

寶可夢集換式卡牌遊戲

裁判罰則處理規則

Ver.1.3

最終更新日：2026 年 09 月 04 日

「裁判罰則處理規則」的作用

本「寶可夢集換式卡牌遊戲 裁判罰則處理規則」（以下稱「罰則處理規則」）是在作為競技的寶可夢集換式卡牌遊戲賽事運營中，發生違規或不正當行為時，為了適用合適的罰則，並指示其對應方針的資料。

本罰則處理規則的目的是為了讓參加活動的所有玩家都能在一个公平的环境下享受競技的樂趣，確保賽事公正進行。

何謂裁判

裁判需要能夠正確適用規則，為玩家提供可以放心集中精神比賽的環境。另一方面，在實際運用中，有許多時候需要依情況做出不同判斷。作為做出判斷的參考，本規則的目的就是補全「寶可夢集換式卡牌遊戲 賽場規則」，整理規則及理念，支援各位裁判做出合適的應對。

為了讓參加活動的各位玩家可以舒適享受寶可夢集換式卡牌遊戲的樂趣，裁判的目標是促進玩家之間的互相尊重，公正運營一場愉快的活動。

【目次】

「裁判罰則處理規則」的作用	1
何謂裁判	1
【目次】	2
第 1 章：對戰中的公開資訊與非公開資訊	3
第 2 章：溝通	3
第 3 章：對戰時的操作順序變更	4
第 4 章：針對違反行為的應對	5
①「注意」	5
②「警告」	5
③「獎賞卡懲罰」	5
④「戰敗」	6
⑤「失去比賽資格」	6
第 5 章：違反行為項目一覽	7
第 6 章：裁定應對方針	8
1. 玩法錯誤	8
1-1.「看到了額外的卡牌」	8
1-2.「將額外的卡牌加入到了手牌中」	9
1-3.「非公開的卡牌不小心混合在一起」	10
1-4.「原本無法執行的動作」	11
1-5.「忘記處理」	12
1-6.「造成錯誤的傷害」	12
1-7.「對戰準備錯誤」	13
1-8.「不充分洗牌」	13
1-9.「卡牌掉落了」	14
1-10.「緩慢操作」	14
1-11.「忽略對戰對手的操作錯誤」	14
2. 活動中的錯誤	15
2-1.「有區別的卡牌/卡套」	15
2-2.「牌組/牌組清單問題」	16
2-3.「遲到」	16
2-4.「建議行為」	16
3. 惡劣行為	17
3-1.「延遲行為」	17
3-2.「故意的違反行為」	17
3-3.「收買・共謀・捏造行為」	17
3-4.「攻擊性行為」	18
3-5.「盜竊行為」	18
3-6.「詐騙行為」	18
3-7.「違反遊戲家精神行為」	19
第 7 章：對戰中的問題應對	

第 1 章：對戰中的公開資訊與非公開資訊

公開資訊指的是對戰中雙方玩家可以隨時確認的情報。

非公開資訊指的是不是公開資訊的情報。

玩家在被對戰對手確認公開資訊時，需要正確做出回答。

若對戰對手在確認公開資訊時不做出應對，則玩家可呼叫裁判確認情況。

公開資訊包含以下內容。

- 翻至正面的卡牌名稱及內容
- 寶可夢身上放置的傷害指示物數量
- 寶可夢的特殊狀態的情況
- 各標記的狀態
- 雙方場上、牌庫、獎賞卡區、棄牌區、手牌、放逐區等位於各場所的卡牌張數
- 進行中的回合中玩家的行動
- 對進行中的對戰造成影響的效果

不屬於上述內容的手牌及牌庫情報等不包含在公開資訊內，皆為非公開資訊。

非公開資訊包含以下內容。

- 手牌的內容
- 未翻至正面的牌庫卡牌
- 未翻至正面的獎賞卡

第 2 章：溝通

玩家在敘述公開資訊時，有義務傳達該情報的正確內容。

若出現耽誤確認或分享公開資訊或故意傳達錯誤的情況，有可能會受到懲罰處理。但是，無須應對對戰對手確認非公開資訊的要求。

裁判若判斷玩家確實基於從對戰對手處獲取的不正確情報做出了行動，則可考慮回溯遊戲進度。

▽考慮回溯遊戲進度、構成懲罰的事例

- 被詢問手牌張數，回答「5 張」後，發現有 6 張手牌。
- 被詢問戰鬥場上的寶可夢剩餘 HP，回答「100」點後，發現有 110 點。
- 被詢問戰鬥場上的寶可夢附加的效果，回答「什麼也沒有附加」後，發現附加了「這隻寶可夢無法使用招式」的效果。
- 戰鬥場上的寶可夢身上附加的 2 張能量卡因為重疊在一起，告訴對手為 1 張。

第 3 章：對戰時的操作順序變更

卡牌及使用特性、效果處理等需要按照正確的順序進行。

例如以下 1~2 的操作有可能無法被許可。

1. 同時使用複數卡牌。

有可能會不允許同時使用複數張可以從自己的牌庫選出特定卡牌的物品卡。

(例)

- 無法同時使用 2 張物品卡「好友寶芬」選擇 4 張寶可夢卡放置於備戰區。

2. 改變卡牌上記載的效果步驟順序進行處理。

由於會讓玩家不小心利用無法得知的情報 (例：牌庫的內容等)，因此不可以改變步驟順序進行效果處理。

▼ 不小心利用無法得知的情報的案例

- 在使用<火箭隊的>尼多娜的招式「惡之覺醒」時，在選擇自己的惡寶可夢之前無法查看牌庫。

可省略或變更步驟的情況

若最終結果和使用正確操作順序相同，以及不會獲得追加情報即可進行處理的效果，則在與對戰對手進行溝通，以免發生認知落差後，可省略處理或將部分操作步驟合併進行。

▼ 省略洗牌的案例

- 使用物品卡「秘密箱」，將物品卡「好友寶芬」「寶可夢道具卡」「支援者卡」「競技場卡」加入手牌後，可允許不洗牌，繼續使用物品卡「好友寶芬」。

▼ 將部分步驟合併進行的案例

- 宣布使用複數次<火箭隊的>以歐路普的特性「火箭腦力」，可允許選擇自己場上的「火箭隊的寶可夢」身上的複數個傷害指示物，再一併改放於其他寶可夢身上。

第 4 章：針對違反行為的應對

若違反「寶可夢集換式卡牌遊戲 賽場規則」「寶可夢集換式卡牌遊戲 裁判罰則處理規則」「玩法說明書」及每場賽事的賽制中所定的規則，則裁判將依據本「裁判罰則處理規則」進行應對。

針對違反行為的應對可大致分為「遊戲修復」和「罰則」2 大類。

對戰中發生違反行為時，裁判要優先考慮盡可能將遊戲修復至正當狀態，然後再考量遊戲公平性及對賽事運營之影響，在有必要時適用罰則。

在修復遊戲及適用罰則時，會由裁判綜合考量違反行為的內容、對遊戲的影響、是否為故意行為、是否反覆違規等要素，再作出判斷。主裁判或賽事主辦方則保有上述的最終決定權。

【遊戲修復說明】

進行遊戲修復的目的是，將因違反行為而陷入錯誤狀態的遊戲，盡可能恢復至公平的狀態。遊戲修復的目的並非將遊戲狀態完全恢復原狀。

修復時將考慮遊戲的進行狀況、對公開及非公開資訊的影響，選擇最能妥當恢復公平性的方法來進行。

進行修復時，以將遊戲倒轉至錯誤發生之前的時間點為原則。

但是，若本「裁判罰則處理規則」中針對各個違規項目規定了其他的修復方法，則依該方法為準。另外，若是倒轉處理會讓非公開資訊產生新的變動，或是裁判方從遊戲進行狀況判斷倒轉遊戲並不妥當，則有可能只針對錯誤的一部分處理進行修正。

