



BUSHIROAD

TCG中国赛事规则

目录

■前言

■什么是赛场规则

■本规则的生效范围

■关于各 TCG 的用语

《正文》

第 1 部 与赛事举办方和参赛方相关的条例

第 1 章 礼仪

第 2 章 玩家的责任与权利

第 1 节 玩家的责任

第2节 玩家的权利

第3节 玩家的资格

第3章 赛事举办方

第2部 与卡片和洗牌等相关的条例

第1章 卡片

第1节 可以使用的卡片

第2节 卡片的位置

第3节 代用卡片

第4节 卡片的摆放角度

第2章 洗牌

第3章 对战中可使用的物品

第1节 卡套

第2节 牌垫（游戏垫）

第3节 计时用表

第4节 辅助物品

第5节 特殊卡片

第3部 赛事种类

第1章 赛事形式

第1节 官方赛事

第2节 官方认证赛事

第3节 赛事等级

第2章 赛程

第1节 瑞士轮赛程

第2节 双败淘汰赛

第3节 单败淘汰赛

第4节 选手晋级决赛的方式

第3章 对战形式

第1节 对战形式的种类

第2节 提交卡组列表

第3节 卡组检查

第4部 其他事项

第1章 「轮」与「局」

第 2 章 对战时间

第 3 章 投降

第 4 章 约和

第 5 章 退赛（弃权）

第 6 章 昵称的使用

第 7 章 额外回合

第 5 部 组队战

第 1 章 组队战的种类

第 1 节 二对二

第 2 节 三对三

第 2 章 组队战的原则

第 1 节 使用队名

第 2 节 队内讨论

第 3 节 判罚生效的范围

[附则 A] 用尽时间后的胜负判定

第 1 章 《幻兽帕鲁卡牌游戏》

《判罚规定》

第 1 部 赛事等级与适用的规则

第 2 部 判罚的种类与定义

「口头提醒」

「警告」

「一轮负」

「取消资格」

第 3 部 违规

第 1 节一般性违规

第 2 节比赛失误

第 3 节举止违背运动道德

■前言

本《赛场规则》中记述举办赛事或参与赛事须了解的详细规则。

赛事举办方、裁判、以及参加竞技性赛事的玩家必须尽可能充分地理解本规则的内容。

参加一般性赛事的玩家可另行参考《玩家规则》或本文的简易版《基本赛场规则》，而无需详细了解本规则的所有内容。

■什么是赛场规则

赛场规则的宗旨在于确保赛事的公正和完备的规则。

为确保赛事公正且顺利地举办并满足所有相关人员的需求，所有相关人员须相互配合。如有严重影响赛事公平或完备的行为，则依下文条例由 Bushiroad 或中国区代理对相关人员施以处罚。

■本规则的生效范围

本规则对所有由 Bushiroad 或中国区代理举办的官方赛事和 Bushiroad 所认证的赛事皆为有效。

下列 TCG 适用本规则：

《幻兽帕鲁卡牌游戏》

本规则为举办赛事的指导性材料，但实际情况下没有必要一定拘泥于本规则的记述。请根据实际情况临机应变地解决可能出现的情况。

另外，若个别赛事有单独的规定，原则上单独的规定优先于本规则。

■关于各 TCG 的用语

在本规则中为方便考虑，指代玩家的用词统称为「玩家」。下文中还有其他因相同原因合并使用的词汇。

《正文》

第 1 部 与赛事举办方和参赛方相关的条例

第 1 章 礼仪

严重违反礼仪的行为有可能根据判罚规则受到判罚。

第 1 节 所有相关人员均应遵守的礼仪

玩家、观战者、主办方、赛事工作人员、媒体等与赛事相关的人皆统一称为相关人员。

此规则对不直接参加赛事的媒体和观战者同样生效。如有严重违反礼仪的行为，根据主办方的判定，可要求违规者离开赛场。

无论是在比赛现场内外（包括在网络上发布相关贴文、博文或视频），所有相关人士须遵循公序良俗采取行动。

所有相关人员皆须确保赛事可以顺利公平举办。尤其在高竞技性的赛事中，所有相关人员均须充分理解并遵守本规则和 Bushiroad 制订的其他指导条例。

第 2 章 玩家的责任与权利

本规则中将赛事参赛方统称为玩家。本章记述玩家的责任和权利。

第 1 节 玩家的责任

- 理解规则和礼仪

所以玩家在参与比赛时须尽可能了解游戏的基本规则和礼仪。

在高竞技性的赛事中，玩家有义务自行了解最新版的总规则、本规则、卡片勘误、以及 Bushiroad 制订的指导条例。除此之外，所有玩家均须遵守 Bushiroad、主办方、赛事工作人员、主裁判和裁判等赛事举办人员对规则的解释和指导。

· 公平游戏

所有玩家都须和赛事主办方合作，确保赛事顺利举办。玩家无论何时都须遵守体育精神，公平游戏，尊重对手，并将这些精神付诸行动。

· 杜绝作弊

如有玩家在赛事中作弊、妨碍赛事顺利举办或严重破坏赛事的声誉和品位，主办方和裁判有权剥夺该玩家参与赛事的资格。

如有违规行为，裁判有权对违规玩家进行判罚。如果玩家与主裁判、主办方或赛事工作人员等产生口头争执或不听从指示，也会受到判罚。此外，玩家也不得要求撤回赋予对手的判罚。

所有玩家都不得企图让其他玩家获得判罚。判罚是违反规则导致的结果。任何企图让其他玩家获得判罚的行为、涉嫌引导对手违规的非绅士行为，或更严重的欺骗行为，都将受到严厉的判罚。

· 准备卡组 and 笔

携带参赛所需的必要物品是玩家的责任。

例如：符合所参与赛事构筑条件的卡组。很多赛事还要求携带用于填写成绩单的签字笔等书写工具。

玩家有责任在参与赛事过程中确保使用的卡组处于合规的状态。这包括卡组的张数、卡片和卡套的状态和卡组内容等。

· 充分交流与沟通

玩家需在每轮的开始时间时落座于指定的比赛桌。

在开始时间后才落座属于违规行为。未出现的玩家将被视为退赛。

宣布游戏行为时，请确保对手能清楚听到并理解你要做的事情。移动卡片时，请按张移动，并确保对手知道你做了什么。在抽卡时，同时将复数张卡加入手牌容易导致不小心抽到多余的卡，从而违反规则，因此尤其推荐一张一张地抽。

对战期间，如需离开座位（如前往盥洗室等），请先向对手和裁判征求许可。

不遵守以上条例的玩家可能剥夺所在赛事的参赛资格，有严重违规行为的玩家可能会受到 Bushiroad 或中国区代理的单独调查。根据调查结果，该玩家可能会受到的惩罚包括剥夺赛事成绩和奖品，以及剥夺参与其他赛事的资格等。

第 2 节 玩家的权利

在对战中遇到规则问题时，玩家有权利呼叫裁判来咨询规则相关的问题。

如果观战者发现游戏中有违反规则的地方，也可以呼叫裁判协助，但请勿中止正在进行的比赛。

玩家不可指定特定的裁判来咨询问题。

玩家若注意到问题或异常，须立即暂停比赛，并呼叫裁判核查比赛状态。若

玩家对主裁判以外的裁判做出的裁定有疑问，可以要求向主裁判「上诉」。

玩家不能在寻求其他裁判帮助前呼叫主裁判，仅主裁判一人的赛事外。

有些赛事设有每位玩家可以上诉的次数限制。若没有特别指出，则视为没有限制，但这不象征规则容许不必要的上诉。

若首次裁定和主裁判的裁定不同，则不消耗上诉次数；但如果相同，则消耗上诉次数（若多名玩家均要求上诉，则所有上诉玩家均消耗上诉次数）。最终由主裁判决定是否消耗上诉次数。如果个别赛事有相关的单独规定，请遵循单独规定的内容。

主裁判的裁定为赛事的最终裁定，原则上不能被推翻。若对主裁判的裁定有疑问，可以在赛事结束后向 Bushiroad 或中国区代理报告，但原则上这不会影响已结束赛事的结果。

如果裁判执行判罚消耗了一分钟或更多时间，则根据必要的适当延长对战时间或回合数，然后在成绩单上明确记述延长的时间或回合数。

负责按比赛规定时间终止对战的裁判或工作人员和负责处理延长对战的裁判或工作人员可能不是同一个人。如何判断对战需要延长，须在处理时间结束前告知双方玩家延长的时间或额外的回合数。

