

最終更新日：2025 年 11 月 26 日

TCG「ガンダムカードゲーム」

<公認大会>

フロアルール

Ver.1.1.1

この文書は、トレーディングカードゲーム(以下、TCG)「ガンダムカードゲーム」の公式・公認大会についての規定を記した文書である。ガンダムカードゲームのイベントは「公式大会」と「公認大会」の2種類がある。株式会社バンダイが主催する大会を「公式大会」、株式会社バンダイが開催を認めた大会を「公認大会」とする。本規定は、このうち「公認大会」についての規定書である。特定のイベントの「大会レギュレーション」において、この規定との矛盾が発生した場合、「大会レギュレーション」が優先される。

はじめに

この「ガンダムカードゲーム公認大会フロアルール」は、イベントに参加する皆さんが、気持ちよくガンダムカードゲームのバトルを楽しめるよう定められたルールです。

対戦の勝ち負けにこだわるだけでなく、イベントに参加した皆さんが気持ちよくガンダムカードゲームを楽しむことができるよう、お互いにルールを守り、良いイベントを目指しましょう。

【もくじ】

第1章：イベントに参加する皆さんへ

第2章：プレイヤーの皆さんへ

第3章：観戦者の皆さんへ

第4章：ジャッジについて

第5章：使用できるカードについて

第6章：スリーブについて

第7章：トークンについて

第8章：イベント進行について

第9章：対戦の終了および勝敗について

第10章：大会の途中棄権について

第11章：不正行為による対戦結果の操作について

第12章：ペナルティについて

第1章：イベントに参加する皆さんへ

ガンダムカードゲームのイベントに参加する皆さんは、お互いを尊重し、思いやりを持って相手と接するよう心がけましょう。また、不正行為を行わないようにしましょう。

第2章：プレイヤーの皆さんへ

プレイヤーの皆さんは、決められたルールやマナーを守り、お互いが気持ちよく対戦ができるようフェアプレイを心がけましょう。そのためには、対戦相手に対して、常に思いやりを持って接することが必要です。

対戦に関するマナーについて、プレイヤーの皆さんは以下のことを心がけなければなりません。

- 対戦前、対戦後それぞれ対戦相手にはあいさつをするように心がけましょう。
- 対戦中はタイミングや、効果の宣言をはっきりと行い、対戦相手もそれにきちんと答えるようにしましょう。
- 対戦中は、対戦相手やジャッジ（またはスタッフ）にわかりやすいよう、きちんとカードや持ち物などを整理してプレイをするように心がけましょう。
- 対戦相手のカードは丁寧に扱きましょう。また、対戦相手のカード（場にあるカード、公開されたカード、トラッシュにあるカード）を確認する場合は、対戦相手の許可を得てから行うようにしましょう。カードに指示がない限り、対戦相手の手札や山札を見てはいけません。
- 対戦相手が不快に感じる行為をしてはいけません。
（例：大きな声を出す。相手の悪口を言う。わざと時間をかけてプレイする。手札などを用いて不要なシャッフルを繰り返し行う。等）
- 対戦中に席を離れる場合は、対戦相手とジャッジ（またはスタッフ）から許可をもらいましょう。
- 対戦中に不明点があった場合、ジャッジ（またはスタッフ）を呼びましょう。
- 対戦中にルールに関して疑問が発生した場合、プレイヤーの皆さんは、ジャッジ（またはスタッフ）を呼んで、その疑問について確認することができます。このとき、プレイヤーの皆さんは、ジャッジ（またはスタッフ）によって決められた内容に従わなければなりません。
- 対戦中に対戦に関係のないもの(デッキ、リソースデッキ、トークンカード、GUNDAM ASSEMBLE、プレイマット、サポートアイテム以外のもの)は机の上に置かず、可能な限り触ってはいけません。
※ダメージやAPなどの状態を記録する目的で以下の物が使用できます。
 - サイコロやダイス(正二十面体以下のもの)
 - ダメージカウンターシート
- 対戦中に、ルール上問題の無い行動を取り消すことは、原則としてできません。対戦相手が断りなく操作を修正しようとしたときは、ジャッジ（またはスタッフ）を呼んで対応をしてもらいましょう。
- 盗難や事故防止のため、プレイヤーは手荷物の管理に注意を払うようにしてください。

