

# 失格裁定(DQ)を出した時にすべきこと

## はじめに

今回は、失格裁定を出した時にすべき手続きについて、皆さんにお伝えしたいと思えます。(挨拶その他)

※失格出したことある人ー、とか参加者に聞いてみると良いか?(L2でも7-8割くらい?L1になるともっと減りそう?)

※自分で出したのが2回、関わったのが1回、出せばよかったと未だ後悔しているのが3回

## 失格裁定(DQ)って何?

そもそも、失格(DQ:Disqualification)とは何でしょうか?

IPG 1.1「懲罰の定義」の項目、およびJAR「重大な問題」の項目に記載があります。それぞれ、見ていきましょう。

---IPG 1.1「懲罰の定義」より引用---

(前略)

【失格】

【失格】は、イベント全体の完全性に損害を与えるような行為、重大な非紳士的行為に対して与えられる。

【失格】を受けるのは、そのイベントのプレイヤーであるとは限らず、観客に対して与えられることもある。その場合、その人物はウィザーズイベントレポーター(WER)に入力され、【失格】はDCIに報告される。

【失格】は、ヘッドジャッジがそのイベントの完全性にかかわる問題があると判断するに足る情報があった場合には、証明なしで与えられることもある。ヘッドジャッジの報告書に、そうであるということを明記することが望ましい。

(攻略)

---引用ここまで---

---JAR「重大な問題」より引用---

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「ハッターリ」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のを【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。

(後略)

---引用ここまで---

とそれぞれあります。

【失格】は、MTGのゲームにおいて、ジャッジが下す裁定としては、最も重く、深刻なものです。

要約すると、【失格】を受けたプレイヤーは、

- 現在のマッチに敗北する。
- 参加中のイベントから途中棄権(ドロップ)した扱いになる。
- 既に貰っていた賞品(例：参加賞)はそのまま、追加の賞品は貰えない。
- 必要であれば、主催者の判断で会場からも退場。

となります。

また、【失格】はヘッドジャッジから出されるものである、という点も押さえておく必要があります。

もしあなたがフロアジャッジで、【失格】に相当する状況かもしれない、と感じたなら、すぐさまヘッドジャッジを呼び、状況を確認してもらいましょう。

## 失格になる事項(非紳士的行為)

IPGにおいて、【失格】の裁定が出る項目は4つ存在します。それは

- IPG 4.5「攻撃的行為」  
暴力・暴言・脅迫・器物破損・その他
- IPG 4.6「イベント物品の窃盗」
- IPG 4.7「遅延行為」(IPG 3.3「遅いプレイ」も参照)
- IPG 4.8「故意の違反」

です。

IPG 4.5「攻撃的行為」、およびIPG 4.6「イベント物品の窃盗」については、MTGのルールでもそうですが、多くの国や地域で犯罪として法に記載のある行為です。

ですので、こうした事態が発生した場合、速やかに警察への通報することも忘れないでください。

あくまでゲーム上の違反として【失格】になるのは、IPG 4.7「遅延行為」とIPG 4.8「故意の違反」の2つです。

特に、IPG 4.7「遅延行為」は類似した項目としてIPG 3.3「遅いプレイ」というものもあり、多くのジャッジにとって、複雑な問題です。

## 今回の目標

- 失格を出した後の手続きについて知る。
- 失格を出す時の心構え

本当は「どういうケースが失格になるのか」ということも説明したいのですが、それをお伝えしようとする、カンファレンス1コマだけでは収まりきらない上に、様々な状況が考えられるため、一概にこうである、とは中々言えないのが本音です。

もちろん、そういった内容をカンファレンスで取り扱ってもいいのかも、と個人的には考えていますが、今回はあくまで「失格プロセス」と呼ばれているものについての説明に留めたいと思います。

L1だろうがL2だろうが、ジャッジとしてイベントに参加することがある以上、【失格】を出す状況に遭遇する可能性があるため、まずは「失格プロセス」について触れていこうと思い、今回取り上げることにしました。

ジャッジ間でも【失格】について、話題にすることはあまり無いように感じています。今回のこのカンファレンスを機に、「思っているよりは身近」であることを再認識して貰えれば幸いです。

## プレイヤーを失格にした際にすること

- WERに当該プレイヤーの失格を入力する。
- 「失格についてのよくある質問集」を用意する。
- 失格を受けたプレイヤーが落ち着くのを待つ。
- 上記の内容をプレイヤーに説明した上で、証言を提出するかどうかを尋ねる。
- WPNへの報告。

【失格】を出すために、プレイヤーや観客から必要な情報を集める必要があることは、皆さん想像に容易いですが、【失格】を出した後も、実は思っているよりもたくさんのごとをしなければなりません。

1. WERでペナルティタブを開き、当該プレイヤーの失格を入力する。

これは簡単です、WERを触ったことがある人であれば、そう難しくない操作でしょう。

(既に「ウィザーズイベントリンク」というWERに替わるもののテスト版が公開されていますが、これについてはよくわかりません、ごめんなさい。正式版が公開されたら勉強します。)

2. 「失格についてよくある質問集」を用意する。

これも簡単ですが、どこにあるかを知らないと、少し苦労するかも知れません。

WPNのHPから、「リソース」→「ルール文書」と進むとDLできます。付録資料に全文を載せてあるので、確認してみてください。

[https://media.wpn.wizards.com/attachements/player\\_disqualification\\_faq\\_jp.pdf](https://media.wpn.wizards.com/attachements/player_disqualification_faq_jp.pdf)

