

ポケモンカードゲーム

ジャッジ向けペナルティガイドライン

Ver.1.1

最終更新日：2025年08月29日

「ジャッジ向けペナルティガイドライン」の役割

この「ポケモンカードゲーム ジャッジ向けペナルティガイドライン」（以下「ペナルティガイドライン」）は、競技としてのポケモンカードゲームの大会運営において、ルール違反や不正行為が発生した際に、適切なペナルティを適用し、その対応指針を示すための資料です。

本ペナルティガイドラインは、イベントに参加するすべてのプレイヤーが公平な環境で競技を楽しむことができるよう、大会の公正さを確保することを目的としています。

ジャッジとは

ジャッジは、ルールを正しく適用し、プレイヤーが安心して競技に集中できる環境を提供することが求められます。一方で、実際の運用においては、状況に応じた判断が必要となる場面が多く存在します。本ペナルティガイドラインは、そうした判断を下す際の参考として、「ポケモンカードゲーム 競技向けフロアルール」を補完し、ルールや理念を整理し、ジャッジが適切な対応を行えるよう支援することを目的としています。

イベントに参加する皆さんが心地よくポケモンカードゲームを楽しめるよう、ジャッジはプレイヤー間の相互リスペクトを促進し、公正で楽しいイベント運営を目指します。

【もくじ】

「ジャッジ向けペナルティガイドライン」の役割	1
ジャッジとは	1
【もくじ】	2
第1章：対戦中の公開情報と非公開情報について	3
第2章：意思疎通について	3
第3章：対戦上の手順の変更について	4
第4章：ペナルティについて	5
①「注意」	5
②「警告」	5
③「サイドペナルティ」	5
④「敗北」	6
⑤「参加資格の停止」	6
第5章：違反行為の項目一覧	7
第6章：裁定対応指針	8
1. プレイエラー	8
1-1.「余分なカードを見た」	8
1-2.「余分なカードを手札に加えた」	9
1-3.「非公開のカードを混ぜてしまった」	10
1-4.「本来できない行動」	11
1-5.「処理忘れ」	12
1-6.「ダメージの誤り」	13
1-7.「対戦準備の誤り」	13
1-8.「不十分なシャッフル」	14
1-9.「カードを落とした」	14
1-10.「遅いプレイ」	15
1-11.「対戦相手のプレイヤーの見逃し」	15
2. イベント上のエラー	16
2-1.「区別がつくカード/デッキシールド」	16
2-2.「デッキ/デッキリストの問題」	17
2-3.「遅刻」	17
2-4.「アドバイス行為」	17
3. 悪質な行為	18
3-1.「遅延行為」	18
3-2.「意図的な違反行為」	18
3-3.「買収・共謀・捏造行為」	19
3-4.「攻撃的な行為」	19
3-5.「窃盗行為」	19
3-6.「詐称行為」	19
3-7.「非紳士的行為」	20
第7章：対戦中のトラブル対応	20

第1章：対戦中の公開情報と非公開情報について

公開情報とは対戦中にお互いのプレイヤーが常に確認できる情報のことです。

非公開情報とは公開情報ではない情報のことです。

プレイヤーは対戦相手から公開情報の確認をされたとき、正確に答える必要があります。

公開情報の確認に対戦相手が応じない場合、プレイヤーはジャッジを呼んで状況の確認を行うことができます。

公開情報には以下のものがあります。

- オモテになっているカードの名前や内容
- ポケモンにのっているダメカンの数
- ポケモンの特殊状態の状況
- 各種マーカーの状態
- お互いの場・山札・サイド・トラッシュ・手札・ロストゾーンなど各場所にあるカードの枚数
- 進行中の番のプレイヤーの行動
- 進行中の対戦に影響を及ぼしている効果

上記に当てはまらない、手札や山札のカードの情報などは公開情報には含まれず、全て非公開情報です。

非公開情報には以下のものがあります。

- 手札のカードの内容
- オモテになっていない山札のカード
- オモテになっていないサイドのカード

第2章：意思疎通について

プレイヤーは公開情報について話す際、その情報について正しい内容を伝える義務があります。

公開情報の確認や共有を怠った場合や、意図的に誤った情報を伝えた場合にはペナルティが科せられる場合があります。ただし、対戦相手からの非公開情報に関する確認に応じる必要はありません。

ジャッジは、プレイヤーが対戦相手から与えられた不正確な情報に基づいて行動していることが明確であると判断した場合、ゲームの進行の巻き戻しを検討することができます。

▽巻き戻しの検討、ペナルティとなりうる例

- 手札の枚数を聞かれて「5枚」と答えた後に、6枚持っていたことに気がついた。
- バトル場のポケモンの残りHPを聞かれて「100」と答えた後に、110だったことに気がついた。
- バトル場のポケモンにかかっている効果を聞かれて「何もかかっていない」と答えた後に、「このポケモンはワザが使えない」という効果がかかっていたことに気がついた。
- バトル場のポケモンについているエネルギー2枚が重なっていたため、1枚であると相手に伝えた。

