モンスター・コレクション TCG　大会運営ルール　ver2.50

最終更新日：2025 年 9 月 11 日

●前提

　この文書は「モンスター・コレクション 20 周年記念商品」および「モンスター・コレクションＤｅｕｓ（改訂版）」「モンスター・コレクションＤｅｕｓ『双星のシャンバラ』」を使用し、「モンスター・コレクション　トレーディング・カードゲーム」のルールで開催される大会運営ルールです。「モンスター・コレクションＤｅｕｓ」シリーズ単体でプレイする環境の大会には対応しておりませんのでご注意ください。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

●大会の参加人数

・最低参加人数

　参加者が 2 人以上の場合に、大会として成立します。1 人のみの場合、その参加者が自動的に優勝となります。

・運営責任者・審判

　大会の進行を行う運営責任者および審判が最低 1 名必要です。運営責任者と審判は兼任できます。また、円滑で公平な大会運営に支障が出ない場合に限り（例：大会参加者が 16 名以下の場合や、他に専任の審判がいる場合など）、運営責任者や審判が大会に参加しても構いません。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

●使用カード・サプライ

・参加者が使用するデック、ダイス、カウンター類は、可能な限り参加者自身のものを使用することを推奨します。

・スリーブの装着は自由ですが、デック内のスリーブは統一してください。召喚術師カードは、デックで使用したスリーブとは異なるスリーブでも問題ありません。トークンカードについては、手札になる可能性のないカード（《スペクター》《時の扉》）については自由ですが、手札になる可能性があるカード（《大雷の鬼姫ミヒカリ》《火雷の鬼姫ククリ》《アトラス》《コロナ》《ティンクルスター》）については山札になるカードと同じスリーブで統一してください。スリーブを入れる方向は表裏と上下をすべて揃えてください。スリーブガードも使用可能ですが、柄のある物は避け、スリーブと合計で 3 重以上になるような使用は控えてください。

・ダイスは「１～６」の目が判別できる正六面体のものでしたら、製品封入以外の物を使用しても構いま

せん。対戦相手が特殊なダイスを使用している場合は、審判にその使用の確認を取ってもかまいません。

・カウンター類に製品に封入されていない物を使用する場合は、対戦前に対戦相手に確認・了承を取れた場合のみ使用可とします。

・デックに関しては、構築ルールを遵守してください。「モンスター・コレクションＤｅｕｓ（改訂版）」および「モンスター・コレクションＤｅｕｓ『双星のシャンバラ』」封入のカードについては、一部使用制限のあるものや、カード内容の読み変えが発生するものがあります。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

●大会形式

【１】スイスドロー形式　※推奨

スイス式トーナメントとも呼ばれる、すべての参加者が一定数の試合を行う大会形式です。
参考 URL→「Wikipedia：スイス式トーナメント」 http://ur0.biz/TPRi

この形式を採用する場合、対戦記録用紙の使用が推奨されます。対戦記録用紙は、本テキストと同様にグループＳＮＥのホームページからダウンロードができます。

※対戦記録用紙と内容が同一であれば、独自に作成したものを使用しても構いません。

【スイスドローの回戦数】

スイスドロー戦は、原則として下記の回戦数で開催をしてください。

３～４人＝２回戦
５～８人＝３回戦
９～16 人＝４回戦
17～32 人＝５回戦
33～64 人＝６回戦

やむをえない理由で回戦数を変更する場合、必ず事前に全参加者に通知をしてください。

【スイスドローの得点】

スイスドロー戦は対戦結果によって、下記の点数が参加者に与えられます。

・本陣陥落　→勝利 10 点／敗北１点

本陣が陥落してゲームが終了した場合、「勝者 10 点／敗者１点」が与えられます。

・投了　→勝利 10 点／敗北１点

どちらかのプレイヤーが投了して終了した場合、「勝者 10 点／敗者１点」が与えられます。

・反則　→勝利 10 点／敗北０点

どちらかのプレイヤーがゲームの進行や勝敗に関わる重大な反則を行い、ゲーム終了の裁定が下された場合、「勝者 10 点／敗者０点」が与えられます。

・不戦勝　→勝利 10 点／敗北０点

試合開始時間から５分が経過しても対戦相手が来なかった、参加者が奇数になったなどの理由で不戦勝が発生した場合、「勝者 10 点／敗者０点」が与えられます。

・山札切れ判定　→勝利７点／敗北１点／引き分け４点

両者の山札がなくなった後の次のターンに山札切れ判定でゲームが終了した場合、「勝者７点／敗者１点」が与えられます。引き分けになった場合には、両者に「引き分け４点」が与えられます。

・千日手判定　→勝利７点／敗北１点／引き分け４点

「同じ局面（※）」が６ターン続けて起きた場合、その６ターン目の終了時にゲームが終了し、勝利判定を行います。「勝者７点／敗者１点」が与えられます。引き分けになった場合には、両者に「引き分け４点」が与えられます。

