

# マジック：ザ・ギャザリング イベント規定

2019年8月30日発効

## ★もくじ

1. イベントの基本
  - 1.1 イベントの種別
  - 1.2 イベント情報の公開
  - 1.3 イベント上の役職
  - 1.4 参加資格
  - 1.5 DCI 番号
  - 1.6 イベント主催者
  - 1.7 ヘッドジャッジ
  - 1.8 フロアジャッジ
  - 1.9 スコアキーパー
  - 1.10 プレイヤー
  - 1.11 観客
  - 1.12 ルール適用度
2. イベントの機構
  - 2.1 マッチの構成
  - 2.2 プレイ／ドロー・ルール
  - 2.3 ゲーム開始前の手順
  - 2.4 ゲームまたはマッチの、投了またはID（同意による引き分け）
  - 2.5 マッチ終了時の手順
  - 2.6 時間延長
  - 2.7 デッキ登録
  - 2.8 デッキ・チェック
  - 2.9 ヘッドジャッジへの上訴
  - 2.10 イベントからの棄権
  - 2.11 記録を取ること
  - 2.12 電子機器
  - 2.13 ビデオ・カバレッジ
3. イベント規定

- 3.1 タイブレーカー
- 3.2 フォーマットとレーティング区分
- 3.3 真正カード
- 3.4 代用カード
- 3.5 チェックリスト・カード
- 3.6 カードの特定と解釈
- 3.7 新製品の扱い
- 3.8 ゲーム上のマーカー
- 3.9 カードの切り直し
- 3.10 スリーブ
- 3.11 区別できるカード
- 3.12 非公開情報
- 3.13 タップ/反転位相のカード
- 3.14 墓地の順序
- 3.15 サイドボード
- 4. 意思疎通
  - 4.1 プレイヤーの意思疎通
  - 4.2 イベントでの手順省略
  - 4.3 順序違いの連続行動
  - 4.4 ループ
  - 4.5 誘発型能力
  - 4.6 チーム戦/双頭巨人戦での意思疎通
  - 4.7 ゲーム上の配置
  - 4.8 決定の撤回
- 5. イベント規定抵触行為
  - 5.1 故意の違反
  - 5.2 買収
  - 5.3 賭博行為
  - 5.4 非紳士的行為
  - 5.5 遅いプレイ
  - 5.6 外部情報の参照
- 6. 構築イベント規定

- 6.1 デッキ構築上の制限
- 6.2 適正なカード
- 6.3 スタンダード・フォーマット・デッキ構築
- 6.4 モダン・フォーマット・デッキ構築
- 6.5 ヴィンテージ・フォーマット・デッキ構築
- 6.6 レガシー・フォーマット・デッキ構築
- 7. リミテッド・イベント規定
  - 7.1 デッキ構築上の制限
  - 7.2 リミテッドのイベントでのカードの使用
  - 7.3 大会中のデッキ変更
  - 7.4 規定外の物品
  - 7.5 シールド・デッキのカード・プール登録
  - 7.6 ドラフト・ポッドの組分け
  - 7.7 ブースター・ドラフトの手順
- 8. チーム戦イベント規定
  - 8.1 チーム名
  - 8.2 チームの構成と識別
  - 8.3 チーム内の意思疎通規定
  - 8.4 共同デッキ構築規定
  - 8.5 チーム戦ロチェスタードラフト・イベント
  - 8.6 チーム戦シールドデッキ・イベント
- 9. 双頭巨人戦イベント規定
  - 9.1 マッチの構成
  - 9.2 意思疎通規定
  - 9.3 プレイ／ドロー・ルール
  - 9.4 ゲーム開始前の手順
  - 9.5 双頭巨人戦構築規定
  - 9.6 双頭巨人戦リミテッド規定
  - 9.7 双頭巨人戦ブースタードラフト・イベント
- 10. 認定規定
  - 10.1 最低参加者数
  - 10.2 ラウンド数

### 10.3 招待選手のためのイベント

### 10.4 組み合わせのアルゴリズム

付録 A - 前の版からの変更点

付録 B - 制限時間

付録 C - タイブレークの解説

付録 D - リミテッドにおいて推奨されるブースターの組み合わせ

付録 E - スイス式イベントにおいて推奨されるラウンド数

付録 F - プログラムのルール適用度

## ★はじめに

DCIは組織化プレイ専門の世界組織であり、この文書、「マジック違反処置指針」、「ルール適用度が一般の場合のジャッジ法」に定める目的や理念に基づいた規定や方針を推進・施行・整備している。その規定や方針については、目的を果たせるように常時更新されている。

マジックのイベントは「公式戦」と「カジュアル戦」に大別される。公式戦においては勝利、引き分け及び不戦勝についてプレイヤーにプレインズウォーカー・ポイントが与えられる。一方、カジュアル戦においては参加点1点が与えられるのみである。

この文書の目的は、マジックのDCI認定イベントすべてで適用される、適正な規定、責任、手順を定義することでマジックのイベントを運営するための基礎を整えることにある。

DCI認定のイベントは、世界各地で運営されている。この文書によって、異なる地域において行なわれるイベントが均質になるようにし、また世界各地からのプレイヤーが国際イベントにスムーズに参加することが可能なようにする。すべてのプレイヤーは均一に扱われ、そのイベントのルール適用度によって定められる責任を分担する。プレイヤーとスタッフはDCI認定イベントを上手く運営するためお互いに協力すべきであり、このマジック・イベント規定、マジック総合ルールに従う責任がある。観客には観客の義務が定められている。DCI規定に抵触した個人は、そのイベントのルール適用度に対応する文書において定義される懲罰を受ける。

この文書にある情報は、マジック総合ルールと矛盾する（あるいは総合ルールにおいて未定義である）ものがある。その場合、この文書の内容が優先される。

ウィザーズ・オブ・ザ・コーストのウェブサイトには置かれた特定のイベントに関する公式ファクトシートは、この文書と異なる方針や手順を定めている場合がある。この文書と、ウィザーズ・オブ・ザ・コーストのウェブサイトにある公式ファクトシートの間で矛盾が生じた場合、ファクトシートの内容が優先される。

ウィザーズ・オブ・ザ・コーストはこれらの規定を変更し、解釈し、調整し、明確化し、その他公式な変更を事前の告知なしで加える権限を留保する。

この文書の2019年内の更新は、各プレリリース直後の月曜日に行われる予定である。また、この文書に規定された各フォーマットにおけるカードの適正性については、追加の更新が行われる場合がある。その場合、告知の4週間前には更新が行われることが公表される。カードの適正性に関係しない更新は、事前の予告なしに行われる場合がある。

最新版は <http://wpn.wizards.com/document/magic-gathering-tournament-rules> から参照できる。

## 1. イベントの基本

### 1.1 イベントの種別

認定の、公式戦イベントはプレミア・イベントと非プレミア・イベントの2つの種別に分けられる。プレミア・イベントはウィザーズ・オブ・ザ・コースト社、あるいはその選んだイベント主催者によって運営され、特定の名前と特徴を持つ。非プレミア・イベントとはそれ以外のイベント、すなわち、ウィザーズ社によって定められた特定の名前の与えられていないイベントのことである。

イベントのフォーマットは、主にリミテッドと構築に二分される。それぞれのフォーマットに特有の規定が存在する。リミテッドでは、プレイに用いる物品はすべてイベントの間に提供される。構築では、プレイヤーはそれぞれに事前にデッキを準備し、それを用いて対戦する。プレミア・イベントの中には、複数のフォーマットからなる単一のイベントも存在する。

## 1.2 イベント情報の公開

ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社は、DCI 認定イベントのイベント情報を（そのイベントの間も含む）いつでも公開する権利を有する。イベント情報の中には、プレイヤーのデッキ内容、戦略の解説、会話の内容、ビデオ撮影などが含まれる。イベント主催者も、イベント情報を公開する権利を持つ。

ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社は、懲罰ならびに資格停止に関する情報を公開する権利を有する。

## 1.3 イベント上の役職

イベントのために、以下の役職が定義されている。

- イベント主催者
- 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

上記のうち最初の4つの役職は、イベントのスタッフである。ヘッドジャッジとフロアジャッジはあわせてジャッジと呼ばれる。1人の個人が複数のスタッフとしての役職を兼ねてもよい。イベントでジャッジでない個人は、本人がプレイしていないマッチに関しては観客である。取材者も観客として扱われる。

## 1.4 参加資格

以下の例外を除いて、DCI 認定のトーナメント・イベントには誰でもプレイヤーとして参加することができる。

- DCI によって資格停止処分を受けている個人。現在、資格停止処分を受けているプレイヤーの一覧は <http://www.wizards.com/default.asp?x=dc/suspended> から確認できる。なお、資格停止中の個人はスタッフを務めることもできない。
- DCI あるいはウィザーズ・オブ・ザ・コースト社の方針によって特に参加を禁止されている個人（この決定はウィザーズ・オブ・ザ・コースト社の専権である）
- 親または保護者の承諾を得ていない、13歳以下の個人
- 現地の法律、あるいはイベント主催者やイベント会場の規定によって禁止されているプレイヤー
- イベント主催者は、自身の主催する一般 REL のイベントについて年齢制限をすることができる。その制限は、イベントの告知およびイベントロケーターの説明欄など、イベントの情報を掲載するすべての場所で明確に表示されなければならない。（例えば、イベント主催者は16歳以下のためだけのフライデー・ナイト・マジックを開催することができる）

以下の例外を除いて、誰でもスタッフ（イベント主催者、ヘッドジャッジ、フロアジャッジ、スコアキーパー）を務めることができる。

- DCI によって資格停止処分を受けている個人。
- スタッフもプレイできると規定されているものでないイベントにおいて、そのイベントでプレイしている個人。

スタッフを務めながらプレイもできる認定の公式戦は、以下のものだけである。

- フライデー・ナイト・マジック
- プレリリース

- スタンダード・ショーダウン
- ドラフト・ウィークエンド
- その他の非プレミア・イベント
- ウィザーズ社公式のファクトシートにおいて、そのイベントにスタッフが参加してもよいと書かれているイベント

そのイベントのスタッフが1人でもそのイベントでプレイしている場合、そのイベントのルール適用度は一般で運営されなければならない。スタッフが上記以外の大会でプレイしていた場合、そのイベントは無効となる。スタッフはイベントを公正に、また自己の利益を勘案せずに運営しなければならない。

プレミア・イベントを運営する組織のオーナーは、そのオーナーが書類上スタッフ（主催者、ジャッジ、スコアキーパー）として登録されていなくてもその種の大会に参加することはできない。

プレミア・イベントには、マジック：ザ・ギャザリング・世界選手権、ミシックチャンピオンシップ（テーブルトップ）、ミシック予選（テーブルトップ）、グランプリ、グランプリ・トライアル、WPNプレミアム・トーナメント、WPNプレミアム予選がある。

一部のイベントは、プレイヤーとして参加したりスタッフを務めたりするために追加の条件がある（ミシックチャンピオンシップ（テーブルトップ）などの、招待選手のみによる大会など）。

プレミア・イベント招待ポリシーは、（ミシックチャンピオンシップ（テーブルトップ）など）招待選手のみによるプレミア・イベントの参加資格に関する規定を定義している。

イベントへの参加資格について疑問のある個人は、DCI Policy Manager ([esports@wizards.com](mailto:esports@wizards.com)) に連絡すること。

## 1.5 DCI 番号

イベント参加者は、登録中に自分のDCI番号をスコアキーパーに伝えなければならない。DCI番号を持っていないプレイヤーは、参加しようとする前に <https://accounts.wizards.com/> から番号を取得しなければならない。プレイヤーが事前にDCI番号を取得できなかった場合、大会主催者はそれを発行することができる。DCI番号は1人1つしか持つことはできず、複数の番号を持つ者はウィザーズ・オブ・ザ・コースト社に連絡してそれらを統合するべきである。仮のプレイヤー番号、仮のプレイヤー名や代替物が使われている結果は、DCIに報告されるべきではない。

## 1.6 イベント主催者

イベント主催者は、イベントの運営のための以下のようなことに関して責任を持つ。

- DCIから認定番号を受け取っておく
- イベントに必要と思われるだけの場所を確保する
- イベント当日に先んじてイベントを宣伝する
- イベント運営のために必要なスタッフを集める
- イベント運営のために必要な物品（リミテッドでの物品など）を供給する
- イベントの結果をDCIに報告する
- 各イベントの結果登録用紙を（マッチに関する審判請求のため）6ヶ月間保存する

## 1.7 ヘッドジャッジ

認定イベントでは、論争の裁定やルールの解釈その他公式な決定を下すために、ヘッドジャッジがその場に必要である。ヘッドジャッジはDCI認定イベントにおいて最終の裁定権限者であり、すべてのイベント参加者はその解釈に従わなければならない。ヘッドジャッジは認定ジャッジであるほうが望ましいが、そうでなくても問題はない。

ヘッドジャッジの責任には、以下のようなものがある。

- プレイヤーが自ら気付いたか指摘されたかに関わらず、ゲームのルールまたはイベントの規定への抵触行為を処理するための必要な行動を取らせることを保証する。
- すべての上訴に対し、フロアジャッジの裁定を覆すことも含めて最終裁定を下す。
- 必要に応じて、フロアジャッジに役目を割り振る。

しばらくの間任を果たせない場合、必要であれば、ヘッドジャッジは一時的に他のジャッジに義務を渡してもよい。また、そうしなければイベントの完全性が損なわれるような特別な条件下においては、イベント主催者はヘッドジャッジに代わってもよい。

一部のプレミア・イベントにおいては、複数のヘッドジャッジがいたり、イベントの部分ごとに異なるヘッドジャッジがいたりする。ヘッドジャッジとして務めている限りにおいて、すべてのヘッドジャッジは同等の責任を持ち、同等の権限を行使する。

## 1.8 フロアジャッジ

フロアジャッジはプレイヤーや観客の質問に答えたり、不正なプレイを処理したり、その他妥当な要請に応えるために存在する。認定ジャッジである必要はない。

ジャッジは一般に、現在のゲームの局面に関してプレイヤーが判断するための助力をするものではないが、ルール、カードの相互作用について答えたり、あるいはカードの正式な文章（オラクル）を示したりすることはできる。ルール適用度が一般のイベントにおいては、ジャッジは、教育のためにプレイヤーがゲームの局面を理解するための助力をしてもよい。プレイヤーがテーブルから離れて質問をしたい場合、その要求はほとんどの場合において認められるべきである。プレイヤーが特定のジャッジを指名して呼ぶことは認められないが、スタッフに通訳を頼むことは認められる。要求に応えるかどうかはそのジャッジの自由裁量に任せられている。

ジャッジはゲーム上の不正な行動を防ぐために介入してはならない。ルールが破られた直後に介入し、問題が複雑化するのを防ぎ、ゲームの完全性を復元し、必要に応じて懲罰を与えること。

## 1.9 スコアキーパー

スコアキーパーは、イベントを通して、適正な組み合わせとイベント記録を作ることを任務とする。スコアキーパーの責任には、以下のようなものがある。

- 適正な組み合わせを毎ラウンド作成し、ラウンドの結果を正確に入力すること。
- スイス式最終ラウンドの前後に掲示するための順位表を作成すること。他のラウンドについてもヘッドジャッジの裁量により掲示してもよい。
- スコアキーパーの処理上発生した問題をすべて、ヘッドジャッジと協力して解決すること。
- DCIに報告するため、必要な情報がすべてイベント報告内に含まれていることを確認すること。

ヘッドジャッジは、スコアキーパーの処理上で発生した問題を解決するための行動の決定に関する最終権限を持つ。

## 1.10 プレイヤー

プレイヤーには、以下の責任がある。

- スタッフ、他のイベント参加者、観客に対して紳士的態度を保ち、常に非紳士的行為を慎む
- 明瞭で適正なゲームの局面を保つ
- 告知された開始時間ならびに時間制限に従う
- マッチ内でルールやポリシーの違反を見付けた場合に注意喚起する
- イベントのマッチ結果に矛盾を見つけた場合にジャッジを呼ぶ
- マッチ履歴、ランキング、プレインズウォーカー・ポイントの異常に気付いた場合、早急にDCIに連絡する。連絡方法については <http://wpm.wizards.com/document/magic-event-appeals-policy> にあるマジック・ザ・ギャザリング審判請求ポリシーを参照のこと。
- DCI番号を一つだけ所有する。複数の番号を持っている個人は、<http://www.wizards.com/customerservice> からウィザーズ・オブ・ザ・コースト社カスタマー・サービスに連絡し、番号を統合すること。
- ポリシーによって参加が認められていないイベントに参加しないこと。
- この文書に含まれる規定を知ること。
- 物理的にそのイベントに出席すること。プレインズウォーカー・ポイントの参加ポイントを得るためだけにイベントに登録することは認められない。

プレイヤーはイベントに参加するために以下の物品を用意しなければならない。

- ゲームの情報を表示し、記録するための物理的で視認可能で信頼できる方法（トークン、スコアカウンター、ペンと紙、など）
- 参加者本人の名前で登録された、有効なDCI番号。新規のプレイヤーはイベント参加時にDCI会員として登録してもよい。
- 構築イベントでのデッキおよびデッキリストのような、イベントのフォーマットによって特に必要とされる物品。ジャッジが物品を提供する場合であっても、プレイヤーにその責任はあり続ける。
- チームの各個人はプレイヤーであり、マッチ結果のスリップに正確に記入するなど、イベントの手順上求められることに関して同等に責任を持つ。プレイヤーがゲームに関して責任を有するのはその本人のゲームだけであり、チームメイトのプレイする別のゲームに関する責任はないが、観戦しているチームメイトのマッチで起きたルールの誤りを指摘することが期待される。

自身の責任を果たさなかったプレイヤーは、懲罰を受け、DCIによる調査を受ける。ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社とDCIは、事前の予告なしでプレイヤーの資格を停止させ、あるいは無効にする権限を留保する。

## 1.11 観客

イベント会場に存在し、かつ上記のどの分類にも当てはまらない人物は観客である。

観客は、マッチの進行中ならびにイベント進行中、プレイヤーも静寂を保つことが求められている間静寂を保たなければならない。ルールやポリシーの違反を見つけたと思った場合、可能な限り早くジャッジを呼ぶことが望ましい。ルール適用度が一般あるいは競技の場合、プレイヤーにマッチの進行を止めるように要請しながらジャッジを呼んでもよい。ルール適用度がプロの場合、公式のカバレッジ・チーム以外の観客がマッチに直接干渉することは認められない。

プレイヤーは、観客がマッチを見ないように要請することができる。その種の要請はジャッジに申請すること。スタッフは観客にマッチを見ないように指示することができる。

## 1.12 ルール適用度

ルール適用度とは、ルールがどの程度厳密に適用されるか、技術的に正しいプレイである必要があるか、またどのような手続きが取られるかということプレイヤーとジャッジの間で意思疎通するためのものである。

