

ペナルティの種類： 注意 < 警告 < サイドペナルティ1枚 < サイドペナルティ3枚 < 敗北 < 失格 < 出場停止

1-1. 余分なカードを見た

1-1-1 山札/サイドのカードを一部に把握している状態でサイドを見た。

具体例	・対戦中、グッズ「ポケギア3.0」など山札の一部のカードだけを把握している状況で誤ってサイドのオモテを見てしまった。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚（格上げ）
修復方法	見てしまったサイドを他のサイドとあわせて切りなおし、サイドを置きなおす。 ※サイドに固定部分やワザの効果などでオモテになっている部分があった場合はそれ以外を切る。
考え方	山札の中やサイドをすべて見る効果は使っていない中で、以下のような状態のときはサイドを余分に見てしまったことは情報のアドバンテージを得てしまったと考える。 よってサイドペナルティ1枚に格上げを行う。 ・山札の上から複数枚を見て、山札に戻して切るという効果を使用したあと ・手札をすべて山札に戻してシャッフルし、その後に山札を引く効果を使用したあと ・その他、「特定のカードは本来山札にあった」「特定のカードは本来サイドにあった」という情報がプレイヤーに残っている状態

1-1-2 山札/サイドの内容を全く把握できていない状態で山札/サイドのカードを見た。

具体例	・最初の番に山札を引くとき、誤って2枚目のカードがめくれてオモテが見えててしまった。
ペナルティ	警告
修復方法	余分に見てしまった2枚目のカードとサイドをすべて山札にもどして切り、再びサイドを置きなおす。
考え方	山札/サイドを見ていらない状態のため、上記の修復方法で情報アドバンテージ含めた完全修復が可能。

1-1-3 山札のカードが全部わかる状態で山札を見た。

具体例	・番の最初に山札を引くとき、誤って2枚目のカードがめくれてオモテが見えててしまった。その対戦中既にグッズ「なかよしポフィン」を使っており、山札の中を全部見ている。
ペナルティ	警告
修復方法	① ドロンチの特性「ていさつしれい」の効果で山札の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。 ② 位置が確定しているカードを除き、余分に見てしまった1枚を山札にもどして切る。 ③ 位置が確定しているカードを元の位置にもどす。
考え方	既に山札の中を全部見ている状況であるため、見てしまったカードが山札にあることをプレイヤーは知っている状態。 余分に見てしまった枚数のカードと山札を無作為化を行うことで完全修復となる。 ※余分に見てしまったカードのみを無作為化する。

1-1-4 山札のカードが全部わかる状態でサイドを見た。

具体例	・サイドをとる際に誤って別のサイドのオモテが見えててしまった。その対戦中既にグッズ「なかよしポフィン」を使っており、山札の中を全部見ている。
ペナルティ	警告
修復方法	見てしまったカードとサイドをあわせて切りなおし、サイドを置きなおす。 ※「自分のサイドのオモテをすべて見てから、もとにもどす」効果を使った後など、サイドの順番も把握していることが正しい場合は切らない。 ※サイドに固定部分やワザの効果などでオモテになっている部分があった場合はそれ以外を切る。
考え方	既に山札の中を全部見ている状況であるため、見てしまったカードがサイドにあることをプレイヤーは知っている状態。 余分に見てしまった枚数のカードと山札を無作為化を行うことで完全修復となる。 ※余分に見てしまったカードのみを無作為化する。

1-1-5 余分に見てしまったカードが特定できない。

具体例	・ドロンチの特性「ていさつしれい」で山札の上から2枚見るところ、誤って3枚見てしまった。その3枚は混ぜてしまい、山札にあったときの順番はわからない。その対戦中既にグッズ「なかよしポフィン」を使っており、山札の中を全部見ている。
ペナルティ	警告
修復方法	① 見てしまったカードのうち、余分に見てしまった枚数（1枚）をウラの状態でランダムに選ぶ。 ② 山札の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。 ③ 位置が確定しているカードを除き、見てしまったカードと山札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もどす。
考え方	余分に見てしまったカードが特定できない場合は、見てしまったカードの中からランダムに選び、その後の修復を進める。

1-2. 余分なカードを手札に加えた

1-2-1 対戦がある程度進行しており、山札/サイドを見ていない状態で余分なカードを手札に加えた。手札に加えたカードが元の手札と混ざっていない。

具体例	・オーガポン みどりのめんexの特性「みどりのまい」で山札を2枚引いてしまった。まだ元の手札とは混ぜておらず、余分に引いてしまったカードがどれか、対戦相手とお互いに把握できている。この対戦中、グッズ「ポケパッド」などの山札/サイドをすべて見る効果は使っていない。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚
修復方法	① 山札の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。 ② 位置が確定しているカードを除き、見てしまったカードと山札のカードをあわせて切りなおす。 ③ 位置が確定しているカードを元の位置にもどす。
考え方	余分なカードを手札に加えたが、元の手札と混ざっておらず、余分に引いてしまったカードを対戦相手とお互いに把握できている場合は「1-1. 余分なカードを見た」の事象として扱う。 山札の中をすべて見る効果は使っていない中で、ある程度対戦が進んでおり、山札を余分に見てしまったことは情報のアドバンテージを得てしまったと考える。 よって、手札に加えたカードが元の手札と混ざっていない場合でも、情報アドバンテージの観点からサイドペナルティ1枚とする。

1-2-2 山札のカードが全部わかる状態で余分なカードを手札に加えた。手札に加えたカードが元の手札と混ざっていない。

具体例	・オーガポン みどりのめんexの特性「みどりのまい」で山札を2枚引いてしまった。まだ元の手札とは混ぜておらず、余分に引いてしまったカードがどれか、対戦相手とお互いに把握できている。この対戦中、グッズ「ポケパッド」を使い、山札の中をすべて見ている。
ペナルティ	警告（格下げ）
修復方法	① 山札の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。 ② 位置が確定しているカードを除き、見てしまったカードと山札のカードをあわせて切りなおす。 ③ 位置が確定しているカードを元の位置にもどす。
考え方	余分なカードを手札に加えたが、元の手札と混ざっておらず、余分に引いてしまったカードを対戦相手とお互いに把握できている場合は「1-1. 余分なカードを見た」の事象として扱う。 既に山札の中を全部見ている状況であるため、見てしまったカードが山札にあることをプレイヤーは知っている状態。 見てしまったカードと山札の無作為化を行うことで完全修復となる。

1-2-3 山札から手札に加えたカードが元の手札と混ざった。

具体例	・オーガポン みどりのめんexの特性「みどりのまい」で山札を2枚引いてしまった。元の手札と混ざって余分に引いたカードが判別できない。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚
修復方法	① 手札から、余分に加えた枚数（1枚）をウラの状態でランダムに選ぶ。 ※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。 ③ 位置が確定しているカードを除き、選んだカードを山札にもどして切る。 ④ 位置が確定しているカードを元の位置にもどす。
考え方	余分なカードが手札に混ざってしまった場合、対戦相手からは余分なカードがどれかの判別がつかない。 修復により枚数はもどせるが、手札および山札の内容は変わっている可能性が高く、完全な修復とならない。 カードを余分に手札に加える行為は悪用した際の利益が大きいため、サイドペナルティによって、得る可能性のあった利益の排除を行う。

1-2-4 山札の上から数枚見て一部を手札に加える効果を使い、すべてを手札に混ぜてしまった。

具体例	・ドロンチの特性「ていさつしれい」で山札を上から2枚見た際にどちらも手札に加えてしまった。元の手札と混ざって加えてしまった2枚が判別できない。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚
修復方法	① 手札から1枚、ウラの状態でランダムに選ぶ。 ※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 ランダムに選んだ1枚を「残りのカードは、山札の下にもどす。」の対象のカードとして、山札の下にもどす。
考え方	本来山札の下にもどすべきカードを手札に加えてしまっているプレイヤーであるため、余分に加えてしまったカードを正しい場所に移動させる修復を行う。