※この場合の「同じ局面」とは一方の手札・山札・捨て山のカードおよびゲームから除外したカードの内容が変化しない場合を指します。ただし例外があり、戦場からトークンカードの《スペクター》が取り除かれてから判定します。自分のターンの行動が「ユニットを自軍支配地形へ進軍する」「装備品の持ち替えをする」のみの場合にも「同じ局面」として扱います。「パワーの数の変動」は、千日手判定では考慮せず影響しません。

・時間切れ判定　→勝利６点／敗北０点／引き分け３点

規定の時間が過ぎた後の判定でゲームが終了した場合、「勝者６点／敗者０点」が与えられます。引き分けになった場合は、両者に「引き分け３点」が与えられます。

【スイスドロー戦の順位について】

スイスドロー戦では予定されていたすべての回戦の対戦が終了した後、点数の高い順に順位を決定します。

★点数が同点の場合

点数が同点の参加者が複数出た場合、オポーネントの高い順に順位を決定します。

各参加者のオポーネントは以下の手順で求められます。

〔手順①〕マッチ・ウィン・パーセンテージ＝合計得点÷（参加対戦数×10）

〔手順②〕全対戦相手（不戦勝除く）のマッチ・ウィン・パーセンテージの平均値を求め、オポーネントとする。

※自分が不戦勝した際には、その対戦における対戦相手のマッチ・ウィン・パーセンテージは、平均計算に入れない。

※手計算では大変ですが、インターネットではオポーネントを計算できるツールも公開されているので、参考にしてみてください。

補足：繰り返しになりますが、「参加対戦数」・「合計得点」については不戦勝点／不戦負点の分は含まれませんのでご注意ください。

★オポーネントも同じ場合

オポーネントまで同率の場合、上位３位（もしくは、大会運営者が必要とする順位）圏内になる可能性がある参加者に対してのみ、次の優先度で順位を決めます。

上位３位（もしくは、大会運営者が必要とする順位）圏外にしかならない場合には、同率順位として扱います。

〔優先度１〕時間切れ判定勝利の少ない者が勝利。
〔優先度２〕時間切れ判定敗北の少ない者が勝利。
〔優先度３〕不戦勝の少ない者が勝利。
〔優先度４〕罰則がより軽度な者が勝利。
〔優先度５〕同率の者全員が１Ｄを振りあい、最も高い目が出た者が上位（同じ出目なら、同じ出目の者だけで異なる出目になるまで振り直して決定）。

【２】シングルエリミネーション形式

勝ち抜きで行う大会形式です。試合開始時前に第１回戦から決勝戦までのトーナメント表を作成して参加者に公開します。１敗すると試合から脱落し、勝ち残った参加者だけが次の回戦の試合へ挑むことができます。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

●試合時間

・１試合は「30 分時に『次のターンで終了』の試合終了時間の合図／さらに 10 分で決着がつかなかった場合には『時間切れ判定』」という進行を推奨します。また、次の試合まで少なくとも 10 分以上の休憩時間を取れるようにタイムスケジュールを組むのが望ましいでしょう。運営責任者は、タイムスケジェールについて、事前に参加者へ告知しておかなければなりません。

・運営責任者は、全対戦卓で試合が終了している場合に限り、次の試合の開始時間を前倒しにしてもかまいません。ただし全参加者にタイムスケジュールの変更を随時周知しなければなりません。

・審判は各試合進行中、参加者に対して「試合終了時間」を伝えなければなりません。

・審判が「試合終了時間」を宣言した場合、即座にゲームが終了するわけではなく、「進行中のターンの、次のターン（対戦相手のターン）が終了するまで」または「さらに 10 分が経過するまで」のいずれかの条件を満たすまではゲームを進行します。審判は試合終了時間の時点で対戦が終了していないテーブルの所在を確認し、その後の処理概要について各テーブルへ周知しに行きます。

・「30 分時に『次のターンで終了』の試合終了時間の合図／さらに 10 分で決着がつかなかった」場合には、参加者が審判を呼ぶようにしてください。そして審判の確認のもと、山札切れの場合と同様の判定を行い、勝敗を決します。

・「試合終了時間」を過ぎた場合、すべてのプレイヤーはその対戦で投了を宣言することはできません。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

●デックの固定とデックリストの提出

・モンコレＴＣＧの大会では、大会を通じてデックの内容を変更することはできません。

・デック内容を変更する不正を防ぐために、運営責任者は参加者にデックリストの提出を求めることができます。デックリストの提出を求められた場合、参加者は運営責任者が規定したタイミングまでにデックリストを記入し、提出しなくてはいけません。

