포켓몬 카드 게임 플로어 룰 Ver.2.5

시작

「포켓몬 카드 게임 플로어 룰」은, 이벤트에 참가하는 모두가 기분 좋게 포켓몬 카드 게임 배틀을 즐길 수 있도록 정해진 포켓몬 카드 게임 이벤트의 공통 된 룰입니다. 대전의 승패에 연연하지 않고 이벤트에 참가한 모두가 기분 좋게 포켓몬 카드 게임을 즐길 수 있도록 서로가 룰을 지키고 멋진 이벤트를 만들어 갑시다!

목차

제1장 이벤트에 참가하는 모두에게
제2장 플레이어 모두에게
제3장 관전자의 모두에게
제4장 저지에 대해서
제5장 사용할 수 있는 카드에 대해서
제6장 카드 실드에 대해서
제7장 덱을 섞는 행위에 대해(셔플에 대해서)
제8장 대전의 종료 및 승패에 대해서
제9장 대회 도중 기권에 대해서
제10장 부정행위에 의한 대전결과의 조작에 대해
제11장 패널티에 대해

제1장 : 이벤트에 참가하는 모두에게

포켓몬 카드 게임의 이벤트에 참가하는 모두는 서로를 존중하고 배려하는 마음을 갖고 상대를 대해야 하는 것을 기억합시다.

제2장 : 플레이어 모두에게

플레이어 모두는 정해진 룰이나 매너를 지켜 서로가 기분 좋게 대전이 이루어질 수 있도록 페어 플레이를 해야 합니다. 그러기 위해서 대전상대에게 항상 배려하는 마음을 가지고 상대를 대하는 것이 필요합니다.

대전에 관련된 매너에 대해 플레이어 모두는 아래의 사항을 항상 염두에 두고 플레이 해야 합니다.

- 대전 전에 인사와 악수를 하고, 대전 후에도 인사하도록 합시다.
- 대전중에 기술이나 효과의 선언은 확실하게 진행하고 대전 상대도 확실히 대답하도록 합시다.
- 대전중에 대전상대나 저지(또는 스탭)에게 알기 쉽도록 카드나 소지품을 확실히 정리하며 플레이 할 수 있도록 합시다.
- 대전상대의 카드를 정중하게 다루도록 합시다. 또한, 대전상대의 카드(배틀필드나 벤치, 트래쉬의 카드)를 확인하는 경우에는, 대전상대의 허가를 얻어 진행합니다.
- 카드의 지시가 없는 한, 마음대로 대전상대의 패나 덱을 몰래 봐서는 안됩니다.
- 대전상대가 불쾌감을 느낄 수 있는 행위를 해서는 안됩니다.
  (예 : 큰 목소리를 낸다. 상대의 험담을 한다. 일부러 시간을 끌면서 플레이를 한다. 등)
- 대전중에 자리를 비우는 경우에는, 대전상대와 저지(또는 스탭)에게서 허가를 받고 움직여야 합니다.

대전중에 룰에 관한 의문이 발생하는 경우, 플레이어 모두는 저지(또는 스탭)을 불러, 그 의문점에 대해서 확인하는 것이 가능합니다. 그 때에, 플레이어 모두는 저지(또는 스탭)에 의해 정해지는 내용에 따라야만 합니다. 그러나 저지의 판정에 불복하는 경우에는 플레이어 모두는 다른 저지에게 저지판단을 요청할 수 있습니다. 플레이어 모두의 요구에 대한 최종적인 결정권은 저지측에게 있습니다.

제3장 : 관전자 모두에게

대회를 관전하는 경우에는, 대전이나 대회의 운영에 지장이 생기지 않도록 대회에서 정해진 구역에서 매너를 지키며 관전하도록 합시다. 이것을 지키지 않는 경우에는 저지(또는 스탭)의 판단에 의해, 관전을 금지시킬 수 있는 경우가 있습니다.

제4장 : 저지에 대해서

모든 저지는 정해진 룰을 지키고, 공정하고 원만한 대회를 운영이 이루어질 수 있도록 이벤트에 참가하는 모두와 스탭과 함께 협력하지 않으면 안됩니다.

