



IPGにおける 違反の決定について

KAZUSHI SHIMAMURA

はじめに

自己紹介

名前: 島村 和志

レベル: 2

出身: 宮城県

マジック歴: 初プレイはラヴニカ:ギルドの都、ちゃんとプレイし始めたのはゼンディカーから

ジャッジ歴: ジャッジをし始めたのは2013年、レベル1取得は2015年(多分)、レベル2取得は2016年

GP参加回数: 14回(海外を含む)

海外参加: MFストラスブール(フランス)、MFラスベガス(アメリカ)



なぜ違反の分類を学ぶのか

- **ジャッジ間で裁定を統一するため**
 - 同じ状況で違う裁定だとプレイヤーがジャッジを信頼しなくなってしまう
- **プレイヤーになにが問題だったのかを説明するため**
 - 自分の行動の何が悪かったのかを理解すれば、プレイヤーは次からその行動を注意するようになる
- **誤った裁定でプレイヤーにゲームロスを出さないため**
 - やってしまおうとかなり後悔する……

何が違反なのかを調べる

- **プレイヤーの認識している違反と、実際の違反は違う場合がある**
 - プレイヤーは誘発を忘れたと思っているが、IPG上はまだ忘れられていない
 - プレイヤーはカードを過剰に引いてしまったと思っているが、実際はLEC
- **「何をしてしまったか」ではなく「何が違反か」を調べる**
 - 2 マナしか出せないのに《予言》を唱えて、カードを2枚引いてしまった
 - 「起こったこと」は「カードを引いてしまった」だが、《予言》が適切に解決されていたなら2枚引く行為は適正な行動
 - 「違反」は唱えられない《予言》を唱えてしまったこと

2.5. ゲーム上の誤り — その他一般のゲームルール抵触行為/Game Rule Violation(GRV)

定義：

この違反は、プレイヤーが何か誤りを犯したりゲーム手順を正しく進めなかったりした場合に起こる様々な場合に適用される。総合ルールに抵触している行為のうち、他の〔ゲーム上の誤り〕が該当しないものはこの違反となる。

例：

- (A) 《神の怒り》を{3}{W}で唱えた（実際のコストは{2}{W}{W}）。
- (B) 毎ターン攻撃しなければならないクリーチャーで攻撃しなかった。
- (C) 致死ダメージを受けたクリーチャーを墓地に置かないままに置いて、数ターン後に気付いた。
- (D) カードを宣言すべきだったにも関わらず宣言していない状態の《ファイレクシアの破棄者》が戦場に出ている。
- (E) 《渦まく知識》をプレイしたプレイヤーが手札から2枚ライブラリーに置くのを忘れた。

過剰なカードを見た (LEC)

と

非公開カードに関する誤り (HCE)

2.2. ゲーム上の誤り — 過剰なカードを見た / Looking at Extra Cards(LEC)

定義：

プレイヤーが、カードの記載面を見うる行動を、適正な権利のないままにとった。

この懲罰は、複数のカードが一連の行動によって見られた場合にも1回だけ適用する。

例：

(A) 対戦相手のライブラリーをシャッフルしている間に、事故で（落としたり弾いたりして）カードを公開してしまった。

(B) ライブラリーからカードを引く際に、その次のカードまで引き出してしまった。

(C) 対戦相手にデッキを渡す際に、自分のデッキの一番下のカードを見てしまった。

2.3. ゲーム上の誤り — 非公開カードに関する誤り / Hidden Card Error(HCE)

定義：

プレイヤーが、公開されている情報だけからは修正できない誤りを犯した。

その誤りに至る行動が対戦相手に承諾されていたり、対戦相手がコントロールする継続的効果を変更したルールにより不適正になっていたりした場合は、〔非公開カードに関する誤り〕とはならない。

この違反は、それが何であるかいずれか一方のプレイヤーにしかわかっていないカードが、その誤りの前後両方とも非公開のカード群に含まれていた場合にのみ適用される。

過剰なカードが見られたものの、カード群にはまだ加わっていないのなら、その違反は〔ゲーム上の誤り — 過剰なカードを見た〕である。

例：

(A) プレイヤーが《Ancestral Recall》を唱えた後に、4枚のカードを引いた。

(B) プレイヤーが占術1を行う際に、2枚のカードを占術した。

(C) プレイヤーが《闇の腹心》の誘発型能力を解決して、そのカードを公開せずに手札に入れた。

(D) プレイヤーが手札に本来持っているべき枚数より多いカードを持っていた。

(E) プレイヤーが《予期》を唱え、ライブラリーの一番上からカードを4枚取った。

(F) 先攻プレイヤーが第1ターンにカードを引いた。

どこで区別するのか

その誤りに至る行動が対戦相手に承諾されていたり、対戦相手がコントロールする継続的効果が変更したルールにより不適正になっていたりした場合は、〔非公開カードに関する誤り〕とはならない。