決定修復方法時，除了盡可能排除因錯誤所產生的利益，也要盡可能不讓任何一方玩家不當獲得利益或陷入不利。

【罰則說明】

罰則是為了維持對戰公平及競賽環境而採取的措施。

若只進行遊戲修復無法充分恢復遊戲的公平性，就會適用罰則作為補足。另外，有的罰則是為了維持大會的公平性或是防止同樣的違反行為再次發生而適用。

針對故意實施的不正當行為或會對賽事營運造成重大影響的違反行為，為了保護競賽環境，有可能會適用更重的罰則。

罰則的適用及罰則的種類，會依據本「裁判罰則處理規則」所規定之適用基準進行判斷。因此，並非每次發生違反行為時都必定適用罰則。

若在適用罰則後仍反覆發生同樣的違反行為，裁判方可能會依本「裁判罰則處理規則」所規定之基準，適用更重的罰則。

【罰則種類與適用原則】

※以下①～⑤罰則適用例僅為其中一例。

即使是相同的違規，依裁判或賽事主辦方的判斷，有肯能會施予更輕（或更重）的懲罰。

①「注意」

「注意」是為了防止更進一步違規施予的懲罰。

在出現會提高影響對戰的違規可能性時，或針對不屬於作為罰則規定項目的輕度違規時有可能施予此懲罰。

(違反案例)

- 不向對手確認就繼續進行遊戲。等

②「警告」

「警告」是針對因違規獲得的利益較少，且容易將對戰恢復至正確局面的違規時有可能施予的懲罰。

(違反案例)

- 不小心多抽了卡牌。可以區分多抽的卡牌。
- 將本來無法放置於備戰區的寶可夢放置於備戰區，並打算使用這隻寶可夢的特性。

③「獎賞卡懲罰」

「獎賞卡懲罰」是在對戰難以恢復正確局面時可能會施予的懲罰。

此外，在施予「警告」後，若再次反覆出現相當於「警告」程度的違規，則有可能施予此懲罰。

若被施予此懲罰，依裁判或賽事主辦方的判斷，將減少被施予懲罰的玩家的對戰對手勝利所需的獎賞卡張數。此時的張數變為 1 張或 3 張，由裁判或賽事主辦方依照違規的影響程度及情況進行判斷。

(違反案例)

- 不小心多抽了卡牌。無法區分多抽的卡牌。
- 不小心在非卡牌效果的情況下，將手牌或棄牌區的卡牌和牌庫混合並重洗了。
- 不小心在同一個回合用了兩次支援者卡，並就這樣繼續對戰了。等

④「戰敗」

「戰敗」為裁判或賽事主辦方判斷其行為對對戰中的遊戲操作或對戰結果造成重大影響，並且繼續對戰或承認對戰結果是不適當的情況下，有可能會施予的懲罰。被施予此懲罰的玩家此場對戰視為敗北。

※若雙方玩家都被施予此懲罰，則雙方玩家敗北。

(違反案例)

- 登錄的牌組清單與實際的牌組內容有差異。等

⑤「停止參賽資格」

「停止參賽資格」分為兩種。在玩家的行為對賽事公正性及賽事運營造成了顯著重大影響時，會施予其中一種，或兩種都施予。

■失去比賽資格

被施予此懲罰的玩家，將立刻被賽事除名，也不具備賽事獲獎資格。

(違反案例)

- 故意多抽卡。
- 故意將棄牌區的卡牌放回手牌。
- 故意拖延遊戲時間，並影響到了遊戲勝敗。
- 和對戰對手商量，不正當操作對戰或對戰結果。
- 做出利用卡牌或造型卡套的傷痕或污漬、彎曲等的惡劣性質標記或作弊（操作牌組的卡牌順序）等違反賽事公平性等行為。等

■停止參賽

被施予此懲罰的玩家在一定期間內將被禁止參加及來場株式會社寶可夢主辦的活動。

(違反案例)

- 做出了對參賽者造成危害、故意破壞賽事備品等違反公序良俗的行為。等

【若在對戰中累積受到多項罰則】

是否因罰則累積而提升懲罰的最終決定權在於主裁判或賽事主辦方。

- 若在同一場對戰中受到 2 次警告，則第 2 次警告將提升為 1 張獎賞卡懲罰。
- 若在同一場對戰中受到 3 次以上的警告，則會依對戰中的狀況進行綜合判斷後，將罰則提升為 1 張以上的獎賞卡懲罰。
- 即使在同一場對戰中受到 2 次的 1 張獎賞卡懲罰，罰則也不會提升為 3 張獎賞卡懲罰或戰敗，而是會使對戰對手勝利所需的獎賞卡張數減少 2 張。

第 5 章：違反行為項目一覽

分類	編號	項目	罰則	案例
1. 玩法錯誤	1-1	看到了額外的卡牌	警告	在處理「查看牌庫上方 2 張卡」的效果時，不小心看了 3 張卡
	1-2	將額外的卡牌加入到了手牌中	1 張獎賞卡懲罰	使用厄鬼樞 碧草面具 ex 的特性「碧綠之舞」不小心從牌庫抽出了 2 張卡
	1-3	非公開的卡牌不小心混合在一起	1 張獎賞卡懲罰	使用多龍奇的特性「偵查指令」，不小心將手牌混入牌庫中
	1-4	原本無法執行的動作	警告	在「撤退」所需能量還不足的狀態下讓戰鬥寶可夢使出「撤退」
	1-5	忘記處理	警告	寶可夢檢查的時候，忘記在「中毒」的寶可夢身上放置傷害指示物
	1-6	造成錯誤的傷害	警告	保持錯誤的傷害值計算繼續進行遊戲
	1-7	獎賞卡錯誤	警告	忘記拿獎賞卡 忘記放置獎賞卡
	1-8	不充分洗牌	警告	自己在洗牌後，沒有要求對手洗牌直接繼續對戰
	1-9	卡牌掉落了	注意	卡牌從對戰桌掉落了
	1-10	緩慢操作	警告	在相同回合中多次確認對手的棄牌區卡牌
	1-11	忽略對戰對手的操作錯誤	警告	對戰對手將自己的寶可夢「昏厥」了，但是自己未指出對方忘記拿獎賞卡
2.活動中的錯誤	2-1	有區別的卡牌/卡套	戰敗	只有部分卡牌的卡套種類及方向、正反面不同
	2-2	牌組/牌組清單問題	戰敗	不小心用 59 張牌組對戰
	2-3	遲到	戰敗	在對戰開始時未就坐 坐到錯誤的座位上和原本不同的對手對戰了
	2-4	建議行為	戰敗	在對戰中查看了配戴在身上的智慧型手錶上的簡訊
3.惡劣行為	3-1	延遲行為	停止參賽資格	為了讓遊戲時間用完，故意放慢操作速度
	3-2	故意的違反行為	停止參賽資格	注意到自己的玩法錯誤，但沒有呼叫裁判 偷偷將棄牌區的卡加入到了手牌
	3-3	收買・共謀・捏造行為	停止參賽資格	因收到金錢而向對手投降
	3-4	攻擊性行為	停止參賽資格	威脅對戰對手
	3-5	盜竊行為	停止參賽資格	盜竊對戰對手的卡牌想要帶回家
	3-6	詐騙行為	停止參賽資格	在裁判詢問情況時故意說謊
	3-7	違反遊戲家精神行為	停止參賽資格	使用歧視性發言辱罵其他玩家

第 6 章：裁定應對方針

1. 玩法錯誤

1-1. 「看到了額外的卡牌」

基準罰則：警告

▽違反案例

- 不小心將牌庫的卡牌或獎賞卡翻至了正面。
- 在處理「查看牌庫上方 2 張卡」的效果時，不小心看了 3 張卡。
- 在洗對戰對手的牌組時，不小心看到了對手牌組中的幾張卡牌內容。

