2025 포켓몬 카드샵 대항전
대회 개요 및 규정

최종 갱신 : 2025년 10월 21일(월) 갱신

㈜포켓몬코리아

내용

제 1 장 대회 개요 4
■ 대회 상세 4
■ 개최 및 참가자 5
■ 규정 변경 5
제 2 장 대회 참가 6
■ 자격 6
■ 자격 검증 10
제 3 장 대회 준비(리그전) 10
■ 리그전에 대해서 10
■ 리그전 룰 및 레귤레이션 12
■ 리그전 대전 방식 12
■ 리그전 진행 방식 13
제 4 장 대회 준비(포스트시즌) 15
■ 포스트시즌에 대해서 15
■ 포스트시즌 룰 및 레귤레이션 16
■ 포스트시즌 대전 방식 16
제 5 장 대회 진행(주니어 리그) 17
■ 주니어 리그에 대해서 17
■ 주니어 리그 룰 및 레귤레이션 18
■ 주니어 리그 대전 방식 18
제 6 장 대회 진행 21
■ 대회에 필요한 준비물 21
■ 경기 중 이슈 22
제 7 장 패널티 23

■ 저지 및 스태프 23
■ 판정 권한 23
■ 패널티 23
제 8 장 리워드 24
■ 라운드 리워드 24
■ 리그전 리워드 24
■ 포스트시즌 리워드 24
■ 주니어리그 리워드 25
■ 리워드 규정 25

제 1 장 대회 개요

이 규정은 포켓몬 카드 게임 2025 포켓몬 카드샵 대항전 (이하 '대회'라 한다.)의 대회 진행과 관련된 제반 사항을 규정함을 목적으로 한다.

■ 대회 상세

【대회명】

2025 포켓몬 카드샵 대항전

【대회 참가 팀】

포켓몬 카드샵 9개 팀 (대구, 역삼, 울산, 수원, 인천, 원주, 평택, 광주, 서면)

【대회 일정】

대표 선발 : 2024. 10. 24 ~ 2024. 11. 29

- 와일드 카드 선발 : 10. 24 ~ 10. 31
- 대표 선발전 : 11. 9 ~ 11. 24 (3주간)

리그전 : 2024. 12. 7 ~ 2024. 5. 3

- 제1라운드 : 12. 7
- 제2라운드 : 12. 21
- 제3라운드 : 1. 4
- 제4라운드 : 1. 18
- 제5라운드 : 2. 2
- 제6라운드 : 2. 22
- 제7라운드 : 3. 9
- 제8라운드 : 3. 22
- 제9라운드 : 4. 19
- 제10라운드 : 5. 3

포스트시즌 : 2024. 5. 24

※ 개최자의 사정에 의해 변경될 수 있다.

【대회장】

전국 포켓몬 카드샵 10개 매장 (대구, 역삼, 울산, 수원, 인천, 원주, 평택, 광주, 서면, 용산)

■ 개최 및 참가자

1. 개최자 ((주)포켓몬코리아)

본 리그전의 성공적 개최를 위해 최선의 지원을 제공한다. 본 리그전의 성공적 개최에 해가 될 수 있는 사안에 대하여 그 심각성의 정도에 따라 합리적인 방식으로 결정한다. 이러한 개최자의 의무는 규정 내 명시된 내용 이외의 사안에도 해당된다.

2. 참가자 (포켓몬 카드샵 점주 및 관계자)

본 리그전의 성공적 개최를 위해 개최자의 대회 운영 방침에 적극 협조한다. 참가자(포켓몬 카드샵)은 본 대회에 해가 될 수 있는 사안에 대하여 인지하게 될 시 묵인하지 않으며, 개최자와 함께 본 대회가 성공적으로 이뤄질 수 있도록 최선을 다해 협조한다.

3. 참가자(선수 및 감독)

본 대회의 성공적 개최를 위해 개최자 및 참가자(포켓몬 카드샵 점주)의 대회 운영 방침에 적극 협조한다. 참가자는 대회의 공정성 및 순수성을 해치는 행위를 지양하고 건전한 스포츠맨십을 바탕으로 하여 매 경기 최선을 다한다.

■ 규정 변경

개최자의 판단으로 규정의 수정이 필요할 경우 대회 기간 중에도 개최자는 규정을 수정할 수 있다. 이 때, 개최자는 수정된 규정을 선수들에게 배포하고 공지해야 할 의무가 있다.

제 2 장 대회 참가

■ 자격

1. 선수 자격

대회에 참가하는 모든 선수들은 각 포켓몬 카드샵에 소속되어 해당 카드샵을 대표하며, 개최자가 규정한 참가 자격에 해당하지 않는 자, 참가 제한에 해당하는 자는 규정에 근거하여 선수 자격 박탈 및 등록이 불가할 수 있다.