一般的に、大会のルール適用度は、与えられる賞の大きさや、どの程度の距離からプレイヤーが来るかを反映する。

特定のプログラムごとのルール適用度は、付録Fに列記されている。

### 一般/Regular

一般大会は、ルールの適用よりも楽しくプレイすることに焦点を置いている。高額な賞品や招待がかかっていないイベントのほとんどは、このレベルで行なわれる。プレイヤーはゲームのルールをほとんど知っていて、ポリシーや何が罪悪かについて聞いたことがあるはずであるが、カジュアルにやっているのと同じような態度でプレイすることが予想される。プレイヤーはルールに従う義務はあるが、技術的に精密なプレイよりも教育的で紳士的であることに焦点があてられる。これらのイベントにおける違反の扱いは、「ルール適用度が一般の場合のジャッジ法」に従う。

### 競技/Competitive

競技大会は、たいいていの場合、高額な賞金やプロ大会への招待などがかかっている。プレイヤーはゲームのルールを知っていてポリシーや手続きについても詳しいはずであるが、過失についてはそれほど厳しく罰せられない。この種のイベントにおいては、大会の完全性を守ることで全てのプレイヤーが大会に興味を保つようにするとともに、プロ・レベルの大会の手法や手続き、ルールに詳しくないプレイヤーも参加できるようにする。これらの大会における違反の扱いは、「マジック違反処置指針」に従う。

### プロ/Professional

プロ・レベルの大会は、高額な賞金、名誉、その他の利益によって遠方からプレイヤーを呼び寄せるようなイベントである。この種の大会においては、プレイヤーは高いレベルでの振る舞いと、競技



イベントよりも厳密なプレイが求められる。これらの大会における違反の扱いは、「マジック違反処置指針」に従う。

## 2. イベントの機構

### 2.1 マッチの構成

マジックのマッチは、一方が一定数（通常は2つ）のゲームに勝つまで続けられる一連のゲームからなる。引き分けのゲームはこの数に考慮しない。どちらかのプレイヤーが必要な数のゲームに勝つ前にラウンドが終わる場合、その時点でもっとも勝利数の多いプレイヤーの勝利となる。両方のプレイヤーが同数のゲームに勝利していた場合、マッチは引き分けとなる。

イベント主催者はイベント内の任意の部分で勝利に必要なゲームの数を変更することができ、その変更はイベントの開始前に告知される。各ゲームの結果ではなくマッチの結果はDCIに報告され、プレインズウォーカー・ポイントの計算に用いられる。

### 2.2 プレイ／ドロー・ルール

マッチの第1ゲームにおいて、スイス・ラウンド中は（ダイスやコイントスなど）無作為の方法によって定められたプレイヤーが、決勝ラウンド中はスイス・ラウンド終了時点での順位の高い方のプレイヤーが、先攻か後攻かを選ぶ。そのプレイヤーは自分の手札を見る前にその宣言を行わなければならない。宣言しなかった場合、そのプレイヤーは先攻を選んだものとする。先攻のプレイヤーは第1ターンのドロー・ステップを飛ばす。これはプレイ／ドロー・ルールと呼ばれる。

マッチ中でゲームが終わった場合、そのゲームの敗者が次のゲームの先攻を、サイドボードの終了時まで決定する。直前のゲームが引き分けに終わった場合、そのゲームの最初に先攻後攻を選んだプレイヤーが再び先攻後攻を決定する。

### 2.3 ゲーム開始前の手順

以下の手順を各ゲームの開始前に適当な時間内で行なわなければならない。

1. サイドボードが使用できる場合、プレイヤーはデッキの中のカードを取り除き、またサイドボードのカードとデッキに加えてもよい。
2. プレイヤーは自分のデッキをシャッフルする。第1ステップと第2ステップを何度か繰り返してもよい。
3. プレイヤーはデッキを対戦相手に提示し、シャッフルを求める。また、存在する場合はサイドボードも提示する。
4. 該当するプレイヤーが先攻か後攻かをまだ決定していなかった場合、この時点で決定する(2.2 参照)。
5. 各プレイヤーは7枚カードを引く。これらのカードは裏向きにテーブルに並べてもよい。
6. 各プレイヤーは、ターン順にマリガンをしてよい（マリガンに関するルールは総合ルールの103.4節を参照）。マリガンした場合、再度シャッフルを行い、上記の提示の手順を繰り返す。

すべてのプレイヤーがマリガンの処理を完了したら、ゲームは開始したものとして扱う。ゲーム開始前の手順は、マッチ開始が宣言される前に行なってもよい。

### 2.4 ゲームまたはマッチの、投了またはID（同意による引き分け）

ゲームやマッチが終わっていない限り、プレイヤーは投了したり、双方の合意の元でそのゲームやマッチを引き分けにしたりすることができる。マッチは、結果登録用紙が記入されたか、登録用紙を使っていない場合にはプレイヤーのいずれかがテーブルを離れたときに終了したものとして扱う。その瞬間までは、マッチ内のゲームに勝っていたプレイヤーであっても相手に投了することができる。

1本でも勝っていた場合、マッチの結果は2-1となる。1ゲームもプレイせずに同意による引き分けに

した場合、0-0-3 とするか、Wizards Event Reporter (WER)の「引き分け」(0-0)ボタンによって報告する。

謝礼の類と引き替えに、投了したり引き分けに同意したりしてはならない。それらの行為は「買収行為」となる(5.2節参照)。

プレイヤーがプレイしようとしないうち、そのプレイヤーはそのマッチを投了したものと扱う。

## 2.5 マッチ終了時の手順

マッチの終了時刻が来た時点でまだ勝者が決定していなかった場合、その時点でのアクティブ・プレイヤーがそのターンを終わらせ、その後合計5ターンの延長ターンをプレイする。通常は片方のプレイヤーが3ターン、もう一方のプレイヤーが2ターンを得ることになるが、追加のターンを得る効果がある場合には数がずれることもありうる。アクティブ・プレイヤーが自身のターンを終了する意思を示したあとでマッチの終了時刻が来た場合、ターン数を数える上では既に次のターンに入っているものとして考える。複数人のプレイヤーが同時にプレイする類のチーム戦(双頭巨人戦など)では、5ターンではなく3ターンの延長ターンを用いる。

終了時刻が来た後では、新しいゲームを始めるべきではない。

延長ターンの終了時にまだゲームが終わっていなかった場合、そのゲームは引き分けとなる。

(裁定に時間がかかった、デッキ・チェックをしたなどの理由で)ジャッジが延長時間を与えた場合、マッチ終了時の手順はその延長分が終わるまで開始されない。

シングルエリミネーション・ラウンドでは、マッチは引き分けで終わってはならない。延長ターンが終了した時点ですべてのプレイヤーの勝利ゲーム数が同じ場合、その時点でもっともライフ総量が多いプレイヤーがそのゲームの勝者となる。すべてのプレイヤーのライフ総量が同じ場合(または、勝利ゲーム数が同数で、ゲームとゲームの間である場合)、「いずれかのプレイヤーが最大のライフ総量を持っていない場合、そのプレイヤーはゲームに敗北する」という新しい状況起因処理を追加してゲームまたはマッチを継続する。双頭巨人戦において、ゲームの勝者を決めるに際してはチームを個人であるかのように扱う。

## 2.6 時間延長

ジャッジが、ラウンド・クロックが進行中に1分以上マッチを中断させた場合、そのマッチの時間を適宜延長させるべきである。デッキ・チェックのためにマッチが中断されていた場合、デッキ・チェックにかかった時間に加えて3分の延長が与えられる。

オンライン・カバレッジが行われている大会でのフィーチャー・マッチは、プレイヤーがフィーチャー・エリアに集まるまでに要した時間に加えて3分の延長が与えられる。但し、フィーチャー・マッチの時間が別に管理されている場合はこの延長を適用する必要はない。

〔遅いプレイ〕の懲罰により、時間の延長ではなくターンの追加が与えられる場合がある。それらの追加のターンは、マッチ終了時の追加のターンに追加される。

## 2.7 デッキ登録

ルール適用度が競技またはプロのイベントにおいては、プレイヤーはデッキと(存在するなら)サイドボードを登録する必要がある。ヘッドジャッジは、ルール適用度が一般のイベントにおいても登録を義務づけてもよい。

登録されたデッキリストは、デッキとサイドボードの元の構成を記録したものである。デッキリストをスタッフが受理した後では、そのデッキリストを編集することはできない。

構築のイベントにおいては、そのプレイヤーが第1ラウンドの不戦勝を持っていたとしても、デッキリストは第1ラウンドの開始時までにはスタッフに提出されなければならない。

リミテッドのイベントにおいては、デッキリストはそのプレイヤーが参加し、不戦勝を持っていない最初のラウンドの開始時までにはスタッフ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分のデッキリストを見ることを要求できる。その種の要求は、イベントの状況によっては受け入れられない場合がある。

一般に、デッキリストはそのイベント進行中は公開情報ではなく、他のプレイヤーと共有されることはない。ルール適用度がプロのイベント（ミシックチャンピオンシップ（テーブルトップ）、世界選手権、グランプリ）においては、決勝シングル・エリミネーションでは対戦相手のデッキリストのコピーが配られる。

## 2.8 デッキ・チェック

ルール適用度が競技またはプロのすべてのイベントにおいて、デッキ・チェックは必ず行なわれなければならない。ヘッドジャッジは、ルール適用度が一般のイベントにおいてもデッキ・チェックを行なうことにしてもよい。イベント全体を通して、すべてのデッキのうち10%以上のデッキをチェックするべきである。プレイヤーが手札を見て、マリガンの手順に入っていた場合、デッキ全体へのデッキ・チェックを行うべきではない。

## 2.9 ヘッドジャッジへの上訴

プレイヤーがジャッジの裁定に納得できない場合、そのプレイヤーはヘッドジャッジに上訴することができる。（グランプリ、ミシックチャンピオンシップ（テーブルトップ）などの）大きなプレミア・レベルのイベントでは、事前の承認を得て、ヘッドジャッジはアピールジャッジを指名することができる。アピールジャッジは上訴を聞く権限を持ち、ヘッドジャッジと同じユニフォームを着る。

フロアジャッジが裁定を終えるまでは上訴することはできない。ヘッドジャッジ、または指名されたアピールジャッジの裁定は最終決定である。

## 2.10 イベントからの棄権

プレイヤーはいつでもイベントから棄権できる。プレイヤーが第1ラウンド開始前に棄権した場合、そのプレイヤーはそのイベントに参加していないものとして扱われ、最終順位にも名前は含まれず、またプレインズウォーカー・ポイントを得ることもない。イベントから棄権することを選んだプレイヤーは、次のラウンドの組み合わせが生成される前にスコアキーパーにその意志を伝えなければならない。スコアキーパーが次のラウンドの組み合わせを作り始めた以降に棄権を告げたプレイヤーは、そのままそのラウンドは組み合わせられる。どちらのプレイヤーもマッチに姿を見せなかった場合、スコアキーパーに報告しない限り、そのイベントから両方のプレイヤーとも棄権したのとして扱う。スコアキーパーに報告することなく大会から棄権することを故意にする、あるいは繰り返すプレイヤーは、資格停止を含む懲罰の対象となりうる。

リミテッドの大会から棄権するプレイヤーは、その時点で適正に所持しているカードを手に入れる。これには、未開封、あるいは部分的にドラフトされたブースターも含まれる。

グランプリ・トライアルにおけるトップ8の決勝など足切りが行なわれた後でプレイヤーがイベントから棄権する場合、他のプレイヤーがその代わりに進出することはない。残っているプレイヤーの中で最も順位の高かったプレイヤーがそのラウンドで不戦勝を得る。

棄権したプレイヤーは、ヘッドジャッジの判断によってイベントに再参加することができる。ただし、そのプレイヤーが参加しなかった間に構築されたデッキが必要とされる部分への再参加は認められない。また、足切りの行なわれた後で再参加することもできない。

謝礼の類と引き替えに、イベントから棄権してはならない。その行為は〔買収行為〕となる（5.2節参照）。

## 2.11 記録を取ることに

プレイヤーはマッチの間に記録を取ってもよく、その記録をそのマッチの進行中に参照してもよい。マッチの開始時に、各プレイヤーの記録用紙は空白でなければならず、マッチの間ずっと見える状態でなければならない。プレイヤーはその記録について他のプレイヤーに説明したり公開したりする必要はない。ジャッジはプレイヤーの記録を提示させたり、その記録について説明を求めたりすることができる。

プレイヤーは、以前のマッチの間の記録など、それ以外の記録をゲーム中に見てはならない。

ゲームとゲームの間には、プレイヤーはマッチの前に取られた簡易な記録を見てもよい。その記録を対戦相手に提示する必要はない。それらの記録は次のゲームの開始前にプレイエリアから取り除かれなければならない。記録用紙3枚以上といった、度を超えた量の記録を見ることは認められず、〔遅いプレイ〕として懲罰を受ける事もあり得る。

記録を取ったり参照したりするために電子機器を使うことは、ルール適用度が一般の場合には認められる (2.12 参照)。

プレイヤー並びに観客 (例外：許可を受けた取材者) は、ドラフト中に記録を取ってはならない。プレイヤーはドラフト中、カード・プールの登録中、デッキの構築中に外部情報を参照してはならない。

プレイヤーはいつでもオラクルの文章を参照してよい。その場合、オラクルの参照は公開で、他の戦略上の情報を含んでいない形式のものでなければならない。ルール適用度が一般の場合、わずかな戦略的情報が含まれていたとしても、[gatherer.wizards.com](http://gatherer.wizards.com) などのインターネット上のものを参照することは認められる。オラクルを非公開で参照したい場合、プレイヤーはジャッジの許可を取らなければならない。

カードに芸術的な修正が加えられているものは、その修正が戦略的にほとんど意味のない場合に限り使ってもよい。そのイベントでどのようなカードが許容されるか、またどの程度の記録が許容されるかについての最終的な決定権者はヘッドジャッジである。

## 2.12 電子機器

ルール適用度が競技またはプロの場合、ドラフト中、デッキ作成中、マッチ進行中には、記録を取ったり、他人と意思疎通したりできる電子機器を使ってはならない。(この例外は、対戦相手の許可を得て個人的な通話を受ける場合だけである。)

ルール適用度が一般の場合、電子機器は許容されるが、プレイヤーはそれを用いて戦略的な助言を得たり、対戦相手のデッキに関する情報を得たりしてはならない。個人的な通話以外でマッチ中に電子機器を用いる場合、それは全てのプレイヤーに公開されなければならない。電子機器からの情報を自分だけで見たいと思うプレイヤーは、ジャッジから許可を得なければならない。

イベントのヘッドジャッジや主催者は、マッチ中の電子機器の使用についてさらなる制限や禁止を加えてもよい。

## 2.13 ビデオ・カバレッジ

ルール適用度が競技ないしプロの大会の中には、マッチの生中継や録画放送のために動画を用いるものがある。プレイヤーは、カメラに撮られることを拒否することができるが、ルール適用度がプロの大会の決勝ラウンドのマッチに残っているプレイヤーは拒否することが認められない。ビデオ・コメンテーターは、イベント上観客として扱われるが、中継対象のプレイヤーに聞こえない限りにおいてマッチ中に話すことが認められている。彼らはカバレッジの間、イベント関係者全てに対して敬意を払う責任がある。観客はまた、控えめであればマッチの記録を取ることも認められている。

世界選手権、ミシックチャンピオンシップ (テーブルトップ) のヘッドジャッジは、その裁量によって、マッチ中に裁定を出すためにビデオ・リプレイを用いてもよい。ビデオ・リプレイを用いてよい大会は、世界選手権、ミシックチャンピオンシップ (テーブルトップ) だけである。プレイヤーはジャッジにビデオ・リプレイを参照するように求めることはできない。ビデオ・リプレイは、後の調査のために用いられることもある。

## 3. イベント規定

### 3.1 タイブレーカー

以下のタイブレーカーを用いて、イベントにおけるプレイヤーの順位を決定する。

1. マッチ・ポイント
2. オポ (オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ)
3. ゲーム・ウィン・パーセンテージ
4. オポネント・ゲーム・ウィン・パーセンテージ

これらのタイブレーカーの定義は付録Cに定められている。1 ゲームマッチのフォーマットにおいては、上記のうち一部のタイブレーカーは使用されない。

## 3.2 フォーマットとレーティング区分

ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社は以下のフォーマットを、個人戦、3人チーム戦、双頭巨人戦について公式戦イベントとして認定する。

### 構築：

- スタンダード
- モダン

### エターナル構築：

- ヴィンテージ
- レガシー

### リミテッド：

- シールド・デッキ
- ブースター・ドラフト（個人戦、双頭巨人戦のみ）
- ロチェスタードラフト（3人チーム戦のみ）

ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社は以下のプレインズウォーカー・ポイント・レーティング・カテゴリを管理する：

- 生涯／Lifetime
- 年間／Yearly
- プロ／Professional

失格処分を受けたプレイヤーは、その大会でのプレインズウォーカー・ポイントを得られない。

プレインズウォーカー・ポイントについての詳細は、プレインズウォーカー・ウェブサイト (<http://www.wizards.com/Magic/PlaneswalkerPoints>) で参照できる。

## 3.3 真正カード

プレイヤーは、改変されていない、以下の条件を満たすマジックのエキスパンション、基本セット、特殊セットやサプリメント、プロモカードに含まれる真正のゲーム・カードを使うことができる。

- ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社が発行した本物である
- 裏面が通常マジックの裏面であるか、両面カードであるか、合体カードのペアの一部である
- カードの角に丸みがある
- カードがトークン・カードでない
- 区別がつくような傷があつたり修整が加わっていたりしない
- イベントのフォーマットによって定められる条件を満たしている

大会のヘッドジャッジは、イベント中に傷ついたカードに関して代用カードを発行できる（代用カードについては3.4節参照）。上記以外のカードは真正のゲーム・カードではなく、認定イベントでは使用できない。

不透明のスリーブに入れている限り、アルファ版のカードも使用できる。

銀枠のカードは、カジュアル・イベントでかつそのフォーマットが明示的に許可している限りにおいて使用できる。

他の条件を満たしている限り、英語以外のカードあるいは印刷ミスのあるカードを使ってもよい。ただし、分かりにくい文言や絵を使って有利を得ようとしてはならない。公式のテキストレス・プロモカードは、他の条件を満たしていれば、認定イベントで使うことができる。

芸術的な修正は認定イベントでも許容されるが、その修正がカードのイラストを識別できなくしていたり、戦略上意味のある情報を含んでいたり、問題のあるイラストを含んでいたりしてはならない。芸術的修正によってマナ・コストやカード名が隠れたり変わったりしてはならない。

あるカードがそのイベントで使用できるかどうかを決定するのは、ヘッドジャッジである。使用が認められなかったカードの代わりにプレイヤーが用意できなかった場合、そのプレイヤーはカード名が《平地》、《島》、《沼》、《山》、《森》のいずれかであるカードを選んで入れ替える。この修正は、カードの紛失等でデッキを適正な状態に戻さなければならなくなった場合にも適用される。

### 3.4 代用カード

代用カードは、その問題がなければ適正なマジックのカードやチェックリスト・カードが区別のつかない状態でデッキに入れられなくなった場合に、それらのカードを代わりに示すために用いられる。代用カードが発行されるためには、次のいずれかの場合に該当しなければならない。

