

競技大会裁定指針

2022/03/01 新規作成

2022/03/08 指摘を踏まえた微調整

§ 1 本文について

本文は『新幕 桜降る代に決闘を』シリーズを用いた競技的な大会において発生した、総合ルールに基づかないゲーム上の操作や不正などの違反行為に対し、どのような対処を行うかについて記載した指針です。

審判は本文書を参考に裁定を行うことで、同一大会内で起こった類似の事象に対してより統一的な判断を下せるようになり、より公平な大会運営が行えることが期待されています。

一方ですべての状況について本文章内で定めることは難しく、また類似の事象であったとしても、事象を取り巻く状況によって必要な対処は異なります。審判はあくまで公平な裁定を行うことが求められており、したがって本指針を硬直的に運用する必要はありません。

競技的でない大会において、本指針に沿った裁定を行う必要はありません。

§ 2 定義

2-1 審判

競技的な大会では、プレイヤーの問い合わせに回答し、違反行為に処罰を行うために審判がおかれます。

審判は、違反行為によって不正な状況となっているゲームを適正化するために、総合ルールや大会レギュレーションに定めのない方法でゲームや大会に介入することができます。これを裁定と呼びます。裁定は総合ルールや大会レギュレーションの定めより優先して適用されます。

プレイヤーは審判から出された裁定に対して従う義務があります。ただし、2-5-3に定める方法で、ある審判から出された裁定の確認を他の審判に求めることができます。

2-2 審判長

審判が置かれる大会において、審判のうちの1名以上が審判長となります。審判長は審判長にのみ許可された裁定を下すことや、複数の審判の意見が対立した際に裁定を下す権限を持ちます。

2-3 違反

故意の有無を問わず大会を正常に進行する妨げとなる行為について、本文章では「違反」と総称します。

『新幕 桜降る代に決闘を』シリーズを用いた大会および大会内でのゲームでは、別に定められている大会レギュレーション及び総合ルールに基づいて行われます。故意の有無を問わず、それらに基づかない大会上の行為やゲーム内での操作は違反となります。

また大会レギュレーションや総合ルール上に定めのない行為に関しても、大会やゲームに悪影響を与えると判断されたものに関しては、本文章内での記載の有無にかかわらず違反として扱われます。

2-4 処罰

違反が確認され、審判が処罰の必要を認めた場合、本項目に定める処罰を与えることができます。

処罰は、違反を行ったプレイヤーを戒め違反が再び発生しないようにするとともに、大会における違反行為に対する抑止力として与えられます。

以下の3種の処罰は、審判長の合意がある場合にのみ与えられます。

- 2-4-3 「ゲームの敗北」
- 2-4-4 「マッチの敗北」
- 2-4-5 「失格」

2-4-1 注意

最も軽い処罰です。違反の内容が軽微で対処に時間を要さないものの、違反者が有利となる可能性があった場合などに与えられます。

注意が与えられた場合、審判はそのプレイヤーに注意を与えられたことを記録します。

プレイヤーが現在進行中のゲームですでに【注意】を受けている場合、そのプレイヤーには代わりに2-4-2【警告】が与えられます。

2-4-2 警告

ゲームの巻き戻しを伴う重大な違反行為や、発覚しなかった場合に違反者が重大なゲーム・大会上の有利を得ていた場合に与えられます。

警告が与えられた場合、審判はそのプレイヤーに警告を与えられたことを記録します。少なくとも一方のプレイヤーに警告が与えられていたゲームが時間内に完了しなかった場合、審判は警告の対象となった行為によって消費された時間を考慮し、警告を受けたプレイヤーの敗北としてゲームを終了する場合があります。

プレイヤーが現在進行中のゲームですでに【警告】を受けている場合、そのプレイヤーには代わりに2-4-3【ゲームの敗北】が与えられます。

同一大会内において、2-4-2【警告】および2-4-3【ゲームの敗北】および2-4-4【マッチの敗北】を合計3回以上受けたプレイヤーには、原則として2-4-5【失格】が与えられます。

