

# 万智牌比赛规则

2019年1月21日生效

引言 .....	4
1. 比赛基本要素 .....	5
1.1 比赛种类 .....	5
1.2 比赛信息的发布 .....	5
1.3 比赛职责 .....	5
1.4 参赛资格 .....	5
1.5 DCI 号码 .....	6
1.6 比赛主办人 .....	6
1.7 主审 .....	7
1.8 巡场裁判 .....	7
1.9 记分员 .....	7
1.10 牌手 .....	8
1.11 旁观者 .....	8
1.12 执法严格度 .....	9
2. 比赛的各项机制 .....	10
2.1 对局结构 .....	10
2.2 先手规则 .....	10
2.3 游戏前程序 .....	10
2.4 认输或约和游戏（对局） .....	10
2.5 对局结束程序 .....	11
2.6 时间延长 .....	11
2.7 套牌登记 .....	11
2.8 套牌检查 .....	12
2.9 向主审申诉 .....	12
2.10 退出比赛 .....	12
2.11 作笔记 .....	12
2.12 电子设备 .....	13
2.13 视频转播 .....	13
3. 比赛规则 .....	14
3.1 同分处理 .....	14
3.2 赛制及积分排名种类 .....	14
3.3 认可牌张 .....	14
3.4 代牌 .....	15
3.5 列表牌 .....	15
3.6 牌张确认与牌张解释 .....	16
3.7 新发售 .....	16
3.8 游戏标记物 .....	16
3.9 洗牌 .....	16
3.10 牌套 .....	17
3.11 有记号的牌 .....	17
3.12 非公开信息 .....	17
3.13 已横置 / 已倒转的牌 .....	18

3.14	坟墓场的顺序 .....	18
3.15	备牌 .....	18
4.	沟通交流 .....	19
4.1	牌手之间的沟通 .....	19
4.2	比赛中的行事简化 .....	20
4.3	次序不当的行事顺序 .....	21
4.4	重复动作 .....	21
4.5	触发式异能 .....	22
4.6	团队 / 双头巨人比赛中的交流 .....	22
4.7	游戏用具摆放 .....	23
5.	比赛违规 .....	24
5.1	作弊 .....	24
5.2	贿赂 .....	24
5.3	赌博 .....	24
5.4	举止违背运动道德 .....	25
5.5	游戏进行过慢 .....	25
5.6	场外援助 .....	25
6.	构组赛制规则 .....	26
6.1	套牌构组限制 .....	26
6.2	牌张可用情况 .....	26
6.3	标准赛制套牌构组 .....	27
6.4	近代赛制套牌构组 .....	28
6.5	特选赛制套牌构组 .....	30
6.6	薪传赛制套牌构组 .....	31
7.	限制赛制规则 .....	32
7.1	套牌构组限制 .....	32
7.2	限制赛中可用的牌 .....	32
7.3	连续构组 .....	33
7.4	异常产品 .....	33
7.5	登记现开套牌牌池 .....	33
7.6	轮抽组的分配 .....	33
7.7	补充包轮抽程序 .....	34
8.	团队赛规则 .....	35
8.1	团队名称 .....	35
8.2	团队组成与识别 .....	35
8.3	团队交流规则 .....	35
8.4	套牌联合构组规则 .....	35
8.5	团队罗彻斯特轮抽赛 .....	35
8.6	团队现开赛 .....	36
9.	双头巨人赛规则 .....	37
9.1	对局结构 .....	37
9.2	交流规则 .....	37
9.3	先手规则 .....	37
9.4	游戏前程序 .....	37
9.5	双头巨人构组赛规则 .....	37

9.6	双头巨人限制赛规则 .....	37
9.7	双头巨人补充包轮抽赛 .....	38
10.	认证规则 .....	39
10.1	参赛人数下限 .....	39
10.2	对局数量 .....	39
10.3	只对受邀牌手开放的比赛 .....	39
10.4	配对算法 .....	39
附录 A~	与过往版本之间的更动 .....	42
附录 B~	时间限制 .....	43
	补充包轮抽的时间限制 .....	44
	罗彻斯特轮抽的时间限制 .....	44
	双头巨人轮抽的时间限制 .....	45
附录 C~	平分处理释疑 .....	46
	局分 .....	46
	盘分 .....	46
	局胜率 .....	46
	盘胜率 .....	46
	对手局胜率 .....	47
	对手盘胜率 .....	48
	轮空 .....	48
附录 D~	限制赛中推荐的补充包构成 .....	49
附录 E~	瑞士式比赛中推荐进行的局数 .....	50
附录 F~	各比赛计划的执法严格度 .....	51

## 引言

DCI 是致力于比赛组织的世界性机构。借助本份文档、《万智牌违规处理方针》及《一般级别执法严格度执法指南》等文档中订明的目标及理念，DCI 对相关的规则及方针进行推广，使其见诸于行，并不断将其深化。DCI 会不断重新审视所制订的规则及方针，以确保目标最终得以实现。

受认证的万智牌比赛分为两类：积分赛和休闲赛。参加积分赛的牌手会根据自己在比赛中的胜、平、负表现获得相应的鹏洛客分数。参加休闲赛的牌手只会获得参赛的一分鹏洛客分数。

本份文档的目的在于：通过厘清相应的规则、责任及在一切受 DCI 认证的万智牌比赛中均须遵守之行事程序，从而为举办万智牌的比赛奠定基础。

无论举办地点为何，DCI 认证的比赛都应依照此标准进行。此举能保证身处不同地域的牌手都能得到相同的待遇，同时也使得他们能够顺利地融入国际比赛之中。

所有的牌手都应平等相待，并依据比赛所采取的执法严格度（REL）共担责任。牌手和工作人员应该携手合作，以达成他们共同的目标～举办一场正规的 DCI 认证比赛。牌手和工作人员须坦诚相待，相互尊敬，共同遵守这些规则及其制订精神。他们都应遵从最新版本的《万智牌比赛规则》以及《万智牌完整规则》。旁观者自身也有需担负的责任。违反了 DCI 规则的人，将根据比赛的执法严格度对应文档中载明之内容，受到相应的处分。

本文档中所包含的信息或许会与《完整规则》中所述之信息相矛盾（或包含后者当中所未备载的信息），此时，以本份文档所述为准。

载于威世智官方网站之针对特定比赛的正式说明资料中，可能会规定不同的，或是额外的方针或程序。若本文档中所述情形与载于威世智官方网站之针对特定比赛的正式说明资料中所述情形相矛盾时，以说明资料中的信息为准。

威世智公司保留更改此规则的权利，同时保有对此规则进行解释、修订、厘清，及以其它方式发布正式更动，而无需事先通知的权利。

本文档 2019 年间的更新，计划于售前赛之后的星期一发布。可能会发生需要更改各赛制可用牌张规定，而在下列表定时间之外更新本文档的情况。此类例外修订之公告时间均会提前 4 周告知。其余不影响牌张可用性之更改，则可能会在未事前告知的情况下径行修订，敬请注意。

最新的版本可于 <http://wizards.com/document/magic-gathering-tournament-rules> 找到。

# 1. 比赛基本要素

## 1.1 比赛种类

受认证的积分赛可分为两种类型：重要比赛及非重要比赛。「重要比赛」系指由威世智公司或指定的比赛主办人承办的比赛，具有独特的名称和制度。「非重要比赛」系指未明确标识为「重要比赛」的其他比赛。

主要的赛制有两种～限制赛和构组赛。每个赛制都有自身特有的规则。在限制比赛中，用于进行比赛的所有产品都是在比赛过程中提供。在构组比赛中，牌手使用赛前所准备好的套牌来参赛。一些重要比赛可能会在同一场比赛中包含多种赛制。

## 1.2 比赛信息的发布

威世智公司保留随时发布 DCI 认证的比赛信息之权利（「随时」包含比赛进行当中的时段）。「比赛信息」包括，但不限于：一位或更多牌手的套牌之内容；战术或打法的描述；对局记录；以及视频记录。比赛主办人在其比赛结束后，亦能发布此类信息。

威世智公司保留发布处罚及停权信息之权利。

## 1.3 比赛职责

依比赛的角度，定义比赛相关职责如下：

- 比赛主办人
- 主审
- 巡场裁判
- 记分员
- 牌手
- 旁观者

上述职责中，前四者视为比赛工作人员。主审和巡场裁判统称「裁判」。数种不同的职责可以由同一位人士来兼任。在比赛中，不担任裁判的个人于其不参与的对局中视作旁观者。媒体记者亦视作旁观者。

## 1.4 参赛资格

任何人都有资格以牌手身份参加 DCI 认证的比赛，但以下除外：

- 目前被 DCI 所停权者。当前 DCI 停权牌手列表可于此处获得：  
<http://www.wizards.com/default.asp?x=dcj/suspended>。目前为 DCI 所停权者不得担当比赛工作人员；
- 其他被 DCI 或威世智公司的方针明令禁止参赛者（此类决定为威世智公司的单方判断）；
- 年龄十三（13）岁以下（含 13 岁），且未获父母 / 监护人许可者；
- 被联邦、州或当地法律、比赛主办人制订的规则或比赛场馆之管理规定禁止参赛者。
- 比赛主办人可针对其主办的一般级别执法严格度赛事设置年龄限制。它们必须在店内为此活动进行的营销宣传、「Event Locator」上的说明以及其他显示赛事信息的场合清楚标明此限制。（即，比赛主办人可以宣传仅限 16 岁以下人士参加的周五认证赛。）

任何人都有资格担任比赛工作人员之职务（比赛主办人、主审、巡场裁判或记分员），但以下除外：

- 目前被 DCI 所停权者。
- 当前比赛的参赛者；明确允许比赛工作人员在行使职责的同时参与比赛之比赛不在此限。

在 DCI 认证比赛中担任职务的工作人员不得参加该场比赛，但当（且仅当）该场比赛属于下列类别时，不在此限：

- 周五认证赛
- 售前赛
- Standard Showdown / 标准赛对决
- Magic Weekend / 万智牌周末
- 其他的万智牌非重要比赛
- 在正式的威世智比赛说明文档上特别注明该场比赛之工作人员亦可参赛的比赛

若某场比赛有比赛工作人员参加，则该比赛必须以一般级别的执法严格度来举行。若比赛工作人员参加不在上述许可列表当中的比赛，则该场比赛无效。比赛工作人员及职员行使职责时，必须保证公平公正、不含私心。

举办重要比赛之组织的负责人不得参加此类比赛，即使此负责人不属于当场比赛的工作人员（主办人、裁判，和 / 或记分员），也需遵循此限制。

下列比赛属于重要比赛：**万智牌**世界冠军赛、实体**万智牌**传奇锦标赛、区域专业资格赛、实体**万智牌**传奇资格赛、大奖赛、专业资格赛、大奖预选赛、WPN 顶级比赛、WPN 顶级资格赛。

某些比赛在参赛者资格或是担任比赛工作人员方面具有额外的限制条件（如实体**万智牌**传奇锦标赛等只对受邀牌手开放的比赛）。

针对某些只对受邀牌手开放的比赛（如实体**万智牌**传奇锦标赛），《重要比赛邀请方针》中规定了如何获取资格的规则。

对自己的参赛资格有疑义者，请与 DCI 政策经理联系（[esports@wizards.com](mailto:esports@wizards.com)）。

## 1.5 DCI 号码

在比赛注册过程中，参赛者必须向记分员提供 DCI 号码以注册参赛。没有 DCI 号码的牌手应在参赛前访问 <https://accounts.wizards.com/> 申请。如果牌手未在赛事前获得 DCI 号码，赛事的比赛主办人也可为该牌手提供。每位牌手只允许拥有一个 DCI 号码，拥有多个 DCI 号码的牌手应联系威世智了解如何合并号码。若比赛结果中包含有临时牌手编号，临时牌手姓名，或占位符号，则此类比赛结果不得上报给 DCI。

## 1.6 比赛主办人

比赛主办人负责所有的比赛后勤工作，包括：

- 从 DCI 处获取认证编号。
- 为比赛提供满足需求的场所。
- 在比赛日前宣传本次比赛。
- 为比赛找到合适的工作人员。
- 提供所有用来举办该比赛的道具（如：用于限制比赛的产品）。
- 将比赛结果上报给 DCI。

- 将每场比赛的记分条保留 6 个月的时间（以协助处理比赛申述）。

## 1.7 主审

认证的比赛在进行时需要一位主审在场裁决争议、解释规则，及做出其他正式的决定。在所有的 DCI 认证赛中，主审都拥有最终裁判权，所有的参赛者都应当遵从主审的指示。虽然由认证裁判担任主审为佳，但担任主审者不需具备认证资格。

主审的责任包括：

- 确保在处理他所知或被告知的违规举动（无论是游戏规则还是方针方面的规定）时采用了所有必要的处理步骤。
- 做出申述的最终裁定，主审可推翻巡场裁判所做出的裁定。
- 协调巡场裁判之工作，并可以在需要时委之以相应的任务。

若有需要，当主审无法履行自身职责时，可将此职务临时转交给其他裁判来履行。此外，在比赛的严肃性可能受到损害的特殊场合，比赛主办者可更换主审。

某些重要比赛会出现拥有多个主审和 / 或在竞赛的不同阶段由不同的人来担任主审的情况。所有主审的职责相同，且在分别行使主审职务时具有同样至高无上的权威。

## 1.8 巡场裁判

对牌手和旁观者而言，他们可向巡场裁判获取自身疑问的解答，召唤巡场裁判来处理非法动作，或请求巡场裁判协助自己完成合理的请求。此类裁判不需具备认证资格。

总体而言，裁判不会协助牌手对当前游戏的场面做出判断，但会就下列这些问题做出回答：规则、牌张之间的互动，或是相关卡牌的 Oracle（万智牌的牌张参考资料库）叙述。在执法严格度为一般级别的情况下，为了进行教学推广，裁判也可协助牌手对当前的游戏局面做出判断。牌手可请求在远离游戏的场所对裁判进行提问，此类请求通常会予以执行。牌手在呼叫裁判时，不得要求由某位特定的裁判来响应此次呼叫，但可以请求比赛工作人员来协助翻译。经原裁判斟酌，此请求可予以执行。

