GOOD Tomorrow
確定版メカニズム

公式ルールを、説明・監査・実行できるプロトコル設計へ再構成

CURRENT IMPLEMENTATION · V2026.09.07

注文スナップショット　ステージ判定　リリース保全　配分上限



GOOD Protocol

メカニズムとルール

注文を原子単位、最終確定を証憑とする

オンチェーン実行で確定性を担保し、オフチェーンの日次決算で複雑な配分を処理

入金時に主要パラメータを固定し、後続ステージ変更は遡及しない

元本、ステージ、期間、日次利率、静的収益 Y、満期、リリース期間で
注文スナップショットを構成

ORDER SNAPSHOT

ON-CHAIN

実行と記録

資金ルーティング
流動性
償還
GOOD 取引税
最終イベント

FINALIZED EVENTS

OFF-CHAIN

日次決算と配分

静的資産リリース
動的ランクプール
利益税ランクプール
営業日スナップショット
冪等リプレイ

高精度日次利率表を正とする ・ 単利 APR = 日次利率 × 360 ・ オンチェーン／オフチェーンとも整数は切り捨て

4つの基本原則がプロトコル境界を固定

複雑な仕組みは変更できても、どのバージョンもこの4原則を超えない

01 注文スナップショット

既存注文は入金時の条件で実行し、ステージ変更を遡及しない

02 ステージ判定

時間、流動性、エコシステム、リリース期間を総合してステージを決定



ORDER

03 リリース保全

有効リリース、バーン、破棄の合計は注文原資を超えない

04 配分上限

先にプール額を固定し、ランクと実績の重みに応じて配分

1回の入金が2層のシステムを通り、3種類の台帳へ

すべての権利は、元注文と最終確定イベントまで追跡可能



6ステージはユーザーランクではなく、プロトコルの稼働状態

ステージが1件上限、標準商品、リリース期間、カストディ手数料を決め、入金時に注文へ固定

ステージ	1件上限	標準商品	リリース期間	カストディ手数料 / 日
01 創世 · 紀元期	1,000 U	1 / 30 日	360 日	0.100%
02 啓迪 · 万物生	10,000 U	1 / 30 / 60 日	360 日	0.082%
03 遠航 · 補天紀	20,000 U	30 / 60 / 90 日	360 日	0.064%
04 深索 · 夸父逐	50,000 U	30 / 60 / 90 日	300 日	0.046%
05 争神 · 刑天闘	100,000 U	30 / 60 / 90 日	240 日	0.028%
06 人皇紀 · 黄金時代	300,000 U	30 / 60 / 90 日	180 日	0.010%

CURRENT STAGE · 01

グロス日次利率は「ステージ × 商品期間」の表で固定

高精度グロス日次利率が正本。以下は公式サイトの現在の標準開放状態

プロトコルステージ	1 日	30 日	60 日	90 日
創世 · 紀元期	0.35% APR 126%	0.666667% APR 240%	クローズ	クローズ
啓迪 · 万物生	0.2625% APR 94.5%	0.5% APR 180%	0.548401% APR 197.4245%	クローズ
遠航 · 補天紀	クローズ	0.366909% APR 132.0871%	0.402426% APR 144.8735%	0.43462% APR 156.4634%
深索 · 夸父逐	クローズ	0.256107% APR 92.1985%	0.280899% APR 101.1236%	0.303371% APR 109.2135%
争神 · 刑天闘	クローズ	0.161189% APR 58.0281%	0.176793% APR 63.6454%	0.190936% APR 68.737%
人皇紀 · 黄金時代	クローズ	0.078167% APR 28.1402%	0.085734% APR 30.8642%	0.092593% APR 33.3333%

APR = 日次利率 × 360

参加条件は4つのゲート、償還経路は1つ

金額、ラウンド、ステージ、満期が注文ライフサイクルを制約

01	金額形式	≥ 10 U、かつ 10 U 単位
02	開放ラウンド	ステージ × 商品ごとに総額、期間、日次枠を設定可能
03	ステージ上限	入金時の現ステージで1件上限を検証
04	日次上限	開始後は標準 30 日、日次新規ステーク ≤ 300,000 U

