



トーナメント規定

バージョン 1.1.3 / 適用日: 2016 年 8 月 1 日

このバージョンでの変更概要

- 誤字や表記のばらつきの修正
- トーナメントのラウンド時間の追加 (P5)。
- カードの紛失または損傷の章の追加 (P4)。
- トーナメントポイントの変更 (P6)
- メモと外部用具の追加 (P4)

この文書に対する直前バージョンからのすべての変更や追加は青字で記載されている。

Fantasy Flight Games (“FFG”) 及びその国際パートナーがスポンサーし、アンドロイド: ネットランナーの組織化プレイ (“OP”) プログラムがサポートするトーナメントは、この文書で提供されるルールに従うこと。

イントロダクション

トーナメントとは、アンドロイド: ネットランナーのプレイヤーによる競技である。トーナメントに登録後、プレイヤーは他のプレイヤーと系統立って組み合わせられ、ゲームを対戦する。異なる相手との複数回のゲームの後、プレイヤーはその成績で順位がつけられる。多くのトーナメントでは、上位者に賞品が与えられる。

トーナメントはアンドロイド: ネットランナーのルール及びFAQを用いて対戦される。これらはどちらもアンドロイド: ネットランナーのウェブサイトから随時ダウンロードが可能である。それ以外のトーナメントに関するルールは、この文書に詳細が示されている。

この文書では、トーナメントにおける重要なコンセプトや、スタンダード戦トーナメントの詳細を解説する。

目次

I. トーナメント参加者の役割

1. 主催者
2. マーシャル
3. ジャッジ
4. プレイヤー
5. 観客
6. リーダーの参加
7. 行動
 - a. 反スポーツ行動

II. トーナメント用具

1. 主催者用具
2. プレイヤー用具
 - a. デッキ構築
 - b. カードスリーブ
 - c. **カードの紛失や損傷**
 - d. 適正な製品

III. トーナメント進行

1. トーナメントの準備
2. ゲームの準備
3. 機会の喪失
4. ランダム化
5. **メモと外部用具**

IV. トーナメントのコンセプト

1. 定義
2. **トーナメントのラウンド時間**
3. スイスラウンド
4. ダブルエリミネーションラウンド
 - a. デッキ選択
5. ゲームの終了
6. トーナメントポイント
 - a. 同意の上でのラウンド引き分け
 - b. タイブレイカー

V. トーナメント構成

1. 基本構成
2. 上級構成
3. 修正構成

VI. トーナメントレベル

1. リラックス
2. フォーマル
3. プレミア

VII. NAPD 重要指名手配リスト

1. ランナー
2. コーポレーション

トーナメント参加者の役割

トーナメント会場にいる個人は参加者である。参加者はトーナメントにおける責任に基づいた特定の役割を担う。すべての参加者は互いに敬意を払い、行動責任を共有する。これらの役割に関しては、以下の解説を参照のこと。主催者、ジャッジ、マーシャルはリーダーの役割でもある。それ以外の役割はプレイヤーと観客である。

主催者

イベントには主催者が 1 名のみ必要である。主催者は計画や実行等、イベント全体を監視する責任がある。主催者がイベントのマーシャルを任命しない場合、主催者はマーシャルの役割を担わなければならない。

マーシャル

イベントには任意の人数のマーシャルを置ける(0 人可)。マーシャルはゲームのルールや規定のエキスパートであり、ルールや規定やプレイヤーの異議に対する最終決定権を持つ。

ジャッジ

イベントには任意の人数のジャッジを置ける(0人可)。ジャッジはゲームのルールや規定を熟知している。ジャッジの責務には、プレイヤーの異議を解決し、ゲームのルールに関する質問に回答することが含まれる。

プレイヤー

プレイヤーはイベントでアンドロイド: ネットランナーを対戦する個人である。プレイヤーはアンドロイド: ネットランナーのゲームを対戦するために必要な用具をすべて持ち込む義務がある。

観客

観客はトーナメント会場にいる、他の役割を担っていない個人である。観客は進行中のゲームを妨害することは認められず、ゲーム中のプレイヤーに情報提供や助力をすることができない。

リーダーの参加

リーダーは、自分が責任を持つリラックスレベルのトーナメントにおいて、二人目のリーダーがいる場合にのみ、そのトーナメントに参加することができる。第二のリーダーは大会開始時にその場で紹介される義務があり、第一のリーダーのゲームに対するすべての裁定に対する責任がある。二人のリーダー同士が対戦する場合、そのゲームにおける裁定はマーシャルが責任を負う。