第3章：対戦上の手順の変更について

カードや特性の使用、効果の処理などは適正な手順で行われる必要があります。

例えば、以下の1～2に該当するようなプレイは認められない場合があります。

1.複数枚のカードを同時に使用する。

自分の山札から特定のカードを選び出すグッズを複数枚同時に使用することは認められない場合があります。

(例)

- ・グッズ「ネストボール」を2枚同時に使い、たねポケモンを2枚選んでベンチに出すことはできない。

2.カードに書いてある効果の順番を前後させて処理する。

知り得なかった情報（例：山札の内容など）を利用してしまうため、手順を変更して効果を処理することはできません。

▼知り得なかった情報を利用してしまう例

- ・ポケモンのどうぐ「ワザマシン エヴォリューション」をつけている自分のバトルポケモンが、ワザ「エヴォリューション」を使うときに、自分のベンチポケモンを選ぶ前に山札を見ることはできない。

手順の省略や変更が認められるケース

最終的な結果が正しい手順での進行と変わらない場合や、追加の情報を得ることなく処理を行う効果に関しては、対戦相手と齟齬が発生しないようコミュニケーションをとったうえで、処理を省略することや一部の手順をまとめて行うことが可能です。

▼シャッフルの省略の例

- ・サポート「ペパー」を使って、ポケモンのどうぐ「ワザマシン エヴォリューション」とグッズ「なかよしポフィン」を手札に加えた後、山札を切らずに、続けてグッズ「なかよしポフィン」を使用することは認められます。

▼一部の手順をまとめて行う例

- ・サーナイトexの特性「サイコエンブレイス」を複数回使うことを宣言し、複数の「基本超エネルギー」を自分の超ポケモンにつけてからダメカンをのせることは認められます。

第4章：ペナルティについて

「ポケモンカードゲーム 競技向けフロアルール」「ポケモンカードゲーム ジャッジ向けペナルティガイドライン」や「遊びかた説明書」、大会ごとのレギュレーションに書かれていることが守られなかった場合、ジャッジまたは大会主催者の権限により、ペナルティが科せられる場合があります。

ペナルティは、イベントや大会規定、またルール違反の程度や状況からジャッジまたは大会主催者の判断によって、科せられます。これらのペナルティの最終決定権は、マスタージャッジまたは大会主催者が持ちます。また、ペナルティが科せられた後もルール違反が繰り返された場合は、より厳しいペナルティが科せられる場合があります。

【ペナルティの種類と適用の原則】

※以下①～⑤のペナルティの適用例は、あくまで一例です。

同様の違反でも、ジャッジまたは大会主催者の判断により、より軽い（もしくは重い）ペナルティが科せられる場合があります。

① 「注意」

「注意」は、さらなる違反を防ぐために科されるものです。

対戦結果に影響する違反が起こる可能性を高める行為、あるいは、ペナルティとして定められた項目に該当しない軽度の違反に対して科せられる場合があります。

（違反例）

- ・対戦相手の確認を取らずプレイを進めようとしてしまった。等

② 「警告」

「警告」は、違反によって得た利益が少なく、容易に対戦を正しい局面に戻すことができる違反に対して、科せられる場合があります。

（違反例）

- ・誤って、カードを余分に引いてしまった。余分に引いたカードの区別ができる。
- ・本来ベンチに出すことのできないポケモンを出して、そのポケモンの特性を使おうとした。

③ 「サイドペナルティ」

「サイドペナルティ」は、対戦を正しい局面に戻すのが困難な場合、科せられる場合があります。

このほか、「警告」が科せられた後、再度「警告」相当のルール違反が繰り返された場合も、このペナルティが科せられる場合があります。

このペナルティが科せられた場合、ジャッジまたは大会主催者の判断により、ペナルティを科せられたプレイヤーの対戦相手は、勝利のために必要なサイドの枚数が減ります。このときの枚数は1枚もしくは3枚となり、ジャッジまたは大会主催者が違反の影響や状況により判断します。

（違反例）

- ・誤って、余分にカードを引いてしまった。余分に引いたカードの区別がつかない。
- ・誤って、カードの効果以外で、手札やトラッシュのカードを山札と混ぜて切ってしまった。
- ・誤って、同じ番に二度目のサポートを使用して、そのまま対戦を続けてしまった。等

④「敗北」

「敗北」は、その行為が対戦中のプレイまたは対戦の結果に重大な影響を及ぼし、さらにそれ以上対戦を続けることや、対戦の結果を認めることが不適当であるとジャッジまたは大会主催者が判断した場合に、科せられる場合があります。このペナルティを科せられたプレイヤーは、その対戦は負けとなります。

※お互いのプレイヤーにこのペナルティが科せられた場合は、両プレイヤー負けとなります。

(違反例)

- ・登録されたデッキリストと実際のデッキの内容に差異があった。等

⑤「参加資格の停止」

「参加資格の停止」には2つの種類があります。プレイヤーの行為が大会の公正性や大会運営に対して、著しく重大な影響を及ぼすケースが発生した場合に、そのどちらかもしくは両方が科せられる場合があります。

