포켓몬 카드 게임 한일교류전 대회 개요





【대회명】

포켓몬 카드 게임 한일교류전

【대회일정】

2018 년 12 월 23 일(일) 9 시 ~16 시 (예정)

※ 대회 일정은 현장 상황에 따라 변경될 수 있습니다.

【대회장】

동대문 디자인 플라자 (DDP) 알림 2 관

【대회에 필요한 준비물】

・포켓몬 카드 게임 60 장 덱
・덱 기입 용지
・포켓몬 동전
・데미지 카운터
・각종 마커 (독 마커 / 화상 마커 / GX 마커)
・플레이매트

※ 포켓몬 동전, 데미지 카운터, 각종 마커 등, 대전에 필요한 비품을 반드시 가져오시기 바랍니다.
㈜포켓몬코리아에서는 제공하지 않습니다.

【연령 카테고리】

개인전의 경우, 연령별로 이하의 카테고리로 나누어서 대전합니다.

<대한민국>

- 주니어 선수 카테고리 2008 년 1 월 1 일 이후 출생자
- 시니어 선수 카테고리 2004 년 1 월 1 일 ~ 2007 년 12 월 31 일 출생자
- 마스터 선수 카테고리 2003 년 12 월 31 일 이전 출생자

<일본>

- 주니어 선수 카테고리 2008 년 4 월 2 일 이후 출생자
- 시니어 선수 카테고리 2001 년 4 월 2 일 ~ 2008 년 4 월 1 일 출생자
- 마스터 선수 카테고리 2001 년 4 월 1 일 이전 출생자

【덱 기입용지 및 덱 체크】

덱 기입용지 작성 후, 대회 당일 덱 레시피를 제출해주세요. 단, 대회 중 랜덤으로 덱을 체크하는 경우도 있기 때문에 각자 레귤레이션에 맞는지 확인해주시기 바랍니다. 사용할 수 없는 카드가 포함된 경우 실격될 수도 있으니 주의하시기 바랍니다.

【레귤레이션】

썬&문 레귤레이션・「포켓몬 카드 게임 썬&문」시리즈만 사용 가능.

※ 덱에 넣을 수 있는 제품 및 프로모 카드 리스트는 별지 참고.

◆예외

아래의 카드는 썬&문 이전 시리즈의 카드도「덱에 넣을 수 있는 카드」에 포함됩니다.

※ 썬&문 시리즈에서 카드의 효과 혹은 카드 분류명이 변경된 경우, 썬&문 이전 시리즈의 카드도 새로운 효과와 분류명으로 적용하여 사용합니다.

개조해머	더트자전거	동굴탈출로프	부활초	상처약
수퍼볼	수퍼 포켓몬 회수	에너지 갈아 달기	에너지 리사이클	에너지 회수
이상한사탕	친구수첩	크래시 해머	포켓몬 교체	포켓몬 캐처
풀회복약	하이퍼볼	약점보험	학습장치	낚시꾼
땅밑탐험대	저지맨	포켓몬애호가클럽	더블 무색 에너지	레인보우 에너지
워프 에너지				
기본 에너지(풀, 불꽃, 물, 번개, 초, 격투, 악, 강철, 페어리)				

※ 덱에 넣을 수 없는 카드

아래와 같은 포켓몬 카드 게임 썬&문 이전 시리즈 제품 및 프로모 카드의 컬렉션 넘버가「SM-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 한 번 자신의 덱을 확인하여 주십시오.

※ 대회 참가 중의 덱 변경

대회 도중에는 덱 및 구성 카드 일부를 바꿀 수 없습니다.