2. 참가 자격

1) 자격 요건(공통)

① 대한민국 국적을 보유한 자 또는 외국인 등록증을 지참하여 한국 거주에 대한 증명이 가능한 자

② 대회 기간 중 병역의무 이행과 관련된 문제 발생의 여지가 없는 자

③ 포켓몬 카드 게임 놀이 방법을 인지하고, 플레이할 수 있는 자

2) 참가 제한

① 대리 게임, 승부조작 등 스포츠 정신을 심각하게 손상하는 행위를 저지른 자

② 홍보를 목적으로 한 개인정보 수집에 동의 및 초상권 사용에 동의를 하지 않는 자

③ ㈜포켓몬코리아가 개최하는 포켓몬 카드 게임 공식 대회에 참가 제한된 자

④ 본 대회의 성공적 개최에 해가 될 수 있다고 판단되는 자

⑤ 입대 예정 및 병역의 의무를 행하고 있는 자(군인, 사회복무요원 등)

3. 선수 선발

각 팀(매장)은 A 대표팀 10명, 주니어 대표팀 5명 이상으로 대표팀을 정해진 기간 내 선발해야

한다.

【와일드카드 선발 기간】

2024. 10. 24. ~ 2024. 10. 31 마감

【최종 대표 선발】

2024. 11. 29. 마감

1) 선수 선발 (A 대표팀)

① 각 팀(매장)은 대표 선발 기간 내 A 대표팀 10명을 선발 완료해야 한다.

② A 대표팀 선발 간 연령 제한은 없다.

③ 각 팀(매장)은 지정된 기간 내 <2024 포켓몬 카드샵 대항전>에서 각 팀 최종 선발 명단에 등록된 선수 중 사전 협상을 통하여 최대 6명을 '와일드카드'로 선발한다.

④ 각 팀(매장)은 '카드샵 대표 선발전'을 진행하여 누적 포인트가 높은 순으로 4명 이상 선발한다.

⑤ 각 팀(매장)은 '와일드카드'와 '카드샵 대표 선발전'을 통하여 최종 10명이 되도록 선발한다.

2) 선수 선발 (주니어 대표팀)

① 각 팀(매장)은 리그전 대표 선발 기간 내 주니어 대표팀 5명 이상을 선발(승인) 완료해야 한다.

② 주니어 대표팀은 2013년 1월 1일 이후 출생자로만 구성된다.

③ 각 팀(매장)은 '카드샵 대표 선발전'을 진행하여 주니어 선수 중 누적 포인트가 높은 순으로 5명 이상 선발한다.

④ 주니어 대표팀의 최대 정원은 제한되어 있지 않으며, 5명 이상이라면 각 팀이 원하

는 만큼 선발할 수 있다.

⑤ 주니어 대표팀은 선발 기간 외에도 언제든 '결원 보충 및 추가 선발'을 통하여 추가 선발할 수 있다.

3) 선수 선발 (공통)

① '카드샵 대표 선발전'을 통한 선수 선발은 해당 권한을 가지고 있는 선수와 협상 후 진행되어야 하며, 권한 포기 및 협상 결렬 시 차순위 선수에게 해당 권한은 양도된다.

② '카드샵 대표 선발전'을 통한 선수 선발 시 각 팀(매장)은 협상 결렬을 일방적으로 통보할 수 없다.

③ '카드샵 대표 선발전'을 통한 선수 선발 시 누적 포인트 동점자가 발생한 경우, 각 팀(매장)은 대상 선수 모두와 협상을 진행한 후 필요 인원만큼 선발해야 하며, 선발 사유에 대해서 개최자에게 알려야 한다.

④ 각 팀(매장)은 선수 협상 결렬이 발생한 경우, 차순위 선수와 협상을 시작하기 전 결렬 사유를 개최자에게 알려야 한다.

⑤ 선수 선발을 개최자에게 승인을 받은 이후, 결정은 번복할 수 없으며 결원이 발생할 경우, '결원 보충 및 추가 선발' 규정에 따라 선수를 추가 선발할 수 있다.

⑥ 선수 선발 협상 간 선수는 어떠한 형태로도 금전적, 물질적 지원을 요청 및 제안할 수 없다.

⑦ 선수 선발 협상 간 선수는 어떠한 형태로도 감독 및 점주의 지위 및 권한의 양도를 요청 및 제안할 수 없다.

⑧ 선수 선발 협상 간 ⑥, ⑦의 상황이 발생할 경우에 한하여 각 팀(매장)은 일방적인 협상 결렬을 통보를 할 수 있으며, 이를 개최자에게 알려야 한다.

