



三国智比赛规则

V1.5.2

2016 年 7 月

目录

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 比赛主办人	6
1.6 主审	7
1.7 巡场裁判	7
1.8 记分员	7
1.9 牌手	7
1.10 旁观者	8
2. 比赛的各项机制	9
2.1 对局结构	9
2.2 先手规则	9
2.3 对战前程序	9
2.4 认输对战/对局或约和	9
2.5 对局结束程序	10
2.6 时间延长	10
2.7 套牌登记	10
2.8 套牌检查	11
2.9 做笔记	11
2.10 退出比赛	11
2.11 电子设备	12
2.12 向主审申诉	12

3. 比赛规则	13
3.1 同分处理	13
3.2 赛制	13
3.3 三国智赛事荣誉积分	13
3.4 经认可的牌	14
3.5 代牌	15
3.6 牌的解释	15
3.7 新发售	15
3.8 游戏标记物	15
3.9 洗牌	15
3.10 牌套	16
3.11 有记号的牌	16
3.12 摆放卡牌	17
3.13 备牌	17
4. 沟通交流	18
4.1 牌手之间的沟通	18
4.2 比赛中的行事简化	19
4.3 次序不当的行事顺序	19
5. 比赛违规	20
5.1 作弊	20
5.2 打默契牌及贿赂	20
5.3 赌博	20
5.4 举止违背运动道德	20
5.5 步调迟缓	21
6. 构筑赛规则	22
6.1 套牌构组限制	22
6.2 备牌的使用	22
6.3 构筑赛套牌构组	22

7. 现开赛和轮抽赛规则	24
7.1 套牌构组限制	24
7.2 备牌的使用	24
7.3 限制赛中可用的牌	24
7.4 异常产品	24
7.5 轮抽组的分配	25
7.6 补充包轮抽程序	25
8. 认证规则	26
8.1 各规模比赛人数要求	26
8.2 对局轮数	26
附录 A ~ 与过往版本之间的更动	27
附录 B ~ 时间限制	28
附录 C ~ 比赛排名处理释疑	29
附录 D ~ 三国智赛事府各认证赛制分类	32
附录 E ~ 瑞士式比赛中推荐进行的轮数	37

引言

三国智赛事府是致力于赛事组织的全国性机构。借助本份文档及《三国智比赛违规处理方针》中明确的目标和理念，**三国智赛事府**对相关的规则及方针进行推广，使其付诸于实际，并不断的加深。**三国智赛事府**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。

本份文档的目的在于：规范所有经**三国智赛事府**授权或许可的赛事，以保证赛事的进行符合官方要求。亦在厘清比赛规则、各方责任以及所有**三国智赛事府**赛事应当遵循的行事规程，以确保无论比赛的时间以及地点为如何，牌手都能够得到平等的待遇和享受规范的比赛。

在所有经过**三国智赛事府**授权或许可的赛事中，参与赛事的牌手、主办方以及观众都应互相尊重，平等相待，共同维护赛事的正规进行。

在赛场和对战中的行事应当遵守本规则、《三国智完整规则白皮书》、《三国智比赛规则》以及《三国智比赛违规处理方针》的规则文本及其制定精神，违犯了这些规则，都会受到相应的处罚。

除本规则中内容外，一些赛事的部分细则会由主办方来制定并提请**三国智赛事府**审核通过，这些细则是变化的而非固定的，不同的赛事会因主办方的不同规定而有所区别，牌手在参与一场赛事时，除了遵守**三国智赛事府**公布的赛事规则外，同样应该遵从主办方的细则规定。

关于“执法严格度”的更多信息，请参阅《三国智比赛违规处理方针》。

此文件系定期更新。欲知最新版本，请参见三国智官方网站：<http://www.sanguocard.com>

1. 比赛基本要素

会参与到赛事中的人员都应该遵从本规则关于其身份的相关规定。以保证赛事的正常进行。

1.1 比赛种类

受三国智赛事府认证的比赛可分为两种类型：重要及非重要。“重要”比赛是指由前景文化传播有限责任公司主办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”比赛是指未明确标识为“重要”的比赛。

受三国智赛事府认证的比赛亦须明确执法严格程度，其可分为三种等级：“一般”等级、“竞技”等级和“专业”等级。

三国智赛事府赛制分三种：竞技赛、娱乐赛和新手赛。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。在构筑比赛中，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

前景文化传播有限责任公司保留随时发布三国智赛事府认证的比赛信息的权利（“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。

前景文化传播有限责任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、巡场裁判和记分员统称“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三国智赛事府认证的比赛，唯下列所列举的人员除外：

- 目前被三国智赛事府所停权的人士。
- 目前为三国智赛事府所停权者不得担当比赛工作人员。
- 其他被三国智赛事府或前景文化传播有限责任公司的方针明令禁止参赛的人士。
- 被当地法律、比赛主办人制订的规则，或比赛场馆之管理规定禁止参赛的个人。

- 在前景文化传播有限责任公司工作的人员，含临时职员及合同职员。
- 前景文化传播有限责任公司雇员的直系亲属。
- 自离职之日起不满三十日的原前景文化传播有限责任公司的雇员。原公司雇员在自前景文化传播有限责任公司离职之日起六个月内，不得参加售前现开赛。
- 负责在某一区域履行赛事组织之责的分销（或承担类似职责）公司的特定雇员。
- 被三国智赛事府视作战略商业伙伴的公司的特定员工。
- 参与过某个卡牌系列之测试、评测的人士，及其他对该系列具有可观了解的商业伙伴不得参与该系列的售前现开赛。

任何人都有资格担任比赛的工作人员的职务（比赛主办人、主审、巡场裁判或是记分员），唯下文所列举的人员除外：

- 目前被三国智赛事府所停权的人士。
- 参加当前比赛的人士；但若当前比赛属于明确允许比赛工作人员在行使职责的同时参与比赛之赛事，则不在此限。

若比赛工作人员在某场三国智赛事府认证赛事中担任工作人员的职务，则除非其服务的赛事属于下面列举的几种类型之一，否则比赛工作人员均不得参加该场赛事：

- 店级认证赛
- 售前现开赛
- 其他的非重要三国智赛事
- 在正式的前景文化传播有限责任公司比赛情况说明文档上，特别注明该场比赛之工作人员亦可参赛的赛事

若某场比赛有服务于该赛场之工作人员参加，则该比赛必须以一般等级的执法严格度来举行。若比赛工作人员参加了不属于上述准许列表中的某场比赛，则该场比赛视为无效。比赛工作人员及职员必须公平公正、不含私心地行使职责。

1.5 比赛主办人

比赛主办人负责所有的比赛后勤工作，包括：

- 从三国智赛事府处获取认证编号。
- 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）。
- 将比赛结果上报给三国智赛事府。

