

# 万智牌违规处理方针

2024 年 4 月 15 日生效

## 引言

《万智牌违规处理方针》此份文档，是用来在执法严格度（REL）为“竞争”或“专业”级别的比赛中发生违反规则事件时，为提供裁判适当的罚则与处理程序，并阐述其背后的原则。这是用来保护牌手免于犯下潜在的失误，也保护比赛本身的公正性。违反规则的行为通常应受处罚，否则规则将无法执行。执法严格度为一般等级的比赛使用《一般严格度下执法指南》。

## 本文件架构

此文件分为两个主要部份：一般定义和原则（第 1 节），以及违规（第 2-4 节）。违规分为一些主分类（游戏行动失误、比赛失误及举止违背运动道德），以及为特定违规进一步区分副分类。

欲知本文件中一些特别用语的定义，请参见《万智牌比赛规则》。最新版本的《万智牌比赛规则》可于此处获得：<https://wizards.com/en/rules-documents>

本文件以各种不同语言版本发行。若英语版本与非英文版本之间有相异之处，参与比赛者必须依据英文版本来诠释违规处理方针。

此文件系定期更新。欲知最新版本，请参观这个网页：<https://wizards.com/en/rules-documents>

# 目录

引言.....	1
本文件架构.....	1
目录.....	2
1. 一般原则.....	3
1.1. 各式处罚之定义.....	3
1.2. 应用处罚.....	4
1.3. 随机化牌库.....	5
1.4. 倒回.....	5
1.5. 牌叠.....	6
2. 游戏行动失误.....	7
2.1. 游戏行动失误~遗漏触发.....	7
2.2. 游戏行动失误~额外看牌.....	9
2.3. 游戏行动失误~非公开牌张失误.....	10
2.4. 游戏行动失误~再调度失误.....	12
2.5. 游戏行动失误~违反游戏规则.....	12
2.6. 游戏行动失误~未维护游戏状态.....	13
3. 比赛失误.....	14
3.1. 比赛失误~迟到.....	14
3.2. 比赛失误~外来协助.....	15
3.3. 比赛失误~游戏进行过慢.....	15
3.4. 比赛失误~套牌登记表问题.....	16
3.5. 比赛失误~套牌问题.....	17
3.6. 比赛失误~违反限制赛流程.....	19
3.7. 比赛失误~违反交流原则.....	19
3.8. 比赛失误~有记号的牌.....	20
3.9. 比赛失误~未充分洗牌.....	21
4. 举止违背运动道德.....	22
4.1. 举止违背运动道德~轻微.....	22
4.2. 举止违背运动道德~严重.....	22
4.3. 举止违背运动道德~不当决定胜方.....	23
4.4. 举止违背运动道德~贿赂与赌博.....	24
4.5. 举止违背运动道德~攻击性举止.....	24
4.6. 举止违背运动道德~窃取比赛用品.....	25
4.7. 举止违背运动道德~拖延.....	25
4.8. 举止违背运动道德~作弊.....	26
附录 A~处罚快速查询.....	27
附录 B~与之前版本的更动.....	错误!未定义书签。

## 1. 一般原则

裁判是中立的裁决者，也是政策与规则的执法者。通常情况下，裁判不应干预游戏的进行，但在此数类情况下，裁判应及时介入：裁判认为已有人违反规则，抱有顾虑或疑问的牌手请求协助，或裁判希望防止局势恶化。裁判并不会阻止游戏失误的发生，而是会去解决已发生之失误，处罚违反规则 and 政策的牌手，并以身体力行和交际手腕来宣导公平的比赛和运动道德。为避免或预防游戏之外的失误发生，裁判可以介入。对某牌手过去作为与游戏技巧的认知不会影响违规的认定，但在调查过程中或会将这些方面考虑在内。

处罚的目的是为了避免牌手在往后犯下类似的失误。为达成此目标，必须向该牌手解释所违反之规则或政策，使处罚有其教育意义。处罚的效果也包括教育比赛中其他牌手并造成警惕，且会用来持续记录牌手的行为。

如果违反规则的情况较为轻微，且牌手已以双方均满意的方式进行了快速处理，则裁判无需干预。如果游戏的进行方式虽对双方牌手足够明晰，但在旁观者看来或会混淆不清，则建议裁判去要求牌手让情况更加清楚，而不要给予任何处罚。在上述两种情况中，裁判应确保游戏正常进行。对于较为严重之违反规则情况而言，裁判应先确定适用何种违规，然后再根据相应的处理方式进行处理。

只有主审才有权力不依此方针来作处罚。除非在重大且特殊的状况中，或是没有可供运用的指导原则，否则主审都不该背离此方针的处理流程。重大且特殊的状况很少见～桌子垮掉、补充包内含其他系列的牌等等。执法严格度、比赛的回合、牌手的经验高低和年龄、特别想教育该牌手，以及裁判的等级，均**不算**是特殊状况。如果其他裁判认为有理由不遵循罚则方针，则必须请示主审。

裁判也是常人，也会犯下错误。若裁判确实出现了失误，他应承认错误，向牌手致歉，且如果发现尚属及时，还应该进行修正。如果牌手是因比赛工作人员提供的错误信息而犯下违规，主审有权将罚则降级。举例来说，某牌手询问裁判某张牌是否在该赛制中合法时，裁判回答他说“是”；此后当该牌手的套牌因为这张牌之故被判为非法套牌时，主审应依照正常的规程来修正套牌登记表，但由于是裁判的失误直接导致了此违规行为的发生，他可以将罚则降级为“警告”。如果牌手明显是根据裁判提供的错误信息而在游戏中行动，在主审可以考虑倒回至实际行动前之时点，即便相关行动并未违规也可如此操作。

### 1.1. 各式处罚之定义

#### 警告

警告使用于不正确的行动，且需要些许时间来执行修正的流程。其目的是用来针对已产生的问题，警示相关裁判和牌手，并将此违规永久记录。如果解释规则花费超过一分钟的时间，则要给予延长时间。

#### 一盘负

一盘负处罚会立刻结束目前这一盘游戏，犯下此违规的牌手在对局纪录上会视为是输掉一盘。如果还有下一盘，则得到一盘负处罚的牌手选择下一盘是否要先手。如果在对局开始

之前就得到一盘负处罚，则本盘游戏之所有牌手在第一盘开始之前都不能使用备牌（如果该比赛使用备牌的话）。

一盘负处罚在游戏仍在继续的情况下立刻生效，否则对该牌手的下一盘游戏生效，除非特别说明。如果牌手会在同一时间受到多个“一盘负”判罚，则其只会受到一个一盘负。如果游戏中所有牌手同时受到一盘负之处罚，则这些“一盘负”处罚会记录在案，但不会影响当前对局的成绩。

### 一局负

一局负是严厉的处罚，通常用于对局本身受到干扰无法完成的情况。

一局负的处罚应该适用于发生违规的该对局，倘若违规牌手已经结束该对局，则应将一局负适用于相应牌手的下次对局。

### 取消资格

取消资格处罚用于伤害比赛之公正性，或是严重举止违背运动道德的行为。

并不是只有参与比赛的牌手才会得到取消资格的处罚。旁观者和其他观众都有可能。

给予取消资格的处罚可以不需要行为上的证据，只要主审研判有明显的信息，足以相信此比赛的公正性可能受到损害即可。建议主审在报告中反应这个事实。

此处罚生效时，牌手输掉目前正在进行的该局，然后将牌手退出比赛。如果牌手在他被取消资格之前就已获得奖品，则他可以保留那些奖品，但不会再得到其他本来应得的奖品或奖赏。

