寶可夢集換式卡牌遊戲
賽場規則 Ver. Asia-1.2

最終更新日：2025 年 3 月 13 日

序章

為了讓所有活動參與人員皆能享受寶可夢集換式卡牌遊戲對戰樂趣，故制定「寶可夢集換式卡牌遊戲賽場規則」，作為寶可夢集換式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，也能享受寶可夢集換式卡牌遊戲的對戰樂趣。

【目次】

第 1 章：致 活動參與人員	P. 2
第 2 章：致 玩家	P. 2
第 3 章：致 觀賽民眾	P. 3
第 4 章：裁判	P. 6
第 5 章：比賽運營	P. 7
第 6 章：可使用的卡牌	P. 10
第 7 章：牌組卡套	P. 11
第 8 章：牌組「洗牌」動作	P.11
第 9 章：對戰結束以及勝敗	P. 12
第 10 章：對戰中認輸及在雙方同意下平手、比賽中途棄權	P. 13
第 11 章：以不正當行為影響對戰結果	P. 14
第 12 章：罰則	P. 14,15,16

第 1 章：致 活動參與人員

參加寶可夢集換式卡牌遊戲的活動時，不論是玩家還是觀眾，都需要完全理解此資料中記載的情報。本章中將說明以下內容。

1. 玩家 ID
2. 可參加人員與例外
3. 在寶可夢活動中禁止的行為

1-1. 玩家 ID

參加寶可夢集換式卡牌遊戲的官方比賽、道館活動的玩家，需註冊「寶可夢集換式卡牌遊戲訓練家網站」，並獲得玩家 ID

註冊玩家 ID 需遵循以下規則，每位玩家獲取單一玩家 ID。

- 僅可註冊可證明居住地區的「訓練家網站」。
- 若確認到在同一地區或跨地區複數註冊帳號，有可能會被施予刪除帳號、停止參加寶可夢集換式卡牌遊戲活動等處分。

1-2. 參加資格

參加寶可夢集換式卡牌遊戲的活動，除以下例外以外，所有持有玩家 ID 的人皆可參加。

- 被施予來自株式會社寶可夢的有效「停止參賽」罰則的人
- 主辦方、裁判、記分員等活動工作人員
- 株式會社寶可夢以及參加寶可夢集換式卡牌遊戲的支援及銷售的上述企業的承包商。（活動或因該工作持有可以提前訪問株式會社寶可夢提供的產品之環境的各企業、業者）

1-3. 希望參加人員做到的事與禁止行為

寶可夢集換式卡牌遊戲活動的所有參加人員，需理解本檔案及相當於此內容的其他附錄檔案中記載的規則並遵守之。

1-3-1. 參加人員的義務

希望所有參加人員做到的事如下。

- 依規定登錄活動及/或滿足入場要求。
- 請保持社會允許範圍內的個人衛生。
- 請遵從工作人員的指示。
- 請對所有人帶著敬意並遵守禮節。

1-3-2. 禁止行為

確保讓所有的參加人員進入寶可夢集換式卡牌遊戲的社區群體，並感受到舒適的遊戲體驗是非常重要的。為了實現這一點，寶可夢集換式卡牌遊戲的各大活動中禁止以下行為。

- 販賣或使用酒精飲料及/或可以改變精神狀態的物質，或使用這些物質以及在被這些物質影響的狀態下參加活動。
- 針對遊戲、遊戲的一部分、比賽或比賽結果，不論是否涉及金錢，來進行賭博。
- 以變更遊戲、遊戲的一部分、比賽或比賽結果為目的，提供各種形式的補償。
- 持有任何槍械（包含會使人誤解的模擬武器）或刀等可成為凶器的物品。
- 包含不合適內容或煽動性表現的服裝及裝飾品，或主辦方判定為不適合該環境的服裝及裝飾品。