除以上内容之外，主办方承担该场赛事最终裁决的重任，当裁判的判罚受到牌手质疑时并提出申诉时，主办方需要对其进行处理，处理的结果将成为此问题的最终处理结果。若牌手对主办方的判决仍有异议，也应在比赛中遵守主办方的判决，在赛事结束后，再向三国智赛事府提出申诉。

1.6 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。在所有的三国智赛事府认证赛中，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。虽然由经三国智赛事府认证的裁判担任主审为佳，但担任主审之人士不需具有三国智赛事府认证的裁判资格。

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。所有的主审共同承担同一份责任，且在分别行使主审职务时具有同样至高无上的权威。

1.7 巡场裁判

对牌手和旁观者而言，他们可向裁判获取自身疑问的解答，召唤裁判来处理非法动作，或请求裁判协助自己完成合理的请求。此类裁判并不需要经过三国智赛事府的认证。

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、牌与牌之间的互动，或是相关卡牌的叙述。在“一般”等级的执法严格度下，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，不得要求由某一名特定的裁判来响应此次呼叫，但可以提出让比赛工作人员来协助翻译的请求。经在场的巡场裁判斟酌，此请求可予以执行。

裁判不得中止比赛以防止非法行动发生，但在发生违规行为，或是为了防止局势发生恶化的情形下，应尽快介入比赛。有关于巡场裁判的职责的更多信息，请参阅《三国智比赛违规处理方针》此份文档。

1.8 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：

- 为每轮对局生成正确的对局配对并准确地输入该轮对局的比赛结果。
- 在与主审协商后，解决所出现的一切记分问题。
- 确保在将要上报给三国智赛事府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。

1.9 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）告知裁判。
- 在发现其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纪录、排名，或积分等方面有出入后，尽快告知三国智赛事府。
- 熟识本文档中包含的规则。

牌手须齐备下列所述各物品以参加比赛：

- 具体的、可辨识的、可靠的方式，以维持和记录游戏信息（衍生物，记分器，纸笔，等等）。
- 由参赛者本人姓名注册的、合法的三国智赛事府会员编号。新牌手可于报名参赛的时候申请三国智赛事府会员资格。（试运行）
- 某些特定赛制所明定的其他必需物品，如构筑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。

未能确实达成以上责任的牌手可能会受到相应的处罚，并由三国智赛事府进行复核。只要前景文化传播有限责任公司与三国智赛事府认定有此必要，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。

1.10 旁观者

旁观者的责任包括：

- 在对局及其他正式比赛部分（如限制赛中的套牌组成阶段，在此阶段中牌手亦须保持安静）保持安静、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，他应尽快提请裁判注意。在“一般”或“竞争”等级的比赛中，允许旁观者请求牌手在其找寻裁判期间暂停对局的进行。在“专业”等级下，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。

2. 比赛的各项机制

三国智赛事府赛事分为构筑赛、限制赛以及特殊赛

2.1 对局结构

一局三国智对局包含有一系列的对战，双方持续进行每盘对战，直到有任何一方赢得了此前宣告的数目之对战为止。结果为平局的对战不算在所要获得胜利的对战数目里面，对局会继续进行，直到决出胜者或该轮时间结束为止。若对局因时间结束而终止，则当时握有最多对战获胜盘数的一方便为该局对局的胜者。

若双方所获得的对战获胜盘数相同，该局对局结果为平局（赛制允许的情况下）。默认情况下，要赢下一局对局所需要的对战获胜盘数为两盘（即 3 盘 2 胜制）。比赛主办人可规定单淘汰决赛阶段中每局对局需要一方赢下至少三盘对局才算胜利（即 5 盘 3 胜制），但此规定须在比赛开始前公布。*对局结果（而不是各盘对战的结果）将送交三国智赛事府，以计算全国积分及排名（试运行）。*

2.2 先手规则

每局对局的第一盘对战由某种随机方式（如投骰子或掷硬币）的胜者决定谁是先手玩家。

在对局中之后的每盘中，上一盘对战的败者获得当盘对战的先手决定权。

在对局的每盘中，先手的牌手跳过他第一个回合开始流程的抓卡步骤。此规则俗称“先手不抓卡”规则。

2.3 对战前程序

下述各步骤（除第 1 条）必须在每盘对战开始前依序执行：

- 1) 双方牌手可以用套牌中的牌交换备牌中的牌（除对局的第 1 盘外）。
- 2) 双方牌手洗自己的套牌。步骤 1 和步骤 2 可重复进行。
- 3) 双方牌手将各自的套牌交给对手再次进行洗牌。此时牌手也需将自己的备牌（若有）交予对手清点数量。
- 4) 确定本盘对战的先后手关系。
- 5) 每位牌手抓 6 张起始牌。牌手可以选择先将这 6 张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重抓手牌。（关于重抓手牌的规则，请参阅《三国智完整规则白皮书》中“规则 103.4.”）

在执行第 1 步至第 3 步所述动作期间，牌手所用的时间不得多于 3 分钟。牌手亦须以合理的耗时完成第 4 步至第 7 步中所述之动作。

一旦所有牌手的对战前程序均进行完毕，便视作双方已开始此盘对战。于主办人规定的该轮对局时间正式开始之前，便可以执行对战前程序。

2.4 认输对战/对局或约和

如果对战或对局尚未完成，则牌手可在该盘对战或该局对局中随时认输或（经双方同意后）握手言和。在出现下列两种情形之一，便视为对局已结束：成绩单已填妥；（若未使用成绩单）有牌手在比赛进程终结后离开了对战桌。直到上述认为对局已结束的时点之前，对战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 2-1-0 的结果上报。约和的对局一律以 0-0-3 的成绩上报。

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“受贿”（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

按照主办方的设定，赛事中会具有时间限制，这包括牌手调整卡组的时间，牌手每个行动权思考并作出决定的时间，一盘对战的时间等等。

如果在确定对局胜者之前，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，游戏继续进行 3 或 4 个玩家回合。若对局时间限制达到时，正在进行的回合是本盘先手玩家的回合，则在此之后，游戏将会再额外进行的 3 个玩家回合；若对局时间限制达到时，正在进行的回合是本盘后手玩家的回合，则在此之后，游戏将会再额外进行 4 个玩家回合。即保证整盘对战先后手玩家所进行的回合总数一致为原则。

