

三国智比赛违规处理方针

V1.1.0

2016 年 7 月

目录

引言	3
本文件架构	3
一般定义和原则	4
1. 一般原则	4
1.1 执法严格度的定义	4
1.2 各式处罚之定义	5
1.3 套用罚则	7
1.4 累犯	8
违规	9
2. 卡组错误	9
2.1 卡组错误 ~ 卡组登记表违规	9
2.2 卡组错误 ~ 卡组 / 卡组登记表不相符	10
2.3 卡组错误 ~ 限制赛牌库登记错误	11
2.4 卡组错误 ~ 遗失备牌	12
3. 游戏行动错误	13
3.1 游戏行动错误 ~ 遗漏触发	13
3.2 游戏行动错误 ~ 未展示信息	14
3.3 游戏行动错误 ~ 额外看牌	15
3.4 游戏行动错误 ~ 额外抓牌	16
3.5 游戏行动错误 ~ 游戏开始时不当抓牌	16
3.6 游戏行动错误 ~ 违反游戏规则	17
3.7 游戏行动错误 ~ 未维护游戏状态	18
4. 比赛错误	19
4.1 比赛错误 ~ 迟到	19

4.2	比赛错误 ~ 外来协助	19
4.3	比赛错误 ~ 游戏进行过慢	20
4.4	比赛错误 ~ 未充分随机化	21
4.5	比赛错误 ~ 未遵守公告	22
4.6	比赛错误 ~ 违反轮抓流程	22
4.7	比赛错误 ~ 违反沟通原则	23
4.8	比赛错误 ~ 有记号的牌	23
5.	举止违背运动道德	25
5.1	举止违背运动道德 ~ 轻微	25
5.2	举止违背运动道德 ~ 中度	26
5.3	举止违背运动道德 ~ 不当决定胜利者	26
5.4	举止违背运动道德 ~ 贿赂与赌博	27
5.5	举止违背运动道德 ~ 举止具攻击性	28
5.6	举止违背运动道德 ~ 窃取比赛物品	28
6.	作弊	30
6.1	作弊 ~ 拖延	30
6.2	作弊 ~ 诈骗	错误! 未定义书签。
6.3	作弊 ~ 违反非公开信息原则	31
6.4	作弊 ~ 对比赛物品作手脚	31
附录 A ~	罚则快速查询	33
附录 B ~	与过往版本之间的更动	35
附录 C ~	重要赛事的执法严格度	36

引言

三国智比赛违规处理方针是用来在比赛发生违规事件时，提供裁判适当的罚则与处理程序，并阐述其背后的原理。此类罚则是用来保护牌手免于犯下潜在的错误，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。

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 2-6 节）。违规会区分为一些主分类（例如游戏动作错误、举止违背运动道德，以及作弊），以及为特定违规进一步区分副分类。虽然某些违规可以属于某个更常见的副分类，但由于以下原因而将它们独立出来：

SEC 能判定以此获得显著优势的可能性（例如额外抓牌）。

修正该违规的处理流程与该违规主分类的基本原则有所不同（例如额外看牌）。

SEC 希望追踪特定牌手在数次比赛间累犯的违规（例如有记号的牌～有特定模式）。

SEC 希望厘清当累犯时是否要加重罚则（例如有记号的牌～没有特定模式）。

欲知本文件中一些特别用语的定义，请参见《三国智比赛规则》。

此文件系定期更新。欲知最新版本，请参阅三国智官方网站：<http://www.sanguocard.com/>

一般定义和原则

1. 一般原则

比赛的裁判是中立的裁决者，也是政策与规则的执法者。除非发生违规的事情、裁判相信可能已发生违规事情、某牌手抱持着顾虑或是疑问，或是为了防止局势更加恶化，否则裁判不该介入比赛。裁判并非得不让错误发生，而是该处理已发生的规则问题，处罚那些违反规则 and 政策的牌手，并以身体力行和交际手腕来倡导公平的比赛和运动道德。为避免或预防游戏之外的错误发生，裁判可以介入。

以该场比赛的执法严格度为基准，所有牌手都会受到平等的对待。对某牌手过去作为的认知，并不会影响对违规的认定或是罚则的采用，但是有可能影响调查的方式。比赛的执法严格度界定了此比赛预期参赛牌手对于规则 and 政策的了解程度，以及游戏的技术水准。

若因某牌手曾经参加过专业等级的比赛，就以不同的态度对待他的话，便表示没有让每个牌手都有相同的标准，进而造成依裁判对牌手背景熟悉与否而做出不一致的规则解释。专业牌手参与“一般”等级的比赛时，不该被认定是以高水平的技术来对抗经验较少且对规则不熟的牌手。

处罚的目的是为了避免牌手在往后犯下类似的错误。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。

对违规的处罚严重程度会依以下的因素来做区分：

滥用的可能性（或是行为曝光的风险）。

该比赛的执法严格度。

该牌手在此比赛中累犯。

在发现、调查和解决的过程中，此问题造成的干扰多寡（对时间和对人的影响）。

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。一般来说，重大且特殊的状况很少见（如桌子垮掉、补充包内含其它系列的牌等）。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。

裁判的举止应该以协助牌手为出发点，并维持比赛的统一与公平。应该鼓励牌手尽量多利用裁判，需要请裁判协助时也不用犹豫。如果牌手造成违规事件后自行发现此状况，并且立刻在自己可能从中获益之前通知裁判，则主审可以选择减轻罚则（且不算作未遵循罚则方针），不过仍然应依照所建议的流程来修正错误。举例来说，牌手将卡组拿给对手洗切，并且在替对手的卡组洗切时，发现自己某张应该要放在卡组中的牌还放在先前被移出游戏的牌堆里。如果他立刻通知裁判，则主审可以选择判一个警告，而不是判一盘输。

本文件中所有罚则（除了作弊与举止违背运动道德的章节），都假设该违规事件是在无意中发生的。如果裁判认为某违规事件是蓄意而为，且此违规可能属于作弊或举止违背运动道德，则应该优先考虑该部分的违规条例。

1.1 执法严格度的定义

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

比赛的执法严格度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。远道而来参赛的牌手，通常会希望比赛更具竞技性；他们在意游戏的正确性更胜于娱乐性。比赛的执法严格度应该要反应出这一点。