1-2-5 サイドから手札に加えたカードが元の手札と混ざった。

具体例	・「レガシーエネルギー」がついたソウブレイズexをワザのダメージで「きせつ」させた際、誤ってサイドを2枚とってしまった。元の手札と混ざって余分に引いたカードが判別できない。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚
修復方法	① 手札から、余分に加えた枚数（1枚）をウラの状態でランダムに選ぶ。 ※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 選んだカードをサイドにもどして切り、サイドを置きなおす。 ※「自分のサイドのオモテをすべて見てから、もとにもどす」効果を使った後など、サイドの順番も把握していることが正しい場合は切らない。 ※サイドに固定部分やワザの効果などでオモテになっている部分があった場合はそれ以外を切る。
考え方	余分なカードが手札に混ざってしまった場合、対戦相手からは余分なカードがどれかの判別がつかない。 修復により枚数はもどせるが、手札およびサイドの内容は変わっている可能性が高く、完全な修復とならない。 カードを余分に手札に加える行為は悪用した際の利益が大きいため、サイドペナルティによって、得る可能性のあった利益の排除を行う。

1-2-6 手札に加えたカードが元の手札と混ざっておらず、余分に引いたカードが特定できる。	
具体例	<ul style="list-style-type: none"> サポート「ゼイユ」を使って自分の手札を全てトラッシュしたあと、6枚引いてしまった。余分に引いてしまった6枚目がどのカードか、対戦相手とお互いに把握できている。 タケルライコexのワザ「はじけるほうこう」を使って自分の手札を全てトラッシュしたあと、7枚引いてしまった。余分に引いてしまった7枚目がどのカードか、対戦相手とお互いに把握できている。
ペナルティ	警告（格下げ）
修復方法	<ol style="list-style-type: none"> 山札の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。 位置が確定しているカードを除き、余分に引いてしまったカードを山札にもどして切る。 位置が確定しているカードを元の位置にもどす。
考え方	元の手札が0枚の状態から余分に引いてしまったことで、元の手札と混ざっていないため、枚数をもどせば完全修復となる。よって、ペナルティの格下げを行う。
1-2-7 手札に加えたカードが元の手札と混ざっていないが、余分に引いたカードは特定できない。	
具体例	<ul style="list-style-type: none"> サポート「ゼイユ」を使って自分の手札を全てトラッシュしたあと、6枚引いてしまった。引いた6枚はハンドシャッフルしてしまい、余分に引いてしまった6枚目がどのカードかはわからない。 タケルライコexのワザ「はじけるほうこう」を使って自分の手札を全てトラッシュしたあと、7枚引いてしまった。引いた7枚はハンドシャッフルしてしまい、余分に引いてしまった7枚目がどのカードかはわからない。
ペナルティ	警告（格下げ）
修復方法	<ol style="list-style-type: none"> 手札から、余分に加えた枚数（1枚）をウラの状態でランダムに選ぶ。 山札の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。 位置が確定しているカードを除き、選んだカードを山札にもどして切る。 位置が確定しているカードを元の位置にもどす。
考え方	元の手札が0枚の状態から余分に引いてしまったことで、元の手札と混ざっていないため、枚数をもどせば完全修復となる。よって、ペナルティの格下げを行う。
1-2-8 任意のカードを選び、元の手札と混ざった。	
具体例	<ul style="list-style-type: none"> 本来使用できないバチンキーの特性「ドンドンだいこ」で好きなカードを1枚選び元の手札と混ぜてしまった。加えたカードが特定できない。 バチンキーの特性「ドンドンだいこ」で2枚のカードを選んでしまった。元の手札と混ざって余分に引いたカードが特定できない。
ペナルティ	サイドペナルティ3枚（格上げ）
修復方法	<ol style="list-style-type: none"> 手札から、余分に加えた枚数（1枚）をウラの状態でランダムに選ぶ。 ※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。 選んだカードを山札にもどして切る。
考え方	特定のカードを選んで加えたことで、無作為化されている状態から余分なカードを加えた場合よりも得られる利益が大きくなっている可能性が高い。よって、ペナルティの格上げを行う。
1-2-9 任意のカードを選んで山札の上にもどす効果を使い、任意のカードを手札に混ぜてしまった。	
具体例	サポート「暗号マニアの解読」で選んだカードを手札に加えてしまった。元の手札と混ざって選んだカードが特定できない。
ペナルティ	サイドペナルティ3枚（格上げ）
修復方法	<ol style="list-style-type: none"> 手札から2枚、ウラの状態でランダムに選ぶ。 ※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。 ランダムに選んだ2枚をサポート「暗号マニアの解読」で選んだ2枚のカードとして扱い、「選んだカードを好きな順番に入れ替えて、山札の上にもどす。」の処理をプレイヤーに行わせる
考え方	特定のカードを選んで加えたことで、無作為化されている状態から余分なカードを加えた場合よりも得られる利益が大きくなっている可能性が高い。よって、ペナルティの格上げを行う。
1-2-10 「相手に見せて、手札に加える」効果を使い、相手に見せずに手札に加え、元の手札と混ざった。	
具体例	グッズ「ハイパーボール」で選んだカードを相手に見せずに手札に加えてしまった。元の手札と混ざって選んだカードが特定できない。
ペナルティ	サイドペナルティ3枚（格上げ）
修復方法	プレイヤーの手札を見て、グッズ「ハイパーボール」で選べるカード（ポケモンのカード）があることを確認する。 手札の枚数は正しい状態であるため、修復はなし。
考え方	特定の種類のカードを選び相手に見せて手札に加える効果で、相手に見せずに手札に加える行為は悪用した際の利益が大きいため、複数サイドペナルティによって、得る可能性のあった利益の排除を行う。

1-3. 非公開のカードを混ぜてしまった

1-3-1 山札内に位置が確定されたカードがあるべき状態を崩した。

具体例	・サポート「ゴヨウ」を使い、手札を山札に混ぜて山札を切ってしまった。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚
修復方法	①改めて山札を切る。 ②サポート「ゴヨウ」で引くべき枚数（6枚もしくは3枚）山札を引く。
考え方	山札の中に位置が確定しているカードがあるべき状態を切ってしまった場合、本来は引けなかったはずのカードを引いてしまう可能性が発生する。 サイドペナルティによって、得る可能性のあった利益の排除を行う。

1-3-2 山札内に位置が確定されたカードがあるべき状態を崩した。

具体例	・ドロンチの特性「ていさつしれい」を使い、山札を上から2枚見て、選ばなかった方のカードを山札に混ぜてしまった。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚
修復方法	改めて山札を切る。
考え方	山札の中に位置が確定しているカードがあるべき状態を切ってしまった場合、本来は引けなかったはずのカードを引いてしまう可能性が発生する。 サイドペナルティによって、得る可能性のあった利益の排除を行う。

1-3-3 手札を山札に混ぜてしまった。元の手札の枚数がわかる。

具体例	・グッズ「エネルギーサイクル」を使い、誤って手札を山札に混ぜてしまった。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚
修復方法	①混ぜてしまう前の手札の枚数を確認する。 ②手札にあったことが対戦相手と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もどし、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。
考え方	手札の内容が変わってしまったが、枚数が修復できた場合は、基準となるペナルティ（サイドペナルティ1枚）からの格上げは行わない。

1-3-4 手札を山札に混ぜてしまった。元の手札の枚数がわからない。

具体例	・グッズ「エネルギーサイクル」を使い、誤って手札を山札に混ぜてしまった。元の手札の枚数はわからない。
ペナルティ	サイドペナルティ3枚（格上げ）
修復方法	①混ぜてしまう前の手札の枚数が不明な場合、対戦相手と合意がとれる最小枚数を確認し、それを混ぜてしまう前の手札の枚数とする。 ※少なくとも手札はあり、ハンドシャッフルをしていたという情報から、「3枚」で対戦相手と合意をとったとする。 ②手札にあったことが対戦相手と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もどし、手札の枚数が①で確認した枚数（3枚）になるように無作為化された山札から引く。
考え方	手札の内容が変わってしまう可能性があり、枚数の修復できなかった場合、対戦への影響が大きいため、ペナルティの格上げを検討する。
1-3-5 カードや手札をサイドに混ぜてしまった。	