当比赛中有牌手被取消资格时，该牌手会被移出比赛，并且不会出现在比赛排名上。这代表排名比这些牌手低的选手，会因此在排名上前进一位，并获得新排名所应当给予的奖励。如果取消资格的处罚是发生在比赛赛程划分之后，则牌手虽然排名上有进位，但是不会递补来进行后续的比赛。例如，有位牌手在**万智牌**实体传奇资格赛的四分之一决赛中被判了取消资格，之前排名在第九名的牌手并不能加入八强的单淘汰赛中进行比赛，但是在最后的排名上会前进到第八名。

取消资格需要在[这里](#)上报，需包含被取消资格的牌手及其对手的威世智账号邮箱地址。

## 1.2. 应用处罚

所有处罚都必须记录在比赛报告当中，以在 DCI 处罚数据库中留下永久记录。此外，“一盘负”以上之处罚（含“一盘负”）都必须回报给主审，并建议仅由主审来作这类的判罚（迟到（3.1）和套牌登记表问题（3.4）此两项违规除外）。

并非只有参赛牌手才可能会受到处罚。此处罚方针虽然只提及牌手，但也存在要将赛场内的其他人员，例如旁观者、工作人员或裁判可能会被加入（并被退赛）比赛以得到处罚的情况。即使牌手在罚则生效之前选择退出比赛，该牌手依然会受到相应的处罚。

作出任何处罚时，裁判都必须对涉及该违规的牌手们解释修正状况的流程，以及其处罚。如果主审选择不遵循违规处理方针，则主审应解释标准的罚则，以及不遵循的理由。

有些罚则会在基本的处罚之外，包括额外叙述修正此犯规的流程的叙述。这些流程是用以保护工作人员免于不公正、偏见或是偏袒的指控。如果裁判的规则解释和引用的内容一致，而牌手还有所抱怨，则“指控该裁判不公”此事会变成“指控方针不公”。裁判若不遵循这些流程，可能会引来相关牌手或是旁观者对裁判的指控。这些流程不会也不该考虑游戏进行过的部份、游戏目前的状况，或是谁会因此流程与所连带的处罚而得到策略上的好处。此流程只是试图要“修复”游戏的状况，遗漏一个小细节或是表现出对某牌手的偏袒（即使不是有意的），都不是好主意。

如果一个错误导致了多个相关联的违规，仅做出其中最严重的处罚。

### 1.3. 随机化牌库

本文中某些违规的修正方式包含将牌库已随机化的部分洗牌。利用此种方式进行修正时，首先需要确定牌库中是否包含非随机的部分，例如牌库顶部或底部已被调整过顺序的牌张，然后将这部分放在一边。询问双方牌手来确认此事，然后检查他们的坟墓场、放逐区和战场，看看是否有可以操作牌库的牌，像是脑力激荡/Brainstorm 和拥有占卜机制的牌。在洗完牌库之后，将已调整过顺序的牌张放回原本的位置。

作为修正方式由裁判执行的洗牌，不属于游戏意义上的洗牌。

### 1.4. 倒回

本文档中的某些违规允许裁判考虑进行倒回。由于此举可能会向牌手透露信息，且牌手可能由此改变游戏行动，因此“倒回”应作为最后的处理手段，仅适用于“保留当前游戏状态反而结果更糟”的情形。良好的倒回结果应是：双方牌手获得的信息与此前一致，游戏进行的过程没有区别（错误已被修正）。这意味着倒回仅适用于存在最小决策树之情形。

只有主审可允许进行倒回。在大型比赛中，主审可委派领队承担此许可职责。

执行倒回的流程如下：从最近的行动开始逐步回退，还原做过的所有行动，直到游戏来到发生失误的时间点为止。所有的行动都必须还原；不得省略或重排一连串行动当中的若干步骤。如果在还原行动时，涉及到有牌手无法辨认之牌张（通常是因为该牌被抓上手），则从可能的牌张中随机选择一张。让牌手得知某一张牌在牌库中具体位置的动作，除非是在之后抓起导致的，否则以将这些牌洗进牌库中随机部分的方式进行倒回；由于倒回而回到牌库的牌如果之前只有一位牌手知道内容，则在此步骤中不将它们洗牌。

涉及随机 / 未知元素之倒回应谨慎处之，在进行倒回会导致或极可能导致牌手最终手牌内容与正常完成抓牌动作之结果不同的情形下尤甚。举例来说，除极特殊情况外，在牌手能够将牌库洗牌的情况下，不应将牌放回牌库中。

某些修正方式注明“可进行简易倒回”。简易倒回是指倒回最后完成（或正在执行）的一个游戏动作，有时用于确保注明之修正方式的其他部分能够顺利执行。简易倒回不应涉及任何随机元素。

## **1.5. 牌叠**

本文档中的某些违规会提及“牌叠”之概念。所谓牌叠，是指由游戏规则或效应规定，有显著区隔的牌张组合。牌叠此概念可能对应某一特定区域，也可能只包含某一区域当中的一部分。一张牌也可构成牌叠。

牌张在移入新的牌叠之前，视为在原来的牌叠之中。牌张不存在“移动中”之状态，任何还没有被看到的牌都属于之前的牌叠（除非新的牌叠也为非公开）。

## 2. 游戏行动失误

游戏行动失误是以不正确或是不精准的行动来进行游戏，而导致违反《万智牌完整规则》的结果。许多违规都属于此类情况，但不可能全数详列。以下的方针是设计给裁判参考的构架，用来决定如何处理游戏行动失误。

大部分游戏行动失误的违规都假设该违规是无意间发生的。假如裁判认为系蓄意造成该失误，则应该先考虑此违规是否属于“举止违背运动道德～作弊”。

除了始终不会升级的“未维护游戏状态”之外，第三次或更多次犯下同类型游戏行动失误而得到的警告，均应升级为一盘负。对于历时多日的比赛而言，牌手当天的此类违规处罚累犯计数会在次日清零。

### 2.1. 游戏行动失误～遗漏触发

无处罚
-----

#### 定义

某个触发式异能触发，但于该异能将首度对游戏产生可见影响时，操控该异能的牌手未能表明自己认识到此触发的存在。

根据不同的触发对游戏产生之影响不同，牌手需要表明自己认识触发存在的最迟时点也有所差异：

- 对于需要其操控者选择目标（注记“目标对手”者除外）、模式，或具在将异能放进堆叠时便需作出决定之其他选择的触发式异能而言：其操控者必须在其下一次让出优先权之前宣告该些决定。
- 对于会对游戏的可见状态（包括牌手的总生命）产生影响，或是需要在结算时作出决定的触发式异能而言：其操控者在执行只有在该触发式异能结算完毕之后才有可能进行的任何游戏动作（例如施放法术咒语，或明确执行了下一个步骤或阶段中的动作）之前，就必须作出与此类触发式异能相对应的实际动作，或表明自己认识此触发的存在。请注意，让过优先权、施放瞬间咒语或起动异能这类动作并不表明牌手已遗忘触发式异能，因为在此情况下该触发式异能可能仍在堆叠之上。
- 对于改变了游戏规则的触发式异能而言：其操控者必须认识此触发，或在对手尝试执行因此变为不合法的动作时阻止之。
- 对于会以不可见的方式对游戏状态产生影响的触发式异能而言：其操控者必须于此类触发首度对游戏的可见状态造成影响时，让所有人知晓影响为何。

只要牌手履行了上述各项义务的任意一项，由此产生的其他问题便应按照“游戏行动失误～违反游戏规则”来处理。

对于只会产生延时触发式异能，而没有其他效应的触发式异能而言，此类触发会自动结算，牌手不需特别指出此类触发的存在。牌手必须在恰当的时点，表明自己认识到因此产生之延时触发式异能的存在。对于只会产生咒语或异能之一或数个复制品，而没有其他效应的触发式异能（例如风暴或暗码）而言，此类触发会自动结算，但牌手仍需依照上文所述

