

一般ルール適用度 (REL) 用ジャッジ法

2019年5月3日更新

ほとんどのマジック・プレイヤーは楽しみのためにプレイしており、イベントを交流会として捉えています。ルール適用度一般とは、歓迎する空気と友好的な対戦環境を促進します。皆さんは、プレイしている時、ジャッジしている時、その両方でそれを反映した振る舞いをするべきです。プレイヤーもジャッジも、デッキ作成やマッチとマッチの間など時を見て助け合うことが推奨されています。諍いや疑問が生じたときの権限者はジャッジであり、私たちは、可能な限り公正で丁寧な態度を取ることが望まれます。

一般RELは多くのプレイヤーが初めて競技マジックを体験する場ですから、友好的で楽しい雰囲気を保つことは重要です。その振る舞いによって他者を怒らせたり不快にさせたりするプレイヤーには、即座にその振る舞いをやめるよう指導しましょう。それでもその振る舞いを続けるようであれば、【ゲームの敗北】を与えることでそのプレイヤーに問題の重大さを知らせることができます。もしそれでも止めない、あるいはプレイヤーが他のプレイヤーに脅迫的、暴力的、または嫌がらせの態度を取るようであれば、『重大な問題』になります。

マジックは複雑なゲームです。プレイヤーが誤りを犯すことを防ぐことはできませんが、可能な限り公正な形で状況をただすよう全力を尽くすべきです。助けを必要としているとき、あるいは何かがおかしいと感じたときに、ジャッジを呼ぶのが最善の手だと言うことをプレイヤーが知ることは重要です。我々の取るべき解決策は、ゲームに影響を与えてしまうことを恐れるのではなく、プレイヤーを教導し、ゲームを継続させることに焦点を置くものです。マッチで何かルールに反することが起きていると気付いた場合には介入すべきですが、あなたは慎重さを発揮することができます。例えば、プレイヤーが誘発を忘れていたことに気づいた時、イベントが何に重きを置いているかによって介入すべきかどうか、また介入の頻度はどうあるべきかが変わってきます。カジュアルな環境なら助けを与えるべきでしょうが、競技的なプレイ・グループではそれは比較的相応しくありません。

質問に答えるときは、答えに自信が無ければルールを再確認しましょう。そのためにマッチを1分以上止めてしまうような場合は、マッチを終わらせられるよう、忘れずにそのかかった分だけマッチの終了時に延長時間を与えましょう。違反措置指針に書かれている処理はより厳密な環境のために書かれたものなので、一般RELで行われるイベントには適用すべきではありません。プレイヤーが誤ってルールに違反した場合、下に記す措置とあなたの常識を、可能な限り最善の裁定を出すための指針にしましょう。故意にルールに違反していた場合、それは故意の違反であり、後述の『重大な問題』になります。書かれている措置がその特定の状況に相応しくないと感じたなら、両プレイヤーが納得する限り他の措置を取ることができます。優先されるのは、プレイヤーを教育することです。誤りを正すだけでなく、より慎重にプレイするようにプレイヤーに確認させるのも重要ですが、イベントを楽しくくつろいだ雰囲気を保つため、必要以上に厳しくしてはいけません。何度も思い出させたにもかかわらず同じ誤りを繰り返すプレイヤーには、もう一度やったら【ゲームの敗北】になるという警告をすることができます。この最終処分は必要ないとは思いますが、そういうことがありうると伝えることでプレイヤーは振る舞いを正すことでしょう。ルールに違反していることを知りながら行うことは、『重大な問題』です(下記参照)。

あなたのイベントが、デッキリストを使ったり、高額な賞品を出したり、その他何らかの理由で競技的であれば、一般RELでなく競技RELでイベントを運営するほうがいいかもしれません。その場合、この文書ではなくマジック違反処置指針を使うことが必要となりますので、高いRELでイベントを開催する前に、その文書について充分理解しておきましょう。

『よくある誤り』

- プレイヤーが誘発型能力(「～たび」「～とき」「～開始時に」から始まる文章で書かれた能力)を忘れた。

これらの能力は、それが本来起きているはずの時点でプレイヤーがその存在を示さなかった場合に、忘れられたものとして扱われます。この能力に「～してもよい」という語が含まれていた場合、そのプレイヤーはその行動をしないことを選んだものとして扱われます。そうでなければ、その誘発を即座にスタックに置くことが重大な悪影響を及ぼすと思われな限り、その能力をスタックに置いてください。発生していない効果に基づいて意味のある決定が成されていた場合には、その能力をス

タックに置かないでください！ 他の不正な処理は必ず指摘しなければなりません、対戦相手が誘発型能力を忘れていていることに関しては、指摘するかどうかプレイヤーが選ぶことができます。

- プレイヤーが、見るべきでないライブラリー内のカードを見た

ライブラリーのうち未知の部分の切り直してください。ライブラリーにあるカードでどちらかのプレイヤーが適正に位置を知っているものがある場合、それらのカードを元通りの場所に保つことを忘れないでください。