在瑞士轮赛制中，在额外进行的回合结束后，根据以下情况确定本盘比赛的胜者：

- 如果存在某位牌手的胜利盘数大于对手的胜利盘数，则他获得本局胜利。
- 如果双方获得了相同的胜利盘数，则该局比赛结果成绩记录为平局。

在淘汰赛中，在额外进行的回合结束后，根据以下情况确定本盘比赛的胜者：

- 如果存在某位牌手的胜利盘数大于对手的胜利盘数，则他获得本局胜利。
- 如果双方获得了相同的胜利盘数且该情况发生在本局比赛的第 3 盘对战后，则比较双方粮草数，粮草数多的一方赢得本盘比赛。若双方粮草数相同，则比赛继续进行，直到双方粮草总数减少，则粮草数先减少的牌手输掉本盘比赛。
- 如果双方获得了相同的胜利盘数且该情况发生在本局比赛的第 1 盘或第 2 盘对战后，则双方牌手进行额外的一盘比赛，该盘比赛双方各进行 2 个玩家回合。在此额外回合过后，比较双方粮草数，粮草数多的一方赢得本盘比赛。若双方粮草数相同，则比赛继续进行，直到双方粮草总数减少，则粮草数先减少的牌手输掉本盘比赛。

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。

2.6 时间延长

若有裁判在本轮尚在计时的情况下暂停对局超过了 1 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 3 分钟的时间。

某些步调缓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”等级的比赛中，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”等级的比赛中要求套牌登记。

在使用到套牌登记表的个人限制赛中，牌手在其上交各自的套牌登记表之前不得与其他牌手及旁观者进行沟通，也不得向他们透露任何非公开信息。

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。一旦套牌登记表的上交过程结束，牌手便不得对其套牌登记表进行修改。

牌手有权在两场对战之间请求查看自己的套牌登记表。如果该请求合乎逻辑，便予执行。

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。然而，在某些历时多日的“专业”等级比赛中，为了抵消一位或更多的牌手可能自场外公开发布（因拓展市场或宣传之需要）的套牌列表中获得之优势，主审可采取自比赛途中某阶段起（通常是在单淘汰决胜轮中）开始分发所有还在进行比赛的牌手之套牌登记表的措施。

2.8 套牌检查

在所有“竞争”或“专业”等级的比赛中都要进行套牌检查，主审亦可选择在“一般”等级的比赛中进行套牌检查。三国智赛事府建议在整个比赛期间，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始手牌（可能会选择重抓手牌），则除非套牌检查的结果会导致“一盘负”判罚的情况外，该牌手所抓的起始手牌应予保留。在套牌检查完成后，牌手不得进行备牌更换，不过如果他们尚未完成对战前程序的话，他们可以继续选择是否重抓手牌。

2.9 做笔记

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。在对战进行的过程当中，牌手不得参考外部笔记。此处所称之“外部笔记”亦包含牌手于当前对局之前的比赛中所作的笔记。

在两盘对战之间，牌手可查阅在此局对局中所记录的简短笔记。牌手不需将该些笔记展示给对手。在下盘对战开始之前，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“步调迟缓”加以处罚。

牌手和旁观者（经授权的媒体除外）不得于轮抽期间或在登记抽到的牌库时进行笔头记录。不过，他们可以在组建套牌的时候做笔记。

2.10 退出比赛

选择退出比赛的牌手必须在下一轮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轮配对后才提出想要退出比赛的牌手会在该轮中被配对。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。

如果牌手在分划赛程之后才退出比赛（例如在三国智全国冠军赛中分划至八强赛之后才退出比赛）则不会有牌手能递补进八强来替代其席位。该牌手的对手该轮获得一个轮空。当赛程分划本身，或是分划后的次轮的配对一经公布或宣布，便视作赛程分划已经完成。

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轮抽或组建的套牌进行参赛的部分，且该牌手未参加该次轮抽或套牌组建，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）。

在限制赛中，在轮抽过程或套牌构组过程与次轮比赛开始之间退出比赛的牌手，若该牌手在该轮比赛中未获轮空，则会记以一局负。

2.11 电子设备

主审可以选择禁止牌手在参赛过程中使用电子设备（例如移动电话、耳机、寻呼机和随声听等）以及让牌手将该些设备调至静音状态。

2.12 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。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。在某些不寻常的情况下，主审可指定另一位裁判作为其代理来做出第二次判决。此时牌手依然保有向主审申述的权利。若牌手对在赛事中主办方的决定有异议，可在赛事结束后向三国智赛事府进行申诉。

3. 比赛规则

3.1 同分处理

在比赛中，会采用局分（对局积分）和盘分（对战积分）来记录牌手的成绩。牌手的数局或数盘的结果表现格式为“胜-负-平”，其中数字表示对应结果比赛的数量。例如：某位牌手整个比赛胜 6 局、负 2 局、平 0 局，其结果表示为“6-2-0”。该牌手在某一局中的对战盘的结果为 2 胜、1 负、0 平，其结果表示为“2-1-0”

比赛中牌手的局分获得方式：局胜积 3 分，局负积 0 分，局平积 1 分

比赛中牌手的盘分获得方式：盘胜积 3 分，盘负积 0 分，盘平积 1 分

在计算牌手排名时，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，数据值越高排名越靠前：

- 1) T：局分
- 2) T1：对手局胜率
- 3) T2：盘胜率
- 4) T3：对手盘胜率

上述同分处理定义可于附录 C 中找到。若某种赛制在每轮对局中只有一盘对战，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

三国智赛事府认证下列赛制，受认证的赛制采用单人赛形式（具体主办要求参阅附录 D～三国智赛事府各认证赛制要求）：

- 竞技赛制
 - 标准构筑赛
 - 现环境赛
 - 全环境赛
- 特殊赛制
 - 售前现开赛
 - 轮抽赛

3.3 三国智赛事荣誉积分

三国智赛事府荣誉积分牌手三国智赛事府荣誉积分和组织者三国智赛事府荣誉积分两类。牌手或组织者会因其参加或举办三国智赛事府所认证的比赛会根据参赛场次、比赛规模以及比赛成绩的不同，获得不同的三国智赛事积分。

三国智赛事荣誉积分分类

- 牌手三国智赛事荣誉积分
 - 生涯积分：记录参赛牌手自参加三国智三国智赛事府认证比赛以来所有的累积荣誉积分
 - 年度积分：记录参赛牌手当年参加三国智三国智赛事府认证比赛获得的年度累积荣誉积分
- 组织者三国智赛事荣誉积分

三国智赛事荣誉积分获取办法

关于三国智赛事府认证比赛规模及奖励，请参见《三国智比赛规则》8.1 各规模赛制人数要求及奖励

● 牌手三国智赛事荣誉积分

牌手参加各类规模三国智赛事认证比赛所获得荣誉积分计算办法为：

牌手所获得三国智赛事荣誉积分=固定三国智赛事荣誉积分（5 分）+比赛名次三国智赛事荣誉积分

比赛名次三国智赛事荣誉积分=比赛规模荣誉积分×名次分配比例

比赛规模荣誉积分=比赛人数×比赛规模系数×10

各类比赛的比赛系数及比赛名次分配比例如下表：

比赛规模	比赛系数	比赛名次分配比例
小型规模	0.4	前 3 名获得，分配比例：3:2:1
一般规模	0.6	前 5 名获得，分配比例：36.6%：25%：18.3%：11.6%：8.3%
中型规模	0.8	前 8 名获得，分配比例：31.4%：22.9%：14.2%：8.5%：[22.8%×(1/4)]
大型规模	1	前 12 名获得，分配比例：26.3%：17%：13%：8.3%：5.8%：29.4%×(1/7)
紫卡规模	1.1	前 16 名获得，分配比例：25%：20%：15%：10%：[15%×(1/4)]：[15%×(1/8)]
橙卡规模	1.3	前 16 名获得，分配比例：25%：20%：15%：10%：[15%×(1/4)]：[15%×(1/8)]
区域规模	1.5	前 16 名获得，分配比例：25%：20%：15%：10%：[15%×(1/4)]：[15%×(1/8)]

