

《影之诗：进化对决》泛用赛场规则

最终修改日：2024年7月15日

目录

- 前言
- 什么是赛场规则
- 本规则的适用范围

第1部 赛事举办方·参赛人员相关条款

第1章 礼仪

第1节 所有相关人员均应遵守的礼仪

第2章 玩家的责任和权利

第1节 玩家的责任

第2节 玩家需要携带的赛事道具

第3节 玩家的权利

第4节 玩家的资格

第3章 赛事举办方

第1节 赛事举办方的权力和责任

第1项 主办方

第2项 赛事工作人员

第3项 裁判

第4项 主裁判

第2部 卡牌和洗牌等条款

第1章 卡牌

第 1 节 可以使用的卡牌

第 2 节 卡牌的位置

第 3 节 代用卡牌

第 4 节 卡牌的摆放角度

第 2 章 洗牌

第 1 节 洗牌方法

第 2 节 代理切牌

第 3 章 对战中可使用的道具物品

第 1 节 卡套

第 2 节 游戏垫 (牌垫)

第 3 节 计时器

第 4 节 辅助道具

第 5 节 特殊卡牌

第 6 节 辅助程序

第 3 部 赛事种类

第 1 章 大赛形式

第 1 节 官方赛事

第 2 节 官方认证赛事

第 3 节 赛事分级

第 2 章 赛程

第 1 节 瑞士轮赛程

第 1 项 瑞士轮赛程的匹配

第 2 项 在瑞士轮赛程中计算排名

第 2 节 单败淘汰赛

第 3 节 玩家晋级决赛的方式

第 1 项 按排名选出

第 3 章 对战形式

第 1 节 对战形式的种类

第 1 项 构筑赛

第 2 项 限制赛

第 2 节 提交牌组列表

第 3 节 牌组检查

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 协商平局

第 5 章 私定胜负

第 6 章 退赛（弃权）

第 7 章 昵称的使用

第 8 章 额外回合

第 5 部 团队战

第 1 章 团队战的种类

第 1 节 二对二

第 2 节 三对三

第 2 章 团队战的原则

第 1 节 团队名称的使用

第 2 节 团队内部讨论

第 1 项 不允许讨论和建议的情况

第 2 项 允许讨论和建议的情况

第 3 项 只有自己的对战结束后才允许讨论和提供建议的情况

第 3 节 处罚的适用范围

[附则 A] 对战时间结束后的胜负裁定方法

《处罚规则》

第 1 部 分级赛和规则适用标准

第 2 部 处罚类型及其定义

【口头警告】

【警告】

【该轮败北】

【取消资格】

第 3 部 一般违规行为

第 1 章 关于牌组和道具的处罚

第 1 节 牌组列表与实际牌组不符的情况

第 1 项 进行不需要填写牌组列表的赛事的情况/在不需要事先登记牌组列表的赛事情况中违规

第 2 项 登记的牌组列表违规

第 3 项 牌组违规

第 4 项 登记的牌组列表和牌组编成内容均违规

第 2 节 未携带必要的道具

第 3 节 使用疑似被标记的卡牌卡套

第 1 项 无法区分的情况下/无法确定卡套存在划伤/疑似被标记问题的情况

第 2 项 可区分的情况下/确定卡套存在疑似被标记问题的情况

第 2 章 所传达信息有误

第 1 节 情节较轻

第 2 节 情节较重

第 3 章 游戏状态涉及违规

第 1 节 情节较轻

第 2 节 情节中等

第 3 节 情节较重

第 4 章 忘记执行自动能力

第 5 章 关于公开卡牌和移动区域的处罚

第 1 节 忘记公开卡牌

第 1 项 卡牌可以区分

第 2 项 卡牌无法区分

第 2 节 忘记移动手牌中的卡牌

第 3 节 看到了不该看的卡牌

第 1 项 在对战开始前

第 2 项 在对战开始后

第 4 节 手牌中卡牌超限

第 6 章 关于具有顺序区域的卡牌处理的处罚规则

第 1 节 打乱了卡牌的顺序

第 1 项 只限于几张卡牌的情况

第 2 项 涉及到多张卡牌的情况

第 2 节 使卡牌足以被区分

第 7 章 因疏忽而忽视了违规行为

第 8 章 不礼貌行为

第 1 节 中度的不礼貌行为

第 2 节 严重的不礼貌行为

第 3 节 恶劣的不礼貌行为

第 9 章 迟到

第 1 节 一般迟到

第 2 节 大幅迟到

第 10 章 对手或座位错误

第 1 节 在结果报告之前发现的情况

第 2 节 在结果报告之后发现的情况

第 11 章 未充分洗牌

第 12 章 关于顺序重新排列的处罚

第 13 章 过度接触手牌以外的领域的卡牌

第 14 章 出现妨碍赛事进行的行为

第 15 章 在对战中饮食

第 16 章 在对战中使用不必要的电子设备

第 17 章 在对战中记录对战信息

第 18 章 关于结果报告的处罚

第 1 节 未进行结果报告

第 2 节 未进行结果批准

第 3 节 结果报告有误

第 4 节 损坏记分表

第 5 节 丢失记分表

第 19 章 进行慢速对战/故意拖延

第 1 节 情节较轻

第 2 节 情节中等

第 3 节 情节较重

第 20 章 进行过度洗牌

第 21 章 操作别人的对战卡牌

第 22 章 在不允许的情况下进行团队内讨论和建议

第 1 节 情节较轻

第 2 节 情节中等

第 3 节 情节较重

第 23 章 其他

第 4 部 违规行为

第 1 章 进行欺诈行为

第 2 章 违规移动卡牌

第 3 章 故意标记

第 4 章 违规变更牌组

第 5 章 违规提供建议

第 6 章 其他

第 5 部 允许的行为

第 1 章 更改连续行动的步骤

■ 前言

本《**泛用赛场规则**》详细记载了举办赛事和参加赛事的详细规则。希望赛事主办方、裁判和参加高竞技性赛事的玩家们都能尽可能理解本规则的内容。

参加一般赛事的玩家们也可参照简版规则：如玩家规则和本规则的简易版，或基本规则。无需详细了解本规则的所有内容。

■ 什么是赛场规则

赛场规则是以维持赛事公正性和完整性为目的所设立的规则。

为确保赛事的公正和赛事顺利进行，并尽可能使所有相关人员得到满意的游戏体验，所有相关人员须相互配合。

如有严重影响赛事公正或完整的行为，则依下文条例由 网易公司 或 网易授权的赛事执行方对相关人员进行处罚。

■ 本规则的适用范围

本规则对所有由 网易公司 举办的官方赛事和 网易公司 所认证的赛事皆有效。

本规则旨在为举办赛事提供指导，但并非在所有情况下都必须遵守本规则所记述的内容执行。针对可能出现的各种状况，请根据实际情况，临机应变并作出适当处理。

此外，若赛事有个别规则或指南条例，原则上该赛事的个别规则或指南优先于本规则。

《正文》

第 1 部 赛事举办方 · 参赛人员相关条款

第 1 章 礼仪

严重违反礼仪的行为有可能根据处罚规定受到处罚。

第 1 节 所有相关人员均应遵守的礼仪

玩家、观战者、裁判、主办方、赛事工作人员、媒体等参与赛事的各方统称为相关人员。

本条款的规则也适用于不直接参加赛事的媒体及观战者。如有严重违反礼仪的行为，根据主办方的裁定，可采取要求违规者离开赛场等措施。

无论赛事会场内外（包括但不限于在网络上发布相关贴文、博文或视频），所有相关人员须

遵循公序良俗，规范自身行为。进行或助长诽谤、恶意中伤、威胁、暴力、降低社会信用的行为，或含有强烈恶意的行为等可能引申至民事、刑事事件的行为，虽不含在本规则手册中，但对此类行为采取零容忍态度。

所有相关人员须努力，以确保大会运营公平公正。

尤其在高竞技性赛事中，所有相关人员均须充分理解并遵守本规则和网易公司制订的其他指导条例。

每位相关人员在赛事中扮演的角色虽然不同，但并不存在立场对立。请理解对方的立场，相互合作，共同创建一场令所有相关人员都满意的赛事。

第 2 章 玩家的责任和权利

本规则中将赛事参赛方统称为玩家。本条款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

所有玩家在参与赛事时须理解本游戏的基本规则及礼仪。尤其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、卡牌勘误、以及网易公司制订的指导条例。此外，所有玩家均须遵守网易公司、主办方、赛事工作人员、主裁判和裁判等赛事运营人员对规则的解释和指导。

· 公平游戏

所有玩家须和赛事主办方合作，确保赛事顺利举行。玩家无论何时都须尊崇体育精神，公平游戏，尊重对手，并将此付诸于行动。

· 杜绝违规行为

如有玩家在赛事中作弊、妨碍赛事顺利举行或严重破坏赛事的声誉和秩序等违规行为，主办方及裁判有权剥夺该玩家参与赛事的资格。

如有违规行为，裁判有权依据规则对违规玩家进行判罚裁定。如果玩家与主裁判、主办方或赛事工作人员等发生口头争执或不听从指示，也会受到处罚。此外，玩家也不得要求撤回对对手玩家的判罚。

所有玩家都不得做出以诱使其他玩家违规为目的的行为。处罚只是违规行为导致的结果，而赛事中任何以诱使其他玩家违规为目的的行为是涉嫌引导对手违规的不礼貌行为，或更严重的欺骗行为。

· 准备牌组

玩家须携带参赛所需的必要物品参加赛事。

例如：符合所参与赛事牌组编成条件的牌组；符合主办方要求的图案卡套、卡垫。

玩家有义务在参与赛事过程中确保使用的牌组处于符合条件的状态，包括并不限于牌组的张数、卡牌和卡套的状态及牌组组合内容等。

· 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赛事席。

在开始时间后才落座属于违规行为。未到场的玩家将在 5 分钟后被视为退赛。

未参加赛事的玩家将被视为弃权。

宣布游戏行为时，请确保对手能清楚听到并理解你要执行的行为。移动卡牌时，请按张移动，并确保对手知道你所执行的行为。在抽取卡牌时，同时抽取复数张卡牌加入手牌容易导致不小心抽到多余的卡牌，从而违反规则，因此推荐逐张抽取。

对战期间，如需离开座位（如前往洗手间等），请先征得对手和裁判的同意。

不遵守以上条例的玩家可能会被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网易公司或赛事主办方的单独调查。根据调查结果，该玩家可能会受到的处罚，包括取消赛事成绩和收回奖品，以及剥夺其参与其他赛事的资格等。

