**一般级别执法严格度（REL）执法指南**

*更新日期：2014年2月4日*

绝大部分**万智牌**牌手进行游戏的目的在于娱乐，并将比赛当作进行社交的场合。一般级别的执法严格度（REL）能够形成较为轻松包容的比赛氛围，同时鼓励牌手之间保持友谊至上的竞争风气。作为裁判，我们应当友善待人、积极投入，偶尔亲自参加比赛。跟其他牌手一样，我们应利用套牌构组期间及两局间隔这类适当时机提供协助。当出现争执和问题时，裁判的判断便是最终结论，我们应当尽可能做到裁决公正，言行得体。

由于**万智牌**此游戏极为复杂，犯错自然也在所难免。虽然我们不能阻止牌手犯错，但会尽力对各类状况进行修正，尽量保证公平。同时应努力做到让牌手知晓：自己需要帮助，或出现了意外情况时，最好的应对方式便是呼唤裁判。着眼于教育牌手，保证游戏能够顺畅进行，而不应该担心由此对游戏的影响。如果你在比赛过程中看到有非法情事发生，就应介入；但除此之外，根据具体情况决定行事的转圜空间也有许多。举例来说，看到牌手遗漏触发是否介入，应取决于你为当前这场赛事所定下的基调为何：如果游戏氛围较为休闲，那么为牌手指出遗漏的触发，为其提供小小帮助并无不可；如果你的游戏小组竞争氛围更浓，那么这么做就不恰当了。

在回答问题的时候，如果你对答案并不确定，不妨先去确认规则之后再行作答，此时别忘在本局比赛结束之后给予牌手额外的补时。若牌手无意间违反了游戏规则，请采取下文当中介绍的最佳修正措施进行修正（故意违反规则属于“严重问题”）。若你的情况并未包含在此份文档之中，请先根据你的常识来作判断。其他文档中（例如《违规处理方针》）记叙的原则和修正手段乃是为更为严格的比赛环境所设计，请勿将其运用于一般级别的执法严格度（REL）的赛事当中。

除了修正错误之外，提醒牌手“以后请更为注意”也很重要。请避免将这类提醒说得太重，以免损害比赛轻松愉快的氛围。接连提醒之后仍然犯下同样错误的牌手应予警告：倘若再犯，则会被判 “一盘负”。我们并不希望比赛中的判罚会走到这最后一步，但是此举带来的威慑应该有助于让牌手改正自己的行为。

如果比赛使用套牌登记表，提供丰厚的奖品，或竞技性较高，则此等比赛不应使用一般级别，而最好采用竞争级别的执法严格度（REL）来举办。如此便要求在比赛中使用《违规处理方针》，而非本份文档，因此你在试图使用更高级别的执法严格度之前，请确保你已熟读前者。

**常见问题**

**牌手遗忘了触发式异能（这类异能通常会在叙述开头出现诸如「当」、「每当」、「在～时」的字眼）**

如果牌手未在此类异能需要选择或于游戏中产生可见效果的时点，以任一方式表示自己知道该异能的存在，便视为该牌手遗漏了该触发。如果该异能中出现了「可以」，则认为牌手选择不执行相关动作。如果时其他情况，则除非你认为遗漏此异能的时点过于久远，将其加入堆叠会对游戏带来过多影响，否则就如此作，如果牌手根据该异能未发生的情况做出了重大的决定，就别将该异能加回。与其他必须要指出的游戏规则错误不同，牌手无需指出对手遗漏的触发式异能，不过他们想指出的话也并无不可。

**牌手看到了自己牌库中某张自己不应看到的牌**

这类失误可以通过将无意看到的牌洗回牌库的未知部分来修正。请务必先检查是否有牌手知道牌库中某些牌张的位置（举例来说，某效应将该些牌置于牌库底），然后确保你的修正方式未影响这些牌。