■失格

このペナルティを科せられたプレイヤーは、ただちに大会から除外され、大会の受賞についても対象外となります。

(違反例)

- ・意図的にカードを多く引いた。
- ・トラッシュにあるカードを意図的に手札に戻した。
- ・プレイ時間を意図的に長引かせ、それが勝敗に影響した。
- ・対戦相手と相談し、対戦や対戦結果を不当に操作した。
- ・カードやデッキシールドの傷や汚れ、反りなどを利用した悪質なマーキングや積み込み（デッキのカードの順番を操作すること）など、大会の公平性に反する行為を行った。等

■出場停止

このペナルティを科せられたプレイヤーは一定期間、株式会社ポケモンが主催するイベントへの参加および来場が禁じられます。

(違反例)

- ・参加者に危害を加える、大会備品を故意に破損するなど、公序良俗に反する行為を行った。等

第5章：違反行為の項目一覧

分類	項番	項目	ペナルティ	例
1.プレイヤー	1-1	余分なカードを見た	警告	「山札の上から2枚見る」効果进行处理する際、誤って3枚見てしまった
	1-2	余分なカードを手札に加えた	サイドペナルティ1枚	オーガポンみどりのめんexの特性「みどりのまい」で誤って2枚引いてしまった
	1-3	非公開のカードを混ぜてしまった	サイドペナルティ1枚	サポート「ナンジャモ」で手札と山札を混ぜてしまった
	1-4	本来できない行動	警告	「にげる」のに必要なエネルギーが足りない状態でバトルポケモンを「にげる」を使う
	1-5	処理忘れ	警告	ポケモンチェックの際、「どく」のポケモンにダメカンをのせるのを忘れた
	1-6	ダメージの誤り	警告	ダメージの計算を誤ったまま進行した
	1-7	対戦準備の誤り	警告	サイドを置き忘れた
	1-8	不十分なシャッフル	警告	自分でシャッフルしたあと、対戦相手にシャッフルを求めないまま対戦を進行してしまった
	1-9	カードを落とした	注意	対戦卓からカードが落ちた
	1-10	遅いプレイ	警告	同じ番に相手のトラッシュを何度も確認した
	1-11	対戦相手のプレイヤーの見逃し	警告	相手がポケモンを「きぜつ」させた後サイドをとり忘れたことに気づかず、指摘できなかった
2.イベント上のエラー	2-1	区別がつくカード/デッキシールド	敗北	一部のカードのデッキシールドのみ種類や向き、オモテウラが異なっている
	2-2	デッキ/デッキリストの問題	敗北	59枚のデッキで対戦してしまった
	2-3	遅刻	敗北	対戦開始時点で着席していなかった 誤った席に着席し、本来と異なる相手と対戦した
	2-4	アドバイス行為	敗北	対戦中身につけていたスマートウォッチでショートメールを確認した
3.悪質な行為	3-1	遅延行為	参加資格の停止	時間切れになるよう意図的にプレイのスピードを落とした
	3-2	意図的な違反行為	参加資格の停止	自身のプレイヤーに気づいていたが、ジャッジを呼ばなかった トラッシュのカードをバレないように手札に加えた
	3-3	買収・共謀・捏造行為	参加資格の停止	金銭の受け渡しにより相手に投了してもらった
	3-4	攻撃的な行為	参加資格の停止	対戦相手を脅迫した
	3-5	窃盗行為	参加資格の停止	対戦相手のカードを窃盗し、持ち帰ろうとした
	3-6	詐称行為	参加資格の停止	ジャッジからのヒアリングに対して意図的に嘘の情報を話した
	3-7	非紳士的行為	参加資格の停止	差別的な言葉を使用して他のプレイヤーを罵った

第6章：裁定対応指針

1. プレイエラー

1-1. 「余分なカードを見た」

基準となるペナルティ：警告

▽違反例

- ・誤って、山札のカードやサイドをオモテにしてしまった。
- ・「山札の上から2枚見る」効果进行处理する際、誤って3枚見てしまった。
- ・対戦相手のデッキをシャッフルする際に、相手のデッキの中身を数枚見てしまった。

▽修復の指針

見えてしまったことによる利益を最大限排除することを目的とします。

また、位置が確定していないカードは無作為化（ランダムな状態に）されている状態を目指します。

▽修復の手順例

パターンA：山札またはサイドの中身を既に見ている場合

・「山札からカードをえらぶ」効果や「サイドのオモテをすべて見る」効果进行处理しており、どのカードがサイドにおかれて
いるか、どのカードが山札にあるのかの情報を得ている場合。

- ① 見ているカードの内、余分に見てしまった枚数をランダムな方法で選ぶ。
- ② 山札の上や下にもどしたカードなど、位置が確定しているカードがあるか確認する。
（例：サポート「ナンジャモ」の効果により手札が山札の下に戻されている）
- ③ 位置が確定しているカードを除き、選んだカードと元の位置のカードをあわせて切りなおす。
- ④ 位置が確定しているカードを元の位置に戻す。