第 2 章：致 玩家

玩家指的是積極參加寶可夢集換式卡牌遊戲活動的人。從比賽的淘汰賽中離開、淘汰的玩家會成為「觀眾」。

2-1. 責任

所有玩家需遵循以下內容。

- 遵守比賽日程規定的時間行動、參加比賽。
- 對戰組合會在各輪公開。重新確認對戰成績及排名，若有矛盾之處應馬上向工作人員或比賽運營本部報告。

玩家應在比賽當天準備好以下物品。

- 有效的玩家 ID。
- 本人確認資料（記載有本人姓名、照片和出生年月日的證件）
- 居住確認資料（記載有本人姓名和現住址的證件）
- 滿足各比賽規定賽制的牌組（需放入牌組卡套種）。
- 備用牌組卡套
- 攜帶可確認對戰、對戰記錄及保持對戰記錄所必要的各工具。此工具包含下列項目，但不限於下列項目。
    - 傷害計數器
    - 特殊狀態標記
    - 硬幣或骰子等隨機性發生器

2-2. 對戰禮節

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。

2-2-1. 對戰基本禮節

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。

2-3. 對戰中的禁止行為

參加比賽賽事的玩家，只要未獲得活動工作人員的明確許可，在比賽進行過程中禁止以下行為。

- 從外部資料源接受關於自己的對戰或他人的對戰相關的情報。
- 在對戰中打電話，或使用手機終端。
- 佩戴耳機/耳罩式耳機。

此外，也禁止將以下物品帶入比賽中。

- 食品以及除補充必要水分以外的飲品。
- 使用事先寫好的筆記及/或資料進行輔助。
- 其他包含備忘錄在內的除比賽指定攜帶物品以外的所有物品。

第 3 章：致 觀賽民眾

觀眾指的是在寶可夢集換式卡牌活動會場中，除參加活動人員以外，不參加比賽的人。此定義也包含家長、陪同人員、從比賽中離開或淘汰的選手。

看比賽時，請在比賽規定的區域觀看並遵守禮節，切勿給對戰或比賽運營帶來障礙。
若無法遵守，依裁判（或工作人員）的判斷，有可能會拒絕該當人員繼續觀戰。

3-1.觀賽民眾需遵守的規則

參加活動的所有觀賽民眾請遵守以下規則。

- 禁止以任何形式干涉比賽、選手。
- 為了不分散玩家的注意力，請與正在進行中的比賽保持適宜的距離。
- 請勿在對戰桌可聽到的範圍內談論關於正在進行的比賽的內容。
- 若做出妨礙行為的觀眾為現在正在參加比賽的玩家的同伴家長（承擔責任的立場），則視為該玩家做出妨礙行為，將有可能被施予罰則。
- 因這些妨礙行為，若造成需要玩家同伴家長的觀眾離開活動會場，則最終有可能會導致

該玩家被處以「失去比賽資格」以上的處分（包含在之後的活動中「停止參賽」處分）。

第 4 章：裁判

裁判應下達公平的裁決，為實現愉快且迅速公正的比賽運營，支援主辦方及主審裁判。
此外，寶可夢集換式卡牌遊戲的活動支持裁判判斷的裁決內容，此裁決為公平進行，且為對基於運動員精神的比賽運營帶來極大貢獻之內容。

4-1. 裁判

所有的裁判在比賽運營中應實現以下內容。

- 不對任何玩家持有偏見。
- 盡可能避免裁決家人或朋友參加的遊戲比賽。
- 裁判同時也是所有玩家的模範，其應對應符合禮節。
- 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。
- 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。

4-2. 主審裁判

主審裁判視為比賽所有裁決及規則解釋的最終裁決人，此外，還承擔確認所有參加人員是否遵守本檔案中記載的規則之最終責任。

主審裁判需實施以下事項。

- 確認裁判是否在積極執行裁判活動，是否正確從事其責任範圍內的工作。
- 將比賽的罰則記錄正確、無誤地在適宜時間透過指定專用表單送出匯報。
- 若施予「失去比賽資格」，則提交「失去比賽資格」報告書。（擅自未參賽除外）

第 5 章：比賽運營

本章節將詳細說明比賽運營內容。

5-1. 遲到

玩家有責任需要在規定集合時間內到達會場，並完成參賽手續。

比賽當天，在規定了報到時間的比賽中，請在規定時間內完成參賽手續。未在報到時間內完成參賽必須辦理的手續的玩家，當天最初一輪比賽則視為「戰敗」，若持有 Bye，則視為失去該權利。