裁判不得在非法行动尚未发生时就中止比赛以防止其发生；但在已经发生违规行为，或是为了防止局势发生恶化的情形下，裁判应尽快介入比赛。

## 1.9 记分员

记分员须确保在比赛整个过程当中生成的对局配对和其他比赛记录文档都正确无误。记分员的责任包括：

- 为每局对局生成正确的对局配对并准确地输入该局对局的比赛结果。
- 在最后一局瑞士式对局开始之前及结束之后生成供张贴使用的排名。经主审斟酌，也可以在其他局次中张贴排名。
- 在与主审协商后，解决所出现的一切记分问题。
- 确保在将要上报给 DCI 的比赛报告中包含有所有的必要信息。

主审在确定如何对记分错误进行修正方面拥有最终决定权。

## 1.10 牌手

牌手的责任包括：

- 尊重比赛官员、其他参赛者以及旁观者，保持克制，任何时候都不得出现违反体育道德的行为。
- 保持对局状态清晰、合法。
- 遵守宣告的开始时间以及时间限制。
- 将在其对局中发现的违规举动（不论是游戏规则还是方针方面的规定）时提请他人注意。
- 发现有人提议贿赂、赌博、用不当方法决定结果，或是发现自己比赛对局记录有出入时告知裁判。
- 在察觉自己的总对局历史记录、排名，或鹏洛客积分等方面有出入后，尽快告知 DCI。如果牌手认为自己的对局历史记录、排名，或鹏洛客积分等方面出现异常，他们应参照《万智牌比赛申述方针》采取相应的对策，该文档可于此处找到：  
<http://wpn.wizards.com/document/magic-event-appeals-policy>。
- 只保有一个 DCI 会员编号。持有多于一个会员编号之人士须于  
<http://www.wizards.com/cusomerservice> 此处与威世智客户服务部门取得联系，以使在同一人名下的多个号码得以合并。
- 不报名参加受相应方针限制而无法参加的比赛。
- 熟识本文档中包含的规则。
- 亲自到场参加比赛。牌手不得仅以获取鹏洛客积分参赛分数为目的而报名比赛但不参加。

牌手须齐备下列物品以参加比赛：

- 用以维持和记录游戏信息的具体、明确、可靠方式（衍生物，记分器，纸笔，等等）。
- 由参赛者本人姓名注册的、合法的 DCI 会员编号。新牌手可于报名参赛的时候申请 DCI 会员资格。
- 某些特定赛制所明定的其他必需物品，如构组赛中需要的已构组好的套牌和 / 或套牌登记表。

在裁判提供了额外协助的情况下牌手也须履行好上述责任。

一个团队的每一位队员都算作一位牌手，因此也需要为必要的比赛过程承担同等的责任，例如准确填写他们对局的成绩条。每位牌手只需为他们自己所参与的对局负责，而不需为他们同队队员所参与的其他对局承担责任，但在发现队友对局中出现违反规则情事时，应予以指出。

未能确实达成以上责任的牌手可能会受到相应的处罚，并由 DCI 进行复核。只要威世智与 DCI 认定有此必要，则不论是否预先通知，均保留将玩家停权乃至取消会员资格的权利。

## 1.11 旁观者

亲临比赛，但并不属于上述任一职能分类之人员便属于旁观者。在对局过程中及参加比赛之牌手亦须保持安静的正式比赛部分当中，旁观者得保持噤声，不主动与他人进行沟通。若旁观者认为自己发现了违反游戏规则或比赛方针的举动，鼓励其尽快提请裁判注意。在「一般」或「竞争」级别的比赛中，允许旁观者请求牌手在其寻找裁判期间暂停对局的进行。在「专业」级别的比赛中，不属于正式报导团队之旁观者不得直接干预对局。



牌手可以要求旁观者停止观看自己的对局。所有类似的要求必须通过裁判提出。比赛工作人员同样也可要求旁观者停止观看对局或比赛。

## 1.12 执法严格度

执法严格度（REL）的用途，是让牌手和裁判对于此比赛的规则执法严厉与否、正确进行游戏的水准以及使用的程序，能够先有所预期。

比赛的执法严格度通常应该配合所提供的奖品，以及牌手为参赛所可能花费的路程来增加。

具体比赛计划对应的 REL 于附录 F 中列出。

### 一般级别

一般的比赛主要是为了娱乐和社交，而非铁面无私。大部分的比赛都是采用这个等级，除非比赛提供了一定程度的奖品或是邀请资格。对牌手的期待是应该知道大部分的游戏规则，可能听过一些比赛政策或知道哪些事情「很不好」，但通常是以类似休闲娱乐的方式来比赛。牌手还是有责任去遵循规则，但所强调的主要在于教育性和运动道德，而不是技术上的精确无误。在此类比赛中处理牌手违规行为的细则，由《一般严格度下执法指南》此份文档详述，该文档可于此处获取：

<http://wpn.wizards.com/document/magic-gathering-judging-regular-rel>。

### 竞争级别

竞争等级的比赛通常指有着高额奖金，或有专业比赛邀请资格的比赛。对牌手的要求是了解游戏规则并熟悉竞赛政策和流程，但是无意的失误不会导致严厉的处罚。为了保护所有牌手的乐趣，这类比赛要尽力维持一致性，也要了解并非所有牌手都十分清楚专业级比赛的架构、适当的流程，以及规则。在此类比赛中处理牌手违规行为的细则，由《万智牌违规处理方针》此份文档详述，该文档可于此处获取：

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

### 专业级别

专业级别的比赛会提供高额的奖金、声望和其他福利，吸引牌手不远千里而来。这些比赛和竞争等级的比赛比起来，更要求牌手具备高水准的行为和精确的游戏动作。在此类比赛中处理牌手违规行为的细则，由《万智牌违规处理方针》此份文档详述，该文档可于此处获取：

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

## 2. 比赛的各项机制

### 2.1 对局结构

一局**万智牌**对局包含有一系列盘数的游戏，双方持续进行每盘游戏，直到有任何一方游戏获胜的盘数达到一定数量为止，通常此数量为二。以平局告终的游戏不计入此数量。如果在本局对局时间终止之前，任一方牌手都未能赢下所需数量的游戏，则当时握有最多游戏获胜盘数的一方便为该局对局的胜利者。若双方游戏获胜的盘数相同，该局对局结果为平局。

比赛主办人可在比赛任意阶段中，变更任意一方要获得对局胜利所需的游戏获胜盘数，但此变更须在比赛开始前公布。对局结果（而不是各盘游戏的结果）将送交 DCI，以计算鹏洛客积分。

### 2.2 先手规则

每局对局的第一盘游戏由指定牌手决定哪方先手：若是在瑞士式对局期间，由随机方式（例如掷骰子或抛硬币）之胜利者决定；若是在决胜局期间，则是由瑞士式对局结束时排名较高的牌手决定。该位牌手须在检视手牌之前确定相应的选择。若该牌手未置可否，则认为他选择先手。先手的牌手略过他第一个回合的抓牌步骤。此规则称为「先手规则」。

在对局中的每盘游戏之后，输掉该盘游戏的人决定自己下盘是否先手。此决定可在更换完备牌后作出。如果某盘游戏以平局告终，则由决定该盘先后手的牌手来选择自己在下盘游戏中是否先手。

### 2.3 游戏前程序

在每盘游戏开始前，必须执行下列步骤，且须以合理的耗时完成之：

1. 如果本盘游戏允许更换备牌，则牌手可以从套牌中去掉原有牌张，并将备牌中的牌加入套牌。
2. 双方牌手洗自己的套牌。步骤 1 和步骤 2 可重复进行。
3. 双方牌手将套牌呈视于对手，以让对手进行额外的洗牌。此时牌手也需将自己的备牌（若有）呈视于对手，以示数量正确。
4. 若相关牌手尚未决定自己是先手还是后手，则他需在此时决定（参见第 2.2 节）。
5. 每位牌手抓七张牌。牌手可以选择先将这七张牌以面朝下的方式发到桌面上。
6. 每位牌手可以依照回合顺序来进行再调度。（关于再调度的规则，请参阅《**万智牌**完整规则》规则 103.4）如果牌手进行再调度，则他需再次洗牌并重复执行上述之呈视流程。

一旦所有牌手的再调度均进行完毕，便视作双方已开始此盘游戏。于主办人为该局对局所指定的时间正式开始之前，便可以执行游戏前程序。

### 2.4 认输或约和游戏（对局）

如果游戏或对局尚未完成，双方牌手均可以认输，放弃该盘游戏或该局对局，也可以经双方同意后约定该盘游戏或该局对局以平局告终。在出现下列两种情形之一，便视为对局已结束：成绩条已填妥；或（若未使用成绩条）有牌手在比赛进程终结后离开了游戏桌。直到上述认为对局已结束的时点之前，游戏双方均可以向对方认输或提出约和；但是，如果认输的牌手曾在该局中赢过一盘，则此局比赛必须以 2-1 的结果上报。未进行过游戏即约和的对局一律以 0-0-3 的成绩，或使用威世智比赛回报软件（**WER**）中的「平局」按钮（0-0）回报。

牌手不得以认输或约和来换取奖励或报酬。以认输或约和来换取奖励或报酬的举动会被视为「贿赂」（请参见第 5.2 节）。

如果有牌手拒绝进行比赛，则视为该牌手此局认输。

## 2.5 对局结束程序

如果在确定对局胜利者之前，该对局的时间限制便已达到，则当正在进行回合的牌手结束他的回合后，双方再进行总共五个延长回合。通常情况下，其中一方牌手得以进行三个回合，另一方得两个，但若有牌手能进行额外回合时则会改变这种情况。如果在达到对局时间限制时，牌手已让过其在结束步骤中的优先权，则视作已进入对手的下一个回合。

在由多位牌手共同参加的团队比赛（如双头巨人赛）中，延长进行的回合数为三个，而不是五个。

宣告本局时间终了之后，不得开始新一盘的游戏。

若在延长进行的回合结束后，游戏仍未完成，则认为该盘游戏是平局。

如果裁判给予了时间延长（由于长时间的判罚、套牌检查或其他原因），则对局结束程序在给予的时间延长结束后方才开始。

在单淘汰赛制中，对局不会以平局收场。若进行完延长回合后，双方牌手的游戏获胜盘数相同，则在当前游戏中，生命值最高的牌手获得该游戏的胜利。若出现双方牌手生命值相同的情况（或对局正处于两场游戏之间，且双方牌手游戏获胜盘数相同的情况），则游戏 / 对局会以附加下述之状态动作的情况下继续：「若某牌手的总生命并非当前对局中的最高者，则他输掉此盘游戏」。在双头巨人赛中判断对局胜利者时，将双方的团队视作单一牌手进行处理。

## 2.6 时间延长

若有裁判在本局尚在计时的情况下暂停对局超过了一分钟，该裁判须相应地延长比赛时间。如果因进行套牌检查需中断对局，则双方牌手获得等同于套牌检查用时再加上三分钟的时间。

进行在线转播之比赛的焦点对局会有时间延长，其延长时间为三分钟加上对局牌手来到对局桌边就座时已经过的时间。如果焦点对局单独计时，则不需延长时间。

某些游戏进行过慢之惩罚会采取增加回合数的方式来执行。此类递补的回合会增加在对局结束程序所延长的回合之后。

## 2.7 套牌登记

在「竞争」和「专业」级别的比赛中，牌手需要将他们的套牌和备牌（如果有的话）登记在案。主审亦可以在「一般」级别的比赛中要求套牌登记。

在构组赛中，牌手须在第一局比赛开始之前将牌表交至比赛工作人员处，就算该牌手此局轮空亦是如此。

在限制赛中，牌手须在自己未获轮空、亲自参加的首局比赛开始之前将牌表交至比赛工作人员处。

登记在案的套牌登记表中记录了每份套牌及其备牌（如果有的话）原本的内容组成。一旦套牌登记表已被比赛工作人员接收，牌手便不得对其套牌登记表进行修改。

牌手有权在两局对局之间请求查看自己的套牌登记表。如实际可行，便可准予牌手查看。

通常情况下，套牌登记表不属于公开信息，在比赛过程中不会对其它的牌手开放阅览。在专业级别比赛中（实体**万智牌**传奇锦标赛、世界冠军赛及大奖赛）中，对手之套牌登记表将会提供给参加单淘汰决胜阶段的牌手查阅。

## 2.8 套牌检查

在所有「竞争」或「专业」级别的比赛中都要进行套牌检查，主审亦可选择在「一般」级别的比赛中进行套牌检查。整个比赛期间至少应对所有参赛套牌的百分之十进行检查。如果牌手已经抓好了起手的牌（可能会选择进行再调度），就不应进行完整的套牌检查。

## 2.9 向主审申诉

如果牌手不同意裁判的判决，他可就该判决向主审申述。于大型的重要比赛级别比赛当中（比如大奖赛或实体**万智牌**传奇锦标赛），在事前取得许可的情况下，主审可指定额外的申诉裁判，此类裁判也具有受理申诉之权利。申诉裁判穿着的制服与主审相同。

牌手不得在受其呼唤而来的巡场裁判做出完整判决之前即向主审申述。主审或指定的申述裁判做出的判决为最终判决。

## 2.10 退出比赛

牌手随时可自比赛中退出。如果某牌手在比赛第一局开始之前便退出，则该牌手便会被视作未参加本次比赛，不会在比赛的最终排名中列出，亦不会获得鹏洛客积分的参赛分数。选择退出比赛的牌手必须在下一局的配对完成前，以当次比赛提供的方式通知记分员。在记分员开始为下一局配对后才提出想要退出比赛的牌手会在该局中被配对。若牌手并未出现在他们的比赛座位上，且未向记分员报到，则该牌手便会视作自动退赛。若牌手屡次和 / 或故意未通报比赛记分员便擅自离场退赛，则该牌手有可能会受到处罚，最严厉者可被处以停权。