パターンB：対戦開始前や対戦開始直後の場合

見えてしまったカード、山札、サイドをあわせて無作為化することで、見えてしまったことによる利益を排除します。

- ・対戦開始直後にサイドがめくれてしまった。
- ・初めの番に引く際に、誤って2枚目のカードがめくれて見えてしまった。

- ① 見えてしまったカードをもとの位置に戻す。
- ② 山札、サイドを合わせてシャッフルをする。
- ③ サイドを置き直す。

パターンC：対戦相手のカードを見てしまった場合

- ① 見えてしまったカードをもとの位置に戻す。
- ② 山札の上や下にもどしたカードなど、位置が確定しているカードがあるか確認する。
（例：サポート「ナンジャモ」の効果により手札が山札の下に戻されている）
- ③ 位置が確定しているカードを除き、選んだカードと元の位置のカードをあわせて切りなおす。
- ④ 位置が確定しているカードを元の位置に戻す。

▽サイドペナルティ1枚への格上げの検討要件

複数のカードをプレイしているなどゲームが進行しており、山札およびサイドの中身を把握していない状況でこのエラーが発生した場合、サイドペナルティ1枚への格上げを検討します。

1-2. 「余分なカードを手札に加えた」

基準となるペナルティ：サイドペナルティ1枚

▽違反例

- ・サイドを1枚とるとき、誤って2枚取って手札に加えてしまった。
- ・「山札の上から1枚引く」効果を処理する際、誤って2枚引いてしまった。

▽修復の指針

一度手札に加えたカードの判別は困難であり、枚数を正常化したとしても、違反をしたプレイヤーが利益を得てしまう可能性が排除できません。そのため、手札枚数の修復を行い、サイドペナルティにより利益の可能性を取り除きます。

また、修復の際は、手札にあったことがお互いに把握できるカードや、山札またはサイドで位置が確定しているカードを無作為化しないように注意して修復を行います。

▽修復の手順例

- ① 手札から、余分に加えた枚数をランダムな方法で選ぶ。
※このとき、手札にあったことがお互いに把握できているカードは除いてから選ぶ。
- ② 山札の上や下にもどしたカードなど、位置が確定しているカードがあるか確認する。
(例：サポート「ナンジャモ」の効果により手札が山札の下に戻されている場合)
- ③ 位置が確定しているカードを除き、選んだカードと元の位置のカードをあわせて切りなおす。
- ④ 位置が確定しているカードを元の位置に戻す。

▽警告への格下げ検討要件

- ・元の手札と、無作為化された山札から余分に加えてしまったカードの区別がつく場合、
修復の結果が本来のゲームから大きく逸脱していないため、ペナルティの格下げを検討します。

例①：余分に加えたカードが判別可能で、元の手札と区別ができる。

手順：「余分なカードを見た」と同様の修復を行う。

例②：サポート「博士の研究」で8枚引いてしまい、手札を確認した直後に気づいた。

手順：8枚の中から無作為に1枚選んで山札に戻して無作為化を行う。

▽サイドペナルティ3枚への格上げ検討要件

下記のいずれかに該当する場合、サイドペナルティ3枚への格上げを検討します。

- ・「山札からカードを選ぶ」効果で本来よりも余分に加えており、加えたカードが特定できない場合。
- ・「山札からポケモンをえらんで手札に加える」効果で相手に見せずに手札に加えた場合。
- ・このペナルティ以降に複数のカードや効果を使っており、手札枚数や場の修復が困難な場合。

1-3. 「非公開のカードを混ぜてしまった」

基準となるペナルティ：サイドペナルティ1枚

▽違反例

- ・「手札を山札の下に戻す」効果进行处理の際、誤って山札を混ぜて戻してしまった。
- ・山札をシャッフルする際、誤って手札も山札に混ぜてしまった
- ・手札のカードをサイドに落としてしまい、区別がつかなくなった。

▽修復の指針

手札にあることをお互いに認識していたカードや手札の枚数を修復することは可能です。

しかし、手札の内容や山札の中の位置が確定していたカードを完全に修復することは困難であるため、完全な修復を目指すべきではありません。

手札や山札の順番が変わることによって、エラーを起こしたプレイヤーが利益を得てしまう可能性を考慮し、サイドペナルティを適用します。

▽修復の手順例

パターンA：手札の修復が必要な例

（例：山札をシャッフルする際、誤って手札も山札に混ぜてしまった。）

- ①混ぜてしまう前の手札の枚数を確認する。
- ②手札にあったことをお互いに把握できているカードを確認する。
- ③確認したカードを手札に戻し、手札の枚数が①で確認した枚数になるように無作為化された山札から引く。