第 2 节 玩家需要携带的赛事道具

玩家需要携带参加赛事所需的道具。例如：根据每场赛事的牌组编成条件合理编成的牌

组，部分牌组可能需要额外准备衍生物等。

在《影之诗：进化对决》中，所需携带的道具如下所示：

符合所参与赛事牌组编成条件的牌组

用于该牌组的衍生物卡牌

进化点卡

体力计数器

表示能量点的标记物

表示攻击力和生命值的标记物

关于可以用弹珠、骰子等辅助物品代替的道具，可以作为所需道具的替代品使用。但是，请遵循各赛事的规则及指南进行调整。

此外，还可以使用后述的辅助物品：安装了网易公司推出的手机 APP “口袋影之诗” 的手机、笔、备用的交换用卡套。

第 3 节 玩家的权利

对于在对战中发生的与规则相关疑问，所有参与对战的玩家都可以呼叫裁判进行确认。只有参与对战的玩家可以进行确认。但是，如果发生了游戏规则上的异常，观战者等可以呼叫裁判。

在呼叫裁判的期间，进行中的对战计时不会中止，请务必注意。在进行确认时，玩家不能指定特定的裁判。

如果玩家在赛事中遇到任何疑问或异常情况，必须立即停下手中的动作并呼叫裁判进行确认。如果在异常情况下继续游戏，可能无法恢复正常，导致裁判难以处理异常情况。此外，无论是否是在赛事中发现疑问或异常，如果是在赛事结束后或者大赛结束后提出疑问或异常的情况，除非有可供调查的证据，否则原则上不会更改成绩或结果。

此外，玩家对除主裁判以外的裁判员的裁定有疑问的情况下，可以再次向主裁判确认。此为【再确认】。然而，在只有主裁判一个裁判员的情况下，原则上无法向除主裁判以外的裁判请示裁定。

某些赛事可能会设定每个玩家可以提出的【再确认】的上限次数。在没有指定的情况下，将视为未设定上限次数，但并不意味着可以重复进行不必要的再确认。

一次裁定和主裁判的裁定不同的情况下，剩余【再确认】次数不会减少。但如果裁定相同的话【再确认】次数会减少（如果有多个玩家寻求【再确认】的情况，每个玩家的剩余次数都会减少）。是否减少的判断由主裁判裁定。此外，在各赛事都有个别的规则及指南的情况下，请遵循相关内容。

主裁判的裁定是该赛事的最终裁定，原则上不允许被推翻。如果对主裁判的裁定有异议，可在赛事结束后向网易公司申诉，但原则上不会对已经确定的赛事结果进行修改。

如果裁判消耗了超过 1 分钟的时间来进行裁定，可以根据需要，延长适当的对战时间或回合。此时裁判必须明确传达裁定延长的时间或回合，并记录在记分表上。

宣布赛事时间结束的工作人员或裁判，可能会和裁定延长的裁判有所不同。如果需要继续该对战，双方玩家应在宣布时间结束前，告知该裁判或工作人员，该对战有延长对战时间或回合的情况。即使在裁定有时间延长的情况下，如果该对战已宣布时间结束，延长裁定将不再适用。

第 4 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者】

【在有特定参赛条件的赛事中，未满足参赛条件者】

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。

在仅限女性玩家的赛事中，非女性的玩家无法参赛。

【其他被网易公司指定的被禁止参赛者】

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。

除非网易公司另行许可，否则以下人群不得参加等级 3 的赛事。

【与网易在《影之诗：进化对决》有相关业务直接来往的工作人员】

【过去一年内有参与《影之诗：进化对决》卡牌研发经历者】

【在系列发售日一个月前，有机会了解该系列未公开卡牌内容者】

另外，如有在系列发售一个月内了解到该系列未公开卡牌内容者，则除非网易公司另行许可，否则其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。

可能了解未公开卡牌内容者，须充分理解所了解内容的机密性，未经网易公司许可禁止向其他人公开该信息。

同时也禁止其他人向可能了解未公开卡牌内容者打听上述信息。

该行为不仅会严重损害赛事的公正性，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。

本条款记述举办方的权力和责任。

第 1 项 主办方

主办方作为举办赛事的主负责方，必须尽力确保赛事健全顺利举办。主办方虽然无需拥有足以胜任裁判的知识和技能，但应拥有充足的举办赛事经验。

所有赛事都须有至少一位主办方。

主办方有举办和报告所举办赛事的最终责任，同时也拥有该赛事最高管理权限。主办方有权公开所主办赛事的影音信息和参赛玩家的牌组内容等，但是需注意肖像权等版权问题。

赛事工作人员、主裁判或裁判均可由主办方兼任。

· 主办方的责任

举办官方认证赛事时，主办方应首先确保赛事举办场地，并配备举办赛事所需的人员和物品。完成准备后，再根据规则向网易公司提交举办赛事的申请。

申请获得批准后，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，并确保举办公正且健全的赛事努力。赛事结束后，主办方须按规则向网易公司汇报，并在必要的情况下返还必须归还的物品等。

第 2 项 赛事工作人员

赛事工作人员指在赛事过程中运营和管理且负责具体赛务、计分、计时等事务的人员。赛事工作人员虽无需拥有足以胜任裁判的知识和技能，但必须有能确保赛事顺利进行的能力。

所有赛事都须有一名或以上的工作人员，工作人员由主办方任命。

主办方、主裁判和裁判可以由赛事工作人员兼任。

第 3 项 裁判

裁判的职责是根据本规则对玩家进行裁定，根据需要保障游戏正常进行。主裁判以外的裁判的裁定可能因【再确认】的裁定结果被推翻。

所有赛事都须有一名或以上的裁判，裁判由主办方任命。

主办方和赛事工作人员可以兼任裁判。

建议任命拥有充分的规则知识储备，且能公正执行判罚的人担任裁判。尤其是担任主裁判者最好拥有充分的执行判罚的经验。

所有裁判都须与其他赛事举办方以及玩家合作，为确保举办公正且健全的赛事努力。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。

所有裁判在发现规则错误或玩家违规时，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，也有权力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正性和完整性的行为。裁判必须对所有玩家进行公平公正的判罚裁定，并应严格处罚玩家的违规行为。同时，所有相关人员都必须为保证裁判做出公正的判断提供必要的协助。

第 4 项 主裁判

主裁判在执行判罚裁定的赛事中拥有对卡牌和规则的解释权和最终裁定权。同时，也要为该解释权和最终裁定权负最终责任。主裁判在执行判罚裁定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。

在有分赛区的大型赛事中，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。

主裁判拥有接受玩家对其他裁判裁定的【再确认】申请的权力，以及在执行判罚裁定的赛事上下达最终裁定的权力。

为提升判罚裁定的准确性，在有其他裁判的前提下，原则上第一次裁定应由其他裁判进

行。

如有玩家或其他相关人员破坏赛事进程或风气，主裁判可取消其资格。在征求主办方同意后，主裁判有权命令上述人员离开赛场。

主裁判在执行判罚裁定的赛事上予以取消资格或更严格的处罚时，有义务直接或通过主方向网易公司汇报。

第 2 部 卡牌和洗牌等条款

本条款涉及卡牌和洗牌相关的事项。同时，还涉及在对战中可以使用的各类道具。

第 1 章 卡牌

第 1 节 可以使用的卡牌

在赛事中，仅可使用由网易公司制造或经网易公司许可制造的卡牌。

参赛玩家需保证牌组中的所有卡牌背面和侧面均完全一致。如有不一致的地方，只要使用不透明卡套使其无法辨识，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牌（官方组织的活动签名等经认可的娱乐性标记除外）。由主裁判决定带有文字或记号的卡牌是否可以在赛事中使用。

卡牌正面上所有对进行游戏所必要的信息，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需要的信息的卡牌。另外，如果玩家使用印刷错误等导致难以辨识的卡牌，并被裁判认为依此在游戏中获利，可被判罚。

卡牌内容均基于最新版的描述文字解释。如果网易公司发布过勘误，则以勘误版解释为准。在赛事现场，卡牌的最终解释权归主裁判所有。

第 2 节 卡牌的位置

玩家必须将所有卡牌放置在比对战桌桌面等游戏所用平面更高的位置，且不得将与游戏无关的卡牌放置在桌面上。

例如：不得将拿有手牌的手放在游戏桌桌面以下的位置。

玩家必须向对手和裁判清楚展示所有卡牌所在的区域。为此，建议对战时遵循官方桌垫区域规则的放置卡牌位置进行放置。

第 3 节 代用卡牌

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。

代用卡只能由裁判发放。原则上，只有在“卡牌因正常使用而过度磨损或损坏”以及“补充衍生物或标记等不足的情况下”才被允许发放。

使用代用卡牌时，被代用的卡牌在对战期间须放在牌组附近，且不能与牌组混在一起。当代用卡牌被放置进入公开区域时，须由原卡牌替换。替换的原卡牌被置入非公开区域时，须由代用卡牌替换。

如果所提供的代用卡是衍生物或标记等的情况下，原衍生物/标记的处理方式与上述卡牌处理方式相同。

第 4 节 卡牌的摆放角度

竖置状态的卡牌须将下边框对向其操控玩家，上边框对向对手玩家放置。横置卡牌时，须将卡牌旋转约 90 度。倒置卡牌时，须将卡牌旋转约 180 度。

执行上述动作时，无须保证角度完全精确，但须确保所有人员都可明确区分竖置、横置和倒置三种状态。

第 2 章 洗牌

洗牌时，须确保将牌组彻底洗至随机。

为了显示公平公正，玩家应该在对手能够看到牌组且看不到正面的情况下进行洗牌。如果需要洗除了牌组以外的区域的牌，也应按照同样的方式处理。

所有玩家洗牌完毕后，有义务要求对手确认并切牌（将牌堆分成几堆并合并成一堆的方式）或者重新洗牌。请确保切牌或洗牌的时间不要过长。

如果牌组张数较少，对手의切牌或洗牌行为看似为带有某种意图的情况下，玩家可以要求裁判代替对手进行切牌或洗牌，但是否执行由裁判判断。

此外，在无法接触对方牌组的情况下，如在远程环境中进行对战时，由进行洗牌的玩家代为进行切牌确认。相关详细信息，请参阅“第2节 代理切牌”。

如果玩家认为被要求切牌或洗牌的对手的牌组不够随机，可以向裁判申请要求对手玩家再次洗牌。由裁判判断牌组是否足够随机，并由主裁判做出最终决。

所有洗牌和选择卡牌的行为应尽快进行。如果裁判裁定玩家的洗牌时间或选择卡牌的时间过长，将予以处罚。

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分钟也包含将牌组交给对手切牌/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。

如果有玩家要求跳过牌组检查，裁判可根据自行判断，将牌组检查耗费的时间追加至该玩家于该轮的准备时间中。

第1节 洗牌方法

玩家可自行决定洗牌方法。

建议混合使用下述的几种方法和其他洗牌方法以充分洗牌牌组。对手旨在确认的切牌/洗牌无需组合使用多种方法。

【交叠洗牌】

从牌组中抽出一部分，将其放在牌组顶端的洗牌方法。一次交叠洗牌一般将上述动作重复数次。

建议在其他洗牌方法的前后进行。

【分堆洗牌】

将牌组逐张分为数堆后，将所有卡牌堆合在一起的洗牌方法。建议使用该方法在对战前清点牌组张数。使用此手法时，一般分五堆或七堆洗牌。如果牌组中有特定卡牌集中叠放在

一起的情况，则此方法会将特定卡牌均等地排列，从而失去洗牌的意义，请避免在该情况下使用此方法洗牌。在对战中使用此方法洗牌时，请不要花费太多时间，以免构成【拖延时间】违规。