的要求，在相应时点表明自己认识到由此产生之各物件的存在（就算此类物件不属于触发式异能也是一样）。

一些异能包括一个动作以及紧跟其后的“当你如此作”异能。此类异能视为在宣告该动作之后就已声明。这种情形通常包括耗竭和其他一些类似的异能。

如果某个触发式异能不会对游戏造成影响，则就算牌手没有认识到此触发的存在，也不会算作违规。举例来说，若某触发式异能的效应要求此异能的操控者牺牲一个生物，则未操控生物的牌手并不需要特别指出该触发的存在。类似地，如果某牌手表明自己认识到无可见效应之非强制性触发的存在，则除非对手有回应，否则便应视为其已选择依可选项行事。

除非认为应给予警告，或有理由怀疑异能的操控者系蓄意遗忘自己的触发，否则裁判在观察到牌手遗漏触发时不应干预比赛。

若某牌手正在操控其他牌手之回合，则他除了需留意自己的触发外，还有责任准确处理其所操控之牌手的触发。

## 范例

- A. 恶名骑士/**Knigh of Infamy**（2/1 生物，具颂威异能）单独攻击。其操控者说“中两点。”
- B. 牌手忘记从已延缓的咒语上移去最后一个计时指示物，并在其抓牌步骤中抓了一张牌。
- C. 牌手施放了疯狂莽夫/**Manic Vandal**，但并未为其触发式异能选择目标，遗忘了此触发。等到施放另外一个咒语的时候，他们才发现遗忘了此触发。
- D. 在战斗结束的时候，牌手忘记放逐圣沙弗的游魂/**Geist of Saint Traft** 产生的天使衍生物。等到下一个回合宣告阻挡者的时候，他们才发现这个失误。

## 原则

触发式异能属于常见异能，且其机制较为隐蔽，因此不应在牌手忘记处理该类异能时即对其采取严厉的惩罚措施。牌手应记得属于自己的触发式异能；蓄意忽略触发式异能的行为应视作“举止违背运动道德～作弊”（除非该异能如上文所述，对游戏没有任何影响）。就算在异能宣告或结算的时候，需要对手进行相应选择，该异能的操控者也应对此负责，确保对手作出恰当的决定或执行了合适的动作。对手不需指出不由自己操控的遗漏触发，不过如果他们希望指出的话，也可以如此作。

除非有迹象表明触发式异能已遭遗忘，否则应视作牌手始终记得触发式异能的存在，同时触发式异能对游戏状态产生的影响也有可能不会即刻显现出来。对于对手而言，虽然无须指出触发式异能这点对己有利，但这并不意味着可以主动致使他人遗漏触发。如果对手要求知道某个触发式异能的确切触发时机，或需要了解可能会受到已结算之触发式异能影响的某个游戏物件的详细信息，则该牌手便可能需要在该异能的操控者尚未表明自己认识到该异能存在的情况下，提前指出这个触发式异能。如果牌手做出的某个游戏动作，其结果需根据是否记得未进行过沟通的对手的触发式异能才能判断是否合法，则这位牌手的行为



并未触犯任何违规；他们这一游戏动作或就此成功～同时确认该触发确已遗漏～或会被倒回。

牌手不得通过执行游戏动作或其他贸然推进游戏进程的手段，以致使对手遗漏由其操控的触发式异能。在对手的回合中，如果触发的操控者在他们担任主动角色之前（例如进行游戏动作或明确让过优先权）表明自己认识到触发存在，便视作他们记得此触发。次序不当的行事顺序之相关规则（MTR 第 4.3 节）亦应纳入考量，因为这部分规则与未以恰当顺序进行一系列动作或结算堆叠上的多个物件有关。

## 进一步的修正

若该触发式异能系由由进战场之灵气触发，仅影响其所结附的永久物并对其产生可见变化，则立即结算之。

若该触发式异能系由改变某物件区域（包括派出衍生物）之效应产生、用于复原前述区域改变的延迟式触发异能，则由对手选择是令其在下一次将有牌手获得优先权时结算，还是在下一个阶段开始、有牌手将获得优先权时结算。新的区域不需要与牌原本来自的区域相同。

对所有其他触发式异能而言，以前一回合中的同一阶段为限，如果发生遗漏异能此事的时机早于此限，则令牌手继续游戏。如果属于该触发式异能产生之效应的持续时限已结束的情况，则令牌手继续游戏。

如果该触发式异能不属于前面段落所述之情况，则由对手选择是否要将该触发式异能加入堆叠。如果要将异能加入堆叠，则将该异能插入堆叠中其原本应处的位置（若能如此作）或是堆叠底。牌手在为该触发式异能作选择时，不得涉及于此异能原本应触发的时点尚不在相应区域当中的物件。举例来说，如果该异能令牌手牺牲一个生物，则该牌手不得牺牲于此异能本应触发之时点尚不在战场上的生物。

如果牌手正在进行或刚刚完成一个动作表明其遗漏了触发，并且完成该动作会改变该触发式异能的效应，则可以对该动作进行简易倒回。

**升级：**如果该触发式异能属于“通常认为对其操控牌手不利”，且由操控牌手拥有的牌张产生，则罚则为警告。在判断异能性质时，不应考虑当前的游戏状态，但对于对等触发的异能而言（例如嚎叫的矿井/Howling Mine），则可根据当前受其影响的牌手来判断此异能是否属于通常认为之不利异能。

## 2.2. 游戏行动失误～额外看牌

警告
----

### 定义

牌手采取之行动让他们看到了本不应能检视的牌。

在同一动作或同一系列动作中看到了一张牌或数张牌，此处罚也只适用一次。

## 范例

- A. 牌手在洗对手牌库时意外地翻开（掉落，翻转）一张牌。
- B. 牌手抓牌时多带起了一张牌。
- C. 牌手在将套牌给对手洗或切时看到了牌库底的牌。

## 原则

牌手容易不慎看到多余的牌。此违规用于处理牌手因手脚笨拙或规则失误导致其看到本不应看到牌张的情况。只要牌库中的牌张尚未触碰到其他非公开牌叠中之牌张，均视为在牌库之中。一旦相关牌张已加入其他非公开牌叠中，便应按照“非公开牌张失误”或“违反游戏规则”来处理此违规。

牌手不应该利用此处罚来得到“免费洗牌”，或是企图将不想抓的牌洗到别处去；如此会被视为是“举止违背运动道德~作弊”。牌手也不应该将此处罚当做拖延的手段。由于牌库都已经充分随机化，所以将展示的牌洗回去并不会造成太大的影响。

## 进一步的修正

如果额外看的牌在牌库中，则将此前套牌中未知的牌张洗入牌库的随机部分，然后将此前已知牌张置于正确位置。

## 2.3. 游戏行动失误~非公开牌张失误

<b>警告</b>
-----------

### 定义

牌手在游戏中发生失误，但此类失误仅凭可公开获知的信息无法修正，如果牌手的行动得到对手许可或由对手操控改变游戏规则的持续性效应使牌手的行动不合法，则这不是一个非公开牌张失误。仅在只有一位牌手知晓内容之牌张在发生失误前后均处于非公开牌叠当中的情况下，此违规才适用。

如果牌手看到了额外的牌，但并未将其加入任何牌叠，这属于游戏行动失误~额外看牌。

### 范例

- A. 牌手施放 **Ancestral Recall** 之后抓了四张牌。
- B. 牌手在只该占卜一张牌的情况下占卜了两张牌。
- C. 牌手结算了黑暗亲信/**Dark Confidant** 的触发，但在将牌张置入手中之前忘了展示。
- D. 牌手的手牌数量比其应有的数量多。
- E. 牌手施放预先考虑/**Anticipate**，并拿起了其牌库顶的四张牌。
- F. 先手的牌手在第一回合开始时抓了牌。