▽修復方針

以最大程度排除因不小心看到而帶來的利益為目的。

此外，目標是將未確定位置的卡牌變為隨機狀態。

▽修復步驟

模式 A：已經看到了牌庫或獎賞卡的情況

· 正在處理「從牌庫選擇卡牌」效果或「查看所有獎賞卡的正面」效果，已獲得哪張卡放置在了獎賞卡區，哪張卡在牌庫的情報的情況。

- ① 在看到的卡牌中，使用隨機辦法選擇額外看到的張數。
- ② 確認是否有放回牌庫上方或下方等確定了位置的卡牌。
(例：因多龍奇的特性「偵查指令」的效果而有部分卡牌已被固定至牌庫下方)
- ③ 除去已確定位置的卡牌，將選擇的卡牌與原本位置上的卡牌一起重洗。
- ④ 將確定了位置的卡牌放回原本的位置。

模式 B：完全沒看到牌庫或獎賞卡中的卡牌的情況

透過將不小心看到的卡牌、牌庫、獎賞卡等尚未確定位置的卡牌一起隨機混合，排除因不小心看到而帶來的利益。

- 在對戰準備階段放置獎賞卡時不小心看到了獎賞卡正面。
- 在最初的回合抽卡時，不小心翻開了第 2 張卡牌並看到了內容。

- ① 將不小心看到的卡牌放回原來的位置。
- ② 將牌庫、獎賞卡一起重洗。
- ③ 放置獎賞卡。

若是在將卡牌放回牌庫之後這類玩家已得知特定卡牌原本位置、而混合牌庫與獎賞卡可能導致遊戲偏離原本狀態的情況下（如下列情形），則不混合牌庫與獎賞卡，只重洗不小心看到的卡牌所在的位置。

- 使用了「檢視牌庫上方數張卡後，放回牌庫並重洗」的效果之後

- 使用了「將所有手牌放回牌庫並重洗，然後從牌庫抽卡」的效果之後
- 其餘任何玩家仍然保有「特定卡牌原本在牌庫中」「特定卡牌原本在獎賞卡中」這類情報的狀態

模式 C：不小心看到了對戰對手的卡牌的情況

- ① 將不小心看到的卡牌放回原來的位置。
- ② 確認是否有放回牌庫上方或下方等確定了位置的卡牌。
(例：因多龍奇的特性「偵查指令」的效果而有部分卡牌已被固定至牌庫下方)
- ③ 除去已確定位置的卡牌，將選擇的卡牌與原本位置上的卡牌一起重洗。
- ④ 將確定了位置的卡牌放回原本的位置。

▽提升至 1 張獎賞卡懲罰的考量要素

如有無法透過修復排除資訊優勢的情況 (例如，即使已經依照上述修復步驟將不小心看到的卡牌放回，卻仍因此次錯誤導致不心得知該卡牌的位置等)，則會考慮提升至 1 張獎賞卡懲罰。

1-2. 「將額外的卡牌加入到了手牌中」

基準罰則：1 張獎賞卡懲罰

▽違反案例

- 在需要拿 1 張獎賞卡時，不小心錯拿了 2 張卡加入到了手牌中。
- 在處理「從牌庫上方抽出 1 張卡」效果時，不小心抽出了 2 張卡。

▽修復方針

加入到手牌中的卡牌難以判別，即使恢復正確張數，也無法排除違反的玩家從中獲得了利益的可能性。因此，修復手牌張數，並透過獎賞卡懲罰排除利益的可能性。

此外，修復時，注意不要隨機混合雙方已掌握的存在於手牌中的卡牌，以及牌庫或獎賞卡區中確定了位置的卡牌。

▽修復步驟

① 使用隨機辦法從手牌選擇額外加入的張數。

※此時，需將雙方都清楚的手牌中已有卡牌排除在外之後選擇。

② 確認是否有放回牌庫上方或下方等確定了位置的卡牌。

（例：因多龍奇的特性「偵查指令」的效果而有部分卡牌已被固定至牌庫下方）

③ 除去已確定位置的卡牌，將選擇的卡牌與原本位置上的卡牌一起重洗。

④ 將確定了位置的卡牌放回原本的位置。

▽降至警告的考量要素

- 可以區別原本的手牌與從隨機混合的牌庫中額外加入的卡牌時，
- 由於修復結果沒有嚴重偏離原本的遊戲結果，可考慮降低懲罰級別。

例①：可判別額外加入的卡牌，能夠與原本的手牌區別。

步驟：從加入手牌的卡牌中隨機選擇等同額外加入卡牌張數的卡

牌放回牌庫並洗牌。

例②：使用支援者卡「丹瑜」抽出了 6 張卡，在確認手牌後馬上注意到了。

步驟：從 6 張卡中隨機選擇 1 張放回牌庫並洗牌。

▽提升至 3 張獎賞卡懲罰的考量要素

若符合下列任一情況，則考慮提升至 3 張獎賞卡懲罰。

- 因「從牌庫選擇卡牌」效果加入比原本多的卡牌，並無法特定加入的卡牌的情況。
- 因「從牌庫選擇寶可夢加入手牌」效果不給對手查看就加入到了手牌的情況。
- 此懲罰後使用了複數卡牌或效果，導致手牌張數及局面難以修復的情況。

1-3. 「非公開的卡牌不小心混合在一起」

基準罰則：1 張獎賞卡懲罰

▽違反案例

- 處理「將手牌放回牌庫下方」效果時，在放回時錯操作為混入牌庫中。
- 重洗牌庫時，不小心將手牌也混入牌庫中。
- 不小心將手牌掉在獎賞卡上，且已無法辨別二者。

▽修復方針

可修復雙方都清楚認知的存在於手牌中的卡牌及手牌的張數。

但是，由於難以完全修復手牌的內容及固定在牌庫中位置的卡牌，無須要求完全修復。

考量到手牌或牌庫的順序改變可能會讓操作錯誤的玩家獲得利益，將適用於獎賞卡懲罰。

▽修復步驟

模式 A：需要修復手牌的案例

(例：重洗牌庫時，誤將手牌和牌庫混合了。)

- ①確認混合前的手牌張數。
- ②確認雙方清楚掌握的存在於手牌中的卡牌。
- ③將已確認的卡牌放回手牌，從牌庫隨機抽出卡牌讓手牌張數變為在①中確認的張數。

模式 B：不需要修復手牌的案例

(例：使用支援者卡「悟松」，將牌庫和手牌混合了。)

- ①確認雙方清楚掌握的存在於手牌中的卡牌。
- ②將已確認的卡牌放置在其應處於的固定位置，並進行卡牌的效果處理。

▽降至警告的考量要素

- 對戰對手使用了本來不能使用的卡牌，讓自己錯將手牌混合了的情況下，考慮可降至警告。

(例：對手在使用第 2 張支援者卡「裁判」，自己將牌庫和手牌混合了。)

▽提升至 3 張獎賞卡懲罰的考量要素

- 無法確認混合後的原本的手牌張數的情況等，無法充分修復手牌的情況，考慮提升至 3 張獎賞卡懲罰。

1-4. 「原本無法執行的動作」

基準罰則：警告

▽違反案例

- 在招式所需能量還不足的狀態下錯使出了招式。
- 「麻痺」狀態的戰鬥寶可夢使用了「撤退」。
- 在備戰區放置了第 6 隻寶可夢。
- 使用物品卡「寶可平板」時，選擇 1 張「寶可夢 ex」給對手看過後加入手牌。
- 在沒有「太晶」寶可夢時使用了物品卡「玻璃喇叭」。
- 在場上放置了競技場卡「阻礙之塔」時透過寶可夢道具卡「力之沙漏」的效果從棄牌區選擇 1 張基本能量卡附於那隻寶可夢身上了。
- 不小心在自己的回合使用第 2 張支援者卡「裁判」，而將手牌混入牌庫中了。