此方针的处罚已考虑到比赛的执法严格度，所以裁判不该脱离此方针而采用“较低的严格度”。

一般等级

一般的比赛主要是为了娱乐和社交，而不需铁面无私。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“不合理”，但通常是以类似自己在家或者桌游吧玩的方式来比赛。牌手还是有责任去遵循规则，但是处罚会倾向不那么严厉；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。

由于一般等级比赛本质上有较多的社交功能，裁判处理在本应安静之时机的不当交谈时（例如轮抓过程中），应该要宽容一些。但牌手依旧不该公然的作策略陈述，也应该要避免干扰他人。

竞技等级

竞技等级的比赛指的是有着高额奖金、专业积分和专业赛邀请资格的比赛。对牌手的要求是了解游戏规则（但不需要到详尽的地步）并熟悉竞赛政策和流程，但是无意的错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。在竞技等级中，若牌手不了解自己的作为有误，也并不能作为背离规则的理由。

专业等级

专业等级的比赛会提供高额的奖金、声望和其它福利，吸引牌手不远千里而来。这些比赛和竞技等级的比赛比起来，更要求牌手具备高水平的行为和精确的游戏动作。即使是轻微的违规事件，也会受到严厉的处罚。

1.2 各式处罚之定义

注意

「注意」是指对牌手的口头告诫。这是可以给予的最小处罚。「注意」使用于轻微错误的行动或是干扰，以简单话语便能修正这些行为或状况。也适用于“一般等级”比赛时常见、且牌手因此获利之可能性甚低的错误。做出「注意」判决时不需要给予延长时间，但需要多一些时间来解决的「注意」判决则应该升级为警告。有累犯之虞的「注意」判决，必须在该场比赛中留下纪录，但是不需要回报给 SEC。

作出此种处罚时并不需要对牌手提及「注意」的字眼。在累犯而考虑升级罚则的状况下，任何对牌手的口头告诫，即使没有让牌手清楚的了解那是给予正式的通知，也会视为是一次注意。

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，警示裁判和涉入的牌手，并在 SEC 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。

一盘输

使用「一盘输」的情况，是更正此违规事件的流程需要花费大量的时间、并且会拖延整个比赛进行，明显干扰到比赛，或是对游戏造成实质伤害而导致无法继续进行。这也适用于让牌手因此获利之可能性较高的罚则。

「一盘输」判决会立刻结束目前这一盘对战，违规并受此罚则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「一盘输」判决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「一盘输」判决，则本盘游戏的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)。

「一盘输」判决应该套用在发生违规的该盘游戏，除非牌手已经结束该盘游戏，或是比赛正进行到两局之间；在此状况下，「一盘输」会套用在牌手的下一盘游戏。如果某牌手得到「一盘输」判决的同时，他的对手得到「一局输」判决，则该一盘输判决便保留到下一局。同时发生的多个「一盘输」处罚，不该因为会导致某个牌手直接胜利而予以延后。同时发生多个一盘输判决时，若没有牌手赢得较多的对战，则可以接受增加预定外的对战数。即使将被判罚的牌手在比赛中弃权，还是会得到「一盘输」的判决；如果是在两场对局间给予此处罚，则即使牌手没有被配对到下一局，他还是会得到此处罚。

有些比赛的对局只包含一盘对战，则一盘输就等同是一局输。在瑞士制的回合中，除非有特定指明(例如比赛错误~迟到)，否则在第一次违规时要改用对局积分的处罚，并依指示来让游戏继续进行。

对局积分

「对局积分」的处罚是让牌手在此比赛的总对局积分减少一分。这是在每局只包含一盘对战的瑞士制回合中，用以取代「一盘输」判决的处理。「对局积分」的处罚只能用于此方针所刊载的状况，且绝不适用于累犯。裁判绝不能脱离此方针的原则来给予「对局积分」的处罚。若如此做，可能会受到 SEC 的调查。

如果要给予「对局积分」的处罚，而游戏因为实质因素而无法继续，则应改为给予「一盘输」的处罚。

一局输

「一局输」是严厉的处罚，通常用于累犯的情况。

「一局输」处罚应该套用在发生违规的该对局，除非牌手已经结束该对局；在此状况下，「一局输」会套用在牌手的下次对局。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「一局输」的处罚。

取消资格

「取消资格」判决用于伤害比赛之公正性，违规累犯，或是严重违背运动道德的行为。这也可能使用于牌手无法继续比赛(例如遗失了他的卡组)，但拒绝弃权的状况。

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，应保证其可以被「取消资格」并回报给 SEC。

给予「取消资格」的处罚可以不需要行为上的证据，只要主审分析有明显的信息，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 SEC 时要反应这个事实。

此处罚生效时，牌手目前正在进行的该局会被判输，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，但不会再得到其它本来应得的奖品或奖赏。在“竞技等级”和“专业等级”的比赛中，主审必须将所有「取消资格」的判决回报给 SEC 调查负责人。在“一般等级”的比赛中，则只有因违背运动道德而「取消资格」才需要回报给 SEC 调查负责人。

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，会因此而前进一位排名，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取前若干名之后，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，有位牌手在专业赛预选赛的半准决赛中被判了「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。

1.3 套用罚则

任何比注意还要高的处罚都必须与比赛报告一同回报，并在 SEC 处罚数据库中留下永久记录。此外，任何一盘输或是更高的处罚都必须回报给主审，并建议仅由主审来作这类的判决（除了迟到和卡组错误）。

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，额外叙述处理此违规的流程。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「指控该裁判不公正」此事就会转变成「指控 SEC 不公正」。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），都不是应该有的表现。

如果某个流程备注着只适用在「单盘决胜对局」的另外处理方法，则指的是只包含一盘对战的对局。

不相关的违规同时发生或是在同时被发现，就必须要有个别的来处罚；但如果基础的原因是相同的，则只有最严重者会生效。如果第一个处罚会让第二个无法在此回合生效（例如一局输判决连同一盘输判决），则最严重的处罚会最先生效，比较轻微的则留到下一个回合。

某些违反比赛规则的情事并不会符合任何一个罚则的准则。许多牌手会犯下的轻微违规，即使是蓄意的，却不属于任何一个罚则，就必须先以注意来处理。如果累犯，则告知牌手切勿再累犯；再进一步的话则以未能遵从工作人员的直接指示，给予举止违背运动道德～中度的判决。