第3章：観戦者の皆さんへ

大会を観戦する場合は、対戦や大会の運営に支障が出ないように、大会で決められたエリアからマナーを守って観戦をするようにしましょう。対戦に関する発言や助言、干渉をしてはいけません。これが守られなかった場合、ジャッジ（またはスタッフ）の判断により、観戦をご遠慮頂く場合があります。

第4章：ジャッジについて

すべてのジャッジは、決められたルールを守り、公正かつ円滑な大会運営がなされるよう、イベントに参加する皆さんやスタッフと協力しあわなければなりません。また、すべてのプレイヤーの模範となるように、紳士的な対応が求められます。

すべてのジャッジは、プレイヤーから「ゲームルール上誤った行為」の確認があった場合、一方ではなく対戦者同士の話を聞いて適切にゲームを進められるよう裁定し、正しい状況に戻します。対戦が進んだ後で誤った行為が発覚した場合は、そのまま対戦を続行することがあります。また、すべてのジャッジは、ルールの間違いやプレイヤーの不正行為または不正と疑わしき行為、常識に反した行動を発見した場合、これに介入して指摘、修正することができます。

第5章：使用できるカードについて

プレイヤーは、大会毎のレギュレーション（＝大会毎に定められたルール）で決められたカードを使用します。どのような大会でも、偽造されたカード（コピーや手作りによる代用カードを含む）を使用することはできません（トークンカードはその限りではありません）。

カードのオモテ面・ウラ面・側面に、同じデッキ内のカードと区別できる傷、汚れ、印、反りなどがある場合、ジャッジの判断により使用できない場合があります。

ただし、スリーブを使用することで区別がつかなくなる場合は、使用することができます。

また、販売・頒布されてから7日間が経過していない新規のカードナンバーのカードは、一部のイベント（ニュータイプチャレンジ、チャンピオンシップに関連する大会）では使用できません。（すでに7日以上前に発売・頒布しているカードと同一のカードナンバーのカードやリソースカードなどのデッキに入らないカードは、7日間が経過していなくても使用することができます。）

■ GUNDAM ASSEMBLE（ガンダムアッセンブル）の使用について

GUNDAM ASSEMBLE（ガンダムアッセンブル：ミニチュアサイズのガンブラ）は、原則公認・公式イベントで対応するトークンカードの上に置いて使用することが可能です。また、トークンカードを用いないで、GUNDAM ASSEMBLE だけで使用することはできません。但し、店舗・大会レギュレーションにより使用ができない場合もございます。予めご了承下さい。

■ リソースカードおよびトークンカードの使用について

リソースカードおよびトークンカードは、販売・頒布されているすべてのカードが使用できます。

リソースカードおよびトークンカードは、すべての言語のカードが使用できます。

第 6 章：スリーブについて

・デッキについて、**不透明なスリーブを着用することが必須です。**

・デッキのスリーブについて、すべて同じ不透明のスリーブにカードを同じ向きで 1 枚ずつ入れていないと駄目です。1 枚のカードに対して 2 枚までスリーブを重ねて使用することが可能です。その場合はすべてのカードに対して、同じ枚数・重なり順で、かつ、二重のうちどちらか 1 つは不透明のスリーブを使用してください。

※デッキにおいて、透明スリーブのみの使用、少しでも裏が透けているスリーブの使用はペナルティの対象です。

・リソースデッキ、トークン（EX ベース、EX リソース含む）について、①**不透明なスリーブを着用する、②透明なスリーブを着用する、③スリーブを着用しない、のいずれかから選択することが可能です。**

・リソースデッキ、トークン（EX ベース、EX リソース含む）に**不透明なスリーブを着用する場合、デッキ、リソースデッキ、トークンそれぞれ異なるスリーブを着用する必要があります。**

