

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 등을 정하고 있습니다.

※ 2016년 9월 29일(목)부터 새로운 배틀 규정이 적용됩니다.

덱에 넣을 수 있는 카드

- ◆ (주)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 카드를 보는 법



003/036

컬렉션 넘버는 카드 오른쪽 아래 부분에서 확인할 수 있습니다.

FXY

시리즈 마크는 카드의 컬렉션 넘버 오른쪽 부분에서 확인할 수 있습니다 (이 카드는 「퍼스트 세트 - 도치마론의 진화」에 들어 있는 카드입니다).

덱에 넣을 수 있는 카드의 시리즈 마크 일람	
제품명	시리즈 마크
포켓몬 카드 게임 XY 시리즈 제품	
포켓몬 카드 게임 XY 확장팩 「BASE PACK 20 th Anniversary」	
포켓몬 카드 게임 XY 확장팩 「환상·전설 드림 컬렉션」	
포켓몬 카드 게임 XY 확장팩 제 11 탄 「타오르는 투사」「냉혹한 반역자」	
포켓몬 카드 게임 XY BREAK 메가 배틀 60 장 덱 「M 다부니 EX」	
포켓몬 카드 게임 XY 확장팩 「프리미엄 챔피언팩」	
포켓몬 카드 게임 XY 확장팩 「포켓심공 컬렉션」	
포켓몬 카드 게임 XY BREAK 퍼펙트 배틀 60 장 덱 「지가르데 EX」	
포켓몬 카드 게임 XY 확장팩 제 10 탄 「초능력의 제왕」	
포켓몬 카드 게임 XY BREAK 트레이너 세트 「20 th Anniversary」	
포켓몬 카드 게임 XY 확장팩 제 9 탄 「천공의 분노」	
포켓몬 카드 게임 XY BREAK 콤보 60 장 덱 「골덕 BREAK + 펠기아 EX」	
포켓몬 카드 게임 XY 확장팩 「레전드 컬렉션」	
포켓몬 카드 게임 XY BREAK 30 장 덱 「라이츰 BREAK」「음번 BREAK」	
포켓몬 카드 게임 XY 확장팩 제 8 탄 「푸른 충격」「붉은 섬광」	
포켓몬 카드 게임 XY 30 장 덱 대전 세트 「염무왕 EX vs 토게키스 EX」	
포켓몬 카드 게임 XY 확장팩 제 7 탄 「밴디트링」	
포켓몬 카드 게임 XY 메가 배틀 60 장 덱 「M 레쿠자 EX」	
포켓몬 카드 게임 XY 그란돈 VS 가이오가 배틀 세트	
포켓몬 카드 게임 XY 확장팩 제 6 탄 「에메랄드 브레이크」	
포켓몬 카드 게임 XY 「마그마단 VS 아쿠아단 더블크라이시스」	

포켓몬 카드 게임 XY 확장팩 제 5 탄 「가이아 볼케이노」「타이달스툼」	
포켓몬 카드 게임 XY 레전드 배틀 60 장 덱 「제르네아스 EX+이벨타르 EX」	
포켓몬 카드 게임 XY 확장팩 제 4 탄 「팬텀게이트」	
포켓몬 카드 게임 XY 하이퍼 메탈 체인 60 장 덱 「디아루가 EX+킬가르도 EX」	
포켓몬 카드 게임 XY 확장팩 제 3 탄 「라이징피스트」	
포켓몬 카드 게임 XY 메가 배틀 60 장 덱 「M 리자몽 EX」	
포켓몬 카드 게임 XY 확장팩 제 2 탄 「와일드 블레이즈」	
포켓몬 카드 게임 XY 「제르네아스 덱」「이벨타르 덱」	
포켓몬 카드 게임 XY 확장팩 제 1 탄 「X 컬렉션」「Y 컬렉션」	
포켓몬 카드 게임 XY 「퍼스트 세트 - 도치마론의 진화·푸호꼬의 진화·개구마르의 진화」	
프로모 카드 (컬렉션 넘버 뒷자리가 /XY 로 표시되어 있는 카드)	

◆ **사용이 금지된 카드**

아래의 카드는 덱에 넣을 수 없습니다.

- 플라드리 최후의 수단 (XY4)

◆ **예외**

아래의 카드는 XY 이전 시리즈의 카드도 「덱에 넣을 수 있는 카드」에 포함됩니다.