自限制赛制比赛中退出的牌手拥有他们当前持有的所有卡牌。这包括未开封或已在轮抽过程中使用的补充包。

如果牌手在分划赛程之后才退出比赛（例如在**万智牌**大奖赛中分划至八强决赛之后才退出比赛）则不会有牌手能递补进八强来替代其席位。剩余牌手之中排名较高者该局获得一个轮空。

主审在斟酌后，可允许已退赛的牌手重新参加比赛。若比赛有要求牌手使用自己组建的套牌参赛的部分，且该牌手未参加该次套牌组建，则牌手不得重新参加该部分的比赛。牌手不得在赛程分划之后重新参加比赛。

牌手不得以退赛此举动来换取对方给予的报酬或奖励，亦不得在对方给予报酬或奖励的诱惑下做出退赛的决定。在此两种情形下的退赛会被视作「贿赂」行为（请参见第 5.2 节）。

## 2.11 作笔记

牌手可在对局当中进行笔头记录，并可在对局进行过程中参考该些记录。在一局对局开始的时候，每位牌手用于做笔记的纸都应是空白的，且应在整个比赛过程中保持可见。牌手不需对其它牌手解释或展示笔记内容。裁判可请求参阅牌手的笔记和 / 或要求该牌手解释其笔记内容。

在游戏进行的过程当中，牌手不得参考其他笔记，包括牌手于此前的对局中所作的笔记。

在两盘游戏之间，牌手可查阅在本局对局之前所作的简短笔记。牌手不需向对手展示这些笔记。在下盘游戏开始之前，牌手须将该些笔记收好，不得在游戏区域范围内出现。牌手不得参阅过量的笔记（如超过一两张纸的笔记），否则可能会以「游戏进行过慢」加以处罚。

在执法严格度为一般级别的比赛中，牌手可利用电子设备来记录或阅读笔记（参见第 2.12 节）。

牌手和旁观者（经授权的媒体除外）不得于轮抽期间进行笔头记录。牌手不得在轮抽、牌池登记或构组套牌的过程中参阅外部笔记。

牌手可随时参阅 Oracle 牌张参考文献。在参阅此类文献时，牌手须于公开的场合进行之，且所参阅之文献形式不得含有其他战术信息。在执法严格度为一般级别的比赛中，牌手可查询线上资源（例如 [gatherer.wizards.com](http://gatherer.wizards.com)），就算此类资源中包含少量战术信息也应允许。如果牌手想要私下查阅 Oracle 的叙述，则必须询问裁判。

可间接透露细微战术信息的艺术加工可以出现在牌面上。主审在确定哪类牌张及笔记可于比赛中使用方面拥有最终决定权。

## 2.12 电子设备

在执法严格度为竞争及专业级别的比赛中，于轮抽、套牌构组，以及对局进行期间，牌手不得使用具备下列功能的电子设备：记录并储存笔记，与他人通讯，或访问互联网（得到对手同意后进行简短私人通话的情况不在此限。）。

在执法严格度为一般级别的比赛中，牌手可使用电子设备，但不得用其来访问含有详尽策略建议或有关对手套牌之信息。除简短接听电话外，牌手在对局过程中使用电子设备时应公开进行。希望在对局过程中私下使用电子设备查看信息的牌手须事前获得裁判的许可。

比赛主审或比赛主办人可进一步限制，甚或禁止对局过程中电子设备的使用。

## 2.13 视频转播

一些「竞争」级别及「专业」级别的比赛会将实时视频用于网络现场直播或对局过程回放。牌手可拒绝被摄入镜头；但参加专业级别执法严格度比赛之决胜局阶段比赛的牌手不得拒绝出镜。虽然从比赛职责划分的角度而言，视频评述员亦属于该场比赛的旁观者，但只要他们所言不为牌手听闻，他们在对局进行期间也可以用言语对牌手比赛的流程进行评论。在转播期间，视频评述员应尊重每一位参赛人员。

在举止不过分夸张的情况下，旁观者也可以记录对局进行过程。

世界冠军赛或实体万智牌传奇锦标赛的主审可根据自身判断借助视频回放来辅助自己在对局过程中进行判罚。在世界冠军赛或实体万智牌传奇锦标赛之外的比赛中，不得使用视频回放来协助进行判罚。牌手不得要求裁判参考视频回放。在比赛结束之后，若系调查需要，也可利用视频回放进行。

## 3. 比赛规则

### 3.1 同分处理

在比赛中，依次采用下述的同分处理来决定牌手在本次比赛中的名次情况：

1. 对局积分
2. 对手局胜率
3. 盘胜率
4. 对手盘胜率

上述同分处理之定义可于附录 C 中找到。若某种赛制在每局对局中只有一盘游戏，则并非上述所有的同分处理都会在该类比赛中使用。

### 3.2 赛制及积分排名种类

威世智公司认证下列积分赛制，受认证的比赛可采用单人赛、三人团队赛，或是双头巨人赛等形式：

#### *构组赛制*

- 标准赛
- 近代赛

#### *经典构组赛制*

- 特选赛
- 薪传赛

#### *限制赛制*

- 现开赛
- 补充包轮抽（仅限个人赛和双头巨人赛）
- 罗彻斯特轮抽（仅限三人团队赛）

威世智公司持续统计下列鹏洛客分数积分排名类别的分数：

- 终身
- 年度
- 专业

被从比赛中取消资格的牌手不会获得该场比赛之鹏洛客分数。

欲知「鹏洛客分数」的完整信息，请访问鹏洛客分数网站，地址为：

<http://www.wizards.com/Magic/PlaneswalkerPoints>

### 3.3 认可牌张

牌手可使用出自**万智牌**扩充系列、核心系列、特殊系列、补充版及推广印次中的「认可游戏牌张」。所谓「认可游戏牌张」，系指未遭变造，且符合下列所有条件的牌：

- 该牌为威世智公司出版的正版卡牌。
- 该牌具标准**万智牌**牌背，为双面牌，或是一组融合牌之一部分。
- 该牌边角不为正方形。
- 该牌不为衍生物牌。
- 该牌未遭损毁，或未以会被视为标记牌的方式进行过加工。
- 该牌为在相应赛制中规定可用的牌。

比赛主审可为在比赛过程中磨损或损坏的牌张制作代牌（参见第 3.4 节）。不属于「认可游戏牌张」的其他牌张均禁止在所有认证赛中使用。

牌手只有在整副套牌都装在不透明的牌套中的情况下，才可以使用来自 Alpha 版本印次的牌。

银色边框的牌张只有在休闲赛事中、相关赛制明确允许使用的情况下方得使用。

非英语版本和 / 或具有印刷错误的卡牌上面具有误导性的文字或插画，但只要该牌符合其他使用要求，且牌手并非刻意利用此点带来优势，便可以使用。一系列正式发行的无内文咒语赠牌，在符合其他使用要求的情况下，可以在**万智牌**认证比赛中使用。

在牌面上进行过艺术加工的牌可以在认证比赛中使用，但需保证此类加工：不会使得该牌上面的插画变得无法识别；未含有隐性的战术指导信息；未含有侮辱性的图像。艺术加工不得遮挡或更改牌张的魔法力费用或名称。

主审拥有最终决定确定何种牌能在比赛中使用的权利。如果在裁判要求某位牌手更换其套牌中的某张牌时，该牌手无法找到替代品，该牌手可以自行选择一张基本地牌（仅限名称为平原、海岛、沼泽、山脉或树林者）来替换该牌。此规则同样适用于牌手弄丢牌张而须更换以确保套牌合法的情形。

### 3.4 代牌

代牌指在比赛过程中用以代表符合规定之**万智牌**牌张或列表牌的用具。当在套牌中使用原本牌张会导致套牌出现明显标记的情况下，便可用代牌来代替之。可使用代牌来代替之牌张，须至少满足以下条件之一：

- 该牌在当前比赛中被意外损毁或遭受过量磨损（包括遭损毁或具有印刷错误的限制赛用产品）。不得用代牌来代替拥有者出于故意或疏忽而损毁之牌张。
- 该牌是闪卡，且非发行过该牌之普通版本。

牌手不得自己制作代牌；是否应当制作代牌，由主审自身判断为准，且只能由主审来制作。当裁判为牌手制作代牌时，将此牌放进该牌手的套牌中，且必须以清晰明了的方式表明此为代牌。原本那张牌便在对局进行过程中放在一旁备用。当代牌在公开区域当中时，只要它一直处于可被辨识的状态内，便使用原本的牌来替代。代牌只可在原本制作此张代牌的比赛中使用。

### 3.5 列表牌

正式列表牌用于代表含有双面牌之系列中的该类牌张。只有正式的列表牌才能用于代表套牌里的双面牌。

如果牌手在其套牌中使用了双面牌，且并未使用完全不透明的牌套，则该牌手必须使用列表牌。

如果牌手决定使用列表牌来代表其套牌中的某张双面牌，则其套牌中所有与该牌同名的其他牌张都必须用列表牌来代表。此时，在判定套牌是否合乎规则时，所有处于非公开区域中具该名称的双面牌均视作不存在。

每张所使用的列表牌上都必须有一项（也仅能有一项）作了标记。

仅当需代表的牌处于非公开区域中的时候，才会使用列表牌来代表之。列表牌所代表的卡牌，只有在代表它的列表牌置于公共区域之后，才属于可在游戏中使用的万智牌卡牌。不得使用多张列表牌来代表同一张实际卡牌。牌手需为其使用的每一张列表牌准备一张相对应的实际卡牌，但所准备的这些实际卡牌不算做其备牌，亦不需呈视于对手。

### 3.6 牌张确认与牌张解释

当牌手作出能够唯一确定某张牌的描述（包括说出全部或部分名称）时，便视为说出了该牌的名称。若牌手或裁判觉得所说描述无法唯一确定牌张，便须要求对方进一步说明。

牌手拥有要求查阅牌张标准叙述之权利，只是该牌手须能描述出该牌。如实际可行，便可准予牌手查阅。牌手不得利用 Oracle 中的错误或遗漏来滥用规则。主审是所有牌张解释的最终裁决者，当发现 Oracle 有错误时，主审的判决高于 Oracle。

### 3.7 新发售

自下述日期起，新发售的系列便可以在认证比赛中使用：

- 效忠拉尼卡 2019年1月25日

新系列仅于正式举办的售前比赛当中可于上述的日期之前使用。如属于此种情况，则所有已公告之规则订正（包括针对新规则和机制的非正式说明）均适用于该场比赛。若裁判认为在此之外还会有其他规则订正，也可在该场比赛中适用这类订正。

这些日期有可能变动。如有变动，则会公告于此网址：<http://www.magicthegathering.com>。

### 3.8 游戏标记物

牌手可将一些小型物件（如玻璃珠）用作标记物放在自己的牌库或坟墓场顶上，以提醒自己注意游戏中的效应。这些标记物不能用来隐瞒在该区域中的牌数，亦不得将该区域的任意牌张完全遮盖。

使用标记物来表示游戏中组件（例如永久物）的牌手必须使该标记物能清楚表示一切游戏中的状态，如该永久物是否已横置。外观类似于参与对局之牌手的牌套或牌背不得用作标记物。如果游戏标记物可能使人误解游戏状态，或被认定为不合适的或具冒犯性质的，比赛工作人员可禁止该类游戏标志物的使用。

### 3.9 洗牌

在每盘游戏开始时，或是在有指示要求的情况下，牌手必须将自己的套牌随机化。「随机化」的定义为：「将套牌调整为随机状态的过程；调整过后的套牌内任意部分牌张的排列次序，或是其中某张牌具体位置这类的信息无从为任何牌手所知晓」。分堆洗法属于清点套牌张数的方法，只能在每盘游戏开始时为此目的使用一次。



一旦牌手将自己的套牌随机化后，必须将自己的套牌呈交给对手。通过这一动作，牌手便表明自己的套牌是合乎规定，且已随机化。对手可以对其进行额外的洗牌。在此过程中，不得对牌张和牌套做出有可能将之损毁的举动。如果该位对手认为牌手并未尽力使套牌充分随机化，他须就此告知裁判。双方牌手皆拥有请求裁判来代替自己的对手为自己洗牌的权利；但裁判可自行决定是否要为牌手洗牌。

在洗牌过程中，若牌手得以看到套牌中任意牌张的牌面，便不会认为该套牌「已随机化」，牌手必须将之重新随机化。

在「竞争」和「专业」级别的比赛中，每盘游戏开始之前，牌手必须在对手洗完牌之后，为对手的套牌进行洗牌。主审也可以在「一般」级别的比赛中规定必须洗对手的套牌。

### **3.10 牌套**

牌手可以在牌上使用塑料制的牌套或其他保护用设施来保护牌。如果牌手决定使用牌套，则该牌手套牌中的所有牌都必须使用相同的牌套，并以相同的方式装入牌套中。若牌套上有镭射标示或类似的记号，则在把牌装入牌套时，必须使得该些记号只出现在牌面一侧。

在对局进行过程中，牌手可以要求裁判检查对手的牌套。如果裁判认为牌手的牌套被作了记号、已磨损，或是出于其他会影响到洗牌或游戏进行的状态，他可以不允许牌手使用该牌套。基于效率考虑，裁判可选择延迟到对局结束后才让牌手更换牌套。

「竞争」和「专业」级别的比赛对牌套有额外的限制要求：具有背面高度反光的不得使用。在正面或背面的一部分或全部具有镭射标示的不得使用。背面有图案的牌套可能需进行额外复查，尤其是侧边未使用单一颜色者。

如果要以装入牌套的方式来利用双面牌，则牌套须为完全不透明。

主审在确定何种牌套可用方面具有最终决定权。

### **3.11 有记号的牌**

在比赛过程中，牌手有责任确保自己所使用的牌张和 / 或牌套上没有记号。如果某张牌或牌套上有任何可以无需检视正面即能认出该牌的东西，就会被算作「有记号」，这包括（但不限于）刮痕、变色，以及折痕。

