배틀 규정

포켓몬 카드 게임의 룰에 대해서 설명한 '놀이방법 설명서'와는 별도로, 공식 이벤트 등의 배틀에서 사용하는 특별한 룰을 '배틀 규정'이라고 합니다. 주로 덱이나 프라이즈의 장수, 사용할 수 있는 카드, 대전시간 및 위반사항 등을 정하고 있습니다.

덱에 넣을 수 있는 카드

◆ ㈜포켓몬코리아에서 정식 발매되거나 배포된 카드만 넣을 수 있습니다.

◆ 배틀 규정에서 정한 '덱에 넣을 수 있는 카드' 이외의 카드를 넣으면 공식대회에서 실격 처리가 될 수도 있습니다.

◆ 덱에 넣을 수 있는 카드 확인 방법

카드의 왼쪽 아래에 표시된 "레귤레이션 마크"와 "시리즈 마크"로 확인할 수 있습니다.



"레귤레이션 마크"는 썬&문 시리즈 이후의 카드에 표시되어 있으며 레귤레이션을 관리하기 위한 마크입니다.

"시리즈 마크"는 어떠한 시리즈의 상품에 수록되어 있었는지를 표시하고 있습니다.

※XY 시리즈 이전 카드의 "시리즈 마크"는 카드 오른쪽에 표시되어 있습니다.

공식 레귤레이션

최신 카드를 중심으로 사용 범위를 지정한 레귤레이션입니다.

처음 시작하는 분들도 쉽게 시작할 수 있도록 하였으며 공식 대회에서 진행하는 레귤레이션입니다.

공식 대회에서 사용할 수 있는 카드

(레귤레이션 마크)

H・I・J

※카드의 왼쪽 아래에 표기된 레귤레이션 마크에 H, I, J 가 적힌 카드

◆ 예외

아래의 카드는「DP 시리즈」「BW 시리즈」「XY 시리즈」「썬&문 시리즈」「소드&실드 시리즈」또는 레귤레이션 마크가 A, B, C, D, E, F, G 의 카드이더라도「덱에 넣을 수 있는 카드」에 포함됩니다. 카드의 내용은 최신 카드에 적혀 있는 내용에 따릅니다.

개조해머	다크볼	럭키멧	마스터볼 (ACE SPEC)	몬스터볼
벌레회피스프레이	보스의 지령	상처약	성스러운분말	스크램블 스위치
에너지 갈아 달기	에너지 리사이클	에너지 전송	에너지 회수	이상한사탕
저지맨	좋은상처약	체렌	축하 팡파레	카운터 게인
쿡	크래시 해머	툴스크래퍼	포켓기어3.0	포켓몬 교체
포켓몬 캐처	포켓몬 회수 사이클론	포켓몬센터 직원	풍선	프리즘 에너지
하이퍼볼	기본 에너지 (풀, 불꽃, 물, 번개, 초, 격투, 악, 강철)			

※「보스의 지령」은 인물명, 일러스트 관계없이 같은 이름의 카드로서 취급합니다.

※ 덱에 넣을 수 없는 카드

아래와 같은 포켓몬 카드 게임 썬&문 이전 시리즈 제품 및 프로모 카드의 컬렉션 넘버가「/SM-P」,「/S-P」,「/SV-P」,「/M-P」로 끝나지 않는 카드는 덱에 넣을 수 없습니다.

※ 아래와 같은 카드도「덱에 넣을 수 없는 카드」에 포함됩니다.

- 한국어 이외의 카드
- 불법 유사 복제품 카드 / 손으로 그리거나 복사한 카드

※「60 장 덱 구성 규칙」에 어긋나는 덱을 사용하거나,「덱에 넣을 수 있는 카드」이외의 카드가 들어 있는 경우「패전」이상의 페널티를 받을 수 있으므로 대회 시작

전 반드시 다시 한번 자신의 덱을 확인하여 주십시오.

※ 대회 참가 중의 덱 변경

대회 도중에는 덱 및 구성 카드 일부를 바꿀 수 없습니다.

※ 마킹에 대해

카드의 앞면 및 뒷면에 다른 카드와 구별이 가능한 표시나 상처, 얼룩 등이 있는 경우 저지의 판단에 따라「마킹」으로 분류되어 사용을 할 수 없게 되거나「패전」이상의 페널티를 받는 경우가 있습니다.

