

宝可梦集换式卡牌游戏

赛场规则 Ver.3.0.0

最后更新日：2024 年 7月8 日

序章

为了让所有活动参与人员皆能享受宝可梦集换式卡牌游戏（以下简称“宝可梦卡牌游戏”）对战乐趣，故制定《宝可梦集换式卡牌游戏赛场规则》，作为宝可梦卡牌游戏所有官方活动通用之规则。

请所有活动参与人员遵守此规则，一同完成一场成功的活动，于在乎对战结果的同时，也能享受宝可梦卡牌游戏的对战乐趣。

目录

- 第1章：致所有活动参与人员
- 第2章：关于选手
- 第3章：关于观赛者
- 第4章：关于裁判
- 第5章：关于赛事的用语
- 第6章：可使用的卡牌
- 第7章：卡套
- 第8章：关于“洗牌”
- 第9章：关于笔记的使用
- 第10章：关于操作时间
- 第11章：对战（对局）的准备和开始
- 第12章：对战结束以及胜负
- 第13章：比赛中途弃权、认输、合意平手
- 第14章：以不正当行为影响对战结果
- 第15章：处罚

第1章：致所有活动参与人员

宝可梦卡牌游戏的活动参与人员请相互尊重，与他人相处时请随时抱持同理心。

1.1 呼吁

呼吁所有参与宝可梦卡牌游戏活动的人员做到以下几点：

- 满足参加活动的限制或要求（如年龄限制或获得入场资格等）。
- 不受到酒精或其他可能会改变思维能力的物质的影响。
- 避免使用不恰当的言论或谈论煽动性的议题。
- 保持社交可接受程度的个人卫生。
- 听从活动工作人员的指示。
- 与所有人相处时保持礼貌与尊重。

如果参与者未能做到以上几点，活动主办方有权利决定是否允许该参与者继续留在活动中。

1.2 禁止行为

让所有参与者在宝可梦卡牌游戏的活动中感到舒适和愉快是重要的。为此，以下行为将被禁止。

- 贩售或消费酒精饮料或任何可能影响思维能力的物质。
- 对任何对战或对局的结果进行下注或赌博。
- 以贿赂或其他类似形式影响对战或对局的结果。
- 携带任何法律禁止携带的危险物品。
- 穿戴不恰当的或具有煽动性信息的，抑或其他被主办方认定为不适合出现在活动现场的服装、饰品等。

任何被发现违反此规则的参与者都将被请离活动。

第2章：关于选手

选手是指任何正在参加宝可梦卡牌游戏的活动赛事的参与者。选手从赛事中弃权将变为观赛者。

选手请遵守既定规则和礼节，抱持公平竞赛之心，互相维持对战乐趣，与对手相处时必须随时抱持同理心。

2.1 所有选手必须履行以下责任：

- 在合理的时间限制内完成自己的操作。
- 在活动期间随时确认自己的对局结果和排名，并将任何异状立即汇报给活动工作人员。
- 准备一个有效的会员账号。
- 准备符合此活动规则的卡组。
- 准备任何维护对战信息所需的物品，包括但不限于：伤害指示物、特殊状态标记、硬币或硬币骰子等。
- 不可干扰正在对战的其他选手。

2.2 所有选手必须随时注意下列对战相关礼节，包括但不限于：

- 对战前请和对手打招呼 and 握手，对战后亦请有所问候。
- 对战前请和对手确认配对情况，以确保和正确的对手进行对战。
- 对战中作招式或效果的宣告时，请确实执行，对战对手亦请明确回复。
- 对战中双方保持良好的沟通，确保对手明白自己的意图。
- 在不确定对手意图时，需主动进行二次确认，不得未经交流就擅自以对自己有利的方向错误解读。
- 对战中请保持桌面整洁，随时留意卡牌和个人物品的整理，以让对战对手或裁判（或工作人员）可清楚看清场面。
- 请小心碰触对战对手的卡牌。在需要碰触对战对手的卡牌（战斗场、备战区、弃牌区的卡牌）进行确认时，请事先取得对战对手的同意。
- 对战中不得擅自查看自己的牌库、奖赏卡、对战对手的手牌、牌库、奖赏卡等，除非卡牌有所指示。
- 对战中应时刻保持自己的手牌位于对手的可视范围。
- 不应有让对手感到不快之行为。
(譬如：大声喧哗、说对手坏话、故意拖延游戏时间、过度的手牌交替等等。)
- 对战中欲离开座位，请事先取得对战对手和裁判（或工作人员）的同意。
- 选手在对战中规则有疑问时，可呼叫裁判（或工作人员）向其进行确认。选手应遵从裁判（或工作人员）的裁定，但若对裁判的裁定内容有所不服，可要求另一位裁判对裁定内容重新评估。
对选手的各项要求，裁判方拥有最终决定权。