フォーマルやプレミアレベルのトーナメントにおいては、リーダーは参加できない。フォーマルやプレミアレベルのトーナメントにおけるリーダーは、イベントを仕切り監視するためにすべての注意を払うことを求められる。

行動

トーナメント参加者は、トーナメント中は敬意とプロ意識を持った行動が求められる。プレイヤーが対戦中に異議が発生し自身で解決することができない場合、ジャッジを呼んでそれを解決し、必要な裁定を求める義務がある。トーナメント中のすべてのカードの解釈はマーシャルの責務であり、マーシャルはミスや間違いを発見した場合 FAQ を覆すことができる。

反スポーツ行動

プレイヤーは落ち着きがあり丁寧な態度で臨むこと、ルールに従いつつそれを悪用しないことを求められる。したがって、意図的にゲームを停滞させて時間を潰す、ゲーム用具を不要な強さで配置する、不適切な行動を行う、対戦相手に対し礼節や敬意を欠いた態度を取る、不正行為を行う等は認められない。プレイヤー間で共謀し得点を操作することは明白に禁じられる。プレイヤーはマッチ中、外部の用具や情報を参照することは認められない。ただし、プレイヤーはいつでも公式ルール文書を参照し、あるいはジャッジに公式ルール文書の解説を求めることができる。

主催者は独自裁量により、反スポーツ行為を取ったプレイヤーをトーナメントから排除できる。

トーナメント用具

トーナメントを円滑に進行するためには多くの用具が必要である。主催とプレイヤーはどちらも特定の用具を用意する責任がある。

主催者用具

主催者は会場の確保に加え、プレイヤー用のテーブルや椅子を準備する必要がある。主催者はプレイヤーが各トーナメントラウンドの開始時に容易に自分の座席を見つけるためのテーブル番号やそれに代わる手段を用意するべきである。主催者はイベントで必要とされる場合、デッキ登録用紙やペンを準備する責任がある。

最後に、主催者はイベント中に参照するために必要なすべてのルール文書を準備する責任がある。これには、アンドロイド: ネットランナールール、アンドロイド: ネットランナーFAQ、アンドロイド: ネットランナートーナメント規定(この文書)、イベントの進行概要、その他必要な文書が含まれる。これらの文書のほとんどは、アンドロイド: ネットランナーのウェブサイト(www.fantasyflightgames.com)に掲載されている。

プレイヤー用具

プレイヤーはアンドロイド: ネットランナーのゲームを対戦するために必要な用具をすべて持ち込む義務がある。これにはすべてのカード、スリーブ、トークン類が含まれる。プレイヤーはランナーとコーポの両方のデッキを準備していることを確認すべきである。デッキリストが求められる場合、プレイヤーは両方のデッキの完全なリストを用意するか、会場を早めに訪れてデッキリストを記入すること。

デッキ構築

各デッキには、IDカード1枚と、そのIDで規定される最小枚数のカードが入っていなければならない。最大枚数の規定はない。ただし、プレイヤーは助力無しに適切な時間でそのデッキをシャッフルできなければいけない。

デッキはこの文書の P8「NAPD 重要指名手配リスト」の規定に従わなければいけない。

カードスリーブ

フォーマルやプレミアイベントにおいては、プレイヤーはデッキに不透明のスリーブをかける義務がある。プレイヤーはデッキ毎に異なるスリーブを使用できるが、1つのデッキのスリーブはすべて共通するサイズ、色、印刷、状態でなければならない。リラックスイベントにおいて、プレイヤーが透明でないカードスリーブを使う場合、すべてのカードの背面が統一された背面であることを確認する義務がある。

カードの紛失や損傷

プレイヤーがトーナメント中にカードを紛失した場合、そのプレイヤーは必要なら同一のカードを見つける機会を得る。ラウンドの開始時にカードを紛失したことに気付いたプレイヤーは、リーダーに報告する。リーダーはそのプレイヤーに、同一のカードを見つけるための若干の延長時間を与える。プレイヤーがその時間内に同一のカードを見つけられなかった場合、そのプレイヤーはそのデッキを使用するゲームを投了する義務がある。(例えば、プレイヤーがコーポデッキのカードを見つけられなかった場合、そのプレイヤーはコーポでプレイするゲームを投了する義務があるが、ランナーデッキでのプレイは行う。)そのプレイヤーが次のラウンドの開始時まで同一のカードを見つけられなかった場合、そのプレイヤーはトーナメントから除外される。