2-4-3 ゲームの敗北

違反の影響が大きくゲームを適正化することが難しい場合や、故意を伴う悪質な違反行為に対して与えられます。本処罰を受けたプレイヤーは総合ルールの定めによらず、即座にゲームに敗北し、本処罰を受けていないプレイヤーがゲームに勝利します。

ゲームの勝敗の決定後に違反行為が発覚した場合や、大会の運営に対する不正な介入が確認された場合などは、既に勝敗が確定したゲームに対して本処罰が行われ、勝敗が変動する場合があります。

双方の不注意により、ゲームが正常に進行できなくなった場合などは、双方のプレイヤーに対して本処罰が行われる場合があります。

2-4-4 マッチの敗北

本処罰はレギュレーションが神話対戦など、複数回のゲームによって勝敗を決定するレギュレーションの場合にのみ適用される場合があります。

違反により、マッチを継続することが難しい場合や、マッチの他のゲームには影響を及ぼさないものの、程度が重大な違反を行った場合に与えられます。本処罰を受けたプレイヤーは総合ルール・大会レギュレーションの定めによらず、即座にマッチに敗北し、本処罰を受けていないプレイヤーがマッチに勝利します。

ゲームの勝敗の決定後に違反行為が発覚した場合や、大会の運営に対する不正な介入が確認された場合などは、既に勝敗が確定したゲームに対して本処罰が行われる場合があります。

双方の不注意により、ゲームが正常に進行できなくなった場合などは、双方のプレイヤーに対して本処罰が行われる場合があります。

2-4-5 失格

同一大会にて違反行為が繰り返し行われる場合や、故意を伴う極めて重大な違反行為が確認された場合など、大会の進行に大きな損害を与えたプレイヤーに対して与えられます。

失格とされたプレイヤーは現在進行中のゲームおよびマッチに敗北し、大会の以降のゲームに参加できません。

本処罰を受けたプレイヤーは、大会中の成績に応じて与えられる賞品を受け取ることができず、既に受け取ったものがある場合は返還してください。

2-5 プレイヤー

2-5-1 プレイヤーの義務

プレイヤーは、ゲームや大会が適切に進行されるように注意する義務があります。これはゲーム中の自身のカードの効果の処理などにとどまらず、対戦相手のカードの処理なども含めたゲーム全般についてのことです。

違反が発生したことに気が付いた場合は直ちにゲームの処理を停止し、対戦相手に違反の内容を伝え 2-5-2 に定める適正化を行うか、2-5-3 に定める審判に対する問い合わせを行ってください。

プレイヤーは、対戦相手のプレイヤーやジャッジに対し誠実なコミュニケーションを行い、ゲームや大会の円滑な遂行に協力する義務があります。

2-5-2 プレイヤーによる適正化

小さな違反や、適正化手順が明確である違反があった場合などに、双方のプレイヤーが合意した場合、審判による裁定を経ずにゲームに介入して適正化することが許可されます。

プレイヤー双方の合意が難しい場合は、§ 2-5-3 に定める審判に対する問い合わせを行ってください。

2-5-3 審判に対する問い合わせ

プレイヤーはいつでも、ルールに関する問い合わせを行う場合や、§ 2-5-2 で定めた適正化が行えない場合は審判に対する問い合わせを行うことができます。

審判が下した裁定に対し、プレイヤーは他の審判による裁定の確認を求めることができます。すでに2名以上の審判によって裁定が確認されていた場合、審判はプレイヤーによる他の審判への確認の求めを拒否し、裁定を確定させることができます。

プレイヤーは思考時間を確保するなど、ゲーム中の時間を占有する目的で審判に対する問い合わせや他の審判への裁定の確認を行うことはできません。そのような目的での問い合わせであると認められた場合、4-1-1「時間の不正な占有」として処罰される場合があります。

プレイヤーは自身が参加していないゲームにおいても、違反行為を見つけた場合などは、審判に対する問い合わせを行うことができます。

§ 3 ゲーム上の誤り

ゲーム上の誤りとは、イベントレギュレーションや総合ルールに定められたゲームの処理が正しく行われなかった場合に発生する違反です。

以下に記載される違反については、誤りが §5「故意の違反」に該当しないことを前提としています。違反が故意によるものか、重大な過失によって起こされたと判断された場合、「故意の違反」が適用され記載された処罰より重い処罰が与えられます。