2.3 在对战期间禁止以下行为：

- 通过外部来源接受关于当前对战或对局的信息。
- 接电话或使用其他非必要的电子设备。

- 戴耳机（助听器或类似设备除外。）
- 携带预先写好有效信息的笔记等。

第 3 章：关于观赛者

观赛者是指任何正在宝可梦卡牌游戏的活动中但并非正在参加赛事的参与者。这包含但不限于父母、监护人或从赛事中弃权的选手。

3.1 观赛者的责任

所有观赛者必须履行以下责任：

- 不以任何方式影响到选手的对局。
- 在选手对局过程中保持适当距离以免分散选手的注意力。
- 避免在对战桌可听见的范围内讨论对局过程。

为了不妨碍对战或赛事的进行，观赛者请在官方指定区域内观赛，并遵守相关礼节。裁判（或工作人员）可视情况拒绝违反规定者观赛。

如果观赛者引发混乱，且被确认到其与目前正在进行赛事的选手为监护关系、同行关系等，则该观赛者与相关选手可能会受到处罚。如果观赛者被主办方判断需要从活动中请离，也可能导致相关选手失去比赛资格。

第 4 章：关于裁判

所有裁判应遵守既定规则，和所有活动参与人员以及工作人员同心协力，维持赛事运作的公正流畅。

裁判同时也是所有选手的模范，其应对需遵守相关礼节。发现规则不足，或选手的不正行为，或疑似不正行为时，所有裁判皆可介入指正。

除此之外，依赛事规模有设置主审裁判的可能。对该赛事之规则判断，主审裁判和活动主办方拥有最终决定权。

所有裁判都必须：

- 不偏袒或针对任何选手。

- 尽可能避免处理涉及家庭成员或亲近友人的执裁。
- 示范和鼓励良好的竞技行为。

第 5 章：关于赛事的用语

本章节中将对部分赛事的用语进行说明。

5.1 对局（Match）

对局是指在比赛中，两个选手之间进行的一场或一系列的对战。

当比赛形式为一局一胜制时，一场对战即为一场对局。

当比赛形式为三局两胜制时，两个选手之间进行的 1~3 场对战均属于该对局内。

当比赛形式是团队赛时，两个团队之间的一系列对战为一场对局。

在一些特定的场合，需要用“抢分赛”的形式分出胜负时，它分出的可能是对战的胜负，也可能是对局的胜负。

5.2 轮/轮数（Round）

在赛事中，同时进行的多组对局称为一轮。一场赛事将举行的轮数取决于参赛玩家的数量和正在进行的赛事规模、类型。

通常情况下，将会由赛事的主审裁判或工作人员宣布每一轮对局的开始时间。

5.3 阶段

一些特别的比赛形式中，在一轮对局的前后，可能会插入一些特别的阶段。

例如：卡组禁用阶段、卡组选择阶段、卡组及队员选择阶段……等等。

* “宝可梦检查阶段”所提及的“阶段”一词，不适用于该用语。

5.4 环节

一些大型的赛事活动，通常会分为多个环节。

例如：预赛环节、正赛环节、突破赛环节……等等。

5.5 组别

一些大型的赛事活动，通常会存在多个组别。

组别通常根据选手年龄进行区分。

例如：公开组、少年组、儿童组……等等。

5.6 迟到

于一轮对局宣布开始的时间点，未出现在指定座位的选手会视为“迟到”。

5.7 缺席 (No show)

于一轮对局中，“迟到”5分钟以上的选手会被视为该轮“缺席”。

针对第1轮对局发生“缺席”的选手，以及在赛事中多次发生“缺席”的选手，可能会被视为“弃赛”。

5.8 瑞士轮

瑞士轮是在各种赛事活动中最常用的比赛形式。

瑞士轮也是在大型赛事活动的预赛环节中最常用的比赛形式。

在瑞士轮的第1轮中，选手们会被随机配对。若配对时人数为奇数，将有1名选手获得随机轮空。

在瑞士轮的第2轮中，第1轮对局胜利的选手们将会被随机配对，第1轮对局败北的选手们也会被随机配对。根据第2轮仍在赛事活动中的选手人数，可能会有1位第1轮对局胜利的选手和1位第1轮对局败北的选手被互相配对。此外，也有可能1名选手获得随机轮空。

从瑞士轮的第3轮起，随机配对都将发生在对局胜利数相同且排名相同（或相近）的选手之间。根据仍在赛事活动中的选手人数，同样可能发生对局胜利数不同的选手被互相配对，同样有可能有1名选手获得随机轮空。

