

寶可夢集換式卡牌遊戲

賽場規則 Ver.2.7

最後更新日：2023年5月1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
- 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

寶可夢集換式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制（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），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。

卡牌的正面、反面、側面，若有傷痕、汗漬、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賽制規定的牌組卡套，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「寶可夢集換式卡牌遊戲 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何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。
- 把寶可夢昏厥了卻忘了拿獎賞卡，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，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

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