3-1 双掌繚乱中の誤り

3-1-1 メガミタロットの誤り（三捨一拾）

3-1-1-1 定義

双掌繚乱中に公開したメガミタロットが、申請されていたメガミと異なった場合、この違反に該当します。

3-1-1-2 介入方針

①双掌繚乱中・タロット公開前に発覚した場合

まず違反したプレイヤーは双掌繚乱時間終了までにメガミ選択を終了させます。その後、違反したプレイヤーは正しいタロットを用意し、対戦相手のプレイヤーは新たに定められた時間内でメガミ選択を行います。この間に違反したプレイヤーは自身がメガミ選択中に選択したメガミを変更できません。対戦相手のプレイヤーの選択完了後、メガミを公開し、眼前構築に移ります。

違反したプレイヤーに【警告】が与えられます。

②眼前構築中に発覚した場合

対戦相手のプレイヤーは、違反したプレイヤーの選択している3柱のメガミから任意のメガミ2柱を選択し、対戦相手のプレイヤーの双掌繚乱とします。その後、新たに定められた時間内で眼前構築を行います。

違反したプレイヤーに【警告】が与えられます。

③桜花決闘中に発覚した場合

違反したプレイヤーに【ゲームの敗北】が与えられます。

3-1-1-3 補足

双掌繚乱時間の開始前までに修正された場合は本違反に該当しません。

3-2 眼前構築中の誤り

3-2-1 使用不可能であるカードの選択

3-2-1-1 定義

眼前構築の際に、総合ルールに定められた使用可能なカードではないカードを選んでいたら、この違反に該当します。

3-2-1-2 介入方針

①該当カードがゲームに影響を与えていなかった場合

該当カードが使用されていた場合、その使用を差し戻します。

その後、審判は該当カードをゲームから取り除き、眼前構築で使用されていないカードから、該当カードと同じ分類（通常札ないし切札）のカード1枚を無作為に選んで該当カードがあった領域に加えます。

違反したプレイヤーに【警告】が与えられます。

②該当カードが使用された後などゲームに影響を与えていた場合

違反したプレイヤーに【ゲームの敗北】が与えられます。

3-2-1-3 補足

追加札に存在するカードが初めから選択されていた場合に、その追加札を得る効果を持つカードが眼前構築時に選択されていない場合など、誤って選択されたカードが特定のカードとの入れ間違いであることが強く類推される場合、審判は無作為にカードを選ぶ代わりに、その特定のカードを該当カードと入れ替える場合があります。

例えば、ライラを宿しているプレイヤーが眼前構築時に誤って「風魔旋風」を選択しており、「風魔招来孔」が選択されていなかった場合、審判は「風魔旋風」と「風魔招来孔」を入れ替える場合があります。

3-2-2 選択枚数の誤り

3-2-2-1 定義

眼前構築中に総合ルールに定められた枚数に反するデッキを構築し、第1ターンが開始されてしまった場合、この違反に該当します。

3-2-2-2 介入方針

①通常札の枚数が超過ないし不足していた場合

違反したプレイヤーに【ゲームの敗北】が与えられます。

ただし、枚数が超過していかつそのプレイヤーの山札のカードがまだ引かれていない場合など、山札のカードを無作為に取り除くことで適正化が可能である場合などは、適正化の後に【警告】が与えられる場合があります。