5.9 单败淘汰制

单败淘汰制是在大型赛事活动的正赛环节中最常用的比赛形式。

单败淘汰制是通过将败北的选手淘汰来决定最终胜利者的比赛形式。

每一轮的选手数量，通常是前一轮选手数量的一半。

单败淘汰制的比赛通常发生在预赛环节之后，因此其配对会根据预赛环节的排名进行。

若单败淘汰制活动的选手数量不是2的指数（2、4、8、16、32……等），则通常会根据其他信息（如，预赛环节的排名）来决定一部分选手获得第1轮轮空。

5.10 循环战

在循环战中，每位选手需要和每个其他选手都进行一次对局。

循环战通常会分成多个小组，这个情况下，每位选手需要和同组的每个其他选手都进行一次对局。

5.11 随机轮空

当在瑞士轮形式的赛事活动中，即将发生配对的选手人数为奇数时，将有可能发生随机轮空。

随机轮空会算作该选手于当前对局获得胜利。

随机轮空通常会发生在当前对局胜利数最少的选手中，且只会发生 1 位，且通常不会有选手于一场赛事活动中获得多次随机轮空。

5.12 1 轮轮空 (Round 1 Bye)

一些大型的赛事活动，可能会有一部分选手持有“1 轮轮空”的资格。

持有“1 轮轮空”资格的选手，将从第 2 轮对局开始，以对局胜利数为 1 的状态参赛。（此类选手是否需要与其他选手于相同的时间段入场、核销、登录卡组等，需要参考各赛事的活动详情。）

5.13 2 轮轮空 (Round 1&2 Bye)

一些大型的赛事活动，可能会有一部分选手持有“2 轮轮空”的资格。

持有“2 轮轮空”资格的选手，将从第 3 轮对局开始，以对局胜利数为 2 的状态参赛。（此类选手是否需要与其他选手于相同的时间段入场、核销、登录卡组等，需要参考各赛事的活动详情。）

5.14 团队赛 (或称组队赛)

一些赛事活动可能以团队赛的形式进行。

团队赛会要求选手以超过 1 人的人数组队进行参与。

团队赛可能会要求选手参考其有效的会员账号中的“战队”相关功能进行组队。团队赛也可能不要求选手使用“战队”相关功能。故实际需要参考各赛事的活动详情。

团队赛通常会以队伍为单位进行配对。

第 6 章：可使用的卡牌

6.1 赛制

选手应使用符合各赛事所规定的赛制（或各赛事所制定的规则）的卡牌。

6.2 语言

宝可梦集换式卡牌游戏的卡牌在世界各地发行了许多语言版本。

参与简体中文版宝可梦卡牌游戏的赛事活动，仅可使用简体中文版的宝可梦卡牌。

6.3 卡组清单

在一些赛事活动中，会要求选手准备一份清晰明确的卡组清单，用于比对参加赛事活动所使用的卡组。

卡组清单可能会被要求以纸质形式，也可能是电子形式。

卡组清单上需要记载卡组中每张卡牌的以下内容：

- 卡牌种类
- 商品编号
- 卡牌编号
- 卡牌名称
- 张数

卡牌名称相同的“训练家卡”“能量卡”，以及招式、特性、属性、卡牌名称相同的“宝可梦卡”，即便其商品编号、稀有度或卡牌编号不同，也可以只填写 1 次并记录张数。

6.4 卡组检查

在一些赛事活动中，会发生卡组检查。

从赛事活动的核销，到最后一轮，卡组检查可能会在任何时间发生。

虽然在进行卡组检查时，可能会需要将卡牌依照其卡组清单的顺序排序。但选手不应该假设自己会被卡组检查，并保持卡组中的卡牌顺序是随机的。

在卡组检查时，赛事的工作人员会确认各种事项，包括但不限于以下：

- 卡组清单是否完整且清晰。
- 卡组符合当前赛事活动的要求。
- 卡组中的卡牌与卡组清单的内容一致。（部分商品编号、卡牌编号等信息除外。）
- 卡组中的卡牌（包括卡套）是否有不被允许的卡牌。
- 卡组中的卡牌（包括卡套）是否具有会使其被认定为记号卡的特征。

6.5 不被允许的卡牌

卡组中的卡牌应该保持与它从原本的产品中获得时相同的状态（包含特典卡的发放）。一定程度的磨损或弯曲可以被接受。而以下类型的卡牌（或卡片）不可用于各类官方赛事活动：

- 记号卡
 - 如果卡牌（或卡套）的某部分可以让它在不看正面的情况下被辨别（包含

划痕、撕裂、变色、严重的弯曲、明显的污渍等等), 则将会被视为记号卡。

➤ 如果选手使用的卡组中的卡牌被视为记号卡, 并且这些卡牌被裁判或工作人员认为存在一定规律, 该选手有可能会被“取消比赛资格”。

- 经过修改的卡牌

➤ 卡牌的正面修改的例子包含但不限于签名、绘画、涂鸦、雕刻等等。(若卡牌本身自带类似上述工艺则不视作修改。)