具体例	・誤って手札を1枚サイドに混ぜてしまった。手札だったカードが特定できない。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚
修復方法	①サイドから、混ざってしまった枚数（1枚）をウラの状態でランダムに選ぶ。 ②選んだカードを手札にもどす。
考え方	カードや手札がサイドに混ざってしまった場合も、ペナルティと修復の考え方は山札に混ざってしまった場合に準ずる。 手札の内容が変わってしまったが、その枚数が修復できた場合は、基準となるペナルティ（サイドペナルティ1枚）からの格上げはしない。

1-4. 本来できない行動

1-4-1 本来使えないカードを使った。巻きもどすことで完全に修復ができる。

具体例	・ベンチに既にポケモンが5匹いる状態でグッズ「なかよしポフィン」を使い、山札を見てしまった。その対戦中既にグッズ「ポケパッド」を使っており、山札の中を全部見ている。 ・前の相手の番にスボミーのワザ「むずむずかふん」を受け、手札からグッズを出して使えないときに、誤ってグッズ「なかよしポフィン」を使い、山札を見てしまった。その対戦中既にグッズ「ポケパッド」を使っており、山札の中を全部見ている。山札の中を全部見ている。
ペナルティ	警告
修復方法	① グッズ「なかよしポフィン」は使えないため手札にもどす。 ② 改めて山札を切る。
考え方	既に山札の中を全部見ている状況であるため、本来使えないカードを手札にもどし、山札の無作為化を行うことで完全修復となる。

1-4-2 本来使えないカードを使った。結果として「1-1. 余分なカードを見た」状態となった。 (対戦がある程度進行しており、山札/サイドを見ていらない状態)

具体例	・前の相手の番にスボミーのワザ「むずむずかふん」を受け、手札からグッズを出して使えないときに、誤ってグッズ「ポケパッド」を使い、山札を見てしまった。その対戦中にまだ山札やサイドを見る効果は使っていない。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚(格上げ)
修復方法	① グッズ「ポケパッド」を手札にもどす。 ② 見てしまった山札を切りなおす。
考え方	山札の中をすべて見る効果は使っていない中で、ある程度対戦が進んでおり、山札を見てしまったことは情報のアドバンテージを得てしまったと考える。 よってサイドペナルティ1枚に格上げを行う。

1-4-3 本来使えないカードを使った。結果として「1-2. 余分なカードを手札に加えた」状態となった。

具体例	・前の相手の番にスボミーのワザ「むずむずかふん」を受け、手札からグッズを出して使えないときに、誤ってグッズ「覚醒のドラム」を使い、山札を3枚引いてしまった。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚(格上げ)
修復方法	① 手札から、余分に加えた枚数(3枚)をウラの状態でランダムに選ぶ。 ※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。 ③ 位置が確定しているカードを除き、選んだカードを山札にもどして切る。 ④ 位置が確定しているカードを元の位置にもどす。 ⑤ グッズ「覚醒のドラム」を手札にもどす。

1-4-4 本来使えないカードを使った。結果として「1-3. カードや手札を山札に混ぜてしまった」状態となった。

具体例	・前の相手の番にスボミーのワザ「むずむずかふん」を受け、手札からグッズを出して使えないときに、誤ってグッズ「ポケパッド」を使い、山札を見てしまった。その対戦中既にグッズ「なかよしポフィン」を使っており、山札の中を全部見ている。直前にドロンチの特性「ていさつしれい」を使っており、山札の下には位置が確定しているカードがあった。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚(格上げ)
修復方法	① グッズ「ポケパッド」を手札にもどす。 ② 改めて山札を切る。

1-4-5 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だ。

具体例	・サポート「アカツ」を使い、基本超エネルギーを2枚選んでしまった。
ペナルティ	警告
修復方法	選んだ2枚の基本超エネルギーを山札にもどし、改めてちがうタイプの基本エネルギーを2枚まで選び直させる。 ※サポート「アカツ」を使うところまでは確定とする。
考え方	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す。 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す。

1-4-6 本来使えないワザを使ってしまった。巻きもどしをしても非公開情報の変動がない。

具体例	・ドラパルトexに「基本炎エネルギー」1枚のみついた状態で、ワザ「ファントムダイブ」を宣言し、相手のポケモンにダメカンをのせた。
ペナルティ	警告
修復方法	ワザ「ファントムダイブ」のダメージと効果でのせたダメカンをすべてとり除き、ワザを使う前までもどす。 ※プレイヤーは、ドラパルトexに手札からエネルギーをつけるなど、ワザを使う以外の行動もできる状態となる。

1-4-7 本来使えないワザを使ってしまった。結果として「1-2. 余分なカードを手札に加えた」状態となった。

具体例	・ドラパルトexに「基本炎エネルギー」1枚のみついた状態で、ワザ「ファントムダイブ」を宣言し、相手のバトルポケモンを「きぜつ」させ、サイドを1枚とった。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚(格上げ)
修復方法	① 手札から、余分に加えた枚数(1枚)をウラの状態でランダムに選ぶ。 ※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 選んだカードをサイドにもどして切り、サイドを置きなおす。 ※「自分のサイドのオモテをすべて見てから、もとにもどす」効果を使った後など、サイドの順番も把握していることが正しい場合は切らない。 ※サイドに固定部分やワザの効果などでオモテになっている部分があった場合はそれ以外を切る。 ⑤ 「きぜつ」処理でトラッシュしてしまった相手のバトルポケモンをバトル場にもどす。 ⑥ ワザ「ファントムダイブ」のダメージと効果でのせたダメカンをすべてとり除き、ワザを使う前までもどす。 ※プレイヤーは、ドラパルトexに手札からエネルギーをつけるなど、ワザを使う以外の行動もできる状態となる。

1-4-8 本来使えないカードを使ったことが複数の本来行えない行動につながった。ただし手札以外の修復は可能。	
具体例	・前の相手の番にスボミーのワザ「むずむずかふん」を受け、手札からグッズを出して使えないときに、誤ってグッズ「ハイパー・ボール」を使い、山札からドロンチを手札に加え、場のドラメシヤをドロンチに進化させた。そのドロンチの特性「ていさつしれい」を使った後、本来グッズが使えなかったことに気づいた
ペナルティ	サイドペナルティ1枚（格上げ）
修復方法	グッズ「ハイパー・ボール」を使う前まで巻きもどす。 ① ドロンチの特性「ていさつしれい」で手札に加えたカードとして、手札からランダムに1枚選び山札にもどす。 ② ドロンチを山札にもどす。 ③ グッズ「ハイパー・ボール」でトラッシュした2枚のカードと「ハイパー・ボール」を手札にもどす。 ④ 山札を、特性「ていさつしれい」で置かれた一番下のカードも含めて切る。
1-4-9 本来使えないカードを使ったことが、複数の本来行えない行動につながった。巻きもどすことが困難。	
具体例	・前の相手の番にスボミーのワザ「むずむずかふん」を受け、手札からグッズを出して使えないときに、誤ってグッズ「ハイパー・ボール」を使い、山札からドロンチを手札に加えた。 バトル場のドラメシヤをドロンチに進化させ、ドロンチの特性「ていさつしれい」を使い、手札に加えたサポート「リーリエの決心」を使った。 その後さらに複数の番が進行しており、ドロンチの特性「ていさつしれい」を何度も使っている
ペナルティ	サイドペナルティ3枚（格上げ）
修復方法	複数の非公開情報が変動しており、巻きもどしが困難。 巻きもどしはおこなわずにそのまま対戦を進行する。
1-4-10 本来使えない行動を行った。巻きもどすことが困難。	
具体例	・場に「テラスタル」のポケモンはいるがスタジアム「ゼロの大空洞」が出ていない状態で、ベンチポケモンを6匹以上出して対戦を進行していた。ベンチポケモンを6匹以上出してから複数の番が進行しており、本来ベンチに出せなかったはずのホーホーをヨルノズクに進化させて特性「ほうせきがし」を使うなどもしている。
ペナルティ	サイドペナルティ3枚（格上げ）
修復方法	ベンチポケモンを6匹以上出してしまってから行ってしまったプレイはそのままとし、巻きもどすことはしない。 ただし、ベンチポケモンが6匹以上出ている状況は継続できないため、その場でベンチポケモンが5匹になるよう、ベンチポケモンをトラッシュさせる。
1-4-11 本来使えないワザを使ってしまい、本来見ることのできない相手の手札を見てしまった。	
具体例	・メガアブソルexに「基本悪エネルギー」1枚のみついた状態で、ワザ「あくのかぎづめ」を宣言し、ワザの効果で相手の手札を見て、その中からカードを1枚選び、トラッシュした。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚（格上げ）
修復方法	トラッシュしたカードを手札に戻し、ワザ宣言を行う前に巻き戻す。