그러나, 카드 실드를 사용하여 다른 카드와 구별할 수 없게 된 경우에는 해당 카드도 사용할 수 있습니다.

카드 실드를 사용하는 경우, 아래의「사용할 수 있는 카드 실드」항목의 조건을 만족하는 카드 실드를 사용해야 합니다.

※ 사용할 수 있는 카드 실드

플레이어는 자신의 카드를 보호하기 위한 목적으로 카드 실드를 사용할 수 있습니다.

(반드시 사용해야 하는 것은 아니지만 카드 실드를 사용하지 않아 손상된 카드가 마킹 등으로 문제가 발생되는 경우, 페널티를 받을 수 있습니다.)

아래의 기준을 만족하는 카드 실드만 사용할 수 있습니다.

◆카드 실드의 크기

카드 자체를 손상시키지 않고 1 장씩 넣거나 뺄 수 있는 크기의 카드 실드이어야 합니다.

하나의 덱에는 모두 같은 크기의 카드 실드가 사용되어야 합니다.

◆카드 실드의 뒷면(공통 면)

하나의 덱에는 뒷면이 같은 색상 및 디자인으로 제작된 실드 1 종류만을 사용해야 합니다.

(하나의 덱에 여러 종류의 카드 실드를 사용해서는 안 됩니다.)

디자인은 단색이거나 포켓몬 컴퍼니에서 판매하는 실드를 권장하고 있습니다.

뒷면이 거울같이 반짝거려 다른 카드가 비칠 수 있는 디자인의 카드 실드는 사용해서는 안 됩니다.
선정적이거나 폭력적인 이미지가 그려진 실드는 스텝에 의해 교체 요구할 수 있습니다.

◆카드 실드에 넣을 수 있는 것

카드 실드 1 장당 카드는 1 장씩만 넣어야 합니다.
카드 실드 1 장에는 이중 카드 실드를 사용할 수 없습니다. 카드 실드에 들어가는 카드는 모두 위아래가 뒤집히지 않도록 같은 방향으로 넣어야 합니다.

◆카드 실드의 상태

같은 크기 / 색상 / 디자인이라 하더라도 카드 실드 자체가 손상되어 구겨지거나 뒷면의 인쇄가 손상되는 등 상태가 변화되어 특정 카드를 구별할 수 있게 된 카드 실드를 사용해서는 안 됩니다.

◆카드 실드의 앞면(투명한 면)

앞면은 반드시 들어 있는 카드의 정보를 모두 확인할 수 있는 투명한 상태여야 합니다.
앞면에 스티커/펜 등을 이용하여 부가적인 표시를 해서는 안 됩니다.

◆사용할 수 없는 카드 실드

아래 카드 실드는 사용할 수 없습니다.

- 포켓몬 카드 게임 카드 실드「식스테일(알로라의 모습)」

※ 플레이어가 포켓몬 공식 대회에 적합하지 않은 카드 실드를 사용하고 있는 것이 확인될 경우, 저지는 다른 카드 실드로 교체하거나 카드 실드 없이 대전할 것을 요구할 수 있습니다.
만약 플레이어가 자신에게 유리한 결과를 만들기 위해, 악의적으로 부적합한 카드 실드를 사용하고 있다고 판단될 경우 저지는「패전」등의 페널티를 부과할 수 있습니다.

※「덱을 섞는다」의 행위에 대해서

"덱을 섞는다"는 카드의 순서를 서로의 플레이어가 알 수 없도록 섞는 것을 말합니다.
모든 플레이어는 대전이 시작할 때와 대전 중「덱을 섞는다」의 효과를 처리할 때, 서로의 플레이어가 덱의 순서를 알 수 없도록 덱을 충분히 섞어야 합니다. 매쉬 셔플※ 하는 것을 권장합니다. 덱을 섞을 때에 부정행위가 있을 경우, 강력한 페널티 대상이 되므로 주의하여 주십시오.

