

万智牌违规处理方针

2016 年 7 月 22 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：<http://wizards.com/zh-hans/document/magic-gathering-tournament-rules>。

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：<http://wizards.com/en/document/magic-infraction-procedure-guide>。

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.....	5
1.3. 随机化套牌.....	5
1.4. 倒回.....	5
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.....	15
3.1. 比赛失误~迟到.....	15
3.2. 比赛失误~外来协助.....	16
3.3. 比赛失误~游戏进行过慢.....	16
3.4. 比赛失误~未充分洗牌.....	17
3.5. 比赛失误~套牌 / 套牌登记表问题.....	18
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.....	20
3.8. 比赛失误~有记号的牌.....	20
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.....	25
附录 A~处罚快速查询.....	27
附录 B~与之前版本的更动.....	28

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。如果裁判出现了失误，他应承认错误，向牌手致歉并进行修正（如发现尚算及时）。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”。

1.1. 各式处罚之定义

警告

警告是有正式记录的处罚。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，并将此违规在 DCI 处罚数据库中留下永久记录。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

一盘负之处罚适用于下列情形：对犯规的修正需花费大量的时间，可能拖延整个比赛进行，或对比赛产生显著的影响；或因实质干扰之故导致游戏无法继续进行。此处罚也适用于让牌手因此获利之可能性较高的情况。

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（如果该比赛有使用备牌）。

一盘负处罚适用于发生犯规的该盘游戏，倘若牌手已经结束该盘游戏，或是比赛正进行到两局之间，则一盘负适用于该牌手的下一盘游戏。如果游戏中所有牌手同时受到一盘负之处罚，则此些“一盘负”处罚会记录在案，但不会影响当前对局的成绩。如果某牌手在受到一盘负处罚的同时，他的对手被判以一局负，则此一盘负处罚将顺延到下一局。牌手即便退出比赛，也是还会受到一盘负之处罚；如果是在两局间给予牌手此处罚，则即便该牌手下一局未被配对，他也会受到此处罚。

一局负

一局负是严厉的处罚，通常用于对局无法于时限内完成或时对局本身被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，倘若牌手已经结束该对局，则应将一局负适用于该牌手的下次对局。即使此牌手在比赛中弃权，虽然他们不会出现在下一局的配对中，还是会得到一局负的处罚。

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。如果发生这种情况，则必须使用威世智比赛回报程序（Wizards Event Reporter, “WER”）将他们输入至此比赛，使之可以被取消资格并回报给 DCI。

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。建议主审在回报时反应这个事实。

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，有位牌手在初选专业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。

关于取消资格流程的更多信息，可参见：

<http://blogs.magicjudges.org/o/disqualification-process/>。

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）和套牌失误（3.5）此两项违规除外）。

并非只有参赛牌手才可能会得到处罚。此处罚方针虽然只提及牌手，但是赛场内的其他人，例如观众、工作人员或是裁判皆可能会被加入比赛（并立即退赛）以得到处罚。

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”此事会转变成“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。

对于基础根据相同的违规，或是同时发现多次触犯了多次违规的情况，应视作一次违规进行处理。

1.3. 随机化套牌

本档中某些违规的修正方式包含将套牌已随机化的部分洗牌。利用此种方式进行修正时，首先需要确定套牌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。在完成套牌的洗牌之后，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。曾进行过的洗牌，可待其他部分的倒回完成之后，由对牌库的随机部分进行一次洗牌来回退。在发生失误之后规则上某牌手该知道其位置的牌张不属于随机部分，且应在完成洗牌之后移回相应的位置。

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。

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，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一天的比赛结束之后清零。

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）。

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。

范例

- A. 恶名骑士/Knight 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，他才发现自己遗忘了此触发。
- 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，她才发现这个失误。

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

如果该触发式异能指示指定了某个预设的动作，且此动作包含其操控者应作的某个选择（通常是“若你未如此作…”或“除非…”），则结算之并认为牌手选择执行此预设的动作。如果该触发式异能属于延迟触发式异能，且会改变一个或数个物件所在区域，同时受其影响之物件在异能产生时即已确定，则结算之。对于这两类异能而言，其结算的时机由对手来选择：在下次将有牌手获得优先权时结算，或是在下一个阶段开始时当有牌手将获得优先权时结算。这两类异能的持续时限均不会结束，且不论从其原本应触发的时间起过去了多久，均应进行修正。

以前一回合中相同的阶段为限，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两段所述之情况，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。牌手在作决定时，不得涉及在异能原本应触发的时点还不是合法选择的物件。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。

升级：如果该触发式异能属于“通常认为对其操控牌手不利”，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