1-5. 処理忘れ

1-5-1 相手のワザで自分のバトルポケモンが「きぜつ」した後、次のバトルポケモンを出す前に、山札の1番上を見てしまった。（対戦がある程度進行しており、山札/サイドを見ていない状態）	
ペナルティ	サイドペナルティ1枚（格上げ）
修復方法	見てしまったカードはそのまま手札のカードとし、次のバトルポケモンを出し対戦を進行する。
考え方	山札の中をすべて見る効果は使っていない中で、ある程度対戦が進んでおり、山札を見てしまったことは情報のアドバンテージを得てしまったと考える。 よってサイドペナルティ1枚に格上げを行う。
1-5-2 相手のワザで自分のバトルポケモンが「きぜつ」した後、次のバトルポケモンを出す前に、山札の1番上を見てしまった。（山札/サイドを見ている状態）	
ペナルティ	警告
修復方法	① 山札の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。 ② 位置が確定しているカードを除き、見てしまったカードと山札のカードをあわせて切りなおす。 ③ 位置が確定しているカードを元の位置にもどす。 ④ 次のバトルポケモンを出し、改めて山札を引く。
考え方	既に山札の中を全部見ている状況であるため、見てしまったカードが山札にあることをプレイヤーは知っている状態。 見てしまったカードと山札の無作為化を行うことで完全修復となる。
1-5-3 相手のワザで自分のバトルポケモンが「きぜつ」した後、次のバトルポケモンを出す前に、山札を引いて手札に加えてしまった。	
ペナルティ	サイドペナルティ1枚（格上げ）
修復方法	手札に加えてしまったカードはそのままとし、次のバトルポケモンを出し対戦を進める。
1-5-4 相手のワザで自分のバトルポケモンが「きぜつ」した後、必要な処理を行う前に、山札を引いて手札に加えてしまった。	
具体例	・スタジアム「ゼロの大空洞」が出ている際、相手のワザでバトル場のテラパゴスexがきぜつし、場に「テラスタル」のポケモンがいなくなったが、ベンチが5匹になるまでトラッシュすることをせずにベンチからバトル場にポケモンを出した。自分の番の最初に山札を引いて手札に加えてしまった。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚（格上げ）
修復方法	手札に加えてしまったカードとバトル場のポケモンはそのままとし、ベンチのポケモンが4匹になるまでトラッシュさせる

1-5-5 行うべき効果処理（ワザ以外）を忘れた。その場で行うことで完全に修復ができる。	
具体例	・スタジアム「ジャミングタワー」が出ている際、別のスタジアム「活力の森」を出したが、「ジャミングタワー」をトラッシュし忘れ、スタジアムが2枚出ている状態となっていた。先に出ていたスタジアムが「ジャミングタワー」であることは対戦相手とお互いに把握できている。
ペナルティ	警告
修復方法	先に出ていたスタジアム「ジャミングタワー」をトラッシュする。
1-5-6 行うべきワザの処理を忘れた。その場で行うことで完全に修復ができる。	
具体例	・ホップのカビゴンのワザ「ダイナミックプレス」を使い、ホップのカビゴンに80ダメージ分のダメカンを置き忘れた。相手が番の最初に山札を引いたときに気づいた。
ペナルティ	警告
修復方法	ホップのカビゴンに80ダメージ分のダメカンを置く。
1-5-7 行うべき効果処理（ワザ以外）を忘れた。追加の情報を得ている。	
具体例	・ポケモンのどうぐ「ハンディーサーキュレーター」をつけたポケモンが、バトル場で相手のポケモンからワザのダメージを受けたとき、ワザを使ったポケモンについているエネルギーをベンチポケモンに替える処理を忘れたまま、自分の番の最初に山札を引いて手札に加えてしまった。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚（格上げ）
修復方法	手札に加えてしまったカードはそのままとし、ポケモンのどうぐ「ハンディーサーキュレーター」の処理（ワザを使ったポケモンについているエネルギーをベンチポケモンに替える）を行う。
1-5-8 カードの効果処理のうち一部（ワザ以外）を忘れた。追加の情報を得ている。	
具体例	・サポート「アカマツ」を使い、それぞれがうタイプの基本エネルギーを2枚まで選び、相手に見せた後、エネルギーを1枚ポケモンにつける処理を忘れた。その後、オーガポン みどりのめんexの特性「みどりのまい」を使って山札を1枚引き、手札と混ぜてしまった。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚（格上げ）
修復方法	オーガポン みどりのめんexの特性「みどりのまい」手札に加えてしまったカードはそのままとし、サポート「アカマツ」の効果（選んだ2枚のエネルギーのうち1枚を自分のポケモンにつける）を行う。
1-5-9 行うべきワザの処理を忘れた。追加の情報を得ている。	
具体例	・ドラパルトexのワザ「ファントムダイブ」で相手のバトルポケモンに200ダメージを与えて「きぜつ」させ、ダメカン6個を相手のベンチポケモンに好きなようにのせる処理を忘れて、先にサイドをとって手札に混ぜてしまった。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚（格上げ）
修復方法	手札に加えてしまったカードはそのままとし、ワザ「ファントムダイブ」の効果（ダメカン6個を、相手のベンチポケモンに好きなようにのせる）を行う。
1-5-10 サイドをとり忘れた。	
具体例	・ドラパルトexのワザ「ファントムダイブ」を使い、相手のバトル場のポケモンとベンチのポケモンを「きぜつ」させたが、サイドを1枚しかとらなかった。 相手の番になった直後にとり忘れたことに気づいた。
ペナルティ	警告
修復方法	その場でとり忘れたサイドをとる。

1-6. ダメージの誤り

1-6-1 ダメージの計算を誤った。その場で正すことで完全に修復ができる。	
具体例	・自分のスボミーがワザ「むずむずかふん」を使い、相手のジュラルドン（草タイプの抵抗力を持つ）に10ダメージを与えていた。対戦相手の番の途中で誤りに気づいた。
ペナルティ	警告
修復方法	ワザ「むずむずかふん」のダメージは0なので、ジュラルドンから10ダメージ分のダメカンをとり除く。 ※ダメカンの数を修正する前に行った相手のブレイは巻きもどさない。
1-6-2 ダメージの計算を誤った。結果として「1-2. 余分なカードを手札に加えた」状態となった。	
具体例	・前の番に対戦相手がグッズ「アイアンディフェンダー」を使っていたとき、相手のHP180のブリジュラスに、ドラパルトexのワザ「ファントムダイブ」を使い、200ダメージを与えて「きぜつ」させ、サイドを1枚とった。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚（格上げ）
修復方法	①手札から、余分に加えた枚数（1枚）をウラの状態でランダムに選ぶ。 ※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選んだカードをサイドにもどして切り、サイドを置きなおす。 ※「自分のサイドのオモテをすべて見てから、もとにもどす」効果を使った後など、サイドの順番も把握していることが正しい場合は切らない。 ※サイドに固定部分やワザの効果などでオモテになっている部分があった場合はそれ以外を切る。 ③「きぜつ」処理でトラッシュしてしまった相手のブリジュラスをバトル場にもどす。 ④ワザ「ファントムダイブ」のブリジュラスへのダメージとして170ダメージ分のダメカンをのせる。

1-7. 対戦準備の誤り

1-7-1 対戦がある程度進行しており、サイドをとろうとしたときにサイドの枚数が多いことに気づいた。

具体例	・対戦中、相手のポケモンを「きぜつ」させてサイドをとろうとしたところ、サイドが7枚あることに気づいた。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚（格上げ）
修復方法	①サイドから余分に置いた枚数（1枚）をウラの状態でランダムに選ぶ。 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。 ③位置が確定しているカードを除き、選んだカードを山札にもどして切る。 ④位置が確定しているカードを元の位置にもどす。
考え方	どのタイミングでサイドが増えていたか分からず、正常ではない状態で対戦が進んでしまったため。 また有利に働く可能性もあるため、サイドペナルティによって、得る可能性のあった利益の排除を行う。

