

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	
事象	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山札/サイドのカードを見た。
具体例	・後攻の最初の番、山札の中すべてを見る効果は使っていない状態で、いくつかの行動を行い、相手のバトルポケモンを「きぜつ」させ、余分にサイドを見てしまった。 ・後攻の最初の番、バトル場のタケルライコexに「基本雷エネルギー」をつけ、イキリンコexの特性「イキリテイク」を使い、サポート「オーリム博士の気迫」を使い、バトル場のタケルライコexにトッシュから「基本闘エネルギー」をつけて山札を3枚引き、タケルライコexのワザ「きょらいごう」で自分の「基本雷エネルギー」をトッシュして、相手のスピノロトムに70ダメージを与えて「きぜつ」させ、サイドをとる際に誤って別のサイドのカードを1枚オモテにしてしまった。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚(格上げ)
修復	余分に見てしまったサイドのカードをサイドにもどして切り、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、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。
1-1-2	
事象	対戦開始前や対戦開始直後、山札/サイドを見ていない状態で山札/サイドのカードを見た。
具体例	・対戦開始直後にサイドが1枚めくられてオモテが見えてしまった。 ・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られてオモテが見えてしまった。
ペナルティ	警告
修復	余分に見てしまった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	対戦開始直後のため、上記の修復方法で情報アドバンテージを含めた完全修復が可能。
1-1-3	
事象	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られてオモテが見えてしまった。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	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。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。
1-1-4	
事象	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	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。 ※サポート「ナナミの手助け」の使用後など、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。
修復	
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。見てしまったカードとサイドの無作為化を行うことで完全修復となる。
1-1-5	
事象	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	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	
事象	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「ネストボール」など山札/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	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、山札を余分に引い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	
事象	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「ネストボール」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	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	
事象	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	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	
事象	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「きぜつ」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	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。 ※サポート「ナナミの手助け」の使用後など、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。
1-2-5	
事象	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	・サポート「博士の研究」を使って自分の手札を全てトラッシュしたあと、8枚引いてしまった。余分に引いてしまった8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。 ・イキリンコexの特性「イキリテイク」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	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、余分に引いてしまっ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。
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。
1-2-6	
事象	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	・サポート「博士の研究」を使って自分の手札を全てトラッシュしたあと、8枚引いてしまった。引いた8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8枚目がどのカードかはわからない。 ・イキリンコexの特性「イキリテイク」を使って自分の手札を全てトラッシュしたあと、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	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。 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	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	
事象	任意のカードを余分に選んで加え、元の手札と混ざった。
具体例	・ビジョットexの特性「マッササーチ」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。 ・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	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 選んだカードを手札にもどして切る。
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。
1-2-8	
事象	任意のカードを選び、元の手札と混ざった。
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	① 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。 ② ①を「暗号マニアの解読」で選んだ2枚のカードとし、プレイヤーに任意の順番で山札の上にもどしてもらう。
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	
事象	「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	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. カードや手札を山札に混ぜてしまった

1-3-1	
事象	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「ナンジャモ」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	① 改めて山札を切る。 ② ナンジャモで引くべき枚数(サイドの残り枚数分)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	
事象	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	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	
事象	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「すごいつりざお」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	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。
1-3-4	
事象	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「すごいつりざお」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	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。
1-3-5	
事象	対戦相手のプレイヤーが起因となり、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(格下げ)
修復	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。

1-4. 本来できない行動

1-4-1

事象	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「ネストボール」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。 ・前の相手の番にスポミーのワザ「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「ネストボール」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。
ペナルティ	警告
修復	① グッズ「ネストボール」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

事象	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/サイドを見ていない状態)
具体例	・前の相手の番にスポミーのワザ「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「ネストボール」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	① グッズ「ネストボール」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

事象	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	・前の相手の番にスポミーのワザ「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	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

事象	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	・前の相手の番にスポミーのワザ「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「ネストボール」を使い、山札を見てしまった。その対戦中にグッズ「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。直前にサポート「ナンジャモ」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	① グッズ「ネストボール」を手札にもどす。 ② 改めて山札を切る。

1-4-5

事象	本来使えないワザを使ってしまった。巻きもどししても非公開情報の変動がない。
具体例	・ドラバルtex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のをせた。
ペナルティ	警告
修復	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、ドラバルtex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。

1-4-6

事象	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	・ドラバルtex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	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。 ※サポート「ナナミの手助け」の使用後など、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バトルポケモンをバトル場にもどす。 ④ 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、ドラバルtex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。