【侧切洗牌】

将牌组分为两半，使两半相互交叉合在一起的洗牌方法。优点是耗时较短，但需要将牌组立起来，有将卡牌正面展示给对手的风险。使用此方法时，请注意牌组面向的角度。另外，在将两叠交叉合在一起时，请爱惜卡牌。

此外，如果个别赛事对洗牌方法有个别规则，请遵循其内容。

第 2 节 代理切牌

在无法触碰对方牌组的远程环境中，代替对手洗牌的玩家将进行代理洗牌以作确认。此方法称为代理切牌。

请按照双方玩家同意的步骤进行代理切牌。此外，请确保代理切牌不要花费太多时间，就像普通切牌一样。

代理切牌的步骤示例：

1. 洗牌后，将牌组分成三堆，每堆的牌数相同。
2. 对手可以自由指定三堆牌的顺序，并要求将其从上面叠放起来。
3. 按指定的顺序从上面叠放三堆牌。

即使在不采用代理切牌的情况下，进行洗牌的玩家也应该确保牌组足够随机。但是，在采用代理切牌的情况下，应该更加细心地进行洗牌，以确保在对方信任的情况下进行代理切牌。

第 3 章 对战中可使用的道具物品

赛事中可使用各条款中被准许使用的物品。

而任何符合以下描述的物品则不得使用：

- 非正规渠道产品（盗版产品、侵权产品等）；
- 违背公序良俗的物品；
- 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符合规则的物品。

此外，如果所参加的赛事有个别规则或个别指导条例，或裁判及工作人员给出了个别指示的，则请遵循其内容或指示。

第 1 节 卡套

为了在对战中保护卡牌，玩家可以使用获得 Cygames 正版授权认证的《影之诗》IP 的或无其他 IP 图案的纯色卡套。

若玩家使用卡套，则必须确保卡牌不被混淆。此外，不得隐藏游戏需要的信息，如全息图案或标记。禁止在卡套中放入除对战所使用的卡牌以外的卡牌或印刷品。

即使是透明卡套等一眼看不出正反面区别的物品，也可能通过正反面的质感、颜色差异或侧面的切断差异来判断卡牌的区别。在使用卡套之前，请务必确认是否存在此类情况。

如果在赛事开始后发现对手的卡套有异常，玩家可以向裁判请求检查，但是否合适由裁判裁定。如果进行检查后裁判裁定该卡套不适合赛事，裁判可以禁止玩家使用该卡套。

在官方赛事中，玩家原则上需要在卡牌上使用卡套。官方认证的赛事中也同样推荐使用，但最终判断权归赛事主办方和主裁判所有。

为区分不同区域的卡牌，如进化点卡、进化卡时，强烈建议玩家使用与主牌组不同的卡套。此外，不要求这些卡套的统一性。

不符合规则的卡套使用示例：

- 过度脏污或有划痕的卡套。
- 四层以上的多重卡套。

- 在有图案的卡套上使用不透明卡套（不包括使用单色套、铝套等无图案不透明套上再使用不透明套的情况）。
- 只使用透明卡套，或者使用可以看到卡牌侧面的卡套，从侧面观察卡牌可以判断出卡牌的区别。
- 使用过大的卡套，导致卡牌位置不稳定，可以判断出卡牌的区别。

如果卡套的尺寸过大，套入的卡牌位置会明显向左右偏移，可能导致卡牌的区别更明显。作为参考，“叠加卡套尺寸”比“可叠加卡牌或卡套尺寸”的宽度或高度大 6 毫米以上的卡套不推荐使用。

不推荐的卡套使用示例：

- 在迷你尺寸的卡牌（约 59mm×约 86mm）或迷你尺寸的内套卡套（约 60mm×约 87mm 等）外使用正常尺寸的插图卡套（约 67mm×约 92mm 等）。
- 迷你尺寸的插图卡套（约 62mm×约 89mm 等）上使用常规尺寸的覆套卡套（约 69mm×约 94mm 等）。
- 在常规尺寸的卡牌（约 63mm×约 88mm）上使用超过常规尺寸的插图卡套（约 69mm 以上×约 94mm 以上等）。
- 卡套的图案或文字覆盖在卡牌的正面（印有信息的一面），导致卡牌的信息被隐藏或难以辨认，对游戏进程造成影响。

第 2 节 游戏垫（牌垫）

玩家可以出于协助游戏的目的，使用标注有规定的卡牌区域的牌垫以及获得 Cygames 正版授权认证的《影之诗》IP 的或无其他 IP 图案的纯色牌垫。

有些赛事也会提前布置牌垫。

在官方赛事中，原则上玩家使用的牌垫必须符合以下规则。官方认证的赛事中也同样适用，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战的牌垫（如面积过大）。

- 不得使用标注有与该游戏不同的卡牌区域的牌垫。

第 3 节 计时器

玩家自身的计时仅供参考，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有效。

使用的计时设备需符合以下规则。

在官方赛事中，原则上玩家禁止使用符合以下类型的计时用表。官方认证的赛事中也同样适用，但最终判断权归赛事主办方和主裁判所有。

- 可以通话、通信，如手机等，自带计时功能的计时设备。
- 影响当前对战的计时设备（如体积过大的）。
- 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 辅助道具

为了顺利进行赛事，玩家可以使用辅助道具。辅助道具的使用目的仅限于显示公开的数值、数值变动、目标等对战需要的道具，且不得出于其他目的（如体现特定卡牌位置或张数等）使用辅助道具。

玩家使用辅助道具时，须表明每样辅助道具的用途。

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桌面震动导致数值变化，我们推荐使用不容易被碰翻的骰子。

在官方赛事中，原则上玩家使用的辅助物品必须符合以下规则。官方认证的赛事中也同样适用，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，但不包括由网易公司推出的“口袋影之诗”辅助应用程序。
- 不得使用影响当前对战的道具（如体积过大的）。

- 不得使用硬币、纸币等货币。
- 此外，若主办方或主裁判认为玩家所使用的辅助道具可能造成违规行为时，可要求玩家停止使用。

第 5 节 特殊卡牌

游戏中有部分出于特殊设计的原因而正式制造的卡牌，卡牌上的描述等信息包含部分或全部为特殊的语言或记号，也有卡牌信息只记载了一部分或完全未记载的情况。对于此类官方网站上明示的特殊卡牌，其在赛事中的使用请遵循官方个别规则或指导条例。

第 6 节 辅助程序

可以使用安装在智能手机等设备上的应用程序“口袋影之诗”作为必要道具的替代品。在对战中使用本应用程序时，请设置其处于无法拨出电话、发送邮件和操作其他应用程序和无通知的状态。此外，请将智能手机等设备放在游戏桌桌面上，并始终保持对战对手和裁判能够确认屏幕内容的状态下使用。

此外，如果在特定赛事中存在额外规则，则以该规则为准。

第 3 部 赛事种类

第 1 章 大赛形式

赛事的形式基本分为官方赛事和官方认证赛事两种。但这并不意味着不能根据本规则举办其他赛事。

第 1 节 官方赛事

指网易公司或网易授权代理主办的赛事。

第 2 节 官方认证赛事

指网易公司或网易授权代理、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标准取决于赛事等级。

· 等级 1

无特殊原因的情况下，所有赛事默认为此等级。此等级的赛事更注重娱乐性，而非竞技性。初次参与赛事的玩家也可参加。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，以减少将来犯同样错误的可能性。原则上，所有对战均持续至分出胜负为止。在必要情况下，也会给予判罚、采取限制时间等手段。

· 等级 2

等级 2 等同于全国大赛等赛事的预选赛，大型活动的主赛事多为此等级。此等级的赛事娱乐性和竞技性并重。等级 2 赛事的执行判罚标准高于等级 1，除规则启蒙以减少将来犯错的可能性的基础标准之外，也会根据实际情况按规则予以必要的判罚。

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。此等级的赛事更注重竞技性，裁判须严格按照规则判罚。

第 2 章 赛程

网易公司推荐使用以下赛程举办赛事。

如果个别赛事有相关的个别规则或指南条例的，请遵循其内容。

第 1 节 瑞士轮赛程

第一轮随机匹配，第二轮起将玩家按得分从高到低的顺序进行匹配。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 1 分（也可以是 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战计平局。在赛事开始前也可提前告知裁定规则，在时间结束后可直接裁定胜负。

一般而言，赛事将按照“口袋影之诗”辅助工具的规则进行，但如果个别赛事有个别规则或指南条例的，请遵循其内容。

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。

以下为建议举办的轮数。

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。

包含淘汰赛的合计轮数

8~16 人：6 轮以下（建议：4 轮取 4 强）

17~32 人：7 轮以下（建议：5 轮取 4 强或 4 轮取 8 强）

33~64 人：9 轮以下（建议：6 轮取 8 强）

65~128 人：11 轮以下（建议：6 轮取 16 强或 7 轮取 8 强）

129~256 人：13 轮以下（建议：7 轮取 16 强或 8 轮取 8 强）

以上为建议轮数，根据主办方的判断，可以改变相关赛程。

第 2 项 在瑞士轮赛程中计算排名

原则上，得分越多的玩家排名越靠前。一般而言，赛事将按照“口袋影之诗”辅助工具计算排名，但如果个别赛事都有个别规则或指南或指南条例的，请遵循其内容。

第 2 节 单败淘汰赛

单败淘汰赛中，只有胜者才能继续对战。只有获胜玩家才可以晋级，最后留下的全胜玩家胜出。

如果个别赛事有个别规则或指南条例的，请遵循其内容。

对战时间结束后未决出胜负的对战计平局，而平局直接视为双方同时败北。

在赛事开始前也可提前告知裁定规则，在时间结束后直接裁定胜负。

一般而言，赛事将按照“口袋影之诗”辅助工具的规则计算排名，但如果个别赛事都有个别规则或指南条例的，请遵循其内容。

第 3 节 玩家晋级决赛的方式

在分预选赛和决赛中，选出晋级决赛的玩家或团队时，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。

如果个别赛事有个别规则或指南条例的，请遵循其内容。

另外，符合以下描述者不得参与决赛。

【于公布参与决赛玩家之前，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，确定晋级决赛的玩家并公布后，即使发现之前对战成绩有错，也不会更改已确定的玩家名单。在此情况下，相关玩家可能会因错误情况受到相应的判罚，从而被判一轮负或直接被取消参赛资格。

