



ビルディバイド  
大会ガイドライン

*Tournament Guidelines*

**Ver. 1.4**

*Last Update September 15, 2023.*

# 大会ガイドライン 目次

---

<b>1</b>	<b>大会方式</b>	——	<b>1</b>
101.	スイスドロ	——	1
102.	対戦の形式	——	1
103.	プレイヤーの退出	——	2
<b>2</b>	<b>ジャッジ</b>	——	<b>2</b>
201.	概要	——	2
<b>3</b>	<b>プレイヤー</b>	——	<b>2</b>
301.	プレイヤーの準備	——	2
302.	デッキの準備	——	3
303.	ゲーム進行	——	3
304.	シャッフル	——	3
305.	情報を知っているプレイヤーの参加	——	3
<b>4</b>	<b>違反行為と修正</b>	——	<b>4</b>
401.	通常の違反	——	4
402.	大きな不正	——	4
403.	著しい不正	——	4

この文書は、カードゲーム「ビルディバイド」の大会を運営するガイドとなる文書です。  
ショップなどで大会を開催する際は、こちらの文書の規定を基準として運営を行ってください。

# 1 大会方式

## Tournament Method

大会は以下の方式で開催することを推奨します。

### 101. スイスドロロー

すべてのプレイヤーが全ラウンドで対戦できる方式です。通常はこちらを推奨します。  
大会の開始時点で、この大会は何ラウンドで行うのかをあらかじめ発表します。通常は以下のラウンド数を推奨します。

参加人数	～4人	～8人	～16人	～32人	～64人	～128人
ラウンド	(総当たり)	3回戦	4回戦	5回戦	6回戦	7回戦

なお主催は、大会の開始前に全プレイヤーに告知した場合にかぎり、全勝が1名になった時点でラウンドを終了することを選択できます。その場合、残りのラウンドは実行しません。

1ラウンド目では各プレイヤーは無作為に2名ずつ組み合わせられ、対戦を行います。2ラウンド目以降はそれまでの対戦の合計勝利数が近いプレイヤー同士で、かつこれまでのラウンドで対戦したことの無いプレイヤー同士が組み合わせになるように無作為の組み合わせを行います。勝敗にかかわらず各プレイヤーは次のラウンドに進むことができます。いずれかのラウンドでプレイヤー数が奇数だった場合、可能な限り、これまでに不戦勝を受けておらずその時点で最も対戦の勝利数が少ないプレイヤーの中から無作為に1名を選び、そのプレイヤーは不戦勝となります。そのプレイヤーはこのラウンドの対戦に勝利したものとして扱います。

プレイヤーは、各ラウンドで勝利した場合に勝利得点3点、引き分けまたは敗北した場合に勝利得点0点を得ます。規定のラウンド終了後、以下の優先順位で順位を決定します。

1. 対戦の勝利得点。
2. 自分の各対戦相手の勝率（現在の勝利得点 / (対戦ラウンド数 × 3)）の平均（ただし勝率 0.33 未満は 0.33 として計算する）。
3. 自分の各対戦相手の上記 2 の項目の平均。

上記で決定しない順位は同順位とします。

※ 選択ルール：プレイヤーの敗北数と引き分け数の合計が1ないし2になった時点で強制ドロップとなる形式を採用することができます。その場合、大会の告知段階でその事実を告知する義務があります。

### 102. 対戦の形式

1. 対戦は1ゲームで行われます。通常は1ゲーム先取を推奨します。
2. 各ラウンドの制限時間は1ゲーム先取の場合25分を推奨します。
3. 時間切れの時点で進行中のゲームは、進行中のターンを終え、さらにその相手のターンまで実行します。それが終了した時点でどちらのプレイヤーも勝利していない場合引き分けで終了し、両者とも勝利数は増えません。

4. ゲームが引き分けで終わった場合、両者とも勝利数は増えません。
5. 対戦が終了した場合、主催者が指定した方法で対戦の結果を報告する義務があります。
6. 相手に対し、投了や引き分けを要請することはできません。

## 103. プレイヤーの退出

プレイヤーは次のラウンドの組み合わせの発表前に、大会運営の指定する方法で届け出をした場合、そのトーナメントから退出することができます。その場合、そのプレイヤーはそれ以降のラウンドでは組み合わせを行わず、この大会における順位もつきません。