- 伪造卡牌

➤ 所有赛事活动皆不可使用伪造卡牌, 包括但不限于影印或是手工制作的卡牌。

6.6 替代卡牌

所有赛事皆不可使用内容不同的卡牌互相替代。

仅当在赛事期间, 发生非故意的卡牌破损, 导致该卡牌会被视为记号卡时, 或是卡牌意外丢失时, 允许使用替代卡牌。(如果该选手有另一张相同内容的卡牌可以使用, 也可以简单地进行替换, 从而不发生替代卡牌的制作和使用。)

但是, 该替代卡牌必须是由裁判制作并提供的卡牌。

- 替代卡牌的制作

1. 由主审裁判(或裁判)确定需要制作替代卡牌。
2. 选择一种未被该卡组所使用的基本能量卡。
3. 由主审裁判(或裁判)开具《替代卡牌使用认可书》。
4. 督促选手在之后每轮对局开始前, 向其对手进行情况说明。

- 关于《替代卡牌使用认可书》和替代卡牌的使用

1. 《替代卡牌使用认可书》的正面会记载一些基本说明, 但不会涉及被替代的卡牌的信息。
2. 《替代卡牌使用认可书》的反面会记载被替代的卡牌的信息。
3. 使用替代卡牌的选手, 有义务在之后的每轮对局开始前, 告知对手替代卡牌相关的情况, 并将《替代卡牌使用认可书》的正面朝上放于对战可见位置。
4. 于对战中, 当遇到需要将该替代卡牌翻至正面或使用该卡牌的场景时, 将《替代卡牌使用认可书》翻至反面, 以向对手告知被替代的卡牌的信息。

破损的卡牌需要在该场赛事活动结束前被保留，以作为替代卡牌的参考。

被认可使用替代卡牌的选手，若未能在之后的对局开始前向其对手进行充分的说明，将有可能受到“警告”及以上的处罚。

因卡牌意外丢失而产生的替代卡牌的使用期限通常仅为之后的1轮对局。因卡牌破损而产生的替代卡牌的使用期限通常仅为当天的赛事活动，逾期使用将被视为记号卡或经过修改的卡牌。

第7章：卡套

选手使用的卡套应符合各赛事规范。

卡套必须在记号和磨损上满足与卡牌本身相同的标准。

若使用卡套，必须满足以下几项要求：

- 仅将1张卡牌完整地放入卡套。
- 60张卡套拥有相同的颜色、设计、状态、尺寸、材质等。
- 不可反光到可确认到其他卡牌正面的程度。
- 图案内容需要满足社交可接受的程度。

除了卡套，选手也可以使用内层卡套或外层卡套。前提是这些内层卡套或外层卡套也满足上述要求，且所有卡牌的卡套层数一致。

赛事中，选手有义务在每轮对局之间确认自己卡组卡套的情况。若有发生意外的划伤、污渍、撕裂等情况，应及时更换卡套，使得这些发生意外的卡套的卡牌不会被视作记号卡。

赛事中若裁判判定该卡套不能使用，则选手可选择换上另一组符合规范的卡套，或是不使用卡套。

强烈建议在赛事活动中使用不透明的卡套。若使用透明卡套或不使用卡套，将无法避免卡牌背面的瑕疵，从而被认定为是记号卡。

※不同赛事的主办方有可能对卡套的使用加以不同规定。

第 8 章：关于“洗牌”

所谓“洗牌”，是指让卡牌完全随机地充分混合，让双方选手皆无从知悉卡牌顺序的行为。双方选手，在对战开始前，以及对战中收到“重洗牌库”或“洗切牌库”等指示之后，应进行“洗牌”至卡牌顺序完全随机的状态。“洗牌”时，若有不正当的操作，会被施予严厉处罚。

※处罚相关之详细规定请见第 15 章。

8.1 选手洗牌

- 选手洗自己的牌库时，可洗到其认为卡牌已完全随机混合为止，但应在对战对手可看见的位置且适当的时间内进行，且应注意不要伤到卡牌、不要看到卡面。
- 对战对手洗完对手自己的牌库后，选手可将其重洗或切牌（※）。此时选手应注意不要伤到卡牌、不要看到卡面，且尽速完成其动作。
 - ※“切牌”之动作，是从卡组上方拿取部分卡牌将卡组分成两叠后，再将所拿取的卡牌放到另一叠卡牌下方。若分成三叠以上，则非切牌，而系洗牌。
- 选手洗完自己的卡组后，请敦促对战对手将其重洗或切牌。（对战对手亦可主动要求）
 - 对战对手将其重洗或切牌后，选手不可再次将其洗牌或切牌。
- 无论是选手洗切自己的卡牌，还是对手的卡牌，如果多次被确认到，在洗牌时查看卡牌正面，将可能被取消资格。

8.2 裁判洗牌

- 应选手要求，或视裁判之判断，裁判有权洗选手的牌库。
- 选手认为某方的卡组未充分洗牌，或未依顺序进行洗牌时，可呼叫裁判要求裁判洗该卡组。裁判洗完该卡组后，选手不可再将其洗牌或切牌。