- 元のカードが、イベント中に偶然に傷ついたりひどく摩耗したり、またリミテッドで提供された物品が傷ついたり印刷ミスがあったりした。カードのオーナー本人の故意や過失による場合には、代用カードは発行されない。
- 元のカードが箔押しであり、それに箔押しでない版が存在しない。

プレイヤーは代用カードを作ってはならず、代用カードの発行が妥当かどうかをその裁量によって判断するヘッドジャッジだけが発行できる。ジャッジが代用カードを作った場合、そのカードは一目で代用カードだと分かるように記された上で、プレイヤーのデッキに入れられる。マッチの間、元のカードは近くに保持され、公開領域にあって区別できる間は代用カードと交換される。代用カードは、その発行されたイベントの間だけ有効である。

### 3.5 チェックリスト・カード

『イニストラード』ブロックや『マジック・オリジン』の公式チェックリスト・カードは、両面カードを表すために用いられる。デッキ内の両面カードを表すために用いてよいのは公式チェックリスト・カードだけである。

プレイヤーが両面カードを使い、かつ完全に不透明なスリーブを使っていない場合には、チェックリスト・カードの使用が義務づけられる。

チェックリスト・カードを使って両面カードを表す場合、デッキ内の特定の両面カード全てをチェックリスト・カードで表さなければならない。その場合、非公開領域にあるその両面カードは、デッキが適正であるかを判断する場合には存在しないものとして扱う。各チェックリスト・カードは、その項目のうち1つだけにチェックをつけて用いる。チェックリスト・カードは、その表しているカードが非公開の領域にある場合にのみ用いる。チェックリスト・カードによって表されているカードは、チェックリスト・カードが公開領域に置かれるまではプレイ可能なマジックのカードではない。単一のカード1枚を表すために、複数のチェックリストを用いてはならない。使用しているチェックリスト・カード1枚ごとに、その表しているカードの実物が1枚必要であるが、それらはサイドボード・カードとしては扱われず、対戦相手に提示される必要もない。

### 3.6 カードの特定と解釈

プレイヤーが（カード名やその一部などの）その一種のカードを特定しうる情報を示したとき、そのゲーム内においてカード名が示されたとみなす。プレイヤーやジャッジは、その情報がまだ曖昧であると考えられる場合、特定のための更なる情報を求めなければならない。プレイヤーは、自身が提示した情報で特定されたカードの公式なテキストを得る権利を持つ。この要求は、イベントの状況によっては受け入れられない場合がある。カードの公式なテキストは、そのカード名に対応するオラクルのテキストである。

プレイヤーはオラクルの誤字や脱字を悪用してはならない。ヘッドジャッジはカード解釈に関する最終権限者であり、誤りが発見されたときにはオラクルを却下することも認められる。

### 3.7 新製品の扱い

新発売のカード・セットを認定公式戦イベントで使用できるようになるのは、以下の期日である。

『基本セット 2020』／Core Set 2020 2019年7月12日

正式なプレリリース・イベントに限り、上記の使用できるようになる日より前に新しいセットを使用することができる。その場合、新ルールやメカニズムに関する非公式な説明も含む、告知された

ルール更新はそれらのイベントで適用される。ジャッジは同様に、将来更新されると確信しているルールを適用してもよい。

これらの日付は変更になることもある。変更がある場合、<http://www.magicthegathering.com/> において告知する。

### 3.8 ゲーム上のマーカー

ゲーム内の効果を忘れないよう、小さな物品（グラスビーズなど）をマーカーとしてプレイヤーのライブラリーや墓地の上に置いてよい。これらのマーカーはその領域に残っているカードの枚数を分からなくするようのものであったり、いずれかのカードを完全に覆うものであったりしてはならない。

### 3.9 カードの切り直し

ゲームの開始時や切り直すよう指示されたとき、デッキを無作為化しなければならない。無作為化とは、どのプレイヤーにもデッキの中の並びやカードの位置がまったく分からない状態にすることである。ディール・シャッフル（**Pile Shuffle**、俗に〇山切りとも呼ばれる）は、ゲーム開始時にそれぞれ1回カードを数える目的で行われることを除いて認められない。

デッキを無作為化したら、対戦相手に提示しなければならない。この行動は、そのデッキが適正で無作為化されているという意思表示である。対戦相手はそれをさらにシャッフルしてもよい。この手順の間、カードやスリーブに傷をつけるような行為をしてはならない。デッキを受け取った際にそれが十分に無作為化されていないと思った場合、受け取った対戦相手はジャッジを呼ばなければならない。プレイヤーは、対戦相手ではなくジャッジにシャッフルするように求めてもよい。この要求はジャッジの判断によって却下されることもある。

プレイヤーが切り直している間にカードの表が見える状態になっていた場合、そのデッキは無作為化されていないものとして扱われ、再び無作為化をしなければならない。

ルール適用度が競技あるいはプロのイベントでは、プレイヤーは対戦相手のデッキを、デッキのオーナーが切り直した後で必ず切り直さなければならない。ヘッドジャッジは、ルール適用度が一般のイベントでもそうするよう要求してもよい。

### 3.10 スリーブ

プレイヤーはスリーブその他のカード保護用の機材を用いてもよい。スリーブを使うことにした場合、そのスリーブはすべて同一で、すべてのカードが同様にスリーブ内に配置されていなければならない。スリーブにホログラムその他のマーキングがある場合、そのマーキングはカードの表側に来るものでなければならない。

マッチの間、プレイヤーはジャッジに対戦相手のスリーブを調査するように要求してもよい。ジャッジは、スリーブが区別できたり、くたびれていたりなどの状態やデザインによってシャッフルやゲームのプレイに支障があると感じた場合、そのスリーブの使用を禁止できる。スリーブの変更には時間がかかるので、ジャッジは、スリーブの変更をマッチの終了後に延期してもよい。

ルール適用度が競技またはプロのイベントでは、スリーブにさらなる条件が追加される。裏面の反射率の高いものは使用できない。表面裏面を問わず、一面に渡ってホログラムが入っているものも使用できない。スリーブの裏面に絵が描かれている場合、特に周囲に単一の色の縁取りがない場合には、さらなる精査の対象となり得る。

両面カードにスリーブをかける場合、スリーブは完全に不透明でなければならない。

ヘッドジャッジはスリーブの許可不許可に関する最終権限者である。

### 3.11 区別できるカード

プレイヤーは、大会の間を通して、自分のカード並びにスリーブが区別できる状態にならないように保つ義務がある。表側を見ることなく、傷や退色、反り、またその他の理由によってカードを識別できるようになっている場合、そのカードやスリーブは区別できるものとして扱う。

プレイヤーのカードにスリーブがかかっている場合、区別できるかどうかの判断はスリーブに入れた状態のままで行なう。スリーブを使う場合、スリーブに入れる前に十分な無作為化をしておくこと

で、区別できるにしてもパターンがある状態にはならないようにできる。カードやスリーブは消耗品であり、大会でプレイしている間にも区別できる状態になってしまうことがあることにプレイヤーは注意を払うべきである。

ヘッドジャッジは、プレイヤーのデッキに含まれるカードが区別できるかどうかを決定する権限を持つ。ジャッジはプレイヤーに、現在使っているスリーブを外す、あるいはスリーブを、即座にあるいは次のラウンド開始前に交換するよう要求できる。

### 3.12 非公開情報

非公開情報とは、ゲームのルールやフォーマットが見ることを認めていないカードやその他のオブジェクトの表面のことである。

マッチ、ドラフト、ゲーム開始前の手順の間、プレイヤーは自分のカードをプレイ面よりも上に保ち、非公開情報を他のプレイヤーに見られないように努力する義務がある。しかしながら、プレイヤーは自分の手札やその他の自分が得ている非公開情報を、ルールで特に禁止されていない限り、公開することを選んでよい。プレイヤーは意識的に非公開情報を求めてはならないが、過失によって非公開情報を公開している対戦相手にそれを知らせる必要はない。

### 3.13 タップ/反転位相のカード

カードがタップ状態、あるいは反転状態である場合、それはほぼ90度（タップ）あるいは180度（反転）回転させられていなければならない。

### 3.14 墓地の順序

『ウルザズ・サーガ』以降のカードだけからなるフォーマットにおいては、自分の墓地にあるカードの順番は好きに変更してもよい。対戦相手の墓地の順番を入れ替えてはならない。

### 3.15 サイドボード

サイドボードとは、そのプレイヤーがマッチのゲームとゲームの間にデッキを調整するために用いてもよいカード群のことである。マッチの第1ゲーム終了後は、それらのカードをメインデッキに入れて使ってもよい。

各ゲームの開始前に、プレイヤーは自分のサイドボードを（存在する場合）裏向きで提示する。対戦相手はいつでも、自分の対戦相手のサイドボードの枚数を数えてもよい。プレイヤーは、メインデッキとサイドボードのカードを何枚入れ替えたかを公開する必要はなく、また必ずしも1対1で入れ替えなくともよい。他の物品（トークン・カードや、デッキ内のチェックリスト・カードによって表されている両面カードなど）はゲーム進行中、サイドボードとは別に置いておくのが望ましい。

ゲームの進行中、プレイヤーは自分のサイドボードを見てもよいが、その間もサイドボードは他のカードと明確に区別できていなければならない。プレイヤーが他のプレイヤーのコントロールを得た場合、そのプレイヤーのサイドボードを見ることも、そのプレイヤーにサイドボードを扱わせることもできない。

各マッチの第1ゲームの開始前に、デッキとサイドボードは本来の状態に戻されなければならない。

サイドボードの構成と使用に関する制限は、それぞれのフォーマットごとのデッキ構築規定に含まれている。

ゲームの開始前に【ゲームの敗北】の懲罰によってマッチの第1ゲームが終わった場合、あるいは1枚のカードもプレイしていない間に第1ゲームを同意による引き分けにした場合、どちらのプレイヤーもそのマッチの次のゲームにおいてサイドボードを使うことはできない。ゲーム内の効果によってゲームを再び開始する場合、デッキの構成はその元となったゲームと同じでなければならない。

「ゲームの外部にあるあなたがオーナーであるカード」を参照するカードが存在する。大会においては、その条件に当てはまるのはそのプレイヤーのサイドボードにあるカードだけである。



## 4. 意思疎通

### 4.1 プレイヤーの意思疎通

プレイヤー間の意思疎通は、仮想のオブジェクトや非公開の情報を含むゲームのプレイを行なうための根本である。ブラフはゲームの一側面ではあるが、プレイヤーが発言その他の方法で示すときにしてよいこととしてはならないことにはっきりと線引きをしておく必要がある。これは、紳士的かつトーナメント・プレイヤーに求められることを明確に示す。

プレイヤーは「ゲームのルールによって与えられる選択肢をよく理解していること」「現在の局面にある相互作用によく気付くこと」「よい戦術的計画」によって有利を得るべきである。プレイヤーはゲームの進行中に対戦相手を助ける必要はない。

状況によらず、プレイヤーは礼儀正しく敬意をもって対戦相手に接することが求められている。そうしない場合、〔非紳士的的行為〕の懲罰を受けることになりうる。

ゲーム内の情報は、「状況情報／Status Information」「共有情報／Free Information」「類推情報／Derived Information」「秘匿情報／Private Information」の4つに分類される。

状況情報は、影響を受けるプレイヤーが、物理的に記録しなければならず、また変動を常に告知せねばならない情報である。マッチの間、その記録は全てのプレイヤーから見える状態になければならない。全てのプレイヤーが支障なく利用できる限りにおいて、全員が記録方法を共用することが認められる。ルール適用度が競技またはプロのイベントにおいては、(サイコロ等の)容易に数値が変わってしまうような記録手段を用いることは認められない。

状況情報には以下のものがある。

- ライフの総量
- プレイヤーが持っているカウンター
- 統治者や都市の承認など、終了期限が明確に定まっていない、プレイヤーに適用される継続的效果
- マナ・プールに残っているマナ

共有情報は、全てのプレイヤーが、対戦相手の妨害や省略なしにこの情報を得る権利がある情報である。共有情報を提示するように対戦相手に求めて得られなかった場合、ジャッジを呼んで状況を説明すべきである。

共有情報には以下のものがある。

- 現在のゲームの行動や、現在のゲームの局面に影響を及ぼしている過去のゲームの行動
- 見えているオブジェクトの名前
- カウンターの種類と数のうち、状況情報として指定されていないもの
- オブジェクトやプレイヤーの状態（タップしているかどうか、他のパーマネントについているかどうか、など）、どの領域にあるか
- 現在のマッチのゲーム・ポイント
- 現在のステップ、フェイズ、またどちらのプレイヤーがアクティブ・プレイヤーであるか

類推情報は、全てのプレイヤーに与えられる情報であるが、それを求めるために対戦相手に助力しなくてもよい、求めるためにいくらかの技能や計算が必要なものである。

類推情報には以下のものがある。

- ある領域に存在するある種のオブジェクトの数のうち、共有情報として指定されていないもの
- 公開領域に存在するオブジェクトの特性のうち、共有情報や状況情報として指定されていないもの
- ゲーム・ルールやイベント規定、オラクルその他の現在のイベントに適用される公式情報。カードはオラクルの文章が印刷されているものとして扱う。

秘匿情報は、プレイヤーが現在視認できるゲームの局面や過去のゲームの行動に関する記憶から求めることだけが認められている情報である。

状況情報でも共有情報でも類推情報でもない情報は、全て秘匿情報となる。

意思疎通に関する規則は以下のとおり。

- プレイヤーは自身の状況情報に関する変動を宣言し、物理的手段で示さなければならない。
- 告知された状況情報や記録の間違いに気づいたプレイヤーは、その間違いを直ちに指摘するべきである。
- ジャッジによる質問に対しては、プレイヤーは情報の区分に関らず、必ず（正確に、完全に）答えなければならないが、対戦相手に聞こえないようにテーブルを離れてから答えてもよい。
- プレイヤーは共有情報、類推情報および状況情報に関して、不正確、不適當あるいはウソを伝えてはならない。
- プレイヤーは共有情報に関して、完全に、誠実に答えなければならない。
- ルール適用度が一般のイベントにおいては、類推情報は共有情報として扱う。

ジャッジは、プレイヤーが共有情報及び状況情報を決定することを助けるべきである。ただし、ゲームの局面に関する類推情報を求めることに協力してはならない。

## 4.2 イベントでの手順省略

イベントでの手順の省略とは、プレイヤーが特にそう宣言せずにルール上の一連の行動の一部を飛ばすことである。ゲームをスムーズに進行するためには必要であり、これによってルール上の些事にとらわれることなく明確なプレイを行なうことができるようになる。ほとんどの手順の省略は、1回またはそれ以上の回数、暗黙に優先権の放棄を行なうことを含む。優先権の放棄を含む手順の省略を新しく使いたい場合、その宣言の一部として最終的なゲームの状態がどうなるのかを明確にすること。

プレイヤーは、省略されている一連の行動の途中で、どのようにして、またどの時点でその行動から逸脱するのかを宣言し、中断させることができる。この方法で、自分自身の行なっている省略を中断することも認められている。宣言されていない手順の省略を用いたり、一般に用いられている手順の省略を勝手に変更したりして、ゲームを曖昧なものにしてはならない。

プレイヤーは優先権を要求し、何もしないことを選んではならない。何もしないことを選んだ場合、優先権は要求されなかったものとして直前に優先権を持っていたプレイヤーに戻される。

自分の呪文や能力の解決中には、プレイヤーは対戦相手が手順の省略をしたとみなしてはならない。視覚的な影響を伴わない選択が行われたかどうかを改めて確認する必要がある。

マジックで伝統的に用いられている手順の省略として、以下のものがある。これは既定のコミュニケーションを定めるものであり、それらから逸脱したい場合、そうすることを明示するべきである。また、例示の中には、暗黙に優先権を放棄することをもたらすという点において上記のポリシーに反するものがある。

- アクティブ・プレイヤーが、スタックが空の状態第1メインフェイズの優先権を放棄したとき、戦闘開始時の誘発型能力が誘発するかどうかに影響する場合を除き、非アクティブ・プレイヤーは戦闘開始ステップで行動するものと解釈される。それらの行動が解決された後、または行動がなかった場合、アクティブ・プレイヤーは戦闘開始ステップでの優先権を得る。戦闘開始時の誘発型能力は（対象をとるものであっても）、この時点で宣言されてもよい。
- アクティブ・プレイヤーが、スタックが空の状態第2メインフェイズの優先権を放棄するか、「ゴー」「エンド」「どうぞ」などターンを終了する宣言をしたとき、ターン終了時誘発型能力と関連する場合を除き、非アクティブ・プレイヤーは終了ステップで行動するものと解釈される。対象を取らないターン終了時の誘発型能力は、非アクティブ・プレイヤーが優先権を放棄したあとに解決される。
- プレイヤーがオブジェクトをスタックに積んだ場合、特に優先権を保持すると宣言しない限り、優先権を放棄すると仮定する。
- プレイヤーが優先権を保持することを明示せずに複数のオブジェクトを続けてスタックに積んだ場合、それはそれぞれのオブジェクトが解決された後で次のものをスタックに積むことを意図したと扱われる。他のプレイヤーがその途中で何か行動を取りたいと思った場合、中断されるところまで巻き戻されるべきである。
- プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりした時に、解決時に行なうべき選択を宣言した場合、その呪文や能力に対して何か対戦相手が対応しなかった場合には、その宣言通りの選択をしなければならない。対戦相手がその選択について尋ねた場合、それは優先権の放棄と見なし、その呪文や能力の解決に入る。
- コストが0の場合、特に宣言しない限りそのコストは支払われたものとする。
- スタックにあるオブジェクトを対象とする呪文や能力を唱えたプレイヤーは、特に宣言しない限り、スタックの一番上にある適正な呪文を対象としているものとする。

- クリーチャーで攻撃する時に攻撃プレイヤーが特に宣言しなかった場合、防御プレイヤーがプレインズウォーカーをコントロールしていた場合にも、プレインズウォーカーではなくプレイヤーに向かって攻撃しているものとする。
- 占術や諜報を行なうように（またはマリガン後にライブラリーの一番上のカードを見るように）指示されたときにそうしなかった場合、そのカードを見ずに元あった状態のままにすることを選んだものとする。
- 双頭巨人戦で、攻撃クリーチャーはそのコントローラーが特に宣言しない限り、防御チームでそのコントローラーの真正面に座っている側のプレイヤーを攻撃しているものと仮定される。

### 4.3 順序違いの連続行動

マジックのゲームを厳密に表現することの複雑さに鑑み、完了後の結果が適性で明確な局面を現している場合には、技術的には正しくない順番であっても処理を一連のものとして行なうことは許容できる。

正しい順序で行なったと仮定した場合に全ての行動が適正であることが必要であり、また、対戦相手は必要な時点に対応するために、正しい順序で行なうようにプレイヤーに求めても良い。（その場合、それ以降に行なわれる行動は一旦取り消され、そのまま行動する義務は生じない）。順序違いの連続行動によって決定を遅らせ、本来のタイミングではまだ得られていない情報を利用することができてはならない。

