

ポケモンカードゲーム

フロアルール Ver.2.9

最終更新日：2025年9月19日

はじめに

この「ポケモンカードゲーム フロアルール」は、イベントに参加する皆さんのが、気持ちよくポケモンカードゲームのバトルを楽しめるよう定められた、ポケモンカードゲームイベント共通のルールです。

対戦の勝ち負けにこだわるだけでなく、イベントに参加した皆さんのが気持ちよくポケモンカードゲームを楽しむことができるよう、お互いにルールを守り、良いイベントを目指しましょう。

【もくじ】	
第1章：イベントに参加する皆さんへ	P.2
第2章：プレイヤーの皆さんへ	P.2,3
第3章：観戦者の皆さんへ	P.3
第4章：ジャッジについて	P.4
第5章：使用できるカードについて	P.4,5
第6章：デッキシールドについて	P.6
第7章：デッキを「切る」行為について（シャッフルについて）	P.6,7
第8章：対戦の終了および勝敗について	P.8
第9章：対戦の投了と同意による引き分け、大会の途中棄権について	P.8
第10章：不正行為による対戦結果の操作について	P.9
第11章：ペナルティについて	P.9,10,11,12

第1章：イベントに参加する皆さんへ

ポケモンカードゲームのイベントに参加する皆さんは、
お互いを尊重し、思いやりを持って相手と接するよう心がけましょう。

第2章：プレイヤーの皆さんへ

プレイヤーの皆さんには、決められたルールやマナーを守り、
お互いが気持ちよく対戦ができるよう、フェアプレイを心がけましょう。
そのためには、対戦相手に対して、常に思いやりを持って接することが必要です。

この思いやりの精神は、対戦を行う場だけに限らず、SNSなどのインターネット上
でも他人への思いやりを持った言動が求められます。

対戦に関するマナーについて、
プレイヤーの皆さんには以下のことを心がけなければなりません。

- ・ 対戦前にはあいさつと握手を、また対戦後もあいさつを心がけましょう。
- ・ 対戦中はワザや効果の宣言をはっきりと行い、
対戦相手もそれにきちんと答えるようにしましょう。
- ・ 対戦中は、対戦相手やジャッジ（またはスタッフ）にわかりやすいよう、
きちんとカードや持ち物などを整理してプレイをするように心がけましょう。
- ・ 対戦相手のカードは丁寧に扱いましょう。
また、対戦相手のカード（バトル場やベンチ、トラッシュのカード）を確
認する場合は、対戦相手の許可を得てから行うようにしましょう。
- ・ カードに指示がない限り、
みだりに対戦相手の手札や山札をのぞいてはいけません。

- ・ 対戦相手が不快に感じる行為をしてはいけません。
(例：大きな声を出す。相手の悪口を言う。わざと時間をかけてプレイする。等)
- ・ 対戦中に席を離れる場合は、
対戦相手とジャッジ（またはスタッフ）から許可をもらいましょう。
- ・ 対戦中にルールに関して疑問が発生した場合、
プレイヤーの皆さんは、ジャッジ（またはスタッフ）を呼んで、
その疑問について確認することができます。
プレイヤーの皆さんは、ジャッジ（またはスタッフ）によって決められた
内容に従わなければなりません。
しかしジャッジの裁定に対して不服がある場合は、
別のジャッジによる裁定の見直しを要求することができます。
プレイヤーの皆さんのお問い合わせに対する最終的な決定権は、
ジャッジ側にあります。

第3章：観戦者の皆さんへ

大会を観戦する場合は、対戦や大会の運営に支障が出ないよう、
大会で決められたエリアからマナーを守って観戦をするようにしましょう。
これが守られなかった場合、ジャッジ（またはスタッフ）の判断により、
観戦をご遠慮いただく場合があります。