・トークンに不透明なスリーブを着用する場合、ユニットトークン、EX ベース、EX リソースですべて同じ不透明なスリーブを着用する必要があります。

・EX ベースのみ、プラスチック製のカードローダーを使用することができます。

他のトークンとスリーブの状態を揃えたうえで、その上からカードローダーを装着してください。

※カードローダーを使用する場合、カードローダーの中には EX ベースとそれに着用しているスリーブ以外のもの（他のカードやステッカー等）を入れることはできません。

・デッキ、リソースデッキ、トークン（EX ベース、EX リソース含む）**すべてにおいて、三重以上のスリーブの着用はペナルティの対象です。**

・不透明なスリーブについて、公式スリーブ、無地のスリーブ以外の使用も可能です。

※大会の公平性に影響が出る可能性があるもの、著作権を侵害しているものや公序良俗に反しているものなど、大会のルールやマナーから逸脱しているものは、ジャッジまたはスタッフの判断でペナルティの対象になる可能性があります。

※大会によっては、大会主催者が指定するスリーブの使用が義務とされる場合もあります。

- ・特定のカードの見分けがつく可能性があるスリーブや、カード内容が著しく確認できなくなるようなスリーブの使用は、ジャッジまたはスタッフの判断でペナルティの対象になる可能性があります。
- ・大会において、ジャッジまたはスタッフにスリーブが使用できないもの（著しく視認性が悪い、テキスト部分が隠れている等）と判断された場合、プレイヤーはより適したものに交換する必要があります。交換できない場合、ペナルティの対象になりますので、交換用のスリーブを持参することを推奨します。

第7章：トークンについて

トークンを用意する場合、以下のうちいずれかを使用できます。

- ・表示形式(アクティブ・レスト)を示せる公式から販売・頒布されているカードサイズのもの

トークンカードは、好きな枚数用意して構いませんが、デッキ内にトークンを使用する効果を持つカードが構成されている場合、必ず用意しなければなりません。ゲーム中、トークンカードの枚数が足りない場合、両者確認の上であればアクティブ/レストがわかるカード状のもので代用可能です。トークンカードは、どの効果で使うトークンなのかを事前に宣言する必要はありません。

第8章：イベント進行について

I. シャッフルに関して

デッキをシャッフルするとは、デッキのカードの順番が、お互いのプレイヤーにわからないよう、十分ランダムになるまでよく混ぜることです。すべてのプレイヤーのデッキは、それぞれの対戦が開始したときは、十分ランダムになるようシャッフルされた状態でなければなりません。デッキをシャッフルするとき不正な操作を行った場合、厳しいペナルティが科せられる対象となります。

※ペナルティについては、第12章に詳しく書かれています。

■プレイヤーによるシャッフル

プレイヤーは自分のデッキの中身が十分ランダムになるよう、満足するまでデッキをシャッフルするまたはカット（テーブルの上に置いた状態から、いくつかの山に分けてひとつにまとめる切り方）することができます。ただし、対戦相手に見える位置で適切な時間内に行い、カードに傷をつけたり中身を見たりしないよう注意しなければなりません。

デッキのシャッフルを行った後に、確認として相手にカットまたはシャッフルをしてもらってください。確認で行うカットやシャッフルは、時間をかけすぎないように行ってください。

対戦相手がデッキをシャッフルしなおした、またはカットした後、プレイヤーは自分のデッキをシャッフルすること、カットすることはできません。

ただし両者が了承した場合に限り、相手にシャッフルして頂く必要は御座いません。

■相手の代理でカットを行う場合

自分のデッキをシャッフルした後、代理でカットを行う場合はお互いのプレイヤーが同意した手順で行ってください。また、通常のカットと同様に代理で行うカットは時間をかけすぎないように行ってください。（代理で行うカットの手順例）

1. シャッフルしたプレイヤーは、デッキを同じくらいの枚数の3つの束に分けます。
2. 相手は、3つの束を自由な順番で指定して、上から積み重ねてもらおうよう伝えます。
3. 指定された順番で3つの束を上から積み重ねます。

■ジャッジによるシャッフル

ジャッジは「ゲームルール上誤った行為」を適切に処理する際に、プレイヤーのデッキをシャッフルする権限を持っています。ジャッジがデッキをシャッフルした後、プレイヤーはデッキをシャッフルすること、カットすることはできません。