【대회형식】

◆개인전 – 주니어/ 시니어 부문

4 인 Full league 진행(3Round)

대전 제한 시간은 1 라운드 30 분 입니다 (종료 알림 시점의 플레이어가 기술을 사용하고 난 뒤, 후공 차례까지 대전을 진행한 후, 대전을 종료하여 승패를 결정). 최다 승을 거둔 플레이어가 최종 우승이 됩니다. 우승 후보자가 동률이 나올 경우, 해당 플레이어끼리 최종 결승전을 진행합니다. (단판, 제한 시간 30 분)

- 종료 알림 시점에서 결판이 나지 않았을 경우, 종료 알림이 있던 시점의 플레이어가 선공 플레이어인지, 후공 플레이어인지에 따라 제한 시간이 달라집니다.
- 종료 알림 시점에서 결판이 나지 않고, 종료 알림 시점의 플레이어가 그 대전에서 선공 플레이어일 경우, 후공으로 시작한 플레이어의 차례를 1 번 추가합니다. 후공으로 대전을 시작한 플레이어의 차례 도중 종료 알림이 있을 경우, 차례를 추가하지 않습니다. (그 차례는 끝까지 진행합니다.)
- 제한 시간 종료 시, 대전의 결판이 나지 않았을 경우, 그대로 연장전을 진행합니다.

◆개인전 –마스터 부문

토너먼트 형식

토너먼트 8 강으로 진행됩니다. 단판 승부에 의한 토너먼트 형식으로 각 라운드를 탈락한 시점에서 패배하게 되는 대전입니다. 대전 제한 시간은 1 라운드 30 분입니다 (종료 알림 시점의 플레이어가 기술을 사용하고 난 뒤, 후공 차례까지 대전을 진행한 후, 대전을 종료하여 승패를 결정).

◆개인전 –마스터 부문 결승전

대전 제한 시간은 50 분 입니다 (종료 알림 시점의 플레이어가 기술을 사용하고 난 뒤, 후공 차례까지 대전을 진행한 후, 대전을 종료하여 승패를 결정). 3 라운드 대전이며, 2 라운드를 먼저 승리한 플레이어가 승리합니다). 아래의「게임선취제 매치의 미종료대전의 결과에 대해서」의 내용에 의거하여 승패(또는 무승부)를 결정합니다.

※양 플레이어가 승리, 또는 패배를 양보할 수 없습니다. 또한, 양 플레이어의 합의 하에 무승부로 할 수 없습니다.

◆팀 전

4 팀 Full league 진행

개인전 종료 이후, 각 국가별로 2 팀으로 나눠 팀을 구성하기 위해 추첨을 진행합니다.
각 팀의 구성원은 주니어 1 명, 시니어 1 명, 마스터 2 명으로 구성되도록 제비뽑기를 진행합니다. (한국 2 팀, 일본 2 팀 구성)

추첨을 통해 구성 된 4 팀이 Full League (3 라운드)를 진행합니다. 대전 제한 시간은 1 라운드 30 분입니다 (종료 알림 시점의 플레이어가 기술을 사용하고 난 뒤, 후공 차례까지 대전을 진행한 후, 대전을 종료하여 승패를 결정).
Full League 는 4 대 4 동시 대전으로 진행되며, 승리한 플레이어 수에 따라 승점 부여합니다. Full League 종료 후, 최종 승점 합산 가장 높은 팀이 우승합니다.

승리 플레이어 1 명 : 10 포인트
승리 플레이어 2 명 : 20 포인트
승리 플레이어 3 명 : 30 포인트
승리 플레이어 4 명 : 50 포인트
무승부 및 패배: 포인트 없음

승리 포인트가 같은 팀이 발행했을 경우, 팀의 대표 선수가 서든데스를 진행합니다. 대전 제한 시간은 1 라운드 30 분입니다 (종료 알림 시점의 플레이어가 기술을 사용하고 난 뒤, 후공 차례까지 대전을 진행한 후, 대전을 종료하여 승패를 결정).

【덱 기입용지 및 덱 체크】

대전 테이블

대전 중에는 아래의 아이템 이외에는 테이블 위에 둘 수 없습니다.

