

『Xross Stars』 フロアルール

1：はじめに

このルールは、『Xross Stars』の公式大会・公認大会を円滑に運営し、プレイヤーが楽しく参加し、健全に競い合える環境を実現するために定められたものです。イベントに参加する皆さんは、このルールを理解し、守るようお願いいたします。

2：プレイヤーのマナーと義務

- ・対戦相手や他の参加者には、常に敬意をもって接しましょう。
- ・試合中は、カードを適切な位置に置き、対戦相手に分かりやすいようにプレイしましょう。
- ・プレイヤーは、ルールに違反していない限り、一度行った行動を取り消すことはできません。
- ・対戦相手のカードは、丁寧に扱きましょう。また、公開情報であるカードを確認する場合でも、無断で対戦相手のカードを手にとるはいけません。
- ・ジャッジや大会運営スタッフの試合・大会進行上の指示には従わなければいけません。また、ジャッジや大会運営スタッフの質問には、正しく答えなければいけません。
- ・ジャッジや大会運営スタッフの呼びかけに応じて、試合時間に指定された場所に居なければいけません。
- ・試合中、ルールについて疑問があるときは、ジャッジを呼び、質問をすることができます。
- ・試合中、自分や対戦相手がルール上、誤ったプレイをしたり、対戦相手とルールやプレイについて見解が食い違うなど、試合に関するトラブルがあったときは、ジャッジを呼び、ジャッジの裁定を仰いでください。

3：プレイヤーの禁止行為

- プレイヤーは、以下の行為をしてはいけません。
- ・このルールや『Xross Stars』のルールに違反すること。
 - ・試合に必要なもの（使用しているカードや、プレイマット、ダメージカウンター、ダメージ表示用ダイス以外のもの）を操作したり、利用したりすること。
 - ・メモをとるなど、試合に関する記録を取ること。
 - ・過度に時間をかけてプレイすること。
 - ・試合に関係ない人物とみだりにコミュニケーションをとること。特に、試合に関する助言を求めたり、助言をしたりすること。
 - ・試合中、ジャッジに無断で席を離れること。

- ・試合以外の方法によって勝敗を決めようとする事。
- ・故意に敗北するように、対戦相手や他の人物に働きかけること。また、その働きかけに応じること
- ・対戦相手や他の参加者を、大会会場やSNSなどで侮辱すること。
- ・対戦相手や他の参加者を不快に思わせるための行為、攻撃的・威圧的な行為、公序良俗に反する行為を行うこと。
- ・公序良俗に反する服装をしたり、公序良俗に反する物品（カードスリーブ、プレイマットなど）を使用すること。
- ・大会の進行を妨害すること。

4：ジャッジの役割

- ・ジャッジは、試合が円滑かつ十全に進行するよう、プレイヤーの質問に答えたり、裁定を下す役割があります。
- ・ジャッジは、プレイヤーがルール上、誤ったプレイをしたり、ルールやプレイについてプレイヤー同士の見解が食い違うなど、試合に関するトラブルがあったときは、両プレイヤーからヒヤリングを行い、裁定を下す必要があります。
- ・ルール上の誤りなどが発生した際、ジャッジは試合状況を正しい状況に修復するか、あるいはそのまま続行するかを判断します。誤りの発生から試合が進行していないなど、正しい状況に容易に修復できる場合、試合を巻き戻すなどの方法で試合を修復します。試合の修復が困難な場合などは、そのまま試合を続行することがあります。
- ・ジャッジは、ルールに違反したプレイヤーに対し、ペナルティを下すことができます。
- ・ジャッジは、多くのプレイヤーが楽しめ、かつ、公平な競技環境となるよう、大会を運営しなければいけません。

5：カードとスリーブ

- ・プレイヤーは、株式会社Game & Co.が認める、公式のカードを使用しなければいけません。
- ・プレイヤーのカードは、表側から見たときに、どのカードか識別が容易な状態でなければいけません。
- ・プレイヤーのデッキおよびタクティクスデッキのカードは、表側を見る以外の方法で、識別可能な（マークドの）状態であってはいけません。
- ・プレイヤーは、カードにスリーブ（カードを保護するための袋状のフィルム）を付けることができます。また、プレイポイントカード、タクティクスカードおよびリーダーカードには、カードローダー（カードを保護するための板状のケース）を付けることができます。
- ・カードにスリーブを付ける場合は、デッキのカードとタクティクスデッキのカードは、異なる（視覚的に混同しない）スリーブを使う必要があります。

・1枚のカードに複数のスリーブを付ける場合、シャッフルしやすい厚みでなければいけません。また、1枚のカードに付けられるスリーブは3つ（3重）までとします。

6：シャッフル

・シャッフルとは、複数のカードを、それぞれのカードの順番がお互いのプレイヤーに分からなくなるよう、ランダムに混ぜることです。

・プレイヤーがシャッフルを行った後、対戦相手はシャッフルされたカードを受け取り、カット（カードをいくつかの束に分け、それらの束の順番を並び替え、1つの束に戻すこと）か簡単なシャッフルを行います。

・プレイヤーが、シャッフルおよびカットを行うときは、対戦相手の見える位置で、カードを傷つけないように、適切な時間内に行わなければいけません。

・プレイヤーが、シャッフルおよびカットを行うときは、カードの表面を見てはいけません。

7：投了・棄権・時間制限

・プレイヤーは、試合中、いつでも試合を投了する（負けを認める）ことができます。

・投了は試合に対して行われます。今行っているラウンドのみを投了することはできません。

・プレイヤーは、試合と試合の間に、ジャッジに申告することで、大会から棄権（ドロップ）することができます。プレイヤーが大会から棄権する際は、必ずジャッジに申告するようにお願いいたします。

・公認大会において、試合に時間制限を設ける際は、クイックマッチの場合1試合15分、フルマッチの場合「ショップバトル」は1試合30分、「クロスタ交流会」「スターターデッキ交流会」は1試合40分を推奨します。

・制限時間が終わった後、まだ試合が終了していなかった場合、その試合を行っているプレイヤーは、どちらも試合に敗北したものとします（それまでのラウンドの勝敗は問いません）。

・公式大会のシングルエリミネーションなど、勝者をどちらかに決めなければならない場合は、制限時間終了後の処理を、大会ごとに定めることができます。

8：ペナルティ

・ジャッジは、ルールに違反したプレイヤーに以下のペナルティを下すことができます。

・以下のペナルティは例および目安であり、ジャッジが裁量をもって決めることができます。

・ジャッジは、同じプレイヤーによって違反が繰り返されたとき、より重いペナルティを下すことができます。

・注意：軽度のミス、不注意による軽度の違反

- ・ 警告：過度に時間をかけたプレイ、軽度のマナー違反
- ・ 試合の敗北：試合への遅刻、デッキの構築条件違反
- ・ 大会の失格：故意かつ重大な違反、重度の公序良俗に反する行為