⑨ '카드샵 대표 선발전'을 통한 선수 선발 시 누적 포인트가 높더라도 협상 결과에 따라 선발되지 않을 수 있다.

⑩ 이미 와일드 카드를 통해 카드샵 대항전 대표로 선발이 결정된 선수는 그 외 어떠한 '카드샵 대표 선발전'에도 참가할 수 없으며, 참가 사실이 발각될 경우 해당 연도 카

드샵 대항전 선수로 참가할 수 없다.

4) 카드샵 대표 선발전

2025 포켓몬 카드샵 대항전에 참가하는 9개의 팀은 각 매장에서 '카드샵 대표 선발전'을 3회 진행한다. '카드샵 대표 선발전'에 대한 상세 내용은 포켓몬 카드 게임 공식 사이트에 별도 공지된 내용을 따른다.

5) 결원 보충 및 추가 선발

대표 선발이 완료된 이후 결원이 발생한 경우, 또는 주니어 대표팀의 추가 선발이 필요한 경우, 각 팀(매장)은 아래의 2개의 방법 중 1개안을 선택하여 진행 및 선발할 수 있다.

① '카드샵 대표 선발전'에서 대표로 선발되지 않은 선수 중 획득 포인트가 높은 선수 순으로 협상하여 선발한다.

② '카드샵 대표 추가 선발전'을 개최하여 획득 포인트가 높은 순으로 선수를 선발한다. 선발 시 대회 형태는 '카드샵 대표 선발전'의 형태를 따르며 진행 회수는 각팀에서 결정한다.

③ '카드샵 대표 추가 선발전'을 개최할 시에는 개최자에게 승인을 받은 뒤, (주)포켓몬코리아 주관 공식 대회로 진행해야 한다.

④ 이미 카드샵 대항전 대표로 등록된 선수는 그 외 어떠한 '카드샵 대표 선발전'에도 참가할 수 없으며, 참가 사실이 발각될 경우 해당 연도 카드샵 대항전 선수로 참가할 수 없다.

6) 대표 선수 트레이드

각 팀(매장)은 점주 권한으로 팀 간 1:1 대표 선수 트레이드를 진행할 수 있다. 대표 선수 트레이드는 3라운드 종료 이후, 7라운드 진행 이전 매주 수요일 오전 10시부터 17시 사이에 개최자에게 트레이드 상세 내역을 알린 경우에 한하여 인정되며, 시즌 중 1회에 한하여 대표 선수 트레이드를 진행할 수 있다.

각 팀(매장)은 대표 선수 트레이드 진행 시 해당 선수에게 동의를 얻어야 한다.

4. 감독 및 코치 선발

1) 각 팀(매장)은 A 대표팀, 주니어 대표팀의 감독을 각 1명씩 점주 권한으로 선발한다.

2) 각 팀(매장)은 A 대표팀, 주니어 대표팀의 코치를 각 1명씩 A대표팀 선수 중 선발한다.

3) 미성년자는 감독 및 코치로 선발될 수 없다.

4) A 대표팀 감독과 주니어 대표팀 감독은 겸임할 수 있다.

5) 감독은 A 대표팀 선수와 겸임할 수 있다.

6) 코치는 A 대표팀 선수와 겸임할 수 있다.

7) 코치는 A 대표팀 및 주니어 대표팀의 감독을 겸임할 수 없다.

8) 대회 진행 간 감독이 부재일 경우, 코치가 감독을 대행한다.

9) 대회 진행 간 감독 및 코치가 부재일 경우, 점주가 감독을 대행한다.

■ 자격 검증

개최자는 검증을 통해 참가자의 대회 참가 적격 여부를 확인한다. 이 과정에서 자격 미달로 판명된 참가자는 그 즉시 대회 참가가 제한된다. 또한 대회 진행 중에도 필요하다고 판단할 시 해당 팀 선수의 대회 참가 적격 여부를 추가로 확인 및 결정할 수 있다.

제 3 장 대회 준비(리그전)

■ 리그전에 대해서

1. 리그전 구조

정해진 일정에 따라 10개 라운드를 진행한다. 각 라운드에서 참가 팀은 각 4경기씩 진행한다.

2. 리그전 일정

1) 라운드 진행 일정

	1라운드	2라운드	3라운드	4라운드	5라운드	6라운드	7라운드	8라운드	9라운드	10라운드
일자	12/7(토)	12/21(토)	1/4(토)	1/18(토)	2/2(일)	2/22(토)	3/9(일)	3/22(토)	4/19(토)	5/3(토)
장소	포켓몬 카드샵									
	대구	역삼	울산	수원	인천	원주	평택	광주	서면	용산

2) 라운드 진행 시간

토요일 14:00 ~ 18:00 / 일요일 13:00 ~ 17:00

3. 리그전 순위 및 승점 규정

리그전의 순위는 아래와 같이 팀의 승점 → 선수 별 승패(차) → 양팀간 상대 전적 → 양팀 선수 별 상대 전적 순으로 결정된다.

