

# 大会レギュレーション

2018/05/31 新幕レギュレーション制定

2018/08/17 シーズン 2 に伴う改訂

2019/06/07 シーズン 4 に伴う改訂

2019/12/06 シーズン 5 に伴う改訂

2020/02/01 季節戦制定に伴う改訂

2020/09/23 シーズン 6 に伴う改訂と賞品の取り扱いに関する明文化

2020/12/07 季節戦更新に伴う改訂

2021/05/04 シーズン 6 - 2 ならびに巫鏡杯に向けた改定

2021/06/07 起源戦に伴う改訂

2021/12/02 シーズン 7 に伴う改訂

2022/01/18 シーズン 7 大型イベントに向けた改定

2022/02/07 起源戦更新に伴う改訂

2022/05/06 シーズン 7 - 2 に伴う改訂

2022/08/01 起源戦更新に伴う改定

2022/11/11 シーズン 8 に伴う改定

2023/07/14 シーズン 8 - 2 に伴う改定（次の改訂まで、改定箇所は赤字で表記）

## 本文について

本文は『新幕 桜降る代に決闘を』シリーズを用いた公式、準公式、公認イベントで大会を行う際のルールを記載したものです。ひとつ前のシリーズである『桜降る代に決闘を』（『第二幕』を含む）を用いる場合は、そちらのレギュレーションに準拠しますのでご注意ください。

## 人数規約

### 参加者

大会は参加者が 4 人以上の場合のみ成立します。

団体戦大会は参加者が2人以上かつ3の倍数の場合のみ成立します。参加者は何かしらの方法で3人一組のチームを作成し、チーム内のプレイヤーの間で大将、副将、三将を定めてください。

## 審判

大会には最低1人の審判が参加者とは別に必要です。但し、参加者がちょうど4人となる場合に限り、審判は参加者を兼ねても構いません。団体戦大会では審判は参加者を兼ねることはできません。

## 大会形式

### 運営方法

大会の形式は原則的にスイスドローとなります。スイスドローについてご存じない場合は、以下のアドレスをご参照ください。

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B9%E3%82%A4%E3%82%B9%E5%BC%8F%E3%83%88%E3%83%BC%E3%83%8A%E3%83%A1%E3%83%B3%E3%83%88>

但し、事前の合意があれば総当たり、シングルエリミネーション、ダブルエリミネーションなどの別の形式にしても構いません。その場合はイベントの申し込みに際し、その旨をコメントに記載してください。

### 使用できるメガミについて

大会で使用できるメガミを定める規格として完全戦と季節戦があります。完全戦では全てのメガミが使用できます。起源戦では14から16柱のオリジン版メガミが使用できます。2023年3月から2023年7月に使用できるメガミは以下の通りです。

ユリナ、サイネ、ヒミカ、トコヨ、オボロ、シンラ、ハガネ、チカゲ、サリヤ、ライラ、コルヌ、メグミ、カナエ、レンリ

完全戦や起源戦を選択したうえで、大会ごとに使用できるメガミを制限するルールを定めても構いません。その場合はそのルールをすべての参加者がイベントの開始前に確認できるようにしなくてはなりません。

### 使用できるカードについて

大会で使用できるカードはシーズンならびにそれに伴うカード更新と禁止改訂にて管理されています。ある拡張が一般店舗で発売されてから次の拡張が一般店舗で発売されるまでをひとつのシーズンと定めます。

『新幕』シリーズにおける基本セットから一般店舗で発売されている最新の拡張までの全てのカードが使用できます。

カードの更新は最新の拡張が一般店舗で発売され、シーズンが移り変わると同時に適用されます。プロキシカードの大会への使用は（大会のルールとして特記されていない限り）できません。更新後のカードをお持ちでなく、更新前のカードを用いる際には読み替えて使用してください。

但し、シーズン8-2の期間は8→8-2の更新カード並びにAレンリのカード全てはプロキシカードへの使用を許可します。その際は裏面が透明でないスリーブを使用し、裏面や厚みからカードの表面を読み取れないようにしてください。

