

寶可夢卡牌遊戲

賽場規則 Ver.2.6

最後更新日：2020年7月31日

序章

為了讓所有活動參與人員皆能享受寶可夢卡牌遊戲對戰樂趣，故制定「寶可夢卡牌遊戲 賽場規則」，作為寶可夢卡牌遊戲所有活動通用之規則。

請所有活動參與人員遵守此規則，一同完成一場成功的活動，在乎對戰勝敗的同時，也能享受寶可夢卡牌遊戲的對戰樂趣。

【目次】

- 第1章：致 活動參與人員
- 第2章：致 玩家
- 第3章：致 觀賽民眾
- 第4章：裁判
- 第5章：可使用的卡牌
- 第6章：牌組卡套
- 第7章：牌組「洗牌」動作
- 第8章：對戰結束以及勝敗
- 第9章：比賽中途棄權、認輸、合意平手

第10章：以不正當行為影響對戰結果
第11章：罰則

第1章：致 活動參與人員

寶可夢卡牌遊戲的活動參與人員請相互尊重，與他人相處時請隨時抱持同理心。

第2章：致 玩家

玩家請遵守既定規則和禮節，抱持公平競賽之心，互相維持對戰樂趣，與對手相處時必須隨時抱持同理心。

所有玩家必須隨時注意下列對戰相關禮節。

- 對戰前請打招呼和握手，對戰後亦請有所問候。
- 對戰中作招式或效果的宣告時，請確實執行，對戰對手亦請明確回覆。
- 對戰中請保持桌面整潔，隨時留意卡牌和個人物品的整理，以讓對戰對手或裁判（或工作人員）可清楚看清局勢。
- 請小心碰觸對戰對手的卡牌。確認對戰對手的卡牌（戰鬥場、備戰區、棄牌區的卡牌）時，請事先取得對戰對手的同意。
- 不得逕自探視對戰對手的手牌或牌庫，除非卡牌有所指示。
- 不應有讓對手感到不快之行為。
(譬如：大聲喧嘩、說對手壞話、故意拖延遊戲時間等等)
- 對戰中欲離開座位，請事先取得對戰對手和裁判（或工作人員）的同意。
- 玩家在對戰中對規則有疑問時，可呼叫裁判（或工作人員）向其進行確認。
玩家應遵從裁判（或工作人員）的裁定，但若對裁判的裁定內容有所不服，可要求另一位裁判對裁定內容重新評估。
對玩家的各項要求，裁判方擁有最終決定權。

第3章：致 觀賽民眾

為了不妨礙對戰或賽事的進行，觀賽民眾請在官方所指定之區域觀賽，並請遵守相關禮節。裁判（或工作人員）可視情況拒絕違反規定的民眾觀賽。

第4章：裁判

所有裁判應遵守既定規則，和所有活動參與人員以及工作人員同心協力，維持賽場運作的公正流暢。

裁判同時也是所有玩家的模範，其應對應符合禮節。發現規則有問題，或玩家的不正行為，或疑為不正行為時，所有裁判皆可介入指正。

除此之外，依賽會規模有設置主審裁判的可能。對該賽會之規則判斷，主審裁判和活動主辦方擁有最終決定權。

第5章：可使用的卡牌

玩家應使用符合各賽事規範（各賽事所制定之規則）的卡牌。

所有賽會皆不可使用偽造卡牌（包括影印或是手工製作的替代卡牌）。

卡牌的正面、反面、側面，若有傷痕、汙漬、標記、彎曲等等可和牌組內其他卡牌做區別的記號時，裁判可判定其禁止於該賽事中使用。但若所使用之牌組卡套會讓其區別記號不復存在，則該卡牌可以使用。

※賽會有規範牌組卡套使用條件的可能。

第6章：牌組卡套

玩家應使用符合各賽會規範的牌組卡套，但亦可不使用牌組卡套。

賽會中若裁判判定該牌組卡套不能使用，則玩家可選擇換上另一組符合規範的牌組卡套，或是不使用牌組卡套。

※賽會主辦方有規範特定牌組卡套使用義務的可能。

第7章：牌組「洗牌」動作

牌組「洗牌」之動作，是讓卡牌完全隨機地充分混合，讓雙方玩家皆無從知悉牌組卡牌順序。所有玩家的牌組，在對戰開始時，以及對戰中「重洗牌庫」指示之後，應「洗牌」至完全隨機之狀態。牌組洗牌時，若有不正當的操作，會被施予嚴厲罰則。

※罰則相關之詳細規定請見第11章。

①玩家洗牌

- 玩家洗自己的牌組時，可洗到其認為卡牌已完全隨機混合為止，但應在對戰對手可看見的位置且適當的時間內進行，且應注意不要傷到卡牌、不要看到卡面。
- 對戰對手洗完對手自己的牌組後，玩家可將其重洗或切牌（※）。此時玩家應注意不要傷到卡牌、不要看到卡面，且盡速完成其動作。

※「切牌」之動作，是從牌組上方拿取部分卡牌將牌組分成兩疊後，再將所拿取的那一疊牌放到另一疊牌下方。若分成三疊以上，則非切牌，而係洗牌。

- 玩家洗完自己的牌組後，請敦促對戰對手將其重洗或切牌。
(對戰對手亦可主動要求)
對戰對手將其重洗或切牌後，玩家不可再次將其洗牌或切牌。

②裁判洗牌

- 應玩家要求，或視裁判之判斷，裁判有權洗玩家的牌組。
- 玩家認為某方的牌組未充分洗牌，或未依順序進行洗牌時，可呼叫裁判要求裁判洗該牌組。裁判洗完該牌組後，玩家不可再將其洗牌或切牌。