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

개조해머	기력의조각	대단한낙식대	동굴탈출로프	랜덤리시버
레벨볼	만병통치제	몬스터볼	상처약	수퍼볼
수퍼 포켓몬 회수	에너지 갈아 달기	에너지 회수	이상한사탕	크래시 해머
타운맵	퇴화 스프레이	포켓몬 교체	포켓몬 캐처	풀회복약
하이퍼볼	헤비볼	가벼운돌	학습장치	N
풍란	플레이어단의 조무래기	자기폭풍	더블 무색 에너지	
기본 에너지(풀, 불꽃, 물, 번개, 초, 격투, 악, 강철)				

※ 데크에 넣을 수 없는 카드

아래와 같은 포켓몬 카드 게임 XY 이전 시리즈 제품 및 프로모 카드의 컬렉션 넘버가 「/XY」로 끝나지 않는 카드는 데크에 넣을 수 없습니다.

※ 아래와 같은 카드도 「데크에 넣을 수 없는 카드」에 포함됩니다.

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

※ 「60장 데크 구성 규칙」에 어긋나는 데크를 사용하거나, 「데크에 넣을 수 있는 카드」 이외의 카드가 들어 있는 경우 「패전」이상의 페널티를 받을 수 있으므로 대회 시작 전 반드시 다시 한 번 자신의 데크를 확인하여 주십시오.

※ 대회 참가 중의 데크 변경

특별한 안내가 없는 한, 대회 당일 접수 이후 플레이어는 자신의 데크를 변경할 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 아닙니다.)

아래의 기준을 만족하는 카드 실드만을 사용할 수 있습니다.

◆ 카드 실드의 크기

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

하나의 데크에는 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.)

뒷면이 거울같이 반짝거리 다른 카드가 비칠 수 있는 디자인의 카드 실드는 사용해서는 안 됩니다.

◆ **카드 실드에 넣을 수 있는 것**

카드 실드 1 장당 카드는 1 장씩만 넣어야 합니다.

카드 실드 1 장에는 카드 1 장 외의 어떠한 다른 것도 넣어서는 안 됩니다.

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.

- ※ 플레이어가 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.

덱을 섞을 때에 부정행위가 있을 경우, 강력한 페널티 대상이 되므로 주의하여 주십시오.

◆ **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 텍을 섞어야 합니다.) 텍을 섞을 때, 카드에 부가적인 표시를 하거나 텍의 순서를 보는 경우 강력한 페널티 대상이 되므로 주의하여 주십시오.

- 플레이어는 대전 상대가 상대 자신의 텍을 섞은 후 그 텍을 다시 섞을 수 있습니다. 이때, 상대의 카드에 부가적인 표시를 하거나 텍의 순서를 보는 경우 강력한 페널티 대상이 되므로 주의하여 주십시오.
- 플레이어는 자신의 텍을 섞은 후, 대전 상대에게 텍을 섞을 수 있도록 자신의 텍을 건네줍니다. (대전 상대가 먼저 요청할 수 있습니다.)
대전 상대가 텍을 섞은 후 플레이어는 자신의 텍을 섞을 수 없습니다.

◆ 저지가 플레이어의 텍을 섞는 행위에 대하여

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

※ 제한 시간

◆ 예선

예선은 제한 시간이 없습니다. 시간 내에 승리 수가 많은 플레이어가 토너먼트에 진출할 수 있습니다. 승패 판정은 「승패 판정 1」에 따릅니다.

예선 토너먼트는 16 강부터 시작되며, 16 강은 30 분내에 대전을 먼저 승리하는 플레이어가 그 경기의 승리자가 됩니다. 8 강부터는 1 시간 내에 2 대전을 먼저 승리하는 플레이어가 그 경기의 승리자가 됩니다. 승패 판정은 「승패 판정 1」에 따릅니다. 16 강의 대전에서 제한 시간이 종료된 경우에는 「승패 판정 2」에 따르며, 8 강부터 결승전까지의 대전에서 제한 시간이 종료된 경우에는 「승패 판정 3」에 따릅니다.

※ 당일 현장 운영 상황에 따라 제한 시간이 변경되는 경우가 있습니다.

◆ 라스트 찬스 예선

라스트 찬스 예선은 제한 시간이 없습니다. 시간 내에 승리 수가 많은 플레이어가 본선에 진출할 수 있습니다. 승패 판정은 「승패 판정 1」에 따릅니다.

※ 당일 현장 운영 상황에 따라 제한 시간이 변경되는 경우가 있습니다.

◆ **본선**

본선은 32 강부터 시작되며, 32 강은 30 분내에 대전을 먼저 승리하는 플레이어가 그 경기의 승리자가 됩니다. 16 강부터는 1 시간 내에 2 대전을 먼저 승리하는 플레이어가 그 경기의 승리자가 됩니다. 승패 판정은 「승패 판정 1」에 따릅니다. 32 강의 대전에서 제한 시간이 종료된 경우에는 「승패 판정 2」에 따르며, 16 강부터 결승전까지의 대전에서 제한 시간이 종료된 경우에는 「승패 판정 3」에 따릅니다.