1.4 累犯

各项违规条例中的「罚则」栏所示者，是第一次违规时的建议处罚。在“竞技等级”和“专业等级”的比赛中，除非在处罚流程中有其它建议，累犯的处罚将以下列的顺序持续升级：

注意～警告～一盘输～一局输～取消资格

持续的违规会使得处罚持续升级。如果某违规并非以此路径来升级或降级，则未来在因累犯而升级处罚时，应视为使用了原本的处罚，而非依照先前实际给予的处罚。“一般等级”的比赛中，主审可以根据自己的斟酌来将累犯的处罚升级。「对局积分」的处罚不会使用于累犯的情况。如果给予了「对局积分」处罚之后又累犯，则会升级至一局输。

游戏行动错误则有独特的累犯升级路径，请参阅被规则中“第3节-游戏行动错误”。

违规

2. 卡组错误

此章节是关于比赛中登记的问题或可使用之牌库、卡组等相关的问题。

在所有的执法严格度中，裁判和工作人员在比赛开始前，都必须提醒牌手应该登记合法的卡组登记表，也要以合法的卡组来进行比赛。

在单盘胜负对局中，如果错误是在卡组检查时发现，且会导致「一盘输」的判决，则依旧遵循该违规的处理流程，但改为给予「对局积分」的判决。对此类违规而言，备牌视为是卡组的一部份。

2.1 卡组错误 ~ 卡组登记表违规

定义

牌手若符合以下任一条件，就算作卡组登记表违规：

卡组登记表上牌的张数违反该赛制规定。

卡组登记表上包含对此赛制而言不合法的牌。

卡组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。

卡组登记表上包含的牌会触犯游戏规则，因而使卡组违规（例如同名限制）。

在不使用卡组登记表的比赛中，卡组本身的内容便视为是卡组登记表。

范例

卡组数量下限至少要 50 张牌，而牌手在卡组登记表上登记 49 张。

在扩充赛中，牌手在他的卡组登记表上登记了【黄巾之乱-156-贾诩】（此为禁用牌）。

牌手于卡组登记表上登记了 50 张。该牌手的卡组实际上有 53 张，其中 3 张卡牌没有登记。

在不使用卡组登记表的比赛里，牌手在卡组使用 1 张【黄巾之乱-213-以逸待劳】，并在备牌中又使用 1 张。

在限制赛中，牌手没有把他的备牌登记在登记表的「原有」栏位中。

牌手登记了【张飞】，这可能意指【黄巾之乱 ~ 121 ~ 张飞】或是【曜武 ~ 111 ~ 张飞】。

原则

如果卡组登记表违规，则不论他卡组的实际内容为何，牌手便算是主卡组违规。然而，事实上大多数的卡组登记表违规是因为不小心的错误，所以并不希望因卡组登记表违规而给予太重的处罚。如果有可能的话，最好是依据牌手实际使用的卡组来更正其卡组登记表。

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卡组内容。在使用无

法清楚认定的牌名的状况下，若主审认为其意指的牌十分显著，且没有借机滥用的可能性，可以将处罚减轻为警告。要判定某个名称是否含糊不清时，裁判可以考虑此比赛所使用的赛制。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
一盘输	一盘输	一盘输

除非裁判有理由相信卡组本身是违规的(通常是出现违规的牌),否则此处罚只能在两个回合之间给予。在规模较大的比赛中,SEC 建议比赛的工作人员尽快检查所有卡组登记表是否违规,但是主审应该等到下一个回合开始时,才给予所有的卡组错误处罚。这会让目前进行的对战受到最少的干扰,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经结束他们的对局了。

更正牌手的卡组登记表,以使其合法,然后让牌手使用符合此正确卡组登记表的卡组来继续进行比赛。从备牌开始处理,任何多余的牌(超过使用上限的牌)或不合法的牌,都应该被移出卡组登记表。若在这些更正程序后,此牌手的卡组已然合法,则依卡组的现况来更正卡组登记表。如果需要将更多牌移出卡组登记表才能符合牌张上限的规则,则从登记表末尾开始将这些多出的牌移除。然后,如果需要加入牌才能使得卡组合法,则依照牌手的选择来加入合法的卡牌。

举例来说,在三国智构筑赛中,一位牌手交出了共有 50 张牌的卡组登记表,且填写了 2 张【有来无回】。由于游戏中有着同名限制,必须将一张【有来无回】移除。现在,卡组登记表只有 49 张牌,所以该牌手选择加入 1 张其他 1 张合法的卡牌,以符合最少 50 张的限制。

如果该牌手实际使用的卡组中有 4 张【戟歿黄沙~388~扩槽骑兵】,但有 1 张没有登记在登记表上,则在卡组登记表再填上 1 张【戟歿黄沙~388~扩槽骑兵】,之后该牌手可以继续使用其卡组而不需作任何改变。

2.2 卡组错误~卡组 / 卡组登记表不相符

定义

当牌手的卡组内容和卡组登记表不符合,便视为是不相符。这包含牌手遗失了主卡组中的牌,把上一局比赛时对手的牌放入卡组中,备牌中有额外的牌,备牌于不正确的时间出现在主卡组里,或卡组因其它原因不符合卡组登记表等情形。此违规适用于使用卡组登记表的比赛,且备牌的错误大多也涵盖其中。

不使用卡组登记表的限制赛中,牌手可以在两局之间改变自己的卡组内容。如果卡组中洗进了其他牌手的牌,还是算违反了此规定。

遗失备牌的违规与此不同,而是属于卡组错误~遗失备牌。

范例

卡组数量下限至少要 50 张牌,而牌手的卡组数量是 49 张。他的卡组登记表上记录着 50 张牌的合法卡组。

在扩充赛里,牌手在卡组中使用【黄巾之乱~314~亡羊补牢】(此为禁用牌)。他的卡组登记表上却记录着没有包含该禁牌的其他卡牌的合法卡组。

牌手把前一个对手的【黄巾之乱 ~ 044 ~ 蔡琰】放入自己卡组中。他的卡组登记表上却记录着合法的卡组。第一盘比赛开始前，实际的主牌和备牌中的牌与登记表上主牌和备牌中的牌的位置不符。牌手在游戏中检视备牌，却未能使其和卡组有明显的区隔。

原则

卡组登记表是牌手卡组最终的准则。卡组登记表是用以确定卡组没有在比赛当中改动。如果卡组登记表记录着合法的卡组，但真正的卡组内容并不符合卡组登记表，则牌手应该要依照着卡组登记表来复原卡组。但是如果主审相信那明显是书写上的错误（例如卡组登记表上登记了【张飞】，而他仅仅只用到了【曜武 ~ 111 ~ 张飞】），则他可以将卡组登记表依照卡组来改动。当作出此决定时，裁判必须留意是否会有滥用的可能性，如果有其可能性或是有所顾虑，便应该以卡组登记表的内容为准。