部分比賽針對比賽報到遲到者，可許可其重新參加預賽第二輪以後的比賽。在此類比賽中，若希望重新參賽，請在第一輪比賽開始前，前往大賽運營本部辦理重新參賽手續

此外，在各輪對戰對戰開始時，未在指定座位中入座，未開始對戰的選手自動視為「Drop」，無法參加之後的比賽。

另外，若各比賽另行制定了關於遲到的規則，請遵循該規則。

5-2. 對戰結果

對戰結果需由選手、比賽運營雙方進行正確內容的申告、登錄及管理。
應比賽運營方針，若由選手自身進行線上登錄，則有可能會在填寫勝敗票後，由比賽運營總部方進行登錄。

5-2-1. 比賽紀錄

排名、對戰組合、比賽結果等包含紙質在內的比賽記錄，為解決有可能發生的結果不一致問題，有可能需要保存至比賽結束為止。之後，需要立刻丟棄。

5-2-2. 申請並登錄比賽結果

勝敗票發揮的作用為書面記錄一場比賽的結果。寶可夢集換式卡牌遊戲的官方比賽中，必須使用指定的勝敗票。

各比賽結束時，玩家應依照運營總部的指示，將結果記錄在票單中，或進行線上登錄。

然後，為表示雙方玩家同意結果，即使進行了線上登錄，也需在勝敗票上填寫結果並簽名。

在勝敗票上簽名後，該結果即視為最終結果。之後，依主辦方的指示提交票單為比賽勝者的責任。

※依比賽不同，有可能採用上述以外的運營方針。請必須確認比賽公告及參賽規則。

5-2-3. 確認結果

在瑞士制比賽中，在暫定排名、對戰組合公佈之時，選手需確認自己的勝點（至此的勝敗結果）。

若發現公佈的勝點或勝敗結果有誤或對此持有疑問，請必須在指定時間內，向工作人員或裁判申告。
原則上，在下一場對戰開始後，所有的對戰結果皆視為正確結果，將確定為比賽正式記錄。

5-2-4. 修改結果

在下一場對戰開始前，若出現結果登錄內容的修改申告，是否重新組合該輪比賽為依照主辦方的裁定決定。

主辦方在該輪比賽開始前修正錯誤，將重新匹配正確的對戰組合，或等待至該輪比賽開始後即可修改比賽記錄。不論哪種情況，在下一輪中玩家的對戰組合皆會為正確組合。

5-3. 對戰節奏

寶可夢集換式卡牌遊戲的比賽中，需要不過快且有節奏地進行，各玩家可使用對戰限制時間的約一半時間。

在寶可夢集換式卡牌遊戲的比賽中，為判斷遊戲動作是否在妥當的時間內完成，制定了以下指南方針。

- 洗牌及放置、開始遊戲：2 分鐘
- 遊戲中局的洗牌及牌組搜尋：15 秒
- 執行卡牌或攻擊動作：15 秒
- 在遊戲前思考遊戲的排名：10 秒
- 對手宣言「結束回合」後開始回合的情況：5 秒

但是，以上僅為判斷基準，需在通常的遊戲範圍內靈活判斷。

進行這些動作的時間由於在比賽中經常使用，若被判斷為在自己的回合中故意配合這些標準分配時間進行操作的玩家，將視為「緩慢行為」「Slow Play」相關罰則對象。

5-4. 延長比賽時間

裁判可依對戰中解決問題所需時間的長度，賦予加賽時間。分配的加賽時間必須明確傳達給兩位玩家，由裁判當場進行記錄。

此外，裁判應將記載有賦予加賽時間的卡片放置在該當對戰桌上，且處於其他裁判可識別的狀態。

第 6 章：可使用的卡牌

玩家應使用符合各賽制（=各賽事所制定之規則）的卡牌。

6-1-1. 使用代用卡牌

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），但若出現裁判判斷為因非故意行為造成的卡牌破損，而無法繼續公平進行比賽的情況，僅此情況下可使用替代卡牌替代破損的卡牌。
但是，替代卡牌僅限裁判發行的卡牌，或裁判許可的卡牌。