※ スイスラウンドの規定により強制的にプレイヤーが退出されることもあります。

# 2 ジャッジ

*Judge*

## 201. 概要

大会を円滑に進めプレイヤーの疑問を適切に解決するために、ジャッジを担当するスタッフを準備する必要があります。ジャッジはプレイヤーから確認された場合、その回答や裁定を行います。ジャッジの裁定は常に最終決定です。ジャッジが対戦中のなんらかの裁定に長時間を必要とした場合、ジャッジは必要とする追加時間を与えることができます。これはラウンド終了時からの延長時間となります。主催者が認める場合、ジャッジがプレイヤーとして大会に参加することも認められます。その場合、ジャッジは自分の対戦の裁定は誠実に行ってください。

# 3 プレイヤー

*Player*

プレイヤーは互いに相手に敬意を持って対戦することが求められます。

## 301. プレイヤーの準備

プレイヤーは大会に参加する際に、自分のデッキと筆記用具を準備する必要があります。また、ダイス等のゲームで使用する小物やプレイマット等のゲーム補助具をあらかじめ準備しておくことができます。

## 302. デッキの準備

1. プレイヤーは大会に参加するにあたり、構築ルールに従ったデッキを組んでおく必要があります。
2. この項目におけるデッキとは、開始時に提示するテリトリーカード、メインデッキ、Dデッキが含まれます。
3. デッキのカードは正式な商品またはプロモカードに限ります。自作カード、コピー、代用カード等は使用できません。カードに公式にエラッタがある場合、カードの情報はそのエラッタが適用されたものとして扱います。
4. デッキのカードには、イラストを大きく変更せず、テキストを十分容易に読むことができ、ゲームの戦術等に当たらない、芸術的な書き込み（サイン等）があることが認められます。
5. デッキのカードにはスリーブを掛けることが認められます。スリーブの枚数には制限はありませんが、デッキのシャッフルやカードの操作が容易でなくなるようなスリーブは認められません。
6. 開始時に提示するテリトリーカードを除くデッキのカードは、裏面から見て十分同一に見える必要があります。開始時に提示するテリトリーカードはデッキのカードとスリーブが異なっていてかまいません。
7. 開始時に提示するテリトリーカードのスリーブは両面の情報が確認できるものが推奨されますが、主催者またはジャッジが認める場合はテリトリー面のみが正確に確認できるスリーブを使用してもかまいません。
8. Dデッキのカードには、メインデッキのカードと区別をし大会進行を円滑に進めることを目的として、イラストを大きく変更せず、テキストを十分容易に読むことができ、ゲームの戦術に当たらない書き込みや意匠が認められます。
9. デッキでは、「ビルディバイド」および「ビルディバイド ブライト」のカードが使用できます。デッキ内で「ビルディバイド」および「ビルディバイド ブライト」の両方のカードを同時に使用することができますが、その場合は背面の区別がつかないように、開始時に提示するテリトリーを除くデッキのカードすべてで不透明のスリーブを使う義務があります。
10. 何らかの理由でトーナメント開始以降にデッキのカードに破損が生じて他のカードと区別がつくようになってしまった、あるいはカードを紛失した場合、新たにそのカードを準備するか、ジャッジが認める場合はそのトーナメント中有効な代用カードの作成をジャッジに求めることができます。
11. 大会の規定等により、デッキ内の特定のカードの枚数が制限されることがあります。

## 303. ゲーム進行

1. プレイヤーはゲーム中に筆記用具や電子器具によるメモをとることはできません。
2. ゲーム中、プレイヤーは互いに明確にゲーム進行を宣言し、相手のカードを含めてゲームを適正に進める義務があります。ゲーム上の疑問点や問題がある場合はジャッジによる裁定を求めることができます。ジャッジの裁定は最終決定で、異議は認められません。
3. ゲームは互いに適切なペースで進行する義務があります。進行が遅いと判断した場合、ジャッジはプレイヤーにただちにゲームを進めさせてください。
4. ゲーム中、すべてのカードは互に見える範囲に置く義務があります。手札をテーブルの面より下げる等、カードを相手の見えない場所に移動することは認められません。