8.3 常用的洗牌方式

- 分堆式
 - 分堆式洗牌是指，将卡牌随机地、或按顺序地分成至少 3 堆，之后叠放在一起的洗牌方式。
 - 分堆式洗牌可以帮助选手确认卡组张数。

- 分堆式洗牌并不是一个充分随机的洗牌方式，它必须配合其他洗牌方式使用。
- 分堆式洗牌的操作时间比较长，强烈建议只在对战开始前使用。
- 交叉式
 - 交叉式洗牌是指，将卡牌分成两堆，再随机均等地互相交叉在一起的洗牌方式。
 - 交叉式洗牌的随机性较为充分，但也必须配合抽叠式洗牌来加强随机性。
 - 交叉式洗牌的操作时间较短，会被广泛运用于比赛全程。
 - 交叉式洗牌会需要一定的练习。希望选手们可以在参加活动前做好准备。
- 抽叠式
 - 抽叠式洗牌是指，从一堆卡牌的中间或者下方抽出一部分，叠放在其他卡牌上方的洗牌方式。
 - 抽叠式洗牌并不是一个充分随机的洗牌方式，往往用于配合交叉式洗牌来加强随机性。除非卡牌数量较少，难以进行交叉式洗牌。
 - 抽叠式洗牌的操作时间很短，一般会进行多次。
- 随机交替卡牌顺序
 - 随机交替卡牌顺序是指，将少量卡牌快速交替，以此打乱顺序的洗牌方式。
 - 随机交替卡牌顺序通常仅发生在需要“洗切手牌”或是“洗切奖赏卡”或是牌库剩余张数很少的场景。

8.4 洗牌规范

- 对战开始前的洗牌
 - 在对战开始前，双方选手需要当着对手的面，进行充分的洗牌。
 - 作为参考，该次洗牌建议先进行数次交叉式和抽叠式洗牌，再进行至少1次分堆式洗牌，再进行数次交叉式和抽叠式洗牌。
 - 若多次被发现，于对战开始前只进行分堆式洗牌和简单的抽叠式洗牌而不进行交叉式洗牌，将可能被取消资格。
 - 于两场对战或对局之间，选手有可能会因要确认卡组情况，而调整卡牌顺序。无论是否发生过调整，都应当对卡组进行充分的洗牌，并且在洗牌期间不得查看卡牌正面。
- 在多局制的比赛形式中，一场对局中的数场对战之间的洗牌
 - 一场对局若由数场对战组成，则每场对战前均需要充分洗切牌库。
 - 每场对战前的洗切牌库，均以“对战开始前的洗牌”作为参考。

- 无论是连续使用相同卡组进行对战的比赛形式，还是更换卡组的比赛形式，均需要充分洗切牌库。
- 对战期间的第 1 次查看牌库后的洗牌
 - 在对战开始后，第 1 次发生查看牌库的动作时，由于通常会对牌库内容进行较长时间的确认，因此在这之后的洗牌会有更高的要求。
 - 作为参考，建议在对战期间的第 1 次查看牌库后，进行至少 4 次的交叉式洗牌和至少 5 次的抽叠式洗牌，且两种形式的洗牌建议适当交替进行。
- 对战期间后续发生的洗牌
 - 在对战期间，可能会收到非常多的“洗切牌库”的指示。
 - 如果没有其他特别的情况，作为参考，建议每次洗切牌库时，进行至少 2 次的交叉式洗牌和至少 3 次的抽叠式洗牌，且两种形式的洗牌建议适当交替进行。
- 关于连续多次查看牌库以及这之后的洗牌
 - 在自己的回合，可能会连续使用多次“选择牌库中的○○加入手牌，并重洗牌库”效果的卡牌。
 - 为了节约时间，选手在需要连续使用该类卡牌时，可以在告知对手“还需要使用牌库”的前提下，暂时不洗切牌库。
 - 但若已经不再使用该类效果，或需要进行“从牌库上方抽取卡牌”等动作时，均需要充分洗切牌库后再继续操作。
 - 作为参考，建议多次查看牌库后的洗牌，进行至少 4 次的交叉式洗牌和至少 5 次的抽叠式洗牌，且两种形式的洗牌建议适当交替进行。
- ◇ 以上对洗牌的规范仅作为参考。选手在比赛期间应当在自觉遵守的同时，与对手做好良好的沟通。
- ◇ 若认为对手的洗牌不够充分，可以在对手自己洗牌后，将卡牌交给自己时进行充分洗牌，或是呼叫裁判进行洗牌。
- ◇ 若选手多次被多个对手以及裁判或工作人员认为洗牌不够充分，将可能被取消资格。
- ◇ 若选手被确认到，存在企图刻意利用上述给到的关于洗牌规范的参考内容，来举报对手从而获益的行为，将可能被取消资格。