1-5. 処理忘れ

1-5-1	
事象	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	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	
事象	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	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	
事象	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	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	
事象	行うべき処理を忘れた。その場で行うことで完全に修復ができる。
具体例	・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「ボウルタウン」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	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。
1-5-5	
事象	行うべき処理を忘れた。その場で行うことで完全に修復ができる。
具体例	・ホップのカピゴンのワザ「ダイナミックプレス」を使い、ホップのカピゴンに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	ホップのカピゴンに80ダメージ分のダメカンを置く。
1-5-6	
事象	行うべき処理を忘れた。追加の情報を得てしまっている。
具体例	・ポケモンのどうぐ「ハンディサーキュレーター」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つけ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	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つけ替える)を行う。
1-5-7	
事象	行うべき処理を忘れた。追加の情報を得てしまっている。
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	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。

1-6. ダメージの誤り

1-6-1	
事象	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	・自分のスポミーがワザ「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ダメージを与えてしまった。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	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プレイは巻きもどさない。
1-6-2	
事象	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	・ポケモンのどうぐ「ガチガチバンド」がついた相手の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	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。 ※サポート「ナナミの手助け」の使用後など、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. サイドの間違い

1-7-1

事象	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	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

事象	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	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

事象	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	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

事象	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ことに気づいた。
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	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	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

事象	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枚しかとらなかつた。
ペナルティ	警告
修復	その場でとり忘れたサイドをとる。 直前に手札が別の場所に移動する効果を使っていた場合は、とったサイドはあるべき場所にもどす。 ① サポート「博士の研究」を使っていた場合、とったサイドはトラッシュに置く。 ② サポート「ナンジャモ」を使っていた場合、とったサイドは山札の下に固定されている領域のカードと混ぜ、山札の下に置き直す。 ③ サポート「ジャッジマン」を使っていた場合、とったサイドは山札にもどして切る。 ※ただし、サイド枚数によって効果が変わるワザや、グッズ「カウンターキャッチャー」、サポート「ナンジャモ」などを使っており、対戦に影響があった場合は、ペナルティの格上げを検討する。

1-7-6

事象	サイドをとりすぎた。
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「きぜつ」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(格上げ)
修復	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。 ※サポート「ナナミの手助け」の使用後など、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。

1-8. 不十分なシャッフル

1-8-1

事象	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「なかよしポフィン」を使い山札を見ているときにカードを並べ替えた。
ペナルティ	警告
修復	十分に山札を切ってもらおう。

1-8-2

事象	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	山札を切ってもらおう。

1-8-3

事象	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「ネモ」を使い山札を3枚引いた。
ペナルティ	サイドペナルティ1枚(格上げ)
修復	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。 ② ①を山札にもどして山札を切り、改めて3枚引いてもらう。

1-8-4

事象	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	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

事象	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	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っているか確認し、元の場所にもどす。

1-9-2

事象	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	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

事象	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	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

事象	遅いプレイ
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	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
修復	対戦を進行してもらおう。

1-11. 対戦相手のプレイヤーの見逃し

1-11-1	
事象	対戦相手のプレイヤーを見逃した
具体例	・自分がスポミーのワザ「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	
事象	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	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。

2-1. 区別がつくカード/デッキシールド

2-1-1	
事象	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さけた
ペナルティ	警告(格下げ)
修復	・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。 ・デッキシールドの予備が足りない、デッキシールド全体に使用感があり新しいデッキシールドと交換するとカードが特定できてしまうなど、60枚全体のデッキシールドの交換が必要な場合、その場でデッキシールドを全交換する。 デッキシールド交換後、特別な区別がつくデッキシールドがない状態であることを確認した後、対戦準備を続行させる。
2-1-2	
事象	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さけた
ペナルティ	警告(格下げ)
修復	・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「非公開領域」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	
事象	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	・インナースリーブが使われているデッキの中で1枚だけインナースリーブがついていない ・オーバースリーブが使われているデッキの中で1枚だけオーバースリーブ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)
修復	「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。
2-1-4	
事象	デッキの一部のカードの反りが目立つ。
ペナルティ	警告(格下げ)
修復	・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交換してもらう。 ・マスタージャッジにより代用カードを発行する。

2-2. デッキ/デッキリストの問題

2-2-1	
事象	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
ペナルティ	敗北(BO3の場合、ゲームロス)
修復 / 対応	対戦開始のアナウンスがあるまでに60枚にしていたくようプレイヤーに伝える。 ※ジャッジは足りないカードを探す作業を手伝わない 対戦開始のアナウンスがされた際にデッキが完全な状態でない状況が解決していなければ敗北。
2-2-2	
事象	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)
修復	「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。
2-2-3	
事象	使用できないカードがデッキに入っていた。
具体例	・旧裏面の基本エネルギー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)
修復	「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差し替える。
2-2-4	
事象	使用できないカードがデッキに入っていた(ポケモンカードゲーム Classic)。
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
ペナルティ	なし(格下げ)
修復	状況に応じて、以下のいずれかの修復を実施する。 ・マスタージャッジが代用カードを発行する。 ・プレイヤーが通常のグッズ「ハイパーボール」を持っていれば、対戦終了後に差し替える。