▽修復方針

若執行了「原本無法執行的動作」，則以將錯誤的影響抑制到最小程度為目的，僅可能將遊戲狀態恢復至正確的內容。

在進行修復時，重要的是排除因錯誤的行動讓玩家獲得的不正當利益，且不讓對手玩家受到損失。在修復時，需考慮以下要點。

· 判斷恢復範圍

依錯誤發生的時機，判斷恢復範圍。

原則是恢復至錯誤發生之前的狀態，盡可能讓遊戲進度恢復至公平狀態。

· 非公開資訊的處理

若在恢復過程中若公開了非公開資訊，則努力排除這些情報會給玩家帶來的利益。注意不要在保持獲得非公開資訊的情況下重新開始遊戲，依狀況將牌庫或獎賞卡區隨機化處理。

· 修正選擇卡牌時的失誤

若因選擇特定卡牌的效果而不小心選擇了原本無法選擇的卡牌，則所有選擇卡牌的效果都需要取消重來。即使因選擇複數卡牌的效果而作出的部分選擇為正確操作，所有選擇仍需要取消重來。

· 修正遊戲上不正確的局面

即使遊戲已經進行到完全無法恢復的程度，仍然必須將不正當的遊戲狀態修正為正常狀態。

例①：若寶可夢身上附有的寶可夢道具卡超出同一隻寶可夢身上可附加的張數上限，則立刻將多餘數量的寶可夢道具卡移至棄牌區。

例②：若放置在備戰區的寶可夢數量超過可以放置在備戰區的寶可夢數量上限，則立刻將超出數量的寶可夢移至棄牌區。

例③：若場上放置了複數張競技場卡，則保留最後放置的競技場卡，並立刻將其餘競技場卡移至棄牌區。

▽提升至 1 張獎賞卡懲罰的考量要素

恢復遊戲狀態後，若玩家在獲得了本來無法獲得的非公開資訊的狀態下重新開始遊戲，則作為抵銷利益的目的，考慮提升至 1 張獎賞卡懲罰。

(例)

- ・ 使用了原本無法使用的「查看對手的手牌」效果。
- ・ 在對戰準備的時候，放置了無法放置於戰鬥場或備戰區的卡牌就開始了對戰。

▽ 提升至 3 張獎賞卡懲罰的考量要素

在執行錯誤操作之時透過抽卡等行為造成複數非公開資訊變動，在恢復遊戲狀態時若無法特定，則考慮提升至 3 張獎賞卡懲罰。

(例)

- ・ 使用本來無法使用的特性處理讓對手的寶可夢「昏厥」後，從牌庫抽出複數卡牌繼續了遊戲，無法修復至原本的狀態。

1-5. 「忘記處理」

基準罰則：警告

▽違反案例

- 在寶可夢檢查時，忘記在「中毒」狀態的寶可夢身上放置傷害指示物。
- 使用遠古巨蜓 ex 的招式「噴射旋風」時，忘記將遠古巨蜓 ex 身上附加的能量改附給備戰寶可夢。
- 對手的寶可夢昏厥時忘記拿獎賞卡。或是拿的張數少於原本應拿的張數。
- 陷入「混亂」的寶可夢使用招式時，忘記先擲硬幣就直接使用了招式。

▽修復方針

若只是單純執行忘記的處理就能修復遊戲，則當場執行此效果。

(例：「忘記處理放置傷害指示物的效果」、「忘記處理將能量卡放回手牌的效果」等)

執行忘記的處理時，不得使用執行該處理後可以選擇使用的效果。

執行忘記的處理時，若有必須追加執行的效果或處理則必須執行。

若忘記執行的處理是擲硬幣處理等可能改變遊戲後續進展的處理，則優先執行忘記執行的處理。

若處理的結果使目前的遊戲狀態變得和原先不同，則依該處理結果進行必要的修復。

即使在執行一連串的連續處理時，還未執行本該優先執行的處理就執行了後續的處理，只要可透過公開資訊及已經執行的遊戲上的處理明確判斷本該執行的內容，則裁判方應考慮不倒轉遊戲，以補足未處理內容之方式進行遊戲修復。

(例：本該因為 A 卡牌的效果而將 B 卡牌加入手牌，再因這張 B 卡牌的效果而將 C 卡牌加入手牌，卻誤以 A 卡牌的效果選擇了原本不能選擇的 C 卡牌加入手牌，並繼續進行了遊戲。)

▽提升至 1 張獎賞卡懲罰的考量要素

- 在忘記處理的時機之後抽了牌庫等，獲得了追加情報的情況。

若忘記處理的效果中包含某種選項，則必須當場執行該效果處理，並同時提升懲罰等級。

(例：在戰鬥場上的寶可夢昏厥時，雖然還有複數隻備戰寶可夢，卻忘記放置在戰鬥場上，就這樣從牌庫抽出 1 張卡後開始了回合。)

▽提升至 3 張獎賞卡懲罰的考量要素

- 錯誤發生後導致複數非公開資訊變動，難以恢復的情況。
- 在正確執行忘記的效果後，發現至今為止的操作本來不應該成立的情況。

(例：在處理忘記執行的效果後，使用了本來應該「昏厥」的寶可夢的特性抽了卡。)

- 執行「將棄牌區的卡牌給對手看過之後放回牌庫」的效果時，忘記給對手看，也已無法準確指出放回的卡牌是哪一張的情況。

1-6. 「造成錯誤的傷害」

基準罰則：警告

▽違反案例

- 沒看見對手戰鬥寶可夢的弱點、抵抗力或身上附加的效果，造成與原本不同的傷害進行了遊戲。
- 進行錯誤的傷害計算或效果處理，放置了比原本多/少的傷害指示物。

▽思考方式

傷害計算、要放置傷害指示物的效果處理，以及隨之而來的「昏厥」之判定，原則上由執行該行為的玩家負有進行正確處理的責任。

但是，對戰對手也負有確認局面並指出明顯錯誤的責任。

▽修復方針

將錯誤計算的傷害帶來的影響抑制到最小程度，以維持遊戲的公平性為目的進行修復。

因錯誤的傷害計算，放置了比原本多/少的傷害指示物時，需要當場修正為正確的傷害指示物數量。不恢復修正前的操作，就這樣繼續進行遊戲。

▽提升至 1 張獎賞卡懲罰的考量要素

修復的結果，若寶可夢會「昏厥」或本來應該不會「昏厥」等，最終導致額外的卡牌加入到了手牌的情況，與「將額外的卡牌加入到了手牌中」做出同樣的修復，適用於 1 張獎賞卡懲罰。

▽提升至 3 張獎賞卡懲罰的考量要素

- 本來不會「昏厥」，但是使用了參照「昏厥」時的效果或特性。
- 使用了本來應該「昏厥」的寶可夢的特性或招式。
- 錯誤的傷害對效果的處理帶來了影響，且難以修復。