在对局过程中，若选手认为有必要，可以使用纸笔进行笔记，并在对局过程中随时参考这些。

但是对笔记的使用，有以下规范：

- 选手所使用的笔记纸必须在每场对局开始前不包含有效信息。
- 若是有卡组选择阶段或是队员选择阶段等额外阶段的比赛形式，选手需要确保其所使用的笔记纸必须在这些额外阶段结束后、对局的第 1 场对战开始前不包含有效信息。
- 选手在记载和参考笔记内容时，应当注意时间，不对对战造成影响。
- 若是多局制的比赛形式，在一场对局的一系列对战中，选手可以参考该对局中所记载的笔记内容。
- 若是团队赛的比赛形式，选手无法在一场对局中，参考其队友的笔记内容。
- 选手只能使用纸和笔进行笔记，不得使用电子设备进行笔记。
- 在不同轮的对局中，选手不得参考先前轮的对局中所记载的笔记内容。即便可能其对手是同一个选手。
- 在一场赛事活动中，选手在对局中记载的笔记不得提供给其他选手。
- 裁判可能会在对局过程中或对局结束后要求查看选手的笔记，所以不允许使用特殊代号、密码、或其他难以理解的形式来隐藏信息的内涵。也不可以记载包含以误导裁判或工作人员为目的的错误信息。
- 选手有义务，在裁判或工作人员要求对其笔记内容进行确认时，对裁判或工作人员解释或翻译其笔记的内容。

建议选手如果要使用笔记，可以准备易撕易携带的笔记本，在每场对局中都只使用一张新撕下的白纸。

第 10 章：关于操作时间

宝可梦卡牌游戏的对战应当是流畅而又不过于急促的。

根据选手的游戏熟练度、当前场面情况、使用的卡组类型以及手牌等情况，实际的操作时间各不相同。

以下标准仅作为参考，用于评估完成一个游戏中的动作的合理时间间隔：

- 对战开始前（或对局中的两场对战之间）的洗牌与准备：2 分钟
- 在对战前期的第 1 次查看牌库：90 秒
- 在对战前期的第 1 次查看牌库后的洗牌：20 秒

- 在对战中后期的查看牌库：15 秒
- 在对战中后期的洗牌：15 秒
- 执行卡牌或招式的说明文的内容：15 秒
- 使出下一张卡牌，或宣告特性，或选定目标前的思考：10 秒
- 在对手宣告“回合结束”后开始下个自己的回合：5 秒

若选手被确认到，试图将自己回合中的每个动作分割开来，并试图按上述标准来消耗每个动作所允许的每一秒，将受到关于延迟的处罚。并且，若这些行为会结合时间结束时胜负判定的方式而为其获益，将有可能被取消资格。

第 11 章：对战（对局）的准备和开始

根据宝可梦卡牌游戏的规则，在对战开始前的准备阶段，最初的 7 张卡牌中如果没有基础宝可梦卡，则需要向对手告知“没有基础宝可梦”并在正确的时机展示这 7 张卡牌，而后将这 7 张卡牌放回牌库并重洗牌库。

11.1 关于向对手告知“没有基础宝可梦”，以及展示卡牌的时机

- 当最初的 7 张卡牌中没有基础宝可梦卡时，应当立即以口头告知的形式告诉对手自己没有基础宝可梦卡。但此时尚未需要展示卡牌。
- 若对手也没有基础宝可梦卡并进行了口头告知，则一起展示卡牌，而后一起重洗牌库。
- 若对手有基础宝可梦卡，则等待对手放置战斗宝可梦，再等待对手放置奖赏卡。当对手放置完奖赏卡后，再展示最初的 7 张卡牌。
- 若在对手未放置完奖赏卡时就将最初的 7 张卡牌放回牌库并重洗，将有可能“败北”或“取消资格”。

11.2 关于额外抽取卡牌的时机

- 当仅有一位选手发生重新抽取卡牌时，双方选手需要一起记录其重新抽取的次数。
- 当发生重新抽取卡牌的选手，其最初的 7 张卡牌中有基础宝可梦卡并完成了战斗宝可梦和奖赏卡的放置后，其对手需要宣告，准备额外抽取几张卡牌。而后将额外抽取的卡牌一起加入手牌。
- 若可额外抽取多张卡牌，不能在抽取部分卡牌并确认其正面后，再决定是否继