如果牌手所犯的书写错误包含了不慎写错兵权卡，例如在纯骑卡组中登记步兵兵权而非骑兵兵权，则主审可以将处罚降级为警告，并依照正确的兵权卡来修正卡组登记表。

如果在游戏中备牌不能和卡组作充分的区隔，便不可能去判定卡组的合法性。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卡组中，则那些牌也会视为是备牌的一部份。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
警告	一盘输	一盘输

牌手必须做任何必要的改变，来使其卡组内容符合卡组登记表。如果游戏将继续，将所有不合法的牌以其相对应之合法的牌替换掉（包含用卡组内随机的牌来替换不合法的手牌），并将卡组中随机化的部份洗切。如果做不到，可能是因为不合法的牌是在公开区域或是在卡组的非随机化部份，则加重处罚至一盘输。

牌手若在抓取起手牌时发现自己的错误并呼叫裁判，则主审可以减轻处罚（在“竞技”或是“专业”等级的比赛中），修正卡组并允许该牌手重抓手牌，但数量少一张。该牌手之后依然可以选择要执行再调度。

在主卡组里的牌遗失，且无法找回或是无法找到替代品（遗失牌的情况不能使用代牌）的情况，则裁判可以把遗失的牌以该牌手所选择的其他卡牌来替代，并将卡组登记表依此做改变。如果这些修改无法在 10 分钟内完成，就必须给予一个额外的一盘输判决（如果一开始的判决是警告，则给予两个一盘输判决）。一旦牌手决定要以修改后的卡组来进行比赛，即使后来遗失的牌找到了，也不能再将卡组回复成先前的状态。

2.3 卡组错误 ~ 限制赛牌库登记错误

定义

此违规适用于使用卡组登记表的限制赛，且只适用于登记原有牌库（发生在交换卡组或其它形式的检查内容之前）时犯的错误。构筑卡组时的登记错误要套用卡组错误 ~ 卡组登记表违规。

范例

牌手将某张牌登记在正确位置的下面那一格。他并没有所登记的那张牌。

牌手在打开补充包后、登记现开赛牌库时少登记了一张牌。

牌手在登记原有牌库时误填在「使用」栏，而非填在「原有」栏。

原则

在限制赛中原有牌库的正确性很重要。登记错误会造成一些干扰，但是可以轻易的修正。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
注意	警告	警告

一旦裁判确定正在登记的牌手发生错误，就必须给予更正。

2.4 卡组错误 ~ 遗失备牌

定义

如果牌手不再拥有所登记的备牌的完整内容，则缺漏的牌都视为是遗失。

范例

某牌手遗失了备牌中的 2 张牌。其余的 13 张牌都登记在卡组登记表上。

原则

使用了比要求还少的备牌在游戏中并不会得到优势。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
注意	警告	警告

如果卡牌无法在两局之间找到，则注记遗失了哪些。该牌手在找到遗失的牌之前，都可以不使用那些牌来继续比赛。牌手不能以不同名称的牌来替代。

3. 游戏行动错误

游戏行动错误是以不正确或是不精准的行动来进行游戏,而导致违反游戏规则的结果。许多违规都属于这种类型,但不可能全数详列。以下的方针是设计给裁判参考的架构,好用来评估如何处理游戏行动错误。

大部分游戏行动错误的违规都假设是在无意之间发生的。假如裁判认为牌手系蓄意造成该错误,则应该考虑套用适当的作弊判决。

双方牌手都必须要维护游戏规则,且在发生涉及到公开信息之错误的时候,均需承担同等的责任。若发生错误,即使所判的处罚与为了修正此违规所采取的流程会对其中一方有利,也不该为此评估或更改决定。另外,如果游戏行动错误没有在牌手应当注意到的合理时间内被发现,则有可能会因此得利的对手便得到一个游戏行动错误~未维护游戏状态的处罚。

一般等级的比赛中,主审可以根据自己的斟酌来将累犯的处罚升级。在“竞技”和“专业”等级中,游戏行动错误都以下列的方式来加重处罚:

注意~警告~警告~一盘输~一局输~取消资格

对手无法察觉的错误必须加重处罚。这种无法注意到的错误很少见,且都是关于非公开信息。无法预防或是无法取消的错误,不足以成为加重处罚的根据。

如果游戏的进行方式足以让双方牌手明了,但旁观者看来可能会混淆不清,则建议裁判去要求牌手让情况更加清楚,但不要给予任何处罚。

3.1 游戏行动错误~遗漏触发

定义

某个游戏效果触发,但是牌手没注意到它的存在和/或忘记执行该触发事件指定的动作。就此违规而言,在抓卡流程的抓卡视为是触发。

范例

牌手的场上有1名被敌方【曜武~076~尹奉】翻转效果所指定的将领。在回合开始时,他忘了为其标记1点永久伤害,却在之后的游戏流程中才发现。

牌手发现他忘记将某张时限已经过了的持续谋略置入墓地。

牌手使用谋略指定曹操军为目标时,忘记曹操军阵营效果。

牌手在抓卡流程时,因敌方场上存在刺探将领,而忘记展示自己该抓卡流程中所抓的卡牌。

原则

触发效果的动作,会要求牌手在某个效果发生时执行。因为这些触发并没有可见的呈现,所以牌手偶尔会在时机来临时将之遗漏。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
注意	警告	警告

如果触发效果的指示并非强制性（包含了“可以”，或“至多”这样的字眼；后者情况下是可以选择为 0），且没有具体说明不执行的后果，便假设该牌手选择不执行该效果，且不会得到处罚。

如果触发效果没有提供选择，且在比赛中没有可见的呈现，则假设该效果已在适当的时机结算，且不会有处罚。可见的呈现包含了牌手看得见或是在场上的元素，例如区域改变、在卡牌上放置指示物，或是总的粮草数。

如果该触发效果指定了某个预设的动作，且此动作包含该触发效果的控制者应作的某个选择（通常是“若……，则……”这样的字眼），则立刻解析该预设的动作，且不用到连环。如果有尚未解析的效果会因此动作的结果而变得不合法，则将这些效果倒回。因为此动作的结果而触发的效果会如常的触发和解析。