また、SNS や動画配信コメント欄などインターネット上も含めてプレイヤー、
ジャッジ、イベント関係者など他人に対する誹謗中傷や不適切な言動はやめましょう。

第4章：ジャッジについて

すべてのジャッジは、決められたルールを守り、
公正かつ円滑な大会運営がなされるよう、
イベントに参加する皆さんやスタッフと協力しあわなければなりません。

また、すべてのプレイヤーの模範となるように、紳士的な対応が求められます。これは、SNSなどインターネット上の言動も含まれます。

そして、すべてのジャッジは、自身がルールの不備やプレイヤーの不正行為、または不正と疑わしき行為を予見・発見した場合、これに介入して指摘、修正することができます。

このほか大会によっては、マスタージャッジが置かれる場合があります。
マスタージャッジとイベントの主催者は、
該当する大会のルール判断に対する最終決定権を持ちます。

第5章：使用できるカードについて

プレイヤーは、大会ごとのレギュレーション（=大会ごとに定められたルール）で決められたカードを使用します。

どのような大会でも、偽造されたカード（コピーや手作りによる代用カードを含む）を使用することはできませんが、故意ではないカードの破損などにより、公平なゲームの継続が不可能だとジャッジが判断した場合のみ、破損したカードの代替となるもの（代用カード）の使用が認められます。

ただし、代用カードはジャッジが発行したもの、またはジャッジが承認したものに限ります。

カードのオモテ面・ウラ面・側面に、同じデッキ内のカードと区別できる傷、汚れ、印、反りなどがある場合、ジャッジの判断により大会で使用できない場合があります。

ただし、デッキシールドを使用することで区別がつかなくなる場合は、使用することができます。

※大会によって、使用できるデッキシールドの条件が定められている場合があります。

第6章：デッキシールドについて

プレイヤーは、大会ごとのレギュレーションで定められたデッキシールドを使用します。ただし、必ずしもデッキシールドを使用しなければならないということではありません。

大会において、ジャッジにデッキシールドが使用できないものと判断された場合、プレイヤーはより適したデッキシールドに交換するか、またはデッキシールドなしで対戦するか、選択することができます。

※大会によっては、大会主催者が指定するデッキシールドの使用が義務される場合もあります。

第7章：デッキを「切る」行為について（シャッフルについて）

デッキを「切る」（シャッフルする）とは、デッキのカードの順番が、お互いのプレイヤーにわからないよう、十分ランダムになるまでよく混ぜることです。

すべてのプレイヤーのデッキは、それぞれの対戦が開始したときと、対戦中「山札を切る」と指定された直後は、十分ランダムになるよう「切られた」（シャッフルされた）状態でなければなりません。

デッキを切る（シャッフルする）ときに不正な操作を行った場合、厳しいペナルティが科せられる対象となります。

※ペナルティについては、第11章にくわしく書かれてあります。

1 プレイヤーがデッキを切る（シャッフルする）ことについて

- ・プレイヤーは自分のデッキの中身が十分ランダムになるよう、満足するまでデッキを切る（シャッフルする）ことができます。
ただし対戦相手に見える位置で適切な時間内に行い、カードに傷を付けたり、中身を見たりしないよう注意しなければなりません。

- ・プレイヤーは、対戦相手が相手のデッキを切った（シャッフルした）後、そのデッキを切りなおす（シャッフルしなおす）ことができます。
このときプレイヤーは、相手のカードに傷を付けたり、中身を見たりしないよう注意し、手短に行わなければなりません。

- ・プレイヤーは自分のデッキを切った（シャッフルした）後、
対戦相手にデッキを切りなおす（シャッフルしなおす）よう促しましょう。
(対戦相手がこれを求めることもできます)
対戦相手がデッキを切りなoshita（シャッフルしなおした）後、
プレイヤーは自分のデッキを切る（シャッフルする）ことはできません。

2 ジャッジがデッキを切る（シャッフルする）ことについて

- ・ジャッジはプレイヤーの求めに応じて、もしくはジャッジの判断においてプレイヤーのデッキを切る（シャッフルする）
権限を持っています。

プレイヤーはどちらかのデッキが十分ランダムに切られていない（シャッフルされていない）と感じた場合や、手順どおりに行われなかつた場合、ジャッジを呼んでそのデッキを切る（シャッフルする）よう求めることができます。

