

付録

出典：MJMJ.info マジック・イベント規定(20200124) (最終閲覧日:2020/01/25)

https://mjmj.info/data/docs/JPN_MTR_20200124.html

マジック違反処置指針(20200124) (最終閲覧日:2020/01/25)

https://mjmj.info/data/docs/JPN_IPG_20200124.html

MTR 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。

MTR 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。

MTR 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。

MTR 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、区別できるよう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。

IPG 3.4. イベント上の誤り – デッキリストの問題/Decklist Problem (DLP)

懲罰：【ゲームの敗北】

定義：

デッキリストが不適正である。または、大会中にカードをなくしたため、デッキリストを修正しなければならない。

この違反には、シールド・プール交換前に他の参加者が行なう登録中の誤りは含まれない。その修正はジャッジの判断によって行なわれるべきである。

例：

(A) レガシー・フォーマットのデッキリストに禁止カードである《Mana Drain》が含まれていた。

(B) デッキリストが56枚分しか登録されていなかった。そのプレイヤーのデッキは実際には60枚で、リストにない4枚の《払拭》が入っていた。

(C) 《龍語りのサルカン》と《揺るぎないサルカン》の両方が使用可能な大会で、デッキリストに「サルカン」とだけ登録されていた。

(D) カードを紛失し、同名のカードを用意できなかったため、リスト通りのデッキを使うことができなくなった。

(E) 《復讐のアジャニ》と登録したプレイヤーが、《不撓のアジャニ》を使用していた。

(後略)

3.5. イベント上の誤り — デッキの問題/Deck Problem(DP)

懲罰：【警告】

定義：

プレイヤーが実際に使用しているデッキまたはサイドボードが、登録されたデッキリストと整合しておらず、プレイヤーが意図していたのはデッキリストのものである。

サイドボードと一緒にそのプレイヤーのデッキでプレイされる他のカードが置かれている場合、そのカードが以下のどれかでない限り、サイドボードの一部として扱う。

- その催しで配られたプロモカード
- デッキ内のチェックリスト・カードと一致する両面カード
- デッキ内のカードの第2面である両面カード。これらのカードは、メインデッキやサイドボードと同じスリーブに入っていない。
- そのイベントで公式な代用カードの発行を受けた、損傷したカード

異なるスリーブに入っているカード、トークン、チェックリスト・カードを使っている場合の両面カードは、（サイドボードではなく）デッキが適正かどうかを判断する上では無視する。

プレイヤーが本来メインデッキにあるべきカード（か、その同名カード）を用意できない場合、それは「デッキリストの誤り」として扱う。サイドボードのカードが失われていた場合、そう記録するが、懲罰は与えない。

例：

(A) プレイヤーのデッキに60枚以上必要なところ、59枚しか含まれていなかった。ただし、彼のデッキリストには正しく60枚記されていた。

(B) 前の対戦相手の《平和な心》がデッキに混じっていた。デッキリストには適正なデッキが記されていた。

(C) マッチの第1ゲームにおいて、サイドボードにしか登録されていない《真髓の針》がメインデッキに含まれていた。

(後略)

3.8. イベント上の誤り — 区別できるカード/Marked Cards

懲罰：【警告】

定義：

デッキに入っているカードやそのスリーブの特徴によって、ライブラリー内の他のカードと区別しうる状況になっていた。この「特徴」には、傷跡や爪痕、変色、角の変形や箔押しカードの反りなども含まれる。例：

(A) スリーブ数枚の背面に小さな傷がついていた。傷がついているのは《山》、《ロクソドンの教主》、《稲妻のらせん》だった。

(B) プレイヤーが何枚かフォイル・カードを使っていて、他のカードと容易に区別ができた。

(C) スリーブを使わないプレイヤーのデッキに含まれる基本土地の背面が、他のカードと比べて明らかに褪色していた。

(後述)