如果牌手的牌装在牌套中，则在检查它们是否有记号时也要装上牌套来检查。牌手在装牌套时应当特别留意，并且应先让套牌随机化之后再装上牌套，以降低有记号的牌具备特殊排列规则的可能性。牌手应当注意，在比赛过程中，随着牌张的使用，牌张或牌套有可能受到磨损并有可能被视为做了记号。

主审有权判定牌手的套牌中是否含有具记号的牌张。裁判可以要求牌手取下当前所用牌套，或是更换套牌当前所使用的牌套的一部分，并决定该牌手须立即更换还是在下局开始之前更换完毕。

### **3.12 非公开信息**

非公开信息指的是游戏规则及赛制禁止牌手窥视之信息，如牌张及其他物件的正面。

在整个对局、轮抽、及游戏前程序的过程中，牌手有责任将自己所有的牌保持在游戏平面之上，并尽力防止自己的非公开信息被公开。然而，除有规则明令禁止之外，牌手可选择展示其手牌或公开自己知悉的非公开信息。牌手不得主动尝试去获取自己不应知道的非公开信息，但在对手无意间透露了非公开信息的情况下，亦无需就此提醒对手。

### 3.13 已横置 / 已倒转的牌

若必须横置或倒转一张牌，则牌手须根据相应动作将牌转动大约 90 度（横置）或 180 度（倒转）。

### 3.14 坟墓场的顺序

在只使用 *克撒传* 及于其后发行的系列之赛制中，牌手可调整其坟墓场中牌的顺序。牌手不得改变其对手坟墓场的顺序。

### 3.15 备牌

备牌是一组不属于牌手套牌之内的额外牌张。在一局对局中两盘游戏之间，牌手可利用其备牌里的牌来变更其套牌的组成。牌手可在一局对局中的第一盘游戏之后在自己的主牌中使用这些牌。

在每盘游戏开始之前，牌手必须将自己的备牌（若有）以面朝下的方式呈示于对手。牌手可随时清点其对手备牌的张数。牌手不需告知对手自己在套牌和备牌之间交换了几张牌，且不需一一对应交换。在游戏过程中，应保证其他物品（衍生物牌、套牌中使用列表牌代表的双面牌等等）与备牌之间有显著区隔。

于游戏进行的过程当中，牌手可检视自己的备牌，但须保证属于备牌的牌与其他的卡牌之间有明显区隔。如果某牌手获得了其他牌手的操控权，他不得检视后者的备牌，也不得要求后者查看其备牌。

在每局的第一盘游戏开始之前，牌手必须将自己的套牌与备牌还原至各自的原始组成。

关于备牌之组成和使用的要求与限制，请参见相应赛制的套牌构成规则。

若出现了以下两种情况之一，双方牌手均不得在该局对局的次盘游戏中使用备牌：(1) 在游戏开始之前，便有牌手因处罚而输掉了该局中的第一盘游戏；或(2) 双方牌手未使用任何牌就已约和第一盘游戏。若有牌手因游戏中效应之故重新开始了游戏，则双方牌手的套牌组成在这盘重新开始的游戏应保持不变的。

某些牌会提及「在游戏外由你拥有的牌」。在比赛中，「在游戏外由你拥有的牌」指该牌手备牌里的牌。

## 4. 沟通交流

### 4.1 牌手之间的沟通

万智牌此游戏中含有为数众多的虚拟物件及丰富非公开信息，因此牌手之间的沟通情况便直接关系到游戏能否顺利进行。虽然游戏允许利用虚张声势作为战术之一，但比赛中仍需要有一条明晰的界限来指导牌手在进行口头或其他方面表示的时候何者可为，何者不可为。对此进行规定也符合竞技和竞争性牌手在比赛中的期望。

对游戏规则下可作出的所有选择理解更深刻，对当前游戏状态之间之互动知晓更清楚，对战术规划更充分的牌手自然应在比赛中占有优势。牌手没有义务协助对手进行游戏。无论如何，牌手都应该以礼貌、尊敬的态度对待对手。做不到这一点的牌手可能会导致「举止违背运动道德」之处罚。

游戏中总共有四类信息：状态、自由、推断，以及私人。

状态信息指在变化时，受影响牌手须宣告且确实记录指信息。记录此类信息的方式在整个对局过程当中均须对双方牌手可见。此类记录也可采用共用记录用具的方式进行，但需保证参与对局的各方牌手均能使用。在执法严格度为竞争及专业级别的比赛中，不得采用记录内容容易被意外更改的方式来记录（例如骰子）。状态信息包括：

- 总生命。
- 牌手具有之指示物数量。
- 游戏内影响该牌手，且没有明确终止时限的持续性效应（例如君主或黄金城祝福）。

自由信息指的是所有牌手都有权获取的信息，而不受其对手的隐瞒或遗漏之举动的影响。如果牌手在其对手要求获取自由信息时出现无法或不愿提供该类信息的情况，牌手应该叫裁判过来并解释情况。自由信息包括：

- 当前游戏行动，以及仍对游戏状态产生影响之过往游戏行动的详情。
- 可见物件的名称。
- 不属于状态信息规定之指示物的数量和类别
- 物件或牌手当前的状况（是否已横置，是否结附或佩带在其他永久物上，是否牌面朝下等）及当前所在区域。
- 当前对局的盘数比分。
- 每位牌手的法术力池中的内容。
- 当前所处步骤和 / 或阶段，以及当前何者为主动牌手。

推断信息是指这类信息：所有牌手有权获取，但其对手没有义务协助判断，且可能需要一定程度的技巧或计算才能确定。推断信息包括：

- 在任一游戏区域中，属于任一种类之物件的总数，且未定义为自由信息者。
- 处于公共区域之中的物件上一切未定义为自由或状态信息的特征。
- 与当前比赛有关的游戏规则、比赛方针、Oracle 参考文献内容及其他正式信息。牌张视作其上印制的是 Oracle 参考文献中的叙述。

私人信息指只有在牌手能够从当前可见的游戏状态下，或是自己对以往游戏行动的笔记中推断出来后才能获取的信息。

- 一切不属于状态信息、自由信息及推断信息的信息都自动归为私人信息。

牌手之间的交流应遵循下列规则：

- 牌手必须明确宣告自身状态信息之更动，且以实际动作表示之。
- 如果牌手发现记录或宣告之状态信息有出入，应在注意到有关差异时即刻指出。
- 牌手必须完整、诚实地回答裁判问他的所有问题。牌手可以要求在私下里进行回答。
- 牌手不得错误表示推断或自由信息。
- 牌手必须完整、诚实地回答关于自由信息的特定问题。
- 在执法严格度为一般级别的情况下，所有的推断信息都改为视作「自由信息」。

裁判可以帮助牌手确定状态信息和自由信息，但必须避免协助牌手获取关于游戏局面的推断信息。

## 4.2 比赛中的行事简化

比赛中的行事简化是牌手采取的一组动作，以在不需明确说明的情况下，略过正常游戏行事顺序的某些部分。简化可使牌手进行游戏时步调清晰，无需为规则的细微定义束手束脚，因而对游戏的顺当进行至关重要。大多数比赛中的行事简化是以双方都能理解的方式，来略过「让过一个或多个优先权」的行为表示；如果有牌手想要做出或使用一种新的简化方式来让过任意数目的优先权，则该牌手必须在进行提出新的简化时明确表示最终游戏状态会到达何处。

牌手可通过说明自己之简化与通用简化方式不同之处，或表明在此简化的过程中自己想要采取行动之时机等方式，来中断比赛简化的执行。牌手亦可以依此方式来中断自身行事简化的进行。牌手不得利用以下方式混淆游戏进程：使用此前未宣告的简化方式；擅自变动通用的比赛简化方式且不事先声明变动之处。

牌手不得在请求获得优先权后却不利用此优先权采取动作。如果牌手决定不作事情，则撤销其先前要求获取优先权的请求，将优先权归还到原本拥有优先权的牌手手中。

在结算自己的咒语或异能的过程当中，牌手不得默认对手以简化方式行事，而必须确认对手已决定执行无可视影响之选项。

一些在**万智牌**比赛中常见的行事简化如下详述。以下即为规定之默认交流含义；如果牌手想要采取的简化方式与下列叙述有相异之处，则需要明确说明。注意，下列的简化中有些会导致未明说的优先权让过，属于上述方针的例外情形。

- 如果主动牌手在其战斗前的行动阶段于堆叠为空时让过优先权，则除了非主动牌手之行动会影响在战斗开始时触发之异能是否触发的情况之外，均认为非主动牌手是在战斗开始步骤中行事。在这些动作结算，或牌手表示无行动之后，由主动牌手在战斗开始步骤获得优先权。在战斗开始时触发的异能（包括具目标者）可在此时宣告。
- 如果主动牌手在其战斗后的行动阶段于堆叠为空时让过优先权，或在任何时候说出「过」、「到你」之类的表述，则除了非主动牌手之所为会对在结束步骤时触发之异能是否触发或触发方式产生影响的情况外，均认为非主动牌手是在结束步骤中行事。对于不具目标，且在回合结束时触发的异能而言，此类异能会在非主动牌手让过优先权后结算。
- 每当牌手将物件加入堆叠时，除了明确宣告打算保有优先权之情况外，均视为其会让过优先权。

- 如果牌手将一系列的物件加入了堆叠，但未明确宣告自己要保有优先权，则认为其是逐一将该些物件加入堆叠，且是待先加入者完成结算后再加入后续物件。如果其他牌手想要在此一系列动作过程中的某一时点采取行动，则应将此系列动作倒回至该时点。
- 如果有牌手施放费用带有 X 的咒语却未指定 X 的值，则认为该牌手将其法术力池中所有可用的法术力均用于支付 X。
- 如果有牌手在施放咒语或起动异能时，宣告了通常是在结算时才需作出的选择，则除非对手对该咒语或异能有所响应，否则该牌手便不得改变此选择。若对手就结算时才需作出的选择进行询问，则认为该牌手让过优先权并允许咒语结算。
- 未加特别说明时，认为牌手已支付所有的{零}费用。
- 对于以堆叠上的物件当作目标的咒语或异能，认为其所指定的目标是最为靠近堆叠顶的合法咒语，有特别说明的情况除外。
- 未加特别说明时，认为进攻牌手生物的进攻对象为其他牌手，而非后者可能操控的鹏洛客。
- 在有效应要求其进行占卜 / 刺探（或在再调度完成后检视牌库顶牌）时并未如此作的牌手，认为其未检视相应牌张，并将其以相同顺序留在原处。
- 在双头巨人赛制中，进攻生物的操控者未加特别说明时，认为进攻生物攻击的是坐在其操控者正对面之防御牌手。

### 4.3 次序不当的行事顺序

由于要想准确进行一盘**万智牌**游戏十分复杂，因此牌手在进行一组动作的时候，即便严格说来次序不当，但只要在动作全部完成之后仍能呈现出合法及清晰游戏状态，便是可以接受的。

所有因此采取的行动必须以正确次序执行时都属合法行动，对手可请求牌手以正确的行事顺序来执行，从而使自己能在恰当的时间加以响应（此时，没有牌手还有仍待定的动作需要处理）。

有的信息极有可能会对位于当前行事顺序稍后之决定产生影响，牌手不得藉由自己行事次序不当来提前获知此类信息。

牌手不得试图利用对手对自己次序不当的行事顺序中任何部分之反应，来判断自己是否需要修正行动或执行额外的行动。牌手亦不得利用次序不当的行事顺序试图回过头来执行自己错过了的、本应在适当的时间执行的行动。总而言之，在执行完一系列动作之后的短暂停顿即为该系列行动已全部完成的表示，行事顺序已执行完毕，游戏已前进到该顺序末尾后的适当时点。

#### 示例

1. 牌手在重置地之前为异狮/Masticore 的维持费用弃掉了一张牌。
2. 牌手结算整地/Harrow 时，先是把牌放进了坟墓场后才开始搜索牌库。
3. 在结算恢复均势/Restore Balance 时，牌手先弃掉了牌后才开始牺牲地和生物。
4. 当牌手操控的两个生物因为状态动作要被置入坟墓场时，该牌手先行结算了其中一个生物的离战场触发式异能之后才把另一个生物放进坟墓场。
5. 牌手宣告了一个阻挡者之后，然后再起动树顶村落/Treetop Village 的异能准备用其进行阻挡。

### 4.4 重复动作

「重复动作」是指这样一种比赛中的行事简化：牌手在详细说明需重复的动作次序之后，反复若干次执行前述动作次序。在每次执行的动作次序中，所重复的动作必须相同，且次序中不得包含附有条件的行动（「如果这样，就那样」）。

如果此系列重复动作无涉牌手动作便可持续进行，则牌手有如下选择：（1）每位牌手依照回合次序，选择要重复进行之次数，完成之后便需执行其他动作来打破循环，或（2）不执行其他动作。如果所有牌手都选择不执行其他动作，本盘游戏便以平局告终。否则，游戏便进行到前述动作执行到所选之最低数字的时点，然后由选择此数字的牌手执行动作来打破循环。

如果此系列重复动作需要一位牌手有所行动才能持续进行，则该牌手先选择一个次数。然后其他牌手依照回合次序决定是否同意该数字，或是提出一个较小的数字以在该时点干预。游戏进行到前述动作执行到所选之最低数字的时点，然后选择该数字的牌手获得优先权。

如果此系列重复动作需要两位或更多牌手在同一个回合内有所行动才能持续进行，则每位牌手依照回合次序选择选择要重复的次数。游戏进行到前述动作执行到所选之最低数字的时点，然后选择该数字的牌手获得优先权。

在某个游戏状态未发生实质变化的情况下，可能会发生重复动作横亘数个回合的情况。请注意：抓到用于维持重复动作以外的牌张属于实质变化。如果某一系列重复动作需要两位或更多牌手在数个回合内有所行动才能持续进行，则牌手可以选择：（1）要重复进行的次数；或（2）要无限持续。如果所有牌手都选择要无限持续，本盘游戏便以平局告终。否则，游戏便进行到前述动作执行到所选之最低数字的时点，然后由选择此数字的牌手停止执行维持重复动作之行动并获得优先权。