若因這些情況，導致複數非公開資訊偏離了原本的遊戲流程，則不進行修復，適用罰則後繼續進行遊戲。

1-7. 「對戰準備錯誤」

基準罰則：警告

▽違反案例

- 對戰開始時放置的獎賞卡張數錯誤（比 6 張多/少）。
- 對戰準備時，在戰鬥場或備戰區放置了不能放置的卡牌的情況下直接開始了對戰。

▽修復方針

- 在對戰開始時及遊戲開局發現放錯了的情況

若比原本的張數多，則當場把額外的獎賞卡放回牌庫，努力將遊戲恢復正常狀態。

若比原本的張數少，或忘記放置，則當場從牌庫放置不足的獎賞卡，努力將遊戲恢復正常狀態。

- 在對戰開始時發現戰鬥場上放置了原本不能放置在戰鬥場上的卡牌

①剩餘手牌中有可以放置的卡牌

將原本放置的卡牌收回手牌。

將手牌公開給對手看，並從可以放置的卡牌中隨機選擇 1 張放置於戰鬥場上。

②剩餘手牌中沒有可以放置的卡牌

執行與重新抽卡相同的步驟。

依據額外重新抽卡的次數，對戰對手也可以再抽卡相同次數。

由於可以在看過對手的卡牌後選擇要放置在場上的卡牌，因此將會提升至 1 張獎賞卡懲罰。

· 以多於原先數量的手牌數量進行了對戰準備且之後才發覺

①在決定要打出的卡牌之前

從手牌隨機選擇相當於多抽張數的卡牌放回牌庫並重洗，再重新進行對戰準備。

②雖然已經決定了要打出的卡牌，但尚未因為對手重新抽卡等緣故而獲得額外資訊

將獎賞卡放回牌庫，並將已打出的卡牌放回手牌。

然後，從手牌隨機選擇相當於多抽張數的卡牌放回牌庫並重洗，再重新進行對戰準備。

※若結果造成沒有可以打出的卡牌，則進行重新抽卡的步驟。

③在已經決定要打出的卡牌之後，且因為對手重新抽卡等緣故獲得了額外資訊

執行與②相同的修復。

但是，因為會在獲得了原本無法獲得之資訊的狀態下選擇要打出的卡牌，因此會提升至 1 張獎賞卡懲罰。

※若結果造成沒有可以打出的卡牌，則進行重新抽卡的步驟。

▽提升至 1 張獎賞卡懲罰的考量要素

- 遊戲持續進行，無法判斷是在什麼時候多出了獎賞卡
- 因錯誤的對戰準備而獲得了額外的非公開資訊，導致修復困難
- 對戰開始時忘記放置獎賞卡或在少放的情況下，使用了從牌庫選擇特定卡牌的效果

1-8. 「不充分洗牌」

基準罰則：警告

▽違反案例

- 在查看牌庫的時候，無關乎選擇卡牌的處理而故意重新排列了卡牌順序。
- 在查看牌庫的時候重新排列了卡牌順序，且在這之後沒有充分洗牌。
- 為了計算牌庫中各卡牌的張數而看著卡牌正面重新排列了卡牌順序。
- 在自己洗牌庫後，不要求對戰對手洗牌就抽卡了。

▽思考方式

在選擇牌庫卡牌的期間，允許玩家移動數張考慮選擇的卡牌，但之後必須充分洗牌。

不允許玩家為了計算牌庫卡牌或獎賞卡的數量而重新排列卡牌順序、為了方便抽取而移動特定卡牌，或是多次反覆查看已經重洗過的牌庫這類行為。

▽修復方針

重新洗牌，進行隨機化處理。

▽提升至 1 張獎賞卡懲罰的考量要素

・使用查看牌庫的效果，在沒有洗牌庫的狀態下抽出了 1 張卡加入到了手牌。

1-9. 「卡牌掉落了」

基準罰則：注意

▽違反案例

- ・對戰中，卡牌從對戰桌掉落了。

※洗牌時卡牌掉落在桌上，而不小心看到正面的情況不適用於本項目，而適用於「1-1.看到了額外的卡牌」的罰則。

▽修復方針

向雙方玩家確認卡牌是從哪裡掉落的，並放回原本的場所。

若是從獎賞卡區或牌庫掉落的，則與「看到了額外的卡牌」進行同樣的修復。

▽提升至 1 張獎賞卡懲罰的考量要素

無法特定出本來應該在哪裡的卡牌、不知道什麼時候掉落的情況等，有可能會對遊戲的進度造成影響的情況下，可考慮提升至獎賞卡懲罰。

1-10. 「緩慢操作」

基準罰則：警告

▽違反案例

- ・確認卡牌的效果花費了過多的時間。
- ・在沒有新增可供本人查看的公開資訊或未公開資訊的情況下，對戰的進行處於停滯狀態。

※在有時間限制的賽事中，若出現因時間耗盡導致某一方取得優勢的情況，則檢討適用 3-1. 「拖延行為」

1-11. 「忽略對戰對手的操作錯誤」

基準罰則：警告

若對戰對手在操作錯誤後就這樣進行遊戲，則對戰對手會被施予相應的懲罰，忽略操作錯誤的玩家也有可能會被施予「忽略對戰對手的操作錯誤」的懲罰。

※若注意到了對戰對手的操作錯誤，期待對手被施予懲罰而故意晚指出錯誤等注意到了卻故意不指出的情況，

則考慮適用於『3-2. 「故意的違反行為」』

▽降級至注意的考量要素

- ・在對戰對手操作錯誤後立刻指出錯誤，且修復後的局面對遊戲造成的影響較小，對戰對手的罰則相當於警告的情況。

(例：對戰對手打出了原本不能打出的寶可夢卡，而在對手正要使用該寶可夢之特性時，指出這張卡原本不能打出。)

2. 活動中的錯誤

2-1. 「有區別的卡牌/卡套」

基準罰則：戰敗

▽違反案例

- 因卡套的傷痕等造成有區別的卡牌中有規律性。
- 僅能量卡彎曲可區別。
- 僅 ACE SPEC 卡牌處於可簡單區別的狀態。
- 僅部分卡牌的卡套的種類或方向、正反面不同。

▽降至警告的考量要素

- 卡套整體都有傷痕或痕跡。可特定的卡牌中沒有規律性。

▽降至注意的考量要素

- 卡套在洗牌時破損，發生後已立刻申報且未對遊戲造成影響時。
- 抽卡後，發現洗牌期間卡牌的上下方向已被打亂時。

▽追加應對方針

若在施予懲罰後仍繼續對戰，則為了讓卡牌變為無法區別的狀態，需交換有問題的卡牌或卡套。

若為在活動中損傷卡牌，使其成為了可以區別的狀態，則主裁判可發行替代卡牌。

①對戰開始前的卡套問題

- 若在對戰準備中卡套破損，則與備用卡套交換。
- 裁判在確認處於與其他卡套無特別區別的狀態後，繼續進行對戰準備。

②對戰中的卡套問題

- 在對戰中牌組卡套破損，無法馬上更換的情況下，與此對戰中移動至「非公開區域」可能性較低的卡牌（例：棄牌區中的寶可夢道具卡）的卡套交換。
- 對戰結束後，更換為備用卡套。

③卡牌彎曲

即使有部分卡牌彎曲，若卡牌沒有規律，則按照以下方式處理。

- 採用物理方式修正彎曲狀態。
- 交換成同名同效果的另一張卡牌。
- 若需要，可由主裁判發行替代卡牌。

2-2. 「牌組/牌組清單問題」

基準罰則：戰敗

▽違反案例

- 未在指定時間之前登錄牌組清單。
- 登錄的牌組清單與實際準備的牌組內容不同。
- 未持有比賽所需牌組，導致無法開始比賽。
- 牌組處於非 60 張卡牌的不正當狀態下開始了比賽。
- 使用了背面與可使用卡牌的背面不同的卡牌。
- 使用了卡牌正面寫有簽名的卡牌。

▽追加應對方針

若在被施予「戰敗」後依然繼續對戰，則需按照清單修正牌組的內容。

▽例外應對

若在對戰中被要求核對牌組清單等，裁判判斷為當場難以當場確認的情況，則在對戰後進行牌組核對。

若出現問題，則依照之後的賽事流程適用相應的處罰。

2-3. 「遲到」

基準罰則：戰敗

▽違反案例

- 比賽開始後，在裁判進行對戰結果登錄結束後才就坐。
- 在錯誤的座位上進行了對戰。

▽追加應對方針

被施予「遲到」處罰的選手是為比賽棄權。

因此，需要在每場賽事規定的時間內辦理復賽處理手續。

2-4. 「建議行為」

基準罰則：戰敗

▽違反案例

- 比賽中，向觀眾尋求建議。
- 比賽中，參考了事前準備的筆記。

- 比賽中，查看了配戴在身上的智慧型手錶上的簡訊。
- 觀戰中，針對比賽中的選手提出了玩法指點或建議。

3. 惡劣行為

3-1. 「延遲行為」

基準罰則：停止參賽資格

▽違反案例

- 在對戰剩餘時間較少的局面中，故意降低操作速度，試圖獲取因時間結束而帶來的平手或勝利。
- 在結束時間之前的自己的回合中，反覆做出不必要的操作和確認行為來拖延對戰時間。
- 反覆進行明顯無意義的選擇或行動妨礙對戰對手的操作。
- 故意在對戰準備耗費時間，意圖促使裁判給予延長時間。