- プレイヤーがカードを引きすぎたか、手札に本来より多いカードを持っていた

プレイヤー全員がそのカードがどれだか区別できる場合、それを本来の場所に戻します。そうでなければ、何枚多く引いたかを確認して、その枚数のカードを手札から無作為に選び、ライブラリーの一番上に置きます。この後に切り直しはしないでください！ 開始時の手札を引いているときに起こった場合、一番上ではなくライブラリーに入れて切り直します。その後、新しい手札を元にマリガンを行なっても構いません。

- 上記以外のゲーム内の誤りを犯した

プレイヤーの誤りの大半はこれで、もっともゲームに悪影響を与えない選択肢は、その時点で異常なこと（不正なパーマメントにオーラがついているなど）を正してゲームをそのまま続けさせることであることが多いです。もしその誤りがプレイヤーがカードを引き忘れた、あるいは捨て忘れたといったものなら、その処理を即座に行わせてください。それ以外の誤りで、誤りの直後に気づいてすぐ巻き戻せる状態だったなら、巻き戻しても良いでしょう。それには、手札から無作為のカードをライブラリーに戻す（切り直しはしない）ことでカードを引く行為を巻き戻すことや、パーマメントをアンタップすること、戦闘の前に戻すことが含まれます。誤りの発生後に、様々な判断がなされたり、非公開情報が公開されたりなどの場合には非常に悪影響を与えることがあり得ますので、巻き戻すことにこだわらないようにしましょう！

- プレイヤーのデッキに不適正なカードが入っていた、あるいは相手のカードが混じっていた

デッキに入っているあるべきでないカードを取り除き、あるべきカードに戻します。そのあと、そのフォーマットの最少枚数にデッキが足りなければそのプレイヤーの選んだ基本土地・カードを入れて適正な枚数にします。こうして追加されたカードは直接ライブラリーに混ぜ入れられます。カードを引く効果の間にこの誤りが見つかった場合、訂正してデッキを切り直した後でカードを引き直させます。その後、プレイヤーに、マッチを始める前に自分のライブラリーの枚数を数え、対戦相手にサイドボードを（裏向きで）提示することを推奨しましょう。

『良くない行動』

- 切り直しが不十分だった
- サイドボードや行動決定に必要な以上の時間をかけた
- マッチ中やドラフト中に、戦略的アドバイスを求めたり与えたりした
- 遅刻(マッチへの10分以上の遅刻は放棄試合となり、ラウンド終了時までには現れなければ棄権となります)
- 利益の供与、強制、ゲーム外の方法で結果を捏造したり、トーナメントに関して賭けを行った

これらの行動をしたプレイヤーを教導することは最優先されます。そのために、『良くない行動』が続いた場合、【ゲームの敗北】の懲罰を与えることも有用な場合があります。これらの行動がルール違反であることを知りながら故意にこれらの行動をする、あるいは対戦相手がこれらの行動をするように仕向けることは『重大な問題』となります。

一般RELは多くのプレイヤーが初めて競技マジックを体験する場ですから、友好的で楽しい雰囲気を保つことは重要です。その振る舞いによって他者を怒らせたり不快にさせたりするプレイヤーには、即座にその振る舞いをやめるよう指導しましょう。それでもその振る舞いを続けるようであれば、【ゲームの敗北】を与えることでそのプレイヤーに問題の重大さを知らせることができます。もしそれでも止めない、あるいはプレイヤーが他のプレイヤーに脅迫的、暴力的、または嫌がらせの態度を取るようであれば、『重大な問題』になります。

『重大な問題』

状況にかかわらず決して許容されない類の振る舞いというものが存在します。イベント前、イベント中にプレイヤーを教導するためにあらゆる努力は払われるべきですが、以下のようなプレイヤーは、イベントから除外し、主催者の判断で会場からも退場にしてください。

- (物理的であれ口頭であれ) 攻撃的行為、暴力的行為、嫌がらせ的行為、罵倒的行為を行う。
- 有利を得る目的で、違反であることを理解した上で、ゲームあるいはイベントのルールを破ったり、ウソをついたりする。対戦相手が見ることのできないカードについての「ハッター」は許容されます。
- 盗む (ドラフト中にカードをバインダーの中のカードと入れ替えるようなことを含む)。

こうしてプレイヤーを退場にすることを【失格】と言い、プレイヤーになぜこれらの行動が認められないのか教導しなければなりません。また、あなたの判断が絶対だけれども、ジャッジ・プログラムはプレイヤー側からの申し立てを求めていると伝えてください。地域コーディネーターや高レベルジャッジ、WPN担当者に連絡して、【失格】の手順を教わることもできます。

『リソース』

質問があれば：<http://apps.magicjudges.org/> か、chat.magicjudges.org まで (英語)。

マジック・イベント規定には REL を問わずイベントを運営する上での情報が記載されています。<http://wpn.wizards.com/en/document/magic-gathering-tournament-rules> から参照できます。

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