

1	はじめに.....	3
2	原則.....	3
2-1	用語.....	3
2-2	免責事項.....	3
2-3	改定.....	3
3	あるていめっとジムについて.....	3
3-1	あるていめっとジムとは.....	3
3-2	フロンティアフェスティバル福岡とは.....	3
3-3	mixi コミュニティ.....	4
4	参加にあたって.....	4
4-1	参加者へのお願い.....	4
4-2	観戦者へのお願い.....	4
4-3	出場者へのお願い.....	4
5	基本的なルール.....	4
5-1	説明書の悪用について.....	4
5-2	飲食について.....	4
5-2-1	和白地域交流センター（コミセンわじろ）.....	4
5-3	助言について.....	4
6	フロンティアフェスティバル福岡 概要.....	5
6-1	出場条件.....	5
6-2	カテゴリ.....	5
6-3	参加受付.....	5
6-4	運営協賛金とは.....	5
6-5	持ち物.....	5
6-6	デッキ.....	5
6-6-1	レギュレーション.....	5
6-6-2	特別ルール.....	5
6-6-3	デッキの変更.....	5

6-7 トーナメント	6
6-7-1 構成	6
6-7-2 ルール	6
6-7-3 ジャッジ	6
6-7-4 選手番号	6
6-7-5 棄権	6
6-7-6 U-12 カテゴリ 午前の部	7
6-7-6-1 大会方式	7
6-7-6-2 対戦形式	7
6-7-6-3 引き分けの扱い	7
6-7-7 U-12 カテゴリ 午後の部・オープンカテゴリ	7
6-7-7-1 予選・本選 共通	7
6-7-7-1-1 対戦形式	7
6-7-7-1-1-1 U-12 カテゴリ	7
6-7-7-1-1-2 オープンカテゴリ	7
6-7-7-1-2 制限時間の扱い	7
6-7-7-1-3 制限時間の延長	7
6-7-7-1-4 対戦結果の記録	8
6-7-7-2 予選	8
6-7-7-2-1 U-12 カテゴリ	8
6-7-7-2-2 オープンカテゴリ	8
6-7-7-2-3 引き分けの扱い	8
6-7-7-2-4 勝ち点	8
6-7-7-3 順位の決定	9
6-7-7-4 本選	9
6-7-7-4-1 U-12 カテゴリ	9
6-7-7-4-2 オープンカテゴリ	9
6-7-7-4-3 引き分けの扱い	10
6-7-8 入賞	10
6-7-9 ランキング	10
7 裁定	10
7-1 ペナルティガイドライン	10
7-2 裁定基準	10
7-2-1 サイドカードの配置	10

1 はじめに

あるていめっとジム feat. ライキーが主催するオープントーナメントシリーズ「フロンティアフェスティバル福岡」の説明書です。

2 原則

2-1 用語

本書では、福岡県・佐賀県・長崎県・熊本県・大分県・宮崎県・鹿児島県・沖縄県を「ホウエン地方」、フロンティアフェスティバル福岡 運営関係者を「あるていめっとジム」と記載します。

2-2 免責事項

万一、フロンティアフェスティバル福岡 参加者が、フロンティアフェスティバル福岡に参加したことにより損害を受けた場合、あるていめっとジムは一切の責任を負いかねます。

2-3 改定

あるていめっとジムは、本書に記載されている内容を変更する権利があります。

3 あるていめっとジムについて

3-1 あるていめっとジムとは

あるていめっとジムは、ホウエン地方を舞台に「ポケカの普及」「ポケカの活性化」「ポケカのレベルアップ」を目的として活動しているポケモンカードジムです。

あるていめっとジムは、フロンティアフェスティバル福岡を安全に開催できるよう、またポケカの普及・ポケカの活性化・ポケカのレベルアップに繋がるよう努めます。

これらの運営方針に沿った、より良い意見をお持ちの方は、あるていめっとジムに助言をお願いします。

3-2 フロンティアフェスティバル福岡とは

フロンティアフェスティバル福岡は、あるていめっとジムが主催するオープントーナメントシリーズです。すべてのプレイヤーが、公平に対戦できる大会です。

小学生以下を参加条件とする「U-12」と年齢制限のない「オープン」の2つのカテゴリがあり、次のように構成されます。

参加条件	カテゴリ	部門	ステージ	大会方式
小学生以下	U-12	午前の部		大会時間内における勝利数を競う
		午後の部	予選	ラウンドロビン方式（総当たり）
			本選	シングル・エリミネーション方式（勝ち抜き）
年齢制限なし	オープン	予選	スイス式トーナメント方式	
		本選	シングル・エリミネーション方式（勝ち抜き）	