牌手看到了他们不应能够检视的牌。当牌手能够观察到非公开牌张的牌面，或是将一张牌移动至离牌库有显著距离、但还没有接触到其他牌叠，他就算是看了一张牌。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。这包含手脚笨拙所导致的失误、或是在将牌置入手牌之前发现的失误。一旦将牌放进手中，该牌手的违规便不会是额外看牌。

如果牌手为计算牌张数量而将牌张面朝下地置于桌面上（没有看牌），这并不算是额外看牌。

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

- 牌手在洗对手套牌时意外地翻开（掉落，翻转）一张牌。
- 牌手抓牌时多带起了一张牌。
- 牌手在将套牌给对手洗或切时看到了牌库底的牌。
- 牌手起动已经不在战场上的师范占卜陀螺/Sensei's Diving Top，并在失误被发现之前看了三张牌。

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之牌张的情况。一旦相关牌张已加入其他牌叠中，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作拖延的手段。由于套牌都已经充分随机化，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

将此前未知的牌张洗入套牌的随机部分，然后将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

警告

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，且牌手进行触犯此失误的行动时未得到对手的许可。

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。所谓牌叠，是指由游戏规则或效应规定而形成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。

此违规不适用于单纯因手脚笨拙导致的失误，例如从牌库抽取牌张时不慎粘连或碰翻其他牌张而看到牌面等情况。此违规仅针对处于有显著区隔之牌叠中的牌张本身。

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，则引致此违规的牌张便是四张牌的这部分牌叠，应从该处移除牌张。

进一步的修正

如果属于违规发生后应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。选出的牌便属于过量牌张。（请参见下文。）

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。这些牌即视作相关动作要求展示而未展示者。若选出的牌原本就无法合乎规则地包含在相应的牌叠中，便将其视作过量牌张处理。

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。牌手不再重复执行导致此失误之全部或部分规则叙述（若有）。

升级：如果曾以变身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变身异能，则处罚为一盘负。如果牌手手上有一张或数张具变身异能的牌，而且自施放引致违规之牌张后未曾将其他牌张加入手牌，同时又是自己发现的失误，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

牌手于再调度流程中出现失误。游戏前程序已完成后再发生的失误不适用此违规。于再调度之后“占卜”多张牌属于“非公开牌张失误”。

流程细节上的失误如不会带来优势（例如提前表明再调度之意图），便不属违规。

范例

- A. 牌手在游戏开始的时候抓了八张牌（应为七张）。
- B. 牌手在游戏开始时再调度之后抓了七张牌（应为六张）。
- C. 牌手保留起手，却在占卜之后又进行再调度。
- D. 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。然而，不应鼓励牌手因此隐瞒违规，待到完成再调度之后再在之后的时点“发现”对手的错误，好让违规演变成“非公开牌张失误”并期望从中获利。为鼓励触犯违规的牌手尽早报告自己失误，在开始游戏之前他们会有机会来选择如何进行修正。

如果牌手在进行再调度之后检视了其牌库顶牌，则除非其明确表示希望再调度（在检视之前便口头说明，或再从其牌库顶拿起数张牌），否则便视为其已选择保留起手。

进一步的修正

如果牌手的手牌数量过多，则他可以选择展示其手牌，并让对手从中选择一张洗回牌库。如果所抓的过量牌张多于一张（举例来说，再调度到6张之后抓了八张牌），则其对手继续如此从其手上选择牌，直到手牌数量正确为止。

如果未以此法从手上移除牌张（也许因为出现的失误并非多抓牌，或因为牌手选择不展示），则牌手再进行一次再调度。

牌手可在完成修正后继续进行再调度。

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

如果该违规属于下列情形之一，且不属于其他情形，便使用对应的方式进行修正，若能进行简易倒回，则简易倒回：

- 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。可以考虑通过简易倒回来厘清因不合法之选择产生的问题。
- 如果某牌手忘记抓牌、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，且该物件为所有牌手均可辨识、移动此物件不会对游戏状态造成影响，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。

若属于其他情况，则可以考虑进行倒回，或保留当前游戏状态不做修正。

如果没有牌手在预期其能注意到失误的合理时段内指出游戏行动失误，则所有对手均犯下了“游戏行动失误～未维护游戏状态”此违规。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，例如是由于现存的替代性效应而导致违反游戏规则，或是某位牌手根据另一位牌手的说明执行行动，则双方均会犯下“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，则双方牌手均犯下本违规。

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。（先前版本的《违规处理方针》于下文各节当中均提及应蓄意违反各类违规的处理方式；在现版本当中，除了“游戏进行过慢”之外，所有蓄意违反本节当中其他违规的行为均应按可能违反“举止违背运动道德~作弊”的情况进行处理。）

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一天的比赛结束之后清零。

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派的要求。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），则要等到前一局比赛预计结束的时间之后，“迟到”违规才开始适用。