※ 승점 : 승 +30점 / 무 +10점 / 패 0점

※ 선수별 승패(차) : (선수 별 승리 횟수) – (선수 별 패배 횟수)

예) 2:1 승리 시 승패차 +1, 1:2패배 시 승패차 -1

4. 기타 규정

1) 리그전 중도 참가하는 팀이 발생하는 경우, 참가하는 라운드부터 잔여 경기를 진행한다. 부족 시 다음 라운드에 이어서 진행한다.

2) 라운드 기준, 주니어 선수 1명이 출전한 팀에게는 추가 승점 +10점을 부여한다.

3) 라운드 기준, 주니어 선수 2명 이상이 출전한 팀에게는 추가 승점 +30점을 부여한다

※ 2)와 3)은 중복 적용되지 않으며, 한 라운드 당 최대 30점을 부여할 수 있다.

■ 리그전 룰 및 레귤레이션

본 규정에 작성되어 있지 않은 내용은 대회 당일 공식 사이트에서 규정하고 있는 룰·레귤레이션에 따른다. 공식 사이트 : https://pokemoncard.co.kr/card/play

레귤레이션 변경, 신제품 발매 운영상의 이유 등으로 규정의 수정이 필요할 경우 대회 기간 중에도 개최자는 규정을 수정할 수 있다. 이 때, 개최자는 수정된 규정을 선수들에게 배포하고 공지해야 할 의무가 있다.

■ 리그전 대전 방식

1. 3 vs 3 팀 배틀

각 팀을 대표하는 3명의 선수가 각각 배틀을 진행한다,

2. 엔트리제

경기 전 사전에 제출된 엔트리의 순서대로 배틀을 진행한다. 엔트리 제출 이후 선수 및 순서 변경은 불가하다.

3. 단판제 (30분)

각 선수는 상대 선수와 30분간 배틀을 진행한다. 30분이 종료된 시점에서는 아래의 승패 판정에 따른다.

4. 승패 판정

1) 차례 중에 제한 시간이 종료된 경우, 종료 시의 선수가 선공 플레이어라면, 후공 플레이어의 차례까지 진행하며 종료 시의 선수가 후공 플레이어라면 차례가 끝난 시점에서 종

료한다.

2) 포켓몬 체크 중에 제한 시간이 종료된 경우, 후공 플레이어 차례까지 진행하며, 후공 플레이어 차례 이후, 포켓몬 체크 중이라면 그대로 종료한다.

3) 종료 이후 양 플레이어의 프라이즈 장수를 비교하여 남은 장수가 적은 쪽이 승자가 되며, 프라이즈의 남은 장수가 동일한 경우, 무승부가 된다.

4) 연장전 및 서든데스는 진행하지 않는다.

5) 각 팀 3명의 플레이어 중 승리한 플레이어가 상대보다 많은 팀이 승리하게 된다.

6) 팀의 승패가 정해지지 않은 경우, 무승부가 된다.

■ 리그전 진행 방식

1. 라운드 흐름

1) 각 팀(매장)은 해당 라운드에 참가할 선수 명단과 덱 레시피를 감독이 제출한다.

① 선수 명단에 포함된 선수 전원이 해당 라운드에 출전해야 할 의무는 없다.

② 선수 명단에는 A 대표팀의 시니어 선수와 마스터 선수를 합하여 최대 7명까지 등록할 수 있다.

③ 선수 명단에는 A 대표팀의 주니어 선수와 주니어 대표팀의 선수는 원하는 만큼 등록할 수 있다.

④ 각 팀(매장)은 라운드에서 사용할 덱 레시피를 선수 1명당 1개씩 마감 시한까지 작성하여 제출해야 한다.

※ 선수는 당일 제출된 자신의 덱 레시피 이외의 덱은 사용할 수 없다.

※ 60장 덱 구성이 동일한 덱 레시피를 중복하여 제출할 수 없다.

2) 대진표 추첨

3) 각자 자리로 이동 후, 양 팀의 감독은 엔트리지를 작성 후 동시에 교환한다.

4) 양 팀의 감독은 엔트리지 작성과 관련하여 일체의 상호 의견 교환을 할 수 없다.

<엔트리지 예시>

2025 포켓몬 카드샵 대항전 ( )라운드 ( )경기						
팀 명	테이블	선수이름	덱 번호	결 과	최종 결과	상대 팀 서명
	A			승 무 패	승 무 패	
	B			승 무 패		
	C			승 무 패		

5) 경기 종료 즉시, 양 팀의 감독은 엔트리지에 결과를 작성 후, 상대팀 감독에게 서명받은 후 운영석에 제출한다.

