報または非公開情報を追跡するためにそのような物品を使用することは許可されていない。公開情報とは、ロケーションからロアを得ることを覚えておくためにそうした物品を使用すること、あるいは次のターンの始めにキャラクターがレディしないというステータスを覚えておくためにそうした物品を使用することなどが含まれるが、それらに限定されない。ダメージを除くゲーム内情報を追跡する目的で、ダイスなどの物品で数値を表しているとみなされる行為は禁止されている。

プレイヤーはマッチ中にロアの変動以外の記録を取ることは禁止されている。マッチ中に外部の記録を参照した場合、「外部情報の参照」として扱われる。「外部情報の参照」に関するさらなる情報は、ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版プレイ修正指針を参照すること。この規定は公開されたインクウェルのカードを書いたり、公開されたカードのインクコストをダイスで示したり、ほかの道具や手法でゲームの情報を記録したりすることにも含まれるが、以上に挙げた例に限定されるわけではない。トーナメント管理者は取られた記録が何を意味するかを決定する最終責任者である。プレイヤーはドラフト中やリミテッドのデッキ構築中に記録を取ったり参照してはならない。

5.3. 電子機器

ディズニー・ロルカナ・TCG のイベントにおいては、スマートフォン、タブレット、スマートウォッチ（例：Apple Watch）などの電子機器の操作と閲覧は、対戦中の両プレイヤーから常に視認可能な状態にある限り許可される。ロアの記録やカードデータベースの参照を目的とした「ディズニー・ロルカナ・トレーディング・カード・ゲーム・コンパニオン」アプリの使用は、許可される利用例に該当する。

プレイヤーは、電子機器を私的な目的（例：メッセージ送受信、通話、Web ブラウジング）で使用する場合、まずジャッジに申告し、ジャッジがこの要請に対処する。これらのガイドラインに従わない、または電子機器の使用を隠そうとするプレイヤーには、警告、マッチの敗北、トーナメントからの失格などのペナルティが、ジャッジの裁量により科されうる。

5.4. ゲーム内情報

ディズニー・ロルカナには公開情報と非公開情報の2種類の情報がある。裏向きの領域に存在する情報は非公開情報として扱われる。手札は裏向きの領域ではないが、対戦相手からは非公開情報として扱う。上記以外の領域にある情報は公開情報である。

プレイヤーは公開領域そのものや公開領域にあるカードの、ステータス、特性、内容を知ることができる。

非公開領域にあるカードは枚数のみ知ることができる。

対戦相手に非公開情報が公開された場合、その情報は公開されている間は公開情報とみなされる。プレイヤーは、自身の非公開情報が他のプレイヤーに知られないよう管理する責任を負う。

ゲーム中、プレイヤーは対戦相手と率直かつ明確にコミュニケーションを取ることが求められる。

1 ターンに 1 回行われる通常の行動としてカードをインクウェルに追加するとき、そのプレイヤーはどのカードをインクウェルに置くのか、そのカードの名前を相手に告げることなどで、対戦相手にそのカードの情報を明確に示さなければならない。対戦相手は、そのカードのコストの周りにインクウェル・シンボルがあることを確認しなければならない。

場にあるカードの現在のステータス（エグザート・レディ、ダメージ、どのカードが乾いたか、など）は、他のプレイヤーに要求されたらいつでも、そのカードのプレイヤーが完全かつ正確に示さなければならない。

エグザートしているカードはそのステータスを示すために、90 度時計回りに傾けなくてはならない。レディしているカードは縦向きにしている必要がある。プレイヤーはエグザートしているカードを 90 度反時計回りに傾けることを選んでもよいが、すべてのカードについて一貫して同じようにしなければならない。

プレイヤーのロアが変動する際、新しいロアの合計とともに宣言しなければならない。こうすることで、現在のロアを両プレイヤーが把握し、ロアの不一致をすぐに見つけ、ジャッジの手助けなどによって、可能な限り素早く修正することができる。

プレイヤーは可能な限りいつでも明確なゲームの状態を維持することを求められている。このことには、たとえ対戦相手のカードの効果であったとしても、強制効果が発生した際には、それを指摘することを含む。このルールにおいて、「強制効果」とはその文に「してもよい」という言葉を含まないものである。「してもよい」効果を指摘し忘れることはルールに反していないが、プレイヤーは関係者全員のポジティブなプレイ環境の発展を促すために、対戦相手の「してもよい」効果を指摘することを推奨される。

5.5. インクウェル

プレイヤーはインクウェルのカードを、テーブルにある他の裏向きのカードとは区別がつくように分けておかなければならない。もしプレイヤーのインクウェルのカードが少しでも区別がつかなくなった場合、プレイヤーは直ちにジャッジを呼び、誤りを修正しなければならない。