禁止カードは原則的に毎月の第一月曜日での禁止改訂のたびに更新され、直ちに適用されます。禁止カードとして定められたカードは眼前構築ならびに桜花決闘において存在しないものと扱います。全体に対して定められた禁止カードは常に、特定の組み合わせに対して定められた禁止カードは双掌繚乱で特定の組み合わせを宿している場合に限り、眼前構築ならびに桜花決闘において存在しないものと扱います。シーズンが移り変わると同時に禁止カードは更新され、全体に対して定められた禁止カードは全て解除されます。

## 参加者の持ち物

参加者は以下のもの全てをご持参頂く必要があります。

- ボード2枚
- 桜花結晶36個
- 集中力カード1枚
- 自分が使用するメガミのカード全て
- 自分が使用するメガミの追加コンポーネント（計略ボードなど）

主催者側が用意できるものがある場合は、申込に際してコメントに記載してください。例えば公式大会では、ボードと桜花結晶は大会側が用意します。

## 試合中のルール

### 双掌繚乱のルール

メガミの選択は原則的には以下のいずれかとし、特記ない限りは通常選択とします。それ以外の方法による大会は可能ですが、その場合は申し込みに際してコメントに特記してください。

### 通常選択

大会の受付時にメガミ2柱を申請します。そして、大会中は常にその2柱を使用します。1試合1回勝負です。

### 随時選択

大会の試合ごとにメガミを選択します。双方のプレイヤーは秘密裏に選び、同時に公開します。1試合1回勝負です。

---

## 簡易神話大戦

この形式の大会は3回戦に限られます。全勝した全てのプレイヤーが優勝と扱われます。

大会の受付時にメガミ6柱を申請します。各試合において、双方のプレイヤーは使用できるメガミから2柱を秘密裏に選び、同時に公開します（この際に、どのメガミが現在使用可能かどうかは見るができます）。そして眼前構築と桜花決闘を行います。1試合1回勝負です。

各試合の勝敗に寄らず、使用したメガミにはチェックが付けられ、以降の試合では使用できなくなります。

---

## 団体戦

この形式の大会は団体戦大会に限られます。チームは各プレイヤーに紐付けられた「相棒」にあたるメガミ1柱ずつ計3柱と、その他のメガミ3柱を大会の受付時に申請します。

各試合において、大将は大将と、副将は副将と、三将は三将と対戦します。そして、全プレイヤーは自らの相棒を全て公開します。その後、チーム内で自由に相談し、それぞれの相棒と組み合わせるメガミを申請した残り3柱の中からチーム内で分配する形で秘密裏に決定してください。決定が終わったら同時に公開します。

大将戦、副将戦、三将戦いずれも1試合1回勝負です。そしてチーム内で2勝したチームが勝者となります。

*謝辞：この形式はユーザーの方が考案したのですが、大変すばらしいため公式のレギュレーションに記載させて頂くことにいたしました。この場でお礼申し上げます。*

---

## 三拾一捨

大会の受付時にメガミ3柱を申請します。双方のプレイヤーは各試合でそれらの3柱を対戦相手に渡します。次に対戦相手から受け取ったタロットから1柱を取り除き、対戦相手へと返します。そして、自分へと帰ってきた2柱を使用します。1試合1回勝負です。

このルールは現在の大会イベントにて用いられている標準的なルールです。各シーズンで行われる大規模大会ではこのルールが採用されます。

---

## 神話大戦

大会の受付時にメガミ6柱を申請します。双方のプレイヤーはそれらの6柱から2柱を秘密裏に選び、同時に公開します。そして眼前構築と桜花決闘を行います。

その決闘の勝者は使用した2柱を取り除きます。結果、一方が4柱、もう一方6柱を持った状態になります。続けて双方のプレイヤーは残るメガミから2柱を秘密裏に選び、同時に公開し、同様の決闘を繰り返します。

最終的に、先に3勝し、全てのメガミを取り除いたプレイヤーが勝者となります。

このルールは上級者向けであり、1試合が最大で3時間程度かかります。

## 試合時間のルール

1試合の時間は大会ごとに定められ、大会の開始前に参加者に告知されます。1試合の時間は45分で、眼前構築は5分、桜花決闘は40分とすることが推奨されます。

試合前または試合開始から5分以内に限り、審判は特定の試合を時間無制限としても構いません。その際には、その試合に参加しているプレイヤー双方の合意を取ることを推奨します。