续抽取。必须先决定抽取的数量，再一并抽取并查看抽取的卡牌的正面。

- 在完成额外卡牌的抽取后，该选手可决定是否追加放置备战宝可梦。但此时不可将已经放在战斗区和备战区的宝可梦放回手牌，也不可将战斗宝可梦与备战宝可梦互换。

11.3 关于极端情况时的强制执行

- 在极其罕见的情况下，如选手所使用的卡组中放入的基础宝可梦卡非常少时，可能会出现重新抽取过多次的现象。
- 为了维持赛事活动的运营，当有选手进行了 9 次及以上的重新抽取，但仍然未能抽取到基础宝可梦卡的场合，可以呼叫主审裁判，并执行以下流程：
 - 由主审裁判确定当前场合需要强制执行流程。（比如，需要确认情况是否属实，需要确认该选手卡组中卡牌数量是否正确，需要确认该选手的卡组中存在基础宝可梦卡，等等。）
 - 向双方玩家确认，当前该选手已经额外发生的重新抽取次数，记为 X。（其中，其对手也发生重新抽取的次数会被相应抵消。）
 - 由主审裁判对该选手的卡组进行洗牌。
 - 从牌库上方依次翻开卡牌，直到翻到基础宝可梦卡。记录翻到这张卡牌为止，所翻开的卡牌张数记为 Y。（即，这张基础宝可梦卡是此次翻到的第 Y 张卡牌。）
 - 将该基础宝可梦卡放在一旁。
 - 由主审裁判将剩余卡牌放到一起再次洗牌。
 - 从牌库上方抽取 6 张卡牌，与先前放在一旁的宝可梦卡一起，作为该选手最初的 7 张卡牌。而后开始放置最初的战斗宝可梦和奖赏卡。
 - 其对手，根据 $(X+Y \div 7)$ 的数值，作为其可以额外抽取的最大卡牌数，决定是否额外抽取卡牌，以及决定额外抽取几张卡牌。（ $Y \div 7$ 的计算结果向上取整。）
 - 由主审裁判宣布该对战现在可以正常进行。
 - 若需要，给予这场对局相应的补时。

第 12 章：对战结束以及胜负

对战结束以及胜负之决定应遵循各赛事规则。规则中若要求选手在记载比赛结果

的同时亦须有双方选手的签名,则在双方相互签名确认后,该比赛结果便不可更改。

然而即便是对战结束后,若发现选手有不正当行为且经确认无误,或因其行为对今后赛事运作有显著影响及妨碍时,赛事主办方有权依判断更正比赛结果,以及剥夺其比赛结果更正前所有的相关权利。

此外,若出现难以判断对战胜负结果的情况,会由主审裁判或活动主办方决定胜负结果。

第 13 章: 比赛中途弃权、认输、合意平手

①对战中认输、合意平手(Intentional Draw)

对战或对局结束前,选手可认输,或在双方同意下认定该对战或对局的结果为平手。

向对手提案认输或合意平手时,不可提及任何代价(例:金钱等等)。若有此行为,则视为“以不正当行为影响对战结果”,将施予“取消资格”以上的处罚。若对战对手有此类提案,必须立刻呼叫裁判。

②比赛中途弃权(或称“弃赛”“弃权”)

决定不再继续参加赛事活动的选手需要申请“弃赛”。大部分场合,选手可以基于任何理由决定是否“弃赛”。

当选手决定“弃赛”时,已经发生了新一轮的配对且该对局尚未分出胜负并记录的话,该对局会视作该选手败北,并该选手不会参与之后所有轮的配对。

当选手决定“弃赛”时,尚未发生新一轮的配对且当前轮的对局已经分出胜负并记录的话,该选手当前轮的对局的结果不会发生改变,仅该选手不会参与之后所有轮的配对。

“弃赛”与“取消比赛资格”不同,弃赛的选手仍然将根据其弃赛前的比赛结果,被记录在最终排名中。

第 14 章: 以不正当行为影响对战结果

所有赛事皆禁止选手的不正当行为，譬如窜改或与对战对手协议操弄比赛结果。若选手对比赛结果有不正当操作行为，将被施予严厉的处罚。

此外，若在缺席的对局中擅自填写自己胜利，将会被取消资格。若该擅自填写胜利之行为会影响其在赛事活动中可获得的奖励，在取消资格的同时将可能伴随禁赛。

※处罚相关之详细规定请见第 15 章。

第 15 章：处罚

若违反《宝可梦卡牌游戏赛场规则》《玩法规则》或各赛事所制定的规范，裁判或该活动、赛事的主办方（以下称为“裁判或赛事主办方”）可依其权限施予相关处罚。

施予处罚应由裁判或赛事主办方进行，视活动或赛事规模、违规程度或状况判定处罚种类。若处罚后，选手有再犯的状况，则可施予更严厉的处罚。

处罚种类与适用原则

※以下①~⑤所列之范例仅为举例，即使是相同事例，裁判或赛事主办方亦可依其判断施予较轻（或较重）的处罚。

① 告诫

违规行为没有对对局本身造成影响，但其行为对赛事活动造成了轻微影响的，可施予“告诫”处罚。部分违规行为若多次发生，将可能被取消资格。

范例：

- 在非吸烟区进行吸烟（包括电子烟以及同类产品）。
- 在禁止饮食的场馆内进行饮食。
- 在对战区域留下大量垃圾。
- 未经允许步入工作人员区域（包括裁判站）。
- 未携带伤害指示物。
- 对战中，因失误导致手牌掉落到地上，但未呼叫裁判自行拾取。