第 3 节 玩家的资格

除下述人群外，所有人均有资格以玩家身份参与赛事。

「赛事的主办方、赛事工作人员、裁判或主裁判」

「被剥夺参与赛事资格的人」

「在有参赛资格的赛事中，不符合部分参赛资格的人」

（例）在设有预选赛的赛事中，未从预选赛中晋级的玩家无法参赛。

（例）在仅限女性玩家的赛事中，非女性的玩家无法参赛。

「其他被 Bushiroad 指定的被禁止参赛的人」

（例）拥有某赛事参赛权的玩家可能会被禁止参加该赛事的预选赛。

除非 Bushiroad 另行许可，否则以下人群不得参加等级 2 和等级 3 的赛事。

「Bushiroad 的在职员工或临时工」

「过去一年内有参与卡片研发经历者」

「在系列发售日一个月前，有机会了解该系列未公开卡片内容者」

另外，如有人在系列发售一个月内了解到该系列未公开卡片内容，则除非 Bushiroad 另行许可，否则该人不得在所知系列发售的两周内参与等级 2 和等级 3 的赛事。

可能了解未公开卡片内容者须充分理解所了解内容的机密性，未经 Bushiroad 许可禁止向其他人公开这些信息。

同时也禁止其他人向可能了解未公开卡片内容者打听这些信息。

这种行为不仅会严重损害赛事的公平性，更会损害卡牌游戏的趣味性。

第 3 章 赛事举办方

第 1 节 赛事举办方的权力和责任

主办方、赛事工作人员和裁判统称为赛事举办方。

本章记述举办方的权力和责任。

第 1 项 主办方

主办方为举办赛事的主责人。

主办方必须尽力保证赛事顺利且完备地举办。

主办方无需拥有足以胜任裁判的知识和技能，但应充分拥有举办赛事的经验。

所有赛事都须有一个或更多主办方。

主办方拥有举办和报告所主办赛事的责任，同时也拥有该赛事最大的权力范围。

主办方有权公开所主办赛事的影音信息和参赛玩家的卡组内容等。

如公开的内容涉及肖像权，须额外加以注意。

赛事工作人员、主裁判或裁判均可兼任主办方。

· 主办方的责任

举办官方认证赛事时，主办方须首先为赛事找到赛场，并定好举办赛事所需的人员和物品。

然后才可以按照规定向 Bushiroad 提交举办赛事的申请。

申请批准后，主办方须予以充分告知。

告知时，需以适宜的篇幅清楚注明赛事的举办地点、开始时间、赛事形式、对战形式以及特殊条件等内容。

赛事期间，主办方须充分考虑赛场周围的环境，不为其带来消极影响，并举办公平且健全的赛事。

赛事结束后，主办方须按规定向 Bushiroad 提交汇报，并在必要的情况下返还多余的备用品等。

第 2 项 赛事工作人员

赛事工作人员指在赛事过程中管理和负责具体赛务、计分、计时等

事务的人员。赛事工作人员无需拥有足以胜任裁判的知识和技能。

所有赛事都须有一名或更多工作人员。

工作人员由主办方任命。

主办方、主裁判和裁判可以兼任赛事工作人员。

第 3 项 裁判

裁判的责任是根据本规则为玩家提供裁定，根据需要保障游戏正常进行。

所有赛事都须有一名或更多裁判。

裁判由主办方任命。

主办方和赛事工作人员可以兼任裁判。

推荐任命拥有足够规则知识，且能公正执行判罚的人担任裁判。

担任主裁判的人最好拥有充分的执行判罚的经验。

所有裁判都须和其他赛事举办方以及玩家合作努力，确保赛事顺利举办。

裁判须为玩家起到模范带头作用，友善对待他人。

不得做出有偏袒某名特定玩家嫌疑的举动，须以平等的态度与其他相关人员交流。

裁判亲自发现规则错误或玩家作弊时，可主动介入。

接到他人报告其他违反总规则或本规则的行为时，也有权利和责任指出违规行为，并在必要的时候予以判罚。

裁判有义务积极介入并解决所有可能损害赛事公平性和完备性的行为。

裁判必须为所有玩家公平执行判罚，并严格惩罚玩家的作弊行为。

同时，所有相关人员都可以咨询裁判的判断，裁判也须配合这些需求。

第 4 项 主裁判

主裁判在执行判罚的赛事中拥有对卡片和规则的最终解释权。

同时，也要为给出的解释负最终责任。

主裁判在执行判罚的赛事中的裁定原则上不能被推翻。

所有赛事都须有一名主裁判。

主裁判由主办方从裁判中选择一名任命。

在分有赛区的大型赛事中，根据主办方判断，可为每个赛区各任命一名主裁判。

如果赛区合并，合并后只能有一名主裁判。

主办方和赛事工作人员可以兼任主裁判。

主裁判须为所有裁判和玩家起到模范带头作用，友善对待他人。

主裁判拥有审核玩家对其他裁判裁定的上诉，以及在执行判罚的赛事上下达最终裁定的权力。

为提升执行判罚的准确性，在有其他裁判的前提下，原则上第一次裁定须由其他裁判进行。

如有玩家或其他相关人员妨碍赛事的顺利和完备举办，主裁判可取消其资格。

在征求主办方同意后，主裁判有权命令这些人离开赛场。

主裁判在执行判罚的赛事上予以取消资格或更严格的判罚时，有义务直接或通过主办方向 Bushiroad 汇报。

第 2 部 与卡片和洗牌等相关的条例

本部分记述与卡片和洗牌相关的事项，及对战中可以使用的各类物品。

第 1 章 卡片

第 1 节 可以使用的卡片

在赛事中，仅可使用由 Bushiroad 印刷或经 Bushiroad 许可印刷的幻兽帕鲁卡牌游戏卡片。

参赛玩家需保证卡组中的所有卡片背面和侧面均完全统一。

如有不统一的地方，只要使用不透明卡套使其无法分辨，即可在赛事中使用。

原则上，禁止在赛事中使用写有文字或记号的卡片（签名等经认可的娱乐性标记除外）。

由主裁判决定卡片上的记号是否在赛事的容许范围内。

卡片正面上所有对游戏必要的内容，必须对所有玩家清晰可见。

因此，不得在赛事中使用严重污损，或通过作画遮盖了游戏必要信息的卡片。

另外，如果玩家使用印刷错误等导致难以辨识的卡片，并被裁判认为依此在游戏中获利，可被判罚。

卡片均基于最新版的描述文字解释。

如果 Bushiroad 发布过勘误，则按勘误版解释。

在赛事现场，卡片的最终解释权归主裁判所有。

第 2 节 卡片的位置

玩家必须将所有卡片放在比桌面等游戏所用平面更高的位置，与游戏无关的卡片且不得放在桌面上。

（例）不得将拿有手牌的手放在桌面以下的位置。

玩家必须清楚向对手和裁判展示所有卡片所在的区域。

为此，我们推荐对战时遵守规定的放置卡片的位置。

第 3 节 代用卡片

在主办方允许的情况下，主裁判可根据自行判断为玩家提供代卡。

原则上，裁判仅于「卡片因正常使用导致过度磨损」这一种情况下可以提供代用卡片。

使用代用卡片时，被代用的卡片在对局期间须放在卡组附近，且不能与卡组混在一起。

代用卡片被置入公开区域时，须替换为原卡片。

替换的原卡片被置入非公开区域时，须替换为代用卡片。

第 4 节 卡片的摆放角度

竖置状态的卡片须下边框向其操控者，上边框向对手放置。

横置卡片时，须将卡片旋转约 90 度。

倒置卡片时，须将卡片旋转约 180 度。

执行上述动作时，无须保证角度完全精确，但须确保不会有人将竖置、横置和倒置中的一种状态误认为另一种状态。

第 2 章 洗牌

洗牌时，须确保将卡组充分随机化。

为保证公平，玩家应在双方均能看到卡组的位置，且在不看到卡组正面的情形下洗牌。

玩家洗牌后，需让对手为自己的卡组切牌（指将卡组放在桌上，将其分为数堆，再以随机顺序叠回卡组）/洗牌。

不可在为对手切牌/洗牌上耗费太多时间。

如果遇到卡组中只剩几张卡片，或其他可能影响公平切牌/洗牌的情况，玩家可以请求裁判代对手为自己切牌/洗牌。裁判可自行判断是否有此必要。

如果玩家认为对手未能通过切牌/洗牌充分将自己的卡组充分随机化，可以要求对手再次洗牌，或呼叫裁判。

裁判须判断卡组是否充分随机化，相关的最终裁定权归主裁判所有。