●公開情報で修正できる場合は過剰なカードを見た (LEC)

- カードを引けない状態でカード1枚を手に取り、表面も見てしまったが、まだそのカードを手札に加えていない
- 占術2を行う際にカードを3枚取ってしまったが、その時点で気づいた
- カードを引けない状況で引いて、手札にも加えてしまったが、《テレパシー》で自分の手札を公開していたため、引いたカードが何であるかが両者にわかっている

●非公開カードに関する誤り(HCE)の例外事項にあてはまらないか

- 相手の《覆いを割く者、ナーセット》がいる状態で《予言》を唱えてカードを引いた
- 《予言》を唱え、カードを引く際に「3枚引きます」と宣言し、相手も「どうぞ」と言った

●本当に非公開カードに関する誤り(HCE)なのか

- 《予言》を緑3マナを使用して唱え、カードを2枚引いた

その他一般のゲームルール抵触行為 (GRV)

と

違反の見逃し (FtMGS)

2.5. ゲーム上の誤り — その他一般のゲームルール抵触行為/Game Rule Violation(GRV)

定義：

対戦相手が誤りに気づけるべき合理的な時点よりもゲームが進行していた場合、その対戦相手も違反を犯している。そのほとんどの場合、違反は〔ゲーム上の誤り — 違反の見逃し〕である。

しかし、対戦相手がコントロールする継続的効果によって変更されたルールが原因だったり、相手プレイヤーの指示に従って処理していたりしたことにより、両方のプレイヤーにその〔その他一般のゲームルール抵触行為〕の責任があるとジャッジが判断したなら、

〔ゲーム上の誤り — 違反の見逃し〕ではなく、両方のプレイヤーが〔ゲーム上の誤り — その他一般のゲームルール抵触行為〕を犯している。

たとえば、一方のプレイヤーが《流刑への道》を相手のクリーチャーに唱え、対戦相手がそのクリーチャーを墓地に置いたままゲームを続けた場合、両方のプレイヤーがこの違反となる。

2.6. ゲーム上の誤り — 違反の見逃し/Failure to Maintain Game State(FtMGS)

定義：

プレイヤーが、〔ゲーム上の誤り〕を他のプレイヤーが犯した時に即座に指摘しなかった。

ジャッジが、有利を得るため、あるいはより有利なタイミングで発見するために故意に見逃したと確信した場合、〔非紳士的行為 — 故意の違反〕の適用を検討すべきである。

対戦相手の誘発型能力を指摘しないことは、〔違反の見逃し〕にも〔故意の違反〕にも該当しない。

例：

- (A) 対戦相手が《俗世の教示者》で探したカードを公開し忘れたことに、ターン終了時まで気付かなかった。
- (B) 対戦相手の《アルマジロの外套》がプロテクション（緑）を持っているクリーチャーについていることに気付かなかった。

どこで区別するのか

責任のあるプレイヤーを調べる

デッキリストの問題 (DLP)

と

デッキの問題 (DP)

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

定義：

デッキリストが不適正であるか、プレイヤーが意図したデッキと整合していない。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。

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

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
- デッキ内の差し替え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、差し替え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。

相棒の制限に関する違反が発見され、プレイヤーがその制限に適合するためのデッキリスト修正を望まない場合、〔デッキの問題〕となる。

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《真髄の針》がメインデッキに含まれていた。

どこで区別するのか

- **プレイヤーが意図しているのはデッキリストなのか、使用しているデッキなのか**
例：プレイヤーのデッキリストには《呪われた狩人、ガラク》と記載されていたが、使用していたのは《解き放たれた者、ガラク》だった
 - プレイヤーが意図していたカードが《呪われた狩人、ガラク》の場合は、デッキの問題(DP)
 - プレイヤーが意図していたカードが《解き放たれた者、ガラク》の場合は、デッキリストの問題(DLP)
- **プレイヤーがカードをなくしてしまった場合**
 - サイドボードのカードの場合は懲罰なし（記録はする）
 - 代替りの同名カードを用意できる場合はデッキの問題(DP)（ゲーム中）
 - 用意できない場合はデッキリストを修正しなければいけないため、デッキリストの問題(DLP)
- **デッキケースにデッキ以外のカードが入っていた**
 - その催しで配られたプロモカード
 - デッキ内の差し替え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
 - それ以外のカードはデッキの問題(DP)
- **相棒の構築ルール違反**
 - 以降、使用するメインデッキを修正したい場合はデッキリストの問題(DLP)
 - そのゲーム中の修正のみの場合はデッキの問題(DP)

ご清聴ありがとうございました