*매쉬 셔플: 덱을 반으로 나누어 카드의 끝을 맞대, 한 장씩 맞물리도록 밀어 넣은 후 하나로 모으는 방법

【플레이어가 덱을 섞는 행위에 대하여】

- 플레이어는 자신의 덱이 충분히 섞였다고 판단될 때까지 덱을 섞을 수 있습니다.
  (단, 대전 상대가 볼 수 있는 위치에서 적절한 시간 내에 덱을 섞어야 합니다.) 덱을 섞을 때, 카드에 부가적인 표시를 하거나 덱의 순서를 보는 경우 강력한 페널티 대상이 되므로 주의하여 주십시오.
- 플레이어는 대전 상대가 상대 자신의 덱을 섞은 후 그 덱을 다시 섞는 것이나 컷※을 할 수 있습니다.
  이때, 상대의 카드에 부가적인 표시를 하거나 덱의 순서를 보는 경우 강력한 페널티 대상이 되므로 주의하여 주십시오.
  *'컷'이란 덱을 2 개로 나누어, 나눈 덱을 다른 쪽 남은 덱의 밑에 놓는 것입니다. 3 개 이상으로 나누면 컷이 아니라 덱을 섞는 행위로 간주합니다.
- 플레이어는 자신의 덱을 섞은 후, 대전 상대에게 덱을 섞을 수 있도록 또는 컷 할 수 있도록 자신의 덱을 건네줍시다. (대전 상대가 먼저 요청할 수 있습니다.)
  대전 상대가 덱을 다시 섞거나 컷 한 후 플레이어는 자신의 덱을 섞거나 컷 할 수 없습니다.

【저지가 플레이어의 덱을 섞는 행위에 대하여】

저지는 플레이어의 요청, 또는 저지의 판단하에 특정 플레이어의 덱을 섞을 수 있습니다. 플레이어는 대전 상대의 덱이 충분히 섞이지 않았거나 위의 내용과 어긋나게 덱을 섞었다고 생각될 경우, 저지를 불러 대전 상대의 덱을 대신해서 섞어 줄 것을 요청할 수 있습니다. 저지가 섞은 덱은 플레이어가 다시 섞을 수 없으므로 주의하여 주십시오.

※ 제한 시간

예선: 스위스 라운드 (3 판 2 선승제)

3 판 2 선승제로 예선 스위스 라운드를 진행합니다. 각 라운드는 50 분 이내에 2 대전을 먼저 승리하는 플레이어가 그 경기의 승리자가 됩니다. 매치 중 제한 시간이 종료된 경우에는 아래의 내용을 따릅니다.

1) 게임의 종료는 종료 알림 시의 선수가 선공 플레이어라면 후공 플레이어의 차례까지 진행을 합니다. 종료 알림 시의 선수가 후공 플레이어라면 차례가 끝난 시점에서 승패가 결정됩니다. 포켓몬 체크 중에 종료 알림이 있을 경우에도 상기와 같이 진행합니다.
2) 제 1 게임중에 미종료 대전이 된 경우, 남은 프라이즈 장수가 적은 선수가 승리하게 됩니다. 남은 프라이즈 장수가 동일하다면 무승부가 됩니다.
3) 제 2 게임중에 미종료 대전이 된 경우, 양 플레이어 모두의 남은 프라이즈 장수가 3 장 이상 일 때 제 2 게임의 결과는 인정되지 않으며, 제 1 게임에서 이긴 플레이어가 경기에서 승리하게 됩니다. 어느 한 쪽, 혹은 양 플레이어 모두의 남은 프라이즈 장수가 2 장 이하일 때(2 장-1 장) 프라이즈가 적은 선수가 승리합니다. 남은 프라이즈 장수가 동일한 경우, 제 1 게임에서 이긴 플레이어가

매치에서 승리하게 됩니다.

4) 제 2 게임과 제 3 게임의 사이에 미종료 대전이 된 경우, 제 2 게임의 승자가 결정된 후, 제 3 게임의 선공, 후공이 결정되기 전에 제한시간이 된 경우, 무승부가 됩니다.

5) 제 3 게임중에 위의 미종료대전이 된 경우, 프라이즈 장수가 적은 선수가 승리하게 됩니다.
프라이즈 장수가 동일한 경우 무승부가 됩니다.

※ 당일 현장 운영 상황에 따라 제한 시간 및 대회 진행 방식이 변경되는 경우가 있습니다.