第8章：對戰結束以及勝敗

對戰結束以及勝敗之決定應遵循各賽會規範。規範中若要求選手證在記載比賽結果的同時亦須有雙方玩家的簽名，則在雙方相互簽名確認後，該比賽結果便不可更改。

然而即便是對戰結束後，若發現有不正當行為且經確認無誤，或因其行為對今後賽會運作有顯著影響及妨礙時，賽會主辦方有權依其判斷更正比賽結果，以及剝奪比賽結果更正前的所有相關權利。

此外，若出現難以判斷對戰勝敗結果的情況，會由主審裁判或活動主辦方決定勝敗結果。

第9章：比賽中途棄權、認輸、合意平手

①對戰中認輸、合意平手 (Intentional Draw)

遊戲或賽事結束前，玩家可認輸，或在雙方同意下認定該遊戲或賽事的結果為平手。

向對手提案合意平手時，不可提及任何代價（例：金錢等等）。若有此行為，則該當「以不正當行為影響對戰結果」，將施予「失去參賽資格」以上的罰則。若對戰對手有此類提案，必須立刻呼叫裁判。

②比賽中途棄權

賽會進行中欲棄權的玩家，應向裁判（或工作人員）告知其意，取得其同意。在對戰對手公布後，對戰開始前棄權的玩家，該場對戰之結果為「不戰而敗」，後續該賽會之賽事亦全部棄權。

第10章：以不正當行為影響對戰結果

所有賽事皆禁止玩家的不正當行為，譬如竄改或與對戰對手協議操弄比賽結果。若對比賽結果有不正當操作行為，將施予嚴厲的罰則。

※罰則相關之詳細規定請見第11章。

第11章：罰則

若違反「寶可夢卡牌遊戲 賽場規則」、「遊戲說明書」或各賽會所制定之規範，裁判或該活

動、賽會的主辦方（以下稱為「裁判或賽會主辦方」）可依其權限施予相關罰則。

施予罰則應由裁判或賽會主辦方為之，視活動或賽會規模、違規程度或狀況判定罰則種類。若處罰後有再犯的狀況，則可施予更嚴厲的罰則。

【罰則種類與適用原則】

※以下①～⑤所列之範例僅為舉例，即使是相同事例，裁判或賽會主辦方亦可依其判斷施予較輕（或較重）的罰則。

①「注意」

違規行為對比賽結果沒有影響，局勢可正確復原，或是該行為並未讓任一方玩家處於特別有利的狀態，可施予「注意」懲罰。

(適用範例)

- 失誤把自己牌組最上方的卡牌，或是1張獎賞卡翻到正面。
- 未經對手確認便繼續進行比賽。
- 沒注意到對手忘了拿獎賞卡。等等狀況

②「警告」

局勢雖可正確復原但可能會影響比賽結果，或是施予數次「注意」懲罰後仍有該當「注意」懲罰的違規行為，可施予「警告」懲罰。

若施予「警告」懲罰，可同時施予「手牌懲罰」。

(適用範例)

- 不小心多抽卡。
- 持續有拖延時間的行為，意圖讓比賽在規定時間內無法決定勝負。
- 把寶可夢氣絕了卻忘了拿獎賞卡，便繼續進行比賽。等等狀況

③「獎賞卡懲罰」

局勢難以正確復原時，可施予「獎賞卡懲罰」。

除此之外，施予「警告」懲罰後，仍有該當「注意」或「警告」懲罰的違規行為時，亦可施予此懲罰。

施予此懲罰時，依裁判或賽會主辦方之判定，被懲罰的玩家的對戰對手，可抽自己的獎賞卡。抽卡張數則由裁判或賽會主辦方依違規狀況和其影響來判定。

(適用範例)

- 在沒有卡牌效果作用的情況下，誤將手牌或棄牌區的卡牌和牌庫混在一起洗牌。
- 在同一個回合失誤使用了兩次支援者卡，並繼續進行比賽。
- 賽事中其行動與卡牌效果相異，並繼續進行比賽。等等狀況

④「戰敗」

依裁判或賽會主辦方判斷，該行為對對戰進行或對戰結果有重大影響，且不宜繼續進行對戰，或不宜認同其對戰結果時，可施予「戰敗」懲罰。被懲罰的玩家即為該比賽的敗方。

※若雙方玩家皆受到此懲罰，則雙方皆為敗方。

(適用範例)

- 與對戰對手合意不正當操控比賽內容或比賽結果。

- 牌組清單和實際的牌組內容不同。等等狀況

⑤ 「停止參賽」

「停止參賽」懲罰有2種，若玩家行為對賽會公正性或賽會運作有明顯重大影響時，可施予其中1種或是2種同時懲罰。

❖ 失去參賽資格

被施予此懲罰的玩家，不能繼續參加該賽會後續賽事，且不能獲得該賽會的獎賞。

(適用範例)

- 故意多抽卡。
- 故意把棄牌區的卡牌放回手牌。
- 故意拖延其行動時間，以致影響了比賽勝敗。
- 利用卡牌或卡套的傷痕、髒汙、彎曲故意對卡牌做記號，假洗牌（操控牌組卡牌順序）等等，違反賽會公正性的行為。等等狀況

❖ 停止參賽

被施予此懲罰的玩家，在特定期間內，禁止參加株式會社寶可夢所主辦的活動，亦禁止入場。

(適用範例)

- 其行為違反公序良俗，如對活動參與人員造成危害、故意毀損賽會設備等等。等等狀況