②切札の枚数が不足しており、ゲーム中に違反したプレイヤーの切札が使用されていない場合

眼前構築で使用されていない切札から不足している枚数を無作為に選び、違反したプレイヤーの切札に加えます。

違反したプレイヤーに【警告】が与えられます。

③切札の枚数が不足しており、ゲーム中に違反したプレイヤーの切札が使用されていた場合

眼前構築で使用されていない切札から不足している枚数を無作為に選び、違反したプレイヤーの切札に加えます。

違反したプレイヤーに【警告】が与えられます。

④切札の枚数が超過しており、ゲーム中に違反したプレイヤーの切札が使用されていない場合

眼前構築で使用されていない切札から不足している枚数を無作為に選び、違反したプレイヤーの切札に加えます。

違反したプレイヤーに【警告】が与えられます。

⑤切札の枚数が超過しており、ゲーム中に違反したプレイヤーの切札が使用されていた場合

違反したプレイヤーに【ゲーム中の敗北】が与えられます。

3-2-2-3 補足

桜花決闘開始前に発覚した場合、イベントレギュレーションに従ってデッキ枚数の適正化が行われます。

桜花決闘開始後、第1ターン開始前に発覚した場合は、イベントレギュレーションに沿った処理を行ったうえで、ゲームの進行の遅延に応じて【注意】や【警告】を与えます。

③や⑤に該当する場合などは、一般的には切札の初回の使用時に枚数の過多に気が付く場合が多いと考えられます。【警告】や【ゲームの敗北】を避ける目的で審判に申告しなかったと認められた場合、より厳しい処罰が行われる可能性がありますので、気が付いた時点で審判に問い合わせてください。

3-2-3 桜花結晶の過不足

3-2-3-1 定義

総合ルール 4-1-1 で定められている、桜花結晶の準備が適正に行われない状態で第1ターンが開始された場合、この違反に該当します。

3-2-3-2 介入方針

ゲーム開始時にある領域の桜花結晶の数が不足していた場合、その領域がライフである場合は不足分をライフに加えます。それ以外の領域かどの領域か不明な場合、介入を行いません。

ゲーム開始時にある領域の桜花結晶の数が超過していた場合、その領域がライフである場合は不足分をゲーム外へ送ります。それ以外の領域かどの領域か不明な場合、介入を行いません。

双方のプレイヤーに【注意】が与えられます。

3-2-3-3 補足

プレイヤーは、自分の領域であるかにかかわらず、ゲーム開始時に桜花結晶が適正に配置されているかを確認する義務があります。双方のプレイヤーの確認の後にゲームが開始され、その後の桜花結晶の配置に基づいて判断がなされている以上、基本的に介入は行いません。

3-2-4 手札の入れ替え時の誤り

3-2-4-1 定義

総合ルール 4-1-5 で定められた、桜花決闘の準備中に行われる手札の入れ替え（以下、手札の入れ替え）中に違反があり、正常に手札の入れ替えが行えなくなった場合、この違反に該当します。

3-2-4-2 介入方針

違反したプレイヤーの通常札 7 枚を良く切ったうえで山札とし、そこから 3 枚のカードを引く。手札の入れ替えは行えない。

違反したプレイヤーに【注意】が与えられます。

3-2-4-3 補足

審判はこの規定による介入が、手札の入れ替えの結果が望ましくなかったプレイヤーが追加で手札を変化させるために不正に利用されることを防ぐ必要があります。

戻したカードと同じ枚数のカードを引く際（総合ルール 4-1-5-3）かそれ以降に本違反に該当する場合、望ましくない手札をさらに入れ替える意図がある可能性が考慮されます。この場合、対戦相手に違反したプレイヤーの通常札から任意の手札と山札を作成させるなどの、より違反したプレイヤーに不利な方法で適正化を行う場合があります。

3-2-5 過剰なカードの確認

3-2-5-1 定義

眼前構築終了以降に、自身や対戦相手の山札を切る最中に崩してしまうなどして本来表面を確認することができないカードの情報を得ていた場合、この違反に該当します。

3-2-5-2 介入方針

①違反により確認されたカードが違反したプレイヤーのカードであった場合

それらのカードを対戦相手が確認し、必要に応じて無作為化を行ったうえで、適切な領域に戻します。

違反したプレイヤーに【注意】が与えられます。

②違反により確認されたカードが対戦相手のカードであり、そのゲーム中で公開されたことがあるカードであった場合

必要に応じて無作為化を行ったうえで、適切な領域に戻します。

違反したプレイヤーに【注意】が与えられます。

③違反により確認されたカードが対戦相手のカードであり、そのゲーム中で公開されたことがないカードであった場合

違反したプレイヤーの非公開であるカードを対戦相手が確認するなど、違反したプレイヤーが得た情報に相当するかそれ以上の情報を対戦相手のプレイヤーに与えることでゲームを続行することを検討します。