・デックリスト記入シートは、グループＳＮＥホームページにて公開しています。または運営責任者が認める形式なら、他のシートに記入しても構いません。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

●ダイスの対処

・ダイスがテーブルから落ちた場合や、物に引っかかって傾いた場合には、そうしたダイスを振り直します。複数個のダイスを同時に振って、そのうちの 1 個だけが落ちたり傾いた場合には、その 1 個だけを振り直すのがよいでしょう。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

●デジタル機器の注意点

・参加者は試合中、通信端末や携帯端末などのデジタル機器の使用を原則として禁止されます。ただし、通信機能のない腕時計、ストップウォッチ、タイマー、小型の卓上時計など、時間を確認するだけのデジタル機器については使用可能です。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

●リムーブ（棄権）

・参加者は試合が終了して勝敗が決した際に、大会運営本部まで、自分が大会からリムーブ（棄権）する旨を伝えることができます。大会運営本部にいる関係者は、参加者の整理番号やエントリーネームを記録し、リムーブしたことを主審に伝えます。

・いったんリムーブした参加者は、その棄権した大会へは復帰できません。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

●手札の過不足

・手札調整フェイズなどで、ミスにより「手札を上限枚数まで補充し損ねていた」場合、対戦相手の許諾を得れば不足分を補充します。故意に手札上限まで補充しなかったとみなされる場合、審判を呼び、不足分の手札を補充した上で、審判から罰則が与えられる場合があります（例：度重なる補充ミス、山札の枚数がわずかな場合、試合終了時間後に手札上限枚数まで補充しなかった場合、等）。

・手札調整フェイズなどで、ミスにより「手札を上限枚数を越えて手札を保有していた」場合には、審判を呼んでください。「手札を上限枚数を越えて手札を保有していた」参加者には、審判から警告が与えられ、過剰分の手札ぶんのカードをランダムに選んで捨札にします。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

●罰則（注意／警告／失格／退場処分）

・大会中に不正行為や非紳士的行為、プレイミス、または大会進行を妨げる行為を行った参加者には、罰則が与えられる場合があります。罰則は審判が参加者へ大して下すもので、複数の審判がいるなら主審との協議の後、その重度が決定されます。

・罰則には「注意／警告／失格／退場処分」があります。罰則はその大会が終了するまでの間、参加者１人ごとに累積して記録されます。「退場処分」以外の罰則は大会１つに対してだけ適用されるもので、同日の同会場で別の大会が行われる場合などには累積しません。

・軽度の違反やミスに対しては口頭による指導だけを行い、こうした罰則を与える必要はありません。しかし同一の参加者が軽度の違反やミスを複数回に渡って繰り返すようであれば、非紳士的行為とみなし、注意以上の罰則を与えてもかまいません。

・「注意」は中度の罰則です。前述の故意とはみなされない「手札の過不足」やわずかに自分が優位になるようなプレイミス、少しの遅刻、対戦相手からの遅延行為の申告などで与えられます。「注意」を２回受けると、「警告」として扱われます。

・「警告」は重度の罰則です。故意であることが疑われる「手札の過不足」や自分が優位になるようなプレイミス、マークドカード使用の発覚、試合時間終了前後での遅延行為、大会上位決定戦における中程度のミスや違反、大会進行に影響を与えるような遅刻、などに与えられます。「警告」を受けている参加者が、さらに「注意」または「警告」を受けると、「失格」になります。

・「失格」は大会から強制リムーブさせる罰則です。対戦相手は不戦勝になります。明白な不正や非紳士的行為、大会上位決定戦における遅延行為や故意の違反、無断リムーブ、などに与えられます。

・「退場処分」は参加者であれば大会から強制リムーブさせる罰則です。さらに参加者か見学者を問わず、大会会場からの退場と再入場不可を言い渡します。会場にいる人への侮辱や暴言、大会運営への重度のトラブルを引き起こしたり、複数人数への明白な非紳士的行為などを行う人物への処罰です。この処罰は主審ではなく運営責任者が言い渡すべきで、罰則対象者へは複数人数で対処すべきでしょう。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

●参加賞・上位賞・お楽しみ賞について

現在、グループＳＮＥおよび KADOKAWA から配布の賞品はありません。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

【更新履歴】

2025/09/11　Ver.2.50 更新。各種 Web リンクの削除や修正。千日手判定のトークンユニットに関して修正。

2020/03/06　Ver.2.00 更新。「モンスター・コレクションＤｅｕｓ改訂版」のルールへの変更対応、および「モンスター・コレクションＤｅｕｓ『双星のシャンバラ』」についての記述を追加

2019/07/23　スイスドロー戦の回戦数の追加、オポーネントについての補足を追加

2019/06/25　公開

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

作成：杉浦武夫（グループＳＮＥ）、稲垣健（ＫＡＤＯＫＡＷＡ）