原则上，确定晋级决赛的玩家并公布后，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，也不会填补空位。

第 1 项 按排名选出

按排名从上至下选出规定应选人数的决赛玩家。

*如果没有特别通知，均采用此方式选择。

例如：当需要选出的为 8 名玩家时，排名从第 1 名到第 8 名的玩家晋级下一轮；如果其中

有一名玩家无法参与下一轮，也不会有由排名第 9 名的玩家填补的情况。

第 3 章 对战形式

一般的赛事都采用【构筑赛】的方式，玩家使用自己提前编成的牌组对战。

使用【限制赛】等特殊规则的赛事会有个别规则或指南条例，请遵循其内容。

主办方可能会限制可以参赛的卡包系列或设置其他特殊的编成限制。

主办方如果想要加入此类规则，请在赛事前明确告知玩家，避免造成混乱。

原则上，在官方赛事和官方认证赛事中，包含于卡包系列的卡牌自发售日起即可使用；推广卡（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编成的牌组对战。原则上，一场赛事中只能使用一副牌组，且不得更改牌组内容与其所含的卡牌。

构筑赛的具体规则，请遵循各赛事的个别规则和指导条例。

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牌构筑牌组对战。

限制赛的具体规则，请遵循各赛事的个别规则和指导条例。

第 2 节 提交牌组列表

主办方和主裁判可要求玩家提交牌组列表。

在要求提交牌组列表的赛事中，玩家需在参赛前向赛事举办方提交记有牌组内容的牌组列表。

提交牌组列表意味着玩家确定了要使用的牌组。

开赛后，不得再对牌组内容进行任何修改。

即使在没有被要求提交牌组列表的赛事中，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牌组列表，玩家须配合提交。

如果主办方允许，玩家可以在牌组列表中填写牌组名称或评论等内容。

禁止填写诽谤、违背公序良俗、或可能影响赛事进程等不适当的牌组名称或评论。如果发现填写内容包含此类内容，无论在赛事中还是结束后，都会受到处罚。

主办方可以要求参赛玩家更改或删除主办方认为不适当的牌组名称或评论等内容。

第 3 节 牌组检查

主办方或主裁判可以检查赛事中的牌组是否符合规定。实际执行牌组检查的人，尽可能是除主裁判以外的裁判。

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，则其中的一次对战在规则中以【局】指代。

若无特殊说明，在多局多胜的对战中，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则。

举办多局多胜制时，请遵循各赛事的个别规则和指导条例。

第 2 章 对战时间

《影之诗：进化对决》建议对战时间为单局 30 分钟。

如果赛事设置了对战时间，玩家须在规定时间内完成对战。

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，帮助他们在规定的时间内完成对战。

根据主办方的判断，如遇下文所述的情况时，可在合理范围内延长对战时间，或取消时间限制。

在此情况下，主办方须提前公开相关规则，或事先告知相关玩家。

- 在新手参与的赛事中，将每轮的对战时间延长 10 分钟。
- 在决出冠军的决赛中，取消赛事的时间限制。

在开始对战之前，每位玩家须按照规定的“游戏准备”步骤做好准备。

对战时间结束后未决出胜负，则为平局。

在裁判裁定的延长时间的对战中，延长时间结束则对战结束。

在裁判裁定的额外回合的对战中，额外回合结束则对战结束。

对战时间的开始和结束由计时员（可由裁判兼任）负责。

对战时间从主办方宣布开始口号起开始计时，如“请开始对战”或“《影之诗：进化对决》开始”的对战口号等等，至举办方宣布对战时间结束为止。

计时员可以在对战期间宣布已用时间或剩余时间。

无论计时员是否宣布时间，都不会影响对战结束时间。

同样，个人使用的计时器也不会影响对战结束时间。

第 3 章 投降

除非大会规则禁止投降，其他情况下玩家可以随时在对战中选择投降。在多局多胜制时，玩家可以选择本轮投降或本局投降。

玩家宣布投降后，无论对战情况如何，立即视为该玩家败北。

如果玩家拒绝对战，则视为该玩家在对战中投降。

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。

玩家也不得发表“这轮时间到了就算我投降”等诸如此类有附带条件的与投降相关的宣言。

此类行为和下列行为将被视为违规，并将受到处罚。

【通过贿赂、受贿、分奖品等决定对战胜负、投降、退赛、平局等的行为。】

【使用对战以外的方式（如对战外的猜拳）等决定对战胜负的行为。】

【篡改、伪造个人战或团队战成绩的行为。】

第 4 章 协商平局

原则上，双方玩家禁止协商平局。在明令禁止协商平局的赛事中，协商平局的行为，将受到处罚。

第 5 章 私定胜负

禁止玩家以对战以外的形式私下决定对战的结果。如果进行或试图进行此行为，将受到处罚。

第 6 章 退赛（弃权）

想要退出赛事（弃权）的玩家，原则上必须在上一轮对战结束，记录成绩时，主动告知裁判/记分员其退赛意愿，并办理退赛手续。

若玩家在工作人员已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

后在本次大赛剩余所有赛事中被记为退出赛事。

第 7 章 昵称的使用

在主办方允许的情况下，玩家可以使用昵称。

玩家不得使用违背公序良俗，或可能影响赛事正常举办的等不合适的昵称。使用此类昵称的行为可能会导致受到判罚。主办方可以要求其更改或删除主办方认为不适当的昵称。

在禁止使用昵称的赛事中，玩家需使用真实姓名。

第 8 章 额外回合

对战时间结束后，有可能会追加额外的回合。

此类回合叫做额外回合。

在设置了额外回合的赛事中，在对战时间结束后再进行设置的数轮的额外回合。

例如：在设置有 1 回合的额外回合的赛事中，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，在设置有 3 回合的额外回合的赛事中，玩家可再额外进行 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。

如果个别赛事有个别规则或指南条例的，请遵循其内容。

第 5 部 团队战

本部分介绍团队战的概要。团队战的具体规则，请遵循各赛事的个别规则和指南条例。

第 1 章 团队战的种类

第 1 节 二对二

两人组成一队，以团队为单位对战的赛事叫做二对二赛事。

每支团队由两名玩家组成。一名玩家在同一场赛事中不得加入多个团队。

团队中若有一名玩家无法继续参赛（如因故缺席、被取消资格等），则视为整支团队退赛。

参加赛事时，团队需为成员确定顺序。

团队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】为团队的代表者。

第 2 节 三对三

三人组成一队，以团队为单位对战的赛事叫做三对三赛事。

每支团队由三名玩家组成。一名玩家在同一场赛事中不得加入多个团队。

团队中若有一名玩家无法继续参赛（如因故缺席、被取消资格等），则视为整支团队退赛。

参加赛事时，团队需为成员确定顺序。

团队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】为团队的代表者。

第 2 章 团队战的原则

第 1 节 使用团队名称

在主办方允许的前提下，玩家可为自己的团队取队名。

团队不得使用违背公序良俗，或可能影响赛事正常举办等不合适的队名。使用此类队名的行为可能会导致受到判罚。主办方可以要求更改或删除其认为不适当的团队名称。

*包括在赛事结束后发现的情况。

第 2 节 团队内部讨论

各赛事对是否允许队内讨论有不同规定，请遵循各赛事的个别规则和指导条例。

如未个别规则，视为赛事不允许队内讨论。

主裁判和主办方应在当天以公告等方式告知允许讨论和提供建议的范围。

讨论和建议是为了团队成员共同判断和顺利进行对战为目的实施的，需要注意不要花费太多时间。如果裁判判断为慢速对战，将会适用与慢速对战相关的处罚规则。

确认事实（确认成员的先攻后攻、指出使用于对战的电子设备仍处于通信状态、告知未注意到开始信号的成员等）原则上不属于讨论和提供建议。

第 1 项 不允许讨论和建议的情况

一般而言，不允许队内讨论赛事内容。

从进入对战区域到团队的所有对战结束为止，除非获得裁判许可，团队成员不得进行任何对战建议类的讨论。

第 2 项 允许讨论和建议的情况

在团队对战期间，可在团队内适当讨论并提供建议，但是不能触摸其他成员的卡牌，也不能代替其他成员操控卡牌来进行对战。此外，不能离开自己的座位，也不能大声地进行讨论或提供建议。

在团队战期间，如在以下情况下进行讨论或提供建议，除非裁判允许，否则可能会导致受到判罚：

- 对战者离开对战区域；
- 与观战者交谈；
- 使用手机、智能手机等电子设备，处于可以通话、通信等状态；
- 其他可能损害对战公平性的情况，由裁判员判断。

第 3 项 只有在自己的赛事结束后才允许讨论和提供建议的情况

在对战准备开始后，直到整个团队的对战结束并决出胜负前，除非规则允许、或在裁判允许的情况下，否则对战结束的成员不能在团队内进行讨论或提供建议。

对战结束的成员可以与其他不进行对战的成员进行讨论或提供建议。

对战结束的成员可以与其他结束对战的成员进行讨论或提供建议。

对于每种情况的处理，请参考第 1 项-第 2 项条款。

第 3 节 处罚的适用范围

如果有必要裁判员可以对团队进行处罚。对团队施予的处罚也将被视为对同一团队成员个人予以处罚。

[附则 A]对战时间结束后的胜负裁定方法

如果设置了额外回合，则将对战时间结束时的回合作为基准回合，并将规定的回合结束时间点视为对战结束的信号点。具体情况请遵循各个赛事的规则和指南进行操作。

1. 在对战结束的信号出现时，即使仍有某些效果或处理正在解决中，也必须中断所有的游戏并接受裁判的审查。
2. 在此时间点，将生命值较低的玩家视为败北者。如果生命值相同，则继续进行对战直到当前回合结束。
3. 在当前回合结束时，生命值较低的玩家败北。如果生命值相同，则继续进行下一回合直到该回合结束。
4. 之后，重复第 3 步骤直到决出胜负。

《处罚规则》

参与对战的玩家都需要尽到应尽的责任，以免受到处罚。若发现或造成了不符合游戏规则

的情况，请务必第一时间呼叫裁判，以避免造成无法挽回的情况。

例如：遇到简单的错误时，不应忽略以免造成可能无法挽回的后果，而应迅速指出并改正，或寻求裁判的帮助，减少实际出现判罚的频率。

处罚规则旨在保证赛事能够公平公正地进行。

对于过失违规，则以规则指导和防止再犯为主。

本文中的处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）。

处罚规则也适用于在赛事现场内外（包括在网络上发布相关贴文、博文或视频）对《影之诗：进化对决》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。网易公司可通过自行判断，对相关人士予以处罚。

若发现惯犯型作弊或违规者，须严格予以判罚。

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：不严重的不礼貌行为可算作妨碍赛事举办的行为；牌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作彻底破坏赛事公平公正的行为。

本规则中建议的处罚通常分为【等级 1 赛事】和【等级 2 及以上赛事】两种。

以上仅为可供参考的判罚标准，裁判应根据实际情况给予合适的判罚。

第 1 部分级赛和规则适用标准

根据赛事级别，规则的适用标准会有所不同。一般来说，赛事级别越高，规则执行越严格。但这并不意味着低级别的赛事就允许违规行为。对于违规行为，即使赛事级别较低，也需要严厉处罚。