### 原则

虽然犯下此失误之后，没有办法将游戏状态倒回至“正确”的状态，但此类失误也有弥补之法，即是让对手充分获取信息，依其意愿来减轻失误造成的影响，从而使牌手较难从中渔利。

如果牌张被置入公开区域，这样就能够知晓其顺序，之后便可依照“违反游戏规则”处理此违规。如果仅有一位牌手能看到牌面，便无法确定牌张之顺序，但牌张处于可唯一辨识之位置时（例如牌库顶、手上唯一的一张手牌）除外。

但应注意，如果是原本可通过公开方式修正的失误引致无法修复之状况的情形（例如利用绿色法术力来施放脑力激荡/Brainstorm），不要适用此违规。应根据这类情形的根本原因来适用对应的违规。

若存在对手先前已知晓的牌张,例如之前展示过的牌库顶牌或检视手牌时看到的牌,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。

修正失误时,应尽量从相关牌叠中牌张数量最少者入手。这可能意味着仅对叙述规定之牌叠中的某一部分适用修正。举例来说,如果某牌手在结算征召军伍/Collected Company 时用一只手拿起了三张牌，再用另一只手拿起了四张牌，则应对后抓起的这四张牌进行修正，而不是对全部七张。

### 进一步的修正

如果属于违规发生后会立即将牌张从相关牌叠移至已知位置，例如弃牌、将牌置于牌库顶或是使用地，则可以简易倒回至错误刚发生的时点。

如果存在问题之牌叠已不存在，则无需应用修正。

如果错误属于未进行本应对相关牌叠中的牌张执行其他行动的情况下，便先行将牌张置入该牌叠中的情形，则该牌手展示包含过量牌张的牌叠，其对手从中选出先前未知的牌张。将这些选出的牌张放在一旁，直到进行到他们应能合乎规则地加入牌叠之后，再将他们移回牌叠。

如果错误涉及本应展示但实际未展示之牌张，则该牌手展示包含此类牌张之牌叠，其对手从中选出等量之先前未知的牌张。将选出的这些牌视作需“展示”的部分，并将它们移回其原本所在之牌叠，然后该牌手重新执行有关动作。如果复原待选牌叠并重新执行动作会对游戏产生过量干扰，则将所选牌张留在手上。

如果受失误影响之牌叠中包含的牌张数量较其应有数量为多，则该牌手向对手展示包含过量牌张的牌叠，其对手从中选出适量之先前未知的牌张，修正牌叠中的牌张数量。将过量牌张移回其原本所处位置。如果将移回的位置为牌库，则应将其洗回随机的部分；但如果其拥有者先前知道错误移动之牌张的内容，则改为由对手选择同等数量之牌张，并将其移至原本的位置。举例来说，如果某牌手场上有爪尔岛史芬斯，但他错误地抓了一张牌，则应将该牌移回牌库顶。

**升级：**如果曾以变身或伪装异能施放之牌面朝下的牌张在游戏过程中发现实际上不具相关异能，则处罚为一盘负。如果牌手手上有一张或数张相应具变身或伪装异能的牌，而且自施放引致违规之牌张后未曾将其他之前未知的牌张加入手牌，同时又是在会将该牌翻回正面的效应被使用前由牌手主动报告的失误，则不适用此升级，可将手上任一此类牌张与此引致违规之牌张交换。

## 2.4. 游戏行动失误～再调度失误

警告

### 定义

牌手再调度流程中的一步出现失误。一旦再调度流程完成并且游戏开始后，由于错误的再调度而产生额外牌张属于游戏行动失误～非公开牌张失误，而牌张过少则属于游戏行动失误～违反游戏规则。

流程上无意的失误如不会带来优势，例如提前表明再调度之意图，或使用浆液粉末放逐了太多牌，不属于违规。

### 范例

- A. 牌手在游戏开始的时候抓了八张牌（应为七张）。
- B. 牌手先选择不进行再调度，后在看见对手再调度后也进行再调度。

### 原则

较之游戏中的其他时点，在游戏还没开始便发生的失误，还可以采用强制再调度这种影响较小的方式来修正，而其他时点就无法做到这点。

### 进一步的修正

牌手再额外进行一次再调度。

## 2.5. 游戏行动失误～违反游戏规则

警告

### 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。

### 范例

- A. 牌手支付{三}{白}来施放神之愤怒/Wrath of God（正确费用为{二}{白}{白}）。
- B. 牌手没有让每回合都必须攻击的生物来进行攻击。
- C. 牌手没有将受到致命伤害的生物放进坟墓场，且在数个回合之后才发现。
- D. 非瑞克西亚断念妖/Phyrexian Revoker 在战场上，当初应为其说一张牌名时却没有说。
- E. 牌手施放脑力激荡/Brainstorm，却忘记将两张牌放回牌库顶。

### 原则

虽然违反游戏规则通常是归咎于其中一位牌手，但此类情况通常是公开地发生，且双方牌手都应留意游戏中所发生的事情。处理者应尝试去“修复”这些失误，但很重要的一点是：不论这些失误对游戏有多少影响，处理方式都必须一致。

### 进一步的修正

首先，考虑是否简单倒回（参见 1.4 章节）。

如果简单倒回不足以完全修正，且违规属于下列某种情形或同属多种情形（但不得超出各情形规定之内容），则进行部分修正：

- 如果牌手在自己回合开始时忘记重置一个或数个永久物，并且当前依然是同一个回合，则重置它们。
- 如果某牌手为某个在战场上之静止式异能产生的持续性效应作出的选择不合法（包括在需要作选择时未如此作），则该牌手重新作出一个符合游戏规则的选择。
- 如果某牌手未能抓牌、弃牌或忘记将牌从手上移至其他区域，则该牌手如此作。
- 如果在改变某物件所处区域的过程中，由于遗漏要求的区域改变或将之置入错误区域，最终导致该物件所处的区域不正确，且该物件依然为所有牌手所知悉、移动此物件不会对游戏当前状态造成影响，则将该物件放入正确区域。
- 如果未宣告伤害分配次序，对应牌手决定此顺序。

对于以上各修正而言，如果能让修正更平滑，可以在此之前进行一次简易倒回。对于在部分修正中产生的触发式异能，只有在这些动作在正确的时间进行也会触发的情况下，才会在这部分修正中产生。

若属于其他情况，则可以考虑进行完整倒回，或保留当前游戏状态不做修正。

如果对手没能在预期其能注意到失误的合理时间点前指出游戏行动失误，则对手也犯下违规。大多数情况下是“游戏行动失误～未维护游戏状态”。然而如果裁判认为双方牌手在本次违反游戏规则的过程中均有责任，例如是由于对手操控的改变游戏规则的持续性效应导致的，或是某位牌手根据另一位牌手的指示执行行动，则对手也犯下了“游戏行动失误～违反游戏规则”违规。例如，如果牌手向对手的生物施放流放之径/Path to Exile，且该对手将此生物放进坟墓场，一旦游戏继续进行则双方牌手均犯下“游戏行动失误～违反游戏规则”违规。

## 2.6. 游戏行动失误～未维护游戏状态

警告

### 定义

牌手容许游戏中的其他牌手犯下了游戏行动失误，且未立刻指出该错误。如果裁判认为牌手系出于“此状况对己方有利”，或是“希望等到战略上对己方更有利的时候再提出”这一类的考量，而蓄意未指出其他牌手之违规行为，则应考虑适用“举止违背运动道德～作弊”之违规。未指出对手之触发式异能的行为不属于“未维护游戏状态”或“作弊”。