ゲーム中、プレイヤーが自分のデッキで現在使っているはずのカードの紛失に気付いた場合、そのプレイヤーはそのゲームを投了する義務がある。

プレイヤーがトーナメント中にカードを損傷した場合、そのプレイヤーは代替のカードを見つける機会を得る。そのプレイヤーが代替カードを見つけられなかった場合、そのプレイヤーはそのトーナメントの間は代用カードを使用する。代用カードはリーダーが作成する。代用カードにはカード名、カードの損傷により参照できなくなった情報、それを作成したリーダーの名前、それを作成した日付を記入すること。元のカードは裏向きに手近な場所に置き、代用カードがプレイされた際に参照できるようにする。

適正な製品

プレイヤーはトーナメントにおいては公式のアンドロイド: ネットランナー製品のみを用いることができるが、**サードパーティー**による製品に関して以下の例外がある。

- トークンはカードの情報を隠さないこと。

サードパーティーのトークン類が適正であるかや**問題がある**かどうかは、マーシャルの責任で判断する。代用カードはP4「カードの紛失や損傷」によって認められた物以外は認めない。

「アンドロイド: ネットランナー」の用具はスタンダード戦トーナメントにおいてすべて適正である。

リラックスやフォーマルのイベントにおいては、北米ではすべての製品は製品の公式発売日より適正である。プレミアのイベントにおいては、北米ではすべての製品は製品の公式発売日より 11 日後——通常は 2 週後の月曜——より適正である。公式発売日は我々のウェブサイトの適正製品のページ (<https://www.fantasyflightgames.com/en/op/legality/>) で更新される。北米外の対戦において、どのカードがトーナメントにおいて適正であるかは主催と確認を行うこと。

トーナメント進行

このセクションでは、アンドロイド: ネットランナーのトーナメントでのゲームにおける情報や考慮すべき点を解説する。

トーナメントの準備

トーナメントの開始前、主催者はトーナメントようにテーブルを準備する義務がある。座席は適切に配置し、プレイヤーが

テーブル上でカードやトークンを広げるのに十分な空間を用意できるようにすること。

ゲームの準備

以下のステップは、プレイヤーが各ラウンドの最初のゲームの前に行う手順である。

1. プレイヤーは 1 ゲーム目でどちらがランナーのデッキを使うかをランダムに決定する。これはコイントスやダイスやその他の手段を用いる。1 ゲーム目の終了後、プレイヤーはサイドを変えて 2 ゲーム目を行う。
2. 各プレイヤーは自分の ID カードを公開し、プレイエリアに相手に見えるように置く。
3. プレイヤーは初期クレジットやその他ゲーム中に必要なクレジットを準備する。
4. 各プレイヤーは自分のデッキを十分にシャッフルして相手に渡す。相手は望むならデッキをシャッフルなりカットなり行ってよい。相手がデッキをシャッフルする機会を得た後、各プレイヤーは自分のデッキをプレイエリア内の手の届く場所に置く。
5. 各プレイヤーはデッキから 5 枚のカードを引く。各プレイヤーはこの 5 枚のカードを自分のデッキに戻すかを決める。戻す場合、デッキをシャッフルして相手に再び渡し、その後新たに 5 枚のカードを引く。この 2 回目の手札は常に保持する。

プレイヤーが準備を終えたら、リーダーのラウンド開始の合図を待って 1 ゲーム目を開始する。ラウンドがすでに始まっている場合、プレイヤーはこのステップの完了後にただちにゲームを開始してよい。

機会の喪失

プレイヤーはゲームのルールに従い、支持された時点で行動を行いカードの効果を使用することを把握していることが想定されている。プレイヤーがその効果を規定された時点中に使用するのを忘れた場合、相手の許可を得ずにそれを巻き戻して使用することは認められない。プレイヤーは敬意を持って行動することが求められており、意図的に相手の気を逸らす、急かす等で、能動的にこの機会を失わせるようにしてはいけない。

ランダム化

プレイヤーは、ゲームの流れを妨げないかぎり、ランダムな結果を得るためにダイスやその他の外部手段を用いることが認められる。プレイヤーはランダム化の手段として他のプレイヤーに外部手段を使うことを強制させてはいけない。HQ のアクセスの際に、コーポがカードをシャッフルしてランナーがそのうちの 1 枚を選ぶことは、ランダム化の要求を満たしている。

メモと外部用具

プレイヤーはトーナメントのラウンド中、メモを取ったり外部の用具や情報を参照したりすることは認められない。ただし、プレイヤーはいつでも公式ルール文書を参照し、あるいはジャッジに公式ルール文書の解説を求めることができる。公式ルール文書には、当社の「アンドロイド: ネットランナー」の