3-3 mixi コミュニティ

フロンティアフェスティバル福岡の情報は以下の場所に掲載しています。(mixi の利用登録は簡単です)

- ・利用 SNS mixi
- ・コミュニティ名称 フロンティアフェスティバル福岡
- ・コミュニティ URL http://mixi.jp/view_community.pl?id=6247581

4 参加にあたって

4-1 参加者へのお願い

フロンティアフェスティバル福岡の会場内にいるスタッフを除くすべての人を「参加者」といいます。

参加者は、最新のフロンティアフェスティバル福岡 説明書に書かれている内容を理解し、フロンティアフェスティバル福岡の進行を妨げないようにして下さい。

4-2 観戦者へのお願い

参加者のうち、フロンティアフェスティバル福岡に出場していないすべての人を「観戦者」といいます。

現在、お願いする内容はありません。

4-3 出場者へのお願い

フロンティアフェスティバル福岡に出場しているすべての人を「出場者」といいます。

出場者は、最新のポケモンカードプレイヤーズルールを理解し、スポーツマンシップに則りプレイして下さい。

5 基本的なルール

5-1 説明書の悪用について

フロンティアフェスティバル福岡 説明書に書かれている内容を悪用、あるいは不具合を利用しないで下さい。

5-2 飲食について

5-2-1 和白地域交流センター（コミセンわじろ）

和白地域交流センター（コミセンわじろ）内の、フロンティアフェスティバル福岡 会場以外での飲食はできません。

フロンティアフェスティバル福岡 会場内での飲食は、次の場合のみできます。

1. 対戦中でない時にキャップ付きの水筒・ペットボトルに入った飲み物を飲む場合。
2. 昼食休憩時間にテーブルでスープ類・菓子類でないものを食べる場合。

5-3 助言について

対戦中のプレイヤーと話しをしたり、対戦の状況・プレイ内容を説明・解説しないで下さい。

対戦中のプレイヤーが有利または不利になる可能性がありますので、助言したものと扱います。

6 フロンティアフェスティバル福岡 概要

6-1 出場条件

フロンティアフェスティバル福岡には、すべてのポケモンカードゲームプレイヤーが参加できます。

6-2 カテゴリ

小学生以下を参加条件とする「U-12」と年齢制限のない「オープン」の2つのカテゴリを開催します。

6-3 参加受付

消防法に基づく会場定員があるため、事前に参加受付が必要です。

mixi コミュニティ「フロンティアフェスティバル福岡」のイベントトピックより、参加受付をして下さい。

定員は32名程度です。

当日は、運営協賛金を支払い、選手証を記入して下さい。

6-4 運営協賛金とは

参加者全員で会費を出し合い、フロンティアフェスティバル福岡の会場費・備品代などを支払います。

会計情報はmixi コミュニティ「フロンティアフェスティバル福岡」のトピックに掲載しています。

6-5 持ち物

フロンティアフェスティバル福岡で使用するデッキ1つは、出場者で準備して下さい。

プレイマット・ポケモンコイン・コインサイコロ・ダメージカウンター・どくマーカー・やけどマーカー・ペンなど、フロンティアフェスティバル福岡で使用するデッキ1つ以外は、準備する必要はありません。

6-6 デッキ

6-6-1 レギュレーション

ポケモンカードゲーム公式レギュレーション「XY レギュレーション」で行います。

レギュレーションの内容は公式ウェブサイト (<http://www.pokemon-card.com/event/regulation/>) で確認して下さい。

6-6-2 特別ルール

デッキのルールの変更点は、次の通りです。

1. なし。

6-6-3 デッキの変更

U-12 カテゴリ 午後の部とオープンカテゴリでは、トーナメント中にデッキを変更することはできません。

6-7 トーナメント

6-7-1 構成

トーナメントは次のように構成されます。

参加条件	カテゴリ	部門	ステージ	大会方式
小学生以下	U-12	午前の部		大会時間内における勝利数を競う
		午後の部	予選	ラウンドロビン方式（総当たり）
			本選	シングル・エリミネーション方式（勝ち抜き）
年齢制限なし	オープン	予選	スイス式トーナメント方式	
		本選	シングル・エリミネーション方式（勝ち抜き）	

カテゴリ	部門	ステージ	デッキ枚数	サイド枚数	制限時間	延長戦	引き分け
U-12	午前の部		30枚	3枚	なし		あり
	午後の部	予選			15+1分	なし	あり
		本選				あり	なし
オープン	予選	60枚	6枚	30+1分	なし	あり	
	本選				あり	なし	