또한, 모든 플레이어의 모범이 될 수 있도록 신사적인 대응이 요구됩니다. 모든 저지는, 자신이 룰을 모두 숙지하지 않았거나, 플레이어의 부정행위, 또는 부정이나 의심스러운 행위를 발견한 경우에는 이것에 개입하여 지적, 정정하는 것이 가능합니다.

그 외에 대회에 있어서, 헤드저지가 놓여지는 경우가 있습니다. 헤드저지는 해당하는 대회의 룰 판단에 대한 최종결정권을 가집니다.

제5장 : 사용할 수 있는 카드에 대해서

플레이어는, 대회 마다의 레귤레이션(대회에 따라 정해지는 룰)에서 정해지는 카드를 사용해야 합니다.
어떠한 대회에서도 위조된 카드(복사품이나 손으로 그린 대용카드 등을 포함)을 사용할 수 없습니다.
카드의 앞면, 뒷면, 측면에 같은 덱 내에 다른 카드들과 구별될 수 있는 상처, 오물, 표식, 휨 등이 있는 경우에는 저지의 판단에 의해 대회에서 사용할 수 없는 경우가 있습니다. 단, 카드 실드를 사용하는 것으로 구별할 수 없는 경우에는 사용할 수 있습니다.
※ 대회에 따라, 사용할 수 있는 카드 실드의 조건이 정해지는 경우가 있습니다.

제6장 : 카드 실드에 대해서

플레이어는, 대회 마다의 레귤레이션이 정해진 카드 실드를 사용합니다. 단, 반드시 카드 실드를 사용해야하지는 않습니다.
대회에 있어서, 저지에게 카드 실드가 사용할 수 없는 것이라고 판단된 경우 플레이어는 더욱 적절한 카드 실드로 교환하거나, 또는 카드 실드 없이 대전을 할 지를 선택해야 합니다.

※대회에 따라서는 대회 주최측이 지정하는 카드실드의 사용을 의무화하는 경우도 있습니다.

제7장 : 덱을 섞는 행위에 대해서(셔플에 대해서)

덱을 섞는 행위(셔플하다)란, 덱의 카드의 순번을 서로의 플레이어가 알 수 없도록, 충분히 랜덤이 될 수 있도록 잘 섞는 것을 말합니다.

모든 플레이어의 덱은 각각의 대전이 시작될 때마다, 대전 중에「덱을 섞다」가 지정된 직후에 충분히 랜덤이 될 수 있도록「섞인 상태」(셔플 된 상태)로 만들지 않으면 안됩니다. 덱을 섞을 때(셔플할 때)에 부정한 조작을 한 경우에는 엄중한 패널티를 부여할 수 있는 대상이 됩니다.

※패널티에 대해서는 제11장에 자세히 적혀 있습니다.

①플레이어가 덱을 섞는(셔플하는)것에 대해서

-플레이어는 자신의 덱의 카드가 충분히 랜덤이 될 수 있도록, 만족할 때까지 덱을 섞을 수(셔플할 수)있습니다. 단, 대전상대에게 보일 수 있는 위치에서 적절한 시간 내에 행해야 하며, 카드에 상처를 내거나 안을 보지 않도록 주의하여야 합니다.

-플레이어는 대전상대가 상대의 덱을 섞은(셔플한)후에, 그 덱을 다시 섞는 것(셔플하는 것)이나 컷※을 할 수 있습니다. 이 때, 플레이어는 상대의 카드를 상처내거나 안을 보지 않도록 주의하고, 빠르게 진행해야 합니다.

※'컷'이란 (덱의 위를 일부를 2개로 나누어, 나눈 덱을 다른 쪽의 덱의 밑에 놓는 것입니다. 3개 이상으로 나누면 컷이 아니라 덱을 섞는 행위(셔플)로 간주합니다.

