

らくらく式カードセプト競技規則集

第1版

はじめに

らくらく式カルドセプト競技規則集（以下「らくらく式」と略します）は、オンライン・オフラインを問わずカルドセプトの大会を開催しようとする全ての方（以下「主催者」と呼ぶ）の負担を軽減したいと思って提案するものです。

主催者の中には、事前準備も開催本番中も忙しく、負担を抱えて過ごす人もいます。良い大会を開催したいという想いを抱えながらも、計画よりずっと少ない準備時間しか取れなかったりして、理想と現実の間で悩んでしまうのです。

とくに多いのが、想定外のトラブルが起きてうまく対応できなかった時に「もっと事前にしっかり準備をしておけば良かった」と思ってしまうことです。たいていのトラブルは事前に予測して対応するルールを作っておけば、マニュアル通りの対応で解決できます。しかし大会開催経験が少ないと、そもそもどのような事態を予測しておくべきか、なかなか気づきにくかったりします。

らくらく式は、提案者であるウェザリングが、主催者の皆さんに対して「もしよければ、このルールを参考に見てはいかがですか？」と提案するものです。決して、らくらく式をあらゆる大会で採用すべきと主張したり、多くの人から標準ルールとして認められたいと希望するものではありません。

どんな大会であっても主催者には好きなルールを設定する自由があるべきですし、らくらく式以外のルールで開催される大会も、らくらく式で開催される大会と同じように盛り上がって欲しいと願っています。

ただただ、大会を開催してみようかなと思う方が少しでも手軽に気軽に開催できるようになり、カルドセプトを楽しく遊べる場が増えて、セプターの輪がもっともっと広がっていく。そんな未来を夢見ながら、らくらく式カルドセプト競技規則集を提案します。

2016年12月3日

ウェザリング

使い方（大会主催者向け）

らくらく式そのままの形で大会を開催する際、一番簡単な使い方は「この大会は『らくらく式』で開催します」と宣言して、このルールを参加者に示し、必要な場合に見てくれと伝えることです。

参加者があまりらくらく式に馴染みがないと予想される時は、丸ごとコピーして示してもらったほうが良いかもしれません。らくらく式は完全フリーで利用でき、改変も再配布も自由ですし、クレジットも必要ありません。

もし部分的にらくらく式とは異なるルールで大会を開催しようと思う時は、最初にあなた独自の大会ルールを示した上で、その後に「このルールに書いてない部分は『らくらく式』を採用します」と宣言し、このページにリンクすると良いでしょう。

独自ルールを自分で多く定めて、細かい部分だけらくらく式を参考にするという場合、いったんらくらく式をコピーしてもらい、それを書き換えていく形で参加者に示すほうが分かりやすいかもしれません。

序文にも書きましたが、らくらく式は大会主催者であるあなたの負担を軽減するためだけに存在します。全部でも一部でも、複製でも改変でも、自由に使ってください。連絡も不要ですし、らくらく式に基づいた大会であるかどうか、一部あるいは全部をコピーしていることを表明するもしないも自由です。

ただし、利用は自己責任でお願いします。らくらく式を採用した結果、あなたの大会でトラブルが発生したとしても、補償は致しかねます。あらかじめご了承ください。

連絡先など

- ・最新版は次の URL から入手できます → <http://culdcept.net/rakuraku.pdf>
- ・らくらく式に関するお問い合わせは下記までお願いします

E-mail : bindingmist@gmail.com

Twitter : [@weathering](https://twitter.com/weathering) (<https://twitter.com/weathering>)

競技規則

黄金律（ゴールデンルール）

- ・すべての場面において、ルールよりも主催者の裁定を優先する。
- ・ルールに規定がないケースが発生した場合、主催者が裁定する。

レギュレーション

- ・参加者は主催者が定めるレギュレーションに従い、使用ブックを用意する。
- ・ある試合で、レギュレーションに違反するブックを使用していることが判明した場合、その試合は失格となる。

警告、失格、退場

- ・参加者がルールに違反した場合、主催者は警告、失格、退場を宣言できる。
 - ① 警告は大会中あるいは試合中の軽微なルール違反が判明した場合に与えられ、以後ルールに従うよう勧告する。各ルールに「失格」「退場」と規定されていない項目に違反した参加者は、警告の対象となる。
 - ② 失格は試合中に重大なルール違反が判明した場合、あるいは度重なる警告を無視した場合に与えられ、当該試合において最下位になったものとして扱われ、他の参加者の順位を繰り上げる。
 - ③ 退場は大会成立を困難にする行為が判明した場合、あるいは度重なる警告を無視した場合に与えられ、その参加者は大会から除外され、既に参加が決定している試合においては最下位になったものとして扱われる。
- ・退場者が出た場合、主催者はリザーバーを募り、参加者を補充することができる。