6-7-2 ルール

最新の「ポケモンカードゲーム公式ルール」「ポケモンカードゲーム公式フロアルール」に準じます。

トーナメントでは、ポケモンカードゲーム公式ルール・ポケモンカードゲーム公式フロアルールよりジャッジの決定が優先されます。

ポケモンカードゲーム公式ルール・ポケモンカードゲーム公式フロアルールに記載されていないルールについては事前に確認して下さい。

6-7-3 ジャッジ

対戦は、セルフジャッジで行います。

自分と対戦相手の考えているルールが違う場合はジャッジを呼んで下さい。

ジャッジの裁定に納得できない場合、マスタージャッジに裁定を上诉することができます。

マスタージャッジの裁定は、最終決定です。

6-7-4 選手番号

抽選で選手番号を決定します。

6-7-5 棄権

トーナメント中に棄権することはできません。

6-7-6 U-12 カテゴリ 午前の部

6-7-6-1 大会方式

大会時間内における勝利数を競います。

6-7-6-2 対戦形式

デッキの枚数は 30 枚、サイドカードの枚数は 3 枚とします。

制限時間はありません。

6-7-6-3 引き分けの扱い

対戦が引き分けになった場合、0.5 勝 0.5 敗として扱います。

6-7-7 U-12 カテゴリ 午後の部・オープンカテゴリ

6-7-7-1 予選・本選 共通

6-7-7-1-1 対戦形式

6-7-7-1-1-1 U-12 カテゴリ

デッキの枚数は 30 枚、サイドカードの枚数は 3 枚とします。

制限時間は 15+1 分とします。

制限時間の経過状況は公開しません。

6-7-7-1-1-2 オープンカテゴリ

デッキの枚数は 60 枚、サイドカードの枚数は 6 枚とします。

制限時間は 30+1 分とします。

制限時間の経過状況は残り 5 分まで公開します。

6-7-7-1-2 制限時間の扱い

制限時間終了時に勝ち負けが決まっていない場合、プレイしているプレイヤーの番が終わるまで対戦します。

(ポケモンチェックは行いません)

その場合、1 分を経過した時点でそのプレイヤーの番は自動的に終了となります。

制限時間終了時にどちらのプレイヤーの番でもない場合、ポケモンチェックが終わるまで対戦します。

ここまですべてを制限時間内とします。

制限時間内に勝ち負けが決まらない場合、残りのサイドカードの枚数が少ないプレイヤーの勝ちになります。

6-7-7-1-3 制限時間の延長

ジャッジの裁定等により対戦を中断した場合、制限時間を 15 秒単位で延長します。

スタッフ・ジャッジとしての活動のために試合を中断した場合、制限時間を 15 秒単位で延長します。

制限時間終了時に残りのサイドカードの枚数で勝ち負けを決めるのを避けるために、ジャッジの判断により制限時間を 15 秒単位で延長することがあります。

6-7-7-1-4 対戦結果の記録

対戦結果の次の項目を記録します。

1. 対戦相手
2. 勝敗
3. 勝ち点
4. 引いたサイドカードの枚数
5. 引かれたサイドカードの枚数
6. 対戦時間

6-7-7-2 予選

6-7-7-2-1 U-12 カテゴリ 午後の部

1 グループ 3~6 名のラウンドロビン方式（総当たり）で行います。

6-7-7-2-2 オープンカテゴリ

トーナメント方式は、次の方法で決定します。

1. 出場者が 4 名以下の場合、ラウンドロビン方式（総当たり）で行います。
2. 出場者が 5~8 名の場合、スイス式トーナメント方式 3 回戦で行います。
3. 出場者が 9 名以上の場合、スイス式トーナメント方式 4 回戦で行います。

スイス式トーナメントの場合、上位から対戦組み合わせを決定します。

スイス式トーナメントで出場者が奇数名の場合、最下位のプレイヤーを不戦勝とします。

6-7-7-2-3 引き分けの扱い

制限時間内に対戦が引き分けになった場合、サドン・デスを行いません。

制限時間終了時に残りのサイドカードの枚数が同じで引き分けになった場合、延長戦を行いません。

6-7-7-2-4 勝ち点

次の方法で順位を決定します。

1. 制限時間終了時に勝ち負けが決まっている場合
 - (ア) 勝ち 勝ち点 3
 - (イ) 引き分け 勝ち点 1
 - (ウ) 負け 勝ち点 0
2. 制限時間終了時に勝ち負けが決まっていない場合
 - (ア) 勝ち 勝ち点 2
 - (イ) 引き分け 勝ち点 0
 - (ウ) 負け 勝ち点 0