如果触发效应需要选择且没有预设的动作，或需要另一位牌手所作出的选择，或不需要选择但在游戏可见的呈现中会产生影响，并且该错误可以在一个回合（详见下方解释）内发现，则将此被忘掉的效果放入连环。若该效果触发时，它可能影响的卡牌已经不在该效果所提及的区域中，牌手便不能作出关于该卡牌的选择。如果错误是在某个行动的途中发现（例如正在选择防守将领），便退回到该行动的一开始。如果错误是在一个回合之后才发现，则继续游戏且不解析该遗漏的触发效果。一个回合的定义是从该牌手的某个流程开始，直到该牌手的下一个相同的流程结束。如果一个回合结束是在某个被略过的流程（回合不算），则此回合便在该流程被略过时结束。不会再尝试将游戏状态退回至触发效果遗漏的该时间点。

3.2 游戏行动错误 ~ 未展示信息

定义

游戏规则或是效果指明牌手要展示信息，但他却忘记。如果可选择是否要展示牌，则将此决定视为选择不展示牌。

范例

牌手的【十八镇诸侯 ~ 012 ~ 陶谦】在己方场上，牌手横置【十八镇诸侯 ~ 010 ~ 孔融】，未展示卡组顶端的 1 张卡。

牌手使用“征兵”从卡组选取了 1 张基础兵权，未展示则加入了手牌。

原则

未展示信息会使得对手无法因正确的游戏行动来检视某个效果。鉴于此错误在游戏中的出现频率，为防止此错误的滥用，所以 SEC 希望能够追踪牌手的累犯记录。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
警告	一盘输	一盘输

这类错误很少能够在确切信息和未展示之信息的位置遗失之前就被发现。如果该牌还位于可以辨识的位置（例如位于牌手的卡组顶端或是为手上唯一的手牌），则在“一般”和“竞技”等级中降低其处罚。如果该牌依然可以辨识，便将其展示给所有应该检视它的牌手。

3.3 游戏行动错误～额外看牌

定义

当牌手能够观察到非公开卡牌的正面，或是将一张牌移动至离卡组有显著距离，但是还没有让该牌接触到其手上的其它牌，他就算是看了一张牌。这包含动作不熟练，或是在将牌加入手牌之前发现的行动错误。一旦将卡牌加入手牌，或是将卡牌移开卡组之后又做了其它的游戏动作，该牌手的犯规便不会是额外看牌。如果牌手抓牌时为了计数他要抓的卡牌数量，而将牌面朝下地置于桌面上（没有看牌），这并不算是额外看牌。即便在同一动作或同一系列动作中看到了多张牌，亦只会由此产生一次处罚。

范例

牌手在洗对手卡组时意外地展示（掉落，翻开）一张牌。

牌手抓卡时多翻开了一张牌。

牌手在将卡组给对手洗或切时看了卡组底的牌。

牌手因为将领的禀赋效果“先知 2”，却错误看了卡组顶端 3 张牌。

原则

牌手在许多状况下会不慎看到多余的牌。额外抓牌则属于不同的，较严重的游戏行动错误。

牌手不应该利用此处罚来得到「免费洗切卡组」，或是企图将不想抓的牌洗到别处去。如此会被视为是作弊～诈欺。牌手也不应该将此处罚当作拖延的手段。由于卡组都已经充分随机化了，所以将展示的牌洗回去并不会造成太大的影响。要确定有给予充分的额外时间来洗切。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
注意	警告	警告

牌手必须将卡组已随机化的部份洗切（包含被看见的那些牌，如果它们也属于卡组里已随机的部分）。这必须先判定卡组的哪些部分尚未随机化，例如在卡组顶端或底端那些已经被操作过的牌，将它们区隔开来。一旦卡组洗过之后，任何被操作过的牌必须被放回它们正确的位置。

在洗切之前必须要确认卡组里面没有「合法地知道所在位置」的牌。询问双方牌手来确认此事，然后检查他们的场上、墓地和移出游戏的区域，看看是否有可以操作卡组的牌。

3.4 游戏行动错误 ~ 额外抓牌

定义

当牌手依照指示抓一张或数张卡牌，但抓取的数量太多，便违反了此项规定。如果某牌手在不应该抓牌的时候抓了牌，或是在其它的犯规中一并抓了牌，则此违规应为属于“违反游戏规则”之违规。

范例

牌手使用【黄巾之乱 ~ 248 ~ 募兵】之后抓了 6 张卡牌。

原则

虽然此错误很容易是出自意外，但是不被对手发现的可能性很高，所以必须套用高等级的处罚。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
警告	一盘输	一盘输

如果是在单盘胜负对局的瑞士轮赛制赛程部分中要给予一盘输的判决，则改为给予对局积分的处罚。如果游戏将要继续，将多抓的牌移回卡组顶端（若并非所有牌手都能辨认出是哪些牌，则在其中随机选择）。

3.5 游戏行动错误 ~ 游戏开始时不当抓牌

定义

牌手在抓起始手牌时或重抓时多抓牌（或少抓牌），便算是违反了此项规定。

范例

牌手起手抓了 7 张手牌（而不是 6 张）。

牌手于重抓起始手牌时抓了 7 张手牌（而不是 6 张）。

原则

这通常是轻微的违规，应该给予相当轻微的处罚。让该牌手的手牌比应有的数量少一张，是既快又简单的解决之道，而且假如他正需要重洗切并重抓手牌，也可避免让他从中得到好处。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
注意	警告	警告

假如牌手抓了过少的牌，他必须抓到正确的数量为止。假如牌手抓了过多的牌，裁判会以随机的方式，将

他手上多抓之数量的牌（在“一般”执法严格度下），或是手上多抓之数量再加一张的牌（在“竞技”和“专业”执法严格度下）返回其卡组洗切。在该时点之后该牌手若有需要，可以继续执行重抓起始手牌的動作。

3.6 游戏行动错误 ~ 违反游戏规则

定义

此违规涵盖了大多数关于牌手发生错误，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、且未包含在其它游戏行动错误中的违规。