ウェブサイトから、あるいは「アンドロイド：ネットランナー」の製品等から入手できるすべてのルール文書が含まれる。

トーナメントのコンセプト

トーナメントのコンセプトでは、アンドロイド：ネットランナーのトーナメントの枠組みを解説する。

定義

以下の用語は、アンドロイド：ネットランナーのトーナメントを解説する上で重要である。

- **スイスラウンド**: アンドロイド：ネットランナーのトーナメントでは、スイス式ペアリングシステムが用いられ、各ラウンドのプレイヤーの成績によりトーナメントポイントが与えられる。各スイスラウンドではプレイヤーは、可能な限り同じトーナメントポイントのプレイヤーと1人対1人での対戦を行う。同一プレイヤーとは2回以上の組み合わせは行われない。スイスラウンド終了時、最も多くのトーナメントポイントを得たプレイヤーがトーナメントの勝者となる。ただし、追加のダブルエリミネーションラウンドが行われる場合を除く(P5「ダブルエリミネーションラウンド」参照)。
- **不戦勝**: トーナメントのプレイヤーが奇数の場合には、プレイヤーのうちの1人に対戦相手が存在せず、ただちに次のラウンドに進むことになる。これを“不戦勝を得た”と呼ぶ。プレイヤーが不戦勝を得た場合、そのプレイヤーは両方のゲームに勝利し、**トーナメントポイント 6 点**を得る。
- **足切り**: 一部のトーナメントにおいて、主催者はあらかじめ規定されたラウンドを行った後に“足切り”を行うことがある。この足切りにより、あらかじめ規定された上位人数をのぞくすべてのプレイヤーはトーナメントから退場する。残りのプレイヤーは追加のスイスラウンドなりダブルエリミネーションラウンドなりを行う。
- **ダブルエリミネーションラウンド**: 一連の40分制限の1ゲームで行われるラウンドで、プレイヤーは2敗するまでトーナメントを続行する。プレイヤーが2敗した時点で、そのプレイヤーはトーナメントから退場する。エリミネーションラウンドは通常は足切りの後に行われ、残ったプレイヤーが1人のみになりそのプレイヤーが勝者となるまで続けられる。

トーナメントのラウンド時間

「アンドロイド：ネットランナー」のトーナメントの各ラウンドには規定の時間があり、プレイヤーはその時間内でゲームを終了させる。リーダーはほとんどのプレイヤーが席に着いて準備を開始した後にタイマーをスタートさせること。トーナメントのラウンドの時間内にゲームが終了しなかった場合、両プレイヤーはそれぞれ1ターンを終了させるまでゲームを続ける(P6「ゲームの終了」参照)。トーナメントのラウンドの長さは、ラウンドの種類によって異なる。

- **スイスラウンド**: 各 65 分
- **ダブルエリミネーションラウンド(決勝を除く)**: 各 40 分
- **決勝(残り2名のみになった時点)**: 60 分

スイスラウンド

アンドロイド：ネットランナーのトーナメントは一連の 65 分制限のスイスラウンドで行われる。各ラウンドでは、プレイヤーはランナーデッキとコーポデッキを1ゲームずつ使用する2ゲームを行う。トーナメントのラウンド数は、P6「トーナメント構成」で解説される。主催者はトーナメントの開始前に、ラウンド数、(あるなら)ダブルエリミネーションラウンド数、足切り人数をアナウンスする義務がある。

スイスラウンドの第1ラウンドでは、プレイヤーはランダムな相手と組み合わせられる。第2ラウンド目以降は、プレイヤーは同じトーナメントポイントのプレイヤーの中からランダムに選んだ相手と組み合わせられる。

組み合わせの決定の際には、まず最もトーナメントポイントの大きいグループのプレイヤーをランダムに組み合わせる。このグループの人数が奇数の場合、余ったプレイヤーは次にトーナメントポイントの大きいグループのプレイヤーの中からランダムに選んだプレイヤーと組み合わせる。その後、そのグループのプレイヤー同士をランダムに組み合わせる。これをすべてのプレイヤーが組み合わせられるまで続ける。

トーナメントの残りプレイヤー数が奇数の場合、第1ラウンドではランダムに選んだプレイヤー1人が不戦勝を得る。以降のラウンドでは、不戦勝はポイント最低のグループの中で、まだ不戦勝を受けていないプレイヤーからランダムに選んだプレイヤー1人が得る。