1-7-2 対戦がある程度進行しており、サイドをとろうとしたときにサイドの枚数が少ないと気づいた。

具体例	・対戦中、相手のポケモンを「きぜつ」させてサイドをとろうとしたところ、サイドが5枚しかないことに気づいた。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚（格上げ）
修復方法	①山札からサイドの不足枚数（1枚）をウラの状態でランダムに選ぶ。 ※山札にあることが確実であるカードや、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は除いて選ぶ。 ②選んだカードを既存のサイドのカードと合わせて切り、サイドを置く。
考え方	どのタイミングでサイドが減っていたか分からず、正常ではない状態で対戦が進んでしまったため。 また有利に働く可能性もあるため、サイドペナルティによって、得る可能性のあった利益の排除を行う。

1-7-3 対戦開始前や対戦開始直後、対戦準備で置いたサイドの枚数が多いことに気づいた。

具体例	・対戦開始直後にサイドが7枚置いてあることに気づいた。
ペナルティ	警告
修復方法	①サイドから余分に置いた枚数（1枚）をウラの状態でランダムに選ぶ。 ②選んだカードを山札にもどして切る。
考え方	対戦開始直後のため、その時点でもどせば対戦に影響なく完全修復が可能。

1-7-4 対戦開始前や対戦開始直後、対戦準備で置いたサイドの枚数が少ないと気づいた。

具体例	・対戦開始直後にサイドが5枚しかないことに気づいた。
ペナルティ	警告
修復方法	①山札からサイドの不足枚数（1枚）をウラの状態でランダムに選ぶ。 ②選んだカードを既存のサイドのカードと合わせて切り、サイドを置く。
考え方	対戦開始直後のため、その時点でもどせば対戦に影響なく完全修復が可能。

1-7-5 本来出せないカードをバトル場においてゲームを開始した。手札に出すことのできるカードが有る。

具体例	・対戦を開始しようとバトル場のカードをオモテにしたとき、オモテになったカードが「サポート」だった。手札には場に出すことのできる「たねポケモン」を持っていた。
ペナルティ	警告
修復方法	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。

1-7-6 本来出せないカードをバトル場においてゲームを開始した。手札に出すことのできるカードが無い。

具体例	・対戦を開始しようとバトル場のカードをオモテにしたとき、オモテになったカードが「サポート」だった。残りの手札はすべて基本エネルギーだった。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚（格上げ）
修復方法	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てもよい。
考え方	相手のカードを見てから場に出すカードを選べてしまうため、サイドペナルティ1枚への格上げを行う。

1-7-7 本来出せないカードをベンチにおいてゲームを開始した。

具体例	・対戦を開始しようとベンチのカードをオモテにしたとき、オモテになったカードが「サポート」だった。
ペナルティ	警告
修復方法	本来出せないカードを手札に戻す。

1-8. 不十分なシャッフル

1-8-1 山札のオモテを見ながらのカードの並べ替えをした。

具体例	・グッズ「ポケパッド」を使い山札を見ているときにカードを種類ごとに並び替えてそれぞれの枚数を数えた。
ペナルティ	警告
修復方法	十分に山札を切ってもらう。
1-8-2 山札を見た後、山札を切ったかわからない。その後カードを引いて手札に加えることはしていない。	
ペナルティ	警告
修復方法	山札を切ってもらう。

1-8-3 山札を見た後、山札を切らずにカードを引いた。

具体例	・グッズ「なかよしポフィン」を使った後、山札をシャッフルせずに、サポート「ガイ」を使い山札を3枚引いた。引いたカードは手札に混ざって特定できない。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚（格上げ）
修復方法	①手札から3枚、ウラの状態でランダムに選ぶ。 ※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。 ②①を山札にもどして山札を切り、改めて3枚引く。

1-8-4 山札を見た後、山札を切らずにカードを引いた。

手札に加えたカードが元の手札と混ざっておらず、余分に引いたカードが特定できる。

具体例	・グッズ「なかよしポフィン」を使った後、山札を切らずに、サポート「ガイ」を使い山札を3枚引いたが、手札と混ぜておらず引いたカードが特定できる。 ・グッズ「なかよしポフィン」を使った後、山札を切らずに、サポート「ゼイユ」をつかい、手札0枚の状態から山札を5枚引いた。
ペナルティ	警告
修復方法	山札を切らずに引いてしまったカードを山札にもどして切り、改めて山札を引く。
1-8-5 山札を見た後、デッキの持ち主が山札を切り、対戦相手に山札を切ることを求めずに進行した。	
ペナルティ	警告
修復方法	山札を切る。 対戦相手にも山札を切ることを求めるよう伝える。

1-9. カードを落とした

1-9-1	対戦中、カードが床に落ちた。どこから落ちたカードかわかる。オモテの状態で盤面にあったカードであった。
具体例	・トラッシュのカードを落とした。 ・ベンチのポケモンを落とした。
ペナルティ	注意
修復方法	カードの持ち主にどこから落ちたカードか確認した後、対戦相手にもカードのオモテを見せて認識があっているか確認し、元の場所にもどす。
1-9-2	対戦中、カードが床に落ちた。どこから落ちたカードかわかる。ウラの状態で盤面にあったカードであった。
具体例	・山札を切っているときにカードを落とした。 ・サイドのカードを落とした。
ペナルティ	注意
修復方法	カードの持ち主にどこから落ちたカードか確認した後、対戦相手にも認識があっているか確認する。 ※カードのオモテは見せない。 修復方法は「1-1. 余分なカードを見た」を参照
1-9-3	対戦中、カードが床に落ちていた。いつどこから落ちたカードか不明。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚（格上げ）
修復方法	いつどこから落ちていたカードかわからない場合、カードの持ち主に了承をとり対戦相手にもオモテを見せて確認する。 それでもわからない場合は、以下の通り修復する。 ①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。 ②位置が確定しているカードを除き、落ちていたカードを山札にもどして切る。 ③位置が確定しているカードを元の位置にもどす。

1-10. 遅いプレイ

1-10-1 遅いプレイ（初回）

具体例	・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対戦の進行が止まっている。
ペナルティ	注意（初回は格下げ）
対応方法	進行状況を観察し、繰り返されるようであれば警告を検討する。
1-10-2 遅いプレイ	
具体例	・遅いプレイで注意を受けた後、さらに遅いプレイを繰り返した。
ペナルティ	警告 ※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」の適用を検討する
対応方法	進行状況を観察し、繰り返されるようであればペナルティの格上げを検討する。

1-11. 対戦相手のプレイヤーの見逃し

1-11-1 対戦相手のプレイヤーを見逃した。

具体例	・自分がスボミーのワザ「むずむずかふん」を使って対戦相手が手札からグッズを出して使えない状態となったが、相手が誤ってグッズを使おうとしたところを止めなかった。 ・対戦相手が自分のポケモンを「きぜつ」させたがサイドをとり忘れたことを指摘しなかった。
ペナルティ	警告

1-11-2 対戦相手のプレイヤーを見逃し、手札を山札に混ぜた。

具体例	・対戦相手が同じ番に2回目のサポートとして「ジャッジマン」を宣言したため、手札を山札に混ぜてしまった。
ペナルティ	警告
修復方法	① 混ぜてしまう前の手札の枚数を確認する。 ※不明な場合、対戦相手と合意がとれる最小枚数を確認し、それを混ぜてしまう前の手札の枚数とする。 ② 手札にあったことが対戦相手と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もどし、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。
考え方	対戦相手のプレイヤーの見逃しの結果、手札などが完全修復できない状況となった場合も、ペナルティは警告から格上げしない。