范例

牌手场上【惊蛰 ~ 053 ~ 王屋】离场时牌手-6 粮，王屋离场时牌手应-8 粮。

牌手没有让每回合都必须进攻的将领发动进攻。

牌手没有将受到致命伤害的将领置入墓地，且在数个回合之后才发现。

牌手因已不在场的【黄巾之乱 ~ 308 ~ 耕耘】而增加粮草。

【惊蛰 ~ 012 ~ 苏由】在牌手场上，牌手发动防守时，未指定【惊蛰 ~ 012 ~ 苏由】为防守将领。

牌手使用【曜武 ~ 176 ~ 抓卡谋士兵权】抓卡后，忘记将 2 张手牌放回卡组底端。

原则

因为违反游戏规则通常是归咎于其中一位牌手，它们通常会发生在公开，且双方牌手都应该会去注意到游戏事件发生的区域。要尝试去「修复」这些错误，但很重要的是必须一致的去处理之，不论对游戏的冲击为何。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
注意	警告	警告

如果错误是在牌手理应注意到的合理时间内发现的，且状况单纯得足以安全倒退，而不对目前的游戏造成太大的干扰，则裁判可以在主审的允许之下将游戏倒退至错误发生的时间点。每个进行过的行动都会被取消，直到游戏来到发生错误之前的那个时间点。将误放入手上的牌移回原本的区域（若非所有牌手都能辨认出哪些是误抓的牌，则在其中随机选择一张）。一旦游戏倒退之后，便从该时间点继续进行。

如果没有在合理时间内发现，或是无法倒退，或是难以倒退，而会影响目前的游戏，则裁判在执行状态动作之后，应保留此游戏状态，且不做任何形式的「修复」（不是一次全部倒退，就是完全不倒退），但以下情况为例外：

如果某牌手并未替在场上的将领做出选择，则该牌手做此选择。

如果某牌手忘记弃牌或是忘记将牌从手上移回其它区域，则该牌手如此做。

如果某牌手的手牌数量因故比应有的数量要多，则随机将多出数量的牌放回卡组顶端。

3.7 游戏行动错误 ~ 未维护游戏状态

定义

此违规适用于这类情况：牌手或允许他们的对手犯下游戏行动错误，且没有在他们可能得到优势之前立刻指出该错误。如果裁判相信牌手是蓄意不指出对手的非法行动，不论是为了自己的优势，或是为了让自己的时间增长，则违反的就会是“作弊~诈骗”之规定。

范例

牌手的对手在他的回合开始时未注意到增加粮草的效果。直到回合结束才注意到。

牌手没注意到对手将领具有忠义禀赋。

原则

如果错误能在牌手可藉此获得优势前发现，则对于接下来游戏状态的伤害就会减少许多。如果错误持续下去，对手必然也有错，因为他也没有去注意到该错误。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
注意	警告	警告

裁判一般不该在累计触犯时提高此处罚的等级，因为牌手若觉得自己不论做什么都一定会受到处罚，便会让牌手不愿意呼叫裁判。

4. 比赛错误

比赛错误指的是违反了《三国智比赛规则》中订明的事。假如裁判认为牌手系蓄意造成该错误，则应该首先考虑该牌手之作为是否属于相应的“作弊”违规。

4.1 比赛错误～迟到

定义

牌手没有遵守公告的时间限制。

范例

牌手在一局开始五分钟后才到他的座位。

牌手在裁判或主办人规定的时间之后才交出卡组登记表。

牌手遗失了他的卡组，且必须在对局开始之后找寻替代的牌。

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。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
警告	一盘输	一盘输

假如一局提早开始，而牌手在原先宣布的时间到达，便不应处以迟到。在“一般”与“竞技”等级的比赛，或是一局只包含一盘对战的比赛，比赛主办人可以选择分配给牌手进行对局前程序的时间（3 分钟），来作为给予处罚之前的缓冲。否则，在对局开始的同时就要立刻给予「一盘输」的处罚。在任何执法严格度下，如果牌手在开赛 10 分钟之后才入座，他都会得到第二个「一盘输」的处罚（或是在“一般”等级时得到两个一盘输）。在同一局内因为迟到而得到两个「一盘输」处罚（或是单盘胜负对局中因此得到「一盘输」）的牌手，若他并未该局结束之前向主审或是记分员报到，则视为其放弃本次比赛。

在单盘胜负对局的比赛中，如果就座时还在对战前程序的时限内，则延长的时间必须等同迟到的时间。迟到的「一盘输」判决不会以对局积分处罚来取代。重复的迟到判决只会在特殊情况下才会加重处罚。

4.2 比赛错误～外来协助

定义

牌手、旁观者或是其他参与比赛的人做了以下任一行为：

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。

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。

在一盘游戏之中，参阅在当前对局正式开始之前所记录的笔记，包含非由裁判提供的关于卡牌行文的解释。

这些准则也适用于使用卡组登记表的限制赛中构筑卡组的部份。此外，轮抓当中不能做任何种类的笔记。在目前对局以外时间记录的笔记，只能在两盘游戏之间参阅，并且此牌手开始当前对局时便应该已持有该笔记。

范例

牌手在游戏中参阅他在比赛之前作好的游戏笔记。

旁观者在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。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。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
警告	一局输	一局输

没有参与比赛的旁观者若是违犯了此罚则，可以要求他离开会场。

4.3 比赛错误 ~ 游戏进行过慢

定义

牌手如果使用了超过完成游戏中动作所需之合理时间，便算是游戏进行过慢。如果裁判相信牌手是蓄意进行过慢来藉以取得时间限制上的优势，则必须改为给予作弊 ~ 拖延的处罚。

范例

牌手在游戏状态没有大幅改变的情况下，不停地检视对手的墓地。

牌手在对手展示卡牌时，花时间将对手卡组的内容全部写下来。

在专业资格赛中，牌手于开赛 3 分钟之后还没洗完牌。

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。

牌手在自己的回合超过 3 分钟未做出任何动作

牌手在自己的回合平均每个动作思考时间都在 1 分钟以上

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：“希望你能进行的快速一点”之类的话通常就够了，而也只需要如此处理。这之后的进行过慢就必须给予处罚。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
警告	警告	警告

若对局超出时间限制的话，双方牌手会各得到额外的回合。此延长回合会在进行任何回合结束流程之前发生，且在任何延长时间结束之后。

正在进行额外回合的对局不该再给予额外回合，不过还是要给予警告。

如果游戏进行过慢的情况已经明显影响到对局的结果，主审可以加重处罚。

在专业级比赛中，牌手因此违规被处以「警告」判罚之后，若因此被处以「警告」判罚累积至第 3 次，则可直接处以「一盘负」的判罚；若因此被处以「警告」判罚累积至第 5 次，可直接处以「一局负」的判罚；若因此被处于「警告」判罚累积至第 6 次，则可直接处以「取消资格」的判罚。