同じプレイヤー同士はスイスラウンド中は1回しか組み合わせられない。

組み合わせ例: ジョン、ステラ、ララミーは全員トーナメントポイントが12点で、現在トップである。カイルはトーナメントポイントが10点で、次に高い唯一のプレイヤーである。ジョンはステラと組み合わせられた。トーナメントポイントが12点のプレイヤーはララミーのみなので、ララミーはカイルと組み合わせられる。

ダブルエリミネーションラウンド

アンドロイド：ネットランナーのトーナメントでは、トップ4/8/16の足切りの後にダブルエリミネーションを用いることが多い。ダブルエリミネーションラウンドでは各ラウンド1ゲームのみが行われ、プレイヤーは一方がランナー、一方がコーポのみを行う。ダブルエリミネーションラウンドでは、プレイヤーは2敗したら退場になる。残りプレイヤーが1人になった時点で、そのプレイヤーがトーナメントの勝者となる。ダブルエリミネーションラウンドでは、決勝を除いて各ラウンドは40分制限である。残り2名になった時点で、ゲームは**60分制限**になる。

ダブルエリミネーションのブロックは、勝者ブロックと敗者ブロックに分けられる。勝者ブロックで勝ったプレイヤーはそのブロックを勝ち進み、敗者は敗者ブロックの指定の位置に進む。プレイヤーがダブルエリミネーションラウンドで2敗するたび、そのプレイヤーは退場する。ダブルエリミネーションラウンドの組み合わせは、この文書の最後、あるいはアンドロイド：ネットランナーのウェブサイトに掲載されている。

デッキ選択

ダブルエリミネーションラウンドは 1 ゲームのみで行われるため、プレイヤーはランナーかコーポのどちらかのみを行う。第 1 ラウンドでは、スイスラウンド上位がどちらのサイドを使うかを選択する。上位プレイヤーは、サイドを決定する前に、相手の ID カードを両方見ることができる。

以降のラウンドでは、各プレイヤーはより使用数が少ないサイドを使用する。使用数が少ないサイドが同じプレイヤー同士の対戦では、サイド使用数の差がより大きいプレイヤーがそのサイドを使用する。サイド使用数の差も同じ場合、どちらがランナーでどちらがコーポを使うかはコイントスなどでランダムに決定する。

決勝の 2 人が 2 ゲーム目を行うことになり、上記の手段に従うと続けて同じサイドを使うことになる場合、サイドを交代する。

デッキ選択の例: トムはランナーを 2 回、コーポを 1 回行っている。相手はクリスで、ランナーを 3 回、コーポを 1 回行っている。どちらのプレイヤーもコーポの方が使用回数が少ないが、クリスの方がサイドの差が大きい(クリス 2、トム 1)。これにより、クリスはコーポを、トムはランナーをプレイする。

ゲームの終了

各スイストーナメントラウンドは 2 ゲームからなる。各ダブルエリミネーションラウンドは 1 ゲームからなる。ゲームは以下のいずれかで終了する:

- **計画ポイント:** いずれかのプレイヤーが自分の得点エリアに 7 計画ポイントある場合、そのプレイヤーはそのゲームを勝利し、相手はゲームに敗北する。
- **ランナーのフラットライン:** ランナーが自分のグリップのカードの枚数を超えるダメージを受けたり、ランナーのターンの終了時にそのプレイヤーの手札の上限が 0 未満だったりした場合、コーポがゲームに勝利し、ランナーはゲームに敗北する。
- **R&D 切れ:** コーポレーションがカードを引こうとした時に R&D が空である場合、ランナーはゲームに勝利し、コーポはゲームに敗北する。
- **時間切れ:** あるプレイヤーのターン中に時間切れになった場合、そのゲームはそこから両方のプレイヤーが自分のターンを 1 ターンずつ完了するところまで続ける。どちらも勝利していない場合、より高い計画ポイントを持つプレイヤーがゲームに判定勝ちし、相手はゲームに敗北する。両方のプレイヤーの計画ポイントが等しい場合、現在のゲームは引き分けで終わる。
- **投了:** プレイヤーはゲーム中の任意の時点で意図的に投了できる。投了したプレイヤーはゲームに敗北し、相手はゲームに勝利する。

ダブルエリミネーションラウンドが引き分けで終わった場合、ダブルエリミネーションラウンドに入った時点で順位の高かったプレイヤーがゲームに勝利し、相手はゲームに敗北する。