リザーバー

- ・出場辞退者や退場者が出た場合、主催者がリザーバーを募集することがある。
- ・リザーバーは、自らの意志で応募した希望者の中から、まず予選成績順に選出し、予選成績が同じ者同士から選ぶ場合は応募先着順に選出する。
- ・リザーバーは、以後は正規の参加者と同様に扱う。ただし規定回数分の試合数をこなせない等の不利が生じることもあるが、あらかじめ了承しているものとして扱う。

対戦マナー

・参加者は、自分自身が優勝する可能性が残されている場合は、優勝を目指して最善のプレイを選択するよう心がける。

- ① 基本的には、参加する試合において勝利を目指すプレイを心がける。
- ② ただし大会方式によっては、上位を獲得するために通常のプレイ以外が有効である可能性もあり、そうした行動を選ぶことが最善のプレイであるならば、それをルールが禁止することはない。

・参加者は、自分自身が優勝する可能性が残されていない場合、参加する試合において勝利を目指して最善のプレイを選択するよう心がける。

・参加者は、自分自身が優勝する可能性を高めるための戦略上の行動を除き、自分以外の特定の参加者が大会あるいは試合において有利になるよう行動してはならない。

・過度の暴言などの公序良俗を著しく乱す言動は慎む。

撮影、配信

・主催者が明文化して制限していない限り、参加者は試合内容を自由に撮影して、自己の責任で配信してよい。

- ① ただし試合が円滑に進行するのを妨げてはならず、特別に許可された場合を除き、撮影等を理由に時間制限等のルールを変更してはならない。
- ② 主催者が「全員の同意を得るように」と指示する場合、全員から明示的に同意を得る必要がある。
- ③ 主催者や参加者は、撮影、配信を拒否する場合、理由を述べる必要はない。

・配信サイトのコメント機能等を利用し、参加者が自らプレイ内容について相談したり指示を受けたりしていることが判明した場合、主催者の判断で警告あるいは失格となることがある。

・オフライン大会において、ゲーム画面以外が映り込む場合や、会場内の音声を配信する場合は、主催者が明文化して許可していない限り、事前に主催者の許可を得る。

感想レポート

・主催者が明文化して制限していない限り、大会終了後、参加者は試合結果、内容、対戦相手の名前やプレイ、その他の各種記録について、自由に感想や解説を加えてブログの記事やツイッター等で公開してよい。

・オフライン大会において、ゲーム画面以外が映り込んでいる写真を撮影する場合は、主催者が明文化して許可していない限り、事前に主催者の許可を得るか、映り込む人物全員の許可を得る。

AI化、試合中断、再試合

・通信エラーによってAI化した場合、次のように処理する。

- ① AI化したのが対戦開始後5ラウンド以内であり、かつ、その参加者がその試合中に最初にAI化した場合、その試合を中断する。
- ② AI化したのが対戦開始後6ラウンド以降であるか、その参加者がその試合中に2回目にAI化した場合、中断せず、その参加者は失格とする。
- ③ 全員がAI化した場合や、4人参加の試合が2人と2人に分裂した場合、ラウンド数に関わらずその試合を中断する。

・試合が中断した場合、対象者全員が揃って再試合する時間的な余裕がある場合は再試合とするが、それができない場合、次のように処理する。

- ① 対戦開始後15ラウンド以降に中断し、再試合できない場合、中断時点での総魔力で順位を決定する。
- ② 対戦開始後14ラウンド以内に中断し、再試合できない場合、全員が同率順位となったものとして扱う。

・再試合する場合、中断前とは別のブックを選んで使用してもよい。ただしすみやかに対戦を開始するためブック編集は禁止とし、作成済みのブックを選ぶこととする。

同率順位

・各試合において規定ラウンド終了時に複数の参加者の総魔力が同じとなり、同率順位となった場合、次のように処理する。

- ① 予選ラウンドなど順位に応じてポイントが得られる形式の場合、対象者全員が平均したポイントを得る。
- ② ノックアウト方式のトーナメントなどで発生した場合、予選ラウンドがあった場合はその成績順に順位づけをし、予選ラウンドがない場合や予選成績が同じ場合は抽選で順位づけを行う。