プレイヤーは、順序違いの連続行動の途中で対戦相手の反応を見て利用してはならないし、またやり忘れた事をやりなおすために順序違いの連続行動だと主張することも認められない。一般に、一連の行動を行なった後で手が止まった場合、それで行動が終わったものだと判断され、連続行動は終わりとなってゲームは連続行動終了後の対応する局面に進むことになる。

例：

- (A) プレイヤーが土地をアンタップする前に《マスティコア》のアップキープ・コストとしてカードを捨てた。
- (B) 《砕土》の解決時に、《砕土》のカードを墓地に置いてからカードを探した。
- (C) 《均衡の復元》の解決時に、土地やクリーチャーを生け贄に捧げる前に手札を捨てた。
- (D) 2体のクリーチャーが状況起因処理によって墓地に送られる場合に、その一方が持っている戦場を離れた時の誘発型能力を、他方を墓地に置く前に解決した。
- (E) ブロック・クリーチャー指定を始めてから、《樹上の村》を起動してそれでブロックした。

### 4.4 ループ

ループとは、繰り返す一連の行動を詳述し、その後でその一連の行動を特定の回数繰り返すという手順の省略である。ループ内の行動は繰り返している間同一でなければならない、条件による行動（「こうであれば、こうする」）を含んではならない。

いずれのプレイヤーもループの継続に関与していない場合、各プレイヤーはターン順に、そのループを終了する行動を取る前に繰り返す回数か、またはループを終了する行動を取らないことを選択する。もしすべてのプレイヤーがループを終了する行動を取らないことを選択した場合、そのゲームは引き分けとなる。それ以外の場合、そのループは選ばれた回数の中で最も少ない回数だけ繰り返された上で、その回数を選択したプレイヤーがループを終了させる行動を行なう。

ループの継続に関与しているプレイヤーが1人のみの場合、そのプレイヤーは繰り返す回数を選ぶ。それ以外のプレイヤーは、その回数に同意するか、または自身が介入するまでの繰り返しの回数を選択する。ゲームは選ばれた回数の中で最も少ない回数だけ進行し、その後その回数を選択したプレイヤーが優先権を得る。

2人以上のプレイヤーが、同一のターン内でループの継続に関与している場合、それらのプレイヤーはターン順に繰り返す回数を選択する。ゲームは選ばれた回数の中でもっとも少ない回数だけ進行し、その回数を選択したプレイヤーが優先権を得る。

ゲームの状況が有意に変わらない場合、ループは複数のターンにまたがることもある。カードを引くという行為は、そのカードがループを継続させるために使われているものでない限り、状況を有意に変える。2人以上のプレイヤーが複数ターンにまたがるループの継続に関与している場合、それらのプレイヤーはターン順に、繰り返す回数を選択するか、またはループを終了させる意図がないことを宣言する。もしすべてのプレイヤーがループを終了させないことを選んだ場合、そのゲームは引き

分けとなる。それ以外の場合、選ばれた回数の中で最も少ない回数だけ繰り返された上で、その回数を選んだプレイヤーがループを継続させる行動をやめる。

ループに介入するプレイヤーは、そのループの一連の処理の途中のどの時点で自身が介入するかを指定することができる。そうした場合、最後の繰り返しは指定された時点までしか実行されない。

確定的でないループ(決定木に依存するものや、蓋然性、数学的な収束によるもの)は、省略することができない。確定的でないループを実行しようとするプレイヤーは、同じゲームの状態が出現した(または全く同じ手順が繰り返された)場合、そのループを終了しなければならない。こうした事態は、ライブラリーをシャッフルするようなループにおいてよく現れる。

行動ではなく選択によって継続するループが存在する。それらの場合においても上記のルールが適用され、行動をやめるかわりに異なる選択をしなければならない。その際、ゲームはそのプレイヤーがその選択をする時点まで進行する。選択に秘匿情報が関係する場合、ループを止める選択が可能かどうかを判断するためにジャッジが必要になることがある。

ジャッジは、ループの構成に関する最終決定権者である。プレイヤーは、ループの省略を回避したり、関係ない手順を挟むことでループでないかのように装ったりしてはならない。また、ループの省略が完了したなら、そのループはゲームの状況が有意に変わるまで再度始めることは認められない。時間を費やす目的でループを実行することは、〔遅延行為〕である。

## 4.5 誘発型能力

プレイヤーは自分の誘発型能力を覚えているものとする。故意に無視した場合、〔故意の違反〕となる。プレイヤーには、自分がコントロールしていない誘発型能力の存在を指摘する必要はない。ただし、望むなら指摘することができる。

誘発型能力は、そのコントローラーがその誘発型能力がゲームに目に見える影響を与えるはずのタイミングを過ぎてから他の何らかの処理を行ったときに忘れられたものと考えられる。忘れられた誘発型能力は、自動的にスタックに積まれたものとしては扱わない。忘れられた誘発型能力の扱いは、その大会のルール適用度によって定義される。

## 4.6 チーム戦/双頭巨人戦での意思疎通

同一チーム内のメンバーは、そのチーム・フォーマットのルールで明示的に禁止されている間を除きいつでも意思疎通してもよい。しかしながら、非公開情報を手にすることができる可能性のあったチームメンバー(チームメイトが対戦を続けている間に観客と話をしたなど)はそのマッチの間チームメイトと意思疎通してはならない。

ドラフト中の記録に関する制限は、チーム戦でも適用される。

## 4.7 ゲーム上の配置

ルール適用度が競技またはプロで行われているマッチにおいては、プレイヤーはカードやトークン、その他戦場に置かれている物品を以下の配置に従って置かなければならない。

- そのプレイヤーの視点から見て、土地でないカードは土地よりも対戦相手側に置かなければならず、土地でないカードを土地エリアに置いたり土地エリアと自分側のテーブルの縁との間にカードを置いたりしてはならない。
- クリーチャーでないパーマネントで、その用途が土地エリアに置かれてもおかしくないもの(マナ能力だけを持つアーティファクトなど)は、配置がスタッフの目から見て全体として明確である限り、どちらのエリアに置いてよい。ただし、クリーチャーでもあるパーマネント(《機械の行進》が戦場にある状況でのアーティファクト、《ドライアドの東屋》、クリーチャー化している《樹上の村》など)は、土地でないカードを置くエリアに置かなければならない。プレイヤーは、それ以外のカードを用いて、戦場のいずれかのエリアにあるパーマネントを隠してはならない。
- 各カードは、それにつけられているパーマネントとそれぞれ明確に隣接して置いておかなければならない。たとえば、土地をエンチャントしているオーラは、その土地と隣接して土地エリアに置かれる。
- プレイヤーのライブラリー、墓地、追放されたカードは、全て揃えて戦場の左右いずれかに置く。どちらかはプレイヤーが選ぶ。

- プレイヤーの墓地と追放されたカードは、そのライブラリーのそばに配置する。この3つは常時区別できること。
- カードがパーマネントによって追放され、またそのパーマネントにその追放したカードに追加の処理をする方法があるなら、そのカードはその関連が明らかになるように置くべきである。この方法としてはその2枚を隣接して配置することが推奨される。
- アンタップ状態のパーマネントは、そのコントローラーのほうを向けておく。記憶のために一時的にカードの向きを逆にすることは認められる。

パーマネントを示すために物体を用いる場合、それがタップしているかどうかなどどのような状態にあるかを明確に示せるものでなければならない。いずれかのプレイヤーの使っているスリーブやカードの裏面と似たスリーブや裏面をしたカードを使ってはならない。ヘッドジャッジは、パーマネントを示すために使うことのできる物体についての最終決定権者である。

スタッフは、プレイヤーの配置を明確に保つために、その裁量で、これらの指針に例外を設けたり追加したりしてもよい。例外事象（土地を使っていないデッキ、墓地を非常によく使うデッキなど）においては、プレイヤーはスタッフに相談してどのような配置が認められるかを決定すること。

## 4.8 決定の撤回

プレイヤーには実際に行動を起こす前に選択を検討することが期待されており、口頭・物理的を問わず対戦相手に伝わった行動を取り消すことは通常認められていない。

プレイヤーが行動をしたあとで、自身の判断が誤りであったことに気づく場合がある。もしそのプレイヤーが別の判断をしたいと望む場合、行動した時点以降に新しい情報を得ていない限り、ジャッジはその翻意を認めても良い。このとき、ジャッジはその決定によると思われる行動が取られた時点以降で、プレイヤーが本当に情報を得ていないかについて慎重に検討しなければならない。特に、自身が取った行動を取り消すかどうか判断するために、プレイヤーが対戦相手の反応(や反応がないこと)を利用しようとするようなことは認められない。情報が得られていないとジャッジが確信を持っていない場合は、決定の変更を認めるべきではない。

情報が得られる前にチームメイトが介入することは、復元を検討する上で許容されうる。

例:

- 1.プレイヤーが《島/Island》をプレイした直後、他の行動が取られる前に「ごめん、《沼/Swamp》をプレイするつもりだったんだ」と言った。
- 2.プレイヤーが「ブロックなしで」と言った直後に「待って、これでブロックするよ」と言い直した。
- 3.プレイヤーが「ターン終了…じゃない、土地置いて終了」と言った。

## 5. イベント規定抵触行為

### 5.1 故意の違反

故意の違反は許されない行為である。ヘッドジャッジは、故意の違反に関するすべての申し立てをよく検討し、プレイヤーが不正な行為をしたと判断した場合には「マジック違反処置指針」や「ルール適用度が一般の場合のジャッジ法」に基づく適切な懲罰を与える。すべての失格者は、後にDCIの再調査を受け、更なる懲罰が適用される可能性がある。

### 5.2 買収

棄権、投了、あるいはIDへの同意、その他ゲーム内の決定は、見返りがあるものであってはならない。そのような見返りについて申し出たり、他者がそのような申し出をするよう誘惑することは禁止されており、それらは買収とみなされる。プレイヤーは、イベント・スタッフに対して裁定の結果に影響を与える目的で提案をしてはならない。

現在のイベントで得られる予定の賞を任意に分け合うことをマッチの間あるいはマッチ前に取り決めておくことは買収には当たらない。ただし、そのゲームやマッチの結果、あるいはプレイヤーのイベントからの棄権が、賞を分け合ったことに起因するものであってはならない。

シングル・エリミネーションの最終戦と告知されているマッチにおいて、勝者と、その結果の賞品の分け方を決定することは買収には当たらない。この場合、そのテーブルのプレイヤーのうち1人はイベントを棄権することに同意しなければならない。その後、プレイヤーは最終の順位による賞品を受け取る。

マッチやゲームの結果は無作為にあるいは勝手に決定されてはならず、通常のゲームによって決められなければならない。サイコロの振り合い、コイントス、腕相撲、その他のゲームの結果によって決めるなどは認められない。

プレイヤーは他のマッチと関連して同意を導いてはならない。プレイヤーは他のテーブルのマッチやゲームの状態を見て判断しても良いが、マッチ中に席を離れたり、その他の方法でこの種の情報を得るために過剰な努力をすることは認められない。

現金、商品券、未開封の商品だけが賭けられているイベントのシングルエリミネーション・ラウンドでは、イベント主催者の許可があれば、プレイヤー全員が賞を均等に分割することを選んでも良い。その時点でイベントを終わりにしても良いし、プレイを続けても良い。この同意のためには、イベントに残っているプレイヤー全員が同意する必要がある。

例：1位が12パック、2位が8パック、3位4位がそれぞれ4パックを得られるというイベントの準決勝開始前に、プレイヤーはイベント主催者に、イベントを終了させ、全員が7パックずつを手にする許可を得ても良い。

例：交通費と参加資格が得られる1人枠のミシック予選（テーブルトップ）での決勝で、決勝進出者2名は同意によってイベントの賞を分け合っても良いが、その同意によってマッチの結果が変化してはならない。1人がイベントから棄権し、棄権しなかったプレイヤーは交通費と参加資格を得る。その後、それ以外の賞品を同意したとおりに分け合っても良い。交通費と参加資格を切り離すことはできない。

### 5.3 賭博行為

イベント参加者、スタッフ、観客は、イベント、マッチ、ゲームの結果並びにそれらの一部に関する賭けを行ってはならない。

### 5.4 非紳士的行為

非紳士的行為は決して容認されない。イベント参加者には、礼儀正しく敬意に満ちた振る舞いが必要である。非紳士的行為にはたとえば以下のようなものが含まれる。

- 不敬を働く
- 常識的に考えて嫌がらせ、いじめ、つきまといと思われるような行動をする
- スタッフ、プレイヤー、観客に対して、言い争ったり、けんか腰に振舞ったり、侮辱したりする
- 観客やスタッフも含む参加者のプライバシーや安全性を侵害する
- 他の参加者をいじめ、侮辱、威嚇する目的でソーシャルメディアを使う
- イベント・スタッフの指示に従わない

スタッフは気がついた問題のありうる行動を可能な限り早く調査し、その行動が繰り返されないよう行動すること。非紳士的行為はすべてDCIの調査を受けることになる。

### 5.5 遅いプレイ

プレイヤーは、どれだけ状況が込み入っていても、時間を守ってターンを進めなければならない。イベントごとに定められた時間制限を守らなければならない。プレイヤーは、告知された時間内にマッチを終わらせられるペースを守る義務がある。時間稼ぎは許されない。プレイヤーはジャッジに、そのゲームが遅いプレイでないか見るように頼んでもよい。その種の要求は、イベントの状況によっては受け入れられない場合がある。

### 5.6 外部情報の参照

マッチの進行中、プレイヤーはプレイについての助言を観客に求めてはならず、同様に観客はプレイについての助言をプレイヤーに与えてはならない。

デッキ構築中、プレイヤーや観客はデッキ登録用紙をまだ提出していないプレイヤーに対して助言や論評を与えてはならない。

ドラフトのポッドが発表された後、ドラフトが終了するまでの間プレイヤーや観客はドラフトにおける選択や戦略に関するいかなる情報も提供してはならない。ルール適用度が競技またはプロで行われるドラフト中は、プレイヤーも観客も無言でなければならない。

これらの制限の一部は公式の取材やカバレッジのために変更される場合があるが、それらの変更は影響を受けるプレイヤーに通知される。

ある種のチーム戦イベントにおいて、チームメイトはこれらの制限の例外となる（4.5 参照）。

## 6. 構築イベント規定

### 6.1 デッキ構築上の制限

構築のデッキは、60枚以上のカードで構成されなければならない。デッキに含まれるカードの枚数に上限はない。サイドボードを使う場合、15枚以下でなければならない。

特殊タイプとして基本を持っているか、あるいは文章にそう特に書いてあるカードを除いては、1人のプレイヤーのデッキとサイドボードを合わせて、英語版のカード名に直して同名のカードは4枚までしか入れることができない。

特定のフォーマットにおいて使えるカードは、そのフォーマットで使用できるセットのカードと、それと同名のカードだけである。Masterpiece Series のカードは、同名のカードがそのフォーマットに含まれる場合にのみ使用できる。

特定のフォーマットにおいて禁止されているカードは、そのフォーマットのデッキでは使用できない。特定のフォーマットにおいて制限されているカードは、デッキとサイドボードをあわせて1枚しか入れてはならない。

### 6.2 適正なカード

特定のフォーマットにおいて使えるカードは、そのフォーマットで使用できるセットのカードと、それと同名のカードだけである。Zendikar Expeditions 及び Masterpiece Series のカードは、同名のカードがそのフォーマットに含まれる場合にのみ使用できる。

特定のフォーマットにおいて禁止されているカードは、そのフォーマットのデッキでは使用できない。特定のフォーマットにおいて制限されているカードは、デッキとサイドボードをあわせて1枚しか入れてはならない。

### 6.3 スタンダード・フォーマット・デッキ構築

スタンダード・フォーマットで使用可能なのは、以下のカード・セットである。

- 『イクサラン』／Ixalan
- 『イクサランの相克』／Rivals of Ixalan
- 『ドミナリア』／Dominaria
- 『Global Deck Series: Jiang Yanggu & Mu Yanling』\*
- 『基本セット2019』／Core 2019
- 『ラヴニカのギルド』／Guilds of Ravnica
- 『ラヴニカの献身』／Ravnica Allegiance
- 『灯争大戦』／War of the Spark
- 『基本セット2020』／Core Set 2020（2019年7月12日から）

\* 『Global Deck Series: Jiang Yanggu & Mu Yanling』は中国国内で開催されるスタンダード・フォーマットのイベントのみで使用でき、『ドミナリア』がスタンダードで使用不可能になると同時にスタンダードで使用不可能になる。

『基本セット 2019』のウェルカムデッキに含まれるカードは『基本セット 2019』のエクスパンション・シンボルを持ち、『基本セット 2019』の一部とみなされる。それらのカードはすべてスタンダードで使用可能であり、『基本セット 2019』がスタンダードで使用不可能になると同時にスタンダードで使用不可能になる。

『基本セット 2020』のウェルカムデッキ、Spellslinger Starter Kit、および Theme Booster に含まれるカードは『基本セット 2020』のエクスパンション・シンボルを持ち、『基本セット 2020』の一部とみなされる。それらのカードはすべてスタンダードで使用可能であり、『基本セット 2020』がスタンダードで使用不可能になると同時にスタンダードで使用不可能になる。

また、プレインズウォーカー・デッキはブースター・パックからは現れない 10 枚のカードを含んでいるが、それらのカードはそのプレインズウォーカー・デッキと同時に発売されるカード・セットの一部として扱われる。それらのカードは該当するカード・セットと同じエクスパンション・シンボルを持ち、スタンダードで使用可能であり、そのカード・セットと同時に使用不可能になる。

ブースター・パックからは現れない「ボックス購入特典/Buy a box」プロモカードは該当するカード・セットの一部として扱われる。そのカードは該当するカード・セットと同じエクスパンション・シンボルを持ち、スタンダードで使用可能であり、そのカード・セットと同時に使用不可能になる。

基本氷雪土地がスタンダードで使用可能でない場合、基本氷雪土地はそれぞれ対応する(通常の)基本土地として扱われる。それが発見された時点でプレイヤーは(通常の基本土地に)交換しなければならないが、違反としては扱われない。

以下のカードは、スタンダード・フォーマットにおいて禁止されている:

- 《暴れ回るフェロキドン/Rampaging Ferocidon》(2019年8月30日より解禁)

## 6.4 モダン・フォーマット・デッキ構築

モダン・フォーマットで使用可能なのは、以下のカード・セットである:

- 『第8版基本セット』/Eighth Edition
- 『ミラディン』/Mirrodin
- 『ダークスティール』/Darksteel
- 『フィフス・ドーン』/Fifth Dawn
- 『神河物語』/Champions of Kamigawa
- 『神河謀反』/Betrayers of Kamigawa
- 『神河救済』/Saviors of Kamigawa
- 『第9版基本セット』/Ninth Edition
- 『ラヴニカ：ギルドの都』/Ravnica: City of Guilds
- 『ギルドパクト』/Guildpact
- 『ディセンション』/Dissension
- 『コールドスナップ』/Coldsnap
- 『時のらせん』/Time Spiral
- 『次元の混乱』/Planar Chaos
- 『未来予知』/Future Sight
- 『第10版基本セット』/Tenth Edition
- 『ローウィン』/Lorwyn
- 『モーニングタイド』/Morningtide
- 『シャドウムーア』/Shadowmoor
- 『イーブンタイド』/Eventide
- 『アララの断片』/Shards of Alara
- 『コンフラックス』/Conflux