トーナメントポイント

プレイヤーは各ラウンドの終了時に、そのラウンドの両方のゲームによるトーナメントポイントを得る。**トーナメント終了時、最もトーナメントポイントの多いプレイヤーがトーナメントを勝利する。**大規模イベントの場合、代わりにこのポイントは誰が足切りの結果ダブルエリミネーションラウンドに進むかを決めるために使用する。各ゲームで、プレイヤーは以下のトーナメントポイントを得る:

- ゲームの勝利 = **トーナメントポイント 3 点**
- ゲームの判定勝利 = **トーナメントポイント 2 点**
- 引き分け = トーナメントポイント 1 点
- ゲームの敗北 = トーナメントポイント 0 点

このポイントはトーナメントの勝者を決定するために使用する。大規模イベントの場合、代わりにこのポイントは誰が足切りの結果ダブルエリミネーションラウンドに進むかを決めるために使用する。

同意の上でのラウンド引き分け

スイスラウンド中、リーダーが見ている前で事前の協議と同意が成された場合にかぎり、プレイヤーは意図的に 1 ゲームずつ投了することを決定してよい。トーナメントの品位を守る上で、リーダーがその場にいることが必要とされる。リーダーはプレイヤーが P3 の「反スポーツ行為」で禁じられている行動を行わないかぎり、決定に介入しない。

プレイヤーがラウンドを引き分けにすることにした場合、通常の 1 ゲームずつを勝利した場合と同様、各プレイヤーは **3 トーナメントポイント** ずつを得る。

タイブレーカー

複数のプレイヤーのトーナメントポイントが等しい場合、そのグループ内での順位を決定するためにタイブレーカーを用いる。タイブレーカーは、グループ内のすべてのプレイヤーの順位が決定するまで、以下の順で使用する。

- **直接対決:** グループ内の他の全てのプレイヤーと対戦して勝利しているプレイヤーは、グループ内の最上位になる。
- **オポネント:** プレイヤーのオポネントは、各対戦相手の合計トーナメントポイントをその対戦相手が対戦してきたラウンド数で割り、それを合計したものを対戦相手の人数で割った値である。オポネントが最も高いプレイヤーは、グループ内でまだ順位付けがされていないプレイヤーに対して順位が最上位になる。オポネントが 2 番目に高いプレイヤーは、グループ内でまだ順位付けがされていないプレイヤーに対して 2 位になり、以下同様である。
- **拡大オポネント:** プレイヤーの拡大オポネントは、各対戦相手のオポネントを合計し、それを対戦相手の人数で割った値である。拡大オポネントが最も高いプレイヤーは、グループ内でまだ順位付けがされていないプレイヤーに対して順位が最上位になる。拡大オポネントが 2 番目に高いプレイヤーは、グループ内でまだ順位付けがされていないプレイヤーに対して 2 位になり、以下同様である。
- **ランダム:** すべてのタイブレーカーを適用した後でも同順位のプレイヤーがいる場合、それらのプレイヤーは順位

を適用し終わったプレイヤーの下にランダムに順位付けされる。

トーナメント構成

トーナメント構成は、スイスラウンドやダブルエリミネーションのラウンド数を決定するのに使用する。すべてのアンドロイド: ネットランナーのトーナメントは、以下の 3 つのタイプのいずれかを使用しなければならない。

基本構成

基本構成は、特に新規参加者にわかりやすい明確な構成である。この構成のトーナメントは主催者とプレイヤーに適度な時間とリソースを要求する。**基本構成はストアチャンピオンシップのイベントで使用する。**

登録プレイヤー数	スイスラウンド数	足切り人数
4-8	3	足切り無し
9-24	4	トップ 4
25-32	4	トップ 8
33-64	5	トップ 8
65-96	6	トップ 8
97-128	6	トップ 16
129 以上	7	トップ 16

上級構成

上級構成は、参加者が対戦をより楽しめるような構成である。この構成はより大規模な対戦数となり、主催者とプレイヤーに長めの時間と多めのリソースを要求する。**上級構成は地区別チャンピオンシップのイベントで使用する。**

登録プレイヤー数	スイスラウンド数	足切り人数
9-20	4	トップ 4
21-32	4	トップ 8
33-56	5	トップ 8
57-80	6	トップ 8
81-128	7	トップ 8
129-176	7	トップ 16
177-272	8	トップ 16
273 以上	9	トップ 16

修正構成

修正構成は、基本にも上級にも当てはまらない構成を指す。修正構成には、参加人数に関係なくラウンド数や足切り人数が変わらない物が含まれる。公式の修正構成トーナメントは、特定のタイプのイベント用に準備された特殊構成を含むか、主催者が参加者に対しあらかじめ説明されたものでなければならない。