2. 라운드 규정

1) 경기가 진행되는 테이블에는 감독 또는 감독 대행 1명과 출전 선수 3명만 착석할 수 있다.

2) 경기에 참여하지 않는 선수 및 관계자는 대기석에 착석한다.

3) 엔트리지 교환 후 선수 변경 및 순서 변경은 불가하다.

4) 지정된 엔트리지 양식 외 사용은 불가하다.

5) 상대팀에 따른 출전 선수 및 순서 변경은 불가능하다.

3. 라운드 진행 시간표 (토요일 14시 시작 경우)

No.	내용	시간		대진				테이블
				홀수 라운드		짝수 라운드		
1	덱 레시피 제출	~ 13:50						
2	대진표 추첨	13:50 ~ 14:00	10′	홀수 라운드만 진행				
3	준비 시간	14:00 ~ 14:30	30'					
4	1경기	14:30 ~ 15:00	30'	바	자	아	자	A*
				나	다	라	사	B
				마	사	나	바	C
				라	아	다	가	D
				가		마		휴식
5	추가 시간 및 준비 시간	15:00 ~ 15:15	15'					
6	2경기	15:15 ~ 15:45	30'	라	마	다	사	A*

				바	아	나	라	B
				다	자	마	자	C
				사	가	아	가	D
				나		바		휴식
7	추가 시간 및 준비 시간	15:45 ~ 16:00	15'					
8	3경기	16:00 ~ 16:30	30'	사	자	라	가	A*
				나	아	나	자	B
				마	가	다	바	C
				라	바	마	아	D
				다		사		휴식
9	추가 시간 및 준비 시간	16:30~16:45	15'					
10	4경기	16:45 ~ 17:15	30'	다	아	나	사	A*
				바	사	바	가	B
				나	마	다	마	C
				자	가	라	자	D
				라		아		휴식
11	추가 시간 및 준비 시간	17:15 ~ 17:30	15'					
12	5경기	17:30 ~ 18:00	30'	나	가	마	바	A*
				다	라	사	아	B
				마, 바, 사, 아, 자		가, 나, 다, 라, 자		휴식

*A 테이블은 방송 테이블입니다.

제 4 장 대회 준비(포스트시즌)

■ 포스트시즌에 대해서

1. 포스트시즌 구조

   1) 최종 리그전 순위를 기준으로 상위 3개 팀이 포스트시즌에 진출한다.

   2) 최종 리그전 순위 3위, 2위의 팀이 플레이오프를 진행한다.

   3) 플레이오프의 승자와 최종 리그전 순위 1위 팀이 챔피언 결정전을 진행한다.

2. 포스트시즌 일정

2025년 5월 24일(토) / 상세 일정 추후 별도 공지

■ 포스트시즌 룰 및 레귤레이션

본 규정에 작성되어 있지 않은 내용은 대회 당일 공식 사이트에서 규정하고 있는 룰·레귤레이션에 따른다. 공식 사이트 : https://pokemoncard.co.kr/card/play

■ 포스트시즌 대전 방식

1. 5 vs 5 팀 배틀

각 팀을 대표하여 5명의 선수가 각각 순차적으로 경기를 진행하며, 3승을 먼저 선취한 팀이 승리한다.

2. 엔트리제

경기 전 사전에 제출된 엔트리의 순서대로 배틀을 진행한다. 엔트리 제출 이후 선수 및 순서 변경은 불가하다.

3. 단판제(30분)

각 선수는 상대 선수와 30분간 배틀을 진행한다. 30분이 종료된 시점에서는 아래의 승패판정에 따른다

4. 승패 판정

1) 차례 중에 제한 시간이 종료된 경우, 종료 시의 선수가 선공 플레이어라면, 후공 플레이어의 차례까지 진행하며 종료 시의 선수가 후공 플레이어라면 차례가 끝난 시점에서 종료한다.

2) 포켓몬 체크 중에 제한 시간이 종료된 경우, 후공 플레이어 차례까지 진행하며, 후공 플레이어 차례 이후, 포켓몬 체크 중이라면 그대로 종료한다.

3) 종료 이후 양 플레이어의 프라이즈 장수를 비교하여 남은 장수가 적은 쪽이 승자가 되

며, 프라이즈의 남은 장수가 동일한 경우, 현재 상황 그대로 대전을 계속해서 프라이즈 1장을 먼저 적어지게 하는 쪽이 경기에서 승리하는 「연장전」을 진행한다.

4) 「연장전」에서 무승부의 상황이 발생한 경우 「서든데스」를 통해 프라이즈 1장을 먼저 적어지게 하는 쪽이 경기에서 승리한다.