### 范例

- A. 牌手的对手忘了展示处世导师/Worldly Tutor 所搜寻的牌。但到了回合结束才被注意到。
- B. 牌手没注意到对手的穿山甲外衣/Armadillo Cloak 结附在了具反绿保护异能的生物上。

### 原则

如果失误能在有牌手能够藉此获得优势之前发现，则对于接下来游戏状态的伤害就会减少许多。如果失误持续下去，对手必然也有错，因为他也没有去注意到该失误。

### 3. 比赛失误

比赛失误指的是违反《万智牌比赛规则》之违规行为。假如裁判认为牌手系蓄意造成该失误，则应该首先考虑适用“举止违背运动道德~作弊”此违规。

如果牌手违反了《万智牌比赛规则》，但又不符合下列各项违规之定义，则裁判应向该牌手说明正确的规程，但不需给予处罚。如果牌手继续违反相关规则，或有意无视之，则可能需要进一步的调查。

如果牌手已因比赛失误而受到警告，再次犯下同类型比赛失误，则罚则升级为一盘负。对于历时多日的比赛而言，牌手当天的此类违规处罚累犯计数会在次日清零。

#### 3.1. 比赛失误~迟到

一盘负
-----

##### 定义

牌手并未在一局比赛开始时坐在自己的座位上，或未能在规定的时间内完成指定的任务。如果某局的开始时间早于前一局比赛原本预计结束的时间(由于所有牌手都提前完成对局)，则要等到前一句比赛预计结束的时间之后，才会开始适用“迟到”违规。

如果，在对局开始或进行过程当中，牌手请求并得到裁判准许延时且行为合理（例如上洗手间、寻找遗失牌张的代用品），则该牌手有至多 10 分钟时间来执行相关请求，倘若超时便会视作迟到。如果该牌手花费超过 10 分钟的时间，则其会受到一局负。如果少于 10 分钟，则没有处罚，且会依照所用的时间给予相应补时。

##### 范例

- A. 牌手在一局开始 5 分钟后才到他的座位。
- B. 牌手在裁判或主办人规定的时间之后才交出套牌登记表。
- C. 牌手遗失了他的套牌，且无法在本局比赛开始 10 分钟之内找到替换的牌。
- D. 一位牌手坐错桌，并且跟错误的对手进行对局。

##### 原则

牌手有责任准时抵达正确的对局桌，以及在规定的时间内完成登记。比赛主办人可以自行决定判处“迟到”此违规的额外等待时限，并向参赛牌手宣布。否则，在此局开始的同时就要给予一盘负的处罚。

##### 进一步的修正

根据迟到耽误时间的长短，给予牌手相应的补时。

**升级：**如果牌手在一局开始 10 分钟之后才入座，则将得到一局负的处罚；且除非他在该局结束之前向主审或记分员报到，否则将视为从比赛中弃权。

**降级：**如果牌手在一局比赛开始后 1 分钟内到达座位则得到警告。

### 3.2. 比赛失误～外来协助

一局负

#### 定义

牌手、旁观者或是其他参与比赛的人出现下述行为：

- A. 牌手在已经入座准备开始对局之后，寻求关于自己对局之游戏建议或私人信息。
- B. 在牌手已经入座准备开始对局之后，给予牌手游戏建议或私人信息。
- C. 在游戏之中，参阅在此对局开始之前所记录的笔记(Oracle 牌张内文叙述页面除外)。

这些准则也适用于限制赛中构组套牌及轮抽的部分。此外，轮抽当中不能做任何种类的笔记。某些团队赛制的比赛中包含了额外的交流规则；这可能会修改此违规的定义。

在当前对局以外时间记录的笔记，只能在两盘游戏之间参阅，并且此牌手开始对局时便应该已持有该笔记。

#### 范例

- A. 牌手在游戏中参阅他在比赛之前作好的游戏笔记。
- B. 旁观者在某牌手没有要求的情况下为他指出正确的行动。

#### 原则

比赛测试的是牌手的技术，而非接收外来建议或指导的能力。任何来自外部来源的策略建议、行动建议或是构组建议都视为是外来协助。

牌上面的图样加工，包括间接地提供轻微策略信息的简短文字，均可以接受且不会认定为笔记。详细指示或复杂的策略建议不能写在牌上。在比赛中，主审是判定哪些牌与笔记可以接受的最终仲裁者。没有参与比赛的旁观者若是犯下此违规，可以要求他离开会场。

**降级：**如果牌手取得的信息是该牌手在两盘之间本来可以得到的，处罚为一盘负。

### 3.3. 比赛失误～游戏进行过慢

警告

#### 定义

牌手在超过完成游戏中动作所需时间超过了合理的时长。如果裁判相信牌手是蓄意进行过慢，来取得时间限制上的优势，则此违规应为“举止违背运动道德～拖延”。

如果牌手在重复执行系列动作时，不能准确说出该操作反复进行的次数及最终所期望的游戏状态，此情况亦属于游戏进行过慢。

#### 范例

- A. 牌手在游戏状态没有大幅改变的情况下，不停地检视对手的坟墓场。
- B. 牌手在思想溢血/Thought Hemorrhage 结算时，花时间将对手牌库的内容全部写下来。
- C. 在两盘游戏之间，牌手花费了过多的时间来洗牌。

D. 牌手离开座位去检视排名，或是没有工作人员的允许而前往洗手间。

## 原则

所有牌手都有迅速进行游戏的责任，以让对手不会因为时间限制而有明显的不利。牌手可能会无意间进行游戏过慢。对牌手说“我希望你能进行得快速一点”通常就够了，而也只需要如此处理。再进一步的进行过慢就必须给予处罚。

## 进一步的修正

若对局超出时间限制，则游戏将进行的延长回合数增加两个。此延长回合会先于对局结束流程发生，且会在已有的任何补时结束之后才开始计算。

正在进行延长回合的对局不该再给予延长回合，不过还是要给予警告。

### 3.4. 比赛失误~套牌登记表问题

一盘负

#### 定义

套牌登记表发生以下问题之一：（1）套牌登记表不合法；（2）套牌登记表与牌手意图使用之套牌内容不符；（3）因在比赛过程中丢失牌张需要对套牌登记表进行修改。（4）呈现给对手的套牌登记表有误。

此违规不包含现开牌池交换之前由其他牌手犯下的登记错误。此类错误应在征得裁判同意后修正。

#### 范例

- A. 在薪传赛中，牌手在他的登记表上登记了 Mana Drain（此为禁用牌）。
- B. 牌手的登记表上有 56 张。该牌手的套牌实际上有 60 张，其中四张灵云散/Dispel 没有登记。
- C. 牌手的登记表上登记了“萨坎”，而该赛制中龙语者萨坎/Sarkhan, the Dragonspeaker 和重获新生的萨坎/Sarkhan Unbroken 这两张牌均可使用。
- D. 牌手丢失牌张且无法找到同样牌张替换，令其无法用符合套牌登记表的套牌比赛。
- E. 牌手登记的英勇卫士阿耶尼/Ajani, Valiant Protector，但实际使用刚毅阿耶尼/Ajani Unyielding。

#### 原则

套牌登记表是用以确定套牌内容没有在比赛过程中变动。裁判和工作人员在比赛开始前，应该主动提醒牌手须登记合法的套牌登记表，也要以合法的套牌来进行比赛。如果牌手在比赛开始之后因故须更新牌表，他通常会受到一盘负之处罚。