※若判斷為非故意行為，則被施予「玩法錯誤 - 緩慢操作」的處罰。

▽思考方式

延遲行為是利用對戰時間獲得有利己方的不正當行為，是嚴重損害公平競技環境的重大違規行為。

玩家應不論遊戲內狀況如何，都有隨時保持事宜速度進行操作的責任。

尤其是在對戰剩餘時間較少等情況下，故意放慢操作速度的行為將被視為不正當行為施予嚴厲處分。

為了看破故意延遲行為，裁判應重視以下要點。

操作速度的急劇變化：和平常的操作速度相比，在特定的局面中變慢的情況。

反覆進行不必要的確認和操作：多次確認已經充分確認過的內容等，在操作中花費不必要的時間的情況。

3-2. 「故意的違反行為」

基準罰則：停止參賽資格

以獲得有利己方為目的故意做出違規行為會嚴重影響活動的公平性。

玩家採取的行動若被判斷為滿足以下 2 點，則適用於「故意的違反行為」。

- ①故意做出的行動。
- ②打算因為該行為獲得有利己方的局面。

▽違反案例

- 注意到了自己的操作錯誤，但為了防止被施予處罰而故意不說。
- 注意到了對戰對手的操作錯誤，期待對手被施予懲罰而故意晚指出錯誤。

- ・ 偷偷將棄牌區的卡牌加入到了手牌中。
- ・ 故意只弄傷特定卡牌的卡套，使其處於可判別內容的狀態。

3-3. 「收買・共謀・捏造行為」

基準罰則：停止參賽資格

▽違反案例

- ・以金錢等作為交換，向對戰對手交涉讓自己獲勝。
- ・同意了對戰對手的收買要求。
- ・因為快要到時間了，向對手提案猜拳決定比賽結果。

▽思考方式

收買、共謀、捏造行為是嚴重違反賽事公平性的違規行為。

這些行為會直接影響對戰結果，損害其他參賽者或賽事整體信用度。

收買：為了改變對戰結果提供或收取金錢或其他利益的行為。

共謀：和對戰對手事前決定比賽結果的行為。

捏造：故意錯誤報告比賽情況或結果，使用不正當手段變更對戰結果的行為。

這些行為會透過玩家之間的口頭同意、物品交易或非官方決定形式進行。

3-4. 「攻擊性行為」

基準罰則：停止參賽資格

▽違反案例

- ・用力敲打桌子，大聲威嚇對戰對手。
- ・毆打對戰對手。
- ・將卡牌捏壞或破損丟棄。
- ・威脅對手讓自己獲勝。
- ・在 SNS 等處對賽輸或其他人發佈辱罵或威脅言論。

3-5. 「盜竊行為」

基準罰則：停止參賽資格

▽違反案例

- ・盜竊他人的物品。
- ・盜竊會場備品（海報或號碼牌等）。
- ・注意到對戰對手的卡牌混入了自己的物品中，並隱瞞隱瞞不說。

3-6.「詐騙行為」

基準罰則：停止參賽資格

▽違反案例

- 針對裁判的提問說謊。
- 對不理解規則的對手教授錯誤的規則。
- 偽裝他人參賽。

3-7. 「違反遊戲家精神行為」

基準罰則：停止參賽資格

禁止玩家做出威脅他人的行為或妨礙賽事進行的行為。

▽違反案例

- 使用歧視發言辱罵他人。
- 性騷擾或跟蹤騷擾。
- 不服從主辦方或主裁判的最終裁定，不停抗議。
- 在會場內進行賭博行為。

第 7 章：對戰中的問題應對

1. 宣布的內容與實際行動有差異

玩家在遊戲進行時需要做出明確的宣言及溝通，但是玩家的實際行動與發言出現差異的情況不在少數。例如存在多張擁有相似卡牌名稱或招式名稱的卡牌的狀況下，玩家可能會無意間選擇不同於宣言的卡牌，並開始進行效果處理。

玩家必須時時確認自己的宣言與行動一致再繼續進行遊戲，但無論遊玩時多麼小心留意，還是無法完全排除人為失誤。

在玩家宣布的卡牌名稱可能與實際要使用的卡牌不同的情況下，裁判必須從「是否已實際進行了效果處理」或「是否滿足進行效果處理所需條件」等觀點，視情況將遊戲進度恢復原狀或要求玩家修正宣言等，以將遊戲修復為正確狀態。

例①：

說要「將基本水能量卡附於戰鬥場上的寶可夢身上」實際上附加的卻是「基本草能量」卡。
經過查問後發現，玩家真正想附加的是「基本水能量」卡，且手牌中持有「基本水能量」卡。

應對①：

在這類案例中，裁判應要求玩家將不同於宣言的卡牌收回手牌，並重新執行行動。

例②：

宣布使用身上附有 2 個鬥能量的<竹蘭的>烈咬陸鯊 ex 的招式「螺旋俯衝」，卻進行「龍之爆發」的處理，丟棄了 2 個鬥能量。

應對②：

由於已進行至效果處理階段，判斷玩家實際上想要執行的行動是「龍之爆發」，不進行遊戲回溯。

例③：

宣布要「使用艾莉絲的鬥志」，卻從手牌使出支援者卡「小剛的發掘」，丟棄了 1 張自己的手牌，但手牌中並沒有支援者卡「艾莉絲的鬥志」。

應對③：

這類案例並非單純口誤，而是符合第 6 章：裁定應對方針「1-4.原本無法執行的動作」。

2. 雙方玩家對於遊玩歷程的認知不一致時

▽應對方針

玩家之間對於每回合只能執行 1 次的行動是否已經實施、局面的狀態（例：傷害指示物的數量、手牌的張數等）等的認知不一致，且雙方當事人無法自行解決問題的情況下，裁判應依據以下資訊進行判定。

- 根據玩家的說明檢驗遊玩歷程，例如最後操作的卡牌等
- 根據目前的局面狀況，檢驗當下的局面狀況是否可以成立、有無矛盾

▽確認有玩法錯誤的情況

若裁判檢驗後判斷局面的現狀或遊戲過程存在錯誤，則該行為將被視為玩法錯誤，並根據相關違規分類施予適當的罰則。

若判斷沒有玩法錯誤或違規行為，雙方玩家皆不會受到懲罰。

▽難以斷定事實時的處置

在進行調查及檢驗後仍無法斷定哪一方的主張為正確的情況下，仍然必須由裁判依據有限的資訊進行最終判斷。這個情況下，任一方玩家都不會受到懲罰。但是，此判斷不同於裁定「該行為具有正當性」，僅僅只是因為無法斷定為違規才以不判罰作為處置。

3. 判斷行動是否已經確定

玩家一律視為在已充分確定自身行為的前提下進行遊戲。

但是，對戰中可能出現難以判斷應在哪個時間點將玩家行為視為「已確定」的情況，例如玩家變更行動或是表明要取消行動時。本項目之立意不在於鼓勵玩家變更行動，而在於立下一定的基準，確保裁判在問題發生時，得以作出一貫的判斷。