如果，在对局开始或进行过程当中，牌手请求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），则该牌手可有至多 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。

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未公开信息。
- 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未公开信息。
- 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。

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，花时间将对手套牌的内容全部写下来。
- 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的话，双方牌手会各得到一个延长回合。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～未充分洗牌

警告

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；只使用有规律的分堆洗牌并不够。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

对套牌的随机部分充分洗牌。

3.5. 比赛失误～套牌 / 套牌登记表问题

一盘负

定义

牌手发生了下列与其套牌、登记表或备牌有关的一项或多项失误：

- 套牌、登记表或备牌之牌张数违反该赛制规定。
- 套牌、登记表或备牌包含对此赛制而言不合法的牌。
- 登记表上的牌并非使用正确的完整名称，且可能意指的牌不只一张。故事角色（传奇永久物或鹏洛客）的名字缩写是可接受的，只要在此赛制中含有该名称的合法卡片只有一张。就算其他卡片的名称具有相同的开头，这些简写被视为该合法卡片的名称。
- 拿来比赛的套牌和备牌之内容，与套牌登记表上所登记的内容不符。

此违规情况不包含其他牌手在登记现开赛牌池时发生的登记错误，同时此错误应在裁判确认后更正。

在确定套牌是否合乎规则时，忽略装在不同牌套里的牌张、衍生物及使用了列表牌的双面牌。

如果在游戏中备牌不能和套牌作充分的区隔，便不可能去判定套牌的合法性。此外，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。
- 在套牌中已用列表牌来表示的双面牌。
- 用于表示套牌中某些牌之“黑夜”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。

如果备牌中出现牌张短少，则记录此事，但不予处罚。

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. 在薪传赛中，牌手在他的登记表上登记了 Mana Drain（此为禁用牌）。
- C. 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。
- D. 牌手把上一局对手的和平主义/Pacifism 放入自己套牌中。
- E. 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。

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。

在套牌检查过程中发现的套牌登记表错误，以及套牌 / 备牌本身错误的处罚，应立即执行。其他套牌登记表失误的处罚，则应等到下一局开始才执行，这会让目前进行的对局受到最少的干扰，也可以让处罚维持一致性，因为某些牌手可能在受到处罚之前就已结束对局。

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。但在主审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，主审也可以选择不出牌手。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，主审也可以选择不出牌手。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。

进一步的修正

从套牌和备牌中移除所有不合法、或是违反最大张数限制的牌，之后还原备牌，复原遗失牌张（若牌手能够找回该牌或找到与该牌相同的替代卡牌），然后将登记表按照修正后的套牌组成进行更改。如果需要补充牌才能让套牌总张数合法，则用基本地补充；如果牌手在稍后时段找到了遗失牌张的替用品，则他可以撤销用基本地补充套牌此更正。如果套牌 / 备牌和登记表都违反了最大张数限制（通常是备牌总数超过 15 张或者是同一种卡片使用超过 4 张），则从登记表中相对应区域的最下方开始移除牌张。

降级：如果牌手在首次呈出并洗牌之后发现套牌遗失牌张，且能够找到所缺之牌，则主审可以将此判罚降级为警告，并将这些牌洗回套牌中。如果所缺的牌在当前对手的套牌中，则将之洗回其拥有者的套牌，并判处双方牌手以警告。如果所缺的牌在备牌当中，且当前并非首盘游戏，则从所有备牌中随机选择对应数量的牌张洗回牌库。

降级：如果牌手在进行游戏行动前发现自己套牌的张数有误，并立即通知裁判，则主审可以判以警告，修复套牌，同时如果该牌手已经抓了起手牌，则让牌手进行再调度。该牌手之后依然可以选择要执行再调度。

3.6. 比赛失误～违反限制赛流程

警告

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。

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。

3.7. 比赛失误～违反交流原则

警告

定义

牌手违反了于《万智牌比赛规则》之第 4.1 节详述的牌手交流原则。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，他发现应该是四张。
- B. 牌手主张他本回合还没使用过这回合可使用的地，但是经判定只是他忘记自己已使用过。

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；在这种状况下，便不该给予严厉的处罚。欲知牌手交流原则之完整说明，请参照《万智牌比赛规则》之第 4.1 节。此原则可概述如下：

- 牌手必须完整、诚实地回答裁判询问他们的所有问题，无论裁判询问的信息类型为何。牌手可请求在远离对战区域的地方回答问题。
- 牌手不得对推断信息和自由信息进行错误表现。
- 牌手必须完整、诚实地回答有关于自由信息的明确询问。

进一步的修正

如果明显属于牌手根据对手提供的错误信息采取行动的情形，则可考虑倒回。倒回时应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

牌手套牌中的牌上有记号或弯折，而且这些记号的模式让该牌手有机会得到优势。

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. 在一副没有用牌套的套牌中，可以明显地辨别出部分闪卡。