審判が示した適正化方法に双方のプレイヤーが同意した場合、その処理を行い、違反したプレイヤーに【警告】が与えられます。

双方の同意が得られる適正化方法の提案が困難である場合、違反したプレイヤーに【ゲームの敗北】が与えられます。

3-2-5-3 補足

審判はゲームが続行可能となるように両者の合意を得ることを目指すべきです。しかし、本ゲームの特性上、特に未公開の対戦相手のカードが公開された場合の損失は評価が難しく、【ゲームの敗北】とせざるを得ない場合があります。

3-2-6 非公開カードの不適切な領域への移動

3-2-6-1 定義

誤って過剰な枚数のカードを引き、手札に加えてしまった場合など、公開されている情報からそれぞれのカードの適正な領域が判断できない場合、この違反に該当します。

3-2-6-2 介入方針

過剰なカードがあるなど、別領域にカードを移動させる必要がある領域のカードすべてを対戦相手に公開し、対戦相手は本来の領域に任意のカードを移動させます。

違反したプレイヤーに【注意】が与えられます。

3-2-6-3 補足

この規定による介入が、違反したプレイヤーが望む領域にカードを移動させるために利用されることを防ぐ必要から、基本的に対戦相手が移動させるカードを選択します。

一方で、この介入は対戦相手のプレイヤーの利益となる必要は無く、むしろ審判は最小限のカードの公開・選択で適正化を行えるようにしてください。

3-2-7 処理の解決忘れ

3-2-7-1 定義

ある時点にて解決すべき処理の一部または全部が処理されなかった場合、この違反に該当します。

3-2-7-2 介入方針

①該当する処理が直前のターンの終了フェイズかそれ以降のものであった場合

時系列が過去のものから順に、可能な限り解決を行います。ただし、直前でない攻撃のダメージ修正など、解決が難しい処理に関しては処理を行いません。

(ユキヒの傘カードの開閉など) 任意で行う処理に関しては、その処理を行わないことを選択したものと扱います。

(「魔食」のような) 選択が生じる効果に関しては、基本的に適正化を行うタイミングで選択します。

②該当する処理が現在のターン以前のものであった場合

その処理を発生させたカードなどの保有者ではないプレイヤーが効果を処理するか選択します。ただし、直前でない攻撃のダメージ修正など、解決が難しい処理に関しては処理を行いません。

3-2-7-3 補足

再構成におけるライフへのダメージのような、処理を発生させたプレイヤーに一般的に不利益がある処理が解決されていなかった場合、そのプレイヤーに【注意】などの処罰を与えます。

お互いのプレイヤーは各処理について適切に行われるように監視する義務があります。特に自身に紐づく処理については確実に処理できるようにすべきです。

畏縮した際に集中力上に畏縮トークンを乗せず、次に集中力を得た際に畏縮の解除に置き換え忘れた場合など、片方のプレイヤーにより大きな責任がある場合などは、§ 5に定める故意の違反を適用する場合があります。

何らかの理由により、本来の処理タイミング以外で処理が行われたことによって、ゲームへの影響が著しく変わる処理であると審判が判断された場合、解決を行わないなどの裁定を個別に行う場合があります。