トーナメントレベル

FFG の OP イベントは、3 段階のトーナメントレベルに分けられる。このレベルはどのようなアンドロイド: ネットランナーのイベントを想定しているかによって決まる。想定が特定の人々を排除することを目的としていないが、そのイベントの想定をプレイヤーが理解する助けとなる。非公式のトーナメントの主催者は、そのトーナメントが特に競技的であることを目的にしないかぎり、リラックスレベルで行うことが推奨される。

リラックス

このレベルのトーナメントは、プレイヤーの経験度合いに関係なく、すべてのプレイヤーを歓迎する。プレイヤーは互いに協力し、ゲームの妨害になら無いかぎりは互いにゲームの理解度を深める助けをすることが推奨される。この目的は、楽しく友好的な環境を作ることである。

フォーマル

このレベルのトーナメントは、プレイヤーが最低限の経験を積んでいることを想定している。プレイヤーはゲームルールに慣れ、プレイの知識を適切なペースで利用する準備ができていたものとみなされる。プレイヤーは自分の行動に対する混乱を回避し、些末なミスを起こさないことを想定している。この目的は、友好的な競技環境を作ることである。

プレミア

プレミアイベントは、Fantasy Flight Games のトーナメントのための高レベルな競技である。この最高レベルのトーナメントでは、プレイヤーはそれなりの経験を積んでいることが想定されている。プレイヤーはルールだけでなく、FAQ やトーナメント規定に慣れているべきである。この目的は、公平環境の競技である。



ドラフトトーナメントと構成

フルドラフト

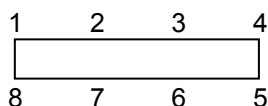
フルドラフトでは、これまで解説されてきたすべてのアンドロイド: ネットランナーのトーナメントルールが適用されるが、以下が例外規定となる:

- ゲームは 6 計画ポイントで勝利となる。
- トーナメントのラウンドは 50 分制限である。

フルドラフトのイベントは 6 人ないし 8 人で行うことを推奨する。

スイス式組み合わせ

フルドラフトの第 1 ラウンドでは、プレイヤーはドラフト中に自分から最も遠かったプレイヤーと組み合わせられる。以降のラウンドでは、この文書のトーナメントのコンセプトにしたがって組み合わせを行う。



ドラフトの組み合わせの例:プレイヤーはテーブルに 1 番から順番に着席している。プレイヤー 8 はプレイヤー 1 の右隣である。第 1 ラウンドでは、プレイヤー 1 はプレイヤー 5 と、プレイヤー 2 はプレイヤー 6 と、プレイヤー 3 はプレイヤー 7 と、プレイヤー 4 はプレイヤー 8 と組み合わせられる。



ハーフドラフト

ハーフドラフトでは、これまで解説されてきたすべてのアンドロイド: ネットランナーのトーナメントルールが適用されるが、以下が例外規定となる:

- ゲームは 6 計画ポイントで勝利となる。
- トーナメントのラウンドは 30 分制限である。
- プレイヤーは各ラウンドでは 1 ゲームのみ行う。

ハーフドラフトのイベントは 8 人以上で行うことを推奨する。

この文書及びその他の FFG の組織化プレイのサポート文書は、プレイのサポート文書は、FFG 組織化プレイサポートページ (<http://www.fantasyflightgames.com/opsupport>) から入手できる。

Netrunner is a TM of R. Talsorian Games, Inc. Android is TM & © 2016 Fantasy Flight Games. All rights reserved. Netrunner is licensed by Wizards of the Coast LLC. © 2016 Wizards. Wizards of the Coast and its logo are property of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. Android, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Games. Living Card Game, LCG, and the LCG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. All rights reserved.

付録 A

NAPD 重要指名手配リスト

バージョン 1.1 / 適用日: 2016 年 8 月 1 日

NAPD 重要指名手配リストは、アンドロイド: ネットランナーのデッキ構築の制限に追加されるカードのリストである。
Fantasy Flight Games のすべてのトーナメントにおいて、プレイヤーは NAPD 重要指名手配リストを順守する必要がある。