**牌手无意间多抓了牌**

如果所有牌手都知道多抓起来的是哪些牌，则将它们放回其原本所在位置。若否，则查清牌手多抓了多少张牌，然后从该牌手中随机抽取相同数量的牌，并将其放到牌库顶上。如果牌手是在起手抓牌时即多抓了牌，则应把多抓的牌洗回牌库，并让牌手继续决定是否再调度。

**牌手在游戏过程中出现了未在本处列举的其他失误**

这类的错误会有许多，我们通常会让游戏按照原样继续进行。但需修正眼下出现的非法情形（如结附在非法永久物上的灵气）并让游戏继续。如果错误被及时发现，倒回的难度相对较小，你也可以选择撤销自发生非法动作时点以来的所有动作，将游戏倒回到该时点。这可能包括从牌手手牌中随机选择牌将其移回牌库顶，以倒回抓牌（如果你如此作的话，千万不要洗牌库），并倒回其他各类行动（比如说重置永久物及宣告攻击者或阻挡者）。别因为倒回把自己弄疯了！

**牌手的套牌出现了含有非法牌、含有他人的牌，或是牌张数短缺的情况**

从该牌手的套牌中去除不应出现的牌，并以合乎要求的牌来替换——若出现套牌张数不足的情况，则用牌手选择的基本地来补齐数量。加入套牌当中的牌应直接洗入牌库当中。如果牌手是在抓牌效应的过程中发现相关失误，则应在修正完毕并重新洗牌后再让他们继续完成抓牌效应。建议牌手在对局开始前清点各自套牌的张数。

**常见不良行为**

* 牌手在更换备牌或在游戏中做出决定时耗费了不甚合理的时间。
* 洗牌不充分。
* 正在进行比赛对局或是补充包轮抽时，向其他牌手请教或传授策略建议。
* 迟到。

你作为裁判的主要动机应是教育具有上述行为的牌手。如果该些牌手依然故我未改正其行为，则通过更为严厉的罚则来重申要求应能有一定作用，特别是在他们的作为可能影响他人情绪的情况下。对于对局迟到了10分钟以上的牌手而言，视为他已放弃该局游戏，如果等到本局结束该牌手仍未出现，则应将其退赛。

如果你已对可能会影响他人情绪的牌手提出了警告，但对方并未因此收敛，或是如果某牌手受到他人威胁或其本身具有攻击性，这些情况已属于严重问题。

**严重问题**

某些行为将绝不宽贷。在比赛之前及比赛的过程当中，应尽一切努力对牌手进行教育。牌手声称自己不知情的说辞不可采信。一旦牌手涉及下列行为，便须取消他们的比赛资格，同时交由比赛主办人斟酌是否将其驱逐出比赛场馆：

* 攻击性、暴力或猥亵的举止（语言或行动）
* 在故意及知情的情况下自己违反或让对手违反游戏或比赛规则，或是说谎。（就对手正常情况下无法看到的牌张进行“虚张声势”则是允许的。）
* 通过引诱、贿赂或随机方式之类的手段来决定对局结果，或对比赛任何部分进行赌博。
* 偷窃（包括在轮抽过程时用自己牌册里的牌与轮抽中的某张牌调包之类的情况）

通过这种方式将牌手移出比赛称为“取消资格”，我们必须始终向牌手重申为何上述行为不可接受。同时不要忘了向牌手提醒：虽然你做出的裁决是最终判罚，但裁判计划仍希望听到牌手这方的叙述。你可以联系你的地区协调人、高级裁判或是WPN代表来协助你完成取消资格的流程。

**其他资源**

**有问题？**请试试在[apps.magicjudges.org](file:///C:\Users\Zhaoben%20Xu\Desktop\apps.magicjudges.org)上寻求答案，如果你立刻需要回答，敬请利用[chat.magicjudges.org](http://chat.magicjudges.org/)。

本份文档意在为您提供在执法严格度为一般级别的赛事中进行执法的相关基本要点。其他资源可于此处找到：<http://wiki.magicjudges.org/en/w/Judging_at_Regular_REL>

不论在美国还是其他国家，所有商标均是Wizards of the Coast LLC的财产。©2014 威世智。