眼前構築が残り1分となった時点と、桜花決闘が残り15分および5分となった時点で、審判はアナウンスを行うことが推奨されます。

双掌繚乱ルールが三捨一拾や簡易神話大戦におけるメガミの選択の決定など、眼前構築・桜花決闘以外にプレイヤーが選択を行う必要がある場合、事前にその制限時間を決定し、告知することが推奨されます。

### 三捨一拾などのメガミの選択が時間内に終了しなかった場合

時間内に選択が行われない、どのような選択を行ったのかが明確でないなどといった場合は、原則として必要な選択が行われた後の状態となるよう、審判が無作為に選択を行います。

### 眼前構築が時間内に終了しなかった場合

時間内に総合ルールにて定められている眼前構築を終えられなかった場合、審判は通常札・切札それぞれについて、所定枚数から超過している場合は適切な枚数となるように無作為にカードを取り除きます。不足している場合は使用しているメガミ2柱のカード全てを合わせ無作為なカードを加えることで適切な枚数となるように追加します。

眼前構築にて選択した通常札ないし切札が明確でない場合は、それらが0枚であるものとして扱います。

### 桜花決闘が時間内に終了しなかった場合

時間内に桜花決闘が終わらなかった場合、時間が終了した時点で全ての処理を停止し、審判は原則として両者の敗北として試合を終了します。一方のプレイヤーが不当に多くの時間を占有していた場合や、時間切れ前に使用が宣言されていたカードの効果等により一方のプレイヤーが勝利することが明確である場合、審判は両者の敗北とする代わりにどちらか一方のプレイヤーの勝利とすることができます（判断が付かない場合は両者を敗北とすることを強く推奨します。このような審判の介入を許可しているのは、勝敗が自明な状況で本ルールを悪用することを避けるためのものです）。

桜花決闘を続けた場合の勝敗が明らかであったとプレイヤー双方が合意した場合、敗北する側のプレイヤーは投了を行うことが推奨されます。時間切れ後に投了が行われた場合、投了された側のプレイヤーの勝利として試合を終了します。これは後述する勝敗の譲渡に当たりません。

競技的な大会でない場合は、大会の運営上問題ない場合に限り、審判の判断で時間切れ後に延長戦を行うことができます。

## 試合中に見られるもの

本品ならびに公式サイトで配布されているカードリストを除き、試合中にメモを見ることは認められません。カードの効果を参照するために、対戦相手に断ったうえで実物のカードを見ることは認められています。実物のカードがない場合、審判の立会いの元であれば正確なカードテキストを参照するために Web サイト上のカードリストを見るものが認められます。

## 投了について

プレイヤーは勝敗が確定するまでの間、投了を行えます。投了を行ったプレイヤーは大会のレギュレーションにより敗北となります。これは大会のレギュレーションとして行われておりますので、総合ルールならびにカードの動作により無効化されることはありません。

投了が後述する勝敗の譲渡にあたる懸念があると当人ならびに他の参加者が感じた場合、必ず審判を呼んで判断を仰いでください。

## 反則、非紳士的行為、禁止事項について

審判はゲーム中の不正な操作、過度な長考などの遅延行為、非紳士的行為に対して、注意ならびに独自の裁定によるゲームへの操作を行うことができます。審判は複数回の注意を受けても問題行為に改善がみられないプレイヤーや、重大な違反行為を行ったプレイヤーに対し、そのプレイヤーを進行中のゲームで敗北とする、大会から失格とするといった措置を行うことができます。

以下で代表的な反則・非紳士的行為・禁止事項について記載します。

## 時間の不正な占有、遅延行為

プレイヤーは桜花決闘の時間を公平に使用できるようにし、また桜花決闘の制限時間内に桜花決闘が終了するよう努力する義務があります。

上記の達成のため、プレイヤーは基本的に1ターンの行動を5分以内ですべて行うべきです。特別な理由なくそれを逸脱し、それを問題視する場合はそのプレイヤーの対戦相手が審判を必ず呼んでください。

## 区別できるカード・タロット

カードやタロットの性質上、印刷の差違や裏面の傷などから、カードやタロットの裏面だけで情報が得られる状態となってしまう場合があります。そのような状態の場合、審判より注意などの処分を受ける可能性があります。