要干预重复动作的牌手可以指定要在某次重复动作进行到具体时点再行干预。若其如此作，则最后一次重复只会执行到所选时点。

结果不确定的重复动作（依赖于决策树、概率或数学收敛的重复动作）不能形成行事简化。尝试执行结果不确定之重复动作的牌手如果在执行流程当中的任意时点再度形成与先前一致（或各方面均相同）的游戏状态，则其就不得再继续。此情景常见于涉及洗牌库的动作次序。

某些重复动作需牌手作出特定选择（而非基于动作而自行反复）才会反复。若发生此情况，则能以“令牌手选择不同选择”（而非停止动作）的方式来适用上述规则，游戏会前进到牌手作出相应选择的时点。如果该选择涉及非公开信息，则可能需要裁判来判断是否存在终止重复动作的选择。

哪些动作会算到「重复动作」当中最终由裁判来判定。牌手不得选择「不以行事简化的方式来执行重复动作」，也不得在两次重复之间进行无谓变化以试图让整个行动次序看起来不像是重复动作。一旦某系列重复动作已形成简化，则除非游戏发生与之相关的变化为止，否则都不能再次重新执行。试图提议重复行动来消耗比赛时间属于「拖延」。

#### 4.5 触发式异能

牌手应记住属于自己的触发式异能；故意忽略此类触发式异能属于「作弊」。牌手无需指出不由他操控的触发式异能，不过牌手希望的话，他们也可以指出。

只要触发式异能的操控者错过该触发在原本对游戏造成显著影响的时点并执行了其他动作，便视作该牌手已遗漏了这个触发式异能。遭遗漏的触发式异能不应视为此异能已进入堆叠。遭遗忘之触发式异能的后续处理方式由比赛的执法严格度确定。

#### 4.6 团队 / 双头巨人比赛中的交流

除了团队赛制规则中明订之禁止交流时段外，同属一支队伍的各成员可在队员之间以口头方式进行交流。然而，有机会获取了私人信息的队员（例如，通过在自己的游戏结束后通过与旁观者的交流而得，此时他仍有队友在进行游戏）在该盘对局进行的过程中受到不得与队友交流的限制。

禁止在轮抽过程中作一切种类的书面记录之规定，同样适用于团队轮抽。

#### 4.7 游戏用具摆放

参加执法严格度为竞争及专业级别赛事的牌手而言，他们必须依下述布局摆放其战场上的牌张、衍生物及其他辅助用具：

- 从牌手的视角来看，非地永久物应比地永久物更靠近对手，且在地牌摆放的区域与该牌手所坐一侧的桌边之间不得摆放任何非地牌。
- 对于非生物永久物而言，若其用途与地区域或非地区域有合理联系（例如仅有法术力异能的神器），则此永久物便可放在对应区域，但此摆放以比赛工作人员判断确属清晰为限。然而，若该永久物同时也为生物（例如战场上有器械进击/Match of the Machines 时的神器，树灵乔木/Dryad Arbor，或当前是生物树的树顶村落/Treetop Village），则其必须摆放在非地区域。牌手不得使用其他牌来故意遮挡战场上任何区域的永久物。
- 在牌张和与之贴附的永久物之间需始终展现清晰的关联关系。举例来说，结附于某张地的灵气，便需置于地区域，与所结附的地保持接触。
- 牌手放置牌库、坟墓场和所放逐之牌此三个区域需一致放在战场的左侧或右侧。牌手可自行决定是要将此三个区域一致放在左侧还是右侧。
- 牌手放置坟墓场和所放逐之牌此两个区域须与牌手放置牌库的区域相邻。且这三个区域之间须始终具有明显区隔。
- 如果某张牌遭某个永久物放逐，且该永久物有方法利用所放逐的牌执行额外动作，则应以能够清晰展示此两者之间这类联系的方式摆放两者。在此建议将此两张牌放在一起。
- 所有的未横置永久物都应朝向其操控者。允许牌手暂时倒转牌张协助记忆。

为确保每位牌手的游戏摆放区域清晰可辨，比赛工作人员可自行增减上述准则。会导致特殊情形的牌手（例如使用没有地牌之套牌的牌手，或是使用过多利用坟墓场之套牌的牌手）应询问比赛工作人员，以确定其比赛时是否能有例外。

#### 4.8 反悔

牌手应仔细考虑所有可能的情况之后再实际行事，且在牌手通过口头或动作让对手知晓其动作之后，通常便不允许其撤回。

某些时候，牌手会在做出动作后意识到自己决策失误。如果该牌手在做出该动作后未获得任何信息，且希望更改自己的决定，裁判可允许。但裁判须谨慎考虑牌手是否在做出动作后获得能够影响其决定的信息；具体来说，牌手不得试图利用对手反应（无论有无）来判断自己是否应更改先前提出的动作。如果裁判无法确认「牌手未获得信息」此事，则应不允许牌手反悔。

##### 示例

1. 牌手使用了海岛，但在任何人有动作前就说「抱歉，我想用的是沼泽。」
2. 牌手说了「不阻挡」后立刻跟着说「等等，我要挡这个生物。」
3. 牌手说「过。等等，下地，过。」

## 5. 比赛违规

### 5.1 作弊

作弊将绝不宽贷。主审审核所有作弊的陈述，如果他认为某位牌手作弊，主审将根据《违规处理方针》或《一般级别执法严格度执法指南》做出适当处置。所有取消比赛资格的处罚都将会经由 DCI 审核，并可能在审核后给予该牌手进一步的处罚。

### 5.2 贿赂

牌手不得以提议给予报酬或奖励的方式换取对手决定退出比赛、游戏认负或同意约和，不得以此方式影响他人做出此类决定，同时亦不得以此方式影响牌手在游戏内的任何决策。提出给予报酬或向他人索取回报的举动亦属于禁止行为，一并以贿赂论处。牌手不得试图提议予比赛工作人员好处，以此影响判罚结果。

只要不是用以交换游戏或对局的结果，或是用以劝说牌手退出比赛，牌手可用任意方式来与对手分享他在当前比赛中尚未获得的奖品。此等行为不属贿赂。上述分享的决定可以在他开始对局之前或进行对局期间做出，但不得以某一方认输或双方约和为前提条件来达成此类协议。

在比赛的单淘汰赛部分中，要参加公告中最后一局比赛的牌手可就最终赛事优胜者归属与所得之赛事奖品分配方式达成合意。此等行为不属贿赂。在这种情况下，其中一位牌手必须同意自比赛中退出。牌手会根据最终的名次得到相应的奖励。

不得通过除了正常游戏进行的程序之外的其他方式来随机或任意决定某一局的结果。其他方式的例子包括（但不限于）掷骰子、抛硬币、扳手腕，或进行其他游戏。

牌手不得根据其它对局之比赛结果来达成协议。虽然牌手可以利用其他桌次上局分或盘分方面的信息，但是，牌手在进行自己的对局之过程当中不得离开自己的位置，亦不得想方设法通过其他途径来获取此类信息。

在只提供现金、店内积分、兑奖券和 / 或未开封的产品作为奖品的比赛中，参加单淘汰部分的牌手在经比赛主办人许可后，可以协议将奖品平均分配给仍在比赛中的每位牌手。此后，牌手可以就此结束他们的比赛，也可继续进行比赛。如果要如此做，必须使仍在参赛的所有牌手都达成此协议。

*示例：*在一场比赛的半决赛开始前（该场比赛的奖品分配如下：第一名得 12 包，第二名得 8 包，第三及第四名各得 4 包），在征得比赛主办人的许可之后，剩下的四位牌手可就此结束比赛，每人分得 7 包奖品。

*示例：*在提供一个资格的实体**万智牌**传奇资格赛（为比赛的胜利者提供旅费奖金与赛邀请资格）的决赛中，两位牌手可以协议分配奖品，但这不能牵涉到改变对局的结果。其中一位牌手必须自比赛中退出，将旅费奖金与邀请资格让给对手（即未从比赛中退出的那位牌手）。该牌手之后就可以自由地按照先前的协议来分配奖品。旅费奖金与专业赛邀请资格视作一项单独的奖品，不得将两者分配给不同的牌手。

### 5.3 赌博

参赛者、比赛工作人员，及旁观者不得以比赛、对局、游戏之任何部分本身（包括其结果）作为赌博的依据。



## 5.4 举止违背运动道德

违背运动道德的举止将绝不宽贷。参赛者的举止必须保持礼貌及相互尊重。违背运动道德的举止包括，但不限于：

- 使用脏话。
- 易使他人产生受骚扰、欺侮、尾随感受的不端行为。
- 威胁他人。
- 与比赛工作人员、牌手或旁观者争论、挑衅或侮辱对方。
- 侵犯其他参赛者（包括旁观者和工作人员）的个人隐私或安全。
- 使用社交媒体对其他参赛者进行欺侮、羞辱或恐吓。
- 不服从比赛工作人员的指示。

当有人就此行为唤起工作人员注意时，工作人员应尽快对潜在事端进行调查，并采取措施制止累犯。所有违背运动道德的事件，都可能受到 DCI 进一步的调查。

## 5.5 游戏进行过慢

无论场上局势多复杂，牌手必须以合理的速度进行各自的回合，并遵守该场比赛所规定的时间限制。牌手必须保持一定的步调，使得每一局都能在公布的时间限制之内完成。牌手不得拖延时间。牌手可请求裁判来监督对局的进行以防止游戏进行过慢的发生；如果可行，此类请求便会被批准。

## 5.6 场外援助

在对局过程中，牌手不得自旁观者处寻求游戏建议，旁观者也不得向牌手提供游戏建议。

在套牌构组过程中，直到牌手提交套牌登记表为止，牌手和旁观者不得提供任何建议或评论。

从轮抽构成公布开始到轮抽结束这段期间内，牌手和旁观者应尽量避免提供任何有关轮抽选择或战略的信息。在执法严格度为竞争和专业级别的赛事中，牌手和旁观者应在轮抽过程中保持安静。

以上限制可能会因正式报道或转播之故而有所调整；若发生此类情形，会将修订后的限制告知牌手。在特定团队赛制的比赛中，队友之间也不受这些限制影响（参见第 4.5 节）。

## 6. 构组赛制规则

### 6.1 套牌构组限制

构组的套牌必须包含最少六十张牌。没有套牌张数上限。如果牌手希望使用备牌，则备牌数量不得超过十五张。

除了带有「基本」此超类别的牌及牌面文字叙述有其他规定的牌之外，牌手的套牌及备牌里合起来同一张牌不得超过四张，此规定以英文牌的名称为准。

### 6.2 牌张可用情况

某张牌在特定赛制中是否可用，由以下情况确定：（1）出自可于该赛制中使用之系列的牌张，可以在该赛制中使用；或（2）名称与可在此赛制中使用之系列中某张牌相同之牌张，可以在该赛制中使用。*逸品重现*牌张只能在该牌张原本可用的赛制中使用。

在特定赛制中禁用的牌不得用于参加该赛制比赛的套牌中。在特定赛制中限用的牌只能在套牌中使用一张，包括备牌。

### 6.3 标准赛制套牌构组

下述各系列可在标准赛制比赛中使用：

- 依夏兰
- 决胜依夏兰
- 多明纳里亚
- 幻境奇谭\*
- 2019 核心系列
- 峰会拉尼卡
- 效忠拉尼卡

\*幻境奇谭系列仅能在中国大陆境内的标准赛中使用。该系列会随着多明纳里亚系列一起离开标准赛制。

出自 2019 核心系列欢迎套牌的牌张上面有 2019 核心系列的系列符号，这些牌也视为属于 2019 核心系列。所有出自 2019 核心系列欢迎套牌的牌张均可以在标准赛制比赛中使用，且会与 2019 核心系列同时轮替出标准赛制。

鹏洛客套牌中含有十（10）张不会在补充包中出现的牌，这些牌也视为属于与鹏洛客套牌一同发售之延伸系列。这些牌上的系列符号与前述延伸系列之系列符号一致，可以在标准赛制比赛中使用，且会与该系列同时轮替出标准赛制。

不会在延伸系列充包中出现之「买一盒」赠卡也视为属于与此赠卡一同发售之延伸系列。这类牌上的系列符号与前述延伸系列之系列符号一致，可以在标准赛制比赛中使用，且会与该系列同时轮替出标准赛制。

下列牌在标准赛制比赛中禁用：

- 莽闯暴猛龙/Rampaging Ferocidon

## 6.4 近代赛制套牌构组

下述各系列可在近代赛制比赛中使用：

- 第八版
- 秘罗地
- 玄铁
- 五色曙光
- 神河群英录
- 神河叛将谱
- 神河任侠传
- 第九版
- 公会城拉尼卡
- 十会盟
- 纷争
- 骤霜
- 时间漩涡
- 时空混沌
- 预知将来
- 第十版
- 洛温
- 晨光
- 暗影荒原
- 暮光
- 阿拉若断片
- 聚流
- 阿拉若新生
- **万智牌 2010 核心系列**
- 赞迪卡
- 天地醒转
- 奥札奇再起
- **万智牌 2011 核心系列**
- 秘罗地创痕
- 围攻秘罗地
- 新非瑞克西亚
- **万智牌 2012 核心系列**
- 依尼翠
- 黑影笼罩
- 艾维欣重临
- **万智牌 2013 核心系列**
- 再访拉尼卡
- 兵临古城
- 巨龙迷城
- **万智牌 2014 核心系列**
- 塞洛斯
- 天神创生
- 尼兹之旅
- **万智牌 2015 核心系列**
- 鞑契可汗
- 龙命殊途
- 鞑契龙王
- 万智牌：起源
- 再战赞迪卡
- 守护者誓约
- 依尼翠暗影
- 异月传奇
- 卡拉德许
- 乙太之乱
- 阿芒凯
- 幻灭时刻
- 依夏兰
- 决胜依夏兰
- 多明纳里亚
- **2019 核心系列**
- 烽火拉尼卡
- 效忠拉尼卡