3.4 经认可的牌

无论牌面描述是出自特殊系列，补充包，还是用于推广的印次，只要牌手所用的牌符合下列各项情形，便可以在比赛中使用：

- 由前景文化传播有限责任公司出版
- 拥有标准的三国智牌背
- 不属于被前景文化传播有限责任公司宣布召回或作废的卡
- 不属于被三国智赛事府认证为不能用于比赛的卡（如“三国智～纪念～节日卡”）
- 未遭损毁，或未以会被视为标记牌的方式进行过加工
- 属于在相应赛制中所规定的可用牌

部分牌手的卡牌可能会因频繁游戏而产生磨损，这些卡牌同样不被允许用于比赛。若牌手将其装入符合规定的背面不透明卡套中，经由裁判或主办方审核同意后，方可以使用这些卡牌参与比赛。

主审拥有最终决定确定何种牌能在比赛中使用的权利。

3.5 代牌

在某张牌在当前比赛中被意外损毁或遭受过量磨损时（包括遭损毁或具有印刷错误的限制赛用产品），可经主审的判断来使用代牌以代替之。比赛不会为出于故意或疏忽而损毁之牌张提供代牌。

牌手不得制造代牌。当主办方为牌手制造代牌时，将该牌放进此牌手的套牌中。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区域内，便使用原本的牌来替代。若主办方未提供新的卡牌，则该牌手可在裁判和主办方的主持下使用自己的其他一张三国智卡牌成为该卡牌的代卡。

“代牌”此术语同时也指仿冒品或任何非正品的游戏卡牌。在所有三国智赛事府认证的赛事中均禁止使用仿冒牌及其他仿冒游戏用品。制造仿冒品者将会被依法提起诉讼。

3.6 牌的解释

所有三国智卡牌的正面元素皆以三国智官方网站卡库中的版本为所对应的正面元素为标准。若一张卡牌正面元素中的某项内容与三国智官网卡库中的版本不相同，则以官网卡库中的版本为准。

牌手不得利用不同版本卡牌的正面元素中出现的分歧或遗漏来滥用规则。主审是所有正面元素解释的最终裁决者，当发现某张卡牌的正面元素有错误时，他的判决高于三国智官网卡库中的版本标准。

对某张卡牌卡面文字的解释若产生分歧，则由主办方作出的解释为最终解释，牌手若对该解释有异议，可在赛事结束后向三国智赛事府提出申诉。

3.7 新发售

以下的产品将在 2015 年~2016 年间发售。自下述日期起，这些系列便可以在三国智赛事府认证的比赛中使用：

补充包系列：天下-逆箭 2016 年 6 月

在某些限制赛制的比赛中，例如正式举办的售前现开赛，新系列可于上述的日期之前使用。如属于此种情况，则在该场比赛的说明资料之上所列明的所有规则订正，均应适用于本场比赛。

这些日期有可能变动。如有变动，则会公告于三国智官方网站：<http://www.sanguocard.com>

3.8 游戏标记物

牌手可将一些小型物件（如骰子）用作标记物应用在对战中（如标记伤害、回合数等），以提醒自己注意游戏区中的效应。这些标记物不能用来隐瞒在该区域中的牌数，亦不得将该区域的顶牌完全遮盖。

使用标记物的牌手必须使该标记物能清楚表示一切游戏中所要表示的状态，如该谋略是否持续 3 回合。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

在每盘对战开始时或是有指示要求的情况下，牌手必须通过某种交错洗牌或交叉插牌的方式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；调整过后的套牌之内任意部分的牌之排列次序，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。仅是单纯地用分堆洗法来洗牌并不足以达到充分随机。

一旦牌手将自己的套牌随机化后，必须将自己的套牌交给对手。通过这一动作，牌手便表明自己的套牌是合乎规定的及已随机化了的。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；只要裁判判断可行，此要求便予执行。

若在洗牌过程中，有牌手能碰巧看到了该套牌中任意牌张的牌面，则套牌当前的状态会被视作“事前已确定顺序”，必须重新洗牌。

在“竞争”和“专业”等级的比赛之中，玩家必须在每盘开始前洗对手的套牌。在“一般”等级的比赛中，主审也可以在比赛开始时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。如果牌套上有镭射标示或类似的记号，则在把牌装入牌套时，必须使该些记号只能出现在牌面一侧。

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。

“竞技”和“专业”等级的比赛对牌套有专门或额外的限制要求，如：

- 具有背面高度反光的不得使用
- 必须使用牌套
- 事件牌尽可能的使用不同颜色或样式的牌套等。

主审在确定何种牌套可用方面具有最终决定权。

三国智赛事府建议牌手在使用不透明卡套来保护自己的卡牌。

3.11 有记号的牌

在整个比赛过程中，牌手有责任确保自己所使用的牌张和牌套上没有记号。如果一张牌或牌套上具有任何可以无需检视正面即可以认出该张牌的东西，就会被算作“有记号”，这包括刮痕、变色，以及折痕等。

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注意，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，在比赛的过程当中，随着卡牌的使用，卡牌或牌套有可能受到磨损并有可能被视为做了记号。

若某张卡牌因为在对战中因为频繁使用而产生了磨损使得其成为了一张“有记号”的牌，则在裁判的主持下，该牌手可以使用自己备卡中的一张卡作为代卡来使用；若某牌手在赛事中遗失了一张卡，且可证明这张卡确为遗失，则在裁判的支持下，该牌手可使用自己备卡中的一张卡作为代卡来使用。

主审有权判定牌手的套牌中是否含有具记号的卡牌。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轮开始之前更换完毕。

3.12 摆放卡牌

当牌手在对战中将卡牌摆放至桌面上时，若非说明“横置”，则将卡牌以垂直于自己的方式摆放，此要求包括单张或叠放的卡牌，以及营地、墓地、场上等区域中的卡牌。

若要求横置一张卡牌，则将该卡牌旋转 90°，使之平行于控制它的牌手。

3.13 备牌

牌手在每盘对战（除第 1 盘对战）开始前都可以使用自己备卡中的卡替换卡组中的卡，或者将备卡中的卡加入卡组，或者将卡组中的卡移回备卡中。无论牌手如何调整自己的卡组，他都必须保证在对战开始时，他的卡组中卡的数量不得少于 50 张，且他的备卡中卡的数量不得超过 15 张，这两个数字不计入事件卡在內。