パターンB：手札の修復が不要な例

（例：サポート「ナンジャモ」を使用した際、手札と山札を混ぜてしまった。）

- ①手札にあったことをお互いに把握できているカードを確認する。
- ②確認できたカードを固定されるべき位置に置き、カードの効果処理を行う。

▽サイドペナルティ3枚への格上げの検討要件

- ・混ぜてしまった元の手札の枚数が確認できない場合など、充分な手札の修復が行えない場合、サイドペナルティ3枚への格上げを検討します。

1-4. 「本来できない行動」

基準となるペナルティ：警告

▽違反例

- ・ワザを使うために必要なエネルギーが足りない状態で、誤って、ワザを使った。
- ・「マヒ」状態のバトルポケモンが「にげる」を使った。
- ・ベンチに6匹目のポケモンを出した。
- ・グッズ「エレキジェネレーター」を使用した際、バトル場のポケモンに「基本雷エネルギー」をつけた。
- ・「テラスタル」のポケモンがいないときにグッズ「ガラスのラッパ」を使った。
- ・スタジアム「ジャミングタワー」が出ているときにポケモンのどうぐ「学習装置」で、基本エネルギーをつけ替えた。
- ・その番に2枚目のサポート「ジャッジマン」を使用して、山札と手札を混ぜてしまった。

▽修復の指針

「本来できない行動」が行われた場合、誤りの影響を最小限に抑えることを目的に、可能な限りゲームの状態を正しいものに巻き戻します。

誤った行動によってプレイヤーが得た不正な利益を排除し、相手プレイヤーが不利益を被らないように修復を行うことが重要です。修復においては、以下のポイントを考慮します。

・巻き戻しの範囲の判断

誤りが発生したタイミングに応じて、巻き戻しの範囲を適切に判断します。

誤りが発生する直前の状態まで巻き戻すことを原則とし、可能な限りゲームの進行を公平な状態に戻します。

・非公開情報の扱い

巻き戻しの過程で非公開情報が公開された場合、その情報がプレイヤーに与える利益を排除するよう努めます。非公開情報を得たままゲームを再開することがないよう、状況に応じて山札やサイドの無作為化を行います。

・カードを選ぶ際の誤りの修正

特定のカードを選ぶ効果にて、本来選ぶことができないカードを選んでしまった場合、カードを選ぶ効果をすべてやり直します。また、複数のカードを選ぶ効果にて、一部の選択が正しい場合であっても、すべての選択をやり直します。

・ゲーム上正しくない盤面の修正

完全に巻き戻せないほどゲームが進行していた場合においても、不正なゲーム状態は正常に正す必要があります。

例①：同じポケモンにつけられる上限を超えた枚数のポケモンのどうぐがついていた場合、余分な枚数のポケモンのどうぐを即座にトラッシュに置きます。

例②：ベンチに出せるポケモンの上限を超えた数のポケモンがベンチに出ていた場合、過剰分のポケモンを即座にトラッシュに置きます。

例③：スタジアムが複数枚場に出ていた場合、最後に出たスタジアムを残し、他のスタジアムは即座にトラッシュに置きます。

▽サイドペナルティ1枚への格上げの検討要件

巻き戻し後、プレイヤーが本来得られなかった非公開情報を得てしまった状態でゲームが再開される場合、利益の相殺を目的としてサイドペナルティ1枚への格上げを検討します。

(例)

- ・本来使えない「相手の手札を見る」効果の特性やカードを使った。

▽サイドペナルティ3枚への格上げの検討要件

誤った処理の時点からカード引くなどで複数の非公開情報が変動しており、巻き戻しを行う際にそれらの情報が特定できない場合においては、巻き戻しを行わずペナルティの格上げを検討します。

(例)

- ・本来使えない特性の処理で相手のポケモンを「きぜつ」させたあと、山札を引くカードを複数プレイしており、元の状況への修復ができない。

1-5. 「処理忘れ」

基準となるペナルティ：警告

▽違反例

- ・ポケモンチェックの際、「どく」のポケモンにダメカンをのせるのを忘れた。
- ・テツノイバラexのワザ「ボルトサイクロン」を使った際に、テツノイバラexについているエネルギーをベンチポケモンにつけ替え忘れた。
- ・相手のポケモンがきぜつした時にサイドを取り忘れた。もしくは本来よりも少ない枚数しか取らなかった。

▽修復の指針

単に忘れてしまっていた処理を行うことでゲームが修復出来る場合は、その場でその効果処理を行います。

(例：「ダメカンをのせる効果の処理を忘れた」、「エネルギーを手札に戻す効果の処理を忘れた」など)

▽サイドペナルティ1枚への格上げの検討要件

- ・処理を忘れたタイミング以降に山札を引いてしまうなど、追加の情報を得ている場合

忘れてしまった効果処理が何らかの選択肢を持っている場合はその場で効果処理を行ったうえで、ペナルティの格上げを行います。

(例：バトル場のポケモンがきぜつした際、複数のベンチポケモンがいるにもかかわらず、バトル場に出す処理を忘れたまま、山札を1枚引いて番をはじめてしまった。)

▽サイドペナルティ3枚への格上げ検討要件

- ・誤りが発生した後に複数の非公開情報が変動し、巻き戻しが困難な場合。
- ・忘れた効果の処理を正しく行った結果、これまでのプレイが本来成立しないことが発覚した場合。

(例：効果の処理を忘れた結果、本来「きぜつ」するはずのポケモンの特性を使ってカードを引いた。)