在对局及其过程之外发现的套牌登记表错误（例如在清点套牌登记表时发现的），应等到下一局开始才执行，除非裁判相信有强烈的证据证明该套牌当前非法。

登记表上模棱两可或是不明确的名称，会让牌手有机会在被发现之前操作他们的实际套牌内容。对于套牌登记表上故事角色的名字（鹏洛客及其他传奇永久物），只要在此赛制中



含有该名称的合法卡片只有一张，便可允许使用该角色名字之缩写。这类简写被视为指代前述之合法卡片，而非其他具有相同开头名称的牌张。

主审认为牌手所登记的信息明确且无歧义的情况下，就算牌手在套牌登记表上写下的名称并非牌张之准确全名，主审也可以选择不予处罚牌手。在限制赛中，如果牌手错误地标记了基本地的数量，但属于主审认为可明显推知其正确地牌数量的情况下，主审也可以选择不予处罚牌手。主审在进行此判断时应仅根据套牌登记表上书写的内容来进行，不得参考套牌的意图或实际组成来确定；倘若需要检查套牌来进行确认，便表明所登记的牌名不够明确。

行侣牌会影响牌手的游戏计划，并且会出现一种情况，即套牌与套牌登记表相匹配，但违反了所使用行侣牌对套牌的限制。这种情况下，可以让牌手更改套牌构成以满足行侣牌的使用限制。

在使用公开牌表的比赛中，如果牌手为对手提供了错误的套牌登记表，并在比赛过程中发现，对手可能会在整个比赛中都基于该错误做出决策，而这一错误是无法完全估量和弥补的。

### 进一步的修正

如果套牌登记表包含不合法的牌，则移除这些牌。如果需要调整套牌登记表以符合指定行侣牌的使用限制，则牌手需在主牌与备牌间调整直至符合行侣牌的使用限制。

将登记表按照实际使用的套牌组成进行更改。如果套牌 / 备牌和套牌登记表同时违反最大张数限制（一般为备牌数量过多，同一张牌超过四张，或在使用“套牌联合构组规则”的赛制中于多于一副套牌内使用了同一张牌），则根据牌手的指示移除牌张，确保套牌登记表合法。

如果套牌张数过少，该牌手选择加入任意组成且牌名为平原、海岛、沼泽、山脉、或树林的牌，直到满足张数下限为止。然后照此更改套牌登记表。如果牌手之后能够找到与原本合法牌张相同的卡牌加以替代，则可以复原此更动，不会再度处罚。

## 3.5. 比赛失误～套牌问题

警告

### 定义

套牌或备牌的内容与登记的套牌登记表不符，且牌手意图使用的套牌内容与套牌登记表登记的内容一致。

如果有额外的牌和备牌摆放在一起，且明显的可以使用于该牌手的套牌中，则那些牌也会视为是备牌的一部份，但下列这些牌除外：

- 在比赛过程中分发的特制纪念牌。
- 在套牌中已用辅助牌来表示的双面牌。
- 已被赛事官方制作代牌的受损牌张。

- 用于表示套牌中某些牌之背面的双面牌。这些牌张不可与属于主牌和 / 或备牌的牌使用相同的牌套。

在确定套牌（不含备牌）的合法性时，忽略装在不同牌套中的牌张、衍生物以及使用辅助牌所代表的双面牌。

如果牌手无法找到其主牌当中的某些牌（或可用于替代的其他版次牌张），则应视作“套牌登记表问题”进行处理。如果备牌中出现牌张短少，则记录此事，但不予处罚。

若在套牌中发现有违反行侣牌使用限制的牌张，且牌手不愿意通过修改其套牌登记表以满足该行侣牌的使用限制，则该情况应为“套牌问题”。

### 范例

- A. 牌手的套牌中有 59 张牌，但登记表上登记了 60 张牌。
- B. 牌手把上一局对手的和平主义/Pacifism 放入自己套牌中。
- C. 在对局的第一盘游戏中，牌手套牌中出现了穿髓金针，但她只在备牌中登记有一张该牌。

### 原则

牌手在发现套牌错误时应马上叫裁判，不得因套牌中有此类牌张而获得任何优势。

最常见的套牌错误包括未能还原备牌，以及套牌中出现不属于该套牌的牌张。除非刻意作弊，否则牌手很难从这两种情况当中获利。由对手来选择他们本应对局的牌张，就已足以修正这种较易注意到的情况。但对于本来就在主牌中放入数张的牌而言，如果这类牌发生前述失误，会较难发现并指出该牌在套牌中的数量是否增多，因此在此情况下便须升级处罚。

此类失误在一定的时间内罚则为一盘负。设立这段特殊的时间范围，意在防止牌手滥用此失误的罚则规定，通过使用少于最小张数限制的套牌来获利。一旦超出这一时点，便视为对手亦认同此套牌合法。裁判在调查这一违规时，应时刻留意牌手是否有可能滥用这一规定。

### 进一步的修正

找到套牌中缺失的相应牌张，以及在各个游戏区域中的所有错误牌张。向对手展示这些牌。如果当前游戏已经开始，由对手选择当前立刻修复该问题，或是等到下一次有牌手将获得优先权时再进行修复。接下来，在其所选择的时点，由对手选择用缺失的牌张与错误牌张一一对应进行替换；多余的牌张将被洗入牌库中的随机部分。若需被移除的牌张多于需被加回的牌张，则优先替换不在牌库中的牌张。如果在此之后，仍有不在牌库中的牌张需被替换，则用牌库的随机部分中的牌张进行替换。若缺失的牌与备牌放在一起，且当前并非第一盘游戏，则从备牌中原本属于主牌的牌张中随机选择相应数量的牌张加回套牌。

如果失误是因违反了行侣牌使用限制所导致的，且当前游戏为换备后对局（或者当前游戏为换备前对局，牌手已展示使用行侣，且选择继续用当前违反了该行侣牌使用限制的套牌进行游戏的情况），先找出套牌中所有违反该行侣牌使用限制的牌张。然后，展示备牌中

所有符合该行侣牌使用限制的牌张。由对手在这些已展示的牌张中选择用哪些来对应替换不符合限制的牌张。如果无法将套牌调整至能满足该行侣牌的使用限制，则将处罚升级为一盘负。

如果所遗失的牌是在之前或现在的对手套牌当中，则对双方牌手都予以处罚。

**升级：**如果是在将套牌呈视给对手做游戏开始前洗牌时，或是在进行套牌检查的过程中，发现组成套牌的牌张数量不合法（且缺失的牌张不在当前对手的一套牌中），或备牌的牌张数量过多，则处罚为一盘负。

**升级：**如果对手可能因备牌的存在而作出相应的游戏决策（比如从手牌中看到，或通过搜寻效应在牌库中看到），则处罚为一盘负。

**升级：**如果失误导致原本即在主牌中使用之某牌数量，较原有登记或行侣牌的使用限制为多，且是在游戏开始之后才发现此失误，则除非所有这些牌依然处于牌库中的随机部分，否则处罚为一盘负。举例来说，如果套牌登记表上登记的是电震/Shock，此牌在主牌和备牌中各有两张，但搜寻牌库时发现牌库里有两张电震，且坟墓场中还有另一张，则需升级处罚。

警告

### 3.6. 比赛失误～违反限制赛流程

#### 定义

牌手在轮抽过程当中犯下了技术性失误。

#### 范例

- A. 牌手在该往右手边传时，将补充包传向左手边。
- B. 牌手没有在指定时间内抽选牌。
- C. 牌手将牌放到自己的轮抽牌堆，之后又将该牌拿回来。
- D. 牌手在不适当的时间把转动脑袋。

#### 原则

轮抽流程中的失误会造成比赛中断，且不及早发现会影响更剧。轮抽前的说明，或是此赛制特定的赛场规则，可能会指明违反限制赛流程的额外处罚。

警告

### 3.7. 比赛失误～违反交流原则

#### 定义

牌手违反了于《万智牌比赛规则》之第4章详述的交流原则，同时裁判相信对手针对此错误信息进行了任何游戏中动作或明显的基于此错误信息而选择不做动作。此违规仅适用于违反了前述原则的情况，一般情况下的沟通不清并不适用此违规。

