



日本語版イベントルール

2025/1/25 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 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 日本語版総合ルール

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. 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 トーナメントでの役割
- 1.4 プレイヤーの資格とトーナメント管理者

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

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 投了と同意による引き分け
- 3.6 デッキ登録
- 3.7 デッキチェック
- 3.8 トーナメントからの棄権（ドロップ）
- 3.9 スリーブ
- 3.10 延長時間

4. 情報と意思疎通

- 4.1 記録について
- 4.2 電子機器
- 4.3 ゲーム内情報
- 4.4 インクウェル

5. 構築トーナメントのフォーマット

- 5.1 構築の概要

6. リミテッドトーナメントのフォーマット

- 6.1 リミテッドの概要
- 6.2 シールド
- 6.3 構築済み
- 6.4 ドラフト

7. 制限時間

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

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。

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・ドラフトの種別がある。(6章の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。)

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。(6章の構築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、カジュアルと競技の2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。トーナメント管理者は、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、いくつかに修正が加えられる。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。

1.3 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

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。

1.4 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
- そのトーナメントのトーナメント管理者（競技レベルのみ）

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
- そのトーナメントに参加している、または棄権したとしてもそのトーナメントに参加していた者

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、セットチャンピオンシップを含む、自身の運営する競技レベルのイベントへの参加が禁止されている。

1.5 適正なセット

ディズニー・ロルカナのセットは、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・ロルカナ公認トーナメントで 사용할 ことが可能になる。

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。

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
- ・ トーナメント運営に十分なスタッフを集める（ジャッジ、スコアキーパー等）
- ・ 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は、そのイベントのヘッドジャッジとして指名されたトーナメント管理者が必要である。ヘッドジャッジはそのイベントの間、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。

小さなトーナメントでは、ジャッジはヘッドジャッジ1人だけでもよい。大き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。

もし、プレイヤーが失格になったり、その他の方法でトーナメントから除外されたら、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。

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役割を担う。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、ジャッジを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
- 競技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
- 問題に気付いたらすぐにジャッジに知らせる
- 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。指定されたトーナメントでの役割を持っておらず、ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版イベントに物理的に出席している者はみな観客である。

観客は1つの例外を除き、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。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。

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

3.3 マッチの構造

ロルカナのマッチには、「B01」「B02」「B03」の3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。

「B02」とは「Best Of 2」の意味で、1 マッチ 2 ゲームで行われる。プレイヤーは2 ゲーム行い、どちらのプレイヤーも先攻を取る機会がある。各ゲームに勝つと3 マッチポイントを得る。2 ゲームとも勝ったプレイヤーは、ボーナスのマッチポイントを1 点得る。2 ゲーム終わる前にマッチが終わったら、第1 ゲームに勝ったプレイヤーが3 マッチポイントを得るが、ボーナスのマッチポイントは得ることができない。各プレイヤーがマッチで1 勝ずつすると、両プレイヤーは3 マッチポイントずつ得るが、どちらもボーナスのマッチポイントは得られない。

「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。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次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

ゲームの開始時に、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。まず、先攻プレイヤーは（もし入れ替えたいなら）手札にあるどのカードを入れ替えるかを選び、それらのカードを好きな順番でデッキの一番下に置く。次に、後攻プレイヤーが手札のどのカードを入れ替えるかを選び、それらのカードを好きな順番で自身のデッキの一番下に置く。その後、両プレイヤーは手札が再び7 枚になるまでカードを引く。最後に、デッキの一番下にカードを置いたプレイヤーは自身のデッキをシャッフルし、対戦相手に提示し、シャッフルやカットをする機会を与える。

この手順が完了したら、先攻プレイヤーが最初のターンを始める。そのプレイヤーは、そのターンのドローを行わない。

ラウンドの時間が終了した場合、新しいゲームを始めてはならない。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
- 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 投了と同意による引き分け

プレイヤーはゲーム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。

1 マッチ 2 ゲーム制のラウンドでは、マッチが終了する前に、マッチの結果を 1-1 で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。プレイヤーが引き分けにすることに同意した場合、ランダムなプレイヤーが第 1 ゲームで勝ったことになり、もう片方のプレイヤーが第 2 ゲームで勝ったことになる。

3.6 デッキ登録

ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版の競技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やヘッドジャッジ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出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正式名称を書くよう注意すること。

公式のデッキリスト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。ディズニー・ロルカナ・TCG 日本語版のデッキ登録用紙は公式サイトで入手できる。

3.7 デッキチェック

競技トーナメントのジャッジは、可能な限り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、プレイヤーが登録したデッキリスト通りのデッキを使用しているか確認することである。

3.8 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。

3.9 スリーブ

プレイヤーは自身のカードにプラスチックのスリーブをつけることを許可されている。スリーブはマーキングされてはならず、また摩耗していてもならない。公式イベントやトーナメントにおいて、スリーブは以下の状態を満たしている必要がある。

- カード1枚を完全に覆うスリーブでなくてはならない
- すべてのスリーブは同一でなくてはならない
- 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
- いかかわしかったり、下品であったり、攻撃的な絵や言葉の書かれているスリーブの使用は固く禁止されている

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。トーナメント管理者はそれぞれのスリーブの使用可否に関する最終裁定者である。

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。

3.10 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る。

4 章 情報と意思疎通

4.1 記録について

プレイヤーはロアの変動をペンで記録することが推奨されているが、マッチ中他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。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に記録を取ってはならない。

4.2 電子機器

カジュアルなトーナメントでは、電子機器を使ってロアを記録したり、短い時間ならばディズニー・ロールカナ・TCG 日本語版公式ホームページでカードの情報を参照してもよい。

競技トーナメントでは、長期記録可能なデータストレージを持っていたり、インターネットにアクセスできたりする装置の使用は禁止されている。

4.3 ゲーム内情報

ゲーム中、プレイヤーは対戦相手と明確な意思疎通を行うことが求められる。

ディズニー・ロー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。

非公開情報が対戦相手に公開された場合、その公開中は公開情報として扱う。

1ターンの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、どのカードが乾燥しているか、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。

4.4 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で最後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、そのカードはインクウェルに裏向きで置く必要がある。

プレイヤーはインクウェルにあるインクの総量を表すために代理のカードや代理の物品を使用することが許可されている。ただし、実際のインクウェルのカードは他の裏向きのカードと区別がつくように分けておくルールや、その他のインクに関するルールは守らなければならない。代理のカードに関して異義がある場合は、実際のインクウェルのカードがインク総量を表すために使用される。

インクウェルを表すための代理のカードはディズニー・ロールカナのカードであってはならない。

5章 構築トーナメントのフォーマット

5.1 構築の概要

「構築」とはプレイヤーが事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「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。

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。

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キャラクター・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。

6章 リミテッドトーナメントのフォーマット

6.1 リミテッドの概要

「リミテッド」とは、プレイヤーが未開封のディズニー・ロールカナ・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、ドラフトの3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。

6.2 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。

6.3 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行われることが推奨される。

6.4 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ヘッドジャッジが決定するが、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。

7 章 制限時間

7.1 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。また、B02 の制限時間は 45 分である。B03 の制限時間は 70 分である。

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遅刻のペナルティを与えてはならない。

7.2 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。

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