6-1-2. 傷痕、汙漬、標記、彎曲

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。

6-1-3. 牌組檢查

牌組檢查是所有官方比賽中必須執行的項目。
在寶可夢集換式卡牌遊戲的比賽中，以至少針對 10%的牌組進行檢查為基準，但推薦主辦方及比賽工作人員在可能的範圍內，努力盡可能完成更多的牌組檢查。
此外，牌組檢查從登錄至決賽輪為止，在比賽期間會隨時進行。

牌組檢查中，比賽工作人員將檢查以下項目。

- 若為紙質提交牌組清單，則需正確無誤記載（登錄）且易識別。
- 牌組清單中包含的卡牌與比賽規定的賽制一致。
- 牌組內容與清單正確一致。
- 卡牌與卡套中無有可能判斷為標記的要素。

第 7 章：牌組卡套

玩家應使用符合各賽會賽制規定的牌組卡套，但非必須使用牌組卡套。

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 8 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 12 章。

8-1. 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。

1.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。

2.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。

8-2. 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 9 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。規範中若要求在選手證上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，會由大師裁判及主審裁判或活動主辦方決定勝敗結果。

第 10 章：對戰中認輸及在雙方同意下平手、比賽中途棄權

比賽結果不論如何應由遊戲結果來決定，但是玩家可因任意理由決定比賽認輸。
但是，在寶可夢集換式卡牌遊戲的活動中，在勝敗票簽名前（對戰結果確定前），不承認在選手之間締結的非官方合意的比賽結果。

當在記載/登錄有比賽結果的勝敗票簽名後，該結果即視為最終結果，無法變更。

10-1. 對戰中認輸及在雙方同意下平手

對戰結束前，或在裁判做出勝敗判定前，玩家可認輸，或在雙方同意下認定該對戰的結果為平手。

向對手認輸或在雙方同意下平手時，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。

10-2. 比賽中途棄權

賽會進行中欲棄權（Drop）的玩家，應依照賽事主辦方規定的方法辦理棄權手續。

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。

10-3. 禁止行為

玩家禁止做出以下行為。

- 請求對手讓步。
- 對戰對手在明確不希望平手之後，再次要求平手。
- 贈送賄賂，強制提出要求，或以其他方法給對手壓力，對比賽結果帶來影響。
- 在決定讓步或雙方同意的平手前，參考比賽排名表，或等待正在進行中的其他比賽結束。

第 11 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。若玩家被確認透過猜拳或擲硬幣等對對戰結果進行了不正當操作，則視為嚴厲罰則對象。此外，也禁止使用金錢等物品作為交換來操弄對戰結果。

※罰則相關之詳細規定請見第 12 章。

第 12 章：罰則

若違反「寶可夢集換式卡牌遊戲 賽場規則」在內的各種相關資料及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。

12-1. 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。

12-1-1.「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

12-1-2.「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。
- 將寶可夢昏厥了卻忘了拿獎賞卡，便繼續進行比賽。等等狀況

12-1-3.「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，獲勝所需的獎賞卡張數將會減少。減少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

12-1-4.「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。

12-1-5.「停止參賽資格」

「停止參賽資格」分為兩種。若玩家的行為對於比賽的公正性及比賽運營來說，造成了尤為重大的影響，有可能會同時施予兩種罰則。

12-1-5-1.「失去參賽資格」

被施予此罰則的玩家，無法在本比賽中繼續參加之後的對戰，且將被排除出比賽授獎對象。

（適用範例）

- 故意多抽卡。
- 故意將棄牌區的卡放回手牌。
- 故意拖延遊戲時間，且影響到了勝敗結果。
- 利用卡牌或卡套的傷痕、汙漬或彎曲等惡劣性質的標記或耍老千（操作牌組中卡牌的順序）等違反比賽公平性的行為。等等狀況

12-1-5-2.「停止參賽」

被施予此罰則的玩家在一定期間內，禁止參加及來場株式會社寶可夢主辦的活動。

（適用範例）

- 被確認到對參加人員帶來危害的行為、對對手選手施予暴力行為。
- 做出故意破壞比賽備品等違反公序良俗的行為。
- 反覆違反比賽公平性的行為，由株式會社寶可夢判斷為對寶可夢集換式卡牌遊戲活動本身帶來惡劣影響的行為。