在洗牌或搜寻卡组时不可耗费太多时间。

若裁判认为玩家在洗牌或搜寻卡组时耗费太多时间，可以予以判罚。

玩家可自行决定洗牌方式。

我们推荐混合使用下文中的几种手法和其他洗牌手法以充分随机化卡组；为对手切牌/洗牌时无需组合使用多种手法。

「交叠洗牌」

从卡组中抽出一部分，将其放在卡组顶端的洗牌手法。一次交叠洗牌一般将上述动作重复数次。

推荐在其他洗牌手法的前后进行几次。

「分堆洗牌」

一张一张将卡组分为数堆后，将所有堆合在一起的洗牌手法。

推荐使用这种手法在对局前清点卡组张数。

使用此手法时，一般分五堆或七堆洗牌。

如果卡组中的有特定卡片正位于特定位置，则此手法会使该卡均等地分布在卡组中，从而失去洗牌的意义，因此应避免在该状态下使用此手法洗牌。

在对战中使用此手法洗牌时，请加快速度，以免构成「拖延时间」违规。

「侧切洗牌」

将卡组分为两半，使两半相互交叉合在一起的洗牌手法。

优点是耗时较短，但需要将卡组立起来，有将卡片正面展示给对手的风险。

使用此手法时，请注意卡组面向的角度。

另外，在将两叠交叉合在一起时，请爱惜卡片。

如果个别赛事对洗牌有单独规定，请遵循单独规定的内容。

每轮开始前，玩家有 3 分钟的时间准备对战。

请利用这段时间洗牌和更换卡套。

这 3 分钟也包含将卡组交给对手切牌/洗牌的时间。

前文中有关洗牌限制时间的一切内容也适用于本项中的洗牌。

如果有玩家需要通过卡组检查，裁判可根据自行判断，将卡组检查耗费的时间追加至该玩家于该轮的准备时间中。

第 3 章 对战中可使用的物品

在赛事中，可使用以下各节中准许使用的物品。

然而，不得使用任何符合以下描述的物品：

- 非正规渠道产品。（盗版产品、侵权产品等）
- 有悖公序良俗物品。
- 不符合所参加赛事纪律的物品。
- 其他主办方或主裁判认为不适宜使用的物品。

如果所参加的赛事有个别规定或单独的指导条例，或裁判及工作人员给出了单独指示，则请遵循其内容或指示。

第 1 节 卡套

官方赛事要求玩家必须使用卡套。

使用的卡套必须符合以下规则。

我们推荐官方认证赛事和官方赛事看齐，但最终判断权归赛事主办方和主裁判所有。

- 使用官方卡套或无图案的不透明纯色卡套

- 卡组中的所有卡片所使用的卡套层数必须完全相同。
- 不得使用严重污损的卡套。
- 不能仅使用透明卡套，或使用可以看到卡片侧面，或可通过侧面识别出具体的卡的卡套。
- 不得对卡片过度保护，乃至影响游戏正常进行。
- 卡套的花纹或文字不能遮盖卡片正面的有效信息，或导致这些信息难以辨识。

玩家使用卡套时，必须确保无法通过卡套分辨卡组中的任何具体卡片。

卡套不得遮盖任何记号和闪印等游戏所需的信息。

不得在卡套中放入对战使用的卡片以外的任何其他卡片或印刷品。

使用卡套前，请一定检查使用的卡套是否有这种情况。

在对局开始后，玩家如果发现对手的卡套有问题，请呼叫裁判。

如果裁判认为卡套违规，可要求玩家更换卡套。

第 2 节 牌垫（游戏垫）

玩家可以出于协助游戏的目的，使用标注有幻兽帕鲁卡牌游戏设定的卡片区域的牌垫。

有些赛事也会提前布置了游戏牌垫。

使用的牌垫必须符合以下规则。我们推荐官方认证赛事和官方赛事看齐，但最终判断权归赛事主办方和主裁判所有。

- 使用官方牌垫或无图案的纯色牌垫。
- 不得使用影响当前对局的牌垫（如面积过大）。
- 不得使用标注有与赛事所用 TCG 不同的卡片区域的牌垫。

第 3 节 计时用表

玩家自己计时仅供参考，不能自行判断对战的开始和结束时间。

玩家须确保使用的计时设备不会发出闹铃声或其他提示音。

只有负责计时的工作人员所计的时间对赛事是有效的。

使用的计时设备需符合以下规则。

我们推荐官方认证赛事和官方赛事看齐，但最终判断权归赛事主办方和主裁判所有。

- 不得使用影响当前对局的计时设备（例如，体积过大）。
- 若主办方或主裁判认为玩家所使用的计时设备可能妨碍赛事，可要求玩家停止使用计时装置。

第 4 节 辅助物品

辅助物品的使用目的仅限于表示公开的数值、数值变动、目标等对战需要的信息。

不得出于其他目的（如体现特定卡片位置或张数等）使用辅助物品。

玩家使用辅助物品时，必须明确体现每样辅助物品分别代表的是什么。

可以使用的辅助物品包括指示物、骰子、玩家指示物、生命指示物等。

为避免因不小心碰到或者桌面震动导致数值变化，我们推荐使用不容易碰翻的骰子。

使用的辅助物品需符合以下规则。

我们推荐官方认证赛事和官方赛事看齐，但最终判断权归赛事主办方和主裁判所有。

- 不得使用有通话或通信等功能的功能机/智能手机等电子设备上的辅助应用程序。
- 不得使用影响当前对局的物品（例如体积过大）。
- 不得使用硬币、纸币等货币。
- 若主办方或主裁判认为玩家所使用的辅助物品可能妨碍赛事，可要求玩家停止使用。

第 5 节 特殊卡片

游戏中有部分正式印刷的卡片出于特殊设计的原因，卡片上的描述等信息包含部分/或全部为特殊的语言或记号，或只记载了一部分，或完全未记载卡片信息。仅官方平台上明示的这类特殊卡片，可遵循官方平台上的不同规定和指导条例在赛事中使用。

第 3 部 赛事种类

第 1 章 赛事形式

赛事的形式基本分为官方赛事和官方认证赛事两种。

第 1 节 官方赛事

指 Bushiroad 或中国区代理主办的赛事。

第 2 节 官方认证赛事

指 Bushiroad 或中国区代理委托、授权其他主体主办的赛事。

第 3 节 赛事等级

所有赛事均设有赛事等级。裁判执行判罚和判罚的严格度取决于赛事的不同等级。

· 等级 1

无特殊理由的情况下，赛事默认为此等级。

此等级的赛事更重视娱乐性，而非竞技性。

参与等级 1 赛事的可能有初次参加比赛的玩家。

因此，对于玩家的过失，通常不会严格按规则处罚，而是以规则启蒙为主，减少未来犯同样错误的机会。原则上，一切对局均持续至分出胜负为止。

在必要情况下，也会采取判罚等手段。

· 等级 2

等级 3 赛事的预选赛，或大型活动的主赛事多属于此等级。

此等级的赛事同时重视娱乐性和竞技性。

等级 2 赛事的执行判罚严格度高于等级 1，除规则启蒙以减少未来犯错的可能性外，也会根据必要按规则予以判罚

此等级的赛事中，也应尽可能让对战持续至分出胜负为止。

· 等级 3

全国大赛决赛等一部分官方赛事为此等级。

此等级的赛事更重视竞技性，裁判须严格按照规则执行判罚。

第 2 章 赛程

Bushiroad 推荐使用以下赛程举办赛事。

如果个别赛事有相关的单独规定，请遵循单独规定的内容。

第 1 节 瑞士轮赛程

第一轮随机匹配，第二轮起匹配分数相近的玩家。

匹配时不会匹配到已经对战过的玩家。

每轮结束后，获胜的玩家得 3 分，平局得 0 分，败北得 0 分。

对战时间结束后未决出胜负的对局计平局。

在赛事开始前也可能提前说明判定规则，在时间结束后判定胜负。

判定规则原则上遵循 [附则 A] 的步骤，但如果个别赛事有相关的单独规定，请遵循单独规定的内容。

第 1 项 瑞士轮赛程的匹配

瑞士轮赛程中，根据人数不同，所需举办的轮数也不同。

以下为推荐举办的轮数。

另外，参赛人数仅为 2 至 4 人时，推荐使用循环赛程而非瑞士轮赛程。

牌手数（队伍数）	瑞士式对局	决胜局
4	2 局单淘汰对局（无瑞士轮）	无（进行单淘汰）
5-8	3 局单淘汰对局（无瑞士式对局）	无（进行单淘汰）
9-16	4	8 强
17-32	5	8 强
33-64	6	8 强
65-128	7	8 强
129-226	8	8 强
227-409	9	8 强
410+	10	8 强