본선: 16 강 토너먼트 (3 판 2 선승제)

예선을 통해 선출된 16 인의 플레이어가 3 판 2 선승제로 16 강 토너먼트를 진행합니다. 각 라운드는 50 분 이내에 2 대전을 먼저 승리하는 플레이어가 그 경기의 승리자가 됩니다. 매치 중 제한 시간이 종료된 경우에는「승패 판정 3」에 따릅니다.

※ 당일 현장 운영 상황에 따라 제한 시간 및 대회 진행 방식이 변경되는 경우가 있습니다.

지각 규정

1) 선수가 각 라운드 시작 후 5 분 이내 지각: '경고' 페널티
2) 라운드 시작 후 5 분 이상 지각: '패전' 페널티
3) 선수가 저지의 허가 없이 대전의 시작을 늦추거나 대전의 자리를 벗어날 경우 그 선수의 패배입니다.
4) 양쪽 선수 모두 정해진 시간에 착석하고 대전한 경우에는 이하의 규칙에 의거하여 저지가 승패를 정합니다.

(대회 형식에 관한 용어)

- **매치** (경기) : 1 매치는 3 게임으로 구성되어 기본적으로는 먼저 2 승한 선수가 그 매치 승자가 됩니다.
- **게임** : 1 게임은 대전 1 회를 뜻합니다.

※ 승패 판정 1

대전의 승패는 [프라이즈를 모두 가져왔을 때], [배틀필드에 내보낼 수 있는 포켓몬이 없을 때], [자신의 차례의 처음에 덱에 카드가 남아 있지 않을 때]에 결정됩니다.

[프라이즈를 모두 가져왔을 때]

상대 플레이어의 포켓몬을「기절」시켜서 자신의 프라이즈를 모두 가져왔다면 그 플레이어의 승리입니다.

[배틀필드에 내보낼 수 있는 포켓몬이 없을 때]

배틀 포켓몬이「기절」등을 하여 배틀필드에서 없어진다면 벤치에서 대신할 포켓몬을 내보내야 합니다. 대신할 포켓몬을 내보낼 수 없는 플레이어는 패배하게 됩니다.

[자신의 차례의 처음에 덱에 카드가 남아 있지 않을 때]

자신의 차례 처음에 덱에서 카드 1 장을 뽑을 때, 덱에 카드가 1 장도 남아 있지 않아서 카드를 뽑을 수 없다면 그 시점에서 그 플레이어의 패배가 됩니다.

※ 덱이 없어진 시점에서 패배하는 것은 아닙니다.

하나 이상의 승패 조건이 동시에 일어난 경우, 보다 많은 조건을 만족시킨 플레이어가 승리하게 됩니다.
양 플레이어가 동시에 동일한 승패 조건을 만족시켜 무승부와 같은 상황이 발생하는 경우, 「서든데스」를 하여 승패를 결정하게 됩니다.

※ 서든데스 : 서로의 프라이즈는 6 장을 놓고 시작합니다. 가위바위보로 선공, 후공을 정한 뒤 대전을 시작하고 프라이즈를 먼저 1 장 적어지게 하는 플레이어가 승리하게 됩니다.

※ 승패 판정 2

매치의 종료

매치의 종료는 종료 알림 시의 선수가 선공 플레이어라면 후공 플레이어의 차례까지 진행을 합니다.
종료 알림 시의 선수가 후공 플레이어라면 차례가 끝난 시점에서 승패가 결정됩니다.
포켓몬 체크 중에 종료 알림이 있을 경우에도 상기와 같이 진행합니다. 대전이 끝난 시점에서 승패가 결정되지 않은 경우에는 미 종료 대전이 되어, 아래의 "미 종료 대전의 결과에 대해서"의 내용에 근거하여 승패를 결정합니다.

2 게임선취제(3 판 2 선승제) 매치의 미종료대전의 결과에 대해서

※ 승패 판정 3

제한 시간이 종료되면	
차례 중에 제한 시간이 종료된 경우	선공 플레이어의 차례 중 게임이 끝났다면 후공 플레이어까지 차례를 진행합니다. 후공 플레이어의 차례에 게임이 끝났다면 그 차례를 마치고 게임이 종료됩니다. 이때 제한 시간은 없습니다.
포켓몬 체크 중에 제한 시간이 종료된 경우	후공 플레이어 차례까지 진행합니다. 후공 플레이어 차례 이후, 포켓몬 체크 중이라면 게임이 그대로 종료됩니다.