备牌中可以加入与主牌中同名且不同编号的将领卡。

每一局新的对战开始前，牌手都必须调整自己的主牌与备牌（如果有），以保证其与登记在案的套牌登记表中主牌及其备牌（如果有的话）原本的内容一致。

在对战中，牌手需要将自己的备卡放在对手可以看到的地方，并且使其与自己在对战中使用的卡有所区别。对战过程中牌手不得随意查看自己的备牌。

牌手有权清点对手备卡的数量。牌手亦有权提请裁判清点对手卡组中卡的数量是否不小于 50 张。

4. 沟通交流

4.1 牌手之间的沟通

在对战中，牌手需要为自己的每一个动作或者决定做出宣告，并确保对战中的其他牌手可以清晰地听到并了解；如果牌手的某个动作或决定需要等待其他牌手做出动作或决定之后才能够做出，那么该牌手必须等待其他牌手做出相应的动作和决定。

对于三国智这么一个包含有虚拟物件及非公开信息的游戏能否成功进行，牌手之间的沟通至关重要。虽然游戏中可以包含有虚张声势的举动，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的表示时何者可为，何者不可为。工作人员及高度竞技性的牌手应明白吓唬与欺诈之间的区别。对此进行规定也符合竞技和竞争性牌手在比赛中的期望。

三国智赛事府的理念是，对游戏规则有更深刻的理解，对当前游戏状态之间之互动有更清晰的觉察，以及在战术计划方面更为优越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、尊敬的态度对待自己的对手。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。

游戏中总共有三类信息：自由、推断，以及私人。

自由信息

自由信息是指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印象的过往游戏行动之详情。
- 在公共区域中物件的名称。
- 卡牌当前所处的性质状态（已横置 / 已倒转）及当前所在区域。
- 牌手的总粮草数，以及当前对局的盘数比分。

推断信息

推断信息是指所有牌手有权获取，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，某一类型的物件出现的总数
- 在公共区域中，物件之上一切未定义为自由信息的特征。
- 与当前比赛有关的游戏规则、比赛方针，以及其他正式信息。

私人信息

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够获取的信息。

- 一切不属于公共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“一般”的执法严格度下，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自由信息，但必须避免协助牌手获取关于游戏状态的推断信息。

4.2 比赛中的行事简化

比赛中的行事简化是牌手用以略过严格要求的游戏行事顺序之某些部分，但无需明确声明略过之部分而采取的一种行动。行事简化使得牌手以一种清晰的步调进行游戏，不必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。大多数比赛中的简化是以双方都能理解的方式，来略过让过一个或多个的行动权的表示；如果有牌手想要做出或使用一种新的简化方式来执行让过任意数目的行动权这一动作，则该牌手必须在进行简化时明确表示最终游戏状态会到达何处。

牌手可以通过解释简化中所提议的行动与其本人的意愿相左之处，或者说明他想要在流程行进过程中的哪个时点采取行动等方式，来中断简化的执行。如果参与对战的牌手因有人使用简化而感到困惑，则它们应该退回到该简化原本开始的时刻，没人会因此受到处罚（不过需要提醒牌手应以更为清晰的方式进行对战）。

牌手不得使用未在之前宣告的比赛简化，也不得通过修改通用的比赛简化而不声明在何处加以改动的方式，来达到在对战中制造混淆局面的目的。

牌手不得要求保有行动权后，不使用此行动权作出行动。如果牌手决定不做事情，要求保有行动权的请求会被撤销，行动权会回到原本拥有行动权的牌手手中。

4.3 次序不当的行事顺序

由于要想准确进行一盘三国智对战十分复杂，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在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，在动作的执行过程中的任何短暂的停顿都是视为所有行动都已完成，行事顺序已执行完毕，对战已前进到该顺序末尾后的适当时点。

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《三国智比赛违规处理方针》做出适当处置。所有取消比赛资格的处罚都将会经由三国智赛事府审核，并可能在审核后给予该牌手进一步的处罚。

5.2 打默契牌及贿赂

牌手做出退出比赛、对战认负或同意约和的决定时，不得以此换取对手给予的任何报酬或奖励，或是受此影响而做出决定。提出给予报酬或奖励提议的举动亦属于禁止行为。除非收到此提议的牌手当即呼叫裁判，否则提出和接受提议的双方牌手都会以同样的违规行为论处。

只要不是用以交换对战或对局的结果，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，且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。但下列情况属于例外：在比赛的单淘汰赛部分中，要参加公告中最后一轮比赛的牌手可如其所意地进行协议，以分配比赛奖品。在这种情况下，其中一位牌手必须同意自比赛中退出。然后牌手会根据最终的名次得到相应的奖励。由于并没有对局产生，所有双方牌手的三国智赛事积分都不会有影响。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。

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。

在只提供现金和未开封的产品作为奖品的比赛中，参加单淘汰轮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，或是单纯为了获取更高的积分排名而继续进行比赛。如果要如此做，必须使仍在参赛的所有牌手都达成此协议。

5.3 赌博

参赛者、比赛工作人员，及旁观者不得以比赛、对局、对战之任何部分本身（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
- 威胁他人
- 与比赛工作人员、牌手或旁观者争论，向其挑衅或是对其进行骚扰。
- 不服从比赛工作人员的指示。

所有违背运动道德的事件，都可能受到三国智赛事府进一步的调查。

5.5 步调迟缓

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步调迟缓的发生；如果可行，此类请求便会被批准。

6. 构筑赛规则

6.1 套牌构组限制

构组的套牌必须包含最少 50 张卡牌。没有套牌张数上限。如果牌手希望使用备牌，则备牌最多只能包含 15 张牌。

同名限制：牌手的套牌中同样名称的卡最多只能有 1 张。没有名称，即卡牌上名称栏为空的卡，在卡组中的数量不受限制，如兵权卡。若卡牌具有卡牌构筑数量限制符号，则根据符号限制数量为准。每位玩家可为每盘游戏准备最多 10 张不同名称的事件卡，事件卡数量不计入卡组中卡的数量。

6.2 备牌的使用

每盘对战开始前都可以使用自己备卡中的卡替换卡组中的卡，或者将备卡中的卡加入卡组，或者将卡组中的卡移回备卡中。无论如何调整自己的牌组，他都必须保证在对战开始时，他的卡组中卡的数量不得少于 50 张，且他的备卡中卡的数量不得超过 15 张，这两个数字不计入事件卡在内。以此法换牌没有张数限制。