3. 失格を受けたプレイヤーが落ち着くのを待つ。

【失格】を受けたプレイヤーは、精神的に動揺していることが多いです。なので、急ぎたい気持ちも理解できますが、そのプレイヤーが激しく動揺しているようであれば、少し時間を与えることで、落ち着くことが多いはずです。

4. 上記の内容をプレイヤーに説明した上で、証言を提出するかどうかを尋ねる。

※次の項目で説明するので飛ばす。

5. WPNへの報告。

これが以前からの変更点です。具体的には2019年9月の段階で変更が発表されています。

この時期に、自分はジャッジをしていなかったのですが、戻ってきてから初めて失格を出した時に、提出先やその方法が変わっていたことを知り、今回のカンファレンスの議題に取り上げようと決めた次第です。

気になった方は、WPNのHPで「失格の報告先変更のお知らせ」というページを見てみてください。

<https://wpn.wizards.com/ja/article/disqualification-reports-moved-wpnwizardscom>

## プレイヤーへの説明

- なぜ失格という裁定が下されたのかについて。
- 「失格についてよくある質問集」
- 失格調査チームに対して、自身の言い分や証言の提出の機会があること。

なぜ失格を出したのか、というのは、大抵の場合、失格を告げるタイミングで既に説明してしまっていることが多いと思います。わざわざ傷をえぐりに行くようなことはしないでいいので、再三に渡っての説明は不要です。

「失格についてよくある質問集」に関しては、その紙に書かれてあることを当該プレイヤーと一緒に確認するだけで十分です。追加の質問があった場合は、記載されている連絡先にプレイヤー自身で連絡してもらおうか、重要な事柄ではない、簡単なものであればジャッジが調べて答えても問題ないでしょう。

日本や開催地域の法に触れるような行いであれば、事態の収集等を鑑みると、その時に説明できるわけもないので、落ち着いたタイミングで説明する必要があるでしょう。

証言の提出については、例えばに抵触するような行為を行ったプレイヤーとは言え、保証されるべき権利です。(とは言っても、現行犯の場合は即通報から警察へ引き渡した後、逮捕され、留置所へ勾留されることを考えると、現実的には提出できない気もしますが、そここのところどうなのでしょう？ 釈放後に提出？)

## 証言を提出してもらう際の注意事項

- 必ず、氏名、DCI番号、使用しているメールアドレスを記載してもらう。
- 自分の証言を作成するまで、記入してもらっている時も含めて、他の人の証言の内容を確認しない。

証言を提出してもらう際には、必ず、その証言者の氏名、DCI番号、使用しているメールアドレスを記載してもらう必要があります。証言は必要であれば、【失格】を受けたプレイヤー本人だけでなく、その対戦相手、観客、ジャッジを含めたその事案に関した人物からも入手することが望まれます。

【失格】を受けたプレイヤーは、そのイベントからは除外されているはずなので、十分な時間を設けやすいですが、対戦相手や観客、ジャッジは次のマッチや、タスクがある場合があるため、配慮が必要になる場合があります。

## 報告の手続き

- WER上で、「イベント番号」を控える。
- 証言を全て集めてから、WPN.Wizards.comに報告する。

※2019年10月からの変更点です。ジャッジではなく、イベント開催店舗の方が報告するようになりました。

WERで運営されているイベントには、ルール適用度やその形式を問わず、イベント番号、というものが設定されています。【失格】を報告するためには、その番号が必須になっているので、必ず控えるようにしましょう。

また、先程少しお話ししましたが、以前はジャッジが失格調査委員会に報告していましたが、現在ではイベント主催者がWPNに報告することになっています。

なので、証言等を全て準備したら、主催者とコミュニケーションを綿密に取り、報告しましょう。

主催者はイベントを運営することについては我々よりも長けていますが、こういった事務的かつ特異的な作業をするにあたって、心配になってしまうことが考えられるため、しっかりと協力体制を組む必要があるでしょう。

もしわからないことがあれば、自分たちだけで解決せずに、WPNへ直接連絡した方がいいでしょう。

なお、証言については、英訳した方がいい、と言われていますが、日本語で送ってしまっても大きな問題はありません。下手にGoogle翻訳に翻訳させた文章を併記して送るよりは、そのまま送ったほうが無難です。

もし自身で翻訳ができる場合でも、必ず日本語の原文の証言も併せて送るようにしましょう。

## 最後に

- 失格を出す事案は、唐突に現れます。もし失格を出すことがあれば、容赦はせず、事実のみを捉え、覚悟を決めて、プレイヤーにそう伝えましょう。
- 感情に流されたり、いざという時に失格を出すことをためらうジャッジは、良いジャッジとは言えません。

こういうことを言っている割には、自分はまだまだ甘い部分があるな、と思っています。それは、経験が自分の中でまだ足りないなと感じているからです。

【失格】が絡む事象は、ジャッジをしている限り、どうしても遭遇してしまいます。ルール適用度も関係ありません。FNMでも、プレリリースでも、グランプリ本戦でも、プレイヤーズツアーでも発生し得るのです。

だからこそ、自分がジャッジとして活動する際は、必ず頭の片隅に【失格】の存在を置いておかなければならないと思います。

もし、今回のカンファレンスで、皆さんに少しでもプラスがあれば、とても嬉しいです。何かわからないことがあれば、いつでも聞いてください。あるいは、ジャッジ間で議論しましょう。

ありがとうございました。