1-6. 「ダメージの誤り」

基準となるペナルティ：警告

▽違反例

- ・相手のバトルポケモンの弱点や抵抗力を見逃して、本来と異なるダメージを与えて進行してしまった。
- ・ダメージの計算を誤り、本来よりも多く/少なくダメカンをのせてしまった。

▽修復の指針

誤ったダメージ計算による影響を最小限に抑え、ゲームの公平性を維持することを目的に修復を行います。

ダメージの計算を誤り、ダメカンの数が本来より多い/少ない場合、正しいダメージになるようダメカンの数をその場で修正します。修正前に行ったプレイは巻き戻さず、そのまま進行させます。

▽サイドペナルティ1枚への格上げの検討要件

修復の結果、ポケモンが「きぜつ」する場合や本来なら「きぜつ」しなかったなど、結果的に余分なカードを手札に加えてしまった場合、「余分なカードを手札に加えた」と同様の修復を行い、サイドペナルティ1枚を適用します。

▽サイドペナルティ3枚への格上げの検討要件

- ・本来なら「きぜつ」しなかったが、「きぜつ」したことを参照する効果や特性を使用した。
- ・本来なら「きぜつ」していたポケモンの特性や、ワザの使用をした。
- ・ダメージの誤りが効果処理に影響を及ぼして修復が困難になった。

これらのケースにより、複数の非公開情報が本来のゲーム進行から逸脱した場合、修復は行わずにペナルティを適用したうえでそのままゲームを続行します。

1-7. 「対戦準備の誤り」

基準となるペナルティ：警告

▽違反例

- ・対戦開始時に置いたサイドの枚数が誤っていた（6枚より多い/少ない）。
- ・対戦準備の際、バトル場やベンチに出せないカードを出したまま対戦を開始した。

▽修復の指針

- ・対戦開始時やゲーム序盤で**サイド**の置き間違いが発覚した場合

本来の枚数より多い場合は、その場で余分なサイドを山札に戻し、ゲームを正常な状態に戻すことを目指します。

本来の枚数より少ない、もしくは置き忘れた場合は、その場で山札から不足分のサイドを置き、ゲームを正常な状態に戻すことを目指します。

- ・対戦開始時に、本来バトル場に出せないカードを出していたことが発覚した場合

①残りの手札に出すことのできるカードが有る

出していたカードを手札に戻す。

手札を相手に公開し、出すことのできるカードからランダムに1枚を選びバトル場にだす。

②残りの手札に出すことのできるカードが無い

引き直しと同様の手順を行う。

対戦相手は追加で引き直した回数分、さらにカードを引いてもよい。

相手のカードを見てから場に出すカードを選べってしまうため、サイドペナルティ1枚への格上げを行う。

▽サイドペナルティ1枚への格上げの検討要件

- ・ゲームが進行してどのタイミングからサイドが多かったのか判断できない場合
- ・対戦開始時にサイドを置き忘れている、もしくは少ない状況で山札から特定のカードを選択する効果を使っていた場合

1-8. 「不十分なシャッフル」

基準となるペナルティ：警告

▽違反例

- ・山札を見ている最中にカードの順番を並べ替えた。
- ・自分で山札を切ったあと、対戦相手に山札を切ることを求めないままカードを引こうとした。

▽修復の指針

改めてシャッフルを行い、無作為化を行います。

▽サイドペナルティ1枚への格上げの検討要件

- ・山札を見る効果を使い、山札を切っていない状態で山札を1枚引いて手札に加えた。

1-9. 「カードを落とした」

基準となるペナルティ：注意

▽違反例

- ・対戦中、テーブルからカードを落としてしまった。

※シャッフル中にカードを卓上に落とし、オモテが見えてしまった場合は本項目ではなく、「1-1.余分なカードを見た」のペナルティが適用されます。

▽修復の指針

どこから落ちたカードか両プレイヤーに確認を行い、元の場所に戻します。

サイドや山札から落ちた場合、「余分なカードを見た」と同様の修復を行います。

▽サイドペナルティ1枚への格上げの検討要件

どこにあるべきカードか特定が出来ない、いつから落ちたかわからない場合など、ゲーム進行に影響を与えている可能性がある場合、サイドペナルティへの格上げを検討します。

1-10. 「遅いプレイ」

基準となるペナルティ：警告

▽違反例

- ・カードの効果の確認に必要以上に時間をかけていた。
- ・本人から見た公開情報や非公開情報が増えていない状況でゲームの進行が止まっている。

※制限時間が定められている大会において、時間切れにより有利になりうる状況の場合、『3-1. 「遅延行為」』の適用の検討します。

1-11. 「対戦相手のプレイヤーの見逃し」

基準となるペナルティ：警告

対戦相手がプレイヤーをしたあとにそのままゲームが進行してしまった場合、対戦相手には該当するペナルティが科されますが、プレイヤーを見逃してしまったプレイヤーにも「対戦相手のプレイヤーの見逃し」のペナルティが科される場合があります。

※対戦相手のプレイヤーに気づいていながら、ペナルティが科されるのを期待してわざと遅れて指摘をした場合など気づいていながら指摘しなかった場合『3-2. 「意図的な違反行為」』の適用を検討します。