- 『アラーラ再誕』／Alara Reborn
- 『基本セット 2010』／Magic 2010 core set
- 『ゼンディカー』／Zendikar
- 『ワールドウェイク』／Worldwake
- 『エルドラージ覚醒』／Rise of the Eldrazi
- 『基本セット 2011』／Magic 2011 core set
- 『ミラディンの傷跡』／Scars of Mirrodin
- 『ミラディン包囲戦』／Mirrodin Besieged
- 『新たなるファイレクシア』／New Phyrexia
- 『基本セット 2012』／Magic 2012 core set
- 『イニストラード』／Innistrad
- 『闇の隆盛』／Dark Ascension
- 『アヴァシンの帰還』／Avacyn Restored
- 『基本セット 2013』／Magic 2013 core set
- 『ラヴニカへの回帰』／Return to Ravnica
- 『ギルド門侵犯』／Gtatecrash
- 『ドラゴンの迷路』／Dragon's Maze
- 『基本セット 2014』／Magic 2014 core set
- 『テーロス』／Theros
- 『神々の軍勢』／Born of the Gods
- 『ニクスへの旅』／Journey into Nyx
- 『基本セット 2015』／Magic 2015 core set
- 『タルキール霸王譚』／Khans of Tarkir
- 『運命再編』／Fate Reforged
- 『タルキール龍紀伝』／Dragons of Tarkir
- 『マジック・オリジン』／Magic Origins
- 『戦乱のゼンディカー』／Battle for Zendikar
- 『ゲートウォッチの誓い』／Oath of the Gatewatch
- 『イニストラードを覆う影』／Shadows over Innistrad
- 『異界月』／Eldritch Moon
- 『カラデシュ』／Kaladesh
- 『霊気紛争』／Aether Revolt
- 『アモンケット』／Amonkhet
- 『破滅の刻』／Hour of Devastation
- 『イクサラン』／Ixalan
- 『イクサランの相克』／Rivals of Ixalan
- 『ドミナリア』／Dominaria
- 『基本セット 2019』／Core 2019
- 『ラヴニカのギルド』／Guilds of Ravnica
- 『ラヴニカの献身』／Ravnica Allegiance
- 『灯争大戦』／War of the Spark
- 『モダンホライズン』／Modern Horizons
- 『基本セット 2020』／Core Set 2020 (2019年7月12日から)

以下のカードは、モダン・フォーマットにおいて使用が禁止されている：

- 《古えの居住地／Ancient Den》

- 《出産の殻／Birthing Pod》
- 《猛火の群れ／Blazing Shoal》
- 《黄泉からの橋／Bridge from Below》
- 《金属モックス／Chrome Mox》
- 《雲上の座／Cloudpost》
- 《暗黒の深部／Dark Depths》
- 《死儀礼のシャーマン／Deathrite Shaman》
- 《時を越えた探索／Dig Through Time》
- 《戦慄の復活／Dread Return》
- 《ウギンの目／Eye of Ugin》
- 《信仰無き物あさり／Faithless Looting》 (2019年8月30日から)
- 《ギタクシア派の調査／Gitaxian Probe》
- 《垣間見る自然／Glimpse of Nature》
- 《ゴルガリの墓トロール／Golgari Grave-Troll》
- 《大焼炉／Great Furnace》
- 《緑の太陽の頂点／Green Sun's Zenith》
- 《甦る死滅都市、ホガーク／Hogaak, Arisen Necropolis》 (2019年8月30日から)
- 《超起源／Hypergenesis》
- 《クラーク族の鉄工所／Krark-Clan Ironworks》
- 《精神的つまづき／Mental Misstep》
- 《思案／Ponder》
- 《定業／Preordain》
- 《罰する火／Punishing Fire》
- 《炎の儀式／Rite of Flame》
- 《教議会の座席／Seat of the Synod》
- 《第二の日の出／Second Sunrise》
- 《煮えたぎる歌／Seething Song》
- 《師範の占い独楽／Sensei's Divining Top》
- 《頭蓋骨絞め／Skullclamp》
- 《欠片の双子／Splinter Twin》
- 《石鍛冶の神秘家／Stoneforge Mystic》 (2019年8月30日より解禁)
- 《花盛りの夏／Summer Bloom》
- 《宝船の巡航／Treasure Cruise》
- 《伝承の樹／Tree of Tales》
- 《梅澤の十手／Umezawa's Jitte》
- 《囁きの大霊堂／Vault of Whispers》

## 6.5 ヴィンテージ・フォーマット・デッキ構築

ヴィンテージ・フォーマットのデッキには、すべてのマジックのカード・セットに含まれるカードに加え、《Sewers of Estark》《Windseeker Centaur》《ナラスニ・ドラゴン／Nalathni Dragon》を使用することができる。

エキスパンションや特別セット（『From the Vault』や『マジック・ザ・ギャザリング 統率者』、『デュエルデッキ』、『コンスピラシー』など）は、そのエキスパンションや特別セットの発売日からヴィンテージ・フォーマットで使用可能になる。

以下のカードは、ヴィンテージ・フォーマットにおいて使用が禁止されている：

- カード・タイプが「策略」であるすべてのカード(25種)
- アンティに関連するすべてのカード(9種)
- 《Chaos Orb》
- 《Falling Star》
- 《Shahrazad》

以下のカードは、ヴィンテージ・フォーマットにおいて制限カードに指定されている：

- 《Ancestral Recall》
- 《天秤／Balance》
- 《Black Lotus》
- 《渦まく知識／Brainstorm》
- 《虚空の杯／Chalice of the Void》
- 《チャンネル／Channel》
- 《Demonic Consultation》
- 《Demonic Tutor》
- 《時を越えた探索／Dig Through Time》
- 《Fastbond》 (2019年8月30日より制限解除)
- 《閃光／Flash》
- 《ギタクシア派の調査／Gitaxian Probe》
- 《ゴルガリの墓トロール/Golgari Grave-Troll》 (2019年8月30日から)
- 《噴出／Gush》
- 《伝国の玉璽／Imperial Seal》
- 《大いなる創造者、カーン/Karn, the Great Creator》 (2019年8月30日から)
- 《Library of Alexandria》
- 《ライオンの瞳のダイヤモンド／Lion's Eye Diamond》
- 《磁石のゴーレム／Lodestone Golem》
- 《水蓮の花びら／Lotus Petal》
- 《Mana Crypt》
- 《魔力の櫃／Mana Vault》
- 《記憶の壺／Memory Jar》
- 《精神的つまづき/Mental Misstep》 (2019年8月30日から)
- 《商人の巻物／Merchant Scroll》
- 《精神の願望／Mind's Desire》
- 《僧院の導師/Monastery Mentor》
- 《Mox Emerald》
- 《Mox Jet》
- 《Mox Pearl》
- 《Mox Ruby》
- 《Mox Sapphire》
- 《神秘の教示者／Mystical Tutor》
- 《神秘の炉/Mystic Forge》 (2019年8月30日から)
- 《ネクロポータンス／Necropotence》
- 《思案／Ponder》
- 《太陽の指輪／Sol Ring》
- 《露天鉱床／Strip Mine》
- 《アメジストのとげ／Thorn of Amethyst》

- 《Time Vault》
- 《Time Walk》
- 《Timetwister》
- 《修繕／Tinker》
- 《トレイリアのアカデミー／Tolarian Academy》
- 《宝船の巡航／Treasure Cruise》
- 《三なる宝球／Trinisphere》
- 《吸血の教示者／Vampiric Tutor》
- 《Wheel of Fortune》
- 《意外な授かり物／Windfall》
- 《ヨーグモスの意志／Yawgmoth's Will》

## 6.6 レガシー・フォーマット・デッキ構築

レガシー・フォーマットのデッキには、すべてのマジックのカード・セットに含まれるカードに加え、《Sewers of Estark》《Windseeker Centaur》《ナラスニ・ドラゴン／Nalathni Dragon》を使用することができる。

エキスパンションや特別セット（『From the Vault』や『マジック・ザ・ギャザリング 統率者』、『デュエルデッキ』、『コンスピラシー』など）は、そのエキスパンションや特別セットの発売日からレガシー・フォーマットで使用可能になる。

以下のカードはレガシー・フォーマットにおいて使用が禁止されている：

- カード・タイプが「策略」であるすべてのカード(25種)
- アンティに関連するすべてのカード(9種)
- 《Ancestral Recall》
- 《天秤／Balance》
- 《Bazaar of Baghdad》
- 《Black Lotus》
- 《チャンネル／Channel》
- 《Chaos Orb》
- 《Demonic Consultation》
- 《Demonic Tutor》
- 《死儀礼のシャーマン／Deathrite Shaman》
- 《時を越えた探索／Dig Through Time》
- 《大地の知識／Earthcraft》
- 《Falling Star》
- 《Fastbond》
- 《閃光／Flash》
- 《ギタクシア派の調査／Gitaxian Probe》
- 《大あわての捜索／Frantic Search》
- 《ゴブリン徴募兵／Goblin Recruiter》
- 《噴出／Gush》
- 《隠遁ドルイド／Hermit Druid》
- 《伝国の玉璽／Imperial Seal》
- 《Library of Alexandria》
- 《Mana Crypt》
- 《Mana Drain》

- 《魔力の櫃／Mana Vault》
- 《記憶の壺／Memory Jar》
- 《精神的つまづき／Mental Misstep》
- 《精神錯乱／Mind Twist》
- 《精神の願望／Mind's Desire》
- 《Mishra's Workshop》
- 《Mox Emerald》
- 《Mox Jet》
- 《Mox Pearl》
- 《Mox Ruby》
- 《Mox Sapphire》
- 《神秘の教示者／Mystical Tutor》
- 《ネクロポータンス／Necropotence》
- 《ドルイドの誓い／Oath of Druids》
- 《師範の占い独楽／Sensei's Divining Top》
- 《Shahrazad》
- 《頭蓋骨絞め／Skullclamp》
- 《太陽の指輪／Sol Ring》
- 《適者生存／Survival of the Fittest》
- 《露天鉱床／Strip Mine》
- 《嵐のイフリート／Tempest Efreet》
- 《Time Vault》
- 《Time Walk》
- 《Timetwister》
- 《修繕／Tinker》
- 《トレイリアのアカデミー／Tolarian Academy》
- 《宝船の巡航／Treasure Cruise》
- 《吸血の教示者／Vampiric Tutor》
- 《Wheel of Fortune》
- 《意外な授かり物／Windfall》
- 《ヨーグモスの取り引き／Yawgmoth's Bargain》
- 《ヨーグモスの意志／Yawgmoth's Will》

## 7. リミテッド・イベント規定

### 7.1 デッキ構築上の制限

リミテッドのデッキは、最低 40 枚のカードで構築され、デッキ枚数の上限はない。メインデッキに使用しなかった、すべてのドラフトまたは開封したカードはサイドボードとして機能する。

リミテッドでは、1つのデッキに同じカードが4枚までという制限はない。

### 7.2 リミテッドのイベントでのカードの使用

カードはスタッフから直接受け取らなければならない、未開封新品でなければならない。ミシックチャンピオンシップ（テーブルトップ）やグランプリにおいては、開封され、捺印されているブースターが使われる場合がある。大会に参加する各プレイヤー（あるいはチーム）が受け取る物品は完全に同数同種でなくてはならない。たとえば、ドラフトに参加するあるプレイヤーに『マジック・オリ

ジン』のブースターが3つ配られた場合、他のプレイヤー全員にも『マジック・オリジン』のブースター3つが配られなければならない。

開かれたブースターのエクспанションに含まれるカード（そしてそのプレイヤーのカード・プールで開封され、あるいはピックされたカード）だけがそのプレイヤーのデッキで使ってもよいカードである。この例外は以下の通り。

- プレイヤーは、《平地》《島》《沼》《山》《森》という名前のカードを自分のデッキやサイドボードに何枚でも加えてよい。冠雪基本土地（《冠雪の森》など）や《荒地》は、それらを使用できるフォーマットであっても追加できない。
- 『ドラゴンの迷路』のブースターから出た、『ラヴニカへの回帰』や『ギルド門侵犯』の基本でない土地
- 『運命再編』のブースターから出た、『タルキール霸王譚』の基本でない土地
- 『戦乱のゼンディカー』や『ゲートウォッチの誓い』のブースターの『Zendikar Expeditions』から出た基本でない土地
- 開封されたブースターから出た、そのブースターと関連した **Masterpiece Series** のカード

プレリリース・イベントではさらなる例外が認められることがある。これについてはプレリリース情報で告知される。

プレイヤーは、ジャッジの許可の元でカードを同名のカードに交換することができる。

『コンスピラシー』は多人数戦専用デザインされたものなので、『コンスピラシー』のブースターをリミテッド（シールド・デッキ、ブースター・ドラフトとも）の認定公式戦イベントで使用することはできない。

個人戦のシールド・デッキのイベントでは1人あたりブースター6個を、ブースター・ドラフトやチーム戦のロチェスタードラフトのイベントでは1人あたりブースター3個を使用することが推奨されている。現在の発売状況に合わせた物品の推奨される組み合わせ方については、付録Dを参照。

イベント主催者がプレイヤーによる物品の提供を認めた場合、その物品は他の物品とひとまとまりにされた上で、無作為に配られなければならない。

イベント主催者が追加の土地・カードを提供しない場合、参加登録前にそう告知しなければならない。イベント主催者が求めた場合、プレイヤーは、イベントからの棄権時あるいはイベント終了時にそれらの土地・カードを返さなければならない。プレイヤーは自分の持参した基本土地を使用してもよい。

プレイヤーは、デッキ構築中に好きな数の基本土地・カードをデッキに加えてもよい。適正に使えるフォーマットであっても、氷雪土地・カード（《冠雪の森》/Snow-Covered Forest）を加えることはできない。

## 7.3 大会中のデッキ変更

デッキリストを用いないリミテッドのイベントにおいては、マッチとマッチの間にデッキとサイドボードの間でカードを好きなように入れ替えてもよく、次のマッチ開始前に元の状態に戻すという義務は存在しない。ヘッドジャッジまたはイベント主催者がこの選択肢を用いない場合、デッキ構築前にそう告知しなければならない。ルール適用度が競技またはプロのイベントでは、この選択を行なうことはできない。

## 7.4 規定外の物品

ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社もイベント主催者も、ブースター・パック並びにトーナメント・パックに含まれるカードの希少度や出現頻度については保証しない。プレイヤーが受け取ったブースター・パックあるいはトーナメント・パックから、不自然な希少度や出現頻度でカードが出てきた場合、ジャッジを呼ぶこと。その異常な物品を交換するか続行するかは、ヘッドジャッジとイベント主催者の決定による。

## 7.5 シールド・デッキのカード・プール登録

シールド・デッキのイベントでは、ヘッドジャッジは参加者にデッキ構築前にシールド・デッキのカード・プール登録を要求することができる。

- 各プレイヤーはそれぞれ規定数のブースター・パックを受け取る。これらのブースターはそのイベントの主催者から提供されたものであることがわかるように目印がつけられているべきである。
- 各テーブルの一方に座っているプレイヤー（プレイヤーA）が自分のブースターを開封する。このプレイヤーの正面に座っているプレイヤー（プレイヤーB）はそれを確認する。両プレイヤーがブースターの中身を確認し、検証する。その後、開封されたカードは裏向きの1つの束にまとめられ、プレイヤーBの側に置かれる。
- プレイヤーBが自分のブースターを開封し、プレイヤーAが確認する。両プレイヤーがブースターの中身を確認し、検証する。その後、開封されたカードは裏向きの1つの束にまとめられ、プレイヤーAの側に置かれる。
- プレイヤーAがプレイヤーBのカード・プールをソートし、登録する。プレイヤーBもプレイヤーAのカード・プールを登録する。
- 登録後、両プレイヤーは登録済みのカード・プールを、それを開封したプレイヤーに返却する。
- 通常通り、プレイヤーはデッキを構築し、記録する。

## 7.6 ドラフト・ポッドの組分け

ブースター・ドラフト並びにチーム戦ロチェスタードラフトのイベントでは、プレイヤーは、ヘッドジャッジの指示に従い、無作為に、おおむね同じ人数のポッドと呼ばれるドラフト用の円卓を構成する。その後、スタッフは、ブースター・パックを同数ずつ各プレイヤーに配分する。

プレイヤーは、同じポッド内のプレイヤーとのみ対戦する。ルール適用度が一般のイベントでは、イベント主催者はこの制約を解除しても良い。そうする場合、イベントの開始前に告知しなければならない。

## 7.7 ブースター・ドラフトの手順

各プレイヤーは同時に、指定されたブースター・パックを開いて裏向きにカードを数え、トークンやルール・カードなどのゲーム以外のカードが入っていた場合それを取り除く。パック内のカードの枚数が異常であった場合、そのプレイヤーは即座にジャッジを呼ばなければならない。プレイヤーはブースター開封後、フォイルでない《平地》《島》《沼》《山》《森》の基本土地・カードや、ドラフトで適正に使用できないカードを取り除く。ただし、基本土地カードの枠に他のドラフトできるカード(例えば『基本セット 2019』の土地枠にある基本でない土地やチェックリスト・カード)が含まれる場合、これらの基本土地・カードは取り除かない。フォイル基本土地カードはブースターに残され、他のカードと同様にドラフトされる。プレイヤーは、自分の手にしているブースター・パックからカードを1枚選び、残りのカードを裏向きで左隣のプレイヤーに渡す、という手順を、パックのカードがすべてドラフトされるまで続ける。プレイヤーがパックからカードを取り除き、それを自分の前にある、通常の表を下にした1つの束の上に置いた時点で、そのカードを選んだことになり、パックに戻すことはできない。

プレイヤーは、現在のカードの選択や今手に持っているパックの中にあるカード、あるいはドラフト済のカードを他のドラフトの参加者に見せてはならないし、見られないように注意を払わなければならない。プレイヤーは、他のドラフトの参加者に自分が選んだカードや選んで欲しいカードについての合図を示してはならない(例外：これは両面カードには適用されない。両面カードの場合、どちらの面もドラフト中いつでも公開してよい)。

ルール適用度が競技またはプロのイベントにおいて、プレイヤーやチームは自分のドラフト済のカードをピック中、あるいはピックとピックの合間に見てはならない。ルール適用度が一般のイベントでは他のカードを持っていない時なら見てもよいが、ヘッドジャッジが最初のドラフトの開始前に告知した場合には見てはならない。ブースターとブースターの間には、ドラフト済のカードを確認するための時間が設けられている。

なお、時間を計っていないドラフトにおいて、プレイヤー2人がどちらも相手より後でピックしたいと思った場合、2人の中で上流にいるプレイヤーが先にピックする。どちらも同じ距離であった場合、席番号の若いプレイヤーが先にピックする。