※ 서든데스

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

제 5 장 대회 진행(주니어 리그)

■ 주니어 리그에 대해서

1. 주니어 리그 구조

각 팀의 A대표 팀과 주니어 팀에 소속된 주니어 선수를 대상으로 4개 라운드를 진행한다. 본 대회의 결과는 '리그전'과 '포스트시즌'에 영향을 주지 않는 별개의 대회로 진행된다.

2. 주니어 리그 일정

1) 라운드 진행 일정

	1라운드	2라운드	3라운드	4라운드
일자	12/28(토)	1/25(토)	3/15(토)	4/5(토)
장소	포켓몬 카드샵			
	인천	울산	수원	평택

2) 라운드 진행 시간

13:00 ~ 19:00 (예상)

■ 주니어 리그 룰 및 레귤레이션

본 규정에 작성되어 있지 않은 내용은 대회 당일 공식 사이트에서 규정하고 있는 룰·레귤레이션에 따른다. 공식 사이트 : https://pokemoncard.co.kr/card/play

■ 주니어 리그 대전 방식

1. 1, 3 라운드 대전 방식

개인전 / 3판2선승제 / 스위스라운드 / 제한시간 50분

2. 2, 4라운드 대전 방식

3vs3 팀전 / 단판제 / 토너먼트 / 제한시간 30분 /

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

3. 승패 판정 (공통)

1) 매치의 종료는 종료 알림 시의 선수가 선공 플레이어라면 후공 플레이어의 차례까지 진행을 합니다. 종료 알림 시의 선수가 후공 플레이어라면 차례가 끝난 시점에서 승패가 결정됩니다.

2) 포켓몬 체크 중에 종료 알림이 있을 경우에도 상기와 같이 진행합니다. 대전이 끝난 시점에서 승패가 결정되지 않은 경우에는 미 종료 대전이 되어, 아래의 "승패판정"의 내용에 근거하여 승패를 결정합니다.

※서로의 선수가 "승리" 및 "패배"를 양보할 수 없습니다.

4. 승패 판정 (1, 3라운드)

1) 제1게임중에 미종료 대전이 된 경우

① 남은 프라이즈 장수가 적은 선수가 승리하게 됩니다.

② 남은 프라이즈 장수가 동일하다면 무승부가 됩니다.

2) 제2게임중에 미종료 대전이 된 경우

① 마지막 차례가 제2게임 중 끝난 경우, 양 플레이어 모두의 남은 프라이즈 장수가 3장 이상 일 때 제2게임의 결과는 인정되지 않으며, 제1게임에서 이긴 플레이어가 경기에서 승리하게 됩니다.

② 어느 한 쪽, 혹은 양 플레이어 모두의 남은 프라이즈 장수가 2장 이하일 때(2장-1장) 프라이즈가 적은 선수가 승리합니다.

③ 남은 프라이즈 장수가 동일한 경우, 제1게임에서 이긴 플레이어가 경기에서 승리하게 됩니다.

3) 제2게임과 제3게임의 사이에 미종료 대전이 된 경우

① 제2게임의 승자가 결정된 후, 제3게임의 선공, 후공이 결정되기 전에 제한시간이 된 경우, 무승부가 됩니다.

4) 제3게임중에 위의 "매치 종료"에 따라 미종료 대전이 된 경우

① 마지막 차례가 제3게임 중 끝난 경우, 프라이즈 장수가 적은 선수가 승리하게 됩니다.

② 프라이즈 장수가 동일한 경우 무승부가 됩니다.

5. 승패 판정 (2, 4라운드)

1) 종료 이후 양 플레이어의 프라이즈 장수를 비교하여 남은 장수가 적은 쪽이 승자가 되며, 프라이즈의 남은 장수가 동일한 경우, 무승부가 된다.

2) 각 팀 3명의 플레이어 중 승리한 플레이어가 상대보다 많은 팀이 승리하게 된다.

3) 팀의 승패가 정해지지 않은 경우, 각 팀의 대표 1명의 선수가 서든데스를 진행하여 팀의 승패를 결정한다.

6. 서든데스

1) 처음부터 대전을 다시 시작합니다. 프라이즈는 6장을 놓고 시작합니다.

2) 가위바위보로 선공, 후공을 정한 뒤 대전을 시작하고 먼저 프라이즈를 1장 적어지게 한 선수가 매치의 승자가 됩니다.

3) 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.

4) (첫 번째 게임과 서든데스의 선공과 후공은 가위바위보로 결정합니다.)

7. 라운드 흐름

1) 각 팀(매장)은 해당 라운드에 참가할 선수 명단(팀)과 덱 레시피를 감독이 제출한다

① 개인전의 경우, 선수 명단에는 A 대표팀의 주니어 선수와 주니어 대표팀의 선수는 원하는 만큼 등록할 수 있다.