さらに、プレイヤーのインクウェルにあるすべてのレディしているカードはお互いに同じ向きを向いていなければならない。エグザートしているカードについても同様である。

プレイヤーはそのターン内にインクウェルに置かれたカードを表向きのままにしてもよい。そのターンが終わったら、そのカード（や、インクウェルにある他の表向きのカード）はインクウェルに裏向きで置く必要がある。

5.6. カードの名称と説明

ディズニー・ロルカナ・TCG における一部のカード能力では、プレイヤーがカードの名称を指定する必要がある。ディズニー・ロルカナ・TCG カードに印刷されている正確な名称を述べるのが、最も正確な好ましい方法である。しかし、正確な名称を思い出せない場合には、単一のディズニー・ロルカナ・TCG カードのみを特定できる説明を用いることも許可される。

指定または参照できるカードは、ディズニー・ロルカナ・TCG のカードに限られる。

カードの名称または説明が不明確な場合、プレイヤーは直ちにジャッジを呼ぶべきである。説明がカードの能力の要件を満たすほど十分特定可能であるかどうかについての最終判断はジャッジが行う。プレイヤーはカードの名称の特定をジャッジの助力を得て解決することが推奨される。

• 例 1

- ◆ 許容される例：「スティッチ」または「インク・コスト 2 以下のキャラクターをプレイしたとき、それらをエグザートできるキャラクター」。

• 例 2

- ◆ 許容されない例：「ギターが描いてあるあのカード」や「青いカード」。



6章 制限時間

6.1. トーナメントにおける一般的な制限時間

スイスラウンドにおいて、B01 の制限時間は 25 分である。B03 の制限時間は少なくとも 50 分で、60 分設けることが推奨される。

シングルエリミネーションラウンドにおけるすべてのマッチは、時間無制限とすることが推奨される。会場利用の制約により時間制限を設ける必要がある場合、その時間制限は少なくとも 70 分とし、シングルエリミネーションの開始前に告知されなければならない。イベント全体がシングルエリミネーション方式であり、会場利用の制約により時間制限を設ける必要がある場合には、その時間制限は少なくとも 50 分とし、推奨時間は 60 分とする。

ラウンド中、制限時間の前にすべてのマッチが終了した場合、ヘッドジャッジは次のラウンドを早く開始してもよい。直前のラウンドが終わるはずの時間までに到着したプレイヤーにはペナルティを与えてはならない。

6.2. リミテッドトーナメントにおける制限時間

シールドのデッキ構築時間は 30 分である。

シールドのデッキプールの登録は 20 分である。

構築済みのデッキ構築時間は 10 分である。

ドラフトのデッキ構築と登録の時間は合計 25 分である。

競技やプレミアプレイにおいて、ドラフトの 1 枚ごとの選択に制限時間を設けるのであれば、以下に従う。

残り枚数：制限時間

- 12 枚：30 秒
- 11 枚：25 秒
- 10 枚：25 秒
- 9 枚：20 秒
- 8 枚：20 秒
- 7 枚：15 秒
- 6 枚：10 秒

- 5 枚 : 10 秒
- 4 枚 : 5 秒
- 3 枚 : 4 秒
- 2 枚 : 3 秒

ドラフトピックにおいて、プレイヤーは1つ目のパックのドラフトが終わった後、30 秒間自分のカードを確認することができる。以降は1 パックごとに確認時間が15 秒ずつ加算される。

7章 プレイヤーの行為

7.1. 禁止行為

すべてのプレイヤーにとって安全・公正・包摂的な環境を確保するため、規模や開催場所を問わず、すべてのディズニー・ロルカナ・TCG イベントにおいて以下の行為は固く禁じられる。

- マッチまたはイベントの結果に金銭または価値のある物品を賭けること。
- 違法薬物の使用、所持、または配布。
- アルコールの摂取または所持。
- プレイヤー、来場者、トーナメント管理者、ジャッジ、または公衆に対する非礼または妨害的な行動を含む、非紳士的行為。
- マッチ結果の操作や賞品の分配に合意するなどの共謀。
- ハラスメント（性的嫌がらせ、差別的言動、威圧、その他、他者に不安感・拒絶感・不快感を与える行為を含む）。

このポリシーに違反した場合、トーナメント主催者の裁量により、警告やイベントからの退場、さらには将来の組織化プレイの出場停止まで、さまざまなペナルティが科されうる。

禁止行為に関する詳細については、ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版プレイ修正指針を参照すること。