6.3 构筑赛套牌构组

下述各系列基础包和补充包可以在构筑赛中使用：

预组包

- 官渡-潮昇预组
- 核心预组

补充包

- 官渡-惊蛰
- 官渡-曜武
- 官渡-潮昇
- 赤壁-卧龙
- 赤壁-流火
- 赤壁-乘云
- 鼎足-踞天

扩展包

- 黄巾之乱-诸侯
- 虎狼围

特殊卡

- 2013 月赛
- 2014 月赛
- 赤壁-卧龙功勋
- 赤壁-流火功勋
- 赤壁-流火嘉奖
- 赤壁-乘云功勋

- 赤壁-乘云嘉奖
- 鼎足-踞天功勋
- 鼎足-踞天嘉奖

下列卡牌在构筑赛中禁止使用：

基础包

- 黄巾之乱

补充包

- 黄巾之乱-虎牢关•天子不臣合包
- 黄巾之乱-戟歿黄沙

特殊卡

- 纪念-节日
- 纪念-展会
- 罕贵卡系列
- 推广包系列

单卡

- 官渡-惊蛰 152 斩颜良诛文丑
- 官渡-曜武 053 伏完
- 官渡-曜武 058 华佗
- 官渡-曜武 120 铸剑为犁
- 官渡-曜武 179 二袁争位
- 官渡-曜武 181 铜圆阵

7. 现开赛和轮抽赛规则

7.1 套牌构组限制

限制赛制的套牌必须至少包含 50 张卡牌。没有套牌张数上限。在限制赛制的比赛中，牌手仍然受同名限制。

7.2 备牌的使用

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。

只要牌组内一直包含有至少 50 张牌，依此法换牌没有张数的限制。

参加无需提交套牌构成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，则须在构建套牌之前将此决定告知所有牌手。此可选规则在“竞争”或“专业”等级的比赛中不可用。

7.3 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。在某些“专业”等级的比赛赛，大奖赛或是全国冠军赛赛事中，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官渡-曜武的补充包，则必须发给所有牌手三包官渡-曜武的补充包。

只有属于所打开的补充包这个系列的牌才能在牌手的套牌当中使用。举例来说，在官渡-曜武现开比赛期间，牌手不得在其套牌中使用属于官渡-曜武游戏牌之外的所有其他牌。由主办方提供的可使用的基本配牌除外，例如基础兵权。

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一个牌池内并随机分配给参赛牌手。牌手只有直到比赛结束或是自己合法地退出比赛之后，才会被视作拥有自己在比赛过程中所得到的牌。

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其他基本配牌。牌手可请求裁判许可自己使用某张牌的一份相同的副本来替换该牌。

如果比赛主办人不提供用于限制赛的基本配牌，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配牌。如果比赛主办人无法提供足够的基本地牌，牌手可以在比赛中使用自己拥有的基本配牌，但必须保证该些基本配牌的状态良好，且其上没有任何记号。

7.4 异常产品

前景文化传播有限责任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套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 轮抽组的分配

在补充包轮抽轮抽赛中，牌手会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。在一般等级的比赛中，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。

在进行轮抽时，牌手不得通过任何方式与他人沟通，或是向他人展示非公开信息，比赛工作人员除外。此规定自轮抽组公布之时即刻生效，持续到牌手上交各自的套牌登记表为止。

7.6 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，并将补充包内有的积分卡、规则叙述卡，以及其他与游戏无关的卡拿出。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的牌、当前补充包的内容，或是自己已抽到的牌，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。牌手不能向轮抽中的其他参赛者发出任何信号，以表示自己选了哪些牌，或是要别人选什么牌。

在“竞争”和“专业”等级的比赛中，牌手和团队不得在两次抽牌之间检视自己已抽到的牌。在一般等级的比赛中，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。主审可以选择禁止检视已抽到的牌此种行为，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。

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，他会被自该次轮抽中停权，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，由一位比赛工作人员代替该名遭停权的牌手，以随机抽牌的方式进行继续进行。

8. 认证规则

8.1 各规模比赛人数要求

三国智赛事府所认证的个规模比赛之参赛人数下限如下所述：

比赛规模	比赛人数要求
小型规模	6~9 人
一般规模	10~15 人
中型规模	16~20 人
大型规模	21~25 人
紫卡规模	26~30 人
橙卡规模	31~35 人
区域规模	36 人以上

若参赛人数未达下限，该比赛便不再属于三国智赛事府认证的比赛，其成绩也不会记入三国智赛事积分当中。若某个三国智赛事府认证的比赛未达参赛人数下限，其承办人必须向三国智赛事府回报该比赛“未举办”。

8.2 对局轮数

三国智赛事府为比赛订立了对局轮数下限，合乎此标准的比赛才会为三国智赛事府所认证并记入牌手的正式积分和排名当中。

比赛中所要求的轮数下限为 3 轮对局。

若对局轮数未达下限，该比赛便不再属于三国智赛事府认证的比赛，其成绩也不会记入三国智赛事积分当中。若某个三国智赛事府

认证的比赛未达参赛人数下限，其主办方必须向三国智赛事府回报该比赛“未举办”。

本次比赛所需要进行的对局轮数应在第一轮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轮数，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 4 轮对局后取得 4 局胜利，就需进行 5 轮对局。

在使用瑞士轮赛程的比赛中所推荐的轮数可在附录 D 中找到。

附录A ~ 与过往版本之间的更动

2016 年 7 月

- 3.7 新发售
- 附录 D ~ 三国智赛事府各认证赛制分类

*****更改观环境和全环境禁卡列表*****

附录B ~ 时间限制

对局最少时间限制规定为 60 分钟。

- 以下是比赛中每一轮对局的建议时间限制：
- 构组赛及限制赛~ 60 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
- 轮抽~套牌登记及构组共 30 分钟

对局的其他时间限制，以下所列时间限制仅做参考使用。对于赛手而言，有必要在以下时间限制内作出合理的操作，牌手亦可参考此时间限制列表对对手的操作进行监督，以便在合理的状况下向裁判请求监督对局；对于裁判而言，在监督对局时，若牌手的操作超过以下时间限制，则裁判有理由按照步调迟缓给与牌手口头提示，亦或是根据牌手就以下时间限制的累犯次数给与合理的判罚，其判罚标准可参考《三国智比赛违规处理方针》“4.3 比赛错误~游戏进行过慢”，情节严重者可参考“6.1 作弊~拖延”

对局程序	时间限制参考
对战前程序	3 分钟
备牌调整	3 分钟
可见卡牌的清点	30 秒
不可见卡牌的清点	5 秒
回合外行动权	15 秒
笔头记录	10 秒

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。

三国智重要赛事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。

在计时进行的对局轮中，牌手必须等待正式计时开始之后再开始进行各自的对局。

附录C ~ 比赛排名处理释疑

在比赛中，会采用局分（对局积分）和盘分（对战积分）来记录牌手的成绩。牌手的数局或数盘的结果表现格式为“胜-负-平”，其中数字表示对应结果比赛的数量。例如：某位牌手整个比赛胜 6 局、负 2 局、平 0 局，其结果表示为“6-2-0”。该牌手在某一局中的对战盘的结果为 2 胜、1 负、0 平，其结果表示为“2-1-0”