## 范例

- A. 牌手被问及手牌有几张，回答“三”。片刻之后，对手施放了一个弃牌咒语，此时他们发现应该是四张。
- B. 牌手将罗堰妖精放在地中间，对手以为没有阻挡者并进行攻击。
- C. 牌手施放流放之径，并且忘记提醒对手有机会可以搜寻一张基本地，并且对手确实没有搜寻基本地。

## 原则

交流通畅是顺利进行**万智牌**游戏的关键要素。虽然这类违规多为蓄意，但仍有可能牌手犯下的是无心之失并让对手造成了迷惑；在这种状况下，便不该给予严厉的处罚。

牌手可能在没有讲话的情况下犯下此违规。桌面上出现迷惑的局面并不会自动导致判罚，但是应鼓励裁判在可能出现问题之前，让牌手改正迷惑的局面。

错误的使用简化一般不是违反交流原则，因为默认的解释只适用于不明确的情况，而此时对手可以针对该简化做出动作。任何偏离比赛规定的简化都必须有清晰的解释。

## 进一步的修正

可考虑倒回至执行动作的时点，而非产生错误交流的时点。

### 3.8. 比赛失误～有记号的牌

警告
----

## 定义

牌手套牌中的牌张或牌套有所差异，使得牌手有机会在牌库中即将之辨别出来。这包括划伤、指甲印、色差、牌角弯折及闪卡弯曲。

## 范例

- A. 牌手的几张牌套上有小记号。有记号的牌是一张山脉、一张象族大主教/*Loxodon Hierarch* 和一张闪电螺旋/*Lightning Helix*。
- B. 在一副套牌中，可以明显地辨别出部分闪卡。
- C. 在一副没有用牌套的套牌中，使用了牌背颜色略淡的基本地。

## 原则

牌套与牌在比赛过程中经常会持续磨损，并且，只要牌手并不准备藉此获得优势，通常来说只要提醒有此现象便已足够。请注意，几乎所有的牌套都可能在某种标准下被判定为有记号；裁判决定作出处罚时务须谨慎行事。遇到此类状况时，要教导牌手在上牌套之前务必要先将牌洗过。

此违规只适用于牌手套牌中的牌。牌手备牌中的牌，就算牌套上有相异的记号也不会算作不合法，但倘若牌手在此种情况下不更换牌套即将之换入套牌则不然。除了需进行调查的情况外，在此鼓励裁判提醒牌手注意自己备牌是否上存在记号。

### 进一步的修正

牌手必须将有记号的牌或是牌套换掉；若是并未利用牌套，则上牌套来盖掉记号。如果牌是在比赛中因游戏过程地磨损而有了记号，则主审可以决定给予代牌来使用。

**升级：**假如牌手无法得到符合规定的牌，他可用任意组合且名称为平原、海岛、沼泽、山脉、或树林的牌来取代这些牌。由于套牌登记表将根据套牌新的内容进行修改，处罚为一盘负。如果牌手在稍后时段找到了符合规定的牌，可将此更改恢复原状且不会再有更多的处罚。

**升级：**如果主审相信套牌的拥有者已经注意到记号的模式，且有可能利用此信息得到潜在优势，则处罚为一盘负。

警告
----

### 3.9. 比赛失误~未充分洗牌

#### 定义

牌手在将自己的套牌交给对手之前，非蓄意地未将其套牌或套牌某部分充分洗牌；或是未能将自己的套牌交给对手进行进一步随机化。如果裁判相信牌手可以知道其套牌中某些牌的位置或是分布情况，便可认为牌手未将此套牌洗牌。

#### 范例

- A. 牌手在搜寻一张牌之后忘了洗他的牌库。
- B. 牌手搜寻一张牌，然后只作一次交错洗牌就将牌库交给对手。
- C. 牌手没有将因结算倾曳而展示的部分牌库洗牌。

#### 原则

牌手在有必要和被要求时，必须要彻底地将其套牌洗牌；且应要有随机化的技术和对何谓“随机化”的认知。由于对手在该牌手洗牌之后也有机会洗牌，若是能够确实遵守此项比赛方针，则牌手得到利益的可能性会降低。

只要可能看见套牌内容，包括洗牌之间，即使牌手只知道一两张牌的位置，该套牌都会不再是随机化。牌手在洗牌时必须注意不要将牌展示给自己、队友或是对手看。

牌手应使用多种方式洗牌；有规律的分堆洗牌只能在一盘游戏一开始时使用。如果之后有充分洗过套牌，任何先行的操作、编排或是叠放都是可接受的。

### 进一步的修正

对套牌的对应部分充分洗牌。

## 4. 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。

裁判必须告知该牌手，其举止会如何对他人造成干扰。该牌手必须立刻改正状况和行为。但是，在确定该牌手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。

### 4.1. 举止违背运动道德～轻微

警告

#### 定义

牌手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。

#### 范例

- A. 牌手使用过度粗俗不雅的言语。
- B. 牌手无理地要求裁判去处罚其对手。
- C. 牌手在巡场裁判作出判罚之前就上诉至主审。
- D. 牌手在输掉游戏后将套牌摔向地面。
- E. 牌手离开座位时将过多的垃圾留在游戏区域。
- F. 牌手未遵从比赛工作人员的要求，例如请离比赛区域。

#### 原则

所有参赛者都该享有一个安全且舒适的赛场环境，牌手在做出不被接受的行为时就要给予处罚，如此才能维护赛场环境。

#### 进一步的修正

该牌手必须立即更正问题。再次犯下举止违背运动道德～轻微，会导致一盘负；即使是不同类型的违犯也一样。如果因为累犯而给予一盘负，且是在发生在一盘游戏结束时，裁判可以改为在下一盘才让处罚生效。

### 4.2. 举止违背运动道德～严重

一局负

#### 定义

牌手向一人或多人做出易使对方产生受骚扰、威胁、欺侮、尾随感受的不端行为。这包括侮辱他人的人种、肤色、宗教、国籍、年龄、性别、残疾或是性取向。肢体暴力挑衅应依照“举止违背运动道德～攻击性举止”进行处理。

就算作出此类行为的牌手原本主观上无意针对或伤害受骚扰者，他也可能犯下此违规。

### 范例

- A. 牌手诋毁对手的人种。
- B. 牌手故意错判对手的性别。
- C. 牌手在未征得对方明确同意的情况下拍摄其他牌手的不雅照片。
- D. 牌手意图约会某位旁观者，但在遭拒后依然不依不饶。
- E. 牌手故意阻挡其他牌手，意图寻衅滋事。
- F. 牌手利用社交媒体欺侮其他牌手。

### 原则

安全的比赛环境是所有参赛者最基本的预期。对他人进行骚扰会破坏比赛的安全与公正。在比赛中故意寻衅惹事的牌手应立即改正并道歉，否则便会被逐出赛场。

由于出现次违规时双方牌手会在情绪上有所对立，裁判要终止正在进行的比赛，并将涉事双方牌手分开，同时应尽力进行安抚，保证事态不致升级。裁判应将犯下此违规的牌手带离比赛区域，给予处罚，并教育牌手不管理由为何，都不应该进行这类行为。此后牌手可能需要一段时间冷静。虽然应促使双方谅解，但若受骚扰方表达出不愿再与骚扰方接触的意愿，也应予以尊重。

当有人就此行为唤起工作人员注意时，工作人员应尽快对此类事端进行调查。即便认定有关违规不符合“举止违背运动道德～严重”的定义，也建议向双方牌手进行解释，以免再生误会。