以上为推荐的轮数，根据主办方的自行判断，可以改变相关规则举办。

第 2 项 在瑞士轮赛程中计算排名

原则上，瑞士轮赛程的赛事中按玩家的分数排名。

在有分数相同的玩家时，按以下规则排名。

如果个别赛事有相关的单独规定，请遵循单独规定的内容。

1. 比较平均对手轮胜率（小分）

用玩家在赛事中对战过的玩家的分数除以赛事轮数和每轮可获得的最大分数的积（通常等于赛事轮数 $\times$ 1）。

计算结果保留小数点后三位。

此数值不足 0.33 时，将其视为 0.33。

将所有对手的这个值加起来，然后除以对手人数，得出对手轮胜率（小分）。

分数相同的玩家中，小分更高的玩家排名更高。

计算小分时，忽略不战而胜和不战而负的对手。

2. 比较胜利次数

若无法通过小分确定排名，则胜利次数较多的玩家排名更高。

3. 采用随机方式决定胜负

如果用上述方式也无法确定胜负，则可以使用抽签、剪刀石头布、掷硬币、掷骰子等随机方式确定排名。

若主办方和主裁判认为不会影响赛事举办，可以特别准许加入一轮决定战。

举办决定战时，玩家再进行一轮对战。

为了确定排名，推荐使用后述的单败淘汰赛方式举办决定战。

第 2 节 双败淘汰赛

双败淘汰赛是一种胜者晋级败者淘汰的赛程。全胜玩家和一败玩家可以晋级，最后没有被淘汰的玩家胜出。

如果赛事胜出玩家超过最高得奖人数，则赛事进行至胜出玩家的数量小于最高得奖人数。

平局直接记作败北。如果个别赛事有相关的单独规定，请遵循单独规定的内容。

第 1 项 双败淘汰赛的匹配

第一轮随机匹配，第二轮起全胜玩家匹配全胜玩家，一负玩家匹配一负玩家。

匹配时不会匹配到已经对战过的玩家。

玩家一旦获得两负，就直接视为退赛。

最后没有被淘汰的玩家就是赛事的胜者。

对战时间结束后未决出胜负的局计平局。

在赛事开始前也可能提前说明判定规则，在时间结束后判定胜负。

判定规则原则上遵循 [附则 A] 的步骤，但如果个别赛事有相关的单独规定，请遵循单独规定的内容。

第 2 项 在双败淘汰赛中计算排名

原则上，玩家获胜次数越多，排名越高。

获胜次数相同时，按前文「在瑞士轮赛程中计算排名」中列举的方式决定排名。

计算小时分，采用以下方式。

用玩家在赛事中对战过的玩家的分数除以有效对战轮数和每轮可获得的最大分数（视为 1）的积。

计算结果保留小数点后三位。

此数值不足 0.33 时，将其视为 0.33。

这里的「有效对战轮数」是指「两负淘汰时对战过的轮数」「全胜状态下退赛时，对战过的轮数+2」「一负状态下退赛时，对战过的轮数+1」「赛制总轮数」中最小的值。

将所有对手的这个值加起来，然后除以对手人数，得出小时分。

分数相同的玩家中，小分更高的玩家排名更高。

计算小时，忽略不战而胜和不战而负的对手。

第 3 节 单败淘汰赛

单败淘汰赛中，只有胜者才能继续对战。只有获胜玩家可以晋级，最后没有被淘汰的玩家胜出。

所有玩家同时满足败北条件，或对局平局时，记为当前不处于自己回合的玩家胜利，当前进行回合的玩家败北。

如果个别赛事有相关的单独规定，请遵循单独规定的内容。

对战时间结束后未决出胜负的对局计平局，而平局直接视为败北。

在赛事开始前也可能提前说明判定规则，在时间结束后判定胜负。

判定规则原则上遵循 [附则 A] 的步骤，但如果个别赛事有相关的单独规定，请遵循单独规定的内容。

第 4 节 选手晋级决赛的方式

在分预选赛和决赛的赛事中，选出晋级决赛的玩家或队伍时，原则上使用以下方式中的一种。

举办方应在赛事开始前告知玩家选用的方式。

如果个别赛事有相关的单独规定，请遵循单独规定的内容。

另外，符合以下描述者不得参与决赛。

「于公布决赛选手之前，向赛事举办方表明无意愿参加决赛者」

「不配合主办方或主裁判工作，或在集合时间未出现在指定地点等，被主办方或主裁判认为没有意愿或不适合参加决赛者」

原则上，晋级决赛的玩家确认并公布后，即使发现之前对战成绩有错，也不会更改已确定的选手名单。在这种情况下，涉及的玩家可能会因错误内容受到对应的判罚，从而被判一轮负甚至被取消资格。

原则上，晋级决赛的玩家确认并公布后，即使出现玩家缺席或被取消资格的情况导致决赛玩家不足，也不会填补空缺的位置。

第 1 项 选择决赛选手

选择决赛选手时，按排名从上至下选择规定的人数。

无特殊告知的情况下均采用此方式。

例如，需要选出 8 名玩家时，从第 1 名到第 8 名的玩家晋级决赛。这中间如有一名无法参加决赛的玩家，则第 9 名选手晋级决赛。

第 2 项 国家/集团选拔

按以下顺序选出晋级决赛的玩家或队伍。

若出现执行某项导致决定出的晋级玩家或队伍数大于决赛所容纳的数量，则在符合该项的玩家或队伍中通过抽签决定晋级者。

- 1.在预选赛中全胜的玩家或队伍。
- 2.在预选赛中获得一负的成绩，且使用卡组的国家/集团与全胜者不同的玩家或队伍。
3. 在预选赛中获得一负的成绩，且使用卡组的国家/集团与全胜者有一者重复的玩家或队伍。
4. 在预选赛中获得一负的成绩，且使用卡组的国家/集团与全胜者有两者重复的玩家或队伍。
5. 在预选赛中获得一负的成绩，且使用卡组的国家/集团与全胜者有三者重复的玩家或队伍。
6. 如果玩家或队伍的卡组数为四副或更多，则按同样步骤选择。

原则上，即使以此方式晋级的玩家或队伍数小于决赛的容量，也不会填补空缺的位置。晋级规则请遵循各赛事的具体规定和指导条例内容。

第 3 项 作品选拔

按以下顺序选出晋级决赛的玩家或队伍。

若出现执行某项导致决定出的晋级玩家或队伍数大于决赛所容纳的数量，则在符合该项的玩家或队伍中通过抽签决定晋级者。

1. 在预选赛中全胜的玩家或队伍。

2. 在预选赛中获得一负的成绩，且使用卡组的作品与全胜者不同的玩家或队伍。
3. 在预选赛中获得一负的成绩，且使用卡组的作品与全胜有一者不同的玩家或队伍。
4. 在预选赛中获得一负的成绩，且使用卡组的作品与全胜有两者不同的玩家或队伍。
5. 在预选赛中获得一负的成绩，且使用卡组的作品与全胜有三者不同的玩家或队伍。
6. 如果玩家或队伍的卡组数为四副或更多，则按同样步骤选择。