1-11-3 プレイヤーを見逃し、そのエラーが原因で自分も本来行えない行動をした。巻きもどすことが困難。

具体例	前の相手の番に対戦相手が本来使えないワザを宣言。それにより本来きぜつしないポケモンをきぜつさせてゲームが進行した。その後、自分の番に「前の相手の番に、自分のポケモンがきぜつしていたなら、自分の番に1回使える。」とある特性を使って山札を引いた。その後引いたカードも含めて複数のカードを使ってワザ宣言を行った。
ペナルティ	警告 ※対戦相手にサイドペナルティ3枚
修復方法	複数の非公開情報が変動しており、巻きもどしが困難。 巻きもどしはおこなわずにそのまま対戦を進行する。
考え方	対戦相手のプレイヤーが原因となるためペナルティは警告となる。 修復方法については『1-4. 本来できない行動』と同様の考え方となり、誤りの起こった時点まで巻き戻すことを目指す。

2-1. 区別がつくカード/デッキシールド

2-1-1 対戦開始時前のデッキシールドトラブル

具体例	・対戦準備中、山札を切っているときにデッキシールドが破損し、その場でジャッジが呼ばれた。
ペナルティ	注意（格下げ）
対応方法	・プレイヤーがデッキシールドの予備を持っており、数枚の交換で修復可能な場合、その場で破損したデッキシールドの交換を行う。 ・一部のカードのみデッキシールドを交換した際に、交換したカードが特定できてしまう場合は60枚全てのデッキシールドを交換する。 デッキシールド交換後、区別がつくデッキシールドがないことを確認した後、対戦準備を続行させる。 ジャッジの指示で交換対応により、対戦開始コール時点で対戦を始められていなかった場合は延長時間を出す。
考え方	対戦開始前に修復できており、デッキシールドの状態が対戦に影響を及ぼしていないため注意に格下げを行う。

2-1-2 対戦中のデッキシールドトラブル

具体例	・対戦中、山札を切っているときにデッキシールドが破損し、その場でジャッジが呼ばれた。 ・対戦中、山札を切った際に誤ってカードの上下がばらばらになってしまい、その場でジャッジが呼ばれた。
ペナルティ	注意（格下げ）
対応方法	・対戦中にデッキシールドが破損してしまい、ただちに交換が難しい場合、その対戦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のどうぐ）のデッキシールドと交換する。 ・対戦終了後、予備のデッキシールドと交換させる。

2-1-3 対戦中のデッキシールドトラブルの見逃し	
具体例	・対戦中、山札を切っているときにデッキシールドが破損したが、そのまま対戦を続けて対戦相手から指摘された。
ペナルティ	警告（格下げ）
対応方法	・対戦中にデッキシールドが破損してしまい、ただちに交換が難しい場合、その対戦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のどうぐ）のデッキシールドと交換する。 ・対戦終了後、予備のデッキシールドと交換させる。
2-1-4 対戦中のカード破損のトラブル	
具体例	・対戦中、山札を切っているときにカードを1枚折ってしまい、その場でジャッジが呼ばれた。
ペナルティ	注意（格下げ）
対応方法	・マスターじゃッジにより代用カードを発行する。 プレイヤーが同名同効果の別のカードを持っていれば、対戦終了後にいれかえる。
2-1-5 デッキシールドの付け方が異なるカードがデッキに混ざっていた。	
具体例	・インナースリープが使われているデッキの中で1枚だけインナースリープがついていない。 ・オーバースリープが使われているデッキの中で1枚だけオーバースリープのオモテウラが逆になっている。
ペナルティ	敗北（BO3の場合、ゲームロス）
対応方法	「敗北」が科された以降も対戦を行う場合、デッキシールドの状態を60枚全て同一にする。
2-1-6 デッキの一部のカードの反りが目立つ。対象のカードに規則性はない。	
具体例	・複数種類のカード計3枚が反りが目立つが、どのカードもデッキに複数枚入っているカードの内1枚だけだった。
ペナルティ	警告（格下げ）
対応方法	状況に応じて、以下のいずれかの修復を実施する。 ・物理的に反りを直してもらう。 ・マスターじゃッジにより代用カードを発行する。 プレイヤーが同名同効果の別のカードを持っていれば、対戦終了後にいれかえる。

2-2. デッキ/デッキリストの問題

2-2-1 デッキが完全な状態でなかったが、対戦開始までにデッキを完全な状態にもどすことができた。	
具体例	・対戦準備中、デッキをディールシャッフルした際に59枚しかないことがわかったが、対戦開始コールまでに足りないカードを見つけて60枚にもどせた。
ペナルティ	なし（格下げ）
対応方法	対戦開始コール時点で対戦を始められていなかった場合は延長を出す。 対戦開始コールまでにデッキを完全な状態にもどすことができたのでペナルティはなし。
2-2-2 対戦開始時点でデッキが完全な状態でない。	
具体例	・対戦準備中、デッキをディールシャッフルした際に59枚しかないことがわかった。足りないカードを探したが、対戦開始コールまでに解決することができなかった。
ペナルティ	敗北（BO3の場合、ゲームロス）
対応方法	「敗北」が科された以降も対戦を行う場合、次の対戦までにデッキを完全な状態にもどす。 BO3の場合、対戦開始コール後も引き続きデッキを完全な状態にもどすことができない場合はマッチロスとする。
2-2-3 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。	
ペナルティ	敗北（BO3の場合、ゲームロス）
対応方法	「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。 BO3の場合、そのマッチ中にデッキの内容の修正ができなければマッチロスとする。
2-2-4 使用できないカードがデッキに入っていた。（使用できるカードとウラ面が異なる）	
具体例	・まえのウラ面の基本エネルギーがデッキに入っていた。 ・日本語ではない言語のカードがデッキに入っていた。
ペナルティ	敗北（BO3の場合、ゲームロス）
対応方法	「敗北」が科された以降も対戦を行う場合、使用できるカードにいれかえる。 BO3の場合、そのマッチ中にデッキの内容の修正ができなければマッチロスとする。
2-2-5 使用できないカードがデッキに入っていた。（使用できるカードとウラ面が同じ）	
具体例	・ポケモンカードゲーム Classicのグッズ「ハイパーボール」がデッキに入っていた。 ・「ポケモンカードe」シリーズの基本エネルギーがデッキに入っていた。
ペナルティ	なし（格下げ）
対応方法	・プレイヤーが使用することのできる「ハイパーボール」を持っていれば、対戦終了後にいれかえる。 ・交換するカードがない場合、マスターじゃッジが代用カードを発行する。
2-2-6 使用できないカードがデッキに入っていた。（書き込みのあるカード）	
具体例	・カードのオモテ面にサインの書かれたカードがデッキに入っていた。 ・カードの側面を赤く塗りつぶしたカードがデッキに入っていた。
ペナルティ	敗北（BO3の場合、ゲームロス）
対応方法	「敗北」が科された以降も対戦を行う場合、使用できるカードにいれかえる。

その他

その他-1 宣言と行動に差異があった。まだ処理は行っていない。

具体例	・「ホップのこだわりハチマキをつけます」と宣言しながら、グッズ「ホップのバッグ」を手札から出した。 ・「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」を手札から出した。
ペナルティ	なし
対応方法	宣言と異なるカードを手札にもどし、宣言/行動の前にもどす。
考え方	宣言と行動に差異があり、その処理がまだ行われていない場合、宣言/行動の前にもどす。

その他-2 宣言と行動に差異があった。既に処理を行っている。

具体例	・「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、山札を見た。 ・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「スクリューダイブ」を宣言しながら「リューノバスター」の処理を行い、闘エネルギーを2個トラッシュした。
ペナルティ	なし
対応方法	既に行っている処理を正として処理を続行させる。 具体例ではサポート「タケシのスカウト」、ワザ「リューノバスター」を使うことを正とし、処置を続行させる。
考え方	宣言と行動に差異があり、既に処理が行われている場合、処理をしている内容を正として続行する。

その他-3 宣言と行動に差異があった。既に処理を行っているが、その処理を行う条件を満たしていない。

具体例	・「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」がない。
ペナルティ	「1-4. 本来できない行動」を参照
修復方法	「1-4. 本来できない行動」を参照
考え方	既に処理を行っているがそのカードが手札にないなど、その処理を行うための条件を満たしていない場合「1-4. 本来できない行動」として対応する。