ジャッジがデッキを切った（シャッフルした）後、プレイヤーはデッキを切る（シャッフルする）ことはできません。

第8章：対戦の終了および勝敗について

対戦の終了および勝敗については、大会ごとに定められたレギュレーションに従い、決定されます。レギュレーションで、選手証などに試合の結果とともにプレイヤーとその対戦相手のサインが求められている場合、一度お互いのサインが行われた対戦結果については、くつがえすことができません。

ただし対戦終了後であっても、不正な行為が発覚しそれが認められた場合、あるいはそれにより今後の大会運営に著しい影響が及ぶ懸念がある場合、大会主催者側の判断により対戦結果の訂正と、訂正前の対戦結果に付随する一切の権利を剥奪する場合があります。

また、対戦の勝敗結果をつけることが困難であると判断された場合、マスター・ジャッジとイベント主催者によって勝敗結果を決めることができます。

第9章：対戦の投了と同意による引き分け、大会の途中棄権について

①対戦の投了と同意による引き分け（インテンショナルドロー）

ゲームやマッチが終わるか、ジャッジによる勝敗の判断があるまでは、プレイヤーは投了、または双方の合意の元でそのゲームあるいはマッチを引き分けにできます。

相手にインテンショナルドローを提案する際に、金銭などの見返りを持ち出してもなりません。その場合、「不正行為による対戦結果の操作」に該当し、失格以上の処分が課されます。もし対戦相手がそのような提案を行った場合は、すぐにジャッジを呼ぶ必要があります。

②大会の途中棄権

大会の途中で棄権を希望するプレイヤーは、ジャッジ（またはスタッフ）にその旨を知らせて、許可を得なければなりません。

対戦相手が発表された後、対戦が始まる前に棄権することが決まったプレイヤーは、その対戦は不戦敗扱いとなり、その後大会から棄権したこととなります。

第 10 章：不正行為による対戦結果の操作について

プレイヤーはどのような大会であっても、対戦相手と相談して試合結果を決定する、もしくは改ざんする行為をしてはいけません。

対戦結果を不正に操作した場合、厳しいペナルティが科せられる対象となります。

※ペナルティについては、第 11 章にくわしく書かれてあります。

第 11 章：ペナルティについて

この「ポケモンカードゲーム フロアルール」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、ジャッジまたはそのイベントや大会の主催者（以下「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。

主催者とジャッジは、開催しているイベントや大会のレベルにあわせて、ルール違反の程度や状況から判断してペナルティを科します。ペナルティが科せられた後もルール違反が繰り返し行われた場合は、より厳しいペナルティが科せられる場合があります。

ペナルティを科す際にも、参加者の皆さんができるだけポケモンカードゲームを楽しく遊べるように心がけてください。

※競技向け大会のペナルティについては、
「ジャッジ向けペナルティガイドライン」を参考にしてください。

【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、開催している大会やイベントの内容にあわせて、ジャッジまたは大会主催者の判断により、より軽い（場合によっては重い）ペナルティが科せられる場合があります。

① 「注意」

「注意」は、対戦の勝敗に影響することなく、対戦を正しい局面に戻すことができる、あるいは、一方のプレイヤーが特別有利な状態にならない違反に対して、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、対戦を正しい局面に戻すことはできるが、対戦の勝敗に影響を及ぼす可能性がある場合、あるいは、「注意」が複数回科せられた後、再度「注意」相当のルール違反が繰り返された場合に、科せられる場合があります。

(違反例)

- ・誤って、自分のデッキのいちばん上のカードをオモテにしてしまった
- ・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。
- ・全体的に傷や跡などがあるデッキシールドを使用していた。等

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「注意」または「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、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)

- ・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、以降その大会で対戦を続けることができなくなり、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きさせ、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正に操作した
- ・カードやスリーブの傷や汚れ、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