原则上，即使以此方式晋级的玩家或队伍数小于决赛的容量，也不会填补空缺的位置。

晋级规则请遵循各赛事的具体规定和指导条例内容。

若有玩家使用符合多个作品构筑条件的卡组，则须在赛事开始前向举办方申报自己的卡组视为哪一作品的卡组。

第 3 章 对战形式

一般的赛事都采用名为「构筑赛」的方式，玩家使用自己提前构筑好的卡组对战。

使用「限制赛」等特殊规则的赛事会有相关的单独规定，请遵循单独规定的内容。

主办方可能会限制可以参赛的系列或设置其他特殊的构筑限制。

主办方如果想要加入这些规则，请在赛事前清楚告知玩家，避免造成混乱。

原则上，在官方赛事和官方认可赛事中，收录于卡片系列的卡片自发售日起即可使用；PR 卡（赠卡）自发放日起即可使用。

第 1 节 对战形式的种类

第 1 项 构筑赛

在构筑赛中，各玩家使用自己在赛事前构筑的卡组对战。

原则上，一场赛事中只能使用一副卡组，且不得更改卡组 and 卡片的内容。

构筑赛的具体规则请见各赛事具体的指导条例。

第 2 项 限制赛

在限制赛中，各玩家在赛事期间使用指定的卡片构筑卡组对战。

限制赛的具体规则请见各赛事具体的指导条例。

第 2 节 提交卡组列表

主办方和裁判可要求玩家提交卡组列表。

在要求提交卡组列表的赛事中，玩家需在参赛前向赛事举办方提交记有卡组内容的卡组列表。

提交卡组列表象征着确定了使用的卡组。

提交后，不得再对卡组内容进行任何修改。

即使在没有要求提交卡组列表的赛事中，主办方和主裁判也可以在赛事期间或赛事结束后要求玩家提交卡组列表。被要求提交卡组列表的玩家须如此做。

第 3 节 卡组检查

主办方和主裁判可在赛事期间随时检查卡组，以确认其是否符合规则要求。

第 4 部 其他事项

第 1 章 「轮」与「局」

与一名对手的一次对战在规则中以「轮」指代。原则上，对战为一局一胜制。

如为三局两胜制，则其中的一局在规则中以「局」指代。

若无特殊说明，在多局多胜的对局中，从第二局起，由上一局败北的玩家决定先后手顺序。

本项下文中的内容均为以一局一胜制为前提的规定。

举办多局多胜制时，具体规则请见各赛事具体的指导条例。

第 2 章 对战时间

以下为推荐的对战时间。

《幻兽帕鲁卡牌游戏》 30 分钟

如果赛事设计了对战时间，玩家须在规定时间内完成对局。

赛事工作人员和裁判可以在有必要的情况下提示玩家加速游戏，帮助他们在规定内完成对局。

根据主办方的判断，遇到例如如下文中的情况时，可在合理范围内延长对战时间，甚至取消时间限制。

这种情况下，主办方须提前公开相关规则，或直接告知相关玩家。

「在新手参与的比赛中，将每轮的对战时间延长 10 分钟。」

「取消最终决赛的时间限制。」

对战开始前，各玩家按照幻兽帕鲁卡牌游戏规则准备游戏。

对战时间结束后未决出胜负的局计平局。

在裁判延长了对局时间的对局中，对战时间在延长的时间结束后立即结束。

在裁判赋予了额外回合的对局中，对战时间在额外回合结束后立即结束。

对战时间的开始和结束由计时员工（可由裁判兼任）负责。

对战时间从举办方宣布「请开始对战」等或玩家喊出官方推荐的开始对战的口号开始计时，至举办方宣布对战时间结束为止。

计时员工可以在对战时间中宣布经过的时间或剩余的时间。

无论计时员工是否如此做，都不会影响对战结束时间。

同样，个人使用的计时用表也不会影响对战结束时间。

第 3 章 投降

除禁止投降的赛事外，玩家可以随时在对局中选择投降。在多局多胜制时，玩家可以选择本轮投降或本局投降。

部分赛事禁止投降，玩家必须进行对战。

玩家宣布投降后，无论对局情况如何，宣布投降的玩家都会立刻败北。

如果玩家拒绝对战，视为拒绝对战的玩家在对局中投降。

对战时间结束后（或额外时间/回合结束后）或对战胜负已分后不能再选择投降。

玩家也不得进行「这轮时间到了就算我投降」这类与投降相关的约定。

这类行为和下列行为将被视为作弊，并受到判罚。

「通过贿赂、受贿、分奖品等决定对局胜负、投降、退赛、平局等的行为。」

「使用对战以外的方式（如对战外的剪刀石头布）等决定对局胜负的行为。」

「故意错误填写个人战或组队战成绩的行为。」

第 4 章 约和

禁止玩家以约定的形式使对局结果为平局（约和）。

第 5 章 退赛（弃权）

想要退出比赛（弃权/drop）的玩家，必须在上一轮对战结束，回报成绩时，主动告知比赛主裁判其退赛意愿，并办理退赛手续。

使用成绩单或其他报告成绩用纸时，需在其上注明退赛原因并主动告知比赛主裁判。

若玩家在工作人员已经生成下一轮匹配后提出退赛申请，则视为该玩家在新一轮中败北，然后在再下一轮中记为退出赛事。

第 6 章 昵称的使用

在主办方允许的前提下，玩家可以使用昵称。

玩家不得使用有悖公序良俗，或可能影响赛事正常举办等不合适的昵称。使用这类昵称的行为可能会导致受到判罚。

第 7 章 额外回合

对战时间结束后，有时会追加再进行几个回合。

这些回合叫做额外回合。

在规定了额外回合数量的赛事中，可在对战时间结束后再进行所设定数量的额外回合。

例如，在设定额外数 1 回合的赛事中，以对战时间结束时的回合为第 0 回合，玩家再额外进行接下来的 1 个回合（也就是下个对手回合）。

同理，在额外数 3 回合的赛事中，玩家再额外进行 3 个回合。

若出于某些原因由同一玩家连续进行回合，则这些不计入额外回合。

如果各个赛事有相关的单独规定，请遵循单独规定的内容。

第 5 部 组队战

本部介绍组队战的概要。

组队赛的具体规则请见各赛事具体的指导条例。

第 1 章 组队战的种类

第 1 节 二对二

两人组成一队，以队伍为单位对战的赛事叫做二对二赛事。

每支队伍由两名玩家组成。一名玩家在同一场赛事中不得加入多个队伍。

队伍中若有一名玩家无法继续参赛，整支队伍就会从赛事中退赛。

参加赛事时，队伍需为成员确定顺序。

队伍成员按顺序分别担任「先锋」和「大将」。对战时，「先锋」与「先锋」、「大将」与「大将」对战。

若无特殊指定，则「大将」为队伍的代表者。

第 2 节 三对三

三人组成一队，以队伍为单位对战的赛事叫做三对三赛事。

每支队伍由三名玩家组成。一名玩家在同一场赛事中不得加入多个队伍。

队伍中若有一名玩家无法继续参赛，整支队伍就会从赛事中退赛。

参加赛事时，队伍需为成员确定顺序。

队伍成员按顺序分别担任「先锋」、「中坚」和「大将」。对战时，「先锋」与「先锋」、「中坚」与「中坚」、「大将」与「大将」对战。

若无特殊指定，则「大将」为队伍的代表者。

第 2 章 组队战的原则

第 1 节 使用队名

在主办方允许的前提下，玩家可为自己的队伍制定队名。

队伍不得使用有悖公序良俗，或可能影响赛事正常举办等不合适的队名。使用这类队名的行为可能会导致受到判罚。

第 2 节 队内讨论

各赛事对是否允许队内讨论有不同规定，请参考各赛事的具体规则和指导条例。

如未单独规定，视为赛事不允许队内讨论。

第 1 项 不允许队内讨论的赛事

一般来说，赛事不允许队内讨论。

此类比赛从进入对战区域到队伍的所有对战结束为止，除非获得裁判许可，队伍成员不得进行任何对战建议类的讨论。

第 2 项 允许队内讨论的赛事

在主办方允许的前提下，一些赛事允许队内讨论。

此类赛事下，队伍成员可以相互征求意见，讨论行动。

玩家不得触碰其他成员的牌，不得代替其他成员操作卡片进行对战。

对战期间离开过对战区域的玩家，除非获得主裁判许可，否则在其队伍本所有对战结束前不得与队友进行包含建议在内的讨论。

完成了自己对战后，使用通讯设备或与观战者交谈的玩家，除非获得裁判许可，否则在队伍的所有对战结束前不得与队友进行包含建议在内的讨论。

第 3 节 判罚生效的范围

在必要的情况下，裁判可以向整支队伍予以判罚。

队伍受到判罚视为其全部成员同时受到相应的判罚。

[附则 A] 用尽时间后的胜负判定

如果赛事采用额外回合规则，则以对战时间结束时的回合为第 0 回合，在额外回合均结束后视为对战结束。

如果个别赛事有相关的单独规定，请遵循单独规定的内容。

第 1 章《幻兽帕鲁卡牌游戏》

1. 当收到对战结束信号时，即使此时仍有某些效果或处理正在结算，也应立即中断所有操作，并接受裁判的确认。
2. 对于尚未决定胜负的对战，判定为双方败北。
3. 对于决赛等必须决出胜负的对战，建议各赛事根据实际情况制定单独的规定或指南，将对战时间设置为无限制。

《判罚规定》

参与对战的玩家在对战期间，须将对战场上保持一个清晰并符合游戏规则的环境。若发现或造成了不符合游戏规则的情形，请务必第一时间呼叫裁判，以避免进一步造成无法倒回的情况。

例如，遇到简单的错误时，不应忽略之并造成可能无法倒回的情况，而应迅速指出并更正，或寻求裁判的帮助，减少实际出现判罚的频率。

判罚规则旨在保证赛事公平公正地举办。

对于过失犯错，则以规则指导和防止再犯为主。

本文中的判罚规则也适用于玩家以外的其他相关人员（观战者、裁判、主办方、赛事工作人员、媒体等）。

判罚规则也适用于在比赛现场内外（包括在网络上发布相关贴文、博文或视频）对 TCG 和相关人物事物进行诽谤中伤、贬损社会信用，或其他怀强烈恶意的行为者。Bushiroad 可通过自行判断，对相关人士予以判罚。

若发现惯犯型作弊或违规者，须严格予以判罚。

若主办方、裁判、主裁判、等级 2 以上赛事获得过优秀成绩者、等级 3 赛事参赛者、Bushiroad 员工等拥有影响力的相关人员若出现违规行为，也须严格予以判罚，并根据情况剥夺上述身份。

