

デジタル・マジック・イベント規定

はじめに（目的と精神）

可能な限りにおいて、デジタル・イベントはどこで開催されていても一貫性を持って運営されるべきである。

これによって地球のどこにいるプレイヤーも同等の取り扱いを受け、スムーズに国際的イベントへと進むことが出来るようになる。

プレイヤーは均等に扱われるべきであり、また、この文書で示されている責任を共有するべきである。

プレイヤーもスタッフも、スムーズなデジタル・イベントを運営するという共通の目的に向かって協力すること。

プレイヤーとスタッフは、ルールとそのルールが作られた精神の両方に従い、お互いに公正かつ敬意を持って接しなければならない。

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。

この文書と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。

1. イベントの基本

1.1 イベントの種別

●環境による種別

オンライン・イベントとLANイベント

●公式戦イベント

プレミア・イベントと非プレミア・イベントの2つ

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。**明示的にプレミアでないすべてのイベントは、非プレミア・イベントである。**

●フォーマット

フォーマットは、大きく分けて2種類あり、リミテッドと構築である。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やステージからなる単一のイベントも存在する。

1. イベントの基本

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 (TO)
- ヘッドジャッジ
- ジャッジ/イベント担当者
- 成績管理者
- プレイヤー
- 観客

上記のうち最初の4つの役職は、スタッフである。ヘッドジャッジとジャッジ/イベント担当者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。

イベント会場に存在し、あるいはイベント主催者が公式イベント情報を通知する場所として指定したチャンネルに存在していて、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。観客が、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。[\[1-11観客\]](#)に記載

1. イベントの基本

1.4 参加資格

- 資格停止処分を受けている個人。資格停止処分を受けているプレイヤーは、ウィザーズのイベント運営ソフトを使ったイベントでは登録できない。他のソフトで運営するイベントでは、**主催者は資格停止中のプレイヤーが認定イベントで競技しないよう誠実に努力すること**。資格停止中の個人は、スタッフとしても参加できない。
- 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）
- 13歳未満の個人は、DCI認定デジタル・イベントには参加できない。賞金のかかったデジタル・イベントでは、18歳未満の個人には追加の制限がかかる場合がある。
- 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、自身の主催するイベントについて追加の参加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）

1. イベントの基本

1.5 ウィザース・アカウント

イベント参加者は、登録するためにマジック：ザ・ギャザリング アリーナでプレイするために必要なウィザース・アカウントを持っていない限り、マジック：ザ・ギャザリング アリーナのゲーム・クライアントを使ってアカウントを作成することができます。プレイヤーはアカウントを作成することによって利用規定、プライバシー・ポリシー、行動規範に同意する。

1. イベントの基本

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。

- ウィザーズ・オブ・ザ・コーストから認定番号を受け取っておく
- イベントに必要なと思われるだけのイベント運営プラットフォームを選ぶ
- 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
- イベントに必要な、プレイヤーやスタッフのコミュニケーション拠点（主催者がオーナーであるdiscordサーバーなど）を用意する
- **イベントの結果をウィザーズ・オブ・ザ・コーストに報告する**
- イベントのデータを（マッチに関する審判請求のため）6ヶ月間保存する

1. イベントの基本

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、観客に対して常に紳士的態度を保ち、非紳士的行為を慎む
- 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
- 他人と共有していない単一のウィザーズ・アカウントを維持する
- イベント主催者が指示したコミュニケーション・チャンネルに参加する
- 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
- この文書に含まれる規定を知る
- 物理的あるいはオンラインで参加し、そのイベントに能動的に対応できる状態である

プレイヤーは参加するために以下のものが必要である。

- 安定したインターネット接続
- 最新のマジック：ザ・ギャザリング アリーナのゲーム・クライアントとその推奨環境を満たした正常にそのプログラムを動かせるデバイス (<https://magic.wizards.com/en/mtgarena/faq>参照)

推奨環境以下のデバイスでイベントに参加する場合、ゲームプレイや接続に関して生じる問題の責任はその本人に帰すものとし、理由を問わず、イベント主催者やウィザーズ・オブ・ザ・コーストはそれらのプレイヤーに生じた問題の責任を追わない。