下列牌在近代赛制比赛中禁用：

- 远古狮穴/Ancient Den
- 诞生荚/Birthing Pod
- 煌炎群列/Blazing Shoal
- 五彩玛珂/Chrome Mox
- 云际哨站/Cloudpost
- 黑暗深渊/Dark Depths
- 丧仪祭师/Deathrite Shaman
- 历时挖掘/Dig Through Time
- 颤栗再现/Dread Return
- 乌金之眼/Eye of Ugin
- 吉塔夏探刺/Gitaxian Probe
- 瞥视自然/Glimpse of Nature
- 葛加理墓地巨魔/Golgari Grave-Troll
- 大熔炉/Great Furnace
- 绿阳当空/Green Sun's Zenith
- 多重创生/Hypergenesis
- 喀勒克族制铁厂/Krark-Clan Ironworks (2019 年 1 月 25 日生效)
- 心灵失足/Mental Misstep
- 沉思/Ponder
- 注定/Preordain
- 惩戒火焰/Punishing Fire
- 烈焰仪式/Rite of Flame
- 悉诺议会宅邸/Seat of the Synod
- 二度日升/Second Sunrise
- 热血战歌/Seething Song
- 师范占卜陀螺/Sensei's Divining Top
- 备忘夹/Skullclamp
- 分裂双身/Splinter Twin
- 锻石秘教徒/Stoneforge Mystic
- 仲夏之花/Summer Bloom
- 宝船巡游/Treasure Cruise
- 传说之树/Tree of Tales

- 梅泽的十手/Umezawa's Jitte

- 细语暗窖/Vault of Whispers

## 6.5 特选赛制套牌构组

特选赛制的套牌可以由威世智公司所发售的所有**万智牌**系列的牌组成。此外，下列牌张也可用于构组特选赛制套牌：Sewers of Estark、Windseeker Centaur 和 Nalathni Dragon。

来自扩展系列及特殊系列的卡牌（如 *From the Vault*、**万智牌**~指挥官、Duel Deck、*诡局*等等）自该扩展系列和特殊系列发售当日起便可以在特选赛制中使用。

下列牌在特选赛制比赛中禁用：

- 所有牌张类别为「诡局」的牌（共 25 张）
- 所有提及「赌注」的牌（共 9 张）
- Chaos Orb
- Falling Star
- Shahrazad

下列牌在特选赛制比赛中限用：

- Ancestral Recall
- 均势/Balance
- Black Lotus
- 脑力激荡/Brainstorm
- 虚空圣杯/Chalice of the Void
- 魔力通道/Channel
- Demonic Consultation
- Demonic Tutor
- 历时挖掘/Dig Through Time
- Fastbond
- 闪现/Flash
- 吉塔夏探刺/Gitaxian Probe
- 宣泄/Gush
- 玉玺/Imperial Seal
- Library of Alexandria
- Lion's Eye Diamond
- 磁石魔像/Lodestone Golem
- 莲花瓣/Lotus Petal
- 魔法力墓穴/Mana Crypt
- 魔法力库/Mana Vault
- 记忆瓶/Memory Jar
- 行商卷轴/Merchant Scroll
- 心之所欲/Mind's Desire
- 寺院明师/Monastery Mentor
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- 神秘导师/Mystical Tutor
- 死冥权能/Necropotence
- 沉思/Ponder
- 阳光戒/Sol Ring
- 废矿/Strip Mine
- 紫水晶刺/Thorn of Amethyst
- Time Vault
- Time Walk
- Timetwister
- 打造/Tinker
- 陶拉里亚大学院/Tolarian Academy
- 宝船巡游/Treasure Cruise
- 三定法球/Trinisphere
- 吸血鬼导师/Vampiric Tutor
- Wheel of Fortune
- 横财/Windfall
- 约格莫夫式交易/Yawgmoth's Bargain
- 约格莫夫的意志/Yawgmoth's Will

## 6.6 薪传赛制套牌构组

薪传赛制的套牌可以由威世智公司所发售的所有**万智牌**系列的牌组成。此外，下列牌张也可用于构组薪传赛制套牌：Sewers of Estark、Windseeker Centaur 和 Nalathni Dragon。

来自扩展系列及特殊系列的卡牌（如 *From the Vault*、**万智牌**~指挥官、Duel Deck、*诡局*等等）自该扩展系列和特殊系列发售当日起便可以在薪传赛制中使用。

下列牌在薪传赛制比赛中禁用：

- 所有牌张类别为「诡局」的牌（共 25 张）
- 所有提及「赌注」的牌（共 9 张）
- Ancestral Recall
- 均势/Balance
- Bazaar of Baghdad
- Black Lotus
- 魔力通道/Channel
- Chaos Orb
- 丧仪祭师/Deathrite Shaman
- Demonic Consultation
- Demonic Tutor
- 历时挖掘/Dig Through Time
- 操地术/Earthcraft
- Falling Star
- Fastbond
- 闪现/Flash
- 狂搜乱寻/Frantic Search
- 吉塔夏探刺/Gitaxian Probe
- 鬼怪征兵员/Goblin Recruiter
- 宣泄/Gush
- 隐者德鲁依特/Hermit Druid
- 玉玺/Imperial Seal
- Library of Alexandria
- 魔法力墓穴/Mana Crypt
- Mana Drain
- 魔法力库/Mana Vault
- 记忆瓶/Memory Jar
- 心灵失足/Mental Misstep
- 心灵扭曲/Mind Twist
- 心之所欲/Mind's Desire
- Mishra's Workshop
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- 神秘导师/Mystical Tutor
- 死冥权能/Necropotence
- 德鲁依之誓约/Oath of Druids
- 师范占卜陀螺/Sensei's Divining Top
- Shahrazad
- 备忘夹/Skullclamp
- 阳光戒/Sol Ring
- 适者生存/Survival of the Fittest
- 废矿/Strip Mine
- Time Vault
- Time Walk
- Timetwister
- 打造/Tinker
- 陶拉里亚大学院/Tolarian Academy
- 宝船巡游/Treasure Cruise
- 吸血鬼导师/Vampiric Tutor
- Wheel of Fortune
- 横财/Windfall
- 约格莫夫式交易/Yawgmoth's Bargain
- 约格莫夫的意志/Yawgmoth's Will

## 7. 限制赛制规则

### 7.1 套牌构组限制

限制赛制的套牌必须至少包含四十张牌。没有套牌张数上限。为某一牌手轮抽到或者开得，但未在该牌手的限制赛套牌中使用牌都用作该牌手的备牌。

在限制赛制的比赛中，牌手不受同一张牌只能放四张的限制。

### 7.2 限制赛中可用的牌

牌手收到的牌都必须直接发放自比赛工作人员。此产品必须是全新的、且包装未被打开过。在实体**万智牌**传奇锦标赛、大奖赛及世界冠军赛中，所使用的补充包可能已事先拆封，以在其上盖好戳记。发给每位牌手（或团队）的产品之数量和种类，都必须与其他参加此场比赛的牌手所得到的相同。举例来说，如果在补充包轮抽时，发给了某位牌手三包**万智牌：起源**的补充包，则必须发给所有牌手三包**万智牌：起源**的补充包。

只有属于比赛过程中打开之所有补充包系列的牌（以及只有在该牌手牌池中开到或轮抽的牌）才能在牌手的套牌当中使用。此规则的例外情形如下：

- 牌手可以将不限数量具有下列名称之牌张加入套牌及备牌中：平原/Plains、海岛/Island、沼泽/Swamp、山脉/Mountain、树林/Forest。牌手不得添加额外的雪境基本地牌（例如覆雪树林/Snow-Covered Forest 这类）或荒野基本地牌，就算是在当前的赛制中这两类基本地牌属于可用牌也是一样。
- 从**巨龙迷城**补充包打开得到之来自**再返拉尼卡**与**兵临古城**这两个扩展系列的非基本地牌可以使用。
- 从**龙命殊途**补充包打开得到之来自**鞑契可汗**此扩展系列的非基本地牌可以使用。
- 从**再战赞迪卡**或**守护者誓约**补充包打开得到之来自**赞迪卡远探**系列的非基本地牌可以使用。
- 从含有**逸品重现**牌张之相关系列打开的该类牌张可以使用。
- 售前赛可能会有其他例外规定，此类规定会随着售前赛信息一同公布。

牌手在征得裁判许可后，可用不同版本的同名牌替换牌池中的牌。

由于**诡局**此系列系专为多人游戏设计，因此不得在认证的竞技类限制赛制比赛（现开赛和补充包轮抽）中使用该产品之补充包。

在此建议，进行个人现开赛时，发给每位牌手 6 包补充包；进行个人轮抽或团队罗彻斯特轮抽赛时，发给每位牌手 3 包补充包。关于当前环境下所推荐的产品构成，请参见附录 D。

如果比赛主办人允许由牌手自己提供产品来参赛，则该产品必须与用于该次比赛的产品放在同一产品池内并随机分配给参赛牌手。

牌手在比赛中只能使用自己得到或轮抽到的牌，以及由比赛主办人提供的基本地牌。牌手可请求裁判许可自己使用同一张牌的其他版本。

如果比赛主办人不提供用于限制赛的基本地，则他必须在比赛报名前公告相关事宜。比赛主办人可以要求牌手在离开比赛的时候归还所用的基本地牌。牌手可以在比赛中使用自己拥有的基本地。



牌手可以在进行套牌构组的过程中加入不限数量的基本地牌。但是即便是在可以使用雪境地牌（如覆雪树林等等）的赛制中，牌手也不得加入额外的雪境地牌。

### 7.3 连续构组

参加无需提交套牌登记表的限制比赛之牌手可以在局与局之间，通过以套牌中的牌交换备牌中的牌之方式，自由地变更其套牌的组成，而不需要在其下一局比赛开始之前将其套牌组成恢复原样。如果主审或比赛主办人不想在比赛中使用此可选规则，则须在构组套牌之前将此决定告知所有牌手。此可选规则在执法严格度为竞争或专业级别的比赛中不可用。

### 7.4 异常产品

威世智公司和比赛主办人皆无法保证在所有的补充包或比赛用牌产品中具有某种特定的稀有度或频率的分布。如果在牌手拿到的某个补充包或比赛用牌中具有不合常规的稀有度或频率的分布，该牌手必须立刻告知裁判。主审和比赛主办人协商后，做出更换或是允许此异常产品使用的最终决定。

### 7.5 登记现开套牌牌池

在现开赛中，主审可要求牌手在进行套牌构组前进行登记现开套牌的流程：

- 每位牌手获得对应数量的补充包。补充包上应有明确记号，证明其属于比赛主办人为本次比赛所发之补充包。
- 同位于所有桌子某一侧的牌手打开手中的所有补充包（牌手 A）。坐于其正对面的牌手（牌手 B）查看此流程。双方牌手共同查看并核对补充包的内容。在此流程后，将开得的牌面朝下地放成一堆，并放在靠近牌手 B 的地方。
- 轮到由牌手 B 来打开补充包。牌手 A 查看。双方牌手共同查看并核对补充包的内容。在此流程后，将开得的牌面朝下地放成一堆，并放在靠近牌手 A 的地方。
- 然后牌手 A 和牌手 B 各自整理并登记对方牌池的内容。
- 登记完成后，牌手将所登记的牌池还给原本开得此牌池的牌手。
- 牌手如常构组并登记套牌。

### 7.6 轮抽组的分配

在补充包轮抽及团队罗彻斯特轮抽赛中，牌手会随机分配到各个轮抽圈中（称为轮抽组）。每个轮抽组的人数由主审所斟酌，应大略相同。之后，比赛工作人员将同样组合的补充包发放给各轮抽组的每位牌手。

属于某个轮抽组的牌手只会在比赛中对上同属于该轮抽组的其他牌手。在「一般」级别的比赛中，比赛主办人可以选择取消此限制，不过必须在比赛开始前公告相关事宜。

## 7.7 补充包轮抽程序

所有牌手必须在同一时间打开相同种类的补充包进行轮抽。牌手打开各自的第一包补充包，以牌面向下的方式数补充包内的牌，并将补充包内有的衍生物牌、规则叙述牌，以及其他与游戏无关的牌拿出。如果牌手在任意时刻发现自己手中的补充包内牌的数量有误，必须立刻告知裁判。在打开补充包之后，牌手须先将所有不属于闪卡的平原/Plains、海岛/Island、沼泽/Swamp、山脉/Mountain 或树林/Forests 基本牌和 / 或不能用于本次轮抽的其他牌张移除并保留，但可能会在基本牌位置出现其他可轮抽牌张的补充包除外（例如 2019 核心系列衍生系列基本牌位置的非基本牌和列表牌）。属于闪卡的基本牌应当留在补充包中，如普通牌一般进行轮抽。牌手从当前的补充包中选择一张牌，之后将剩余的牌以面向下的方式传给左边的牌手，直到所有牌都已被抽走。一旦牌手从补充包中把牌拿出，放到自己单独的、牌面朝下的已选牌堆之中，便视为该牌手已选择该牌，不得再放回到补充包中。

在轮抽过程中，牌手不得向其他参赛者展示自己所选牌的正面，或是自己当前补充包的内容，同时牌手也应当尽力使自己的该些信息不被其他牌手看到。牌手不得向轮抽中的其他参赛者展示非公开信息，以表示自己选了哪些牌，或是要别人选什么牌。（例外：双面牌不适用于此规定，在轮抽过程中牌手可以随时展示双面牌的任一面。）

在「竞争」和「专业」级别的比赛中，牌手和团队不得在两次抽牌之间检视自己已抽到的牌。在「一般」级别的比赛中，只要牌手没有出现有补充包等待他来选择的情况下，便可以在两次抽牌之间或是进行选择的时候检视自己所抓到的牌。主审可以选择禁止此行为，但须在进行第一场轮抽前公告相关事宜。在两包补充包之间有检视时间，牌手可以在这段时间内检视自己所抽到的牌。

若轮抽并未计时，且有两位牌手均不愿在对方之前作出抽牌的决定，则由在传递方向上较为靠近对方的牌手先作出抽牌决定。若两位牌手之间距离相等，则由座号较小的牌手先作出抽牌决定。

