

オールフレンズポケカ 対戦ルール



■基本ルール

ポケモンカードスタンダードレギュレーション（11/7時点で入手可能なカード）に基づきます。
プロキシ・コピーカードの使用はできません。

■マッチング

『TCGペアリングメーカー』というツールを利用して、対戦結果およびマッチングの発表を行います。※<https://www.tcg-tusentools.com/>

各ラウンドごとに、Discordチャンネル内の **#試合結果更新案内**とTwitter（@allpokeca）にて試合結果のURLを発表します。

マッチング発表後、試合結果に対して異論がある場合は直ちに**#ジャッジセッション**にプレイヤー名とテーブル番号を記載し申し出てください。次ラウンドのマッチング発表後は、そこまでのラウンドに関わる一切の異論を受け付けませんこととします。

発表後、必ず自身の勝ち点を確認いただき、問題がなければ該当のテーブル番号の**#テキストチャンネル**に「プレイヤー番号とプレイヤー名」のコメントを残し、該当のテーブル番号のボイスチャンネルで待機して下さい。
次の試合は原則タイムテーブル通りに開始されます。変更される場合は、Twitterのツイートもしくは各グループのジャッジからアナウンスいたします。

『TCGペアリングメーカー』の使用方法

模擬戦オールフレンズポケカ

ラウンド1 ラウンド2 ①

第2ラウンド

テーブル	プレイヤー	対戦相手
2	② 1 さけねこ (1/0/0)	5 カスミ (1/0/0)
Bye ③	2 グリーン (0/1/0)	
1	3 ブルー (1/0/0)	4 サトシ (1/0/0)
1	4 サトシ (1/0/0)	3 ブルー (1/0/0)
2	5 カスミ (1/0/0)	1 さけねこ (1/0/0)
3	6 たけし (0/1/0)	9 レッド (1/0/0)
4	7 ムサシ (0/1/0)	8 ゴジロウ (0/1/0)
4	8 ゴジロウ (0/1/0)	7 ムサシ (0/1/0)
3	9 レッド (1/0/0)	6 たけし (0/1/0)

※プレイヤー番号順

①該当するラウンドをクリック

②プレイヤー番号、テーブル番号、対戦相手が表示されます
※勝敗数を必ず確認してください

③テーブル番号に[Bye]と表記されている場合は不戦勝となります。
※ジャッジにより不戦勝の手続きを行います。

④各ラウンド、マッチング発表のアナウンスがありましたらURLを最新データに更新してください。

オールフレンドズポケカ 対戦ルール



■ハウスルール

※以下は『オールフレンドズポケカ』独自で定めたハウスルールになります。
公式のルールと異なる場合、ハウスルールが優先となりますのでご了承下さい。

対戦開始時刻に着席していなかった（遅刻をした）場合

ジャッジによりテーブルの状況を確認し、その対戦は欠席した側の不戦敗とします。

着席の確認は取れているが、対戦開始および継続が困難な場合（機材トラブル等）

ジャッジの判断により、改善が見込まれない場合は不戦敗となります。

対戦中に切断が起こった場合

ジャッジの判断により、復帰が困難な場合は不戦敗となります。

対戦結果報告時間までに決着がつかなかった場合

その対戦は両者敗北となります。

先攻／後攻の決定

片方がコイントス（もしくはダイスを振る）を行い、もう片方が表か裏かを選択し、当てた方が先攻後攻を選択してください。

コイントス

実施する際（先攻決め、ワザやカードの効果など）、画面外に出た場合はコイントスを再度実施してください。また、サイコロをコインの代用とすることが可能です。偶数を表、奇数を裏として取り扱ってください。

山札のシャッフル

重要な局面だと自らが判断した場合、相手の指定によるシャッフルを行って下さい。相手に見えるようにシャッフルを行い、相手に「ストップ」と言ってもらいシャッフルをやめます。シャッフル発生時に都度行う必要はありませんが、プレイヤーは相手のシャッフル前に、上記方法を求めても構いません。

相手の山札を自分だけ参照するカード（ケララッパのやまわたり等）の使用

相手からは見えないように山札の上のカードをカメラに写してもらってください。お互い紳士的に、協力しましょう。

テキスト内に「じゃんけん」が登場するカード（ダンペイ等）の使用

コイントスで表裏を当てる、と読み替えてください。

オールフレコズポケカ 対戦ルール



■チームの勝敗

チームの勝敗基準は以下の通りです。勝利チームが報告をお願いします。
チームで引き分けの場合は、どちらかのチームが報告をお願いします。

※チーム勝利…勝ち点3 チーム引き分け…勝ち点1 チーム敗北…勝ち点0

チームA			チームB			勝敗
プレイヤーA	プレイヤーB	プレイヤーC	プレイヤーA	プレイヤーB	プレイヤーC	
○	○	○	×	×	×	チームAの勝ち
○	○	×	×	×	○	チームAの勝ち
○	○	▲	×	×	▲	チームAの勝ち
○	▲	▲	×	▲	▲	チームAの勝ち
○	▲	×	×	▲	○	引き分け
○	×	×	×	×	○	引き分け
▲	▲	▲	▲	▲	▲	引き分け
×	×	×	×	×	×	引き分け