3-2-8 その他の適切でない処理

3-2-8-1 定義

本文書に特別に記されていない総合ルール上の処理の誤りが発生した場合、この違反に該当します。

3-2-8-2 介入方針

審判はゲームを適正化するための処理を行います。誤りの程度及び内容により、一方または双方のプレイヤーに対して処罰を与える場合があります。

ゲームが適正な状態から著しく逸脱しており、適正化が不可能であると判断された場合は、片方ないし双方のプレイヤーに【ゲームの敗北】が与えられます。

3-2-8-3 補足

一般的に処理は公開情報として解決されるため、双方のプレイヤーが処理の解決を確認し、適正にゲームを進行させるために努力する義務を負っています。

§ 4 非紳士的行為

ゲームや大会の適切で公平な進行に害を与えると考えられる行為全般が非紳士的行為です。

2-4-1に定められるプレイヤーの義務を怠る、ゲーム上で不正な利益を得る目的で定められていない方法でゲームに介入することなどが該当します。非紳士的行為

4-1-1 時間の不正な占有

4-1-1-1 定義

各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ることがイベントレギュレーションに定められています。

上記に反して時間を消費することで、対戦相手に不利益を与えた場合、この違反に該当します。

4-1-1-2 介入方針

審判はプレイが遅いプレイヤーに対して処罰を与える場合があります。

4-1-1-3 補足

イベントレギュレーション上、プレイヤーは特別な理由がない場合は1ターンを5分以内に終えるべきであることが定められています。

仮に5分以内であった場合でも、現在のターンがゲーム上で意味がある意思決定の機会が多くないターンであると審判が判断し、処罰が与えられる場合があります。

4-1-2 区別できるカード・タロット

4-1-2-1 定義

カードやタロットは、その裏面のみの情報では他のカードやタロットと区別できないことを前提としています。この前提に反し、裏面から区別可能である場合、この違反に該当します。

ただし、切札が裏面から区別できる場合など、違反したプレイヤーに対して不利となる場合は、この違反に対する介入及び処罰は与えられません。

4-1-2-2 介入方針

①区別できるカード

審判はプレイヤーに対し、区別が容易となっているカードを区別できない状態とするよう指示し、違反したプレイヤーに【注意】が与えられます。

プレイヤーが区別できない状態にできない場合、違反したプレイヤーに【ゲームの敗北】が与えられます。

②区別できるタロット

タロットに傷などがあって判別が容易である場合でも、タロットの性質上完全に区別できないようにすることが難しい場合があります。

タロットが区別できることで問題が生じるのは基本的に双掌繚乱時のみであるため、三捨一拾においてタロットを選択した後に上から紙をかぶせるなどしてプレイを続行してください。

4-1-2-3 補足

カードの裏面が一定の規則で異なっており判別可能である場合など、ゲーム上で重大な利益を得られると判断された場合、§5に定める故意の違反として判断される可能性が高くなります。

ゲームの特性上、メガミのカードごとに痛み具合が異なってしまい、結果として裏面からどちらのメガミか判断可能となってしまうケースが発生しやすいと考えられます。特に競技的な大会では、出場前にスリーブを全て入れ替えるなどすることが推奨されます。

透明なスリーブを使用した場合、カード自体の傷がある場合や、印刷時期の差異から裏面の色味に差異が生まれているカード同士を使用した場合にこの違反に該当する場合があります。特に競技的な大会では不透明なスリーブの使用が推奨されます。

自身が所有するタロットが裏面から区別可能な状態となっていることを知っている場合、事前に対戦相手に伝えるべきです。明らかに区別可能であり、かつ対戦相手に知らされていなかった場合、§5に定める故意の違反として判断される可能性があります。

4-1-3 勝敗の譲渡

4-1-3-1 定義

各プレイヤーは大会内において、最善のプレイを行うことが求められます。勝敗の譲渡や意図した引き分けは禁止されています。

そのような行為を実際に行ったり、対戦相手に提案した場合、この違反に該当します。

4-1-3-2 介入方針

違反したプレイヤーに【失格】が与えられます。

対戦相手から提案を受けたとき、特別な理由なく直ちに審判に報告しなかった場合、承諾していないプレイヤーも処罰の対象となる場合があります。

4-1-3-3 補足

該当する行為の当事者となる、目撃するなどした場合は直ちに審判まで知らせてください。

4-1-4 認められていない情報の閲覧

4-1-4-1 定義

プレイヤーが大会レギュレーション上でゲーム中に閲覧が認められていないものを閲覧したり、何らかの手法で不正に情報を得ていた場合、この違反に該当します。

4-1-4-2 介入方針

内容とゲームへの関連性を審判が判断し、処罰が与えられます。

この違反は、プレイヤー双方が意図しなかった場合でも、観客によってもたらされる場合があります。観客が違反の原因となった場合、その観客を退場させたり、観客が大会に参加していた場合には観客に処罰が与えられる場合があります。