競技的な大会の場合、プレイヤーはカードの裏面から情報が得られないように、不透明なスリーブを使用するなどの方法で判別できない状態を保つようにしてください。

双掌繚乱ルールによるメガミの選択に際し、相手プレイヤーのタロットが裏面から判別可能であるために不利益を被る可能性があると感じたプレイヤーは、選択完了後にタロットの上に紙を被せるなどして対戦相手に選択内容が読み取られないようにすることができます。

## 勝敗の譲渡

勝敗の譲渡や意図した引分は合意の有無を問わず禁止されています。そのような事態が発覚した場合、審判はそれらのプレイヤーを失格とすることができます。

## 賞品と参加賞

大会の優勝者には以下のうち、期間内のプロモーションタロット1枚ならびに後述する追加の賞品が贈られます。また、16人以上の参加者がいる場合は合計2枚ずつを、32人以上の参加者がいる場合は合計3枚ずつを、勝率に準じた定め方で決められた複数のプレイヤーに配布することができます。

大会での全試合終了後、最高勝率であるものが上記で定められた賞品数より多い場合、オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージを比較して順位付けを行うことが推奨されます。それでも賞品の受け取り者が確定しない場合は、賞品を受け取っていない中で最高順位であるプレイヤーから（じゃんけんなどで）無作為に受け取る者を確定させることができます。賞品を受け取る可能性のあるプレイヤー全ての合意が得られた場合、追加の試合を行うなどの方法で決定しても構いません。

団体戦形式の大会では優勝したチームの全員に贈るため、賞品3枚ずつの配布が認められません。

～2017年5月14日：ヒミカ

2017年5月15日～2017年11月30日：トコヨ

2017年12月1日～2018年6月23日：ユキヒ

2018年6月24日～2018年8月12日：ヒミカ（復刻）

2018年8月17日～2019年6月30日：サイネ

2019年7月1日～2019年7月31日：トコヨ（復刻）

2019年8月1日～9月30日：チカゲ

2019年10月1日～10月31日：トコヨ（復刻）

2019年11月1日～12月31日：ユキヒ（復刻）

2020年1月1日～9月30日：チカゲ

2020年10月1日～11月30日：ヒミカ（再復刻）

2020年10月1日～2021年8月31日：クルル

2021年9月1日～2021年10月31日：サリヤ（特殊復刻）

2021年11月1日～2021年12月31日：サイネ（復刻）

2022年1月1日～2022年3月31日：サリヤ（再復刻）

2022年4月1日～2022年5月31日：トコヨ（再復刻）

2022年6月1日～2023年1月31日：ライラ

2023年2月1日～未定：コルス

さらに『新幕』シリーズの完全戦、季節戦ならびに起源戦それぞれで追加の賞品が贈呈されます。

完全戦の賞品

2020年3月1日～11月30日：ブラックキラカード「ゆらりび」

2020年12月1日～2021年10月31日：ブラックキラカード「炎天・紅緋弥香」

2021年11月1日～2022年11月30日：ブラックキラカード「雷螺風神爪」

2022年12月1日～未定：ブラックキラカード「ゆらりび」または「炎天・紅緋弥香」（復刻）

季節戦ならびに起源戦の賞品

2020年2月1日～未定：プロモーション集中力カード「ユリナ」

2020年7月1日～2021年8月31日：ホワイトキラカード「桜降る代に幕開けを・神語り」

2021年9月1日～未定：ホワイトキラカード「道連れ」

大会への参加者にはポストカード1枚が贈られます。

主催者の裁量でそれ以外の賞品を出すことは可能です。但し、**BakaFire Party** はそれらの賞品への補助を原則的には行いません。また例外として大会賞品として贈られているプロモーションタロット、プロモーション集中力、ブラックキラカード、ホワイトキラカードはその配布が認められたイベントを除いて追加の賞品とすることはできません。

賞品は **BakaFire Party** が主催者に対して、イベントの優勝者や参加者に贈るまでの間、貸与しているものであり、贈与ではありません。大会が成立しない、2枚や3枚の贈呈条件を満たす人数が集まらないなどの理由で賞品が余った場合、**BakaFire Party** にその旨を報告したうえで返送してください。但し、次回大会の開催が計画されている場合は報告の上でご相談いただくことでそちらの大会への流用を可能とします。

参加賞のポストカードはイベントの終了後に余った分は贈与します。不要である場合のみご返送ください。