제한 시간이 종료된 경우의 승패 판정	
① 첫 번째 대전 중 제한	양 플레이어의 프라이즈 장수를 비교하여 남은 장수가 적은 쪽이 경기 전체의 승리자가 됩니다. 프라이즈 장수가 같은 경우 현재 상황 그대로 대전을 계속해서 프라이즈 1 장을 먼저 적어지게 하는 쪽이 경기에서 승리하는 「연장전」을 진행합니다.

<table>
<tr><td>시간이 종료된 경우</td><td colspan="2">「연장전」에서 무승부의 상황이 발생한 경우 「서든데스」를 통해 프라이즈 1 장을 먼저 적어지게 하는 쪽이 경기에서 승리합니다. 또한 제 1 게임의 승자가 결정된 뒤에, 제 2 게임의 선공, 후공이 결정되기 전에 제한 시간이 된 경우, 제 1 게임의 승자의 승리입니다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">②두 번째 대전 중 제한 시간이 종료된 경우</td><td>양 플레이어 모두의 남은 프라이즈 장수가 3 장 이상일 때(3 장~6 장)</td><td>두 번째 대전의 결과는 인정되지 않으며, 첫 번째 대전에서 이긴 플레이어가 경기에서 승리하게 됩니다</td></tr>
<tr><td>어느 한 쪽, 혹은 양 플레이어 모두의 남은 프라이즈 장수가 2 장 이하일 때(2 장~1 장)</td><td>프라이즈가 적은 선수의 승리입니다.
양 플레이어 모두 남은 프라이즈가 동일한 경우, 현재 상황 그대로 대전을 계속해서 프라이즈 1 장을 먼저 적어지게 하는 쪽이 경기에서 승리하는 「연장전」을 진행합니다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">동시 기절로 서로 배틀필드에 포켓몬을 내지 못한 경우, 또는 동시에 마지막 프라이즈를 획득한 경우에는, 서든데스를 통해 두 번째 대전의 승패를 결정합니다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">만약 이러한 방법으로 각각 1 대전씩을 이긴 경우(1:1 상황인 경우)에는 「서든데스」를 통해 프라이즈 1 장을 먼저 적어지게 하는 쪽이 경기 전체의 승리자가 됩니다.</td></tr>
<tr><td>③세 번째 대전 중 제한 시간이 종료된 경우</td><td colspan="2"><①첫 번째 대전 중 제한 시간이 종료된 경우>와 같은 방법으로 세 번째 대전의 승자를 결정합니다.</td></tr>
<tr><td>④위의 경우에 해당하지 않는 경우</td><td colspan="2">기본적으로는 「서든데스」를 통해 경기 전체의 승자를 결정하지만, 해당 경기의 지연으로 인하여 전체 이벤트 일정에 영향이 있다고 판단이 되는 경우, 저지 판정에 따라 다른 방법으로 경기 전체의 승자가 결정될 수 있습니다.</td></tr>
</table>

※ 매치 중의 게임과 게임 사이의 준비도 제한 시간 안에 포함되며, 바로 앞 게임에서 패배한 플레이어는 다음 게임에서 선공과 후공 중 자신이 원하는 것을 선택할 수 있습니다.
(첫 번째 게임과 서든데스의 선공과 후공은 가위바위보로 결정합니다.)

서든데스

처음부터 대전을 다시 시작합니다. 프라이즈는 6 장을 놓고 시작합니다.
가위바위보로 선공, 후공을 정한 뒤 대전을 시작하고 먼저 프라이즈를 1 장 적어지게 한 선수가 매치의 승자가 됩니다.

로스타임

이하의 경우에는 로스 타임이 인정되며, 저지의 판단에 의해 시간이 연장됩니다.

1. 대전 중 저지 또는 스태프가 인정한 다음, 선수가 자리를 떠난 경우
2. 선수가 스태프에게 확인을 요구했을 때 스태프가 도착하고 나서 확인이 종료될 때까지의 시간이 3 분 넘었을 경우

※ 연장시간의 길이는 저지가 결정합니다.