7.2. スポンサーとチーム

ディズニー・ロルカナ・TCG イベントにおいてプレイヤーがスポンサーシップを受けていることやチームに所属していることを示すには、事前承認およびトーナメント主催者の裁量による

審査を受ける必要がある。トーナメント主催者は、プレイヤーのスポンサーシップをイベントで示すことについて、拒否することができる。

スポンサーまたはチームが、以下に挙げられたものの使用、消費、または宣伝を行うことは、固く禁止されている。

- ギャンブル
- 大麻または薬物
- ポルノ
- 火器
- アルコール
- タバコ
- 違法行為

7.3. インタビューや他のコンテンツ

イベント中、プレイヤーはトーナメント主催者または放送担当者から、映像、音声、書面でのインタビュー、ソーシャルメディア用コンテンツ、プロモーション用コンテンツなど、イベントにかかわる様々なインタビューやコンテンツへの協力を求められる場合がある。要請を受けた場合、プレイヤーはトーナメント主催者からの合理的な指示に従い、敬意をもって最大限の協力を行うことが求められる。

これらのコンテンツへの協力は、プレイヤー体験を紹介し、ディズニー・ロルカナ・TCG コミュニティを発展させることを目的としている。

インタビューやその他のコンテンツへの協力は義務ではないが、プレイヤーはフィーチャーマッチとしての放送を拒否することはできない。

インタビュー、フィーチャーマッチ、その他のコンテンツに参加する際、プレイヤーは以下のガイドラインに従った服装のみを着用することができる。

- 整っており、清潔であり、放送に適した服装でなければならない。
- プレイヤーはパジャマや破れた衣服など、過度にカジュアルな服装は避けるべきである。
- プレイヤーは、以下を含む、または宣伝する衣服を着用してはならない。
 - ◆ 攻撃的または不適切な表現

- ◆ アルコール、タバコ、薬物に関する表現
- ◆ ヘイトスピーチまたは差別的なメッセージ
- ◆ 過度に性的または露出度の高い衣服
- ◆ イベントの取り決めに抵触する非ディズニー関連のロゴ、ブランド、宣伝
- ◆ スポンサー付きチームの関連商品または衣服
- ◆ 第三者スポンサーのロゴ

服装に関する最終的な判断は、トーナメント主催者または放送担当者が行う。

8章 渡航に関する情報

8.1. 渡航書類および宿泊手配

プレイヤーは、ディズニー・ロルカナ・TCG イベントに参加し出席するために必要となる、パスポート、渡航許可証、入国ビザなど、あらゆる渡航書類を取得および保持する責任を単独で負う。これらの文書が有効であり、かつ適時に取得されていることを確認する義務はプレイヤーにある。

トーナメント主催者は、必要な渡航書類の取得に有益な情報を提供する場合があるが、必要な書類を確保または取得する責任はあくまでプレイヤーに属する。不完全または却下された渡航書類に起因する費用、遅延、失格について、トーナメント主催者は一切の責任を負わない。必要書類を取得できない場合、ディズニー・ロルカナ・TCG イベントへの招待が失効する可能性がある。

トーナメント主催者は、正規の招待に対して、航空券、ホテル宿泊、または旅費補助などの渡航費をプレイヤーに提供する場合がある。これらの渡航支援を受けるプレイヤーは、トーナメント主催者が提示する期限、規則、および書類に従わなければならない。

8.2. 不参加・失格時の取り扱い

渡航書類、宿泊手配などの理由により、あるいは失格、その他いかなる理由によっても、招待制イベントに出席できなくなったプレイヤーが生じた場合、トーナメント主催者は、代替となるプレイヤーを選定してもよい。そのプレイヤーに当該参加者に割り当てられていた渡航手配、トーナメントにおける現在の位置付け、および順位に関連する賞品が付与される。

9章 賞品

9.1. 獲得した賞品

ディズニー・ロールカナ・TCG トーナメントで授与される賞品は、すべてのトーナメント規定の確認および遵守を条件とする。プレイヤーは、賞品の授与資格を得るために、以下を満たしていなければならない。

- 授与資格要件およびトーナメント主催者が指定する追加の制限をすべて満たすこと。
- イベント参加中、すべてのイベント規定、ガイドライン、および行動ポリシーを遵守すること。
- トーナメント主催者が要求する必要書類（免責書類、身分証明書など）を提出すること。

プレイヤーが失格となった場合、授与資格を満たしていない場合、またはトーナメント主催者が設定した期限（イベント終了後 90 日以内）までに要求された書類への回答または提出を行わなかった場合には、トーナメント主催者の裁量により、当該プレイヤーは賞品を放棄したものとみなされることがある。