如遇到未于本规则中列举的违规，也应参考本规则的内容，从赛事举办、游戏和赛事的公平公正两方面入手，审视违规行为，决定判罚内容。

例如，不严重的举止违背运动道德行为可算作妨碍赛事举办的行为；卡组违规可视为严重破坏赛事公平公正的行为；而一切作弊行为都应视为彻底破坏赛事公平公正的行为。

本规则中推荐的判罚通常分为「等级 1 赛事」和「等级 2 以上赛事」两种。

然而，这些也不过是可供参考的基准判罚，裁判应根据实际情况给予合适的判罚。

第 1 部 赛事等级与适用的规则

对规则执行判罚的严格度因赛事等级而异。

通常情况下，赛事等级越高，执行判罚严格度也就越高。

但这并不意味着在一般级别赛事会纵容作弊行为。

无论赛事等级，作弊行为均会受到严惩。

< 赛事等级 1 >

等级 1 的赛事更强调愉快地享受游戏而非竞技性。

在该等级的赛事中，大多玩家可能不了解游戏的详细规则或赛场规则。因这类原因导致错误处理卡片效果，或在不了解的情况下做出违规行为处于理解范围之内。

因对规则缺乏了解而过失犯下的违规或错误，不应被过于严格判罚。

但这也不是说应当纵容上述行为。

裁判应向过失犯错的玩家解释规则，并严惩故意作弊者。

< 赛事等级 2 >

参加此等级赛事的玩家应充分了解游戏规则，并一定程度上了解赛场规则。

此等级赛事的执行判罚严格度高于等级 1 赛事。

若出现重大过失行为，应严格予以判罚。

< 赛事等级 3 >

此等级的赛事为最重视竞技性的赛事。

在此等级的赛事中，玩家应完全理解包括总规则在内的一切游戏规则和赛场规则。过失犯错应严格按规则予以判罚。

第 2 部 判罚的种类与定义

在一场赛事中因同类违规行为被多次判罚，会导致判罚累加升级。

同程度的违规，若违规内容不同，也不会因累加而导致判罚升级。

违规内容是否相同具体由裁判判断。

原则上，各项判罚规则仅于所适用的赛事期间生效。

在主办方或主裁判认为一名玩家在赛场内外进行了应被处以「取消资格」判罚的违规或作弊行为，该「取消资格」判罚可以生效于该玩家同时或过去参与过的同活动内的其他赛事。

裁判判罚时，应清楚告知玩家其【违规内容】、【判罚种类】以及【重复违规的后果】。

裁判应将判罚和违规内容记录在成绩单上。

裁判同时注意到多种违规行为时，应分别予以对应的判罚。

判罚主要分为以下类型。

「口头提醒」

「口头提醒」适用于不严重的违规行为。

形式上，它作为判罚的一种，但实际情况中也指规则方面的讲解和指导。

在同一场赛事中多次受到此判罚，则可能升级为「警告」。

「警告」

「警告」判罚妨碍游戏继续进行或赛事顺利举办等中度的违规行为。

「警告」判罚应被记录下来，以应对再犯时可能出现的累加升级。

在一场赛事中因相同违规重复受到「警告」，则可能会被升级到「一轮负」或甚至「取消资格」判罚。

「一轮负」

「一轮负」判罚适用于导致游戏无法继续，或对赛事举办造成严重影响等重度的违规行为。

有玩家获得「一轮负」判罚时，立即终止该玩家该轮对局，视为该玩家于该轮中败北。

若有玩家在轮间获得此判罚，则于下一轮中执行。

裁判给玩家「一轮负」判罚时，须先得到主裁判或其指定裁判的允许。

「取消资格」

「取消资格」判罚适用于破坏赛事公平性的行为，或严重的举止违背运动道德行为。

被「取消资格」的玩家立即从参赛者中被移除。若玩家在对局期间获得该判罚，则该轮对局视为该玩家败北。

主办方可以自行判断，是否没收或追回被「取消资格」的玩家获得判罚前的排名和所获得的一切奖品。

即使一名玩家被没收排名，其进行过的对战记录也不会被取消。

主办方可根据自行判断将被没收的奖品顺延发放。

如发现赛事相关人员有被「取消资格」的行为，即使赛事已经结束，也可以为这些相关人员「取消资格」。

只有主裁判才可以予以「取消资格」判罚。

主裁判给予此判罚后，必须以书面形式详细向 Bushiroad 汇报违规事实和判罚理由。

主办方和主裁判有权要求被「取消资格」的相关人员离开该赛事的区域。

如果 Bushiroad 认为被「取消规则」的相关人员进行了性质恶劣的行为，可予以包括剥夺其参与未来赛事的权利在内的判罚。

被剥夺参与赛事资格的人在规定时期内（或无限期）不得参与规定的赛事。

即使不是在赛事期间或位于赛场的行为，只要 Bushiroad 认为是应当被予以「取消资格」判罚者，也可向相关人员予以包括剥夺其参与未来赛事的权利在内的判罚。

被剥夺参与赛事资格的人若再次进行了被 Bushiroad 认为应被予以「取消资格」判罚的行为，Bushiroad 可以延长剥夺其参与赛事资格的期间，或予以其他形式的判罚。

第 3 部 违规

第 1 节一般性违规

大部分的一般性违规都假设该违规是无意间发生的。假如裁判认为玩家蓄意造成该失误，则应该先考虑此违规是否属于“USC4 作弊行为”。

一般性违规是以不正确或是不精准的行动来进行游戏。许多违规都属于此类情况，但不可能全数详列。

第三次或更多次犯下同类型一般性违规，均应升级为一轮负。

GE1 忘记执行自动式能力

定义	某个自动式能力发动时，但于该能力将首度对游戏产生可见影响时，控制该能力的玩家未能表明自己认识到此能力的存在。	
判罚标准	等级 1：口头提醒	等级 2 以上：警告
修正	若玩家发动了自动能力，但忘记执行并继续游戏，则根据裁判的判断，在从发现起最快的合法时机结算该自动能力。 形如「你可以～」等，让玩家选择是否发动的自动式能力如被错漏，视为玩家选择不发动该能力。	

GE2 看到了不应看到的卡片

定义	「看到不应看到的卡片」指处于不应公开的非公开区域的卡片被翻至正面朝上的情况。	
判罚标准	等级 1：口头提醒	等级 2 以上：警告
范例	「为对手切牌时，不小心面朝上掉下来了一张卡。」 「从卡组中抽卡时，不小心把卡组中的其他卡翻到了正面。」	
修正	若展示了非公开区域中未知的卡片，则裁判须先查看该区域中是否有已知的卡片。 先将已知位置的卡片放在一旁，然后将未知的部分（包含不应该看到的卡片）洗在一起，最后然后将已知的卡片放在原来的位置。 「已知的卡片」指通过游戏内动作展示并放在卡组顶的卡片，或以一定顺序放在卡组底的卡片等。	
降级	玩家不小心公开自己的手牌，或在洗自己的卡组时弄翻自己卡组，导致双方看到卡片，不属于违规行为。	

GE3 忘记移动手牌

定义	忘记按游戏规则要求将手牌移动至其他区域时，须在发现时将规则要求数量的手牌移动至要求的区域。	
判罚标准	等级 1：口头提醒	等级 2 以上：警告
范例	「在结束阶段时发现，使用『你抽两张卡，然后选择一张手牌，将其放置入休息室。』这一效果时，忘记将一张手牌放置在休息室中。」 「在对手回合的抽卡阶段，发现手牌超过了上限数量。」	
修正	玩家须将手牌移动到我应该的区域。 如果发现违规时，违规玩家已经获知了本应执行移动时，不可能得知的游戏信息（如对手使用了某些卡），则裁判要求违规玩家展示手牌，由对手选择移动的卡片等。	

GE4 非公开卡片失误

定义	玩家在游戏中违规，但此违规仅凭可公开获知的信息无法修正，且玩家进行触犯此违规的行动时未得到对手的许可。 仅在只有一位玩家知晓内容之卡片，在发生违规前后均处于非公开牌叠当中的情况下，此违规才适用。 若存在对手先前已知晓的卡片，例如之前曾展示过的卡片或因判定而加入手牌的卡片，则可考虑在此信息的基础上来确定要对哪部分牌叠适用修正。	
判罚标准	等级 1：一轮负	等级 2 以上：一轮负
范例	「使用『检视你的卡组，选择至多一张带有《魔法》特征的卡片展示给对手，洗切剩余的卡组，将选择的卡放置于卡组顶。』这一效果时，忘记展示选择的卡，便将其放置在了卡组顶。对手也不知道你放置于卡组顶的究竟是什么。」 「无法判断以不同效果被置于封存区的卡片各自是被以什么效果封存。」 「翻伤害卡期间，伤害和计时区混在了一起，无法分辨。」 「通过效果查看卡组期间，因反复查看卡组 and 手牌，导致手牌和卡组搞混。」	
降级	如果将需要展示，但未展示的卡片放在了非公开区域，但卡片处于可唯一辨识之位置时（例如卡组顶、手上唯一的一张手牌），立即展示之。判罚降级为警告。	