선공과 후공을 정하는 방법

가위바위보로 순서를 정합니다. 이긴 선수가 선공과 후공을 결정합니다.

선공 플레이어는 첫 차례에 기술을 사용할 수 없습니다.

3 판 2 선승제의 경우, 이전 대전에서 패배한 선수가 선공과 후공을 결정합니다.

【ERRATA 안내】

아래의 카드들은 수정된 내용으로 플레이해주시기 바랍니다.

◆ 지하탐험대(화려한전설 038/040)

지하탐험대 → 땅밑탐험대

◆ 달코퀸 GX(035/SM-P)

퀸커맨드 GX → 퀸커맨드 GX

◆ 기라티나(SM7b 017/050)

특성 깨어진 문 - 이 카드가 트래쉬에 있다면 자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다. 이 카드를 벤치로 내보낸다. 그 뒤, 상대의 배틀 포켓몬 2 마리에게 각각 데미지 카운터를 1 개 올린다.

↓

특성 깨어진 문 - 이 카드가 트래쉬에 있다면 자신의 차례에 1 번 사용할 수 있다. 이 카드를 벤치로 내보낸다. 그 뒤, 상대의 벤치 포켓몬 2 마리에게 각각 데미지 카운터를 1 개 올린다.

◆ 기본 (풀) 에너지(SM8a)

카드명 : 기본 (페어리) 에너지 / 일러스트 : 기본 (풀) 에너지

→ 기본 (풀) 에너지로써 사용

◆ 킬가르도(SM11 041/094)

기술 트래쉬슬래시 - 자신의 트래쉬에 있는 아아템의 장수 × 10 데미지를 준다. 줄 수 있는 데미지는 아아템 13 장까지이다.

↓

기술 트래쉬슬래시 - 자신의 트래쉬에 있는 아이템의 장수 × 10 데미지를 준다. 줄 수 있는 데미지는 아아템 13 장까지이다.

※ 그 외의 주의사항

1) 대전 중에 놀이 방법 설명서, 공식 룰 혹은 메모를 확인하거나 휴대 기기(휴대전화 포함)를 조작하는 등 대전 결과에 영향을 끼치는 행위를 했다고 주최 측이 판단한 경우, 페널티를 받을 수 있습니다.

2) 대회장 내에서 모든 유저 간 현금 거래를 금지합니다. 현금 거래가 적발될 경우 참가 대회 실격 및 대회장에서 퇴장 처리됩니다.

※ 로스타임

◆ **「로스타임」이란, 특정한 경우에 한하여 저지가 제한 시간을 연장하는 제도입니다. 다음과 같은 경우에 로스타임이 발생할 수 있습니다.**

① 대전 중 플레이어가 저지의 판단/확인을 요청한 다음 저지가 해당 내용을 확인하여 답변하기까지 일정 시간이 이상이 소요되는 경우.

② 대전 시작 전, 혹은 대전 중 피치 못할 사정으로 저지에게 허락을 받아 대전 좌석을 일정 시간 이상 이탈하는 경우.

◆ 로스타임의 길이는 저지의 판단에 의해 결정됩니다.

◆ 로스타임이 발생한 경우, 해당 대전 좌석은 원래의 제한 시간이 종료된 이후에도 부여받은 로스타임의 길이만큼 추가적으로 대전을 진행하게 됩니다.

◆ 하나의 경기 중 여러 차례 로스타임이 발생한 경우 로스타임 전체를 합친 시간이 원래의 제한 시간에 추가됩니다. 로스타임까지 포함한 모든 제한 시간이 종료된 경우,「승패 판정 2」또는「승패 판정 3」에 따라 승패를 판정하게 됩니다.

※ 대전결과에 대해서

대전결과를 기록 및 제출하는 방식은 대회마다 정해진 방식에 따라 결정됩니다.
휴대 기기(휴대전화 포함) 또는 승패 결과지를 통해 시합의 결과와 함께 플레이어와 그 대전상대의 서명 또는 확인이 요구되는 경우, 한 번 서로의 서명 또는 확인이 이루어진 대전결과에 대해서는 경기 결과를 되돌릴 수 없습니다.
단, 대전종료 이후라도 부정한 행위가 발각되어 그것이 인정된 경우, 또는 그에 따라 이후의 대회 운영에 현저한 영향이 있는 경우, 대회 주최측의 판단에 따라 대전결과의 정정과 정정전의 대전결과에 따른 일체의 권리를 박탈하는 경우가 있습니다.