1. 포켓몬 카드 게임 60 장 덱
2. 포켓몬 동전 (및 주사위)
3. 데미지 카운터 (및 주사위)
4. 특수 상태 마커, GX 마커

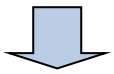
대전의 종료

- 종료 알림 시점에서 결판이 나지 않았을 경우, 종료 알림이 있던 시점의 플레이어가 선공 플레이어인지, 후공 플레이어인지에 따라 제한 시간이 달라집니다.
- 종료 알림 시점에서 결판이 나지 않고, 종료 알림 시점의 플레이어가 그 대전에서 선공 플레이어일 경우, 후공으로 시작한 플레이어의 차례를 1 번 추가합니다. 후공으로 대전을 시작한 플레이어의 차례 도중 종료 알림이 있을 경우, 차례를 추가하지 않습니다. (그 차례는 끝까지 진행합니다.)

미종료대전의 결과에 대해서

※ 승패 판정

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 종료 됩니다. 이 때 제한시간은 없습니다.
포켓몬 체크 중에 제한 시간이 종료 된 경우	후공 플레이어 차례까지 진행합니다. 후공 플레이어 차례 이후, 포켓몬 체크 중이라면 게임이 그대로 종료 됩니다.



제한 시간이 종료된 경우의 승패 판정		
① 첫 번째 대전 중 제한 시간이 종료된 경우	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. 「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 제한시간이 된 경우, 제 1 게임의 승자의 승리입니다.	
② 두 번째 대전 중 제한 시간이 종료된 경우	양 플레이어 모두의 남은 프라이즈 장수가 3 장 이상일 때(3 장~6 장)	어느 한 쪽, 혹은 양 플레이어 모두의 남은 프라이즈 장수가 2 장 이하일 때(2 장~1 장)
	두 번째 대전의 결과는 인정되지 않으며, 첫 번째 대전에서 이긴 플레이어가 경기에서 승리하게 됩니다.	프라이즈가 적은 선수의 승리입니다. 만약 이 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.
	동시 기절로 서로 배틀필드에 포켓몬을 내지 못한 경우, 또는 동시에 마지막 프라이즈를 획득한 경우에는, 서든데스로 승패를 결정합니다.	
③ 세 번째 대전 중 제한 시간이 종료된 경우	<① 첫 번째 대전 중 제한 시간이 종료된 경우>와 같은 방법으로 세 번째 대전의 승자를 결정합니다.	

※ 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

서든데스는 대전이 무승부로 끝나지 않기 위한 연장전입니다. 처음부터 대전을 다시 시작합니다. 서로의 프라이즈 카드는 6 장을 놓고 대전을 시작합니다. 가위바위보로 선공, 후공을 정한 뒤 대전을 시작하고 먼저 프라이즈를 1 장 가져간 선수가 대전의 승자가 됩니다.

로스타임

이하의 경우에는 로스타임이 인정되며. 저지의 판단에 의해 시간이 연장됩니다.

1. 대전중 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 시간은 저지가 결정합니다.

※ 연장시간을 모를 경우, 저지나 통역에게 확인해주세요.

"로스 타임"이 인정된 시점에서 저지가 "연장 시간"을 선언하고, 스태프 및 통역에 의해서 선수에게 전달 됩니다. 또 각 테이블에 있는 "대전 결과 보고 시트"에 연장 시간이 적히게 됩니다. 로스 타임이 끝나면 상기[대전의 종료]에 따라 매치를 종료합니다.

다른 언어의 카드

한국에서 참가하는 선수는 한국어 카드만 사용할 수 있습니다. 일본 선수는 일본어판 카드를 사용합니다.

선공과 후공을 정하는 방법

가위바위보로 선공, 후공을 정합니다. 선공 플레이어는 자신의 처음 차례에 기술을 사용할 수 없습니다. 처음 패를 뽑기 전에 반드시 선공과 후공을 정해야 합니다.

※ 예외로 3 판 2 선승제 경기에서는 2 차전 이후 "전 매치에서 패배한 선수" 가 선공, 후공을 선택할 수 있습니다.