② 팀 배틀의 경우, 각(팀)은 원하는 만큼의 팀을 등록할 수 있다. 단 1명의 선수는 1개의 팀에만 소속되어야 한다.

※각 팀(매장)에서 복수의 팀이 참가하는 경우 매장 뒤에 A팀, B팀을 붙여 구분한다

③ 각 선수는 라운드에서 사용할 자신의 덱 레시피 1개를 제출해야 한다.

※선수는 당일 제출된 자신의 덱 레시피 이외의 덱은 사용할 수 없다.

※60장 덱 구성이 동일한 덱 레시피를 중복하여 제출할 수 없다.

2) 대진표 추첨

3) 1, 3라운드의 경우 대진표에 따라 경기를 진행한다.

4) 2, 4라운드 3vs3 팀전의 경우, 각자 자리로 이동 후, 양 팀의 감독은 엔트리지를 작성 후 동시에 교환한다.

5) 양 팀의 감독은 엔트리지 작성과 관련하여 일체의 상호 의견 교환을 할 수 없다.

2025 포켓몬 카드샵 대항전 주니어리그					
팀 명	테이블	선수이름	결 과	최종 결과	상대 팀 서명
	A		승 무 패	승 무 패	
	B		승 무 패		
	C		승 무 패		

	서든데스		승 무 패		

6) 2, 4라운드 3vs3 팀전의 경우, 경기 종료 즉시, 양 팀의 감독은 엔트리지에 결과를 작성 후, 상대팀 감독에게 서명받 은 후 운영석에 제출한다.

2, 4라운드 3vs3 팀전의 경우, 대진표에 따라 4) ~ 5)를 반복한다

제 6 장 대회 진행

■ 대회에 필요한 준비물

1. 기본 준비물

개최자는 원활한 경기 진행을 위해 모든 참가 선수에게 하기 준비물 제공하며 선수는 해당 장비에 대해서 개인 장비로 바꿔 사용할 수 없다. (플레이매트 제외) 개최자가 제공하는 모든 장비 구성은 추후 운영진의 재량에 따라 변경될 수 있으며, 개최자가 제공한 물건의 파손 시 모든 책임은 사용한 선수에게 있다.

가.1. 테이블 및 의자

가.2. 플레이매트(테이블 부착)

2. 개인 준비물

선수는 다음의 본인 소유 장비를 경기 중 필히 지참해야 한다. 선수가 개인 장비를 준비하지 해당 장비를 사용하지 못하는 경우로 인해 발생하는 모든 결과에 대한 책임은 해당 선수에게 있다.

1) ㈜포켓몬코리아에서 발매된 포켓몬 카드 게임 제품의 카드로 구성한 60장 덱

(카드 실드 착용 / 이중 실드 불가)

2) 덱 기입용지

3) 대전비품 (포켓몬 동전, 데미지 카운터, 각종 마커, VSTAR 마커 등)

3. 사용 제한

개최자는 아래의 상황에서 선수의 개인 장비 사용을 제한할 수 있으며, 추가 패널티가 발생할 수 있다.

1) 포켓몬 외 타사 IP를 사용한 장비

2) 정식 라이선스를 획득하지 않은 불법 라이선스 장비

3) 개최자의 개인 장비 검사 요청에 선수가 응하지 않는 경우 (검사 불응)

4) 개인 장비 문제로 인해 경기 진행이 5분 이상 지연되는 경우 (경기 지연)

■ 경기 중 이슈

1. 트러블이나 질문이 발생한 경우, 선수는 그 자리에서 대전을 멈추고 저지나 스태프에게 확인을 요청한다.
2. 대전에 관한 헤드 저지가 내린 판단에 대해서, 선수는 그 판단을 반드시 따라야 한다.
3. 스포츠맨십 정신에 입각하여, 주변 사람들에게 배려 있는 행동해야 한다. 선수 또는 선수 관계자가 대회 운영상 방해가 되는 행위 또는 대전상대와 관람자에게 불쾌한 이미지를 주는 행위를 했다고 저지나 스태프가 판단할 경우 해당 선수는 실격, 퇴장이 될 수 있다.
4. 경기 중 선수에게 플레이에 영향을 주는 조언을 하는 행위는 금지된다.
5. 대전 중에는 휴대전화, MP3, 텍스트 메시지를 송수신 할 수 있는 기기 등의 전자기기의 사용은 금지한다.
6. 다음 사항에 유의한다.
   - 마비, 잠듦, 혼란 상태가 된 경우, 카드를 옆으로 돌려 놓는다.
   - 독이나 화상 상태가 된 경우는 마커를 사용한다.
   - 덱과 트래쉬는 자신의 필드 자리 한쪽에, 프라이즈는 그 반대편에 놓는다.
   - 배틀필드에 있는 포켓몬에 붙인 카드는 전부 보이도록 놓는다.