## 304. シャッフル

ゲーム前やゲーム中にデッキをシャッフルする場合、十分に無作為化する義務があります。シャッフルを行った後、相手のプレイヤーはそのデッキをシャッフルまたはカットする権利を持ちます。いわゆる「パイルシャッフル」はカードの枚数を確認する方法としてのみ認められ、シャッフルとして認められません。過度のパイルシャッフルは意図的な遅延行為とみなされます。

## 305. 情報を知っているプレイヤーの参加

十分長い期間遡ってカードセット全体の情報を知る立場にある人物は、該当するカードの発売および配布から2週間はトーナメントで該当カードを使用できません。ただし、主催者および公式の許可がある場合においては、その限りではありません。

# 4 違反行為と修正

## Violations and Corrections

### 401. 通常の違反

ジャッジはゲーム中に意図的でなく以下のような状況が発生した場合、指定の手段でそのゲームを修正し、ゲームを続けさせてください。

1. プレイヤーがデッキ内のカードを見た：そのデッキのうち、位置がわかっているカードを除くカードをシャッフルしてください。
2. プレイヤーが余分なカードを引いた：手札から本来の枚数よりも多い枚数のカードを無作為に選び、それらを無作為の順番でデッキの一番上に戻します。
3. プレイヤーが自動能力の見落としをしていた：その自動能力が「～してもよい」である場合、それは行わないことを選んだものとして、何もせずゲームを続行します。それ以外の自動能力は、現在のゲーム状況に大きな悪影響を与えるのでないかぎり、ただちにプレイします。悪影響を与えるとジャッジが判断した場合はその自動能力はプレイしません。
4. プレイヤーが行うべき何らかの行動を忘れている：それが義務である場合、現在のゲーム状況に大きな悪影響を与えるのでないかぎり、ただちに実行します。すでに行うべき時点から大きく遅れている、あるいはそれを現時点で実行することによりそのプレイヤーに大きな優位があるとジャッジが判断した場合はその行動は行いません。
5. ゲームの状況が不正である：ただちにゲームの状況を適正なものにしてください。
6. デッキの枚数が不正である：デッキがこの大会の開始時から不正であった場合は、現状の対戦をそのプレイヤーの敗北で終了し、次のラウンドまでにデッキを適切なものに修正させます。それ以外でデッキが不正だった（他のプレイヤーのカードが混じった、デッキのカードを落としていた等）場合、ただちに残ったデッキを適切なものに修正し、シャッフルしてゲームを続行します。

### 402. 大きな不正

ゲーム中に以下のような状況が発生した場合、ジャッジはそれを繰り返していないか、あるいは意図的に行っていないかを監視する必要があります。意図的と判断した場合、下記の「著しい不正」を適用します。そうでない場合は可能な限り修正させ、繰り返す場合はジャッジの判断により現在のラウンドを敗北にすることが認められます。

1. ラウンド開始時にテーブルに着席していない。なんらかの連絡無くラウンド開始後5分経過した場合、そのプレイヤーはこの対戦に敗北した上で、このラウンドで退出したものとみなされます。
2. シャッフルが不十分、あるいは相手の前でシャッフルしていない。
3. ゲーム進行が著しく遅い。
4. ゲーム上必要な相手とのコミュニケーションが著しく欠けている。

### 403. 著しい不正

あるプレイヤーの行動が、適正なトーナメント進行の大きな妨げ、あるいは社会的または法律的に著しく不正であると主催が判断した場合、そのプレイヤーは大会から退出され、大会会場からも退場させます。これには以下のような行為が含まれます。

1. ジャッジやスタッフの指示に著しく反抗的、あるいは意図的に従わない。
2. プレイヤーやスタッフへの暴力、脅迫、侮蔑、差別的発言
3. 意図的な不正行為（デッキの積み込み、スリーブのマーキング等）
4. ゲームの状況を自分に有利なものにするために不正な状況を意図的に放置する行為。

5. 対戦外からの情報の参照（観客との戦術に関する会話、相手のカードの情報の盗み取り等）
6. 買収などを含む対戦結果の操作
7. 賭博行為
8. 備品等の窃盗