GE5 破坏了卡片顺序

定义	「破坏卡片顺序」指在关注顺序的区域中，将卡片顺序打乱，导致无法恢复原有顺序的情况。	
判罚标准	等级 1：口头提醒	等级 2 以上：警告
范例	「结算『查看卡组顶两张卡，并将其放回』效果时，打乱了所查看卡片的顺序。」 「将计时区的卡片拿在手里切洗。」 「卡组从手中掉落并散落。」	
修正	若能恢复卡片原有的顺序，则恢复其原有顺序。 如果无法辨别卡片原有的顺序，则由对手决定受影响卡片的顺序。 裁判须先查看该区域中是否有根据游戏规则已知的卡片。然后，将根据游戏规则未知的部分以对手期望的顺序排列，并将根据游戏规则已知的卡片放在规则要求的位置。 若某区域的卡片顺序被破坏，导致其中的卡片和其他区域的卡片混在一起，则属于「游戏状态不符合规则」违规，请参阅相关项。	

GE6 未上报过失性违规

定义	在赛事期间，进行游戏的玩家有责任确保自己的游戏行为符合规则。 双方玩家除自己的卡片外，也应注意对手是否有违规行为，并在出现时相互提醒。如对手发生违规时，玩家没有及时提醒并呼叫裁判。则属于未上报过失性违规。 若裁判认为未上报的违规行为属于两方玩家都应轻松注意到的行为（如在未满足条件的情况下使用卡片），则可以予以双方玩家判罚。	
判罚标准	等级 1：口头提醒	等级 2 以上：警告
范例		
升级	违规涉及的是对手的卡片时：在没获利/作弊前提下，此判罚不会升级。 若玩家明知自己会因不上报而获利，并故意选择不上报；或等待稍后上报而使得自己获得更大的利益，则属于作弊行为，请参阅相关项。	

GE7 游戏状态不符合规则

定义	此违规涵盖了大多数关于牌手发生失误，或是没有正确的执行游戏程序而造成的游戏状况。 这也用来处理违反完整规则，且未包含在其他游戏行动失误中的违规。	
判罚标准	等级 1：口头提醒	等级 2 以上：警告
范例	「忘记把 Rebirth 区的 Rebirth 放置入休息室，就进入了对手的回合。」 「竖置阶段没有竖置单位，就进入了抽卡阶段。」 「在攻击阶段开始时，才发现使用了等级过高的角色。」 「游戏中期突然发现把 Partner 面朝下地放在了能量区。」 「呼唤了等级不足的单位，但在对手的抽卡阶段才发现。」 「在对手回合才发现上回合多受了一点伤害。」 「洗牌时，卡组散落在了桌上，大量卡片混在了一起。」	
修正	若游戏状态的错误未对游戏产生足以影响双方策略选择的影响，则将游戏恢复至符合规则的状态。 若游戏状态的错误对游戏产生了足以影响双方策略选择的影响，则不应倒回恢复游戏状态。 如果裁判认为游戏仍可复原，则可以选择尽可能恢复并继续游戏，但恢复时不得采取对违规玩家有利的方式。	
升级	一轮负：若无法恢复至可以正常继续游戏的情况，按此升级判罚。（例如打翻了桌上的水杯，导致桌面被水淹没。）	

第 2 节比赛失误

比赛失误是指影响比赛进度之违规行为。假如裁判认为玩家是蓄意造成该失误，则应该首先考虑适用“USC4 作弊行为”此违规。

如果是第二次或更多次犯下同类型的比赛失误而受到警告，则升级为一轮负。

TE1 卡组列表违规

定义	符合以下描述的卡组列表为违规的卡组列表。 「卡组列表的张数不对」 「卡组列表的内容不符合构筑要求」 「卡组列表的内容难以阅读」 「因在比赛过程中丢失卡片需要对卡组列表表进行修改」	
判罚标准	等级 1：警告	等级 2 以上：一轮负
修正	违规玩家应在裁判在场的情况下，根据实际的卡组，自行完成以下修正卡组列表步骤： 从卡组列表中删除移除没有实际加入卡组的卡片。 2) 在卡组列表中写上加入实际加入了卡组的卡片。 3) 根据需求，按实际卡组重新填写制作卡片列表。 卡组列表难以阅读的情况下，应查看实际卡组，并以清晰可读的文字重写难以阅读的部分。 如果卡组列表和卡组同时违规，则视为【卡组违规】并判罚一轮负。	

TE2 卡组违规

定义	卡组与卡组列表内容不同，且卡组列表符合规则	
判罚标准	等级 1：警告	等级 2 以上：一轮负
修正	出现卡组违规时，玩家应将实际卡组与卡组列表统一。 违规玩家应在裁判在场的情况下，根据以下步骤，自行完成修正。 1) 将大于最多使用张数的卡片等不符合构筑要求的卡片从卡组中移除； 2) 如果剩余的卡片过多，则从卡组中移除卡片，直到符合规则； 3) 如果剩余的卡片过少，则符合规则地向卡组中添加卡片。 4) 根据需求，按实际卡组重新填写卡片列表。 如果卡组列表和卡组同时违规，则视为【卡组违规】并判罚一轮负。 在不要求提交卡组列表的赛事中 ，如发现违规卡组，则根据玩家的意愿修正卡组。	

TE3 传递错误信息

定义	玩家应正确向对手传递力量数值、卡片张数和效果的目标等游戏信息。 错误传递游戏信息，并向游戏造成影响的违规。 若在对游戏产生影响前重新正确传递了信息，则不会受到判罚。	
判罚标准	等级 1：口头提醒	等级 2 以上：警告
范例	「本应是 6 点伤害的地方说成了 7 点伤害，但结算至第 4 点伤害时就触发了自动升级，所以结果上没有区别。」 「将 6000 的力量说成了 9000，导致对手额外使用了卡片或能力来提升力量。」	
修正	在所传递的信息，并没有导致任何玩家做出不同的策略选择，或导致对任何一方获利局势的情况下，按此项予以判罚。 如这类违规导致游戏状态不符合规则，裁判修正至符合规则的游戏状态。	
升级	一轮负：错误传递的信息，导致任何对方玩家做出了不同的策略选择，导致任何己方获利，按此升级判罚。	

TE4 不遵守时间

定义	玩家一轮比赛开始时，尚未坐在自己的座位上，或未能在规定的时间内完成指派的要求。 如果某轮的开始时间，早于前一轮所公告的下轮开始时间，则要等到原公告时间后，违规才开始适用。	
判罚标准	等级 1：一轮负	等级 2 以上：一轮负
范例	「未在指定时间前提交卡组列表。」 「新 1 轮开始 3 分钟后，玩家仍然未就座在指定的位置。」 「对战早已结束，但在所有其他桌均报告成绩后仍不报告成绩。」 「玩家落座于错误的桌号，或与错误的对手对战。」	
修正	如果新一轮开始时，玩家未在 3 分钟内就座指定的位置，则视为玩家选择退赛。如玩家希望重新加入比赛，需在当前轮结束之前，主动告知主裁判。 如果，在比赛开始或进行过程当中，玩家请求并得到裁判准许延时且行为合理（例如上洗手间等），则该玩家有至多 5 分钟时间来完成相关请求。倘若超时便会视作迟到，则其会受到一轮负。 如果玩家落座于错误的桌号，或与错误的对手对战。仅坐在错误桌号的玩家获得此判罚。若无法分辨哪位玩家落座于错误桌号，则视为双方同时违规。	

TE5 过失导致的标记

定义	玩家卡组中的卡片或卡套有所差异，使得玩家有机会在卡组中即将之辨别出来。这包括划伤、指甲印、色差、牌角弯折及闪卡弯曲。 在关注卡片顺序的非公开区域中，需要将所有卡片按相同方向摆放，不得使用能辨别出个别卡片的摆放方式。 卡片以接龙样式摆放时，中间不得中断，朝向和位置也应大致统一。	
判罚标准	等级 1：口头提醒	等级 2 以上：警告
范例	「将库存区中的一张卡倒置摆放，或明显和其他卡错开摆放。」 「卡组中有数张卡和其他卡上下相反。」 「卡组中有几张卡的卡套有折损，但这些卡套中的卡没有明显联系。」 「触发单位的卡套有折角，背面朝上也能判断出来。」 「只有高潮卡上下相反。」	
修正	执行本项的判罚时，玩家需将有标记的卡套和卡片更换为无法辨别者。	
升级	如果有标记的卡片有明显的规律，裁判认为玩家若注意到其规律有可能利用此信息得到潜在优势，则处罚为一盘负。 若裁判认为玩家是故意给卡片做标记，则属于作弊行为，请参阅相关项。	