제 7 장 패널티

■ 저지 및 스태프

1. 본 대회의 리그전 진행 시, 홈 매장에서 홈 대회를 운영할 저지 1명 이상을 지정하며, 패널티에 대한 최종 승인은 개최자가 갖는다.
2. 본 대회의 포스트시즌 진행 시, 저지 및 헤드 저지 선발권은 개최자가 갖는다.
3. 본 대회의 저지는 개최자에서 제공한 '저지 행동 규범'에 따라 행동한다.

■ 판정 권한

1. 본 규정에 대한 위반 여부의 최종 판정 권한은 현장의 헤드 저지가 갖는다.
2. 모든 패널티 및 경기에 관련한 사항은 본 규정에 명시된 내용에 따른다. 해당하는 패널티의 강도의 내용이 별도로 마련되어 있지 않다면 사안의 경중에 따라 저지가 결정하며, 최종 권한은 헤드 저지가 갖는다.
3. 규정 내에 정의되지 않은 사항이라 하더라도 대회 진행에 영향을 끼치거나 그에 준하는 상황이 발생할 경우 이에 대한 패널티를 부여할 수 있다.

■ 패널티

1. 패널티의 강도는 아래의 패널티 규정에 따라 결정되며 사안의 경중에 따라 저지가 최종 결정할 권한을 갖는다.
2. 프라이즈 패널티 이상의 패널티를 가하는 경우, 헤드 저지의 최종 승인이 필요하다.
3. 패널티의 종류는 사안의 경중에 따라 아래와 같이 결정된다.

주의 < 경고 < 프라이즈 패널티 1장 < 프라이즈 패널티 여러 장 < 패전 < 해당일 실격 < 일정 기간 출전 금지 < 그 이상

제 8 장 리워드

■ 라운드 리워드

각 라운드 종료 후, 해당 라운드에서 활약한 선수 1명을 라운드 MVP로 선정한다. 해당 라운드의 팀의 승패, 개인의 활약 등을 종합적으로 평가하여 개최자가 결정한다.

■ 리그전 리워드

1. 팀 리워드

리그전 일정 종료 후, 개최자는 리그전 최종 순위를 기준으로 1위(500만원), 2위(300만원), 3위(100만원)을 각각 수여한다.

2. 개인 리워드

팀의 순위, 개인의 활약 등을 종합적으로 평가하여 개최자가 결정한다. 선정된 선수에게는 상패 및 기타 상품을 부상으로 수여한다.

■ 포스트시즌 리워드

1. 팀 리워드

포스트시즌 챔피언 결정전에서 최종 승리를 차지한 우승 팀에게는 포켓몬 월드챔피언십2025 방문 지원(왕복 항공권, 숙박권) 및 기타 상품을 부상으로 수여한다

2. 개인 리워드

포스트시즌에서의 최종 순위, 개인의 활약 등을 종합적으로 평가하여 개최자가 결정한다. 선정된 선수에게는 상패 및 기타 상품을 부상으로 수여한다.

■ 주니어리그 리워드

1. 개인 리워드 및 팀 리워드

주니어리그의 리워드는 라운드 별로 공식 홈페이지에 별도 공지한 리워드 상세 내용을 따른다.

■ 리워드 규정

1. 포켓몬 월드챔피언십2025 방문 지원 (왕복 항공권, 숙박권)

   1) 우승 팀의 최종 명단에 포함된 선수, 감독, 점주를 대상으로 한다.

   2) 우승 팀의 소속으로 '리그전' 및 '포스트시즌'에서 7게임 이상 참가한 선수에게 수여한다.

   3) '리그전'에서 우승 팀 소속 감독으로 7개 라운드 이상 참가한 감독에게 수여한다.

   4) '리그전'에서 우승 팀 소속 주니어 대표팀 감독으로 '주니어 리그'의 모든 라운드에 참가한 주니어 대표팀 감독에게 수여한다.

2. 주니어 리워드

   ※ 라운드 종료 전 대회장을 이탈한 참가자에게는 참가상 포함 리워드를 수여하지 않는다.

   ※ 모든 리워드는 보호자, 감독 등 참가 선수 외 관계자에게는 수여하지 않는다.

   ※ 3vs3 팀 배틀의 리워드는 해당 팀의 참가 선수 전원에게 리워드를 지급한다.

3. 기타 규정

   1) 개최자의 사정에 따라 리워드의 상세 내용은 별도 사전 공지 없이 변경될 수 있다.

   2) 리워드로 제공받은 혜택 및 상품은 어떠한 형태로도 양도 및 거래할 수 없다.