※ 당일 현장 운영 상황에 따라 제한 시간이 변경되는 경우가 있습니다.

※ **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.

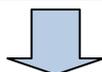
하나 이상의 승패 조건이 동시에 일어난 경우, 보다 많은 조건을 만족시킨 플레이어가 승리하게 됩니다.

양 플레이어가 동시에 동일한 승패 조건을 만족시켜 무승부와 같은 상황이 발생하는 경우, 「서든데스」를 하여 승패를 결정하게 됩니다.

※ 서든데스 : 프라이즈를 1 장만 놓고 대전을 다시 처음부터 시작하여 1 장의 프라이즈를 먼저 가져가는 플레이어가 승리하는 방식

※ **승패 판정 2**

제한 시간이 종료되면	
차례 중에 제한 시간이 종료된 경우	현재 자신의 차례를 진행하고 있는 플레이어의 차례가 종료되면(기술을 사용하거나 「차례를 끝냅니다」라고 상대 플레이어에게 알리는 경우) 경기 전체가 끝납니다.
포켓몬 체크 중에 제한 시간이 종료된 경우	그 포켓몬 체크 때 처리할 것을 모두 처리한 뒤에 경기 전체가 끝납니다.



제한 시간이 종료된 경우의 승패 판정
<p>양 플레이어의 프라이즈 장수를 비교하여 남은 장수가 적은 쪽이 경기에서 승리하게 됩니다.</p> <p>프라이즈 장수가 같은 경우 현재 상황 그대로 대전을 계속해서 프라이즈 1 장을 먼저 가져가는 쪽이 승리하는 「연장전」을 진행합니다.</p> <p>「연장전」에서 무승부의 상황이 발생할 경우, 「서든데스」를 통해 프라이즈 1 장을 먼저 가져가는 쪽이 승리합니다.</p> <p>「서든데스」를 통해서도 승패가 결정되지 않은 경우 추첨을 통해 승패를 결정합니다.</p>

※ 승패 판정 3

제한 시간이 종료되면	
차례 중에 제한 시간이 종료된 경우	현재 자신의 차례를 진행하고 있는 플레이어에게 1분의 시간이 주어집니다. 1 분 안에 자신의 차례를 끝내지 못하면 경기 전체가 끝납니다. (기술 선언을 하기 전이라도 1 분이 지나면 경기 전체가 끝납니다.)
포켓몬 체크 중에 제한 시간이 종료된 경우	그 포켓몬 체크 때 처리할 것을 모두 처리한 뒤에 경기 전체가 끝납니다.



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

	「연장전」에서 무승부의 상황이 발생한 경우 「서든데스」를 통해 프라이즈 1 장을 먼저 가져가는 쪽이 경기에서 승리합니다.	
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.	<① 첫 번째 대전 중 제한 시간이 종료된 경우>와 같은 방법으로 두 번째 대전의 승자를 결정합니다. 만약 이 방법으로 각각 1 대전씩을 이긴 경우(1:1 상황인 경우)에는 「서든데스」를 통해 프라이즈 1 장을 먼저 가져가는 쪽이 경기 전체의 승리자가 됩니다.
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.	

※ 대전과 대전 사이의 준비도 제한 시간 안에 포함되며, 바로 앞 대전에서 진 플레이어는 다음 대전에서 선공과 후공 중 자신이 원하는 것을 선택할 수 있습니다.
(첫 번째 대전의 선공과 후공은 가위바위보로 결정합니다.)

※ 로스타임

◆ 「로스타임」이란, 특정한 경우에 한하여 저지가 제한 시간을 연장하는 제도입니다. 예선 16 강 및 본선 32 강부터는 로스타임이 발생할 수 있습니다. 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 부여 받은 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.

※ 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.

※ 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 플레이어가 이외에는 저지에게 룰에 관련된 문의나 개입을 할 수 없습니다.
- ◆ 만약 대전 중인 플레이어가 잘못된 룰로 대전을 진행하고 있거나 부정행위를 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.

※ 페널티

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.

◆ 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.

예) 실수로 자신의 덱 가장 위의 카드 1장을 보거나, 프라이즈 1장을 보게 되는 경우 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.

예) 정해진 장수 이상의 카드를 덱에서 뽑는 경우 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.

예) 효과 없이 패나 트래쉬의 카드를 덱으로 되돌리고 쉬는 경우 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.

예) 「60장 덱 구성 규칙」을 위반하거나 「덱에 넣을 수 있는 카드」가 아닌 카드를 넣은 덱으로 대전을 하는 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.

예) 상대 플레이어를 협박하여 승부를 조작하는 경우 등