TE6 卡组未充分随机化

定义	玩家在将卡组交给对手洗牌/切牌前，须通过自己的洗牌保证卡组充分随机化。	
判罚标准	等级 1：口头提醒	等级 2 以上：警告
范例	「使用单一的洗牌方式洗牌。」 「使用能看得到卡片正面的角度洗牌。」 「将特定卡片按一定规律放进卡组后，不怎么洗牌就把卡组交给对手切牌。」 「使用明显不足的洗牌手法后，被对手要求充分洗牌，但依旧没有充分洗牌而导致卡组确实没有洗开。」	
修正	要求玩家充分的从重新洗牌。	
升级	若裁判认为玩家是故意不进行充分的随机化，则属于作弊行为，请参阅相关项。	

TE7 游戏进行过慢

定义	玩家有义务以合理的速度进行对战，并在规定时间内完成对战。 即使赛事设有较长的对战时间或没有限制对战时间，或者场面较为复杂，需要处理的信息较多时，玩家也应以合理的速度游戏。	
判罚标准	等级 1：口头提醒	等级 2 以上：警告
范例	「过长时间思考，不做出行动。」 「选择卡片时消耗过多时间。」 「场面没有明显变化的情况下，反复查看对手的弃牌区。」 「洗牌或选择卡片时消耗过多时间。」 「在对战时间所剩无几时，不以合适的速度继续游戏。」 「未获得裁判或工作人员许可就擅自离开比赛桌。」 「考虑到剩余对战时间后，以获利为目的调整游戏速度。」	
修正	玩家需要根据裁判的指示，立刻进行游戏动作。	
升级	一轮负：若玩家在裁判反复提醒后仍不用合理的速度游戏，被裁判认为是在拖延游戏。 若裁判认为玩家是故意拖延游戏，则属于作弊行为，请参阅相关项。	

TE8 对战期间非必要的使用电子产品

定义	在对战期间非必要的使用电子产品。 除计时用设备和辅助物品外，除非主办方或主裁判另有许可，否则不得使用。	
判罚标准	等级 1：口头提醒	等级 2 以上：警告
范例	「使用笔记本电脑计时。」 「对战时，使用平板播放音乐。」 「对战时，自行手机查询卡片效果。」	
修正	玩家立刻停止使用不被允许的电子产品。	
升级	若裁判认为玩家是企图主动利用电子产品获得额外的帮助（如对战策略等），则属于作弊行为，请参阅相关项。	

TE9 与报告成绩相关的判罚

定义	提交成绩时，即视为双方玩家均认可其上填有的成绩。 提交填有错误成绩的成绩单为妨碍赛事顺利公正举办的行为。	
判罚标准	等级 1：一轮负	等级 2 以上：一轮负
范例		
修正	双方共同提交的成绩，除非在主裁判的允许下，否则不予修改。 如果有一方不提交、或不确认成绩。则视为其败北。对手获胜。 如果双方都不提交或不确认成绩。则视为双方败北。	
升级	诱骗对手确认不实的成绩，或欺骗对手写下不实的比赛结果，属于作弊行为，请参阅相关项。	

TE10 外来协助

定义	在禁止给出建议的赛事上给出和听取建议，会严重损害赛事的公平性。 即使身为观战者，突然的言行或表情变化也可能会对对局中的玩家构成提示。观战时，请注意不要以言行干涉对局。	
判罚标准	等级 1：一轮负	等级 2 以上：一轮负
范例	旁观者 X 向玩家 A 大声吼喊出其建议，X 会受到判罚。 玩家 A 的朋友 Y 向正在比赛的玩家 A 提出建议后，A 和 Y 均会受到判罚。 玩家 A 向观战者 Z 寻求意见，则 A 会受到判罚。如果观战者 Z 回应了玩家 A 的请求，则 Z 也会受到判罚。 在禁止队内沟通的对战中，队伍 P 的队员 C 向队友 D 寻求意见，则队伍 P 会受到判罚。	

第 3 节举止违背运动道德

举止违背运动道德是具干扰性的行为，可能会对比赛的安全、竞争性、乐趣或公平性有严重的负面影响。

举止违背运动道德和缺乏运动家精神并不一样。“竞争性”的行为有很多的灰色地带，它们并不确实属于“良好”也非“运动家精神”，但也不算是“举止违背运动道德”。主审是判定举止是否举止违背运动道德的最终仲裁者。

裁判必须告知该玩家，其举止会如何对他人造成干扰。该玩家必须立刻改正状况和行为。但是，在确定该玩家已了解其行为的严重性之同时，裁判应该先设法冷静当前局势，之后才去判定违规与处罚。

USC1 轻度举止违背运动道德行为

定义	玩家的个人行为对比赛或是参与者产生干扰。这可能会妨碍到该人周遭的舒适气氛，不过是否造成妨碍并非判定的必要条件。	
判罚标准	等级 1：口头提醒	等级 2 以上：警告
范例	「在赛事用桌上摆放垃圾。」 「在还举办其他活动的赛场上大声喧哗。」 「以明显缺乏礼貌的态度和不友善的行为与其他相关人员交流。」 「在允许使用昵称的赛事中，使用有悖公序良俗的昵称。」 「要求裁判判罚对手。」 「反复使用『菜鸟』『废卡堆』『垃圾卡』等带有攻击性或否定意图的词语。」 「在广播提醒玩家不要在观战时离对局玩家过近后，依旧在过近的距离观战，引起对局玩家的注意。」 「听到配对通知后，不就座于指定位置。」 「把大型个人物品放在通道中并离开。」 「打翻饮料，导致桌面无法使用。」 「随意进出工作人员区域，在附近大声喧哗或长时间驻留。」 「在对战期间食用口香糖等行为」 「切洗手牌发出过大声音，或过于频繁切洗手牌」 「反复搓动卡组顶的几张牌。」 「过于反复地拿起手牌、计时区和休息室的卡片。」 「在相同时点过于反复地数卡组的张数。」	
修正	玩家必须立刻更正其行为。	
升级	经过裁判的劝喻依然不改变其行为的，或者不服从主办方或裁判指示的，属于严重举止违背运动道德行为，请参阅相关项。	

USC2 严重举止违背运动道德行为

定义	玩家无视或无礼对待赛事工作人员和裁判的判罚/指示。	
判罚标准	等级 1：一轮负	等级 2 以上：一轮负
范例	「无视工作人员的指示。」 「无视裁判的执行判罚。」 「向主裁判的执行判罚提出抗议。」 「输掉对局后，将手牌摔在桌面上。」	
修正	主办方可要求该玩家离开赛场。	

USC3 极度严重举止违背运动道德行为

USC4 作弊行为

作弊行为指破坏赛事公平性且没有原谅余地的行为。

本项包含对以获利为目的故意违规的玩家的判罚规则。

发现作弊行为时，无论玩家是否意识到这属于作弊行为，裁判都必须予以判罚。

出现需要判定一个行为是否属于作弊行为时，时常会导致涉及的人员陷入激昂或紧张的状态。

主裁判和主办方必须冷静客观地把握情况，做出正确的判断，绝不能过于独断或只从一方面出发来看问题。

玩家和裁判等相关人员也必须尽最大努力引导主裁判和主办方做出正确的判断。

定义	某人违反了比赛文档中规定的规则，向比赛工作人员说谎，或在注意到自身对局（或队友之对局）中发生了违规情事的情况下却不去寻求解决。 此外，必须在同时满足下列要素的情况下，才能将上述的违规行为视为“作弊”： • 该玩家确实意图利用自身的行为来获取优势。 • 该玩家确实知道自己之作为属违规行为，但仍决定如此作。 如果某违规并未同时满足上述两个要素，则该行为便不属于“作弊”，且应依照其他种类之违规进行处理。作弊这类违规表面上看起来通常很类似游戏行动失误或是比赛失误，裁判必须经过调查方得以断定玩家背后之意图及其对规则的了解程度	
判罚标准	等级 1：取消资格	等级 2 以上：取消资格
范例	● 伪造和篡改 「使用伪造卡片。」 「篡改成绩单。」 ● 操纵对战结果 「在对战中取胜后，因为打完这轮就准备退赛，所以报成绩时称对手取胜了。」 「将 2-1 的局成绩报为 3-0、2-0 等与事实不同的成绩。」 「提前和对手约好，如果时间到，较为不利的一方投降。」 ● 说谎 「因被剥夺参赛资格，冒名顶替为其他人参加赛事。」 「报告手牌数量时，故意说谎。」 「对手违规时，因情况对自己有利，没有呼叫裁判。」 「利用对手不注意，违反游戏规则。」 「故意向裁判或工作人员传达引发误解的信息，辅助其他玩家作弊。」 ● 与移动卡片相关 「故意地不充分随机化卡组。」 「通过在门卡的卡套上做记号，将应随机放置的门卡放在想要的位置。」 「趁对手不注意，将弃牌区的卡放进了手里。」 ● 故意标记 「发现卡套折损或卡片弯曲导致卡片可辨别，并可使玩家获利，且是因故意或情况严重者」	
修正	主办方可要求该玩家离开赛场。	