2. イベント上のエラー

2-1. 「区別がつくカード/デッキシールド」

基準となるペナルティ：敗北

▽違反例

- ・デッキシールドのキズなどにより区別がつく状態のカードに規則性がある。
- ・エネルギーのみが反っていて区別可能。
- ・ACE SPECのカードのみが簡単に区別が付く状態になっている。
- ・一部のカードのデッキシールドのみ種類や向き、オモテウラが異なっている。

▽警告への格下げ検討要件

- ・**デッキシールド**に全体的に傷や跡などがあり、特定できるカードに規則性がない。

▽注意への格下げ検討要件

- ・シャッフル中にデッキシールドが裂けてしまい、直後に申告がありゲームへの影響が無い場合。
- ・カードを引いた時、シャッフル中にカードの上下がバラバラになっていたことに気が付いた場合。

▽追加対応指針

ペナルティが科された以降も対戦を行う場合、区別がつかない状態にするために、問題のあるカードやデッキシールドの交換を行います。

イベント中にカードが傷んでしまい、区別が付く状態になった場合、マスタージャッジは代用カードを発行することができます。

①対戦開始前のデッキシールドトラブル

- ・対戦準備中にデッキシールドが裂けてしまった場合は、予備のデッキシールドと交換させます。
- ・他のデッキシールドと特別な区別がつかない状態であることをジャッジが確認した後、対戦準備を続行させます。

②対戦中のデッキシールドトラブル

- ・対戦中にデッキシールドが裂けてしまった場合、ただちの交換が難しい場合、そのゲーム中に公開情報から非公開情報に移動する可能性の低いカード（例：トラッシュにあるポケモンはどうぐ）のデッキシールドと交換します。
- ・対戦終了後、予備のデッキシールドと交換させます。

③カードが反っている

一部のカードが反っていても、カードに規則性がない場合は以下の対応を行います。

- ・物理的に反りを直してもらう。
- ・同名同効果の別のカードに交換してもらう。
- ・必要に応じて、マスタージャッジは代用カードを発行することができます。

2-2. 「デッキ/デッキリストの問題」

基準となるペナルティ：敗北

▽違反例

- デッキリストが指定の時間までに登録されていない。
- 登録されたデッキリストと実際に用意したデッキの内容が異なっている。
- 試合に必要なデッキを所持しておらず試合が始められない。
- デッキが60枚ではない不正な状態で試合を行っていた。
- **使用できるカードとウラ面の異なるカードを使用していた。**
- **カードのオモテ面にサインの書き込みのされたカードを使用していた。**

▽追加の対応指針

「敗北」が科された以降も対戦を行う場合、リストに合わせてデッキの内容を修正する。

▽例外対応

対戦中にデッキリストの照合を依頼された場合など、その場での確認が難しいとジャッジが判断した場合、デッキの照合はその対戦後に行います。

問題があった場合のペナルティは以降の大会進行に従い適用されます。

2-3. 「遅刻」

基準となるペナルティ：敗北

▽違反例

- 試合開始後、ジャッジによる対戦の結果登録が終わった後に着席した。
- 着席する席を間違えたまま対戦を行っていた。

▽追加の対応指針

「遅刻」のペナルティが科された選手は、大会から棄権したものとして扱われます。
そのため、大会ごとに定められる規定の時間までに復帰処理を行う必要があります。

2-4. 「アドバイス行為」

基準となるペナルティ：敗北

▽違反例

- 試合中、観戦者にアドバイスを求めた。
- 試合中、事前に用意したメモを参照した。
- 試合中、身につけていたスマートウォッチでショートメールを確認した。
- 観戦中、試合中の選手に対し、プレイの指摘や助言を行った。

3. 悪質な行為

3-1. 「遅延行為」

基準となるペナルティ：参加資格の停止

▽違反例

- ・対戦時間の残りが少ない場面で、時間切れによる引き分けや勝利を狙うために意図的にプレイ速度を落とした。
- ・終了時間直前の自分の番で、不要な手順や確認を繰り返すことで対戦を遅延させた。
- ・明らかに無意味な選択や行動を繰り返し、対戦相手のプレイを妨げた。
- ・わざと対戦準備に時間をかけて、ジャッジによる延長時間を発行させようとした。