【저지 및 스태프】

- 트러블이나 질문이 발생한 경우, 선수는 그 자리에서 대전을 멈추고, 저지나 스태프에게 확인을 해주세요.
- 대전에 관한 헤드저지가 내린 판단에 대해서, 선수는 그 판단을 절대로 따라 주시길 바랍니다.
- 트러블이나 질문이 있는 경우, 반드시 그 자리에서 대전을 멈추고 스태프에게 확인해 주세요.
- 트러블 발생 시 그대로 대전을 진행해버린 경우, 되돌릴 수 없습니다.
- 예상 밖의 상황이 발생한 경우, 헤드저지가 판단을 내립니다. 선수는 그 판단에 따라 주십시오.

※ 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.

【카드 실드의 사용에 관하여】

카드 실드의 사용은 인정되지만 아래의 조건을 충족하도록 의무화 되어 있습니다.

- 모든 카드에 같은 종류의 실드를 사용한 것
- 드의 앞면은 투명하고, 카드의 뒷면이 보이지 않도록 되어있는 것.
  (거울 처럼 다른 카드가 비치는 듯한 것은 사용할 수 없습니다.)
- 카드가 실드에서 삐져나오지 않은 것
- 하나의 실드에 한 장의 카드를 넣은 것

※ 카드 또는 카드 실드에 어떠한 마크(예:상처, 접힌선, 채색, 아티스트 등의 사인 등)가 있고 마크에 의해서 특정카드가 표시된 것은 사용할 수 없습니다.
※ 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.

【기타 주의 사항】

- 한국어 통역사가 대기하고 있으므로 문제가 있는 경우에는 손을 들어 통역을 불러주세요.
  자신의 턴이 오면 제스처를 사용하는 등 상대방에게 자신이 무엇을 할지 알려주세요. 상대의 움직임을 모를 경우 손을 들고 통역과 저지를 불러주세요.
- 다음 사항에 유의 하세요
  *마비, 잠듦, 혼란 상태가 된 경우는, 카드를 옆으로 돌려 놓는다.
  *독이나 화상 상태가 된 경우는 마커를 사용한다.
  *덱과 트래쉬는 자신의 필드 자리 한쪽에, 프라이즈는 그 반대편에 놓습니다.
  *배틀필드에 있는 포켓몬에 붙인 카드는 전부 보이도록 놓는다.
- 스포츠맨십 정신에 입각하여, 주변 사람들에게 배려있는 행동을 부탁 드립니다. 선수 또는 선수 관계자가 대회 운영상 방해가 되는 행위 또는 대전상대와 관람자에게 불쾌한 이미지를 주는 행위를 했다고 주최자가 판단했을 경우 그 해당 선수는 실격, 퇴장이 될 가능성이 있습니다.
- 동반자가 선수에게 조언을 하는 행위는 금지합니다.
- 상대선수의 사용언어가 다른 경우, 저지 및 통역이 대화 내용을 간략히 설명합니다.

- 다음 사항에 유의 하세요
  *마비, 잠듦, 혼란 상태가 된 경우는, 카드를 옆으로 돌려 놓는다.
  *독이나 화상 상태가 된 경우는 마커를 사용한다.
  *덱과 트래쉬는 자신의 필드 자리 한쪽에, 프라이즈는 그 반대편에 놓습니다.
  *배틀필드에 있는 포켓몬에 붙인 카드는 전부 보이도록 놓는다.
- 스포츠맨십 정신에 입각하여, 주변 사람들에게 배려있는 행동을 부탁 드립니다. 선수 또는 선수 관계자가 대회 운영상 방해가 되는 행위 또는 대전상대와 관람자에게 불쾌한 이미지를 주는 행위를 했다고 주최자가 판단했을 경우 그 해당 선수는 실격, 퇴장이 될 가능성이 있습니다.
- 동반자가 선수에게 조언을 하는 행위는 금지합니다.
- 상대선수의 사용언어가 다른 경우, 저지 및 통역이 대화 내용을 간략히 설명합니다.

©2018 Pokémon. ©1995-2018 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
포켓몬, Pokémon 은 Nintendo 의 상표입니다.