如果判断违规行为或违规行为具有惯性，原则上将严格予以处罚。此外，如果主办方、裁判、首席裁判、大赛 2 级的获奖者、大赛 3 级的参与者、网易公司的员工等有影响力的人员发生违规行为，原则上将严格予以处罚，并尽可能提高处罚力度。

对于未记述在本规则的违规行为，将参考本规则，并着重考虑违规行为对赛事运营、赛事

公正性和游戏完整性的影响程度来确定处罚。如轻微的不礼貌行为往往会妨碍赛事运营，而牌组作弊则严重损害了赛事的完整性，任何违规行为都会破坏赛事的公正性。

本规则提供了对于【赛事级别 1】和【赛事级别 2 及以上】建议的处罚规则。不过仅为基准，裁判需要根据情况给予适当的判罚。

【赛事级别 1】

在此级别的赛事中，重点是享受游戏而不是竞技性。由于大多数玩家对游戏规则缺乏详细了解，可能会错误处理部分卡牌效果，或者不完全理解哪些行为是禁止的。

对于由于不了解而导致的无意违规或过失，处罚不应过于严厉。然而，这并不意味着可以放任违规行为。裁判应对过失进行规则宣导，并对故意进行的违规行为进行严厉处罚。

【赛事级别 2】

该级别适用于注重竞技性的赛事。在这个级别的赛事中，参赛者需要对游戏规则有清晰的理解。与级别 1 的赛事相比，该级别的赛事规则更加严格。对于严重的过失，可能会予以严厉的处罚。

【赛事级别 3】

该级别适用于最注重竞技性的赛事。在这个级别的赛事中，默认参赛者对包括综合规则在内的游戏规则非常熟悉，对于过失也可能会予以严厉的处罚。

关于赛事级别，请参考《泛用赛场规则》正文“第 3 部第 1 章第 3 节赛事级别”。

第 2 部 处罚类型及其定义

处罚主要分为以下几种，并在赛事中实施。每个处罚原则上仅在适用的赛事中有效。

例：

即使是同一场地和日期，“赛事 A”适用的处罚和“赛事 B”适用的处罚也不共享。

例：

在为期两天的“赛事 C”中，第一天适用的处罚也将延续到第二天。然而，第二天作为新的“赛事 D”举行的情况下不会被继承。然而，如果主办方或主裁判判断参赛者进行了相当于“取消资格处分”的违规或违规行为，无论是在活动场内还是场外，该玩家参加或曾参加的同一活动内的其他赛事也有可能被同样适用“取消资格处分”。

裁判在做出每个判罚时，必须向该玩家口头传达违规内容。此外，如果需要记录，必须在记分表、辅助工具等上记录判罚和违规内容。

如果一系列行为被裁定为多个违规行为，裁判将在综合考虑每个违规行为后给予一项判罚。

【口头警告】

适用于轻度违规。虽然在形式上属于一种处罚，但在实际操作中具有指导性启蒙的意义。无论违规内容如何，在同一赛事中接受两次或更多【口头警告】处罚的情况下，可能会升级为【警告】处罚。是否进行升级取决于赛事级别、接受处罚次数和违规内容，由裁判员进行判断。

【警告】

对中度违规行为的处罚。针对可能会妨碍游戏进程或对赛事运营造成影响的行为。处罚记录将累积。无论违规内容如何，在同一场赛事中受到两次或更多【警告】处罚的情况下，原则上将升级为【该轮败北】处罚。是否进行升级将由裁判根据赛事等级、受到的处罚次数和违规内容来判断。

【该轮败北】

对严重违规行为的处罚，如导致游戏无法进行或对赛事进程造成严重影响等。如果判罚【该轮败北】，则该轮将立即结束，并将受到处罚的玩家视为在该轮中败北。如果在两轮之间实施此项处罚，该处罚在下一场比赛中有效。此外，如果在已经明确败北的赛事中实施此项处罚，裁判员可以决定在下一轮中实施。如果对战者受到【败北】的处罚，裁判应向主裁判报告。

【取消资格】

对影响赛事公正性或者有严重违背体育精神的的行为的相关人员实施的处罚。被判【取消资格】的玩家将立即从该赛事中除名，如果该玩家正在进行赛事，该赛事将视为该玩家败北。此外，即使赛事已经结束，根据主办方或主裁判的判断，该赛事也可能视为该玩家败北。

被判【取消资格】的玩家在此之前获得的排名和奖品等，可以根据主办方或主裁判裁定予以没收。即使排名被没收，该玩家的对战对手的胜负记录原则上不会改变。是否将被没收的排名和奖品等悬置或顺次颁发于他人，由主办方或主裁判决定。

即使在赛事结束后，该相关人员也继续适用【取消资格】的处罚。原则上，【取消资格】由主裁判决定。如果予以此项处罚，主裁判必须向主办方报告该事实及理由。

主办方或主裁判可以禁止被【取消资格】的相关人员进入之后的赛事区域，直到其获得许可为止。

网易公司可以对被取消资格的个人行为进行判断，如果判断其行为属于恶性，可以取消其参加官方相关赛事的资格。被取消参加官方赛事资格的人将在一定期限内或永久被禁止参加相关的赛事。

如果被取消参加官方赛事资格的个人被裁定为有与【取消资格】同等的行为，网易公司可以延长其取消参加官方赛事资格的期限，或者重新处罚。

第 3 部 一般违规行为

第 1 章 关于牌组和道具的处罚

第 1 节 牌组列表与实际牌组不符的情况

第 1 项 在不需要事登记的牌组列表的赛况中使用违规牌组

≡处罚标准≡

等级 1: 警告 ~ 该轮败北

等级 2 及以上：该轮败北

违规情况：

- 牌组的卡牌数量不正确。
- 牌组的内容不符合构筑条件。

在进行不需要填写牌组列表的赛事中，未符合条件的牌组将被视为违规牌组。发现违规牌组的情况下，将修正该牌组为合规的牌组，包括移除多余的同名卡等不符合构筑条件的卡牌。

第 2 项 登记的牌组列表违规

≡处罚标准≡

等级 1：警告

等级 2 及以上：该轮败北~取消资格

违规情况：

- 牌组列表的卡牌数量不正确。
- 牌组列表的内容不满足构筑条件。
- 牌组列表的内容无法判别。

以上情况将被视为牌组列表违规。在发现牌组列表违规的情况下，玩家应在裁判的见证下尽可能使其与实际牌组相符。具体处理方式包括移除实际牌组中不存在的卡牌、添加实际牌组中本应有的卡牌或重新编写牌组列表。

内容无法判别的情况下，确认牌组，将无法判别的部分清晰明确地重新填写。

第 3 项 牌组违规

≡处罚标准≡

等级 1：警告~该轮败北

等级 2 及以上：该轮败北~取消资格

如果提交的牌组列表与牌组实际内容不符，则称该牌组处于违规状态。在发现牌组违规的情况下，玩家应将其实际牌组与提交的牌组列表相匹配。处理方式包括更换、添加、移除卡牌，使牌组正常。

第 4 项 登记的牌组列表和牌组编成内容均违规

≡处罚标准≡

等级 1：该轮败北

等级 2 及以上：该轮败北~取消资格

在登记的牌组列表和牌组编成内容均违规的情况下，请在裁判的见证下按照以下方式处理：首先，修正牌组列表以使牌组列表符合规定；其次，根据合规的牌组列表，修正牌组以使牌组与牌组列表匹配。

第 2 节 未携带必要的道具

≡处罚标准≡

等级 1：口头警告

等级 2 以上：口头警告~警告

违规情况：

- 没有携带使用牌组的衍生物。
- 没有携带主战者卡，也没有可以替代的卡牌。
- 作为代用标记使用骰子，但数量不足。

如果玩家没有携带对战所需的工具或数量不足，将适用此项处罚。裁判可以根据需要发放代用卡或借用主办方准备的工具或替代品。

第 3 节 使用疑似被标记的卡牌卡套

第 1 项 无法区分的情况下/无法确定卡套存在划伤/疑似被标记问题的情况

▬处罚标准▬

等级 1：口头警告 ~ 警告

等级 2 及以上：警告

违规情况：

- 牌组中只有几张被卡套划伤了，确认后发现它们与其他卡牌没有关联。

虽然可以通过卡套的划痕或卡牌的弯曲来区分卡牌，但可以判断这不会给玩家带来巨大优势，且不是故意或严重过失造成的情况下，适用于此处罚规则。玩家必须尽可能地更换或恢复无法区分的卡牌或卡套。

第 2 项 可区分的情况下/确定卡套存在疑似被标记问题的情况

▬处罚标准▬

等级 1：警告 ~ 该轮败北

等级 2 及以上：该轮败北

违规情况：

- 部分卡牌的卡套只有一角弯曲，以便区分。
- 只有部分卡牌是上下颠倒。

通过卡套的划痕、卡牌的弯曲等方式来区分卡牌，并且可以确定这给玩家带来了优势，但被认定为不是故意或重大过失造成的情况下，适用此项处罚规则。玩家必须尽可能地更换或恢复无法区分的卡牌或卡套。

第 2 章 所传达信息有误

力量等数值、卡牌数量、卡牌效果以及针对哪张卡牌等游戏信息必须正确地传达给对手。如果传达了错误的信息，并且这对游戏产生了影响，那么将根据情况对该玩家予以处罚。如果在影响发生之前正确地纠正了传达的错误信息，则不适用此项处罚。

第 1 节 情节较轻

==处罚标准==

等级 1: 口头警告

等级 2 及以上: 口头警告 ~ 警告

如果在传达了正确信息的情况下, 双方的战略最终没有发生改变, 或者即使改变了也几乎没有产生有利或不利的情况, 将予以处罚。

第 2 节 情节较重

==处罚标准==

- 等级 1: 口头警告 ~ 警告
- 等级 2 及以上: 警告 ~ 该轮败北

如果在传达了正确信息的情况下, 明确地改变了双方的战略, 并且判断存在有利或不利的情况发生, 那么适用此项处罚规则。如果由于此项处罚导致游戏状态异常, 或者需要进行包括回溯在内的规范化处理, 请参考下一章节条款。

第 3 章 游戏状态涉及违规

第 1 节 情节较轻

==处罚标准==

- 等级 1: 口头警告
- 等级 2 及以上: 口头警告 ~ 警告

违规情况:

- 使用随从宣言攻击后才发现随从为本回合登场, 不能宣言攻击。

如果异常状态没有对游戏产生影响到改变双方的策略, 将情况调整为合适的状态。在进行调整时, 裁判应尽量公平地考虑, 以确保犯错的玩家不会获得优势。如果游戏已经进行到无法修正的程度, 请参考其他条款。

第 2 节 情节中等

==处罚标准==

- 等级 1：口头警告~警告
- 等级 2 及以上：警告

违规情况:

- 在对手的开始阶段才发现自己使用了超过当前费用上限的随从。
- 对手回合主要阶段才发现上回合自己受到了多 1 点的伤害。

如果异常状态已经对游戏产生了影响，以至于双方的策略发生了变化，就不应该盲目地通过回溯状态等方式进行处理。然而，如果出现了违规则情况，就必须根据裁判的判断将情况恢复到正常。在进行恢复时，裁判应该原则上保持公平，并考虑到犯错的玩家不会获得优势。

第 3 节 情节较重

≡处罚标准≡

等级 1：该轮败北

等级 2 及以上：该轮败北

违规情况:

- 洗牌过程中卡牌散落到游戏桌桌面上，导致众多卡牌混在一起。
- 在游戏桌上装有水的容器打翻，使桌面被水浸湿。

在异常状态导致无法将游戏恢复到正常状态或继续进行游戏时，犯错的玩家将被裁定为【该轮败北】。在 2 级及以下的赛事中，如果裁判判断可以进行一定程度的规范化处理，以确保犯错的玩家不会获得优势，可以尽可能地进行相应处理并继续游戏。在此情况下，犯错的玩家将被判罚【警告】。

第 4 章 忘记执行自动能力

≡处罚标准

等级 1：口头警告~警告

等级 2 及以上：警告

如果在应该发动自动能力的时候忘记发动并继续游戏，根据裁判的判断，原则上应立即在

最近的检查时机发动。但是，对于具有任意效果的自动能力，原则上将视为选择不执行该能力。

如果错过了自动能力的发动时机，并且对游戏状态产生了影响，请参考前述的“第 3 章 游戏状态涉及违规”。

第 5 章 关于公开卡牌和移动区域的处罚

第 1 节 忘记公开卡牌

第 1 项 卡牌可以区分

≡处罚标准≡

等级 1：口头警告 ~ 警告

等级 2 及以上：警告

根据效果“你可以查看自己的牌组并选择一张法术卡展示给对手，然后将剩余的牌组洗切，将选择的卡放置在牌组顶部”，在将选择的卡放置在牌组顶部后，发现忘记展示该卡。如果将应该展示的卡放置在不公开区域而没有展示出来，如果可以区分该卡，将立即展示。如果该卡违规，将会受到处罚。如果该卡不违规，则属违规行为，请参考其他条款。

第 2 项 卡牌无法区分

≡处罚标准≡

等级 1：该轮败北

等级 2 及以上：该轮败北

通过效果“你可以查看自己的牌组并选择一张随从展示给对手，然后将其加入手牌。之后洗切牌组”，选择的卡牌被错误地放入手牌而没有公开展示给对手，对手无法知道加入手牌的是哪张卡牌。如果无法区分卡牌，则被视为无法将游戏恢复到正常状态。然而，在 2 级及以下的赛事中，如果裁判认为可以进行一定程度的规范化处理，并确保犯错的玩家不会

获得优势，可以进行尽可能的相应处理并继续游戏。在此情况下，犯错的玩家将受到【警告】。

第 2 节 忘记移动手牌中的卡牌

≡处罚标准≡

等级 1：口头警告 ~ 警告

等级 2 及以上：警告

在效果“你最多可以抽 2 张牌，选择一张手牌放置到墓场”中，忘记了将手牌放置到墓场，直到回合结束阶段才注意到。在对手的下一个回合的抽牌阶段，注意到自己的手牌超过了上限。当需要将手牌移动到另一个区域时，如果忘记移动，在察觉时，应立即执行正确数目的正确卡牌的移动。当某玩家必须移动卡牌却遗忘时，如果游戏已继续进行、玩家已得知本来不应该知道的信息时，那么移动的卡牌将以随机的方式决定，或者在公开手牌的基础上由对手决定移动的卡牌，裁判应根据情况考虑诸如此类措施，并确保违规的玩家不会获得优势。如果忘记移动手牌以外区域的卡牌，将按照本条款进行处理。

第 3 节 看到了不该看的卡牌

如果本来不应该公开的非公开领域的卡牌被翻开，那么就称为看到了不应该看到的卡牌。另外，故意公开自己的手牌，或者因此看到了对手的手牌的情况下，原则上不会受到处罚，但这是一种削弱游戏乐趣的行为，不推荐。如果因这些行为同时看到了多张卡牌，那么将并为一项进行处罚。

第 1 项 在对战开始前

≡处罚标准≡

等级 1：口头警告 ~ 警告

等级 2 及以上：口头警告 ~ 警告

在切对手的牌组时，不小心使对手的卡牌掉落并公开。

如果在对战开始前失误公开了对手的卡牌，导致能够推测出牌组的内容等，裁判会根据情况判断是否进行一定程度的复原干预来消除不利影响。

例：

从自己的牌组中随机公开与因失误公开的对手卡牌数量相同的自己的卡牌，然后重新洗牌。

第 2 项 在对战开始后

▬处罚标准▬

等级 1：口头警告 ~ 警告

等级 2 及以上：警告

在从牌组抽卡时，将牌组中的其他卡牌翻面了。如果未确定的非公开区域中的卡牌被公开，裁判首先会确认已确定的非公开区域中的卡牌的存在。然后，将所有未确定的部分混合洗牌，将已确定的卡牌放回到适当的位置。已确定的卡牌是指因某种原因而公开的牌组顶部的卡牌或被放置在牌组底部并确定顺序的卡牌等。

第 4 节 手牌中加入多余卡牌

▬处罚标准▬

等级 1：该轮败北

等级 2 及以上：警告~该轮败北

如果牌组中的卡牌移动后触碰到手牌中的卡牌，则将该卡牌视为已加入手牌。如果因此手牌中多出卡牌，则对违规的玩家予以【该轮败北】的处罚。

但是在 2 级及以下的赛事中，如果裁判判断可以进行一定程度的规范化处理，即使不是完全的规范化处理，也应在考虑违规玩家不占优势的前提下，尽可能进行相应处理。可以继续游戏。在此情况下，对于犯错的玩家将会被予以【警告】。如果明显多加了卡牌，裁判将首先将这些多加的卡牌放回牌堆顶，并确认存在于已确定的非公开区域的卡牌。然后，将所有未确定的部分混合洗牌，并将已确定的卡牌放回适当的位置。如果不知道额外添加的卡牌是哪张，可以通过随机的方式决定将卡牌放回牌堆顶部，在公开手牌的情况下，对手决定放回牌堆的卡牌，裁判应根据情况考虑进行相应处理，并确保违规的玩家不会获得优势。

第 6 章 关于具有顺序区域的卡牌处理的处罚规则

第 1 节 打乱了卡牌的顺序

第 1 项 只限于几张卡牌的情况

≡处罚标准≡

等级 1: 口头警告

等级 2 及以上: 口头警告~警告

违规情况:

在进行“从牌组顶部确认 2 张卡牌内容并原样放回牌组”的操作时，打乱了卡牌顺序。

如果可以恢复卡牌的顺序，则将其恢复为正确的顺序。如果不知道正确的顺序，裁判应根据情况采取适当的措施，如以随机方式确定卡牌的顺序，公开卡牌后由对手决定卡牌的顺序，并确保裁判不会使违规的玩家获得优势。

第 2 项 涉及到多张卡牌的情况

≡处罚标准≡

等级 1: 口头警告~警告

等级 2 及以上: 警告

违规情况:

拿在手牌中的牌组掉落并散开。

如果可以恢复卡牌的顺序，则将其恢复为正确的顺序。如果不知道正确的顺序，裁判首先确认位于已确定区域的卡牌的存在。然后，将所有未确定的部分混合并洗牌，将已确定的卡牌放回适当的位置。如果卡牌的顺序被打乱，导致这些卡牌与其他区域的卡牌混合在一起，游戏状态异常，请参考其他条款。

第 2 节 使卡牌足以被区分

▬处罚标准▬

等级 1: 口头警告

等级 2 及以上: 警告

牌组的卡牌有几张是颠倒的。

确定顺序的非公开领域的卡牌，需要将它们的朝向统一或并排，以确保特定的卡牌无法被区分。如果需要移动并排列卡牌，必须确保在中途不会中断，并且朝向和位置尽量对齐，即使不是严格对齐也可以。如果有特定的卡牌可以区分或可能出现此情况，则调整卡牌的方向和位置以使其无法区分。

第 7 章 因疏忽而忽视了违规行为

▬处罚标准▬

▼违规是由对手的卡牌引起的情况

等级 1: 口头警告

等级 2 及以上: 口头警告 ~ 警告

▼违规是由自己的卡牌引起的情况

等级 1: 口头警告 ~ 警告

等级 2 及以上: 警告

在赛事中，玩家有责任确保顺利游戏进行。不仅要注意自己的卡牌，还要注意对手的卡牌，以确保没有违规行为发生。

这个处罚规则是针对那些可能因为忽视某种违规行为而获得优势的球员而设立的。如果被认定故意忽视违规行为而获得优势，则属于违规，请参阅其他条款。

此外，如果裁判判断双方玩家都忽视了彼此都能轻易察觉到的违规行为，如在不满足出牌条件的情况下打出卡牌，将对双方玩家予以处罚。

第 8 章 不礼貌行为

违反礼仪的行为、缺乏礼节的行为、违反场馆或赛事规则和指南条例的行为、妨碍赛事进行的行为、攻击性言行或暴力行为等统称为不礼貌行为。对于不礼貌行为，即使涉及的行为不同，裁判可以根据判断进行累积判罚。

第 1 节 中轻度的不礼貌行为

▬处罚标准▬

等级 1：口头警告 ~ 警告

等级 2 及以上：警告 ~ 该轮败北

违规情况：

- 在进行赛事的游戏桌上乱丢垃圾。
- 在其他活动正在进行的赛事场馆走廊上大声喧哗。
- 对其他相关人员明显不礼貌的行为。
- 在允许使用昵称的赛事中，使用违背公序良俗的昵称。
- 要求裁判对对手进行处罚。
- 使用攻击性和否定性意图的词语，如“裁判杀”、“废纸”、“垃圾卡”等。

为了维持所有相关人员皆舒适满意的赛事环境，每位相关人员都有义务合作。因此，不得出现违反道德规范的行为。

第 2 节 严重的礼貌行为

▬处罚标准▬

等级 1：该轮败北

等级 2 及以上：该轮败北 ~ 失格处分

违规情况：

- 无视运营人员的直接指示。
- 对裁判的询问表现出不合作或拒绝回答的态度。

- 无视裁判的裁定。
- 对主裁判的裁定提出抗议。
- 在败北后，粗暴地拍打自己的手牌。

玩家必须遵守运营人员和裁判的指示。如果不遵守针对个人的指示，将会受到处罚。如果不遵守针对全体的公告，将被视为没有听到公告，受到其他的处理。此外，对于攻击性言行或暴力行为也适用此项处罚。

第 3 节 恶劣的不礼貌行为

≡处罚标准≡

等级 1: 取消资格

等级 2 及以上: 取消资格

违规情况:

- 对对手进行威胁性暴力行为。
- 盗窃赛事设备或相关人员的财物。
- 将赛事结果用于赌博。
- 提出了让对方放弃胜利的贿赂。
- 乐意接受对方的贿赂提议。

对于直接暴力、可供民事或刑事起诉的行为，以及其他可能对赛事进程和信誉产生重大影响的行为，适用于此项处罚规则。

第 9 章 迟到

第 1 节 一般迟到

≡处罚标准≡

等级 1: 口头警告 ~ 警告

等级 2 及以上: 警告 ~ 该轮败北

违规情况:

- 未能在公告的时间之前提交牌组列表。
- 赛事开始时没有坐在指定的座位上。
- 尽管对战早已结束，但其他玩家对战全部结束后，仍未报告结果。

对于不能遵守指定时间的玩家，将予以处罚。然而，在赛事提前开始的情况下，不使用此项处罚。在此情况下，应该允许适当延长时间。如果匹配轮空，轮空的玩家也需要在赛事开始时坐在指定的座位上，只有通过赛事开始后的结果公布才能确保本轮轮空获胜。如果在赛事开始时没有到达指定的座位，将会像其他玩家一样受到此项处罚。

第 2 节 大幅迟到

▬处罚标准▬

等级 1: 该轮败北

等级 2 及以上: 该轮败北

违规情况:

- 赛事开始后 5 分钟还没有到指定的座位。

赛事开始后 5 分钟的迟到被视为严重迟到，对于迟到的玩家将裁定为【该轮败北】。此后，除非向负责记分卡的工作人员申请，否则该玩家将被视为退出赛事。

第 10 章 对手或座位错误

第 1 节 在结果报告之前发现的情况

▬处罚标准▬

等级 1: 口头警告 ~ 警告

等级 2 及以上: 警告

如果在结果报告之前发现玩家坐错了座位或与错误的对手对战，则双方玩家适用于此项处罚规则。坐错位置的玩家将重新坐到正确的位置。但是，如果超过了被定义为严重迟到的时间，那么该玩家将受到严重迟到条款规则的处罚。

第 2 节 在结果报告之后发现的情况

≡处罚标准≡

等级 1: 口头警告 ~ 警告

等级 2 及以上: 警告

如果在结果报告后发现玩家坐错了位置或与错误的对手对战, 则本项处罚适用于双方玩家。如果在下一轮赛事配对之前发现, 运营人员将尽可能地纠正结果。如果在下一轮赛事配对之后发现, 主办方或主裁判将决定是否进行纠正。

例 1:

规范化的步骤:

原始匹配:

Table 1 A vs B Table 2 X vs Y

实际对战和胜负 (○: 胜)

Table 1 ○A vs Y Table 2 X vs B○

纠正的步骤:

Table 1 ○A vs B Table 2 ○X vs Y

实际情况: A 在正确的座位上击败了 Y

修正后: 由于 B 严重迟到, A 在 Table 1 上击败了 B

实际情况: B 在错误的座位上击败了 X

修正后: 由于 B 严重迟到, B 在 Table 1 上输给了 A

实际情况: X 在正确的座位上输给了 B

修正后: 由于 Y 严重迟到, X 在 Table 2 上击败了 Y

实际情况: Y 在错误的座位上输给了 A

修正后: 由于 Y 在 Table 2 严重迟到, Y 在 Table 2 上输给了 X

纠正的目的是对所有人予以由于“对手或座位错误”而导致的处罚, 此外, 将有效地记录每场对战结果。

例 2:

原始匹配:

Table 1 A vs B Table 2 X vs Y

实际对战

Table 2 A vs B Table 1 X vs Y

纠正的步骤:

对所有人予以基于“对手或座位错误”条款的处罚后，在每场赛事该处罚皆视为有效。

第 11 章 未充分洗牌

≡处罚标准≡

等级 1: 口头警告 ~ 警告

等级 2 及以上: 口头警告 ~ 警告

违规情况:

- 未使用多种洗牌方法进行洗牌。
- 以能够看到卡牌正面的角度进行洗牌。
- 在有意排列特定卡牌后，几乎没有进行洗牌就要求对手切牌。
- 明显不充分的洗牌情况下，对手要求进行充分洗牌，但未予以响应，实际上洗牌是不充分的。

在玩家的牌组洗牌后，在要求对手切牌或洗牌之前，必须充分洗牌。如果之后没有进行充分的洗牌，则将被视为违规行为。

不充分的洗牌会损害对战的完整性，并容易导致违规行为。不充分的洗牌可以通过玩家有意识地进行洗牌来防止。在 2 级及以上的赛事中，裁判应立即对不充分的洗牌进行【口头警告】(如果几乎不能洗牌且非常不充分，则为【警告】)，并要求玩家进行彻底的洗牌。

如果判断玩家故意进行不充分的洗牌，将被视为作弊行为，请参阅相关条款。

将特定的卡牌堆叠或均匀排列会严重破坏随机性。在进行洗牌之前进行这样的操作是浪费时间，并且会导致更多时间用于洗牌，如果裁判判断为慢速游戏，则会受到慢速游戏的处罚。

不能由于赛事时间即将结束等原因省略洗牌。洗牌在赛事中计入赛事时间，因此玩家需要根据此进行赛事，确保在赛事时间内完成对战。

第 12 章 关于重新排列顺序的处罚

▬处罚标准▬

等级 1：口头警告

等级 2 及以上：警告

违规情况：

将洗牌前的牌组中的关联卡牌按照顺序排列均匀。

如上例所示，即使在之后需要进行洗牌的情况下，也不能重新排列未被允许在此区域中重新排列的卡牌顺序。

第 13 章 过度接触手牌以外的领域的卡牌

▬处罚标准▬

等级 1：口头警告 ~ 警告

等级 2 及以上：警告

违规情况：

- 多次敲击牌组顶部的几张牌。
- 过度地反复拿起手牌和额外区的卡牌，然后放下。
- 在同一时间内过度地反复拿起牌组的卡牌并确认数量。

如上例所示，过度接触手牌以外的领域的卡牌可能会被怀疑为作弊行为，也可能成为作弊行为的温床，因此不应该进行不必要的接触。

第 14 章 出现妨碍赛事进行的行为

▬处罚标准▬

等级 1：警告

等级 2 及以上：警告

违规情况：

- 在公告明确提示不要距离过近观看赛事的情况下，观战者还是站得离玩家很近，以至于引起了玩家的注意。
- 尽管接到了匹配的指示，但没有坐在指定的座位上。
- 在通道上放置了大件行李物品，置之不管并离开。
- 将饮料洒在游戏桌上，导致游戏桌暂时无法使用。
- 进入由运营人员管理的运营空间，大声喧哗或长时间停留。

为了赛事顺利进行，玩家们有义务合作。遵循指示是其中的义务之一。此外，请注意不要错过与自己相关的公告。

如果出现妨碍对战和赛事进行的行为，也同样违反这一义务。如果认定其内容严重或故意，将被视为不礼貌行为，请参阅其他条款。

第 15 章 在对战中饮食

▬处罚标准▬

等级 1：警告

等级 2 及以上：警告

包括糖果和口香糖在内，在对战中饮食可能对赛事的进行造成干扰。未经主办方或主裁判的允许不得进食。

第 16 章 在对战中使用不必要的电子设备

▬处罚标准▬

等级 1：口头警告~警告

等级 2 及以上：警告~该轮败北

违规情况：

- 在赛事中使用不必要的手机、智能手机等电子设备可能被怀疑作弊或成为作弊的温床。除了作为计时或辅助道具使用之外，未经主办者或主裁判的许可不得使用。
- 如果在赛事中需要使用手机、智能手机等电子设备，请在对战开始到结束的期间将其放在行李中，保持无法使用的状态。
- 如果您使用手机、智能手机等电子设备作为计时或辅助工具，请确保将其设置为无法进行通话、通信等状态，并注意不要显示与赛事无关的通知。另外，请将其放置在对手和裁判可以确认屏幕内容的位置上使用。
- 在强调轻松参与的情况下，不需要严格执行本处罚规则。但这并不意味着可以放任违规行为。
- 在特别强调竞技性的情况下，根据主裁判判断，可能要求玩家关闭电子设备等。

为了顺利进行对战，在《影之诗：进化对决》中可以使用安装在智能手机等设备上的应用程序“口袋影之诗”。如果在对战中使用该应用程序，请设置其处于无法拨出电话、发送邮件和操作其他应用程序和无通知的状态。此外，请将智能手机等设备放在游戏桌桌面上，并始终保持对战对手和裁判能够确认屏幕内容的状态下使用。

第 17 章 在对战中记录对战信息

▬处罚标准▬

等级 1：警告

等级 2 及以上：警告

违规情况：

- 在对战中记录对战结果可能会妨碍对战的进行。未经主办方或主裁判的许可不得记录。

此外，在《影之诗：进化对决》中记录主战者的体力变动不适用于本条款。

第 18 章 关于结果报告的处罚

第 1 节 未进行结果报告

▬处罚标准▬

如果没有进行正确结果的报告

本场赛事结果成绩以双方平局或双方败北记录

如果最终反映了正确结果

等级 1：口头警告 ~ 警告

等级 2 以上：口头警告 ~ 警告

规则：

- 如果在赛事规则的时间内或下一轮赛事的匹配之前没有进行赛事结果报告，将被视为妨碍赛事进程及公正的行为，适用于此项处罚。
- 如果确定了该场赛事的正确结果，并且在不影响赛事进程的情况下能够迅速更正结果，那么根据主办方或主裁判判断，可以更正结果。在此情况下，对该玩家将予以【口头警告】~【警告】的处罚。

第 2 节 未进行结果批准

▬处罚基准▬

应该报告的玩家

等级 1：口头警告

等级 2 以上：口头警告 ~ 警告

应该批准的玩家

等级 1：口头警告 ~ 警告

等级 2 以上：警告 ~ 该轮败北

规则:

- 如果使用《影之诗：进化对决》官方辅助工具“口袋影之诗”进行结果报告，则只有在提交结果报告和批准后，才算完成结果报告。
- 在批准之前，结果报告不算完成，两名玩家有责任共同进行结果报告和批准。
- 如果无法联系应该进行批准的玩家并确认批准，但不影响赛事进程，则由主办方或主裁判根据其判断可以按照提交的赛事结果处理该对战。

第 3 节结果报告有误

≡处罚标准≡

不更正结果的情况：按照提交的赛事结果处理该对战

更正结果的情况：

等级 1：口头警告 ~ 警告

等级 2 及以上：口头警告 ~ 警告

规则:

- 一旦结果报告表交给记分员，则默认玩家同意其中所写的结果。
- 如果使用《影之诗：进化对决》官方辅助工具“口袋影之诗”进行结果报告，则在报告和批准结果后，一旦发送给赛事运营方，则默认玩家同意报告和批准的结果。
- 报告错误的结果将被视为妨碍赛事进程和公正的行为，适用于此项处罚规则。
- 原则上一旦提交的结果将不会更改，但如果确定了该场赛事的准确结果，并且在不影响赛事进程的情况下可以迅速更正结果，则可以根据主办方或主裁判的判断更正结果。在此情况下，该玩家将受到【口头警告】~【警告】的处罚。