試合中の対話

・アイコンチャットは自由に利用してよい。

・同じ試合の参加者同士は自由に会話してよい。

- ① 会話を無視したり、オフラインであればヘッドホンや耳栓、オンラインであればボイスチャット機能オフなど物理的な手段で拒んでもよい。
- ② システム解説、戦闘結果の示唆、他者の行動予測などあらゆる情報を自由に話してよく、嘘をついたり、質問の回答を拒否してもよい。
- ③ 交渉、助言、指示出し、脅し、嘘、裏切りなど自由に行ってもよい。
- ④ ただし交渉や脅しはゲームプレイの範囲内で行うものとし、金品の授受などゲームの枠組みを超えた取引条件を提示してはならない。

・同じ試合の参加者以外とは会話してはならない。ただし大会進行上やむを得ない都合で主催者から話しかけられた場合、必要な範囲内で受け答えしてよい。

通信と外部参照

・対戦中、電話やメールなど外部との通信は利用できない。

・対戦中に電話がかかってきた場合、基本的には通話を控える必要があるが、やむを得ない場合は「後で折り返し電話する」とすみやかに伝える程度であれば許容されるものとする。

・対戦中、攻略本や攻略サイトなど外部の情報を参照してはならない。

・対戦中、メモや電卓は利用できない。

その他

・チートを利用したことが判明した場合は退場処分とする。

・大会中、複数人によるコンビ打ち行為が判明した場合は退場処分とする。

付録：平均ポイントについて

大会の予選ラウンドなどで、試合結果に応じてポイントを得る大会方式を採用する場合、主催者は、参加者同士が同率順位になったケースに備えて、ポイントを割りきれる数字に設定することが望ましいと考えています。

例えば次のように設定すれば、どのように同率順位が発生しても、その試合から得られる4人の合計ポイント（32点）が変わらないように割り切れます。

■ ポイント設定例

順位	1位	2位	3位	4位
点数	20点	6点	4点	2点

この場合、同率順位が発生した場合は次のように平均ポイントを計算します。

■ 1位が2人： $(20 + 6) \div 2 = 13$

順位	1位	1位	3位	4位
点数	13点	13点	4点	2点

■ 1位が3人： $(20 + 6 + 4) \div 3 = 10$

順位	1位	1位	1位	4位
点数	10点	10点	10点	2点

■ 1位が4人： $(20 + 6 + 4 + 2) \div 4 = 8$

順位	1位	1位	1位	1位
点数	8点	8点	8点	8点

■ 2位が2人： $(6 + 4) \div 2 = 5$

順位	1位	2位	2位	4位
点数	20点	5点	5点	2点

■ 2位が3人： $(6 + 4 + 2) \div 3 = 4$

順位	1位	2位	2位	2位
点数	20点	4点	4点	4点

■ 3位が2人： $(4 + 2) \div 2 = 3$

順位	1位	2位	3位	3位
点数	20点	6点	3点	3点

■ 1位が2人： $(20 + 6) \div 2 = 13$ 、3位が2人： $(4 + 2) \div 2 = 3$

順位	1位	1位	3位	3位
点数	13点	13点	3点	3点

考え方の背景

- ① 同率順位が生じた試合から得られるポイントの合計点が通常と異なる場合、通常の試合と比べて有利・不利が生じるため、ポイントの合計点は同じであるほうが望ましいです。
- ② 同率順位が生じた部分は、単独でその順位を獲得したよりも価値が落ちると考えます。たとえば1位が複数いる場合、単独1位に比べて1位の価値が落ちると考え、その分だけポイントを減らしています。
- ③ 同率順位が生じた以外の部分は、通常の試合と同価値であると考えます。たとえば「1位1人、2位2人、4位1人」の試合と、通常通り1位から4位まで1人ずつ並ぶ試合を比べた場合、1位や4位の価値はどちらの試合でも同じであると考え、ポイントを同じにしています。

この付録について

あくまで各大会におけるポイントを設定するヒントとして掲載したに過ぎませんので、らくらく式を採用する大会において、必ずしもこの通りの採用を推奨するものではありません。あくまで参考にとどめ、主催者は自由にポイントを設定してください。

発行記録

2016年12月3日

第1版発行

2016年12月4日

第1版第2刷（誤字修正）