### 进一步的修正

牌手必须立刻更正其行为，牌手必须立刻改正其行为。如果违规是发生在一局游戏结束时，裁判可以改为在下一局才让处罚生效。

**升级：**如果牌手作出此类行为时有恶意企图，或是之后未有道歉之意，或是稍后发生累犯，则处罚为取消资格并驱离赛场。

## 4.3. 举止违背运动道德～不当决定胜方

一局负
-----

### 定义

牌手利用或提议不属于当前游戏的方法（包括当前游戏中不合法的行动），来决定某盘游戏或某对局的结果，或用言语诱使不知悉此行为属于违规的某人做出提议。

若牌手知悉其所作所为乃违规行为，则属于举止违背运动道德～作弊。

### 范例

- A. 比赛时间结束时，本该平手的两位牌手以掷骰来决定胜负。
- B. 牌手提议以掷铜板来决定对局的胜方。
- C. 两位牌手比腕力来决定对局的胜方。

- D. 两位牌手猜拳决定是否要进行对局或者约和。
- E. 在延长回合结束时，双方牌手比较各自牌库顶牌的总法术力费用来决定游戏的胜方。
- F. 两位牌手展示各自牌库顶牌，决定延长回合之后“谁会赢”。
- G. 牌手说“平了大家都遭殃。要是我们能分出胜负就好了。”

### 原则

使用游戏之外的方式来决定胜方，会危害比赛的公平性。

因时间而以平手收场的对局就该照实回报，以违规方式决定比赛结果的牌手，都必须以此给予处罚。

## 4.4. 举止违背运动道德～贿赂与赌博

一局负
-----

### 定义

牌手提供奖励来诱使对手认输、约和，或改变对局结果，牌手鼓动此类行为，或是接受对方提出的此类条件。若想知道贿赂的详细定义与构成要素，请参照《万智牌比赛规则》第5.2节的详细叙述。

赌博指的是比赛的牌手或是观众对比赛的结果、对局或是比赛和对局的任何部分来下注或提议下注。赌博不一定只指现金形式，也不论牌手下注的是不是自己的对局。

若牌手知悉其所作所为乃违规行为，则属于举止违背运动道德～作弊。

### 范例

- A. 牌手在瑞士轮的对局之中，提供 100 美金来让对手认输。
- B. 牌手愿意给对手一张牌，用以交换平手。
- C. 牌手要求平分奖品来交换认输。
- D. 两位牌手同意赢得对局的人可以对手的牌库中拿走一张稀有牌。
- E. 两位观众下注，赌某对局要打几盘才会结束。

### 原则

贿赂和赌博会干扰比赛的公平性，必须严格禁止。

## 4.5. 举止违背运动道德～攻击性举止

取消资格
------

### 定义

牌手对他人或是他人的拥有物进行威胁性的行动。

### 范例

- A. 牌手威胁要殴打不愿认输的对手。
- B. 牌手将别的牌手所坐的椅子拉开，使该牌手摔在地上。



- C. 牌手在得到规则解释之后威胁裁判。
- D. 牌手撕毁他人拥有的牌张。
- E.牌手故意翻到桌子。

### 原则

赛场内所有人的安全是最主要的重点。绝对不宽容身体上的伤害和恐吓。

### 进一步的修正

比赛主办人必须要求该牌手离开赛场。

## 4.6. 举止违背运动道德～窃取比赛用品

取消资格

### 定义

牌手偷拿比赛物品，例如牌或是比赛设备。

### 范例

- A. 牌手偷拿对手备牌里的牌。
- B. 牌手偷拿桌号牌。
- C. 牌手发现他误拿了前一位对手的牌，却没有告诉比赛工作人员而藏起来。

### 原则

牌手加入比赛之后，他们的物品就应该受到保护。这并不是免除牌手留意自我财物的责任；但他们必须能够保有开赛时的产品，或是给他们比赛用的物品。其他未牵涉比赛物品的偷窃，便是比赛承办人的责任，裁判也要尽量提供帮助。

### 进一步的修正

比赛主办人必须要求该牌手离开赛场。

## 4.7. 举止违背运动道德～拖延

取消资格

### 定义

牌手为了得到时间限制上的优势，故意过慢进行游戏。如果进行过慢并非蓄意，请参见比赛失误～游戏进行过慢。

### 范例

- A. 牌手手上只有两张地牌，没有任何选择能够明显地影响游戏，却花时间来“思考”该怎么做以消耗时间。
- B. 牌手的胜利盘数领先对手，并明显放慢游戏步调，让对手难以挽回劣势。
- C. 游戏进行过慢的牌手抗议他受到的警告判决，藉此争取更多时间来做决定。
- D. 在第三盘开始之前，牌手蓄意以缓慢的速度进行再调度，好让对手难以及时赢得游戏。
- E.在游戏中就要输掉的牌手开始放慢游戏步调，想拖延到时间用完。

#### 4.8. 举止违背运动道德～作弊

取消资格

##### 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”：

- 该牌手确实意图利用自身的行为来获取优势。
- 该牌手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牌手背后之意图及其对规则的了解程度。

##### 范例

- A. 牌手在对手不知情的状况下更改对局的结果。
- B. 牌手就游戏中发生的事情向比赛工作人员说谎，以增强己方诉求的严重性。
- C. 在某生物未受到致命伤害的情况下，牌手仍允许其对手将该生物置入坟墓场。
- D. 牌手注意到其对手仅部分结算了丰饷剑/Sword of Feast and Famine 的触发式异能，但却决定不去寻求解决此失误。
- E. 牌手在轮抽过程中窥视其他牌手抽到的牌。
- F. 参加现开赛牌手的牌手加额外的牌到他的牌池中。
- G. 牌手发现自己不慎额外抓了一张牌，但为了逃避惩罚，并未叫裁判。

附录 A~处罚快速查询

违规	Infraction	处罚
<b>游戏行动失误 / Game Play Errors</b>		
遗漏触发	Missed Trigger	无
额外看牌	Looking at Extra Cards	警告
非公开牌张失误	Hidden Card Error	警告
再调度失误	Mulligan Procedure Error	警告
违反游戏规则	Game Rule Violation	警告
未维护游戏状态	Failure to Maintain Game State	警告
<b>比赛失误 / Tournament Errors</b>		
迟到	Tardiness	一盘负
外来协助	Outside Assistance	一局负
游戏进行过慢	Slow Play	警告
套牌登记表问题	Decklist Problem	一盘负
套牌问题	Deck Problem	警告
违反限制赛流程	Limited Procedure Violation	警告
违反交流原则	Communication Policy Violation	警告
有记号的牌	Marked Cards	警告
未充分洗牌	Insufficient Shuffling	警告
<b>举止违背运动道德 / Unsporting Conduct</b>		
举止违背运动道德~轻微	Unsporting Conduct – Minor	警告
举止违背运动道德~严重	Unsporting Conduct – Major	一局负
不当决定胜方	Improperly Determining a Winner	一局负
贿赂与赌博	Bribery and Wagering	一局负
攻击性举止	Aggressive Behavior	取消资格
窃取比赛用品	Theft of Tournament Material	取消资格
拖延	Stalling	取消资格
作弊	Cheating	取消资格

## 附录 B~与之前版本的更动

*April 15, 2024*

**2.3:** Made it clearer that a morph returned to hand without reveal is not part of the upgrade path.

**2.3:** Added a clarification that the player needs to identify a morph problem before it is about to be discovered by the opponent.

**3.4:** Added wording to make presenting the wrong decklist to an opponent a Decklist Problem.

**3.5:** Clarity on the order of when things happen once a problem has been discovered.

**3.5:** Companion restriction fix now parallels the normal error fix.

**3.5:** Removed the requirement that multiple copies of the card have to be discovered after the game has begun (can now happen during pregame procedures).

*February 2, 2024*

**2.3:** Upgrade language changed to account for disguise ability.