第 4 节 损坏记分表

≡处罚标准≡

等级 1：口头警告 ~ 警告

等级 2 及以上：口头警告 ~ 警告

第 5 节 丢失记分表

≡处罚标准≡

取消资格

等级 1：取消资格

等级 2 及以上：取消资格

规则：

- 在使用记分表（或相当物品）的赛事中，损坏或丢失记分表的行为将被视为妨碍赛事进程和公正的行为，并受到处罚。
- 但如果不影响赛事进程的范围内，可以通过参考其他记分表迅速重现成绩，则可以由主办方或主裁判裁决重新发放记分表。在这种情况下，丢失记分表的玩家将受到【警告】 ~ 【该轮败北】的处罚。

第 19 章 进行慢速对战/故意拖延

所有玩家都有义务以适当的速度进行赛事，并在规则时间内结束赛事。无论是过失还是故意，如果被判断为进行了慢速游戏，则会受到相应的处罚。即使对战时间设置得比通常长，或者设置为无限制的对战中，所有玩家都有义务以适当的速度进行对战。

第 1 节 情节较轻

≡处罚标准≡

等级 1：口头警告

等级 2 及以上：口头警告 ~ 警告

规则：

- 长时间思考导致游戏进展停滞。
- 为选择卡牌而犹豫并花费了时间。

即使并非故意，但如果被裁定为导致慢速对战的原因，则适用于此项处罚。

第 2 节 情节中等

≡处罚标准≡

等级 1：口头警告～警告

等级 2 及以上：警告～该轮败北

规则：

- 在战况没有任何变化的情况下多次确认对手的放置区。
- 在洗牌或选择卡牌时花费了不必要的时间。
- 即使对战时间将尽，也没有以适当的速度进行对战。
- 未经裁判或运营人员许可离开座位。
- 根据剩余对战时间调整自己的游戏速度以获得优势。

如果玩家被裁定在赛事中进行了不必要的行为，或者没有打算在赛事时间内结束赛事，则适用于此项处罚。

第 3 节 情节较重

≡处罚标准≡

等级 1：该轮败北～失格处分

等级 2 及以上：该轮败北～失格处分

规则：

- 如果被裁判多次指出却仍未以适当的速度进行对战，或者被判断为故意进行慢速对战，则适用于此项处罚。

第 20 章 进行过度洗牌

≡处罚标准≡

等级 1: 口头警告 ~ 警告

等级 2 及以上: 警告

规则:

- 洗牌时发出较大的声音或过度洗牌可能会被视为对对手的威胁行为，也可能对周围的玩家造成困扰。
- 请勿反复进行此类洗牌，这有可能会损坏卡牌并导致标记。

第 21 章 操作别人的对战卡牌

≡处罚标准≡

等级 1: 警告

等级 2 及以上: 警告 ~ 该轮败北

规则:

- 在其他玩家或成员对战时，不得故意触碰或操作其使用的卡牌。

第 22 章 在不允许的情况下进行团队内讨论和建议

≡处罚标准≡

等级 1: 口头警告 ~ 警告

等级 2 及以上: 警告 ~ 该轮败北

规则:

- 在不允许团队内咨询和建议的情况下进行咨询和建议，将根据情况对该成员或团队进行相应的处罚。
- 在赛事中对玩家的行为或言论可能会对赛事产生影响的情况下，这些行为或言论可能会被视为讨论或提供建议，但由于很难明确界定，因此具体的情形没有详细说明。这些行为是否属于讨论或提供建议，将由裁判进行判断。
- 裁判将根据客观事实和对战者的陈述来综合考虑是否存在讨论或提供建议，若发现违规或违规行为，将予以处罚。

- 如果经过讨论或建议导致对手受到不利影响，裁判可根据情况进行一定程度的规范化处理以解决不利情况。

第 1 节 情节较轻

处罚级别:

等级 1: 口头警告

等级 2 以上: 口头警告 ~ 警告

如果裁判判断讨论或提供建议的内容并没有对游戏产生重大影响，那么会对进行讨论或提供建议的成员或团队实施此项处罚。

第 2 节 情节中等

处罚级别:

等级 1: 口头警告 ~ 警告

等级 2 以上: 警告 ~ 该轮败北

如果裁判判断讨论或提供建议的内容对游戏造成了实质影响，以致于玩家改变了战略，那会对进行讨论或提供建议的成员或团队实施此项处罚。

第 3 节 情节较重

处罚级别:

等级 1: 警告 ~ 该轮败北

等级 2 以上: 该轮败北

如果裁判判断讨论或提供建议的内容对游戏造成了实质影响，以致于左右了胜负，那会对进行讨论或提供建议的成员或团队实施此项处罚。

第 23 章 其他

赛场规则旨在维护赛事的公正性和完整性，以确保赛事公正顺利进行。处罚规则旨在保护

赛事的公正性和完整性，告知规则以防止再次发生。

规则：

- 不得利用卡牌游戏规则和赛事规则，滥用规则或扩大解释，以获取不当利益或优势。
- 如果裁判认为存在违规行为，可以对相关人员予以处罚。请参考其他规则来判断处罚的适用范围。

这一章节强调了对赛事公正性和完整性的维护，防止不当利益或优势的产生。同时，裁判有权根据实际情况对相关人员进行处罚。

第 4 部 违规行为

违规行为是对赛事公正性和完整性造成损害的行为，这些行为是不被允许的。在这一条款中，将探讨那些故意违反规则以谋取利益的玩家所面临的处罚。

请注意，裁判将对违规行为予以处罚，无论玩家是否认识到这些行为是违规的。

当需要判断某一行为是否为违规行为时，相关人员可能会变得激动或紧张。因此，请主裁判和组织者保持冷静客观，了解情况，不要做出偏颇的判断。此外，玩家、裁判等相关人员应尽力协助主裁判和组织者做出正确的判断。

第 1 章 进行欺诈行为

≡处罚标准≡

等级 1：取消资格

等级 2 及以上：取消资格

在这一章节中，详细描述了欺诈行为的不同形式，以及相应的处罚标准。以下是各种欺诈行为的解释：

1. 伪造·篡改行为：

- 例如：“使用伪造卡牌”或“篡改记分表”。
- 使用伪造的卡牌或者篡改赛事相关信息都会被视为严重违规。

2. 串通行为：

- 尽管在赛事中获胜，但因为要从该赛事中退赛，所以将自己标记为败北者·对手标记为胜利者并报告结果。
- 尽管在 2 胜 1 负的赛事中获胜，但报告的结果是 2 胜 0 负或 3 胜 0 负等与实际不符的胜负情况。
- 双方约定时间临近结束时由处于劣势的一方投降来结束对战。
- 串通行为旨在通过与对手合谋达到某种目的，是违规行为。

3. 虚假行为：

- 为了避免被发现参加赛事资格被取消，以假名参加赛事。
- 故意虚报手牌数量。
- 对方违规时出于个人利益故意不呼叫裁判。
- 趁对方不注意故意进行违规的游戏操作。
- 通过虚假行为试图获取赛事中的违规利益。

4. 故意传达误导信息：

- 例如：对于裁判的询问，回答与事实不符。
- 向裁判和工作人员故意传达误导信息，协助其他玩家的违规行为。

如果故意篡改、串通、虚报与赛事有关的公开信息、赛事进程、胜负结果等信息，或者试图从中获得任何利益，则适用于上述处罚条款。若有相关人员发现某位玩家进行了违规行为，应向裁判报告此事。

第 2 章 违规移动卡牌

▬处罚标准▬

等级 1：取消资格

等级 2 及以上：取消资格

在本条款中，规定了与违规移动卡牌相关的处罚标准。以下是对各种违规移动卡牌行为的解释：

1. 故意未进行充分的洗牌：

2. 在对手不注意的时候将墓场的卡牌放入手牌

如果以不符合游戏规则的方式物理地移动卡牌以获取利益，将会受到上述处罚。上述规则的目的是确保赛事的公正性和保护玩家的权益。

第 3 章 故意标记

≡处罚标准≡

等级 1：取消资格

等级 2 及以上：取消资格

以下是对故意标记行为的解释：

如果卡套有划痕或卡牌弯曲等导致卡牌可以被区分，并且被认定为故意或严重过失，将会受到处罚。

第 4 章 违规变更牌组

≡处罚标准≡

等级 1：取消资格

等级 2 及以上：取消资格

以下是对违规变更牌组行为的解释：

在禁止更改牌组内容的赛事中，如果在赛事参与期间更改了牌组内容，将会受到处罚。卡片损坏导致替换相同的卡片，或者卡套损坏导致更换卡套的行为，不属于此项适用范围，因为这些是为了牌组的正常维护而进行的必要操作。

第 5 章 违规提供建议行为

≡处罚标准≡

等级 1：警告 ~ 失格处分

等级 2 及以上：该轮败北~失格处分

这一章节规定了与违规地提供建议的行为相关的处罚标准。以下是对违规地提供建议的行为的解释：

1. 在禁止进行建议的情况下进行建议的行为，可能会严重损害赛事的公正性。意味着在一般情况下，是禁止在赛事中提供建议的，这是为了确保赛事的公正性和保护玩家进行决策的独立性。
2. 即使作为观战者观看赛事，一句话或者表情的变化也可能成为对参赛玩家的建议。观战时，请注意不要进行可能影响赛事的言行。另外，赛后向玩家鼓掌等行为不适用于本条款。
3. 如果涉及团队内的讨论和提供建议，请参考其他条款。

例：

1. 如果第三方 X 给参赛玩家 A 提供建议，那么将对第三方 X 进行处罚。如果裁判认定此举对手玩家 B 造成了重大不利影响，裁判可以在合理范围内进行规范化处理。
2. 如果玩家 A 的熟人 Y 给玩家 A 提供建议，那么将对熟人 Y 和玩家 A 进行处罚。
3. 如果玩家 A 向旁观者 Z 寻求建议，那么将对玩家 A 进行处罚。如果旁观者 Z 真的提供了建议，那么旁观者 Z 也将受到处罚。

第 6 章 其他

此外，如果裁判认为存在违规行为，可以对相关人员予以处罚。请参考其他规则来判断处罚的适用范。

第 5 部 允许的行为

第 1 章 更改连续行动的步骤

当执行一系列连续动作时，只要满足以下所有的条件，即使与原本规则不同的步骤也可以视为正常进行游戏。

- 即使执行步骤与标准相异，行动完成后的结果相同。
- 不能通过改变步骤，获取本来无法获得的信息。
- 已经获得对手的同意，或者裁判明确判断符合本条款。

本条款并不推荐混乱的游戏方式，也不会阻碍正确的游戏步骤。

玩家和裁判可以要求玩家按照正确的步骤进行游戏。被要求的玩家有义务按照正确的步骤进行游戏。