プレイヤーはイベント主催者が提供した備品を使うよう求められることがある。 その場合には、イベント主催者が提供した備品に関する責任はイベント主催者にあり、プレイヤーにはない。 イベント主催者が明示的に備品やインターネット接続を提供していない場合、プレイヤーは自分の道具を準備する必要があると考えること。

自身の責任を果たさなかったプレイヤーは、懲罰と調査を受ける。ウィザーズ・オブ・ザ・コーストは、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。

2. イベントの機構

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MTGアリーナが無作為に選んだプレイヤーが、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。

マッチ中の各ゲームの後には、そのゲームの敗者が次のゲームの先攻を決める。その決定はサイドボードの終了時までに行なう。**直前のゲームが引き分けに終わっていた場合、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. イベントの機構

2.3 ゲーム開始前の手順 – MTGアリーナの指名対戦の情報

各ゲームの開始前に、以下の手順を適当な時間内で行なわなければならない。

1. 対戦相手の、MTGアリーナのユーザーIDを調べる
2. MTGアリーナのゲーム・クライアントを起動し、指名対戦を選ぶ
3. 対戦相手のMTGアリーナのユーザーIDを入力する **(注：MTGアリーナのユーザーIDでは大文字と小文字は区別される)**
4. 現在参加しているステージに設定（指名対戦かトーナメント戦か）がされていることを確認する
5. そのイベントのために登録してあるデッキを選択する
6. 対戦申請を送る

両プレイヤーが申請した後、MTGアリーナのゲーム・クライアントがそれ以降の工程を行ない、ゲーム開始前の手順に従ってプレイヤーに指示を出す

2. イベントの機構

2.4 ゲームまたはマッチの、投了または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、結果が成績管理者に届けられた時点で終了したのものとして扱う。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。

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めない場合、そのプレイヤーはそのマッチを投了したのものとして扱う。

2. イベントの機構

2.5 マッチ終了時の手順

MTGアリーナでは、トーナメント戦では両プレイヤーの持ち時間は30分である。このタイマーは各プレイヤーにそれぞれ対応しており、プレイヤーが優先権を持っているか決定するべきことがあるときにだけ進む。プレイヤーのタイマーが切れたら、そのプレイヤーはそのゲームと、（必要であれば）そのマッチの残りのすべてのゲームに敗北する。

そのオンライン・イベントの成績管理者は、50分経過した時点で、ジャッジに、結果が報告されていないマッチのプレイヤーがプレイを続けているか確認するために連絡を取らせることができる。反応しなかった場合、懲罰が与えられる場合がある。（デジタル・マジック違反処置指針 3.5節〔回線切断〕参照）

2. イベントの機構

2.6 デッキ登録

プレイヤーはデッキとサイドボードを登録する必要がある場合がある。

登録されたデッキリストは、デッキと（存在するなら）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。**

プレイヤーには自分のデッキリストを見る権利がある。

デッキリスト提出期限は、イベント主催者が定める。通常、デッキリストは第1回戦の開始前が締切であるが、イベント主催者はそれよりも早い締切を定めることができる。

2. イベントの機構

2.8 公開/非公開デッキリスト

デッキリストの提出が必要なイベントは、そのリストのイベント中の扱いに関して大きく2種類に分類される。 **デッキリストはそのイベント中、プレイヤーに秘密にされる（非公開デッキリスト）ことも、プレイヤーに公開される（公開デッキリスト）こともありうる。**

イベントの同じステージに参加しているすべてのプレイヤーは、デッキリストなどの情報について均等な扱いを受ける。

2. イベントの機構

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る。

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成績管理者にその意志を伝えなければならない。成績管理者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。プレイヤーがマッチに姿を見せなかった場合、成績管理者に報告していない限り、そのプレイヤーはそのイベントから棄権したものとして扱う。頻繁に、あるいは故意に、成績管理者に報告することなくイベントから棄権するプレイヤーは、資格停止を含む懲罰の対象となりうる。

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。

イベントのシングル・エリミネーション・ステージやダブル・エリミネーション・ステージで対戦表が作られた後にプレイヤーが棄権した場合、棄権したプレイヤーがそれ以降に対戦するマッチで【マッチの敗北】を受けたものとしてそのイベントを予定通り進行する。

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。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.X節参照）。