等等状况。

② 警告

违规行为对结果没有太大影响，其场面可正确复原，或是该行为并未让任一方选手处于特别有利的状态。

场面虽可正确复原但可能会影响比赛结果，可施予“警告”处罚。

一些不规范的行为而导致的“警告”，若选手多次发生相似行为，可能会被“取消资格”。

范例：

- 因失误碰撞牌库而把自己牌库最上方的卡牌翻到正面。
- 未向对手明确表达意图，或未和对手确认其意图，便继续进行比赛。
- 没注意到对手忘记拿取奖赏卡。
- 错误使用了不能使用的特性或训练家卡，导致不小心多抽卡，但多抽取的卡牌未混入手牌，或是多抽卡前手牌张数为 0。
- 被确认到存在拖延时间之行为的嫌疑，但该拖延时间之行为无法确认到能从中获益。
- 在宝可梦昏厥后忘记拿取奖赏卡，便继续进行比赛。
- 手握手牌并将手牌放到了低于桌面的位置。
- 以一个被认为可以看到卡牌正面的方式进行洗牌。
- 卡组检查时，被发现其卡套有微小的折痕或污渍，但这些折痕或污渍是不明显的，或可被认定是自然折损导致的，并且对应的卡牌无规律。

等等状况。

③ 奖赏卡惩罚、复数奖赏卡惩罚

场面难以正确复原时，可施予“奖赏卡惩罚”。

但是，若在复原场面时，仅使得本来某个随机未知的状态，变成了另一种随机未知的状态，通常只会施予“警告”处罚。

除此之外，施予“警告”处罚后，仍有应受“告诫”或“警告”处罚的违规行为时，亦可施予此处罚。

施予此处罚时，依裁判或赛事主办方之判定，被处罚的选手的对战对手，在当局对战中，其奖赏卡剩余张数小于等于 X 张时即可视为胜利。具体张数则由裁判或赛事主办方依赛事规模、违规状况和其影响来判定。

范例：

- 在同一个回合失误使用了第 2 次支援者卡，其中第 2 张的效果涉及了将手牌或弃牌区的卡牌和牌库混在一起洗牌，并继续进行比赛。
- 对战中其行动与卡牌效果相异，并继续进行比赛。
- 错误使用了不能使用的特性或训练家卡，导致不小心多抽卡，并且抽取的卡牌已经混入手牌，无法分辨。

等等状况。

④ 败北

依裁判或赛事主办方判断，该行为对对战进行或对战结果有重大影响，且不宜继续进行对战，或不宜认同其对战结果时，可施予“败北”处罚。被处罚的选手即为该对战或对局的败方。根据比赛形式和违规行为的影响，“败北”处罚亦有可能分为“对战败北”和“对局败北”。

※若双方选手皆受到此处罚，则双方皆为败方。

范例：

- 卡组清单和实际的卡组内容不同。
- 卡组检查时，被发现其卡套有微小的折痕或污渍，但这些折痕或污渍难以被认定是自然折损导致的，并且对应的卡牌是卡组中只放入了 1 张的卡牌。
- 因双方皆未尽到确认场面的责任，导致招式或卡牌的效果被错误地结算，且完全无法修复。（该情况可能会导致双方皆败北。）

等等状况。

⑤ 禁止参赛

“禁止参赛”处罚有 2 种，若选手行为对赛事公平性或赛事运作有明显重大影响时，可施予其中 1 种或是 2 种同时处罚。

(1)失去当前赛事参赛资格（或称为“取消资格”）

被施予此处罚的选手，不能继续参加该赛事后续比赛，且不能获得该赛事活动的奖励。

范例：

- 在没有任何卡牌效果或游戏规则的前提下，故意从牌库抽取卡牌，或查看牌库、奖赏卡。
- 在没有任何卡牌效果或游戏规则的前提下，故意把弃牌区的卡牌放回手

牌或牌库。

- 故意拖延其行动时间，以致影响了比赛胜负。
- 卡组检查时，被发现其卡套有较为明显的折痕或污渍，并且对应的卡牌存在一定规律性。
- 多次被确认到洗牌不规范、故意不和对手确认意图等行为。
- 在有受到“告诫”或“警告”，且告知不能再做相同行为的前提下，依然做出同类行为。
- 与对战对手合意不正当操控比赛内容或比赛结果。

等等状况。

(2)一定时间禁止参赛

被施予此处罚的选手，在特定期间内，禁止参加官方所主办的活动，亦可能会被禁止入场。

视其情节最高可能为终身禁止参赛。

范例：

- 其行为违反公序良俗，如对活动参与人员造成危害、故意毁损赛事设备等。

等等状况。