※意図的ではないと判断した場合「プレイヤー - 遅いプレイ」が科される。

▽考え方

遅延行為は、対戦時間を利用して不正に有利を得ようとする行為であり、公平な競技環境を著しく損なう重大な違反です。

プレイヤーは、ゲーム内の状況に関わらず、常に適切な速度でプレイを進行する責任があります。

特に、対戦時間の残りが少ない状況では、プレイ速度を意図的に落とす行為が不正行為として厳しく扱われます。

意図的な遅延行為を見抜くためには、ジャッジは以下のポイントを重視します。

プレイ速度の急激な変化：通常のプレイ速度に比べて、特定の局面で極端に遅くなる場合。

不要な確認や手順の繰り返し：既に十分に確認した内容を何度も確認するなど、プレイに不要な時間を費やす場合。

3-2. 「意図的な違反行為」

基準となるペナルティ：参加資格の停止

有利を得ようとする目的で意図的に違反を起こす行為はイベントの公平性に著しく影響します。

プレイヤーの取った行動が以下の2点を満たしていると判断された場合、「意図的な違反行為」が適用されます。

- ①意図的に行われている。
- ②その行為によって有利を得ようとしている。

▽違反例

- ・自身のプレイヤーに気づいていたが、ペナルティが科されるのを避けるために黙っていた。
- ・対戦相手のプレイヤーに気づいていながら、ペナルティが科されるのを期待してわざと遅れて指摘をした。
- ・トラッシュのカードをバレないように手札に加えた。
- ・特定カードのデッキシールドにだけわざと傷をつけて、内容の判別が付く状態にした。

3-3. 「買収・共謀・捏造行為」

基準となるペナルティ：参加資格の停止

▽違反例

- ・金品などと引き換えに、勝ちを譲ってもらえるように対戦相手に持ちかけた。
- ・対戦相手からの買収を承諾した。
- ・時間切れになったため、じゃんけんで試合結果を決めようと提案した。

▽考え方

買収、共謀、捏造行為は、大会の公平性に反する重大な違反行為です。

これらの行為は、対戦の結果に直接的な影響を与え、他の参加者や大会全体の信頼を損なう恐れがあります。

買収：対戦の結果を変更するために金品やその他の利益を提供、または受け取る行為。

共謀：対戦相手と事前に試合の結果を取り決める行為。

捏造：試合の状況や結果を故意に誤って報告し、対戦結果を不正に変更する行為。

これらの行為は、プレイヤー間での口頭での合意、物的な取引、または非公式な取り決めの形で行われることがあります。

3-4. 「攻撃的な行為」

基準となるペナルティ：参加資格の停止

▽違反例

- ・テーブルを強く叩いたり、大声で対戦相手を威圧した。
- ・対戦相手を殴った。
- ・カードを握りつぶしたり破り捨てた。
- ・勝ちを譲るように脅迫めいた発言をした。
- ・SNSなどで、大会や他者に対する暴言や脅迫を行った。

3-5. 「窃盗行為」

基準となるペナルティ：参加資格の停止

▽違反例

- ・他者の荷物を窃盗した。
- ・会場備品を窃盗した（ポスターや番号札など）。
- ・対戦相手のカードが自分の荷物に混ざっていることに気づいていながら隠していた。

3-6. 「詐称行為」

基準となるペナルティ：参加資格の停止

▽違反例

- ・ジャッジからの質問に対して嘘の内容を話した。
- ・ルールを理解していない対戦相手に対して嘘のルールを教えた。
- ・他人になりすまして大会に参加した。

3-7. 「非紳士的行為」

基準となるペナルティ：参加資格の停止

他者の安全性を脅かす行為や、大会進行を妨害するような行為は認められません。

▽違反例

- ・差別的な発言で他者を罵った。
- ・セクハラやつきまといをした。
- ・主催者やマスタージャッジの最終裁定に従わず抗議を続けた。
- ・会場で賭博行為をした。

第7章：対戦中のトラブル対応

1.宣言した内容と実際の行動に差異がある

プレイヤーはゲームを進行するうえで明確な宣言やコミュニケーションが求められますが、実際の行動と発言に差異が生じることは少なくありません。たとえば、似たようなカード名やワザ名を持つカードが複数存在する状況において、プレイヤーが宣言と異なるカードを無意識に選び、効果処理を開始してしまうことがあります。

プレイヤーは、自らの宣言と行動が一致しているかを常に確認しながらプレイを進めるべきですが、いかに注意深くプレイしたとしても、人為的な誤りを完全に排除することはできません。

宣言したカード名と実際に使おうとしたカードが異なっているような場合において、ジャッジは実際に効果処理が行われたかどうかや、行うための条件満たしているかといった観点から、状況に応じてプレイを巻き戻す・宣言を訂正させるなど、正しいプレイへの修復を行う必要があります。

例①：

「バトル場のポケモンに基本水エネルギーをつけます」といいながら実際につけたのは基本草エネルギーだった。
聞き取りの結果、プレイヤーが本当につけたかったのは基本水エネルギーで、手札には基本水エネルギーを持っていた。

対応①：

このようなケースにおいては宣言と異なるカードを手札に戻し、行動をやり直させる。

例②：

闘エネルギーが2個ついているシロナのガブリアスexのワザ「スクリーダイブ」を宣言しながら「リニューバスター」の処理を行い、闘エネルギーを2個トラッシュした。

対応②：

効果処理まで進んでいるため、プレイヤーが実際に行いたかった行動は「リニューバスター」であったと判断し、巻き戻しは行わない。

例③：

「アイリスの闘志を使います」と宣言しながら、サポート「タケシのスカウト」を手札から出し、自分の手札を1枚トラッシュしたが、手札にサポート「アイリスの闘志」がなかった。

対応③：

このようなケースは単なる言い間違いではなく、第6章：裁定対応指針「1-4. 本来できない行動」に該当する。