6-7-7-3 順位の決定

次の方法で順位を決定します。

1. 勝ち点率の高いプレイヤー
2. 対戦相手の勝ち点率の平均（オポネント・ウィン・パーセンテージ）の高いプレイヤー
3. 対戦相手を持つ「対戦相手の勝ち点率の平均（オポネント・ウィン・パーセンテージ）」の平均の高いプレイヤー
4. 選手番号の低いプレイヤー（最終順位の決定を除く）
5. 「当該プレイヤーの対戦結果の勝率」の高いプレイヤー
6. 最後の対戦相手の順位が上位のプレイヤー
7. 抽選

6-7-7-4 本選

6-7-7-4-1 U-12 カテゴリ 午後の部

最大 8 名のシングル・エリミネーション方式（勝ち抜き）で行います。

8. 予選 第 1 位のプレイヤーと予選 第 8 位のプレイヤー（準々決勝 第 1 試合）
9. 予選 第 2 位のプレイヤーと予選 第 7 位のプレイヤー（準々決勝 第 2 試合）
10. 予選 第 3 位のプレイヤーと予選 第 6 位のプレイヤー（準々決勝 第 3 試合）
11. 予選 第 4 位のプレイヤーと予選 第 5 位のプレイヤー（準々決勝 第 4 試合）
12. 準々決勝 第 1 試合で勝ったプレイヤーと準々決勝 第 4 試合で勝ったプレイヤー（準決勝 第 1 試合）
13. 準々決勝 第 2 試合で勝ったプレイヤーと準々決勝 第 3 試合で勝ったプレイヤー（準決勝 第 2 試合）
14. 準決勝 第 1 試合で負けたプレイヤーと準決勝 第 2 試合で負けたプレイヤー（3 位決定戦）
15. 準決勝 第 1 試合で勝ったプレイヤーと準決勝 第 2 試合で勝ったプレイヤー（決勝戦）

6-7-7-4-2 オープンカテゴリ

最大 6 名のシングル・エリミネーション方式（勝ち抜き方式）で行います。

1. 予選 第 3 位のプレイヤーと予選 第 6 位のプレイヤー（準々決勝 第 1 試合）
2. 予選 第 4 位のプレイヤーと予選 第 5 位のプレイヤー（準々決勝 第 2 試合）
3. 予選 第 1 位のプレイヤーと準々決勝 第 2 試合で勝ったプレイヤー（準決勝 第 1 試合）
4. 予選 第 2 位のプレイヤーと準々決勝 第 1 試合で勝ったプレイヤー（準決勝 第 2 試合）
5. 準決勝 第 1 試合で負けたプレイヤーと準決勝 第 2 試合で負けたプレイヤー（3 位決定戦）
6. 準決勝 第 1 試合で勝ったプレイヤーと準決勝 第 2 試合で勝ったプレイヤー（決勝戦）

6-7-7-4-3 引き分けの扱い

制限時間内に対戦が引き分けになった場合、制限時間内にサドン・デスを行います。(サドン・デスに新たな制限時間は与えられません)

制限時間終了時に残りのサイドカードの枚数で勝ち負けが決まらない場合、延長戦を行います。

制限時間終了時より対戦を再開し、制限時間2分のターンをお互いのプレイヤーは1ターンずつ行います。

延長戦では勝ち負けの条件に「自分が相手よりサイドカードを多くとった」場合を追加します。

延長戦で勝ち負けが決まらない場合、再度延長戦を行います。

運営上やむを得ない場合、お互いのプレイヤーは交互にコイントスを行い、ウラが出るまでの回数で勝ち負けを決定します。

6-7-8 入賞

次のプレイヤーを入賞者とします。

入賞者はデッキリストの提出をお願いします。

入賞者のデッキリスト・プレイングの内容は、大会の3ヶ月後にあるていめっとジムウェブサイトで公表します。

1. U-12 カテゴリ 午前の部 上位3名
2. U-12 カテゴリ 午後の部 上位3名
3. オープンカテゴリ 上位3名
4. グッドギミック表彰者
5. グッドマナー表彰者

6-7-9 ランキング

対戦結果を基にランキングを作成する可能性があります。

7 裁定

7-1 ペナルティガイドライン

あるていめっとジムペナルティガイドラインを使用します。

7-2 裁定基準

7-2-1 サイドカードの配置

サイドカードは同じ向きに揃えて配置してください。

サイドカードが6枚の場合は3行×2列、サイドカードが4枚の場合は2行×2列、サイドカードが3枚の場合は3行×1列で配置してください。