その他-4 複数枚のカードを同時に使用した。

具体例	・グッズ「なかよしポフィン」を2枚手札から出し、同時に使おうとした。 ・グッズ「なかよしポフィン」とグッズ「ポケパッド」を手札から出し、同時に使おうとした。
ペナルティ	なし
対応方法	カードを1枚ずつ使わせる。 ちがう種類のカードを同時に使おうとしていた場合は、どちらのカードを先に使うかを確認し、先に使うカードの効果を処理させる。 ※その直後に2枚目のカードを使うことを強制させる必要はない。
考え方	

その他-5 終了コール時点で勝敗がついていなかった場合の番の追加の判断①（1試合1ゲーム先取のスイストドロー方式）

具体例	・後攻の番に終了コールが鳴った。ワザ、使うと番が終わる効果、番を終了することの宣言は行っていない。
対応方法	プレイ中の後攻プレイヤーの番の終わりで終了となり、番の追加はされない。

その他-6 終了コール時点で勝敗がついていなかった場合の番の追加の判断②（1試合1ゲーム先取のスイストドロー方式）

具体例	・後攻プレイヤーのワザの宣言終了後に終了コールが鳴った。 ・後攻プレイヤーが、グッズ「おとりよせボックス」など、使うと自分の番が終わるカードや効果の宣言終了後に終了コールが鳴った。 ・後攻プレイヤーが、ワザを使わずに番を終了することを伝えた後に終了コールが鳴った。
対応方法	先攻・後攻プレイヤーにそれぞれ番を追加する。
考え方	後攻プレイヤーによるワザの宣言、番が終わる効果の宣言、番を終了する宣言の終了後に終了コールが鳴った場合、既にその後攻の番が終わるための判断が終了していると見なす。 ※ワザの効果で何らかの選択をしている場合でも、ワザの宣言が終わっていれば同様の判断。 その後の先攻の番・後攻の番の終わりまで番を追加する。

その他-7 終了コール後、後攻の番の終わりまでのコミュニケーションの注意点

具体例	・終了コールが鳴った後の番の最中、プレイヤーが対戦相手に「勝つ手段はありますか？」などの問い合わせをした。 ・終了コールが鳴った後の後攻の番の最中、もう番がこない先攻プレイヤーが対戦相手に「手札にボスの指令があります」などのアピールをした。
ペナルティ	なし（口頭での注意）
対応方法	どちらかの選手が投了しない限り両者敗北になり得るタイミングでの勝利手段に関する言及は、競技向けフローラルルにて禁止されている「不正行為による対戦結果の操作」につながる可能性があるとして、口頭注意の上でそれ以上の会話を止める。

過去のスタンダードレギュレーションの事例

1-5-11 サイドをとり忘れた。 とり忘れたまま手札の枚数が変動した。

具体例	・サイドをとり忘れてから、サポート「ナンジャモ」で本来よりも1枚多く引いたときにサイドのとり忘れに気づいた。
ペナルティ	警告
修復方法	誤りがおこった時点への巻き戻しはせず、とり忘れたサイドのカードを本来移動するべき場所に移動させる修復を目指します。 ①取るべきサイドのオモテを持ち主は確認する ②山札の下に置いたカード群を、他の山札と混ざらないように分ける。 ③山札の下に置いたカード群と、取るべきサイドを混ぜる。 ④余分に手札に加えた枚数のカードを手札から無作為に選んで山札と混ぜる。 ⑤山札の下に置いたカード群を山札の下に戻す。

ポケモンカードゲーム ペナルティチャート Ver.1.3

最終更新日: 2026.01.30

ペナルティの種類: 注意 < 警告 < サイドペナルティ1枚 < サイドペナルティ3枚 < 敗北 < 失格 < 出場停止

▼適切なペナルティの判断・修復のためにヒアリングで確認すべき項目

修復対象	確認事項	具体事な確認例	ペナルティの判断・修復方法
余分に見てしまった山札/サイドのカード	サイドにあるカードが分かる状態か	・グッズ「ポケパッド」などで、既に山札/サイドを確認済みか	サイドにあるカードがわかる状態であれば、追加の情報は得ておらず、ペナルティは基準の通りを検討 サイドにあるカードがわからない状態であれば、追加の情報を得たとしてサイドペナルティ1枚以上を検討
山札	山札内に位置が確定されたカードがあるか	・スタジアム「夜のアカデミー」やサポート「ゴヨウ」など、山札の上や下の一部を固定する効果が使われているか	山札の位置が確定している部分を保持し、それ以外の部分を切る
手札	手札にあったことをお互いに認識できているカードがあるか	・グッズ「ハイパーボール」などで対戦相手に見せて手札に加えたカードがあるか	該当カードは手札に戻す

分類	項目	パターン	事象	修復 / 対応	ペナルティ
プレイヤー	1-1. 余分なカードを見た	A	山札またはサイドの中身を全く見ていない時のエラー 対戦準備中、サイドを置く際に誤って1枚オモテが見えてしまった。	見えてしまったカードとサイドをすべて山札にもどして切る。 その後、改めてサイドを置き直す。	警告
		B	山札またはサイドの中身を既に見ている 山札を上から2枚見る効果を使い、3枚見てしまった。 既にグッズ「ポケパッド」を使っている。	余分に見てしまったカードを山札にもどして切る。	警告
		C	対戦相手のカードを見た 対戦相手の山札を切る際、誤って数枚のカードのオモテが見えてしまった。	見えてしまったカードを山札にもどして切る。	警告
1-2. 余分なカードを手札に加えた	A	A	手札に加えたカードが元の手札と混ざった 山札を上から2枚引く効果を使い、3枚引いてしまった。	手札からランダムに1枚選び、山札に戻して切る。	サイドペナルティ1枚
		B	手札に加えたカードが元の手札と混ざっていない サポート「ゼイユ」を使って自分の手札を全てトラッシュしたあと、6枚引いてしまった。	手札からランダムに1枚選び、山札に戻して切る。 ※ただし元の手札と混ざっていないため、ペナルティの格下げを行う。	警告 ※格下げ
		C	任意のカードを選んで加え、元の手札と混ざった 好きなカードを1枚選ぶ効果を使い、2枚選んでしまった。	手札からランダムに1枚選び、山札に戻して切る。 ※任意のカードを加えた場合は発生する利益が大きいため、格上げを行う。	サイドペナルティ3枚 ※格上げ
		D	サイドから手札に加えたカードが元の手札と混ざった 「レガシーエネルギー」がついている相手のポケモンexをきざつさせ、サイドを2枚とて手札と混ぜてしまった。	手札からランダムに1枚選び、サイドに戻して切った後、サイドを並べ直す。	サイドペナルティ1枚
1-3. 非公開のカードを混ぜてしまった	A	A	山札内に位置が確定されたカードがあるべき状態を崩した サポート「ゴヨウ」を使い、誤って手札と山札を混ぜてしまった。	山札を改めて切ってから、サポート「ゴヨウ」で引くべき枚数の山札を引かせる。	サイドペナルティ1枚
		B	手札と山札を誤って混ぜてしまった シャッフルの際、誤って手札を山札に混ぜてしまった。	混ぜてしまう前の手札の枚数を確認する。お互いに認識できる枚数が特定できない場合、お互いに認識できる最小枚数を元の手札の枚数とする。 山札を切ってから、元の手札の枚数になるよう山札を引かせる。	サイドペナルティ1枚
1-4. 本来できない行動	A	A	巻き戻しをしても非公開情報の変動がない グッズ「ポケギア3.0」を使い、エネルギーカードを手札に加えようとした。	見ている7枚から改めてサポートを選ばせる。	警告
		B	巻き戻しをしても非公開情報の変動がない ワザに必要なエネルギーが足りない状態でワザを使い、ワザのダメージと効果の処理を行ってしまった。	ワザのダメージと効果の処理を取り消し、ワザを使う前まで戻す。 ※プレイヤーはワザを使う以外の行動もできる状態となる。	警告
		C	本来得られない非公開情報を得た グッズが使えない状況で、グッズ「おはやし笛」を使って相手のデッキの上から5枚をオモテにしてしまった。	グッズ「おはやし笛」は持ち主の手札に戻す。 オモテにしてしまった5枚のカードをジャッジが相手の山札にもどして切る。	サイドペナルティ1枚 ※格上げ
		D	結果「余分なカードを手札に加えた」状態 ワザに必要なエネルギーが足りない状態でワザを使い、相手のバトルポケモンがきざつしたのでサイドを1枚取って手札に混ぜた。	手札からランダムに1枚選び、サイドに戻して切った後、サイドを並べ直す。	サイドペナルティ1枚 ※格上げ
1-5. 処理忘れ	A	A	その場で正せば修復できる 場にスタジアムが2枚出ている。	先に出ていたスタジアムをトラッシュさせる。	警告
		B	結果「余分なカードを見た」状態 相手の番に自分のバトルポケモンがきざつした後、次のバトルポケモンを出す前に、山札の1番上を見てしまった。	見てしまった山札の1番上のカードを山札にもどして切る。 バトルポケモンを出させてから改めて番を始めさせる。	警告
		C	結果「余分なカードを手札に加えた」状態 相手の番に自分のバトルポケモンがきざつした後、次のバトルポケモンを出す前に、山札を引いて手札に加えてしまった。	引いてしまったカードはそのままとし、バトルポケモンを出して進行してもらう。	サイドペナルティ1枚 ※格上げ
1-6. ダメージの誤り	A	A	その場で正せば修復できる 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。 相手の番になり、誤りに気付いた。	正しいダメージとなるようダメカンの数を修正。 ※ダメカンの数を修正する前に相手のプレイは巻き戻さない。	警告
		B	結果「余分なカードを手札に加えた」状態 ダメージの計算を誤り、本来きざつしないポケモンをきざつさせたと思い、サイドをとってしまった。	手札からとってしまったサイド枚数分ランダムに選び、サイドに戻して切った後、サイドを並べ直す。 きざつの処理でトラッシュに移動したポケモンを場に戻し、正しい数のダメカンをのせる。	サイドペナルティ1枚 ※格上げ
		C	複数の非公開情報が本来のゲーム進行から逸脱 1-6.Bの後、複数のプレイが進行し、ゲームの完全性を担保した復元が難しい状況。	修復は行わず、ダメージの誤りによってきざつ処理を行ったポケモンはきざつしたものとして進行する。	サイドペナルティ3枚 ※格上げ