在第一包补充包轮抽完毕，检视时间结束之后，所有牌手打开下一包补充包，并以相同的方式进行轮抽，不过轮抽的方向要逆转～现在将补充包向右边传。重复此过程，每开一包新的补充包就逆转一次轮抽方向，直到所有补充包中的所有牌都轮抽完毕为止。

如果有牌手无法或不愿继续进行轮抽但仍希望能继续参加比赛，则他会自本次轮抽过程中停权，且必须从自己已轮抽到的牌当中构组出一副套牌。在当前补充包轮抽剩下的过程，会略过该牌手的抽选，轮抽以少一位牌手的状况继续。

## 8. 团队赛规则

### 8.1 团队名称

威世智公司保留禁止使用任何视为有攻击性 / 猥亵的团队名称之权利。比赛工作人员可禁止团队使用可能被认为有攻击性 / 猥亵的团队名称来报名。

### 8.2 团队组成与识别

合法的团队包含两名或三名成员，视具体的团队赛制而定。团队系以其成员的个别 DCI 会员编号来作识别，所有参赛团队在报名参加比赛时，必须向比赛主办人提供各自团队的完整信息。同一人可以在不同的比赛中分属不同的团队。如果团队中某位牌手自比赛中退出或被取消资格，则整支队伍都须退出比赛。

在进行比赛报名登记的时候，团队必须指派牌手称号。举例来说，在三人团队赛中，每支队伍都必须指派谁是牌手 A、牌手 B，及牌手 C。在比赛的整个过程期间，牌手的称号保持不变。

当两个团队在比赛中被配对在一起时，被指派为牌手 A 的团队成員互相游戏，被指派为牌手 B 的团队成員互相游戏，依次类推。

### 8.3 团队交流规则

团队交流之规则与双头巨人之交流规则相同。欲知详细规则，请参见第 4.5 节。

### 8.4 套牌联合构组规则

团队构组赛中使用「套牌联合构组规则」：除了带有「基本」此超类别的牌之外，同一名称的牌只能在队伍中的一副套牌中使用；以英文牌名为判别标准。（例如，在团队构组赛中，某一位牌手的套牌里使用了回归自然/Naturalize，则同队伍的其他牌手就不能使用回归自然/Naturalize 这张牌。）如果某张牌在该赛制中被禁用，便没有任何牌手可以使用之。具改变套牌构组规则异能之牌张（例如无情鼠群）只能改变一支队伍内一副套牌的该类规则。

套牌联合构组规则仅在团队中所有队员所使用之套牌属于同一赛制的情况下适用。

### 8.5 团队罗彻斯特轮抽赛

团队罗彻斯特轮抽赛中，每支队伍需要三名成员，轮抽时两支队伍分别坐在轮抽桌的两侧。团队的成员按 A-B-C 的顺序，按顺时针方向围着桌子就坐。（举例来说，在三人团队赛中，牌手以 1A、1B、1C、2A、2B、2C 的顺序，顺时针坐在桌旁。）

以随机方式决定的队伍选择是要先选牌，还是要让对手队伍先选牌。由先选队伍的 B 牌手展开第一包补充包中所有的牌。

随着第一位牌手听从比赛工作人员的指示，打开自己手头上第一包补充包，并将补充包内的所有牌以面朝上、对向自己的方式展开在桌面上，轮抽正式开始。在检视完该些牌之后，每位牌手轮流从中选择一张牌，使得轮抽进行下去。一旦某牌手选择了某张牌并将其与自己其它已抽选的牌放在一起，他便不得再去选择其它的牌。如果牌手没能在给定的时间内选好牌，则由比赛工作人员代替该位牌手选择该包牌中「最老」的那张牌（在桌面上停留时间最长的牌）

从展示在桌面上的牌中第一个进行轮抽的牌手称为「主动牌手」。该次轮抽中第一名打开包补充包的牌手便是第一位主动牌手。第一位主动牌手由比赛工作人员指定。在同一组补充包中，同桌的每一位牌手都会轮流担任一次主动牌手。主动牌手一职依照 U 形顺序轮换：第一和第三包补充包时轮换方向为顺时针，第二包时方向为逆时针。某一组中最后一位打开补充包的牌手，将会是下一组第一位打开补充包的牌手。

轮抽顺序同样依照 U 字形进行移动：第一和第三包时移动方向为顺时针，第二包时方向为逆时针，从主动牌手开始，绕桌让各位牌手依次抽选一张牌。本组的最后一位牌手连续选择两张牌，之后轮抽继续，方向倒转，向开始轮抽之牌手的方向移动。如果桌面上还有牌，则第一位轮抽的牌手选择两张牌，且轮抽方向再次倒转，轮抽继续进行。

*示例：甲队和乙队围着桌子就座，依顺时针顺序，牌手的编号依次为 1A-1B-1C-2A-2B-2C。乙队赢得了掷硬币，并且乙队的队员决定让甲队先来选牌。第一包的主动牌手是 1B。牌手 1B 打开了他的第一个补充包并把牌面朝上地放在了牌手 1B 面前。经过了 20 秒的检视时间之后，轮抽的顺序如下所示：*

- |               |              |              |
|---------------|--------------|--------------|
| • 牌手 1B—第 1 张 | 牌手 1A—第 6 张  | 牌手 1C—第 11 张 |
| • 牌手 1C—第 2 张 | 牌手 1A—第 7 张  | 牌手 1B—第 12 张 |
| • 牌手 2A—第 3 张 | 牌手 2C—第 8 张  | 牌手 1B—第 13 张 |
| • 牌手 2B—第 4 张 | 牌手 2B—第 9 张  | 牌手 1C—第 14 张 |
| • 牌手 2C—第 5 张 | 牌手 2A—第 10 张 | 牌手 2A—第 15 张 |

在进行选牌的过程中，每位牌手都必须展示他自当前包中最近抽到的那张牌。在其余时间里，牌手可以选择让自己已选牌堆中顶上那张牌以面朝上的方式放着，或是让所有牌都面朝下的方式放着。在轮抽进行的过程中，以及比赛工作人员指明的时间内，牌手不得检视自己在轮抽中所选的牌。

## 8.6 团队现开赛

为个人限制赛制订的所有规则（第 7 节），均适用于团队现开赛，但下列事项除外。

每一支队伍所得到的产品组合必须一样。例如，如果某支队伍得到了十二包 *万智牌：起源* 的补充包，那么其他的队伍一定也是得到十二包 *万智牌：起源* 的补充包。

在此建议，双人团队赛中，发给每支队伍八包补充包；三人团队赛中，发给每支队伍十二包补充包。关于当前环境下所推荐的产品构成，请参见附录 D。

在构组套牌时，所有的牌都必须有相对应的指定牌手在其套牌和备牌中使用之，且在该次比赛进行期间，属于某位牌手的套牌及备牌不得转交给其他牌手来使用。（牌手之间并不共享主牌或备牌里面的牌。）在不使用套牌登记表的「一般」级别比赛当中，牌手可与自己牌池中的牌交换，但是只能在两局之间进行。

## 9. 双头巨人赛规则

### 9.1 对局结构

双头巨人赛的对局包含有一盘游戏。两支队伍的所有牌手共同进行一盘游戏。

结果为平局的游戏（即没有胜利者的游戏）并不会记入此处所谓的「一盘游戏」之中。只要尚在规定的对局时限之内，双方就需继续进行比赛，直到决出有一支队伍为胜利者为止。

### 9.2 交流规则

队员可随时互相交流。

### 9.3 先手规则

通过随机的方式，决出一支队伍来选择是否要为先手。须在该队伍所有牌手看到自己手牌之前选择是否先手。如果在做出选择之前，队伍中有牌手看到了自己的手牌，则认为该队伍是先手。先手的队伍略过其首回合的抓牌步骤。

### 9.4 游戏前程序

1. 一支队伍中的两位牌手决定何者为主要牌手，何者为次要牌手。就座时，每支队伍的主要牌手应坐在其队友的右手边。在每一局开始之前，每支队伍都能重新选择主要和次要牌手。
2. 牌手洗自己的套牌。
3. 双方牌手将套牌交给对手来再次洗牌。
4. 如果还未决定，相关团队应于此时决定先手还是后手（参见第 9.3 节）。
5. 每位牌手抓七张牌。牌手可选择先将该些牌以面朝下的方式发到桌面上。
6. 每位牌手依照回合顺序来决定是否要再调度。（双头巨人赛中再调度的规则可于《万智牌完整规则》规则 103.4c 中找到。）

一旦再调度完成，游戏便可开始。

### 9.5 双头巨人构组赛规则

双头巨人构组赛使用「套牌联合构组规则」（请参见第 8.4 节）。

除了在不同的赛制中被禁用的其他牌之外，下列的牌在所有的双头巨人构组赛中（特选、薪传、近代以及环境构组）均禁用：

- 入圣空民伟代/Erayo, Soratami Ascendant

在双头巨人构组赛中不得使用备牌。

### 9.6 双头巨人限制赛规则

除下列所述各条外，其余为限制赛所制定的规则（第 7 节）皆适用。

在此建议，双头巨人现开赛中，发给每支队伍八包补充包；双头巨人轮抽赛中，发给每支队伍六包补充包。关于当前环境下所推荐的产品构成，请参见附录 D。

未在队伍的主牌中使用的牌，均视作两位牌手的共用备牌，双方皆可使用此备牌。

## 9.7 双头巨人补充包轮抽赛

队伍（而非牌手）会随机分配到各个轮抽圈（称作轮抽组）中。每个轮抽组的队伍数由主审所斟酌，应大略相同。同一队的队员并肩而坐。之后比赛工作人员便将同样的补充包组成分发给该轮抽组中的每支队伍。

在打开各自手中的第一包补充包并完成计算包内牌数的工作之后，每支队伍从中选取两张牌，然后将剩余的牌以面朝下的方式传给左手边的队伍。已选取的牌可分作一堆或两堆来放。已选取的牌并不是指定给特定的牌手来使用；而是构成两位牌手共用牌池的一部分，牌手利用该牌池来构组各自使用的套牌。已打开的补充包绕着轮抽组依次传递～每支队伍在每次传递前都会从中拿走两张牌～直至所有牌都已轮抽完毕为止。

在进行第二包的轮抽时，轮抽方向如常进行反向。因此，总体的轮抽方向是左-右-左-右-左-右。

## 10. 认证规则

### 10.1 参赛人数下限

可获认证为积分赛的比赛之参赛人数下限如下所述：

- 在个人赛中，至少须有八（8）位牌手参赛。
- 在团队赛和双头巨人赛中，至少须有四（4）支队伍参赛。

若参赛人数未达下限，该比赛便不再属于 DCI 认证的比赛，其成绩也不会提供鹏洛客积分。若某个 DCI 认证的比赛未达参赛人数下限，其主办人必须将该比赛回报为「未举办（Did Not Occur）」。

### 10.2 对局数量

若要将比赛认证为积分赛，则所要求的局数下限如下所述：

- 在个人赛中，至少进行三（3）局对局。
- 在团队赛和双头巨人赛中，至少进行两（2）局对局。

若对局数量未达下限，该比赛便不再属于 DCI 认证的比赛，其成绩也不会提供鹏洛客积分。若某个 DCI 认证的积分赛未达参赛人数下限，其主办人必须将该比赛回报为「未举办（Did Not Occur）」。

本次比赛所需要进行的对局数量应在第一局开始之时或之前宣布；一旦宣布了相关事宜，便不得再更改。主办人可改为宣布一个非特定数目的局数，并附上结束比赛的特定条件。举例来说，在一场有 20 位牌手参加的比赛中，可宣布只要没有牌手在四局对局后取得四局胜利，就需进行五局对局。

在使用瑞士式交叉赛程的比赛中所推荐的局数可在附录 E 中找到。

### 10.3 只对受邀牌手开放的比赛

只对受邀牌手开放的比赛对于牌手的参赛有额外的资格要求。重要比赛的邀请名单之确定于《万智牌重要比赛邀请方针》中详述。比赛主办人可以如常举办并认证非重要的邀请赛，但需认证为 WPN 重要赛事。

### 10.4 配对算法

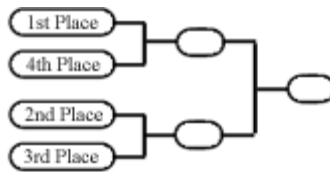
除非宣布了其他配对方案，否则都认为所举办的比赛遵从瑞士式交叉赛程的配对算法。某些比赛可在瑞士式对局结束之后接着进行在头 2、4、8（或其他数字）位牌手之间进行单淘汰决赛的对局。在补充包轮抽赛制中，瑞士式交叉赛程配对算法依第 7.6 节中所述进行了修正。

对于需进行单淘汰决赛的构组赛制比赛（或未在决赛中进行补充包轮抽的现开赛制比赛）而言，在此建议根据瑞士式对局末的最终排名来为参加决赛的牌手进行配对。

如决赛有 8 位牌手参加，则第 1 名牌手对上第 8 名，第 2 名对上第 7 名，第 3 名对上第 6 名，第 4 名对上第 5 名。第 1 名与第 8 名比赛的胜者将在次局与第 4 名和第 5 名比赛的胜者交手。第 2 名与第 7 名比赛的胜者将在次局与第 3 名和第 6 名比赛的胜者交手。这两场对局的胜者将在决赛的最后一局对阵。

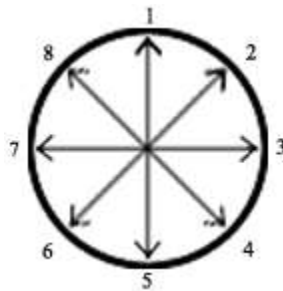


对于有 4 位牌手参加的决赛而言，第 1 名牌手与第 4 名牌手对阵，第 2 名牌手与第 3 名牌手对阵。这两场对局的胜者将在决赛的最后一局对阵。



对于决赛采用单淘汰补充包轮抽的限制赛制比赛而言，在此建议决赛一律由 8 位牌手参加，且依照下文叙述的方式进行。

使用随机方式将牌手安排在轮抽桌边依次就坐，进行轮抽。



在轮抽结束后，座号为 1 的牌手与座号为 5 的牌手进行对局，座号为 2 的牌手与座号为 6 的牌手进行对局，座号为 3 的牌手与座号为 7 的牌手进行对局，座号为 4 的牌手与座号为 8 的牌手进行对局。座号 1/5 对局的胜者与座号 3/7 对局的胜者在决赛次局对阵。座号 2/6 对局的胜者与座号 4/8 对局的胜者在决赛次局对阵。这两场对局的胜者将在决赛的最后一局对阵。