※ 대회 도중 기권에 대해서

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

※ 부정행위에 의한 대전결과의 조작에 대해서

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

※ 룰 판단에 대해

◆ **본 대회 중의 대전 진행은 기본적으로 양 플레이어간에 룰에 대한 확인을 통해 진행합니다.**

그러나 대전 중, 플레이어들 간에 룰에 관련되어 판단이 어려운 상황 혹은 의견이 다른 상황이 발생한 경우, 즉시 대전을 일시 중지하고 저지에게 문의하여야 합니다. 저지는 대회 규칙 및 공식 룰에 근거하여 문의 사항에 대한 판단을 내리고 계속해서 대전을 진행할 수 있도록 돕습니다.

저지를 통해 확인 받지 않고 진행하는 경우, 그 결과에 따른 모든 책임은 대전 중인 양 플레이어에게 있습니다.

◆ **관전중인 분 등, 대전 중에 플레이어 이외에는 저지에게 룰에 관련된 문의나 개입을 할 수 없습니다.**

◆ **만약 대전 중인 플레이어가 잘못된 룰로 대전을 진행하고 있거나 부정한 행위를 하고 있는 것을 저지가 발견한 경우, 별도의 요청이 없더라도 해당 대전에 개입하여 바른 룰에 따라 플레이할 것을 요구하고 수정할 수 있으며, 내용에 따라 페널티를 부과할 수 있습니다.**

※ 그 외의 주의사항

대전 중에 놀이 방법 설명서, 공식 룰 혹은 메모를 확인하거나 휴대 기기(휴대전화 포함)를 조작하는 등 대전 결과에 영향을 끼치는 행위를 했다고 주최측이 판단한 경우, 페널티를 받을 수 있습니다.

※ 페널티에 대해

플레이어가 대회 규칙 및 공식 룰에 어긋나는 행위, 혹은 이벤트 진행을 방해하는 행동을 하는 경우 현장의 저지는 다른 플레이어와 이벤트의 진행을 위해 페널티를 부과할 수 있는 권한이 있습니다. 페널티는 위반 내용의 중대함에 따라 다르며, 아래에 페널티의 종류와 그 예가 나와 있습니다.

같은 위반 행위라 할지라도, 반복적이거나 악의적으로 판단되는 경우 보다 무거운 페널티가 부과될 수 있습니다.

※ 페널티의 종류와 적용의 원칙

이하 패널티 적용의 예는 어디까지나 예입니다. 같은 위반 사항이어도 저지 또는 대회주최자의 판단에 의해 더욱 가벼운(또는 무거운) 패널티가 부과되는 경우가 있습니다.

◆ 주의

위반 정도가 크지 않고, 대전에 큰 영향을 미치지 않는 경우에 부과되는 페널티로 저지는 상황을 확인하여 재발되지 않도록 해당 플레이어에게 주의를 주고 대전을 계속 진행합니다.

(위반 예)

- 실수로 자신의 덱 가장 위의 카드 1 장을 보거나, 프라이즈 1 장을 보게 되는 경우
- 상대의 확인을 받지 않고 플레이를 진행해버렸다.
- 상대가 프라이즈 가져가는 것을 깜박하고 지나가버렸다. 등

◆ 경고

「주의」보다 위반 정도가 크지만 위반 내용을 수정하여 대전을 진행할 수 있는 경우에 부과되는 페널티입니다. 경고 내용은 당일 기록될 수 있으며, 누적되는 경우 「프라이즈 페널티」등 보다 무거운 페널티가 부과될 수 있습니다.

(위반 예)

- 정해진 장수 이상의 카드를 덱에서 뽑는 경우
- 정해진 대전시간 안에 승부가 나지 않을 정도로 늦은 플레이를 계속했다.
- 포켓몬을 기절시켰는데 프라이즈 가져가는 것을 잊고 진행해버렸다. 등

◆ 프라이즈 페널티

「경고」보다 위반 정도가 크거나, 위반 내용을 수정하여 되돌리기 어려운 경우 부과되는 페널티입니다. 「프라이즈 페널티」를 받은 해당 플레이어의 대전 상대는 자신의 프라이즈를 즉시 가져갈 수 있습니다. 이 경우, 가져가는 프라이즈 장수는 위반 정도에 따라 저지가 판단하여 결정하게 됩니다.