各プレイヤーが最初のパックをドラフトした後、プレイヤーは次のパックを開き、逆方向に(つまり反時計回りに)回すことを除いて2パック目と同様にドラフトする。すべてのブースター・パックの全カードがドラフトされるまで、この過程は繰り返される。

プレイヤーがドラフトを続けられないか続けたくないがイベントには残りたい場合、そのプレイヤーはドラフトから切り離され、その時点でドラフトしてあったカードを用いてデッキを組まなければならない。そのドラフトの残りの期間そのプレイヤーのピックは飛ばされ、1名少ない状態でドラフトを続行する。

## 8. チーム戦イベント規定

### 8.1 チーム名

ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社は、不愉快または下品と思われるチーム名を承認しない権限を有する。イベント・スタッフは、不愉快または下品と思われる名前のチームの登録を認めなくてもよい。

### 8.2 チームの構成と識別

チームの人数は、フォーマットにより2人または3人である。チームはメンバー個々のDCI会員番号により識別され、すべてのチームはイベントに参加するに際してイベント主催者にすべての情報を提示しなければならない。ある個人が複数のチームのメンバーになってもよいが、同時に単一のイベントに参加することはできない。もしプレイヤーの1人がイベントから棄権した場合、そのチーム全体がそのイベントから棄権することになる。もしプレイヤーの1人がイベントから失格になった場合、そのチーム全体がそのイベントから失格になることになる。

チームがイベントに登録するときには、プレイヤーの順番を指定しなくてはならない。例えば、3人チーム戦のイベントに参加する場合、誰がプレイヤーAで、誰がプレイヤーB、プレイヤーCであるか決めなくてはならない。ここで定めた順番は、イベントを通して変更することはできない。

イベントで対戦する場合、『プレイヤーA』は相手チームの『プレイヤーA』とプレイし、『プレイヤーB』は『プレイヤーB』と、プレイヤーCはプレイヤーCとプレイする。

### 8.3 チーム内の意思疎通規定

チーム戦の意思疎通については、双頭巨人戦の規定と同様である。詳細については4.6を参照のこと。

### 8.4 共同デッキ構築規定

チーム戦構築イベントにおいては、共同デッキ構築規定を用いる。特殊タイプとして基本を持っているカードを除いては、チーム内の複数のデッキに英語のカード名が同じカードを入れることはできない。(チーム戦構築イベントで、1人のプレイヤーが《帰化/Naturalize》を使用していた場合、そのチームの他のプレイヤーはデッキで《帰化》を使うことはできない)。そのフォーマットでの禁止カードを使用することはできない。デッキ構築のルールを上書きするカード(例:《執拗なネズミ/Relentless Rats》)は、チーム内で1つのデッキにおいてのみ上書きする。

共同デッキ構築規定は、チームの全プレイヤーが同一のフォーマットで構築したデッキを使う場合にしか適用されない。

### 8.5 チーム戦ロチェスタードラフト・イベント

チーム戦ロチェスタードラフトで行われるイベントでは、それぞれ3人のプレイヤーからなる2チームで1つの卓を構成する。各チームのプレイヤーは、時計周りにA-B-Cの順で着席する(3人チーム戦では、時計周りに、1A-1B-1C-2A-2B-2Cという順番で座る)。

コイントスなどの無作為の方法で決まったチームは、先にカードを取るか、後にするかを決める。そして、先にカードを取るチームの"B"プレイヤーが、まず第1パックを開く。

ドラフトは、スタッフの指示に従い、第1プレイヤーが最初のブースター・パックの中身をすべてテーブル上に表向きに配置することで始まる。このとき自分の方にカードを向ける。カードを確認した後、各プレイヤーは順に1枚ずつカードを選択していく。カードを選択して自分の、他のドラフトしたカードとまとめて配置したら、その選択を変更することはできない。時間内に選択できなかった



場合、スタッフがそのブースター・パックから出た「最古の」（テーブルに一番長い間存在していた）カードを選択する。

テーブルに配置されたカードを最初にドラフトするプレイヤーはアクティブ・プレイヤーと呼ばれる。最初のアクティブ・プレイヤーは、スタッフに指名されて第1パックを開封したプレイヤーである。各ドラフト・ポッド内の全プレイヤーは、各ブースター・パック・グループにつき1度アクティブ・プレイヤーを務める。アクティブ・プレイヤーは第1パックと第3パックは時計回りに、第2パックでは反時計回りに、それぞれU字の順に移行する。あるグループで最後にブースター・パックを開封したプレイヤーは、次のグループでは最初にブースター・パックを開封する。

ドラフトの順番も、第1パックと第3パックでは時計回りに、第2パックでは反時計回りに、それぞれ「U」の形に進む。アクティブ・プレイヤーから始まり、ドラフトをまだしていないプレイヤーへと最後まで回っていく。ポッド内の最後のプレイヤーは、1枚ではなく2枚のカードを選択する。その後逆回りにそのパックで最初にドラフトを始めた人に向かってドラフトを進める。アクティブ・プレイヤーまで戻ってもまだカードが残っている場合には、ドラフトを始めたプレイヤーが2枚カードを選び、そして再び逆回りにドラフトを続ける。

例：チーム1とチーム2が同じテーブルについた。その席順は、時計回りに1A-1B-1C-2A-2B-2Cとなる。チーム2がコイントスに勝ち、後攻を選んだ。第1パックのアクティブ・プレイヤーはプレイヤー1Bである。プレイヤー1Bの最初のパックは、開かれた後にプレイヤー1Bの前に並べられる。20秒間の確認時間の後、以下の順序でドラフトされる。

|                |                 |                 |
|----------------|-----------------|-----------------|
| プレイヤー 1B-カード 1 | プレイヤー 1A-カード 6  | プレイヤー 1C-カード 11 |
| プレイヤー 1C-カード 2 | プレイヤー 1A-カード 7  | プレイヤー 1B-カード 12 |
| プレイヤー 2A-カード 3 | プレイヤー 2C-カード 8  | プレイヤー 1B-カード 13 |
| プレイヤー 2B-カード 4 | プレイヤー 2B-カード 9  | プレイヤー 1C-カード 14 |
| プレイヤー 2C-カード 5 | プレイヤー 2A-カード 10 | プレイヤー 2A-カード 15 |

カード選択の間、各プレイヤーは現在のパックから最後にドラフトしたカードを常に表向きに表示していなければならない。それ以外の間は、ドラフト済のカード1枚を表向きにしたままでもいいし、すべてのカードを裏向きにしてもよい。ドラフトが進行している間、あるいはスタッフが指示した場合、プレイヤーは自分のドラフト済のカードを確認することはできない。

## 8.6 チーム戦シールドデッキ・イベント

個人戦リミテッド・イベント（第7節）の規定がすべてチーム戦シールド・デッキにも適用される。変更点は以下の通り。

各チームが受け取るパックは均等でなければならない。あるチームが『マジック・オリジン』のブースターを12個受け取ったなら、他のチームも同じく『マジック・オリジン』のブースター12個を受け取らなければならない。

2人チーム戦ではチームあたりブースター8個を、3人チーム戦ではチームあたりブースター12個を使うことが推奨されている。現在の発売状況に合わせた物品の推奨される組み合わせ方については、付録Dを参照。

全てのカードは、いずれかのプレイヤーのデッキまたはサイドボードとして割り振られ、そのイベントの間は他のプレイヤーに渡すことはできない（プレイヤー間でデッキやサイドボードを共有することはできない）。ルール適用度が一般でデッキリストを用いないイベントでは、ラウンド間に限ってカード・プールの交換が認められる。

## 9. 双頭巨人戦イベント規定

### 9.1 マッチの構成

双頭巨人戦のマッチは1ゲームからなる。2チームの全てのプレイヤーで同一のゲームを行なう。

引き分けのゲーム（勝者のいないゲーム）は上記の1ゲームには計算しない。制限時間までの間、勝利チームが決まるまでマッチを続ける。

## 9.2 意思疎通規定

チームメイトはお互いにいつでも意思疎通をしてもよい。

## 9.3 プレイ／ドロー・ルール

無作為に決定されたチームが、先攻か後攻かを選ぶ。この選択はそのチームのプレイヤーのいずれかが自分の手札を見るより前に行なう。手札を見た場合、そのチームが先攻となる。先攻のチームは第1ターンのドロー・ステップを飛ばす。

## 9.4 ゲーム開始前の手順

1. チームメイトのどちらかが第1プレイヤーでどちらかが第2プレイヤーかを決め、第1プレイヤー（プレイヤーA）を右にして、チームメイトが並んで座る。マッチごとに第1プレイヤーが交代してもよい。
2. 自分のデッキをシャッフルする。
3. プレイヤーはデッキを対戦相手に提示し、シャッフルを求める。
4. 該当するチームが先攻か後攻かをまだ決定していなかった場合、この時点で決定する(9.3 参照)。
5. 各プレイヤーは7枚カードを引く。これらのカードは裏向きにテーブルに並べてもよい。
6. 各プレイヤーは、ターン順にマリガンを行なうかどうかを決定する。（双頭巨人戦マリガンに関するルールは総合ルールの103.4c節を参照）

すべてのプレイヤーがマリガンを追えた後で、ゲームを開始する。

## 9.5 双頭巨人戦構築規定

双頭巨人戦構築イベントでは、共同デッキ構築規定（第8節参照）を用いる。

そのフォーマットで禁止されているカードに加え、双頭巨人戦のすべての構築イベント（ヴィンテージ、レガシー、モダン、ブロック構築）では以下のカードが禁止されている。

- 《上位の空民、エラヨウ／Erayo, Soratami Ascendant》

双頭巨人戦構築イベントでは、サイドボードは使用されない。

## 9.6 双頭巨人戦リミテッド規定

リミテッド・イベント規定（第7節）がすべて適用される。変更点は以下の通り。

双頭巨人戦シールドデッキ・イベントではチームあたりブースター8個、双頭巨人戦ブースタードラフト・イベントではチームあたりブースター6個を使うことが推奨されている。現在の発売状況に合わせた物品の推奨される組み合わせ方については、付録Dを参照。

チームの開始時のデッキで使われなかったカードは共有サイドボードとなり、両方のプレイヤーがアクセスできる。

## 9.7 双頭巨人戦ブースタードラフト・イベント

（プレイヤーでなく）チームは、ヘッドジャッジの指示に従い、無作為に、おおむね同じ人数のポッドと呼ばれるドラフト用の円卓を構成する。チームメイトは並んで着席する。その後、スタッフは、ブースター・パックを同数ずつ各チームに配分する。

パックを開封し、第1パックのカード枚数を確認したら、チームはそのブースター・パックから2枚カードを選択し、残りのカードを裏向きにして左側のチームに渡す。選択したカードは1つないし2つの束にして置かれる。この時点ではどちらかのプレイヤーに振り分けられずに共有のカード・

プールに入れられる。パックは、ドラフト・ポッド内を順に、各チーム2枚ずつピックしながら回され、カードがなくなるまで続く。

2つめのパックについて、ドラフトの方向は通常通り逆むきになる。従って、ドラフトの回転方向は、順に 左-右-左-右-左-右 となる。

## 10. 認定規定

### 10.1 最低参加者数

イベントが公式戦イベントとして認定されるための最低参加者数は、以下の通りである。

- 個人戦のイベントにおいては、最低8人の参加を必要とする。
- チーム戦および双頭巨人戦のイベントにおいては、最低4チームの参加を必要とする。

上記の最低参加人数を満たさなかった場合、そのイベントはDCIの認定を得られず、プレインズウォーカー・ポイントを与えることはない。その場合には、イベント主催者はイベントを「行なわなかった/Did Not Occur」としてDCIに報告しなければならない。

### 10.2 ラウンド数

イベントが公式戦イベントとして認定されるために最低限行なわれなければならないラウンド数は以下の通りである。

- 個人戦のイベントにおいては、最低3ラウンド。
- チーム戦および双頭巨人戦のイベントにおいては、最低2ラウンド。

上記の最低ラウンド数を満たさなかった場合、そのイベントはDCIの認定を得られず、プレインズウォーカー・ポイントを与えることはない。その場合には、イベント主催者はその公式戦イベントを「行なわなかった/Did Not Occur」として報告しなければならない。

ラウンド数は第1ラウンド開始前か開始時に告知されるべきである。告知された場合、その数で固定される。イベントの終了条件を添えて、ラウンド数が変動するということを告知してもよい。たとえば、20人参加のイベントで、第4ラウンド終了時に4勝のプレイヤーが1人だけでない限り5ラウンド行なう、という告知が認められる。

スイス式イベントで推奨されるラウンド数は、付録Eを参照。

### 10.3 招待選手のみイベント

招待選手のみによるイベントでは、参加に必要な条件が追加される。プレミア・イベントの招待リストは、マジック・ザ・ギャザリング・プレミア・イベント招待ポリシーにおいて定義されている。イベント主催者は、WPNプレミアム・イベントとして認定されている限りにおいて招待選手のみによる非プレミア・イベントを開催してもよい。

### 10.4 組み合わせのアルゴリズム

特に告知されていない限り、イベントはスイス式で行なわれる。その後、トップ2、トップ4、トップ8（など）によるシングル・エリミネーションの決勝ラウンドを行なうイベントもある。ブラスター・ドラフトのイベントにおいては、スイス式組み合わせのアルゴリズムは第7.6節に示したとおり修整される。

シングル・エリミネーションの決勝ラウンドを行なう構築イベント（あるいは決勝でドラフトを行なわないシールド・イベント）においては、スイス式の最終順位に基づいた組み合わせを推奨する。

8人による決勝においては、1位のプレイヤーが8位のプレイヤーと対戦し、2位のプレイヤーが7位のプレイヤーと対戦し、3位のプレイヤーが6位のプレイヤーと、4位のプレイヤーが5位のプレイヤーとそれぞれ対戦する。準決勝では、1位-8位の勝者は4位-5位の勝者と対戦し、2位-7位の勝者が3位-6位の勝者と対戦する。決勝戦はその両試合を勝ち抜いた選手によって行なわれる。

4人による決勝は、1位のプレイヤーが4位のプレイヤーと、2位のプレイヤーが3位のプレイヤーと対戦し、決勝戦はその両試合を勝ち抜いたプレイヤーによって行なわれる。

ブースター・ドラフトの決勝戦を行なうリミテッドのイベントでは、以下の方法での8人による決勝戦を推奨する。

- 無作為の方法でプレイヤーをドラフト・テーブルに座らせ、ドラフトを行なう。
- ドラフト終了後、1番席に座ったプレイヤーが5番席に座ったプレイヤーと、2番席のプレイヤーが6番席のプレイヤーと、3番席のプレイヤーが7番席のプレイヤーと、4番席のプレイヤーが8番席のプレイヤーとそれぞれ対戦する。その後、1番-5番の勝者が3番-7番の勝者と、2番-6番の勝者が4番-8番の勝者と対戦し、勝ち残ったプレイヤーが決勝戦を行なう。

大半のプレミア・イベントにおいては、決勝はこの方法で行なわなければならない。

プレミア・イベントには、マジック：ザ・ギャザリング・世界選手権、ミシックチャンピオンシップ（テーブルトップ）、ミシック予選（テーブルトップ）、グランプリ、WPNプレミアム・トーナメント、WPNプレミアム予選などが含まれる。

例外：マジック・フェストの会場で開催されるグランプリ・トライアルとミシック予選（テーブルトップ）はこの規定の例外であり、それらは固有の枠組みで行われる。それらの参加者は、該当するマジック・フェストのファクトシートを参照し、それらのイベントの枠組みについて確認するべきである。

## 付録 A - 前の版からの変更点

現在の版と過去の版との変更点だけがこの付録に記されている。

### 2019年8月30日版

- 6.3: カード1枚が解禁された。
- 6.4: カード2枚が禁止され、1枚が解禁された。
- 6.5: カード4枚が制限され、1枚が制限解除された。

### 2019年7月12日版

- 2.5:0 ターン目を対戦相手に渡すためには、単にターンを終了する意思を示すだけで良い。
- 3.7: 『基本セット 2020』を追加した。
- 3.8: トークンに関する規定を4.7に移動した。
- 4.1: マナ・プールの残量が状況情報に移動された。
- 4.1: 状況情報を誤って伝えてはならない。
- 4.2: マナ残量が状況情報になったため、X呪文に関する手順の省略を削除した。
- 4.7:3.8 からトークンに関する規定を移動した。
- 6.3: 使用可能でない冰雪基本土地を使用しても違反にはならない。『基本セット 2020』を追加した。
- 6.4: 『基本セット 2020』を追加した。カード1枚が禁止された。
- 8.3: 参照先を正しく改めた。

付録 B: プレリリースでのデッキ構築でも15分の追加が推奨される。

付録 D: 『基本セット 2020』を追加した。

## 2019年5月3日版

全般:イベントの種別名の追加、削除、修正。

1.10:プレイヤーは買収や結果の捏造についてジャッジに報告する義務を負わない。

3.7:新セットの追加。

3.9:ゲームの開始時に、各プレイヤーがデッキをディール・シャッフルできる。

4.8:チームメイトの介入に基づいてでも、プレイヤーは判断を改めることができる。

6.3:『灯争大戦』追加。

6.4:『灯争大戦』『モダンホライゾン』追加。

8.2:チームの一員が失格になったら、チーム全体が失格になる。

付録 D:『灯争大戦』と『モダンホライゾン』追加。

## 2019年1月21日版

全般:最新の情報に合わせて、イベントの種別を追加し、削除し、また改称した。

はじめに:更新は各プレリリースの直後の月曜に予定されている。

2.5:ターン終了宣言のあとに制限時間となった場合、次の相手のターンが0ターン目となる。

2.7:該当するプレミア・イベントのトップ8では、リミテッドのデッキリストもまた共有されるようになる。

4.4:選択によって継続するループの取扱の指針を追加した。

5.2:買収の提案をトーナメント・スタッフに通報することは必須ではなくなる。買収を犯すよう誘惑することは禁止されている。

6.4:カードが1枚禁止された。

8.6:サイドボードの変更はラウンドとラウンドの間にものみ行われると明確にした。

## 2018年10月5日版

全般:(デッキの)「作成」という言葉を「構築」に統一した。

1.4:年齢制限のある大会が一般RELに限り許可されるようになった。

2.3:マリガンの手順を明確にした。

3.4:チェックリスト・カードに対する代用カードの規定をより明確にした。

3.7:『ラヴニカの献身』を追加した。

4.2:手順省略についての表現を明確にした。機能上の変更はない。

4.2:諜報は占術と同様に扱われる。

4.8:ジャッジがプレイヤーに行動の撤回を許す際の指針として新しい節を追加した。

6.3:『ラヴニカの献身』を追加した。

6.4:『ラヴニカの献身』を追加した。

8.4: チーム共同構築において、枚数の上限なくデッキに入れられるカード(《執拗なネズミ/Relentless Rats》等)も1デッキにのみしか入れられない。

付録D: 『ラヴニカの献身』を追加した。

付録F: グランプリ・トライアルに関するRELの例外に関する規定を削除した。

## 2018年7月13日版

4.4: 新しくループに関する項目を設けた。

6.3: 『基本セット2019』のウェルカムデッキについて明確な表現に改めた。

6.6: 《死儀礼のシャーマン/Deathrite Shaman》と《ギタクシア派の調査/Gitaxian Probe》が禁止された。

7.7: ドラフトする前に基本土地を取り除くことに関する例外規定を設けた。

10.4: グランプリ・トライアルをプレイオフの規定の例外とした。

付録E: グランプリ・トライアルとプロツアー・予選のラウンド数に関する例外規定を設けた。

付録F: グランプリ2日目のルール適用度がプロであることについて明確に記述した。

## 2018年5月18日版

3.2: ブロック構築をレーティング区分から取り除いた。

3.7: 『ラヴニカのギルド』と『Global Series: Jiang Yanggu & Mu Yanling』の情報を追加した。『Global Deck Series: Jiang Yanggu & Mu Yanling』のスタンダード及びモダンでの扱いを明確にした。