比赛中牌手的局分获得方式：局胜积 3 分，局负积 0 分，局平积 1 分

比赛中牌手的盘分获得方式：盘胜积 3 分，盘负积 0 分，盘平积 1 分

在计算牌手排名时，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) T：局分
- 2) T1：对手局胜率
- 3) T2：盘胜率
- 4) T3：对手盘胜率

局分（对局积分）

获得轮空的牌手视作赢得了该局比赛。

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

盘分（对战积分）

未进行完的对战盘视作平。未进行的对战盘算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：用牌手的目前的**局分**除以在该些对局中理论上所能够获得的最大总**局分**（通常为3乘以所进行过的对局数），最终所得的结果与0.33 之间较大者。（确定0.33 这个最低**局胜率**值有助于降低表现欠佳的牌手对于其对手**局胜率**计算及对比方面的影响）。

示例：

比赛成绩	局分	参与的轮数	局胜率
5-2-1	16	8	$16/(8 \times 3) = 0.667$
1-3-0，后退出比赛	3	4	$3/(4 \times 3) = 0.25$ ，因此使用0.33
3-2-0，其中包括首轮的轮空，且之后退出比赛	9	5	$9/(5 \times 3) = 0.60$

盘胜率

与**局胜率**的计算方法类似，牌手的**盘胜率**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 乘以与该牌手参加了的对战数）。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：

- 在一场四轮的比赛，两位牌手（牌手A和牌手B）对战成绩如下表所示：

牌手	每局对战成绩	盘分	进行过的总盘数	盘胜率
A	• 第一轮：2 胜（6 个对战积分）	21	10	$21/(3 \times 10) = 0.70$

	• 第二轮：2 胜1 负（6 个对战积分） • 第三轮：1 胜2 负（3 个对战积分） • 第四轮：2 胜（6 个对战积分）			
B	• 第一轮：1 胜2 负（3 个对战积分） • 第二轮：1 胜2 负（3 个对战积分） • 第三轮：2 负（0 个对战积分） • 第四轮：1 胜2 负（3 个对战积分）	9	11	$9/(3 \times 11) = 0.27$ ，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轮数）。在计算每位单独对手的**局胜率**时，使用前述定义的**局胜率**计算方式。

示例：

- 某牌手A在一场八轮的比赛中的成绩为6-2-0。

牌手A各轮对手的对局成绩分别为：

第1轮对手：4-4-0，第2轮对手：7-1-0，第3轮对手：1-3-1，第4轮对手：3-3-1，

第5轮对手：6-2-0，第6轮对手：5-2-1，第7轮对手：4-3-1，第8轮对手：6-1-1，

因此，她的**对手局胜率**为：

$(12/24 + 21/24 + 4/15 + 10/21 + 18/24 + 16/24 + 13/24 + 19/24)/8$ 位对手

转换为小数表示，该公式变为：

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

将个人的**局胜率**相加，该公式变为：

$4.94/8$

此牌手的**对手局胜率**为0.62。

- 在同一场比赛中，另一位牌手B的成绩为6-2-0。

牌手B各轮对手的对局成绩分别为：

第1轮对手：无（即牌手B第1轮轮空），第2轮对手：7-1-0，第3轮对手：1-3-1，第4轮对手：3-3-1，

第5轮对手：6-2-0，第6轮对手：5-2-1，第7轮对手：4-3-1，第8轮对手：6-1-1，

因此，他的**对手局胜率**为：

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

将个人的**局胜率**相加，该公式变为：

$4.44/7$

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轮的轮空时，视作该牌手以2-0 赢得了该轮对战。



因此，该牌手获得3 个对局积分和6 个对战积分。

牌手获得轮空的那一轮不参与该牌手的对手局胜率及对手盘胜率的计算。

附录D ~ 三国智赛事府各认证赛制分类

竞技赛制

➤ 标准构筑赛

标准构筑赛制中主卡和备卡的构筑规则如下：

- 主卡卡组卡牌张数最少 50 张，不设上限
- 遵循“同名卡牌构筑限制规则”，即在主卡和备卡中，具有相同中文名称的卡牌，最多只能包含 1 张。但具有相同中文名称、同时具有卡牌构筑数量限制符号、且编号相同的卡牌，总数量不得超过卡牌构筑数量限制符号中所标识的数目。
- 备卡卡组卡牌张数不超过 15 张
- 备卡中可以加入与主卡中文名称相同但版本编号不同的将领卡。
- 事件卡张数不计入卡组的卡牌张数，可最多准备 10 张事件卡。事件卡组没有备卡。

- 现环境赛

在**现环境赛**中下述各系列卡牌**可用于构筑赛**：(自 2016 年 1 月)

【基础包】	【补充包】		【扩展包】	【赏金包】	【特殊卡】	
● 决战官渡	● 赤壁-卧龙	● 天下-承命	● 十八镇诸侯	● 烈将传	● 2013 月赛卡	● 天下系列功勋卡
● 群侯&乱贼	● 赤壁-流火	● 天下-致远	● 虎狼围	● 烽烟破	● 2014 月赛卡	● 天下系列奖誉卡
【预组包】	● 赤壁-乘云	● 天下-逆箭			● 2013 国赛卡	
● 2014 核心预组	● 鼎足-踞天				● 2014 国赛卡	
● 2015 核心预组	● 鼎足-争锋				● 赤壁系列功勋卡	
	● 鼎足-归神				● 赤壁系列嘉奖卡	
					● 鼎足系列功勋卡	
					● 鼎足系列嘉奖卡	

在**现环境赛**中下述各系列卡牌**禁止用于构筑赛**：(自 2016 年 4 月)

【补充包】			【特殊卡】
● 2014核心预组	● 鼎足-踞天	● 天下-承命	● 纪念-节日
019 献帝	038 顾雍	040 陈宫	● 纪念-展会

- 全环境赛

在**现环境赛**中下述各系列卡牌**可用于构筑赛**：(自 2016 年 1 月)