行動確定後，不得變更或取消該行動。

原則上，只要符合下列任一項條件，即視為該行動或選擇已經確定。

- 執行該行動或選擇的玩家，已經知曉了行動或選擇前不得而知的非公開資訊
- 已經進行了下一個行動
- 已經擲了硬幣

行動視為已經確定的時間點，將依行動種類和處理內容而異。因此，本「裁判罰則處理規則」將分別依以下分類規定確定行動的基準。

①變更局面的行動

（打出寶可夢卡、附加能量卡、打出競技場卡、附加寶可夢道具卡、使用「撤退」）

從卡片離手，並開始進行下一個行動的那一刻即視為行動已經確定。

②使用部分訓練家卡或特性的行動

（使用物品卡、使用支援者卡、使用特性）

若卡片已離手，且已經開始執行至少一部分的效果處理，就不能取消使用，行動視為已確定。

若效果處理由多個連續的行動組成，則在下一個行動開始的那一刻，前一個行動即視為已確定。

③在效果處理中選擇卡牌或對象

（選擇要加入手牌的卡牌、選擇因效果而給予傷害的對象、選擇因效果而丟棄的卡牌等）

即使已將選擇的卡牌給對手看，或是已將卡牌放置在移動目標位置或該位置附近，該選擇也不會因此視為已確定。

若執行選擇的玩家已經開始執行以該選擇為前提的下一個處理或行動，則該選擇視為已確定。符合此情況的案例包含但不限於以下例子：已經開始重洗牌庫、已經抽卡、已經擲了硬幣、或是已經開始執行參照所選卡牌或對象而執行之處理。

④使用招式

若只是念出招式名稱，不視為確定使用該招式。只要使用招式的玩家尚未開始執行效果處理，依然可以收回使用招式的宣言，並從發出宣言前一刻的狀態繼續進行遊戲。

若使用招式的玩家已經開始執行至少一部分的效果處理，則視為已確定使用該招式，不得改用其他招式或取消使用該招式。使用招式的玩家已將造成的傷害告知對手的情況、已經擲過硬幣的情況、已經因招式處理而移動過卡牌或傷害指示物的情況，皆視為已確定使用該招式。

若在未滿足使用招式所需條件的情況下卻已經開始執行招式處理，則視為第 6 章「1-4. 原本無法執行的動作」所述之行為進行修復。

罰則種類： 注意 < 警告 < 1 張獎賞卡懲罰 < 3 張獎賞卡懲罰 < 戰敗 < 失去比賽資格 < 停止參賽

▼為了做出適合的罰則判斷及修復，在訊問時必須確認的項目

修復對象	確認事項	具體確認案例	罰則判斷・修復方法
看到了額外的牌庫/獎賞卡	是否處於知道棄牌區卡牌的狀態	・是否使用了物品卡「好友寶芬」或支援者卡「吉尼亞」等已經確認了牌庫/棄牌區	若為知道棄牌區卡牌的狀態，則不會獲得追加資訊，罰則按照標準施予 為不知道棄牌區卡牌的狀態，作為會獲得追加資訊的懲罰，考慮施予 1 張獎賞卡以上的懲罰
牌庫	在牌庫內是否有固定位置的卡牌	・是否使用了競技場卡「夜間學院」或支援者卡「奇樹」等將部分卡牌固定在牌庫上方或下方的效果。	保持牌庫位置固定的部分，洗其他部分的卡牌
手牌	是否有雙方彼此都清楚的在手牌中的卡牌	・是否使用了物品卡「高級球」等給對手看過後加入手牌中的卡牌	將該卡牌放回手牌

分類	項目	模式	具體情況	修復 / 應對	罰則
玩法錯誤	1-1. 看到了額外的卡牌	A	對戰開始前、剛開始對戰時的錯誤 對戰準備中，在放置獎賞卡時不小心看到了 1 張卡的正面。	把不小心看到的卡牌和獎賞卡全部放回牌庫重洗。 之後，重新放置獎賞卡。	警告
		B	已經看卡牌庫或獎賞卡區的卡牌 使用查看牌庫上方 2 張卡的效果，不小心看了 3 張卡。 已經使用了物品卡「巢穴球」。	把不小心看到的卡牌放回牌庫重洗。	警告
		C	看到了對戰對手的卡牌 在對戰對手洗牌庫時，不小心看到了看到了幾張卡牌的正面。	把不小心看到的卡牌放回牌庫重洗。	警告
	1-2. 將額外的卡牌加入到了手牌中	A	加入到手牌中的卡牌與原本的手牌混合了 使用抽出牌庫上方 2 張卡的效果，不小心抽出了 3 張卡。	從手牌隨機選擇 1 張，放回牌庫後重洗。	1 張獎賞卡懲罰
		B	加入到手牌中的卡牌沒有和原本的手牌混合 使用支援者卡「博士的研究」將自己的手牌全部丟棄後，抽了 8 張卡。	從手牌隨機選擇 1 張，放回牌庫後重洗。 ※但是，由於未和原本的手牌混合，進行降格懲罰處理。	警告 ※降格
		C	選擇任意的卡牌加入手牌，與原本的手牌混合了 使用選擇人意 1 張卡牌的效果，選擇了 2 張卡牌。	從手牌隨機選擇 1 張，放回牌庫後重洗。 ※若發生加入任意卡牌的情況，由於利益較大，進行升格處理。	3 張獎賞卡懲罰 ※升格
		D	從獎賞卡區加入到手牌的卡牌與原本的手牌混合了 將附有「古舊能量」的對手的寶可夢 ex 昏厥，拿了 2 張獎賞卡並與手牌混合了。	從手牌隨機選擇 1 張，放回獎賞卡中並重洗後，重新放置獎賞卡。	1 張獎賞卡懲罰
	1-3. 卡牌或手牌不小心混入了牌庫中	A	牌庫中已確定位置的卡牌，其應有的位置狀態被破壞了 使用支援者卡「奇樹」，將手牌混入牌庫中。	重洗牌庫後，從牌庫抽出因支援者卡「奇樹」效果應抽出的張數。	1 張獎賞卡懲罰
		B	起因為對戰對手的玩法錯誤 由於對戰對手在同一個回合中，作為第二次的支援者卡宣布使用了「裁判」，導致手牌混入了牌庫中。	確認混合前的張數，若無法特定互相認知的張數，則將互相認知的最小張數作為原本手牌的張數，在洗牌庫後從牌庫抽出原本手牌的張數。	警告 ※降格
	1-4. 原本無法執行的動作	A	即使恢復原狀非公開資訊也不會變動 使用物品卡「電氣發生器」，未將基本雷能量卡附加給備戰寶可夢，而是附加給了戰鬥場上的雷寶可夢。	重新改附給備戰區的雷寶可夢。	警告
		B	即使恢復原狀非公開資訊也不會變動 在使用招式所需能量不足的狀態下使用了招式，並處理了招式的傷害和效果。	取消招式的傷害和效果處理，恢復至使用招式前的狀態。 ※玩家恢復至可進行除了使用招式以外的行動的狀態。	警告
		C	獲得了非公開資訊 在無法使用物品卡的狀態下使用了物品卡「配樂之笛」將對手的牌庫上方 5 張卡翻至了正面。	將物品卡「配樂之笛」放回持有人的手牌中。 翻至正面的 5 張卡由裁判放回對手的手牌中並重洗。	1 張獎賞卡懲罰 ※升格
		D	最終成為了「將額外的卡牌加入到了手牌中」的狀態 在招式所需能量不足的狀態下使用了招式，將對手的戰鬥寶可夢昏厥，因此拿了 1 張獎賞卡並混入了手牌中。	從手牌隨機選擇 1 張，放回獎賞卡區後重洗，並重新放置獎賞卡。	1 張獎賞卡懲罰 ※升格
	1-5. 忘記處理	A	當場可馬上修復 場上放置了 2 張競技場卡。	將先放置的競技場卡丟棄。	警告
		B	最終成為了「看到了額外的卡牌」的狀態 在對手的召回回合中，自己的戰鬥寶可夢昏厥後，在放置下一隻對戰寶可夢之前，查看了牌庫最上方的卡牌。	將不小心看到的牌庫最上方的卡牌放回牌庫重洗。 在放置戰鬥寶可夢後，重新開始回合。	警告
		C	最終成為了「將額外的卡牌加入到了手牌中」的狀態 在對手的召回回合中，自己的戰鬥寶可夢昏厥後，在放置下一隻對戰寶可夢之前，從牌庫抽卡加入到了手牌中。	抽出的卡牌保持不變，在放置戰鬥寶可夢之後進行對戰。	1 張獎賞卡懲罰 ※升格
	1-6. 造成錯誤的傷害	A	當場可修復為正確傷害 傷害計算錯誤，放置了比原來多/少的傷害指示物。到了對手的回合時注意到了。	修改為正確傷害的傷害指示物數量。 ※不恢復至修改傷害指示物之前進行的對手的操作。	警告
		B	最終成為了「將額外的卡牌加入到了手牌中」的狀態 因傷害計算錯誤，以為原本不會昏厥的寶可夢昏厥了，並拿了獎賞卡。	從手牌中隨機選擇額外加入的張數，放回獎賞卡後重洗，重新放置獎賞卡。 將已進行昏厥處理並移動至棄牌區的寶可夢放回戰鬥場，放置正確的傷害指示物。	1 張獎賞卡懲罰 ※升格
		C	複數非公開資訊使局面偏離了原本的遊戲流程 1-6.B 之後，進行了複數操作，使局面處於難以在保證遊戲完整性的情況下復原的狀況。	步進行修復，依傷害錯誤導致昏厥處理的寶可夢保持昏厥狀態繼續進行遊戲。	3 張獎賞卡懲罰 ※升格