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。假如牌手无法得到符合规定的牌，则在此比赛接下来的时段中，他可用基本牌来取代这些牌；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。

升级：如果主审相信套牌的拥有者已经注意到记号的模式，且能够利用此信息获利，则处罚为一盘负。

4. 举止违背运动道德

举止违背运动道德是具有干扰性的行为，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语言。
- 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。
- C. 牌手意图约会某位旁观者，但在遭拒后依然不依不饶。
- D. 牌手故意阻挡其他牌手，意图寻衅滋事。
- E. 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。在赛事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

取消资格

定义

牌手利用或提供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。

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”。

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。

在大部分的情况下，此处罚会给予双方牌手；除非另一位牌手在对方作出提议以不当方式决定胜方时，就立刻请裁判过来。

4.4. 举止违背运动道德～贿赂与赌博

取消资格

定义

牌手提供奖励来诱使对手认输、约和，或改变对局结果，或是牌手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。

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，包括但不限于牌或是比赛的配备。

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. 牌手在对局结束后更改该次对局的结果。
- 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	<u>Infraction</u>	处罚
游戏行动失误 / Game Play Errors		
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
比赛失误 / Tournament Errors		
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
未充分洗牌	Insufficient Shuffling	警告
套牌 / 套牌登记表问题	Deck/Decklist Problem	一盘负
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
举止违背运动道德 / Unsporting Conduct		
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	取消资格
贿赂与赌博	Bribery and Wagering	取消资格
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

2016年7月22日

- 1.2: 将关于将牌手加入比赛以给予判罚的说明从 4 移至此处。
- 2.1: 只有在产生时即确定了影响物件的延时性区域转变触发才满足条件。
- 2.4: 在再调度流程中占卜过多牌现属于非公开牌张失误。
- 2.5: 使用了正确的术语来说明以少打多时的线性队列次序。
- 3.1: 关于如何处理已告知我们需时处理事物之牌手的更多详细信息。
- 3.5: 一般性删改。在需要时明确提及备牌。
- 3.5: 将可与备牌一起放置的牌张说明移至定义。
- 3.5: 将“明显不属于套牌”换为明确所指。注意：不适用于备牌！
- 3.5: 移除示例 E（备牌与套牌混淆），现属于非公开牌张失误。
- 3.8: 注明备牌中的牌不会视作有记号的牌。
- 4: 将关于将牌手加入比赛以给予判罚的说明移至 1.2。
- 4.6: 移除示例 A，在新的等级流程中此事不大可能发生。
- 4.8: 修正违规编号。

2016年4月8日

- 1.4: 简易倒回不涉及随机元素。
 - 2.1: 需表明认识到触发，才能视为已知晓触发。
 - 2.1: 若已表明认识到触发，则认为已选择进行无可视效应的“可以”异能。
 - 2.2: 厘清相关定义，以准确区别“额外看牌”与“非公开牌张失误”。
 - 2.3: 重新改写违规。原则相同，但处理临界情况时的说明更为清晰。
 - 2.4: 将处理再调度问题的违规独立于此（先前与 HCE 合并）。
 - 2.5: 部分修正只适用于完全属于可适用部分修正的状况。
 - 2.5: 在针对忘记作出选择进行部分修正时，可以倒回由此导致的错误互动。
 - 3.5: 明显不属于套牌的牌张在检查时可忽略。
 - 3.5: 详细说明如何处理在游戏过程中发现遗失的牌张。
 - 3.5: 只需针对发现非法牌张时自行呼叫裁判的情况书写降级说明，无需包含遗失牌张的情况。
- 附录 A:** 新增“再调度失误”。

2016年1月22日

通用: 更新范例，使用最近的牌张。

- 1: 比赛工作人员导致的错误也能降级。
- 2.1: 对牌手认识到不需选择目标之触发的叙述进行细部调整，使意思更明确。
- 2.3: 新的违规！代替了 DEC。
- 2.3: 变身从 2.5 移至此处。
- 2.4: 不再是违规！并入 2.3。
- 2.5: 对“处于错误区域的物件”进行了更新。同时适用于该移动而未移动的物件。
- 2.5: 增加了对双方判罚 GRV 的裁判裁量空间。同时适用于替代性效应。
- 3: 触犯比赛失误的违规数量隔天清零。
- 3.5: 明确说明在比赛开始之后再修改套牌登记表会始终获得一盘负。
- 3.5: 遗失牌张的套牌只有在游戏开始后才是一盘负（假设可以修复）。
- 3.6: 现明确说明全部与轮抽相关。这并非更动。
- 3.8: 明确了开头句子的定义。

所有商标，不论在美国还是其他国家中，均属于威世智有限公司财产。©2016 威世智。