MATURITY GATE

満期時に一括償還

早期償還は不可

一部償還は不可

同一ステージのみワンクリック再投資

ステージが異なっても通常償還は可能

4つの時点で資金ルーティングと収益リリースを分離

入金時にカストディ手数料と動的予算を先取りし、償還時に静的配分を実行

01

注文条件を固定

元本、ステージ、日次利率
カストディ手数料、収益 Y
満期とリリース期間

02

資金をプールへ

カストディ料を先に配分
33%Y 動的予算を事前計上
残額を GOOD/U 流動性へ

03

満期償還

元本純額と即時 U を返却
静的 U または静的 GOOD を
購入

04

日次リリース

最終確定イベントで台帳化
ステージ期間に従いリリース
静的／ターボ抑制を実行

2つの資金時点を別々に記帳。償還時に動的分を再控除せず、すべてのリリースを注文原資へ紐付ける

70 / 20 / 10 は共通、繰延資産はステージ3で切り替え

ユーザーの静的収益は合計 90%Y、プラットフォーム留保は 10%Y

STAGE 01–02

静的 U

70%Y 即時入金

20%Y U を線形リリース

10%Y プラットフォーム収益

STAGE 03–06

U + GOOD

70%Y 即時入金

20%Y GOOD 購入後に線形リリース

10%Y プラットフォーム収益

33%Y の動的予算は入金時に別枠計上し、90%Y の静的収益から再控除しない

リリース期間は段階的に短縮。ステージ3から二重 GOOD 権利のターボへ

1つの静的リリース枠に、独立した2つの GOOD 権利が対応

S1–S3	S4	S5	S6
360 日	300 日	240 日	180 日

SOURCE

静的 GOOD リリース枠

反ターボ係数で先に精算

1つ目の GOOD

同額のターボ購入後、受取可能な権利を生成

2つ目の GOOD

ターボ購入分は24時間後に独立受取

価格精算ルール

価格上昇 同じ USDC 予算で取得できる GOOD は減少

価格下落 当初受領 GOOD を分割リリース追加発行なし

確定済み権利は再計算しない

3 日猶予、3 日バーン、7 日目に清算

GOOD と USDC は同じ時系列で処理し、資産ごとに別記帳

DAY 1	DAY 2	DAY 3	DAY 4	DAY 5	DAY 6	DAY 7
通常支給	通常支給	通常支給	当日焼却	当日焼却	当日焼却	残額を清算
k=0 でも枠全額を付与	k=0 でも枠全額を付与	k=0 でも枠全額を付与	当日分は支給なし	当日分は支給なし	当日分は支給なし	以後のリリースを停止