2. イベントの機構

2.12 ビデオカバレッジ

イベントの中には、生中継や録画放送のためにビデオを使うものがある。ビデオ・コメンテーターはイベント上は観客として扱われる。カバレッジの間、イベント参加者すべてに対して敬意を持ってふるまう責任がある。

オンラインでプレイしている間に自分のマッチを放送することを選ぶプレイヤーもいる。プレイヤーがそうすることはできるが、少なくとも2分の遅延をおいて放送することが推奨される。

ビデオカバレッジでフィーチャーに選ばれたプレイヤーは、フィーチャーされる上で必要な手順が増える場合がある。それらの手順は、プレイを始める前にスタッフからプレイヤーに明瞭に伝えられる。それらの手順によってデッキリストなどの情報の参照可否がそのイベントの同一ステージにおける他のフィーチャーされたプレイヤーとの間に差異が生じてはならない。

観客も、邪魔にならない限りマッチを記録することができる。

ジャッジはプレイヤーに、そのプレイヤーがイベントに参加しているときならいつでも、問題の確認や質問や懸念の確認のために、イベント運営のためにイベント主催者が用意したチャット・サービスを通じて、ゲーム・クライアントの画面を共有するように求めることができる。

ヘッドジャッジは、その裁量で、イベントでの裁定を下す助けとしてビデオ・リプレイを使うことができる。ビデオ・リプレイは、のちの調査手順で用いられることもある。

さらなる用心として、外部情報を探し求めることの可能性や有効性を減らすため、主催者は中継に少なくとも2分の遅延を置くこと。

3. イベント規定

3.5 共有情報と秘匿情報

デジタル・イベントでは、情報は2種類にだけ区分される。共有情報と秘匿情報である。

共有情報は、ゲーム・クライアントによって公開されているあらゆる情報を含む。これには、以下のようなものがある。

- ライフ総量
- プレイヤーにつけたカウンタ～
- そのプレイヤーに適用される、ゲーム内に定義された期限が存在しない継続的効果。統治者、都市の承認、紋章など。
- プレイヤーのマナ・プールにある未消費のマナ
- 表示されているオブジェクトの名前
- オブジェクトやプレイヤーの状態（タップされているか、他のパーマネントについているか、裏向きか、など）と現在の領域
- 後にスタックに置かれて解決されることになる遅延誘発型能力
- 現在のマッチのゲーム点数
- 現在のステップやフェイズと、どちらのプレイヤーがアクティブ・プレイヤーか
- ゲームの領域に存在する各種オブジェクトの数
- 公開領域にあるオブジェクトの、クリーチャーのパワーやタフネスなどのあらゆる特性
- ゲーム・クライアントで得られる情報から類推できる情報

秘匿情報は、ゲーム・クライアントによって公開されていないあらゆる情報である。これには以下のようなものがある。

- プレイヤーの手札にあるカード
- 対戦相手には公開されているが自分には公開されていないカード（例：対戦相手が占術を行なってカードを見た場合、その見たカードがライブラリーの一番上に置かれたか一番下に置かれたかはわかるが、そのカードそのものは公開されていない。）

プレイヤーは、対戦相手の秘匿情報を能動的に求めることをしない義務がある。能動的に求めた場合、懲罰が与えられる場合がある。

6.構築・イベント規定

付録B – 制限時間

MTGアリーナでは、トーナメント戦を使って各プレイヤーに30分の持ち時間が与えられている。可能な場合はこの方法を使って時間を管理することを推奨する。

イベントの各ラウンドで結果を提出していないプレイヤーにジャッジが連絡を取る時間として、以下の通り推奨する。

- 構築またはリミテッドのイベント – 60分
- シングル・エリミネーションの準々決勝および準決勝 – 90分
- シングル・エリミネーションの決勝戦 – 時間無制限

この時間の経過後、連絡をとったジャッジにプレイヤーが反応しなかった場合、懲罰が与えられる場合がある。（デジタル・マジック違反処置指針 3.5節〔回線切断〕参照）

この時間はプレイヤーがマッチを終わらせなければならない制限時間ではなく、単にプレイヤーがプレイを続けていることをジャッジが確認し始める時間であることに注意。

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、推奨時間から逸脱する場合、それをイベントの受付前と受付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、そのイベントまたはイベント・シリーズのファクトシートを参照すること。