-플레이어는 자신의 덱을 섞은(셔플한)후에, 대전상대가 덱을 다시 섞을 수 있도록(셔플할 수 있도록), 또는 컷 할 수 있도록 권합니다. (대전상대는 이것을 요구할 수 있습니다) 대전상대가 덱을 다시 섞거나(셔플하거나) 컷 한 후 플레이어는 자신의 덱을 섞거나(셔플하거나) 컷할 수 없습니다.

②저지가 덱을 섞는(셔플하는)것에 대해서

저지는 플레이어의 요구에 응해 또는 저지의 판단에 있어서 플레이어의 덱을 섞을 (셔플할)권한을 가지고 있습니다.

-플레이어는 어느 쪽의 덱이 충분히 랜덤하게 섞이지 않았다고(셔플되지 않았다고)느낀 경우나, 순서대로 행해지지 않은 경우에는 저지를 불러 그 덱을 섞을 것을(셔플할 것을)요구할 수 있습니다. 저지가 덱을 섞은(셔플한) 후, 플레이어는 덱을 섞거나(셔플하거나) 컷할 수 없습니다.

제8장 : 대전의 종료 및 승패에 대해서

대전의 종료 및 승패에 대해서는 대회마다 정해진 레귤레이션에 따라 결정됩니다.

레귤레이션은 선수증 등에 시합의 결과와 함께 플레이어와 그 대전상대의 서명이 요구되는 경우, 한 번 서로의 서명이 이루어진 대전결과에 대해서는 경기 결과를 되돌릴 수 없습니다.

단, 대전종료 이후라도 부정한 행위가 발각되어 그것이 인정된 경우, 또는 그에 따라 이후의 대회운영에 현저한 영향이 있는 경우, 대회 주최측의 판단에 따라 대전결과의 정정과 정정전의 대전결과에 따른 일체의 권리를 박탈하는 경우가 있습니다.

제9장 : 대회 도중 기권에 대해서

대회 도중에 기권을 희망하는 플레이어는 저지(또는 스탭)에게 그 이유를 알리고, 허가를 받지 않으면 안됩니다. 대전상대가 발표된 후 대전이 시작하기 전에 기권을 결정하는 플레이어는 그 대전을 부전패로 하여, 그 후 대회에서 기권한 것이 됩니다.

제10장 : 부정행위에 의한 대전결과의 조작에 대해서

플레이어는 어떠한 대회에 있어서도, 대전상대와 상담하여 시합결과를 결정, 또는 흠을 내는 행위를 해서는 안됩니다. 대전결과를 부정하게 조작한 경우, 엄중한 패널티를 받는 대상이 됩니다.

※패널티에 대해서는 제11장에 자세히 적혀 있습니다.

제11장 : 패널티에 대해서

이「포켓몬 카드 게임 플로어 룰」이나「놀이 방법 설명서」, 대회마다의 레귤레이션에 적혀있는 것을 지키지 않는 경우, 저지 또는 그 이벤트나 대회의 주최자(이하「저지 또는 대회주최자」)의 권한에 의해, 패널티가 부과되는 경우가 있습니다.

패널티는 이벤트나 대회의 레벨, 또는 룰 위반의 정도나 상황에 따라 저지 또는 대회주최자가 판단하여 부과됩니다.
또한, 패널티가 부과된 후에 룰 위반이 반복해서 이루어지는 경우에는 더욱 엄중한 패널티가 부과되는 경우가 있습니다.

「패널티의 종류와 적용의 원칙」

※이하 ①~⑤의 패널티의 적용의 예는, 어디까지나 예입니다. 같은 위반 사항이어도 저지 또는 대회주최자의 판단에 의해 더욱 가벼운(또는 무거운)패널티가 부과되는 경우가 있습니다.

①【주의】

「주의이하」는, 대전의 승패에 영향을 주는 일 없이, 대전의 올바른 국면으로 되돌리는 것이 가능하거나 한 쪽의 플레이어가 특별히 유리한 상태가 되지않는 위반에 대해서 부과됩니다.

(위반 예)

· 실수로 자신의 덱의 가장 위의 카드, 또는 프라이즈 1장을 앞면으로 해버렸다.