4-1-4-3 補足

競技的な大会での観戦時はゲーム内容について発言せず、プレイヤー双方に不正な情報が伝わらないように注意してください。

4-1-5 不十分な無作為化

4-1-5-1 定義

ゲーム開始時のターンプレイヤーの確定や、山札の切り直しなど、無作為な結果を得る必要があるときに、何らかの理由で無作為でないか無作為化が不十分である場合、この違反に該当します。

4-1-5-2 介入方針

無作為となるように該当する処理を行い直します。

4-1-5-3 補足

故意に山札の順序を操作するなど、本違反と §5 に定める故意の違反に同時に該当していた場合、ゲーム上の勝利に直結するような利益を得ていたと判断される可能性が高くなります。

4-1-6 攻撃的な行為

4-1-6-1 定義

他のプレイヤーやイベントスタッフ、イベントに関わる物品に対し、攻撃的な言動や脅迫を行う、嫌がらせ行為を行う、物理的危険を加えるなどした場合、この違反に該当します。

4-1-6-2 介入方針

違反したプレイヤーに【失格】が与えられます。

4-1-6-3 補足

該当したプレイヤーをイベント主催者は会場から退場とすべきです。

4-1-7 違反の見逃し

4-1-7-1 定義

プレイヤーはゲームが適切に進行されるよう注意する義務があります。その努力に反して違反が発生したことを見逃していた場合、この違反に該当します。

4-1-7-2 介入方針

そもそも、違反はその大半が即座に発覚していれば問題なくプレイヤー間で適正化できるものです。『新幕 桜降る代に決闘を』シリーズを用いたゲームは相応に複雑性が高く、一般的な注意を払っていた場合でも、意図せず違反を見逃してしまうことは避けられません。よって、違反を見逃していたことそのものに対して、それが故意でない場合に直ちに処罰を行うことは適切ではありません。

4-1-7-3 補足

違反を見逃したことが明らかにあるプレイヤーの故意を持っていたか、重大な過失により見逃していると判断された場合、5-1-1「故意の違反」として処罰される場合があります。

ゲームや大会に直接関係のない行為であっても、会場内で法令に抵触する行為を行った場合など、大会の進行に影響をきたす行為に対しては本違反が適用されます。

4-1-8 その他の非紳士的行為

4-1-8-1 定義

§4の他の項目に記載されていない、ゲームや大会の適切で公平な進行に害を与える行為があった場合、この違反に該当します。

4-1-8-2 介入方針

審判はゲームや大会に影響を確認し、それらを取り除くために適正化を行います。適正化が難しい場合は、違反したプレイヤーに【ゲームの敗北】や【失格】が与えられる場合があります。

適正化が行われた場合、審判はその行為の内容に従って、違反したプレイヤーに処罰を与える場合があります。

4-1-8-3 補足

ゲームや大会に直接関係のない行為であっても、会場内で法令に抵触する行為を行った場合など、大会の進行に影響をきたす行為に対しては本違反が適用されます。

§5 故意の違反

この違反は単独では発生せず、§2~4で定義された違反が故意に行われていた場合について定めたものです。

5-1-1 故意の違反

5-1-1-1 定義

ある違反について、その違反を起こしたプレイヤーが故意を持って違反を犯したか、重大な過失によって起こされたと判断できる場合、この違反に追加で該当します。

5-1-1-2 介入方針

違反したプレイヤーに対して与えられる処罰を格上げし、原則として1段階上の処罰を与えます。

故意であることが明白である、ゲーム上の勝利に直結するような利益を得られる行為である場合は、違反したプレイヤーに【失格】が与えられます。

5-1-1-3 補足

ある違反行為が故意に行われたことを証明することは事実上不可能です。そのため、審判は状況から考えて故意である蓋然性が高いか、故意でなかったとしても発覚しなかった場合に違反したプレイヤーにゲーム上の大きな利益があったと判断した場合、この違反を適用することができます。