II. 時間切れに関して

各対戦において、予告された終了時刻が来た時点でまだ勝者が決定していなかった場合、勝敗判定は行わず、その対戦は両者敗北となります。

また特定のイベント（公式大会決勝ラウンド、トーナメント戦）において、その時間内でゲームが終了しなかった場合、現在進行中のターンが先攻プレイヤーのものか、後攻プレイヤーのものかによって、以下のように追加のターンが与えられる場合があります。

- ・先攻プレイヤーのターン中に時間切れになった場合

進行中のターンを0ターンとして、追加3ターン

- ・後攻プレイヤーのターン中に時間切れになった場合

進行中のターンを0ターンとして、追加2ターン

上記の追加のターンでもゲームが終了しなかった場合、以下の手順に従って勝敗判定が行われます。

1. シールドエリア（ベースとシールドの合計）の枚数が多い方が勝利（同数の場合は次へ）
2. デッキの残り枚数が多い方が勝利（同数の場合は次へ）
3. 両者敗北

III. デッキを確認する効果に関して

カードの効果によってデッキを確認する際、過度に遅い場合、罰則の対象になる可能性があります。

第9章：対戦の終了および勝敗について

対戦の終了および勝敗については、大会ごとに定められたレギュレーションに従い、決定されます。

対戦記録用紙に対戦結果を記入またはジャッジが対戦結果を確認した後では、対戦結果についてくつがえ

すことはできません。

第 10 章：大会の途中棄権について

大会の途中で棄権を希望するプレイヤーは、原則としてジャッジ（またはスタッフ）にその旨を知らせて、許可を得なければなりません。対戦相手が発表された後、対戦が始まる前に棄権することが決まったプレイヤーは、その対戦は不戦敗扱いとなり、その後大会から棄権したこととなります。

また、棄権した場合は記念品などを入手する事は出来ません。

第 11 章：不正行為による対戦結果の操作について

プレイヤーはどのような大会であっても、対戦相手と相談して試合結果を決定する、もしくは改ざんする行為をしてはいけません。

対戦結果を不正に操作した場合、厳しいペナルティが科せられる対象となります。

※ペナルティについては、第 12 章に詳しく書かれてあります。

第 12 章：ペナルティについて

この「ガンダムカードゲーム公認大会フロアルール」や「ルールマニュアル」、大会ごとのレギュレーションに書かれていることが守られなかった場合、《ジャッジやスタッフ》の権限により、ペナルティが科せられる場合があります。

ペナルティは、イベントや大会のレベル、またルール違反の程度や状況から《ジャッジまたはスタッフ》が判断し、科せられます。

また、ペナルティが科せられた後もルール違反が繰り返し行われた場合は、より厳しいペナルティが科せられる場合があります。

【ペナルティの種類と適用の原則】

※以下①～④ペナルティの適用例は、あくまでも一例です。同様の違反でも、《ジャッジまたはスタッフ》の判断により、より軽い（もしくは重い）ペナルティが科せられる場合があります。

① 【注意】

イベントの間プレイヤーごとに記録されるペナルティである。「ゲームルール上誤った行為」に対し、ジャッジはできる限り正しい状態に戻すが、完全に元の状態に戻すのが難しい誤りの場合に与えられる。何度も【注意】を受けた場合、【警告】に格上げされることがある。

② 【警告】

イベントの間プレイヤーごとに記録されるペナルティである。重大なものではない違反に対して与え

られる。何度も【警告】を受けた場合、【敗北】や【失格】に格上げされることがある。

③ 【敗北】

悪質な違反の場合や、違反行為によって対戦の続行が不可能になった場合に対して与えられる。

【敗北】が与えられた場合、そのゲームは即座に終了する。

【敗北】を与えることができるのは、大会主催者と、主催者から【敗北】を与えることが許可されたジャッジのみである。

④ 【失格】

非常に悪質な違反や、イベント全体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。

プレイヤーに【失格】が与えられた場合、そのプレイヤーは現在の対戦に敗北し、以後の対戦にも参加できなくなり、それまでの成績に対する賞品を受け取ることはできない。

【失格】は観客に対して与えられることもあり、その場合は会場から退出しなければならない。

※公式大会では上記に【出場停止】が加わります。