■配信卓のルール

対戦時間35分の計測を行います。

<対戦時間終了時の対応>

終了コール時のプレイヤーが先攻で対戦を始めているプレイヤーだった場合、後攻で始めたプレイヤーに番を1回追加する。

後攻でバトルを始めたプレイヤーの番中に終了コールがあった場合、番は追加しない。(その番は最後までプレイできる。)

対戦の決着がついていない試合は、以下により勝敗を決定。

・お互いのサイド残り枚数が3枚以上

⇒対戦を続行し、勝利条件を満たす、もしくはサイド枚数が2枚以下になった方の「勝ち」引き分けとなった場合、サイド1枚でサドンデス。

・どちらかのサイド残り枚数が2枚以下

⇒サイドの残り枚数が少ない方の「勝ち」。

・お互いのサイドの残り枚数が2枚以下かつ同数

⇒対戦を続行し、勝利条件を満たす、もしくはサイド枚数がより少なくなった方の「勝ち」

配信が決まった2名は、現在のテーブルより自動的にスピーカーマークのボイスチャンネル「配信卓」へ移動されます(事前に該当のテキストチャンネルに「○ラウンド配信予定」のコメントがあります)。

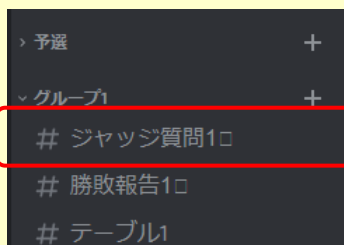
両日とも対戦はYoutubeの酒ねこチャンネルで配信に取り上げられる場合があります。
<https://www.youtube.com/channel/UCGHWQsjSorpqn7NZuMZrBrg>

オールフレコズポケカ 対戦ルール



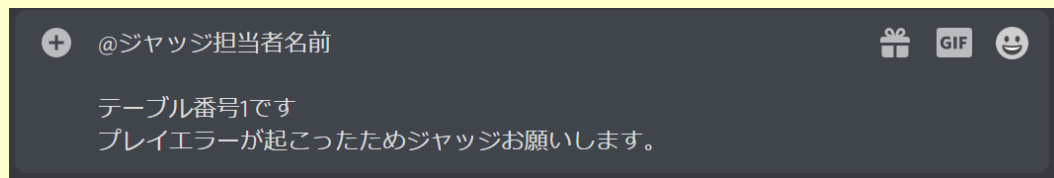
■ジャッジの呼び方

対戦中のトラブル・プレイヤー・ルールに関する質問は、お互いの合意により解決出来るものであればセルフジャッジで解決いただいて構いません。
二者間で解決できない場合は、各テーブルのジャッジを呼んで解決してください。



各グループの#ジャッジ質問チャンネルに@ジャッジ名とテーブル番号を入力して下さい。
担当者のジャッジ名は各#ジャッジ質問チャンネルに記載があります。

@を付けることでDiscordの機能によりジャッジが気づきやすくなります。

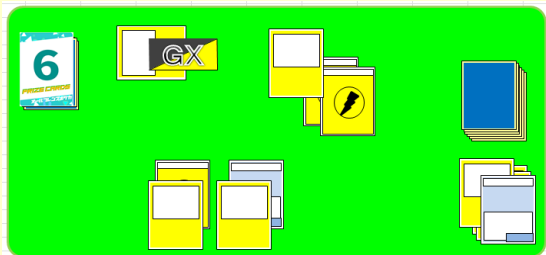


■より良い対戦環境のために

本大会では、よりよい対戦環境のために以下の点を心がけるようにお願いします。

山札、サイド、トラッシュを一つの画面内に収める

<見やすい画面配置の例>



- 画面内にカードが収まっている
- 山札トラッシュサイドが画面内にある
- サイドカウンターで枚数を表示
- ロストゾーンはサイドの右側

<見づらい画面配置の例>



- 画面内にカードが収まっていない
- サイド枚数が分かり辛い
- トラッシュが見えない
- カードが重なって見えない
- エネや道具がどのポケモンについているのかはっきりしない。

ネット環境では、視認性の悪さ、音声の聞き取りづらさ等の問題が発生します。分からないことがあった場合は積極的に相手に確認を行い、また相手から尋ねられたらこころよく答えてあげてください。

顔の見えないネット対戦だからこそ、より丁寧な行動を心がけましょう。