リリースカバー係数

$$k = \min(1, a \div b)$$

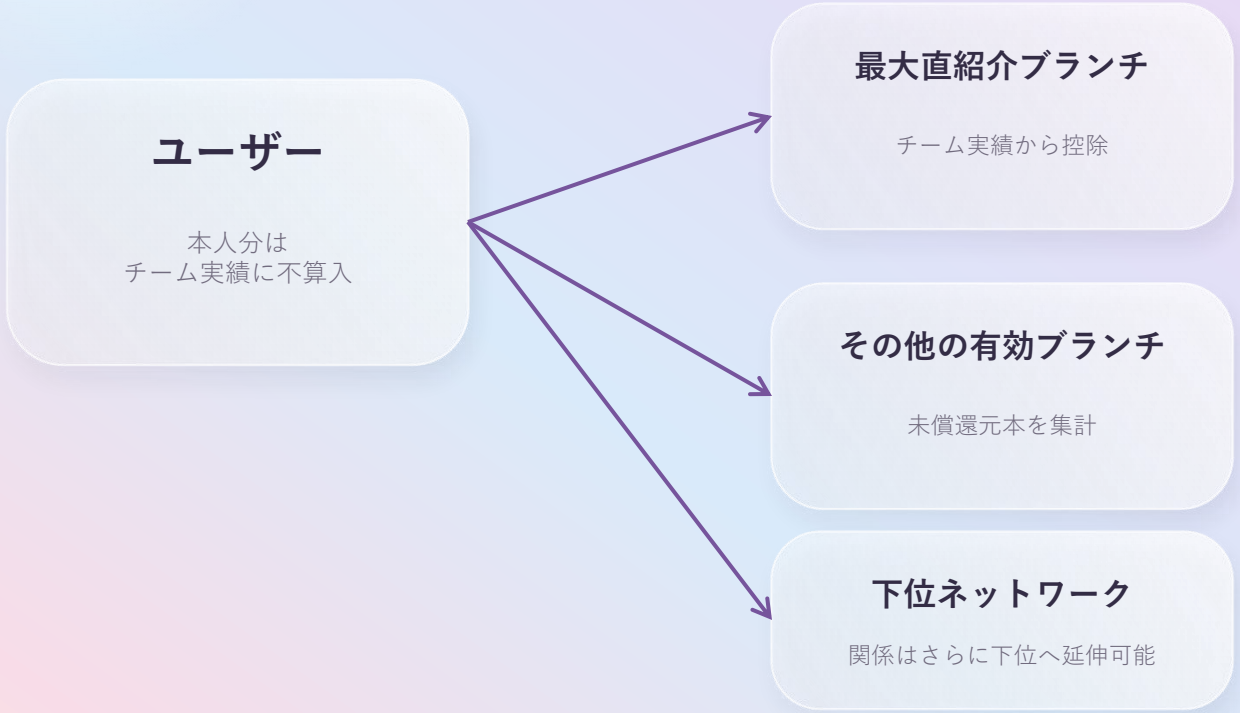
a：期間が元注文以上の未償還元本
b：元注文元本

RESET

いずれかの日に有効ステークが回復
連続カウントを即時リセット

紹介関係は無制限に延伸、報酬は検証可能な実績のみで判定

ユーザーランクは小区実績で決まり、紹介階層やプロトコルステージとは別



小区実績

チーム有効実績 — **最大直紹介実績**

入金、償還、上位変更に応じてランクを随時更新

動的・利益税プール：有効7ランク
築基〜真仙

ステータス 8 段階

錬体	築基	金丹	元嬰	化神	錬虚	大乗	真仙
<5K U	5K U	50K U	300K U	1M U	3.5M U	12M U	30M U

33%Y を入金時に一括計上。報酬プールを先に確定してから配分

同じ実績が複数の上位集計に入っても、プール外の超過配分は生じない

DYNAMIC BUDGET

33%Y

注文入金時に別枠計上

償還時に再控除しない

5%Y 直接紹介報酬

紐付け関係で受益者を直接特定

28%Y 日次ランクプール

当日に有資格者がいる有効ランク間でのみ均等配分

POOL LOGIC

01 **有効ランク均等配分**

7ランクすべてが存在する場合のみ各ランク 4%Y

02 **ランク内は実績加重**

同一ランク内を小区実績の重みで配分

03 **不在ランクは未開設**

持分留保なし。全ランク無効なら未配分

04 **端数はプール留保**

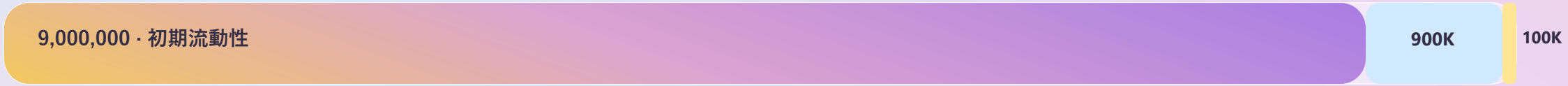
整数切捨ては元イベント上限内

GOOD は 1,000 万枚固定。供給、資格、コストで取引を制御

通常購入はラウンドごとに開放、通常売却は常時可能

10,000,000

GOOD INITIAL SUPPLY



90 万：1 年ロック後、1 年間で線形リリース

10 万：マーケティング流通枠

BUY 通常購入

各ラウンドの販売上限：開始時 Pair GOOD 準備高の 1%
資格：未償還 1,000 U、期間 ≥ 30 日
同一アドレスは 60 秒に1回、1件 ≤ 1,000 U
StakingPool 経由必須。Router からの直接購入は拒否

SELL 通常売却

全ステージで可能
売却量の 2% を固定バーン
アドレスのコスト基準を超える利益部分のみ 25% 課税
通常送金ではコストを移転しない。コストなしのアドレスは全額利益扱い

25% はアドレス利益にのみ適用し、課税後に2経路へ配分

コストはアドレス単位で累積し、通常送金では受取側へ移転しない

PROFIT

max(0, 売却評価額 U − アドレス残存コスト)

利益税 = 利益 U × 25%

25%

利益部分のみ

利益額 15%

税額 60% · ランクプールへ

利益額 10%

税額 40% · プロジェクト収益と運営予算

利益税ランク係数

築基	金丹	元嬰	化神	錬虚	大乗	真仙
3.6	3.0	2.4	1.8	1.6	1.4	1.2



MECHANISM SUMMARY

複雑なルールを
記録・保全・監査できる仕組みへ

確定版メカニズムでは、各注文、各リリース、各報酬を明確な原資まで追跡できる

CURRENT IMPLEMENTATION · V2026.09.07

01 **パラメータ固定**

注文は入金時にスナップショット

02 **二重台帳連携**

オンチェーン実行、オフチェーン日次決算

03 **資産保全**

リリースとバーンは原資を超えない

04 **プール上限**

先にプールを確定し、その後に配分