ID の表記の影響上限は 1 未満には下らない。

このリストのカードがデッキに 1 枚入る毎に、ID の影響上限は 1 下がる。

これによる ID 上限の低下は、ID の派閥がリストのカードと一致していても発生する。

その上で、派閥外のカードの影響値合計は ID の影響上限以下である必要がある。

ランナー

デ"ウ"ィット"/D4V1D	(Lunar Cycle, #33)
デスペラード/Desperado	(基本セット, #24)
ファウスト/Faust	(SanSan Cycle, #61)
パラサイト/Parasite	(基本セット, #12)
ワイルドサイド/Wyldside	(基本セット, #16)
ヨグ.0/Yog.0	(基本セット, #14)
Cerberus "Lady" H1	(Lunar Cycle, #99)
Clone Chip	(Creation & Control, #38)
Pre-Paid Voice PAD	(Spin Cycle, #29)

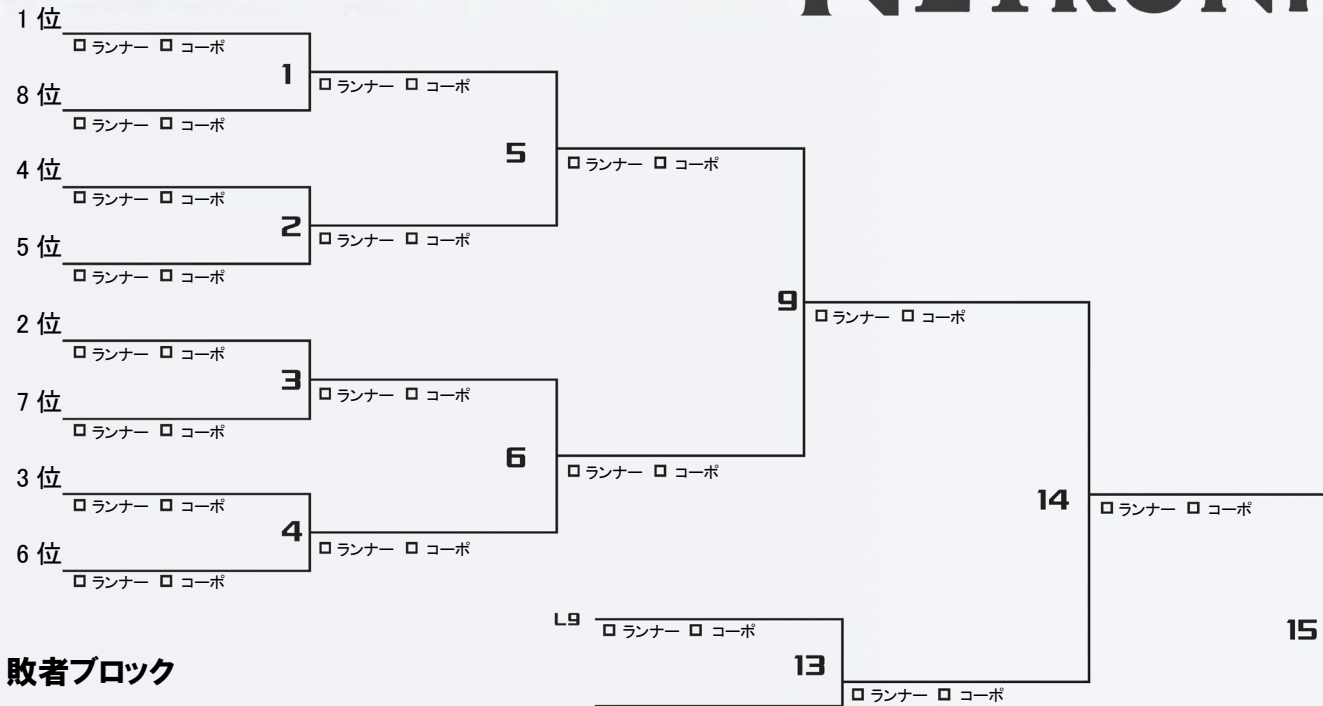
コーポ

アーキテクト/Architect	(Lunar Cycle, #61)
臨時ニュース/Breaking News	(基本セット, #82)
イーライ 1.0/Eli 1.0	(Genesis Cycle, #110)
サンサン・シティーグリッド/SanSan City Grid	(基本セット, #92)
Mumba Temple	(Mumbad Cycle, #18)
NAPD Contract	(Spin Cycle, #119)

Netrunner is a TM of R. Talsorian Games, Inc. Android is TM & © 2016 Fantasy Flight Games. All rights reserved. Netrunner is licensed by Wizards of the Coast LLC. © 2015 Wizards. Wizards of the Coast and its logo are property of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. Android, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Games. Living Card Game, LCG, and the LCG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. All rights reserved.

ANDROID™ NETRUNNER

トップ 8 ダブルエリミネーション 勝者ブロック



敗者ブロック