分類	項目	模式	具體情況	修復 / 應對	罰則
玩法錯誤	1-7. 獎賞卡錯誤	A	在剛開始對戰時，發現放置的獎賞卡張數過多 在獎賞卡比原本張數多放置的狀態下開始了對戰。	從獎賞卡區選擇多放置的張數，放回牌庫並重洗。	警告
		B	在進行對戰後發現放置的獎賞卡張數過多 操作了複數卡牌，在宣言使用招式後打算拿獎賞卡時，發現多放置了獎賞卡。	從獎賞卡區隨機選擇多放置的張數，放回牌庫後重洗。	1 張獎賞卡懲罰 ※升格
		C	獎賞卡張數過少 在獎賞卡比原本張數少放置的狀態下開始了對戰。已經使用了物品卡「好友賣芬」等選擇特定卡牌的效果。	從牌庫上方抽出不足的獎賞卡數量並放置，將獎賞卡的順序隨機化。 ※由於在獎賞卡過少的狀態下使用了從牌庫選擇特定卡牌的效果，因此進行升格處理。	1 張獎賞卡懲罰 ※升格
	1-8. 不充分洗牌	A	一邊看正面一邊排列卡牌 在查看牌庫時，重新排列了卡牌的順序。	讓其充分洗牌。	警告
		B	不正當省略委託對手洗牌操作 使用查看牌庫的效果，在自己洗了牌庫後沒有讓對戰對手洗牌就打算繼續。	讓對戰對手也洗牌庫。	警告
		C	不正當省略洗牌 使用查看牌庫的效果，在沒有洗牌的狀態下從牌庫抽了 1 張卡加入到了手牌中。	從手牌隨機選擇 1 張，放回牌庫後重洗。	1 張獎賞卡懲罰 ※升格
	1-9. 卡牌掉落了	A	知道是從哪裡掉落的卡牌 對戰中卡牌掉落了。	向雙方玩家確認卡牌是從哪裡掉落的，放回原來的場所。	注意
		B	不知道是從哪裡掉落的卡牌 對戰中，卡牌掉落到了地上。不知道什麼時候掉落的，也不知道是從哪裡掉落的。	掉落的卡牌由裁判放回牌庫後重洗。	1 張獎賞卡懲罰 ※升格
	1-10. 緩慢操作	A	緩慢操作（首次） 在公開資訊未增加的情況下停下對戰。	讓其繼續對戰。 若重複緩慢操作，則考慮施予警告。	注意 ※初犯降格處理
	1-11. 忽略對戰對手的操作錯誤	A	忽略了對戰對手的操作錯誤，且手牌與牌庫混合了 對手在相同回合中使用了第 2 次支援者卡「裁判」時，不指出本來不能使用這張卡，讓手牌與牌庫混合了。	確認混合前的手牌張數。混若不清楚混入前的手牌張數，則確認和對戰對手能夠達成協議的最小張數，以此作為混入前的手牌張。洗牌後，從牌庫抽出原本的手牌張數。	警告
活動中的錯誤	2-1. 有區別的卡牌/卡套	A	在對戰開始前的卡套問題 在對戰準備中卡套破損，並當場呼叫了裁判。	將該卡套與備用卡套交換，在裁判確認與其他卡套無區別後，繼續對戰準備。	注意 ※降格
		B	對戰中的牌組卡套問題 對戰中卡套破損，並當場呼叫了裁判。	與棄牌區中的寶可夢道具卡等在此對戰中應該不會移動至其他場所的卡套交換。對戰結束後，更換為備用卡套。	注意 ※降格
		C	無規律性 部分卡牌彎曲程度很顯眼，與其他卡牌有區別。 彎曲的卡牌無規律性。	針對彎曲程度明顯的卡牌，按照以下應對方式讓卡牌變得沒有區別。 ・採用物理方式修正彎曲狀態。 ・更換為同名同效果的其他卡牌。 ・由主裁判發行替代卡牌。	警告 ※降格
		D	有規律性 部分卡牌彎曲程度很顯眼，與其他卡牌有區別。 彎曲的卡牌都是能量卡，判斷為因惡用而獲得的利益會嚴重影響遊戲的公平性。	若在施予「戰敗」後還進行對戰，針對彎曲程度明顯的卡牌，按照以下應對方式讓卡牌變得沒有區別。 ・採用物理方式修正彎曲狀態。 ・更換為同名同效果的其他卡牌。 ・由主裁判發行替代卡牌。	戰敗
	2-2. 牌組/牌組清單問題	A	牌組清單和牌組內容不同 事前登錄的牌組清單與實際對戰中使用的牌組內容不同。	若在施予「戰敗」後還進行對戰，則按照清單修正牌組內容。	戰敗
		B	牌組錯誤張數 使用非 60 張牌組的狀態對戰。	—	戰敗
		C	無法使用的卡牌（與可使用的反面不同） 牌組中有舊反面的卡牌或非繁體中文卡牌。	—	戰敗
		D	無法使用的卡牌（與可使用的反面相同） 牌組中有寶可夢集換式卡牌遊戲 Classic 的卡牌或「寶可夢卡牌 e」系列的卡牌。	在對戰結束後更換為可使用的卡牌。 若沒有可交換的卡牌，則由主裁判發行替代卡牌。	無 ※降格
	2-3. 遲到	A	遲到 在對戰開始時未就坐。	—	戰敗
		B	未在正確的對戰桌對戰 在錯誤的座位上與本來不同的對戰對手進行了對戰。※坐在正確座位上的玩家不戰而勝。	—	戰敗
	2-4. 建議行為	A	從他人處獲得情報 觀戰中，針對對戰中的玩家進行操作指點或建議。	觀眾及受到指點或建議的玩家雙方皆為處罰對象。	戰敗
		B	攜帶與玩法相關的筆記 在傷害指示物收納盒的反面寫了關於特殊狀態的筆記。	當場去除筆記。 在官方對戰桌墊上記載的內容無需指出。	警告 ※降格
		C	攜帶戰略相關的筆記 在傷害指示物收納盒的反面寫了針對特定牌組的對戰方式筆記。	—	戰敗