4. 4 比赛错误 ~ 未充分随机化

定义

牌手在将自己的卡组交给对手之前，非蓄意地未将其卡组充分随机化。如果裁判相信牌手可以知道其卡组中某些牌的位置或是分布情况，该卡组便不是随机化。如果未随机化是蓄意的，则此类违规便属于“作弊 ~ 对比赛物品作手脚”。

范例

牌手在搜寻一张牌之后忘了洗他的牌库。

牌手在搜寻一张牌，然后未充分洗切卡组就将牌库交给对手。

原则

牌手在有必要和被要求时，必须将其卡组彻底地随机化。特别是在“竞技”和“专业”等级的执法严格度中，牌手都必须要有随机化的技术和对何谓“随机化”的认知。只要可能看见卡组内容，包含洗切之间，即使牌手只知道一两张牌的位置，该卡组都会不再是随机化。牌手在洗切时必须注意不要将牌展示给自己、队友或是对手看。

一般的假设是牌手在开始洗切之前就知道自己牌张的顺序，此时若能充分随机化，就表示牌手不可能藉此来取得优势。牌手必须以多种方式来将其卡组随机化。只有固定的分堆洗切并不算是充分随机化。

只要卡组之后有充分随机化，任何先行的操作、编排或是叠放都是可接受的。若如此做却没有在之后充分

随机化，则必须视为作弊～对比赛物品作手脚。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
警告	一盘输	一盘输

如果是在单盘胜负对局的瑞士轮赛制赛程部分中要给予「一盘输」的判决，则必须改为给予「对局积分」的处罚，且继续进行该游戏。如果游戏要继续进行，则该卡组必须要充分随机化，并且要考虑到在游戏过程中某部分卡组已因故而有确定顺序的状况。

4.5 比赛错误～未遵守公告

定义

此违规指的是牌手未能遵守针对群众所作的各类指示。这通常会 是报名指示、安全指示或是场地规定等等。没有遵守针对个人的指示则要给予举止违背运动道德～中度的处罚。

范例

在正式比赛中，牌手忘记在卡组登记表填上自己的姓名或 SEC 号码，而这已在报名时公告过。

牌手在贴有禁烟标志的赛场内吸烟。

牌手逗留在会场内已公告所有牌手应离开的区域内。

原则

牌手必须注意并遵守比赛工作人员的指示，以利比赛的效率和众人的安全。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
警告	警告	警告

4.6 比赛错误～违反轮抓流程

定义

此违规指的是牌手在轮抓当中犯的技术性错误。这不包含蓄意窥视或是展示非公开的牌张，那会以作弊～违反非公开信息原则来处理。

范例

牌手在该往右手边传时，将补充包传向左手边。

牌手没有在指定时间内选好牌。

牌手先将牌放到自己的牌堆，之后又将该牌拿回来。

原则

轮抓流程的错误会造成中断，且不及早发现会影响更剧。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
注意	注意	警告

轮抓前的说明，或是此赛制特定的赛场规则，可能会指明违反轮抓流程的额外处罚。

4.7 比赛错误 ~ 违反沟通原则

定义

牌手非蓄意地违反牌手沟通原则（详见《三国智比赛规则》第4节）。蓄意的违规，或是试图从先前的违规来得利，便属于作弊~诈骗。

范例

牌手被问及手牌有几张，回答“3”。在之后的游戏中，他发现应该是4张。

牌手主张他本回合还没摆放过兵权卡，但是经判定只是他忘记自己已摆放过。

原则

清楚的沟通是进行任何 SEC 认证比赛的基本要素。虽然这种违规很多都是蓄意的，但牌手还是有可能单纯的犯下无心之错；在这种状况下，便不该给予严厉的处罚。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
注意	警告	警告

4.8 比赛错误 ~ 有记号的牌

定义

牌手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

牌手的几张牌套上有小记号。

在一副没有用牌套的卡组中，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（此状况则属于作弊～对比赛物品作手脚），在大部分情况下应该都可归于此状况。请注意，几乎所有的牌套都可能被判定为有记号，裁判作判决时务须谨慎行事。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。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
注意	警告	警告

牌手必须将有记号的牌或是牌套换成没有记号者；若没使用牌套的话，就上牌套来盖掉记号。如果牌是在比赛中因用以游戏而产生了记号，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，他可用基础兵权来取代这些牌。若他选择如此作，则应改写其卡组登记表且不可再恢复原状，就算找回了可替代用的牌也是一样。

如果主审相信某牌手已经注意到记号的模式，并且明显地影响到游戏的公正性，则可以升级此罚则至「一盘输」。

5. 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、公平或是乐趣有严重的负面影响。非寻求游戏优势的违规，通常都属于举止违背运动道德。若是该犯规会带来比赛中的优势，此类行为便属于其它种类之违规，并由相应的罚则来处理。

并非只有参赛牌手才可能会得到举止违背运动道德的处罚。此罚则方针虽然只提及牌手，但是赛场内的其他人，例如观众、工作人员或是裁判也都要遵循相同标准的行为规范。

举止违背运动道德和缺乏运动家精神并不一样。「竞技性」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「违背运动道德」。主审是判定举止是否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。

5.1 举止违背运动道德 ~ 轻微

定义

举止违背运动道德 ~ 轻微，是指个人的行为干扰到比赛或是参与者。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

牌手使用过度粗俗不雅的言语。

牌手无理地要求裁判去处罚其对手。

牌手在巡场裁判作出规则解释之前就上诉至主审。

牌手挑衅在游戏中作出不佳决定的对手。

牌手离开座位时将过多的垃圾留在游戏区域。

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。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
警告	警告	警告

除了警告之外，该牌手必须立即更正问题，否则就会因为累犯而面对加重的处罚。裁判可以因不同的过失来加重举止违背运动道德 ~ 轻微的处罚。

如果因为累犯或是加重处罚而给予「一盘输」，且是发生在游戏结束时，裁判可以改为在下一局才让处罚

生效。 举止违背运动道德～轻微（在加重处罚的状况下）的「一盘输」不该以对局积分的处罚来取代。

5.2 举止违背运动道德～中度

定义

举止违背运动道德～中度分为三类：

没有遵守比赛工作人员的直接指示。

侮辱他人的人种、肤色、宗教、国籍、年龄、性别、残疾或是性取向。

非直接对着他人或是他人之拥有物的攻击性或是暴力行为。

范例

牌手被要求离开游戏区域，却又继续逗留数分钟。

牌手在被制止之后，依然向主审抗议某个规则解释。

牌手诋毁对手的人种。

输去对局之后，牌手将他的牌摔在桌上，并愤怒的踢他的椅子。

牌手拿起都指示物，将其扔到远处。

原则

工作人员应该预期他们的的指示会被遵守且不需要过渡性的警告。 这仅适用于针对特定人且直接的指示。 没有遵守一般公告的行为则属于其他特定的违规行为或是比照“比赛错误～未遵守公告”来处理。