4.2: 双頭巨人戦における戦闘ダメージ割り振りに関する手順の省略の規定を変更した。

6.3: 『ラヴニカのギルド』とGlobal Series: Jiang Yanggu & Mu Yanlingの情報を追加し、現行セットのローテーションの日付を注記した。

6.4: 『ラヴニカのギルド』を追加した。

付録D: セットの構成を更新した。

## 2018年4月27日版

全般: "he or she"はすべて"they"に改められた(原文のみ)

はじめに: 予定外の更新について明確化した。禁止制限改訂には4週間以上の猶予期間があるが、それ以外については事前告知なしでの改訂が行われる場合がある。

1.11: カバレッジ・スタッフは今後ジャッジが来る前にマッチに干渉することができる。

2.13: カードの配置に関する規定は4.6に設けられる新しい節に移動された。

2.14: 総量の記録については4.1の意思疎通規定で定められる。

3.4: Foil版でないカードが存在しない場合に、Foilであることを理由とした代用カードの発行を認める規定を追加した。

3.15: サイドボードの入れ替えが1対1でなくても良いことを明記した。

4.1: 「情況」という第四の情報区分を導入した。総量の記録に関する規定はこの分類に移動する。

4.2:プレインズウォーカーへのダメージ移し替えに関する省略の規定を削除した。

4.6:カードの配置に関する新しい節を設けた。

6.3:ボックス購入特典がスタンダードで適正であることを明記した。

6.7:節の削除。ブロック構築は、もはや認定イベントのフォーマットではない。

8.2:3人チーム構築で1人が棄権または失格した場合は、チーム全体が棄権または失格したことになることを明確にした。

## 2018年4月27日版（英語版2月19日版）

6.4:2枚のカードが解禁された。

## 2018年1月19日版

はじめに:2018年の文書更新スケジュールを追加した。

1.4:スタッフがプレイできるイベントの一覧を更新した。

2.11:ゲーム間に見られる記録は簡易なものに限られることを明示した(日本語版のみ)。

2.14:タイトルを「総量の記録」に改め、毒カウンターとエネルギー・カウンターもライフ総量と同様に扱われることを明記した。競技・プロRELにおいては容易に変わってしまうような手段で記録してはならない。

3.3:カジュアル・フォーマットで許容されている限りにおいて銀枠のカードを使用することができる。

3.7:基本セット2019のスケジュールを更新した。

4.1:プレイヤーの状態(統治者や都市の承認等)も共有情報として扱われることを明記した。

4.2:複数のオブジェクトをスタックに積んだ際の省略を2項目に分けてより明確にした。

5.2:シングル・エリミネーションの最終戦における賞品の分け方等について、より表現を明確にした。

6.3:基本セット2019のスケジュールを更新した。新たに4枚のカードが禁止された。

6.4:基本セット2019のスケジュールを更新した。

10.3:招待制イベントについて更新した。今後非プレミア・イベントの招待制イベントはWPNプレミアム・イベントとして認定されなければならない。

付録D:基本セット2019のスケジュールを更新した。

## 2017年11月17日版

付録D:『マスターズ25th』のリミテッドの構成を更新した。

付録F:プログラム一覧を更新した。

## 2017年9月29日版

2.13:グランプリにおけるビデオ・フィーチャー・マッチも同様に標準的なカード配置ルール適用を受ける。

3.3:枠がないことは、カードの真正性に影響しない。

3.7:新製品の情報を更新した。

4.2:呪文や能力の解決中に、対戦相手が「視覚的影響のない行動の省略を行った」と解釈してはならない。

5.2:買収の定義について表現を明確化した。

6.3:スタンダードのカード・セットを更新した。

6.4:モダンのカード・セットを更新した。

6.7:ブロック構築のカード・セットを更新した。

8.3:チーム戦の意思疎通を 4.5 に統合する。

付録 B:発売週末のイベントについては、デッキ構築時間が 15 分追加される。

付録 D:リミテッド・フォーマットの構成を更新した。

## 2017年9月1日版

はじめに:文書更新のスケジュールを変更した。

6.5:ヴィンテージの更新。2枚制限、1枚解除。

付録 E:3人チーム・双頭巨人戦における4~7チームのラウンド数に関する誤りを修正した。

## 2017年4月28日版

はじめに:文書更新のスケジュールを変更した。

3.7:新製品の情報を更新した。

4.1:共有情報の定義は類推情報の定義よりも優先される。

4.2:戦闘及びターン終了に関する手順の省略はスタックが空の状態でのみ適用される。

4.2:占術を忘れた場合、そのカードは「見た」としては扱われない

5.6:外部情報の参照について、用語を IPG とすり合わせた。

6.3:スタンダードのカード・セットを更新した。

6.4:モダンのカード・セットを更新した。

## 2017年4月28日版

はじめに:文書更新のスケジュールを変更した。

1.4:プレミア・イベントの一覧を更新した。

1.5:言語の更新。

1.9:スコアキーパーがイベントの最終順位表を提供しなければいけないことを明記した。

1.10:チームメイトの誤りを指摘することが期待されることを明記した。

2.2:先手後手の決定者についての規定を統合し、わかりやすくした。

2.3:サイドボードの入換が 1:1 でなければならないという表記を取り除いた。

2.7:デッキ構築中の会話に関する規定を 5.6 外部情報の参照に移動した。

2.14:毒カウンターに関する表記を削除。より明確に、共有情報として扱われる。



3.2:失格処分を受けたプレイヤーがプレインズウォーカー・ポイントを受け取れないことを明記した。

3.3:カードの枠に関する規定は、今後銀枠についてのみ考慮される。「アン」シリーズの基本土地については今後取替えて触れることはない。区別のできるカードの入換に関するルールをこの項に移動し、より広範に適用する。

3.6:項目名を「カードの特定と解釈」に変更。カードの特定に関する規定は選択的ではなくなる。「ゲームの外部にあるカード」についての規定をサイドボードの項に移動した。

3.7:新製品の情報を更新。ジャッジはプレリリースにおいて、将来のルールを「推測」して適用することが認められる。

3.11:カードの入換に関するルールを3.3に移動した。

3.15:サイドボードに関するルールをこの項に統一した。

4.1:カウンターの種類に加えて数も共有情報である。これにより、毒カウンターを特別扱いしていた記述は削除された。

4.2:手順の省略が状況を取り扱う際の「規定」であることを明確化した。戦闘とターン終了に関する省略を見直した。プレインズウォーカーへの割り振り(訳注:及びスタック上のオブジェクトを対象とすること)のルールが若干変更された。

4.4:プレイヤーは(ターン内に限らず)いつでも忘れられた誘発型能力を指摘してよい。

4.5:チーム内の意思疎通は原則許可になったが、禁止されていたものは引き続き各フォーマットのルールで禁止されている。

5.6:外部情報の参照についての項を新設。

6.1:カードの適正性についての記述を6.2に分割した。

6.2:6.1から分割された内容をうけて項目名を「適正なカード」に変更した。サイドボードに関する規定は3.15に移動されている。

6.3:スタンダードのカード・セットを更新した。(訳注:また、スタンダードに1枚の禁止カードが加わった。) また、プレインズウォーカー・デッキや補助的な製品のローテーションに関する規定を明確化した。

6.4:モダンのカード・セットを更新した。

6.5:《魔力の櫃／Mana Crypt》を(『エターナルマスターズ』で収録されたことにより)例外から削除した。2枚の制限カードが加わった。

6.6:《魔力の櫃／Mana Crypt》を(『エターナルマスターズ』で収録されたことにより)例外から削除した。1枚の禁止カードが加わった。

6.7:ブロック構築のカード・セットを更新した。

7.1:サイドボードとして扱われるカードについての記述を7.3から移動した。

7.3:リミテッドにおけるサイドボードの規定を7.1及び3.15に移動した。残った規定にあわせ、項目名を「大会中のデッキ変更」に改めた。

7.6:ドラフト後の意思疎通に関する規定を5.6(外部情報の参照)に移動した。

7.7:ドラフト中にプレイヤーが離席した際の扱いを見直した。

8.3:チーム内の意思疎通に関するルールを見直した。

9.4:プレイ／ドロー・ルールを含む、双頭巨人戦でのゲーム開始時の手順を更新した。

10.4:プレミア・イベントの一覧を更新した。

付録D:アモンケット・ブロックの期間を調整した。

付録E:プレミア・イベントの一覧を更新した。双頭巨人戦・チーム戦の最小ラウンドに関する表を更新した。

付録F:プレミア・イベントの一覧を更新した。

## 2017年1月29日版

全般:「大会」と「イベント」の語を明確に使い分ける。

はじめに:文書更新のスケジュールを変更した。

2.4:同意の上の引き分けは引き分け(0-0)ボタンで報告されてもよい。

2.6:カバレージの行われている大会でのフィーチャー・マッチは最低3分間の延長を受ける。

3.9:パイル・シャッフルはゲーム開始時の1回のみ許される。

4.2:プレインズウォーカーに関する省略は対戦相手のプレインズウォーカーにのみ適用される。

6.1:Masterpiece Series のカードの扱いを明確化した。

6.3:スタンダードで3枚のカードが禁止された。

6.4:モダンの禁止カードに2枚が加わった。

7.2:Masterpiece Series のカードの扱いを明確化した。

付録B:ブースター・ドラフトでのパック間の確認時間を延長した。

付録D:リミテッドフォーマットの構成の更新。

## 2016年11月10日版

付録D:リミテッドフォーマットの構成の更新。

## 2016年10月14日版

6.3:ポリシー変更に伴い、『戦乱のゼンディカー』『ゲートウォッチの誓い』がスタンダードから取り除かれる期日の記述を削除。

## 2016年9月30日版

全般:認定イベントの形態として「公式戦」を書き加えた。

はじめに:認定イベントの2形態、「公式戦」と「カジュアル戦」を明確化した。

3.7:新製品の更新。

3.9:パイル・シャッフルは切り直しのたびに1回しか許容されない。

6.3:スタンダードの更新。プレインズウォーカー・デッキも適正である。

6.4:モダンの更新。

6.5:禁止リストにおいて、策略とアンティ関連は別個に扱われる。

6.6:禁止リストにおいて、策略とアンティ関連は別個に扱われる。

6.7: 『カラデシュ』ブロックの追加。

付録D: リミテッドフォーマットの構成の更新。

付録E: 参加が9~16人の場合のスイス・ラウンドとプレイオフの明確化。

## 2016年7月22日版

全般: RELを「ルール適用度」で置き換え。

はじめに: ウィザーズ・オブ・ザ・コーストのウェブサイトにある公式ファクトシートがイベント規定より優先だと明確化。

2.5: イベントのシングル・エリミネーション部分でのマッチの勝者は、時間終了後の延長5ターン終了時にチェックすると明確化。

2.7: デッキリストをイベントのスタッフに提出する期限の明確化。

2.11: ルール適用度が一般のイベントでは、プレイヤーは、少しの戦略的情報が含まれていても、マジック・カード・データベースを参照できると明確化。

3.3: 『異界月』の合体カードのペアの一部であるカードについての記述を追加。

3.7: 新製品の更新。

3.11: まったく同じ代替カードを用意できなかった場合にデッキ内のカードを置き換えられる基本土地の明確化。

3.15: 他のプレイヤーのターンをコントロールしても、そのサイドボードを見ることはできなくなった。

4.2: 「マリガン後の占術」を慣習的省略の一覧内の占術の省略に追加。

6.3: スタンダードの更新。

6.4: モダンの更新。

7.2: シールド・デッキやドラフトのイベントで、主催者が基本土地を準備している場合にもプレイヤーは自分の基本土地を使うことができると明確化。

7.5: プレイヤーは登録時にカードをソートしなければならないと明確化

8.4: 共同デッキ構築規定の更新。基本という特殊タイプを持つカード（あるいはそう明記されているカード）を除いて、チーム内の複数のデッキに同じカードを入れることはできない。

付録D: 『カラデシュ』と『霊気紛争』の商品構成の追加。

付録F: グランプリ・トライアルのルール適用度を一般に変更。

## 2016年4月8日版

1.4: プレミア・イベントの一覧にイベントを追加。

2.8: プレイヤーが初期手札を引いた後にはデッキ全体のデッキ・チェックを行わない。

3.5: チェックリスト・カードを使用する場合、その同名のカード全てに使用すること。

3.7: 新商品の更新。

6.3: スタンダードの更新。

6.4: モダンの更新。1枚禁止、2枚解禁。

6.5: ヴィンテージの更新。1枚制限。

6.7: ブロック構築の更新。

10.4: プレミア・イベントの一覧にイベントを追加。

付録 D: 『イニストラードを覆う影』の商品構成の更新。『エターナルマスターズ』の商品構成の追加。

付録 E: 必要なイベントの更新。

付録 F: 表にイベントを追加。

## 2016年1月22日版

1.4: プレミア・イベントの一覧にイベントを追加。

2.4: 同意による引き分けの報告を明確化。

2.14: 毒カウンターについて加筆。

3.7: 新商品の更新。

6.3: スタンダードの更新。

6.4: モダンの更新。2枚禁止。

6.7: ブロック構築の更新。

7.2、7.3: 項番の入れ替え。7.2 がリミテッドのイベントでのカードの使用、7.3 がサイドボードの使用。

7.2: リミテッドのデッキへの基本土地の追加に関する規定の更新。

7.3: リミテッドのサイドボードにおける基本土地に関する更新。

7.5: シールド・デッキの交換に替わって、シールド・デッキのカード・プール登録の新手順を記載。

7.7: ブースター・ドラフトでブースターからの基本土地を取り除くことを明確化。

10.4: プレミア・イベントの一覧にイベントを追加。

付録 D: 『イニストラードを覆う影』の商品構成の更新。古いセットの削除。

付録 E: 不戦勝が与えられているプレイヤーの扱いについて記述。

付録 F: 表にイベントを追加。

## 2015年10月2日

1.12: 付録 F への参照を追加した。

3.7: 新商品の更新。

3.11: カードをなくした場合の基本土地への置き換えは元に戻せる。

4.2: 「攻撃しません」という公式な省略を削除して、占術を行わない場合を省略として定義した。

5.2: プレイヤーにゲーム内の行動を求める買収も不正である。ジャッジへの買収も防いだである。

6.3: スタンダードの更新。

6.4: モダンの更新。

6.5: ヴィンテージの更新。2枚制限、1枚制限解除。

6.6: レガシーの更新。1枚禁止、1枚禁止解除。

6.7: ブロック構築の更新。

7.3: 『ゼンディーカー探検』のカードは『戦乱のゼンディーカー』のリミテッドのイベントで使用可能。

付録D: 『戦乱のゼンディーカー』の商品構成の更新。古いセットの削除。

付録F: プレミア・プログラムのルール適用度の定義を違反処置指針からこちらに移管。

## 2015年7月17日

はじめに: ルール適用度についての記述を新設した 1.12 に移動。

1.4: ウィザーズ被雇用者に関する規定の削除。プレミア・イベントの一覧からプロツァー予選を削除。

1.6: イベント主催者の義務の追加。

1.8: 違反措置指針についての記述の削除。

1.9: スコアキーパーの義務の追加。

1.12: ルール適用度に関する項目の追加。

2.10: 足切り後の棄権についての記述の更新。

2.13: ジャッジが裁定のためにビデオを用いることに関する再定義。ビデオ用の戦場の配置の原則を追加。

3.4: チェックリストのセットに『マジック・オリジン』を追加。

3.5: チェックリストのセットに『マジック・オリジン』を追加。

3.7: 新商品の更新。

4.1: マナ・プールの内容が共有情報に。

6.3: スタンドの更新。

6.4: モダンの更新。

6.7: ブロック構築の更新。

7.3: 例の更新。

8.6: 例の更新。

10.4: プレミア・イベントの一覧からプロツァー予選を削除。

付録B: ドラフトのデッキ登録・作成時間が25分に変更。

付録D: 『戦乱のゼンディーカー』の商品構成の追加。

付録E: 余計な表記の削除。

## 2015年6月16日

付録E: スイス式ラウンド数の表の更新。

## 2015年3月27日

- 1.4: 参加資格の更新。
- 3.7: 新製品の更新。
- 6.3: スタンダード・フォーマットの更新。
- 6.4: モダン・フォーマットの更新。
- 6.5: ヴィンテージ・フォーマットの更新。
- 6.6: レガシー・フォーマットの更新。
- 6.7: ブロック構築・フォーマットの更新。

付録D：『モダンマスターズ 2015年版』『マジック・オリジン』の商品構成の追加。

『マジック 2015』『テーロス』ブロックの商品構成の削除。

## 2015年1月23日

はじめに: 文書更新の公開日を訂正。

- 2.2: 決勝ラウンドの先攻後攻に関するプレミア・イベントの規定を全てのイベントに拡大。
  - 3.2: プレインズウォーカー・ポイントから期間ポイントを削除。
  - 3.2: チーム戦イベントの定義を削除（チーム戦イベントの章で扱う）。
  - 4.4: 忘れた誘発型能力の処理はイベントのルール適用度で定義される。
  - 3.7: 新製品の更新。
  - 6.3: スタンダード・フォーマットの更新。
  - 6.4: モダン・フォーマットの更新。3枚禁止、1枚禁止解除。
  - 6.5: ヴィンテージ・フォーマットの更新。1枚制限、1枚制限解除。
  - 6.6: レガシー・フォーマットの更新。1枚禁止、1枚禁止解除。
  - 6.7: ブロック構築・フォーマットの更新。
  - 7.3: 『運命再編』のブースターに入っている『タルキール霸王譚』の土地に関する例外を追加。
  - 9.1: 2 HG の全てのプレイヤーは同一のゲームでプレイする。
- 付録D: 『タルキール霸王譚』ブロックの商品構成の更新。

## 2014年9月26日

- 1.4: プレミア・イベント一覧にプロツアー地域予選、予備予選を追加。
- 2.2: プレミア・イベント一覧にプロツアー地域予選、予備予選を追加。
- 2.14: 冗長な最後の文を削除、
- 3.3: 文章構造の更新。
- 3.7: 新製品の更新。
- 6.3: スタンダード・フォーマットの更新。