在大多数重要比赛中，必须执行上述决赛程序，比赛不得选择不进行决赛。

下列比赛属于重要比赛：**万智牌**世界冠军赛、实体**万智牌**传奇锦标赛、区域专业资格赛、区域最后机会资格赛、实体**万智牌**传奇资格赛、大奖赛、专业资格赛、WPN 顶级比赛、WPN 顶级资格赛。

例外：在万智节会场举行的大奖预选赛和实体**万智牌**传奇资格赛具有特殊的赛事结构。参加在万智节会场举办的大奖预选赛和实体**万智牌**传奇资格赛的牌手应参阅相应万智节的赛事说明，以了解此类赛事的具体赛事结构。

## 附录 A～与过往版本之间的更动

本附录只会反映本份文档与此前一份文档之间的更动。

### 2019年1月21日

**整体：**依实际状况对赛事类型名称进行增添删改。

**引言：**既定更新将在售前赛后的周一发布。

**2.5：**如果在牌手让过回合后才时间终了，则对手的回合是第 0 回合。

**2.7：**现于特定重要赛事限制赛制的八强期间也会让牌手互看牌表。

**4.4：**添加了处理维系重复动作之决定的处理指引

**5.2：**现不要求向比赛工作人员报告贿赂。同时禁止索贿。

**6.4：**禁用 1 张牌。

**8.4：**更新说明，厘清只能在两局之间更换备牌。

### 2018年10月5日

**整体：**统一使用「套牌构组」此术语。

**第 1.4 节：**现允许在一般级别执法严格度赛制中限制参赛年龄。

**第 2.3 节：**厘清再调度流程。

**第 3.4 节：**更清楚说明何时能为列表牌制作代牌。

**第 3.7 节：**新增效忠拉尼卡系列。

**第 4.2 节：**为进一步厘清赛事行事简化说明，对部分非功能性用语进行修正。

**第 4.2 节：**刺探比照占卜进行处理。

**第 4.8 节：**新增章节，就是否允许牌手撤回行动给予裁判指引。

**第 6.3 节：**新增效忠拉尼卡系列。

**第 6.4 节：**新增效忠拉尼卡系列。

**第 8.4 节：**在实行「套牌联合构组规则」的情况下，只有一副套牌能够使用注明「在套牌中之数量不受限制」的牌张（例如无情鼠群）。

**附录 D：**新增效忠拉尼卡系列。

**附录 F：**移除大奖预选赛可采用不同执法严格度的说明。

## 附录 B～时间限制

对局最少时间限制**规定**为 40 分钟。

以下是比赛中每一局对局的**建议**时间限制：

- 构组赛及限制赛～50 分钟
- 单淘汰的四分之一决赛或半决赛～90 分钟
- 单淘汰决赛～无时间限制

以下是限制赛中的**建议**时间限制：

- 现开～套牌登记 20 分钟，套牌构组 30 分钟。对于在新系列发售当周周末举办的现开赛事，建议多增加 15 分钟套牌构组时间。
- 轮抽～套牌登记及构组共 25 分钟。
- 团队现开～套牌登记 20 分钟，套牌构组 60 分钟。对于在新系列发售当周周末举办的现开赛事，建议多增加 15 分钟套牌构组时间。
- 团队轮抽～套牌构组及登记共 40 分钟。
- 双头巨人现开～套牌登记 20 分钟，套牌构组 60 分钟。对于在新系列发售当周周末举办的现开赛事，建议多增加 15 分钟套牌构组时间。
- 双头巨人轮抽～套牌构组及登记共 40 分钟。

主审对比赛中的时间限制有最终决定权。如果比赛所使用的时间限制与这些建议有异，则须在比赛登记报名之前及进行报名登记时进行宣告。

**万智牌**重要比赛的时间限制可能会与上述不同。这些不同的时间限制可以在该场比赛或该系列比赛的说明资料上面找到。

在计时进行的局次中，牌手必须等待正式计时开始之后再开始进行各自的对局。

### 补充包轮抽的时间限制

进行个人补充包轮抽时，每一次选牌的默认时间限制如下表所示：

补充包剩余牌张数量	可使用时间
15 张牌	40 秒
14 张牌	40 秒
13 张牌	35 秒
12 张牌	30 秒
11 张牌	25 秒
10 张牌	25 秒
9 张牌	20 秒
8 张牌	20 秒
7 张牌	15 秒
6 张牌	10 秒
5 张牌	10 秒
4 张牌	5 秒
3 张牌	5 秒
2 张牌	5 秒
1 张牌	无

第一包补充包之后供检视的时间为 60 秒。之后每次检视之时限增加 30 秒。

### 罗彻斯特轮抽的时间限制

在每包补充包被放在桌面上之后，到选取第一张牌之前，有 20 秒的检视时间。牌手各有 5 秒钟的时候来进行每次的选牌。

## 双头巨人轮抽的时间限制

在双头巨人补充包轮抽中，每一次选牌的默认时间限制如下表所示：

补充包剩余牌张数量		
15 张牌的补充包	14 张牌的补充包	可使用时间
15	14	50 秒
13	12	45 秒
11	10	40 秒
9	8	30 秒
7	6	20 秒
5	4	10 秒
3	-	5 秒
1	2	无

此外，在两包补充包之间，牌手们有 60 秒的时间来检视自己已选择的牌。

## 附录 C~平分处理释疑

### 局分

牌手每赢得一局对局便获得 3 个局分，输了得 0 分，平手得 1 分。获得轮空的牌手视作赢得了该局对局。

- 若牌手成绩为 6-2-0（胜-负-平）。该牌手的局分便为 18 分（ $6*3, 2*0, 0*1$ ）。
- 若牌手的比赛成绩为 4-2-2。该牌手的局分为 14 分（ $4*3, 2*0, 2*1$ ）。

### 盘分

盘分与局分类似，牌手每赢得一盘游戏便获得 3 个盘分，平手得 1 分，输了得 0 分。未进行完的游戏视作平局。未进行的游戏算 0 分。

- 若牌手以 2-0-0 赢得了一局对局，则在该局中，她获得了 6 个盘分，而对手获得了 0 个盘分。
- 若牌手以 2-1-0 赢得了一局对局，则在该局中，她获得了 6 个盘分，而对手获得了 3 个盘分。
- 若牌手以 2-0-1 赢得了一局对局，则在该局中，他获得了 7 个盘分，而对手获得了 1 个盘分。

### 局胜率

牌手的局胜率计算公式如下：用牌手的总对局积分除以在该些对局中所能够获得的总局分（通常为 3 乘以所进行过的对局数），取所得结果与 0.33 之间较大者。规定 0.33 此最低局胜率值有助于降低表现欠佳的牌手对于其对手局胜率计算及比较方面的影响。

示例：

在一场共有八局的比赛当中，三位牌手的成绩如下表所示，只有第一位牌手参加了所有局次的比赛：

比赛成绩	局分	进行过的局数	局胜率
5-2-1	16	8	$16/(8*3) = 0.667$
1-3-0, 后退出比赛	3	4	$3/(4*3) = 0.25$ , 因此使用 0.33
3-2-0, 其中包括首局的轮空, 之后退出比赛	9	5	$9/(5*3) = 0.60$

### 盘胜率

与局胜率的计算方法类似，牌手的局胜率计算方法如下：用牌手获得的总盘分除以可能获得的总盘分（通常为 3 乘以与该牌手进行过的盘数）。同样的，若实际计算出来的盘胜率低于 0.33，则改为使用 0.33。

示例:

在一场共有四局的比赛中，两位牌手游戏成绩如下表所示:

每局游戏成绩	盘分	进行过的盘数	盘胜率
<ul style="list-style-type: none"><li>• 第一局: 2胜 (6个盘分)</li><li>• 第二局: 2胜 1负 (6个盘分)</li><li>• 第三局: 1胜 2负 (3个盘分)</li><li>• 第四局: 2胜 (6个盘分)</li></ul>	21	10	$21/(3*10) = 0.70$
<ul style="list-style-type: none"><li>• 第一局: 1胜 2负 (3个盘分)</li><li>• 第二局: 1胜 2负 (3个盘分)</li><li>• 第三局: 2负 (0个盘分)</li><li>• 第四局: 1胜 2负 (3个盘分)</li></ul>	9	11	$9/(3*11) = 0.27$ , 因此使用 0.33

### 对手局胜率

牌手的对手局胜率为该牌手所较量过的对手之局胜率的平均值 (不计该牌手获得轮空的局次)。每位对手的局胜率均系根据前述定义之局胜率计算方式进行计算。

示例:

某牌手在一场八局的比赛中的成绩为 6-2-0。她的对手的对局成绩分别为: 4-4-0, 7-1-0, 1-3-1, 3-3-1, 6-2-0, 5-2-1, 4-3-1, 及 6-1-1, 因此, 她的对手局胜率为:

$$\frac{\frac{12}{24} + \frac{21}{24} + \frac{4}{15} + \frac{10}{21} + \frac{18}{24} + \frac{16}{24} + \frac{13}{24} + \frac{19}{24}}{8 \text{ 位对手}}$$

转换为小数表示, 可得:

$$\frac{0.50 + 0.88 + 0.33(\text{原为 } 0.27) + 0.48 + 0.75 + 0.67 + 0.54 + 0.79}{8}$$

将个人的局胜率相加, 可得:

$$\frac{4.94}{8}$$

该牌手的对手局胜率为 0.62。

- 在同一场比赛中，另一位牌手的成绩为 6-2-0。他的对手的成绩依次为：轮空，7-1-0，1-3-1，3-3-1，6-2-0，5-2-1，4-3-1，及 6-1-1，因此，他的对手的局胜率为：

$$\frac{0.88 + 0.33 \text{ (原为 0.27)} + 0.48 + 0.75 + 0.67 + 0.54 + 0.79}{7}$$

将个人的局胜率相加，该公式变为：

$$\frac{4.44}{7}$$

该牌手的对手局胜率为 0.63。

### 对手盘胜率

与对手局胜率类似，牌手的对手盘胜率即是该牌手所有对手的盘胜率之平均值。并且，与计算对手局胜率时的处理相同，每位对手盘胜率的最小值为 0.33。

### 轮空

当一位牌手获得某一局的轮空时，视作该牌手以 2-0 赢得了该局游戏。

因此，该牌手获得 3 个对局积分和 6 个游戏积分。牌手获得轮空的局次不参与该牌手之对手局胜率及对手盘胜率的计算。



## 附录 D～限制赛中推荐的补充包构成

注：重要赛事比赛必须使用下列的补充包构成。

在**烽火拉尼卡**的限制赛中，推荐使用的补充包构成如下（2018年10月5日起至2019年1月24日止）：

- 个人现开赛～6包**烽火拉尼卡**（每位牌手）
- 个人补充包轮抽赛或团队罗彻斯特轮抽赛～3包**烽火拉尼卡**（每位牌手）
- 三人团队现开赛～12包**烽火拉尼卡**（每支队伍）
- 双头巨人现开赛～8包**烽火拉尼卡**（每支队伍）
- 双头巨人补充包轮抽赛～6包**烽火拉尼卡**（每支队伍）

在**效忠拉尼卡**的限制赛中，推荐使用的补充包构成如下（2019年1月25日起）：

- 个人现开赛～6包**效忠拉尼卡**（每位牌手）
- 个人补充包轮抽赛或团队罗彻斯特轮抽赛～3包**效忠拉尼卡**（每位牌手）
- 三人团队现开赛～12包**效忠拉尼卡**（每支队伍）
- 双头巨人现开赛～8包**效忠拉尼卡**（每支队伍）
- 双头巨人补充包轮抽赛～6包**效忠拉尼卡**（每支队伍）

## 附录 E~瑞士式比赛中推荐进行的局数

下表所示的瑞士式局数通常是重要比赛（例如区域专业资格赛和区域最后机会资格赛）中规定需要进行的局数。经比赛主办人的斟酌后也可以在非重要比赛中使用。

在万智节会场举行的大奖预选赛和实体**万智牌**传奇资格赛具有特殊的赛事结构。参加在万智节会场举行的大奖预选赛和实体**万智牌**传奇资格赛的牌手应参阅相应万智节的赛事说明，以了解此类赛事的具体赛事结构。

牌手数（队伍数）	瑞士式对局	决胜局
4（仅限团队/2HG）	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（若为限制赛制，且决胜局采补充包轮抽） 5（其他赛制）	8强（若为限制赛制，且决胜局采补充包轮抽） 4强（其他赛制）
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

在团队比赛中，为了计算应进行的局数，可将每支队伍视作一位牌手。

对有牌手会获得轮空的比赛而言，在使用上述图表时，应将每位有一局轮空的牌手视作 2 位牌手，每位有两局轮空的牌手视作 4 位牌手，每位有三局轮空的牌手视作 8 位牌手。

## 附录 F~各比赛计划的执法严格度

下表为各比赛计划对应的执法严格度：

比赛计划	执法严格度
Eternal Weekend	竞争
周五认证赛	一般
欢乐日	一般
大奖赛第一天	竞争
大奖赛第二天*	专业
大奖预选赛	竞争
万智牌周末	一般
售前赛	一般
实体万智牌传奇冠军赛	专业
区域专业资格赛	竞争
区域最后机会资格赛	竞争
实体万智牌传奇资格赛	竞争
标准赛对决	一般
世界冠军赛	专业

\* 包括赛事结构中分划至第二天，但实际仍在第一天进行的部分。

所有商标，不论在美国还是在其他国家中，均属于威世智有限公司的财产。©2019 威世智。