「프라이즈 페널티」에 따라 상대가 마지막 프라이즈를 가져가는 경우, 즉시 대전은 상대 플레이어의 승리로 종료됩니다.

(위반 예)

- 효과 없이 패나 트래쉬의 카드를 덱으로 되돌리고 섞어버렸다.
- 실수로 같은 차례에 2 번째의 서포트를 사용하여 그대로 플레이를 진행해버렸다.
- 카드의 효과와 다른 플레이를 하여 진행해버렸다. 등

◆ 패전

「프라이즈 페널티」보다 위반 정도가 크고, 위반 내용의 결과가 해당 대전의 결과에 중대한 영향을 미치거나 앞으로의 대전 진행을 어렵게 만드는 경우에 부과되는 페널티입니다. 해당 대전은 위반한 플레이어의 패배로 즉시 종료됩니다.
(내용에 따라 양 플레이어가 모두「패전」페널티를 받을 수도 있습니다)
「패전」페널티에 따라 패배하더라도, 페널티를 받기 전까지의 경기 결과는 모두 유효합니다.

위반 예)

- 「60 장 덱 구성 규칙」을 위반하거나「덱에 넣을 수 있는 카드」가 아닌 카드를 넣은 덱으로 대전을 진행
- 덱 리스트와 실제의 덱의 내용에 차이가 있었다.
- 대전상대와 상의하여, 대전이나 대전결과를 부당하게 조작하였다.
- 프라이즈 패널티에 해당하는 위반이 있었고, 이를 수정하여 되돌리는 것이 불가하며, 위반 내용이 해당 대전의 결과에 중대한 영향을 미치는 경우. 등

◆ 실격

「패전」보다 위반 정도가 크고 악의적이며, 이벤트 운영 전체에 영향을 줄 때에 부과되는 페널티입니다. 해당 대전은 위반한 플레이어의 패배로 즉시 종료되며, 해당 플레이어는 같은 이벤트에 다시 참가할 수 없도록 지속적인 기록이 남게 됩니다.

위반 예)

- 의도적으로 카드를 많이 뽑았다.
- 트래쉬에 있는 카드를 의도적으로 패로 되돌렸다.
- 카드나 카드 실드의 상처, 오물, 휨 등을 이용한 의도적인 마킹이나 덱의 카드를 순번대로 조작하는 등 대회의 공평성에 위반하는 행위를 했다.
- 상대 플레이어를 협박하여 승부를 조작하는 경우
- 다른 참가자에게 위해를 가하는 행위, 욕설을 내뱉고 고성을 지르는 행위, 대회비품을 고의로 파손하는 행위, 기타 미풍양속에 위반하는 행위 등

※ 관객의 책임에 대해

관객이란 ㈜포켓몬코리아에서 주최한 대회에 출전하지 않고 대회 회장에 있는 사람을 의미합니다. 보호자, 인솔자 및 대회에서 패배하여 탈락한 선수를 포함합니다.

관객 전원에게 요구 사항 :

- 어떠한 형태로도 매치 진행에 간섭하지 않을 것

- 플레이어를 방해하지 않도록 진행 중인 매치에서 적절한 거리를 유지할 것
- 매치가 진행되고 있는 테이블 근처에서 진행중인 매치에 대하여 발설하지 않을 것
- 매치에 참가중인 특정 플레이어의 패나 덱 구성 일부가 식별 가능하도록 사진을 촬영하거나 휴대 기기로 관찰하는 행위 금지
- 다른 참가자 및 관객, 대회 관계자에게 위해를 가하거나 대회 운영에 방해가 되는 일체의 행위 금지

매치 중인 선수의 관계자인 관객이 방해 행위를 한 경우, 선수 본인이 방해 행위를 한 것으로 취급하여 패널티 대상이 될 수 있습니다. 관객이 퇴장된 경우, 그 관객과 관계가 있는 선수가 실격 처리될 수도 있습니다.