6.4: モダン・フォーマットの更新。

6.7: ブロック構築・フォーマットの更新。

10.4: プレミア・イベント一覧にプロツアー地域予選、予備予選を追加。

付録 D: 『タルキール』ブロックの商品構成の更新。『ラヴニカへの回帰』の削除。

## 2014年7月18日

1.10: プレイヤーの責任の更新。

3.7: 新製品の更新。

4.2: 攻撃の手順省略の更新。

5.4: 非紳士的行為のさらなる定義。

6.3: スタンダード・フォーマットの更新。

6.4: モダン・フォーマットの更新。

6.7: ブロック構築・フォーマットの更新。

7.3: 例の更新。

8.6: 例の更新。

付録 D: 『基本セット 2015』、『タルキール』ブロックの商品構成の更新。『基本セット 2014』の削除。

## 2014年6月2日

2.11: 記録を取ることのポリシーを明確化。

2.12: 電子機器に関するポリシーを明確化。

6.5: 『コンスピラシー』の禁止カードをヴィンテージに追加。

6.6: 『コンスピラシー』の禁止カードをレガシーに追加。

7.3: 『コンスピラシー』の構築での使用について明確化。

## 2014年5月2日

2.10: 決勝の足切り前にプレイヤーが退出した場合の処理を明確化。

2.11: 競技、プロルール適用度における電子機器を使用した記録について更新。

2.12: 電子機器の使用について更新。

3.7: 新製品の更新。

6.3: スタンダード・フォーマットの更新。

6.4: エクステンデッド・フォーマットの削除。モダンをこの項目に移動、禁止・解禁の更新。

6.7: ブロック構築・フォーマットの更新。

付録 D: 『テーロス』ブロックの商品構成の更新。

## 2014年2月7日

- 2.3: 【ゲームの敗北】のみによって終了したゲームの後にはサイドボードを使えないと明確化した。
  - 2.5: 時間終了後に新しいゲームは始めないと明確化した。
  - 3.2: エクステンデッド・フォーマットへの言及の削除。
  - 3.7: 新製品の更新。
  - 3.15: 対戦相手のサイドボードをいつでも数えてよいという明確化。
  - 6.3: スタンダード・フォーマットの更新。
  - 6.4: エクステンデッド・フォーマットの削除。モダンをこの項目に移動、禁止・解禁の更新。
  - 6.7: ブロック構築・フォーマットの更新。
  - 6.8: モダン・フォーマットは6.4節に移動。
  - 9.5: エクステンデッド・フォーマットへの言及の削除。
- 付録D: 『テーロス』ブロックの商品構成の更新。

## 2013年9月27日

- 2.14: 正しい懲罰に更新された。
- 3.7: 新製品の更新。文章の明確化。
- 6.3: スタンダード・フォーマットの更新。
- 6.4: エクステンデッド・フォーマットの更新。
- 6.7: ブロック構築・フォーマットの更新。
- 6.8: モダン・フォーマットの更新。

付録B: 双頭巨人戦シールドの時間の記載。ブースター・ドラフトの確認時間の更新。

付録D: 『テーロス』ブロックの商品構成の更新。『イニストラード』『アヴァシンの帰還』の商品構成の削除。

## 2013年7月19日

はじめに: イベント規定の更新日を変更。

- 1.4: 参加資格の更新。
- 2.10: イベントからの退出のルールを変更。
- 6.1: M14のゲーム・ルール更新に合わせてサイドボードの規定を更新。
- 6.2: M14のゲーム・ルール更新に合わせてサイドボードの規定を更新。
- 6.3: スタンダード更新。
- 6.4: エクステンデッド更新。
- 6.7: ブロック構築更新。
- 6.8: モダン更新。



7.2 : M14 のゲーム・ルール更新に合わせてサイドボードの規定を更新。

7.3 : カードの所有権に関する記載を削除。カードの入れ替えに関する文章を変更。

7.5 : イベントからの退出の記載を 2.10 に合わせて削除。

付録 D : 『基本セット 2014』ならびに『テーロス』ブロックの商品構成を更新。

## 2013年5月3日

はじめに: イベント規定の更新日を変更。

1.11: 観客の定義を明確化。

2.3: ゲーム前の手順の更新。

3.2: プレインズウォーカー・ポイントの区分の更新。

3.7: 新商品情報の更新。

6.3: スタンダード・フォーマットの更新。

6.4: エクステンデッド・フォーマットの更新。

6.5: カードの制限解除。

6.7: ブロック構築・フォーマットの更新。

6.8: モダン・フォーマットの更新。カードの禁止。

7.3: 文章の更新。ドラゴンの迷路の例外規定追加。

9.4: 2HG のマリガン・ルールに関する総合ルールの項番修正。

付録 D: 『ラヴニカへの回帰』ブロックの商品組み合わせ更新。

## 付録 B - 制限時間

各ラウンドの制限時間は 40 分以上でなければならない。

イベントにおける各ラウンドの推奨制限時間を以下の通り定める：

- 通常のイベント（構築、リミテッドのいずれも）－50 分間
- シングル・エリミネーションの準々決勝と準決勝－90 分間
- シングル・エリミネーションの決勝戦－時間無制限

あわせて、リミテッド・イベントにおいては以下の推奨制限時間を定める：

- シールド・デッキーデッキ登録時間 20 分、デッキ構築時間 30 分

但し、プレリリース及び使用する製品の発売週末に行われるイベントについては、構築時間を 15 分延長することを推奨する。

- ドラフトーデッキ登録時間と構築時間、あわせて 25 分
- チーム戦シールド・デッキーデッキ登録時間 20 分、デッキ構築時間 60 分

但し、使用する製品の発売週末に行われるイベントについては、構築時間を 15 分延長することを推奨する。

- チーム戦ドラフトーデッキ登録時間と構築時間、あわせて 40 分
- 双頭巨人戦シールド・デッキーデッキ登録時間 20 分、デッキ構築時間 60 分

但し、使用する製品の発売週末に行われるイベントについては、構築時間を 15 分延長することを推奨する。

- 双頭巨人戦ドラフトーデッキ登録時間と構築時間、あわせて 40 分

ヘッドジャッジが、そのイベントの制限時間に関する最終権限者である。しかし、上記の推奨時間から逸脱する場合、それをイベントの登録前ならびに登録中に告知しなければならない。

プレミア・イベントにおいては、これ以外の時間制限が定められることがある。制限時間に関しては、そのイベントのファクトシートを参照すること。

時間制限のあるラウンドにおいては、プレイヤーはその開始が公式に告知されるまでマッチを始めてはならない。

## ブースター・ドラフトの時間

個人戦ブースター・ドラフトにおいては、通常、以下の制限時間内に選択を終えなければならない。

| パック内の残りカード | 制限時間 |
|------------|------|
| 15 枚       | 40 秒 |
| 14 枚       | 40 秒 |
| 13 枚       | 35 秒 |
| 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        | 5 秒  |
| 2 枚        | 5 秒  |
| 1 枚        | N/A  |

これに加えて、ブースター・パックをドラフトし終わるごとに、ピックしたカードを確認するために 1 パック目は 60 秒、2 パック目は 90 秒（以下 30 秒ずつ追加される）の時間が与えられる。

## ロチェスタードラフトの時間

カードがテーブルの上に広げられてから最初のカードがドラフトされるまで、確認するための時間が 20 秒与えられる。プレイヤーは各選択を 5 秒以内で行なわなければならない。

## 双頭巨人戦ドラフトの時間

双頭巨人戦ドラフトにおいては、通常、以下の制限時間内に選択を終えなければならない。

| パック内の残りカード |        | 制限時間 |
|------------|--------|------|
| 15 枚入り     | 14 枚入り |      |
| 15 枚       | 14 枚   | 50 秒 |
| 13 枚       | 12 枚   | 45 秒 |
| 11 枚       | 10 枚   | 40 秒 |
| 9 枚        | 8 枚    | 30 秒 |
| 7 枚        | 6 枚    | 20 秒 |
| 5 枚        | 4 枚    | 10 秒 |

|     |     |      |
|-----|-----|------|
| 3 枚 | -   | 10 秒 |
| 1 枚 | 2 枚 | N/A  |

これに加えて、ブースター・パックをドラフトし終わるごとに、ピックしたカードを確認するために 60 秒の時間が与えられる。

## 付録 C - タイブレイクの解説

### マッチ・ポイント

プレイヤーは、勝ったマッチ 1 つごとに 3 点、引き分けたマッチ 1 つごとに 1 点のマッチ・ポイントを得る。（負けたマッチではポイントは得られない。）

マッチが時間切れになって、両方のプレイヤーが同じ数のゲームに勝利していたら、そのマッチは引き分けとみなす。時間切れになったときに、一方のプレイヤーがその対戦相手よりも多くのマッチに勝利していたら、マッチに勝ったと記録される。不戦勝になったプレイヤーは、3 点のマッチ・ポイントを得る。

例：

- あるプレイヤーが、6-2-0（勝-負-分）の成績であった。この場合、そのプレイヤーは 18 点（ $6 \times 3 + 2 \times 0 + 0 \times 1$ ）のマッチ・ポイントとなる。
- あるプレイヤーが、4-2-2 であった。そのプレイヤーのマッチ・ポイントは 14 点（ $4 \times 3 + 2 \times 0 + 2 \times 1$ ）である。

### ゲーム・ポイント

ゲーム・ポイントとは、マッチ・ポイントと同じように、各ゲームごとに勝てば 3 点、引き分けで 1 点を得るといったポイントである。終わらなかったゲームは、引き分けとして扱われる。プレイされなかったゲームには点数は与えられない。

例：

- あるプレイヤーが、あるマッチに 2-0-0 で勝った。このとき、そのプレイヤーは 6 点のゲーム・ポイントを得、対戦相手はゲーム・ポイントを得られない。
- あるプレイヤーが、あるマッチに 2-1-0 で勝った。このとき、そのプレイヤーは 6 点のゲーム・ポイントを得、対戦相手は 3 点のゲーム・ポイントを得る。
- あるプレイヤーが、あるマッチに 2-0-1 で勝った。このとき、そのプレイヤーは 7 点のゲーム・ポイントを得、対戦相手は 1 点のゲーム・ポイントを得る。

### マッチ・ウィン・パーセンテージ：

あるプレイヤーのマッチ・ウィン・パーセンテージは、そのプレイヤーの合計マッチ・ポイントに参加したラウンド数  $\times 3$  で割ったものである。ただし、0.33 よりも小さかった場合には 0.33 として扱われる。（マッチ・ウィン・パーセンテージの最低値[0.33]を定めることは、タイブレーカーの第 1 段階においてオポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージを計算するときにも不利になることを防ぐ）

例：

3 人のプレイヤーが、8 ラウンドのイベントに参加したが、1 人目だけが全ラウンドに参加したとする。

| 戦績                  | マッチ・ポイント | 対戦したラウンド数 | マッチ・ウィン・パーセンテージ                       |
|---------------------|----------|-----------|---------------------------------------|
| 5-2-1               | 16       | 8         | $16/(8 \times 3) = 0.667$             |
| 1-3-0 で棄権           | 3        | 4         | $3/(4 \times 3) = 0.25$ なので、0.33 を用いる |
| 3-2-0（1 ラウンド不戦勝）で棄権 | 9        | 5         | $9/(5 \times 3) = 0.60$               |

## ゲーム・ウィン・パーセンテージ：

マッチ・ウィン・パーセンテージと同じように、あるプレイヤーのゲーム・ウィン・パーセンテージは、ゲーム・ポイントとそのプレイヤーが得られ得た最大のゲーム・ポイント（通常、プレイしたゲームの総数×3）で割って求められる。ここでも、0.33よりも小さかった場合、0.33を用いる。以下の2人のプレイヤーが4ラウンドのイベントに参加したとする：

| ラウンド | 成績       | ゲーム・ポイントの合計 | プレイしたゲーム数 | ゲーム・ウィン・パーセンテージ                |
|------|----------|-------------|-----------|--------------------------------|
| 1    | 2勝（6点）   |             |           |                                |
| 2    | 2勝1敗（6点） |             |           |                                |
| 3    | 1勝2敗（3点） |             |           |                                |
| 4    | 2勝（6点）   | 21          | 10        | $21/(3*10) = 0.70$             |
| ラウンド | 成績       | ゲーム・ポイントの合計 | プレイしたゲーム数 | ゲーム・ウィン・パーセンテージ                |
| 1    | 1勝2敗（3点） |             |           |                                |
| 2    | 1勝2敗（3点） |             |           |                                |
| 3    | 2敗（0点）   |             |           |                                |
| 4    | 1勝2敗（3点） | 9           | 11        | $9/(3*11) = 0.27$ なので、0.33を用いる |

## オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ（オポ）

あるプレイヤーのオポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージとは、そのプレイヤーが対戦した相手のマッチ・ウィン・パーセンテージの平均である（不戦勝のラウンドは除く）。上に書いたマッチ・ウィン・パーセンテージの定義を用いて、それぞれの対戦相手のマッチ・ウィン・パーセンテージを算出する。

例：

- あるプレイヤーの、8ラウンドのイベントにおける成績は6-2-0であり、そのプレイヤーの対戦相手の成績は、それぞれ4-4-0、7-1-0、1-3-1、3-3-1、6-2-0、5-2-1、4-3-1、6-1-1であった。この場合、そのプレイヤーのオポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージは  $(12/24 + 21/24 + 4/15 + 10/21 + 18/24 + 16/24 + 13/24 + 19/24) \div 8$  となる。これを小数に直し、0.33を下まわる値を修正すると、 $(0.50 + 0.88 + 0.33 + 0.48 + 0.75 + 0.67 + 0.54 + 0.79) \div 8 = 0.62$  となる。
- また別のプレイヤーが、同じイベントで6-2-0の成績を得ていた。そのプレイヤーの対戦相手の成績は、不戦勝、7-1-0、1-3-1、3-3-1、6-2-0、5-2-1、4-3-1、6-1-1であった。したがって、そのプレイヤーのオポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージは、上と同じように計算して、 $(0.88 + 0.33 + 0.48 + 0.75 + 0.67 + 0.54 + 0.79) \div 7 = 0.63$  となる。

## オポネント・ゲーム・ウィン・パーセンテージ

オポと同じように、あるプレイヤーのオポネント・ゲーム・ウィン・パーセンテージは、単純にその対戦相手全員のゲーム・ウィン・パーセンテージの平均で求められる。オポを求めるときと同じように、0.33以下のゲーム・ウィン・パーセンテージは0.33として計算する。

## 不戦勝

プレイヤーがあるラウンドで不戦勝になったとき、そのマッチに2-0-0で勝ったものとして計算される。つまり、3マッチ・ポイントを得、6ゲーム・ポイントを得る。そのプレイヤーのオポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージやオポネント・ゲーム・ウィン・パーセンテージを求めるときには、それは無視される。

## 付録 D- リミテッドにおいて推奨されるブースターの組み合わせ

注：プレミア・プレイのイベントは、以下のブースターの組み合わせで行なわなければならない。

『基本セット 2020』において、リミテッド・イベントでのブースターの組み合わせは以下の通り。(2019年7月12日から)

- 個人戦シールド・デッキ：『基本セット 2020』×6 (1人あたり)
- 個人戦ブースター・ドラフトまたはチーム戦ロチェスタードラフト：『基本セット 2020』×3 (1人あたり)
- 3人チーム戦シールド・デッキ：『基本セット 2020』×12 (チームあたり)
- 双頭巨人戦シールド・デッキ：『基本セット 2020』×8 (チームあたり)
- 双頭巨人戦ブースター・ドラフト：『基本セット 2020』×6 (チームあたり)

『モダンホライゾン』において、リミテッド・イベントでのブースターの組み合わせは以下の通り。(2019年6月14日から)

- 個人戦シールド・デッキ：『モダンホライゾン』×6 (1人あたり)
- 個人戦ブースター・ドラフトまたはチーム戦ロチェスタードラフト：『モダンホライゾン』×3 (1人あたり)
- 3人チーム戦シールド・デッキ：『モダンホライゾン』×12 (チームあたり)
- 双頭巨人戦シールド・デッキ：『モダンホライゾン』×8 (チームあたり)
- 双頭巨人戦ブースター・ドラフト：『モダンホライゾン』×6 (チームあたり)

#### 付録 E - スイス式イベントにおいて推奨されるラウンド数

プレミア・イベント (ミシック予選 (テーブルトップ) など) は以下のスイス式ラウンドで運営される。非プレミア・イベントにおいても、イベント主催者の決定によりこれを用いてもよい。

マジック・フェストの会場で開催されるグランプリ・トライアルやミシック予選 (テーブルトップ) は、それぞれ固有の枠組みで運営される。参加者は、該当するマジック・フェストのファクトシートを参照し、それらの大会の枠組みについて確認するべきである。

| 参加人数 (チーム数)      | スイス式ラウンド数                        | 決勝ラウンド                                   |
|------------------|----------------------------------|--|
| 4 (双頭巨人戦・チーム戦のみ) | シングル・エリミネーション 2 ラウンド (スイス式は行わない) | 行わない (シングル・エリミネーションのみ)                   |
| 5-8              | シングル・エリミネーション 3 ラウンド (スイス式は行わない) | 行わない (シングル・エリミネーションのみ)                   |
| 9-16             | 4 (リミテッドで決勝ドラフトを行う場合) 5 (その他の場合) | トップ 8 (リミテッドで決勝ドラフトを行う場合) トップ 4 (その他の場合) |
| 17-32            | 5                                | トップ 8                                    |
| 33-64            | 6                                | トップ 8                                    |
| 65-128           | 7                                | トップ 8                                    |
| 129-226          | 8                                | トップ 8                                    |
| 227-409          | 9                                | トップ 8                                    |
| 410+             | 10                               | トップ 8                                    |

チーム戦の場合、各チームを1人のプレイヤーとして計算する。

不戦勝が与えられているイベントにおいては、1 不戦勝を持つプレイヤーは 2 人分、2 不戦勝を持つプレイヤーは 4 人分、3 不戦勝を持つプレイヤーは 8 人分として上の表を用いること。

#### 付録 F - プログラムのルール適用度

以下の表は各種プログラムのルール適用度を示している。

| プログラム名         | ルール適用度 |
|----------------|--------|
| エターナル・ウィークエンド  | 競技     |
| フライデー・ナイト・マジック | 一般     |

|                         |    |
|-------------------------|----|
| グランプリ初日                 | 競技 |
| グランプリ 2 日目*             | プロ |
| グランプリ・トライアル             | 競技 |
| ドラフト・ウィークエンド            | 一般 |
| プレリリース                  | 一般 |
| ミシックチャンピオンシップ (テーブルトップ) | プロ |
| ミシック予選 (テーブルトップ)        | 競技 |
| スタンダード・ショーダウン           | 一般 |
| 世界選手権                   | プロ |

- 2 日目に進出するための足切りが行われた後に行われる、1 日目のラウンドを含む。

All trademarks are property of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries.  
(C)2019 Wizards.