· 상대의 확인을 받지않고 플레이를 진행해버렸다.

· 상대가 프라이즈 가져가는 것을 깜박하고 지나가버렸다. 등

②【경고】

「경고」는, 대전을 올바른 국면으로 되돌리는 것이 가능하나, 대전의 승패에 영향을 줄 가능성이 있는 경우, 또는 「주의」가 수 차례 이루어진 후, 다시 「주의」에 해당하는 룰 위반이 반복된 경우에 부과됩니다.

※이 패널티가 내려진 경우, 맞춰서 「패에 패널티」가 부과되는 경우가 있습니다.
(위반 예)
· 실수로, 여분의 카드를 뽑았다. 등
· 정해진 대전시간 안에 승부가 나지 않을 정도로 늦은 플레이를 계속했다.
· 포켓몬을 기절시켰는데 프라이즈 가져가는 것을 잊고 진행해버렸다. 등

③【프라이즈 패널티】

「프라이즈 패널티」는 대전을 올바른 국면으로 되돌리는 것이 어려운 경우, 부과됩니다.
그 외에, 「경고」가 부과된 후, 다시 「주의」 또는 「경고」에 해당하는 룰 위반이 반복된 경우에도, 이 패널티가 부과되는 경우가 있습니다.
이 패널티가 부과된 경우, 저지 또는 대회주최자의 판단에 의해 패널티를 받은 플레이어의 대전상대는 자신의 프라이즈에서 카드를 뽑는 것이 가능합니다. 이 때에, 프라이즈를 뽑는 카드의 장수는 저지나 대회주최자가 위반에 영향을 주는 상황에 따라 판단합니다.
(위반 예)
· 실수로 카드의 효과 이외에, 패나 트래쉬의 카드를 덱에 넣은 후 섞어버렸다.
· 실수로 같은 차례에 2번째의 서포트를 사용하여 그대로 플레이를 진행해버렸다.
· 카드의 효과와 다른 플레이를 하여 진행해버렸다. 등

④「패배」

「패배」는, 그 행위가 대전중의 플레이 또는 대전의 결과에 중대한 영향을 미치고, 게다가 그 이상 대전을 계속하는 것이나 대전의 결과를 인정하는 것이 부적당하다고 저지나 대회주최자가 판단한 경우에, 부과됩니다. 이 패널티를 받은 플레이어의 그 대전은 「패」가 됩니다.

※서로의 플레이어에게 이 패널티가 부과된 경우, 양측 플레이어는 「패」가 됩니다.

(위반 예)
· 대전상대와 상의하여, 대전이나 대전결과를 부당하게 조작하였다.
· 덱 리스트와 실제의 덱의 내용에 차이가 있었다. 등

⑤「참가자격의 정지」

「참가자격의 정지」는 2가지의 종류가 있습니다. 플레이어의 행위가 대회의 공정성이나 대회운영에 대해, 눈에 보일정도로 중대한 영향을 끼치는 케이스가 발생한 경우에, 한 쪽 또는 양 쪽에 부과되는 패널티 입니다.

·「실격」

이 패널티가 부과된 플레이어는 이후의 대회에 대전을 계속할 수 없게되며, 대회의 수상에 대해서도 대상에서 제외됩니다.

(위반 예)
· 의도적으로 카드를 많이 뽑았다.
· 트래쉬에 있는 카드를 의도적으로 패로 되돌렸다.
· 플레이 시간을 의도적으로 늦게하여 그것이 승패에 영향을 주었다.
· 카드나 카드실드의 상처, 오물, 휨 등을 이용한 악질적인 마킹이나 덱의 카드를 순번대로 조작하는 등 대회의 공평성에 위반하는 행위를 했다. 등

·「자격정지」

이 패널티가 부과된 플레이어는 일정기간 (주)포켓몬코리아가 주최하는 이벤트에 참가하거나 방문하는 것이 금지됩니다.

(위반 예)
· 다른 참가자에게 위해를 가하거나, 대회비품을 고의로 파손하는 등, 미풍양속에 위반하는 행위를 했다. 등