分類	項目	パターン	事象	修復 / 対応	ペナルティ
ブ レ イ エ ラ ー	1-7. 対戦準備の誤り	A	対戦開始直後にサイドの枚数が多い事に気づいた サイドを本来の枚数よりも多く置いて対戦を開始した。	サイドからランダムに多い枚数分選び、山札に戻して切る。	警告
		B	サイドの枚数が多い事に対戦が進行してから気づいた 複数のカードをプレイして、ワザ宣言をしてサイドを取ろうとした時に、多く置いてあることに気づいた。	サイドからランダムに多い枚数分選び、山札に戻して切る。	サイドペナルティ1枚 ※格上げ
		C	サイドの枚数が少ない サイドを本来の枚数よりも少なく置いて対戦を進行していた。既にグッズ「なかよしポップ」など、特定のカードを選択する効果を使っている。	山札の上から不足分のサイドを置き、サイドをランダムにする。 ※サイドが少ない状況で特定のカードを山札から選択する効果を使っていたため格上げ	サイドペナルティ1枚 ※格上げ
1-8. 不十分な シャッフル		A	オモテを見ながらのカードの並べ替え 山札を見ているときに、カードの並べ替えをした。	充分なシャッフルを行わせる。	警告
		B	対戦相手へのシャッフル依頼の不当な省略 山札を見る効果を使い、自分が山札を切ったあとに対戦相手に切ってもらわずに進行しようとした。	対戦相手にも山札を切ってもらう。	警告
		C	シャッフルの不当な省略 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。	手札からランダムに1枚選び、山札に戻して切る。	サイドペナルティ1枚 ※格上げ
1-9. カードを 落とした		A	いつどこから落ちたカードかわかる 対戦中にカードを落としてしまった。	どこから落ちたカードかを両プレイヤーに確認し、元の場所に戻す。	注意
		B	いつどこから落ちたか不明 対戦中、カードが床に落ちていた。いつから落ちていたか分からず、どこから落ちたカードかもわからない。	落ちていたカードをジャッジが山札に戻して切る。	サイドペナルティ1枚 ※格上げ
1-10. 遅いプレイ	A	遅いプレイ(初回) 公開情報が増えていない状況で対戦の進行が止まっていた。	対戦を進行してもらう。 遅いプレイが繰り返されるようなら警告を検討する。	注意 ※初回は格下げ	
1-11. 対戦相手の プレイヤーの 見逃し	A	対戦相手のプレイヤーを見逃し、手札を山札に混ぜた 相手が同じ番に2枚目のサポート「ジャッジマン」を使ったとき、本来使えないことを指摘できず、手札と山札を混ぜてしまった。	混ぜてしまう前の手札の枚数を確認する。お互いに認識できる枚数が特定できない場合、お互いに認識できる最小枚数を元の手札の枚数とする。 山札を切ってから、元の手札の枚数になるよう山札を引かせる。	警告	
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	A	対戦開始前のデッキシールドトラブル 対戦準備中、デッキシールドが破損し、その場でジャッジが呼ばれた。	該当のデッキシールドを予備のデッキシールドと交換させ、他のデッキシールドと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、対戦準備を続けてもらう。	注意 ※格下げ
		B	対戦中のデッキシールドトラブル 対戦中、デッキシールドが破損し、その場でジャッジが呼ばれた。	トラブルのポケモンのどうぐのカードなど、その対戦中に別の場所に移動しないであろうカードのデッキシールドと交換する。対戦終了後に予備のデッキシールドと交換させる。	注意 ※格下げ
		C	規則性がない 一部のカードの反りが大きく、他のカードとの区別がついてしまう。 反っているカードに規則性はない。	反りが大きいカードについて、以下のような対応でカードの区別がつかないようにしてもらう。 ・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替えてもらう。 ・マスター・ジャッジが代用カードを発行する。	警告 ※格下げ
	D	規則性がある 一部のカードの反りが大きく、他のカードとの区別がついてしまう。 反っているカードがすべてエネルギーであり、悪用によって得られる利益がないようにしてもらう。	「敗北」が科された以降も対戦を行う場合、反りが大きいカードについて、以下のような対応でカードの区別がつかないようにしてもらう。 ・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替えてもらう。 ・マスター・ジャッジが代用カードを発行する。	敗北	
2-2. デッキ/デッキリ ストの問題		A	デッキリストとデッキの内容が異なる 事前登録されたデッキリストと実際に対戦で使用したデッキの内容が異なる。	「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。	敗北
		B	デッキ枚数の誤り デッキが60枚ではない状態で対戦を行っていた。	—	敗北
		C	使用できないカード(ウラ面が使用できるカードと異なる) まえのウラ面のカードや、日本語以外のカードが入っていた。	—	敗北
		D	使用できないカード(ウラ面が使用できるカードと同じ) ポケモンカードゲーム Classicのカードや、「ポケモンカードe」シリーズのカードが入っていた。	対戦終了後に使用できるカードにいれかえる。 交換するカードがない場合、マスター・ジャッジが代用カードを発行する。	なし ※格下げ
2-3. 遅刻		A	遅刻 対戦開始時点で着席していなかった。	—	敗北
		B	正しい対戦卓で対戦をしていない 誤った席に着席し、本来の対戦相手とは異なるプレイヤーと対戦した。 ※正しい席に着席していたプレイヤーは不戦勝	—	敗北
2-4. アドバイス 行為		A	他者からの情報を得た 観戦中、対戦中のプレイヤーに対し、プレイの指摘や助言を行った。	観戦者、指摘や助言を受けたプレイヤーの両者がペナルティ対象。	敗北
		B	遊びかたに関するメモの持ち込み 特殊状態についてのメモがダメカンケースの裏に書かれていた。	その場でメモを取り除いてもらう。 公式のプレイマットに書かれているものについては指摘不要。	警告 ※格下げ
		C	戦略に関するメモの持ち込み 特定のデッキに対する戦い方のメモがダメカンケースの裏に書かれていた。	—	敗北