【基础包】	【补充包】		【扩展包】	【赏金包】	【特殊卡】	
● 黄巾之乱-基础包	● 黄巾之乱	● 鼎足-踞天	● 十八镇诸侯	● 烈将传	● 2013 月赛卡	● 天下系列功勋卡
● 决战官渡	● 官渡-惊蛰	● 鼎足-争锋	● 虎狼围	● 烽烟破	● 2014 月赛卡	● 天下系列奖誉卡
● 群侯&乱贼	● 官渡-曜武	● 鼎足-归神			● 2013 国赛卡	
【预组包】	● 官渡-潮昇	● 天下-承命			● 2014 国赛卡	
● 官渡-潮昇预组	● 赤壁-卧龙	● 天下-致远			● 赤壁系列功勋卡	
● 2014 核心预组	● 赤壁-流火	● 天下-逆箭			● 赤壁系列嘉奖卡	
● 2015 核心预组	● 赤壁-乘云				● 鼎足系列功勋卡	
					● 鼎足系列嘉奖卡	

在**现环境赛**中下述各系列卡牌**禁止用于构筑赛**:(自2016年4月)

【补充包】							
● 黄巾之乱			● 2014 核心预组	● 官渡-惊蛰	● 赤壁-卧龙	● 鼎足-踞天	● 天下-承命
001 张角	217 李代桃僵	277 将计就计	019 献帝	090 张昭	025 蒋济	038 顾雍	040 陈宫
038 献帝	218 巫蛊之术	278 洞悉先机	055 传国玉玺	109 赴义求生	● 赤壁-乘云	139 事与愿违	080 孙邵
041 伏皇后	221 弱肉强食	279 事倍功半	● 2015 核心预组	152 斩颜良诛文丑	013 司马懿	154 望梅止渴	131 不毁之制
049 董承	222 兵临城下	280 从谏如流	024 马谡	181 铜圆阵	059 巩志	● 鼎足-争锋	133 残羹冷炙
053 伍孚	229 临阵脱逃	282 算无遗策	032 受制于人	● 官渡-曜武	087 金祗	120 兴师动众	136 擒贼擒王
075 孙策	230 死士	283 成事在天	【特殊卡】	027 司马朗	161 飞龙乘云	141 厚积薄发	142 赴义求生
156 贾诩	235 驰援	286 深谋远虑	● 纪念-展会	053 伏完		142 孤注一掷	147 愚者千虑
163 蒯越	238 招降纳叛	287 细作	● 罕贵卡系列	058 华佗		● 鼎足-归神	149 不解之仇
190 触机而发	246 取士	314 亡羊补牢	● 推广包系列	120 铸剑为犁		014 于禁	● 天下-致远
193 鉴机识变	248 募兵	316 落井下石	【赏金包】	144 水滴石穿		019 吕常	104 临渊羡鱼
195 使料所及	251 党锢之祸	327 丧心石	● 烽烟破	179 二袁争位		060 孙皎	110 风恬月朗
199 流言	252 止戈为武	330 神算诀	021 临阵脱逃	● 官渡-曜武		069 虞翻	111 否极泰来
202 息事宁人	258 监守自盗	355 温酒斩华雄		152 整军经武		082 吴班	● 天下-逆箭
213 以逸待劳	270 失而复得	357 十常侍乱政				095 马良	056 辛敞
214 引君入瓮	273 乐极生悲	367 立基江东				147 先声夺人	
216 有来无回	275 重施故技	363 袁术称帝				160 筑台募士	

特殊赛制

➤ 现开赛

不包含《天下-致远》版本：

参赛规模以最低 3 盒补充包为下限，各主办方可根据参赛选手情况酌情更改现开赛每位牌手的总牌库数量。

现开赛中牌手的兵权卡和谋略卡可自己准备，但需遵循以下规则：

- 最多 5 张谋略和 5 张特殊兵权卡
- 基础兵权卡和虎符兵权卡的数量不限

现开赛套牌的其他要求均按照《三国智比赛规则》和《三国智完整规则白皮书》中所要求的规则执行。

只包含《天下-致远》版本：

参加比赛的牌手每人现开 40 包，现场构筑，赛手间可自行进行交流

现开赛中牌手的兵权卡和谋略卡可自己准备，但需遵循以下规则：

- 卡组下限 40 张卡牌，其余现开卡均为备卡
- 有名称的卡牌可构筑最多 2 张，有卡组构筑数量限制符号的卡牌均按照符号要求构筑
- 兵权卡的数量不限，相同编号的特殊兵权卡最多构筑 5 张

现开赛套牌的其他要求均按照《三国智比赛规则》和《三国智完整规则白皮书》中所要求的规则执行。

➤ 轮抽赛

不包含《天下-致远》版本：

轮抽所提供的牌库为 6 包补充包，并需遵循以下规则：

- 牌库下限至少为 40 张，轮抽剩下的牌皆为备牌。
- 一套牌中同名的卡牌最多可以构筑最多 2 张，但同名将领仍不能同时在场。
- 轮抽赛中组织者应为牌手提供额外的卧龙版本的特殊兵权卡以及指示物谋略基础兵权卡和虎符兵权卡的数量不限

只包含《天下-致远》版本：

轮抽所提供的牌库为 12 包补充包，并需按照以下规则进行轮抽：

- 参赛的牌手一共进行 3 轮轮抽，每一轮从各自的 12 包轮抽包中选 4 包打开，保证每轮轮抽开始时，每位牌手手中有 20 张卡牌。
- 每位牌手从各自手中的 20 张卡牌中选取 1 张，作为自己随后可能将要构筑的卡牌，然后按照顺时针顺序，将手中剩余的卡牌传给下一位玩家。以此重复，直到每位玩家手中不再有卡牌可以传给下一位玩家，第一轮轮抽结束。
- 第二轮轮抽方法与第一轮相同，唯一不同的是轮抽顺序，以逆时针顺序进行。
- 第三轮轮抽方法和轮抽顺序与第一轮相同。

轮抽赛的卡组构筑

3 轮轮抽结束后，每位牌手会获得由自己选择的共计 60 张卡牌，这便是牌手参与轮抽赛可用于构筑的牌库。

牌手从 60 张的牌库、与组织者提供的兵权卡和谋略卡中选择卡牌进行构筑，最终形成一套不少于 40 张的卡组，剩余卡牌作为自己的备卡，除此之外牌手所构筑的卡组还应遵循以下规则：

- 牌手可以选择使用其他任何版本的各面值基础或虎符兵权，以及《赤壁-卧龙》版本的“指示物特殊兵权”和“指示物谋略”。
- 拥有卡组构筑数量限制符号的卡牌依然按照其本身数量限制进行构筑，而其他卡牌将取消组卡和游戏过程中的“同名限制”规则，改为相同名称，相同编号的卡牌可以构筑 2 张。但己方场上同名将领依然只能最多存在 1 张。己方场上同名谋略可以存在多张。

附录E ~ 瑞士式比赛中推荐进行的轮数

下表所示的瑞士式轮数通常是重要比赛中规定需要进行的轮数。经比赛主办人的斟酌后也可以在非重要比赛中使用。在此包含这份表格仅供参考之用。

牌手数（人）	轮数
8	3
9-16	4
17-32	5
33-64	6
65-128	7
129-226	8
227-409	9
410+	10