对于弱势族群的毁谤和其它侮辱会造成更严重的问题，必须迅速的处理。 即使这没有事实根据，它们还是可能冒犯到观众或是邻近的个人。 各个地区可能会有其它未在此列出的弱势族群。

无特定对象的攻击性行为必须被制止。 这会造成干扰，且留下永久性的负面印象；若未即刻处理，可能会进而转为针对性的攻击行为。 必须尽力不让事端扩大。 给予处罚时，可能需要请牌手离开该区域，并给予时间使其冷静，这种情况必须给予延长时间。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
一盘输	一盘输	一盘输

牌手必须立刻更正其行为，并要求他不得重复类似的行为，否则将面对更严厉的处罚。 如同举止违背运动道德～轻微的罚则，累犯都必须加重处罚，如果违规是发生在游戏结束时，裁判可以改为在下一盘才让处罚生效。 在单盘胜负对局中，「对局积分」的处罚不适用于违背运动道德～中度。

5.3 举止违背运动道德～不当决定胜利者

定义

牌手利用或提供游戏之外的方法，来决定某盘游戏或某对局的胜利者。

范例

比赛时间结束时，本该平手的两位牌手以掷骰来决定胜负。

牌手提议以掷铜板来决定对局的胜利者。

两位牌手比腕力来决定对局的胜利者。

原则

使用随机的方式来决定胜利者，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，以随机方式决定比赛结果的牌手，都必须以此罚则给予处罚。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
取消资格	取消资格	取消资格

在“一般”等级执法严格度下，主审在斟酌之后，若相信牌手并没有发觉自己所作之事违反规定，可以将处罚降等为「一局输」。

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提议随机方式时，就立刻请裁判过来。

5.4 举止违背运动道德～贿赂与赌博

定义

贿赂指的是牌手提供奖励来诱使对手认输，约和，或改变对局结果，或接受此类条件。若想知道贿赂的详细定义与构成要素，请参照《三国智比赛规则》的详细描述。

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

范例

牌手在瑞士轮配对的对局之中，提供 100 元来让对手认输。

牌手愿意给对手一张牌，用以交换和局。

牌手要求平分奖品来交换认输。

两位牌手同意赢得对局的人可以从对手的牌库中拿走一张稀有牌。

原则

贿赂和赌博会干扰比赛的公平性，必须严格禁止。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
取消资格	取消资格	取消资格

在一般等级执法严格度下，主审在斟酌之后，若相信牌手并没有发觉自己所作之事违反规定，可以将处罚降等为「一局输」。

5.5 举止违背运动道德 ~ 举止具攻击性

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

牌手威胁要殴打不愿认输的对手。

牌手将别的牌手所坐的椅子拉开，使该牌手摔在地上。

牌手在裁判作出裁决之后威胁裁判。

牌手撕毁他人拥有的牌张。

牌手故意翻倒桌子。

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。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
取消资格	取消资格	取消资格

比赛主办人必须要求该牌手离开赛场。

5.6 举止违背运动道德 ~ 窃取比赛物品

定义

牌手偷拿比赛物品，例如牌或是比赛的配备。

范例

在限制赛中，牌手在登记现开牌库时将闪卡或是稀有度为高等级的卡牌私吞。

牌手偷拿对手备牌里的卡牌。

牌手偷拿桌牌。

牌手发现他误拿了前一位对手的牌，却没有告诉裁判而藏起来。

原则

牌手来到比赛之后，他们的物品就应该受到保护。这并非让牌手免除留意自我财物的责任；他们依旧必须能够持有自己开赛时使用的物品，或是比赛中所发给使用的产品。其它未牵涉比赛物品的偷窃，便是比赛主办人的责任，裁判也要尽量提供帮助。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
取消资格	取消资格	取消资格

比赛主办人必须要求该牌手离开赛场。

6. 作弊

此部分用来处理牌手作出之行动所蓄意导致的违规行为。在某些情况下，这不一定会确实获得优势，而只是有着获得优势之可能性。这些违规的原则都相同～它们是不受欢迎的行为，并且破坏了比赛的公正性。

只在“一般”等级执法严格度下，主审若相信牌手并没有发觉自己所作之事违反规定，能在斟酌之后将作弊的处罚降等为「一局输」。

6.1 作弊～拖延

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，请参见比赛错误～游戏进行过慢。

范例

牌手手上只有两张基础兵权，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。

牌手的胜利盘数领先对手，并明显放慢游戏步调，让对手难以追上他。

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。

在第三盘开始之前，牌手蓄意超过所规定的对战前准备时间，好让对手难以及时赢得游戏。

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。

牌手多次因比赛错误～游戏进行过慢被判以「警告」处罚。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
取消资格	取消资格	取消资格

6.2 作弊～诈骗

定义

某人明知故犯地蓄意曲解规则、程序、个人信息，或任何其它相关的比赛信息。要注意诈骗和大部分的作弊一样，必须经过调查方得以断定，且它们表面上看起来通常很类似游戏行动错误或是比赛错误。

另外，如果某牌手在自己的对局中发现有人犯规，却没有立刻寻求解决，则也属于诈骗。

牌手必须察觉自己的行为已造成了错误，才会得到诈骗的处罚。举例而言，如果牌手忘了场上不能进攻的将领，而选择发动了进攻，则他如此做并不视为是诈骗，虽然该行动是蓄意且不合法的。如果裁判相信牌手已察觉这点并期待对手不会发现，这便是诈骗。

并非进行对战中之牌手的行为才会构成诈骗。尤其是观察着比赛的旁观者，应该要指出问题已发生，且若

有需要便呼叫裁判前来处理。

范例

牌手以虚构的姓名参加比赛和 / 或使用不同的 SEC 号码来对积分动手脚。

牌手在对局结束后更改该次对局的结果。

牌手欺骗比赛工作人员以取得或保有优势。

牌手向对手虚报粮草数。

牌手发现对手作出不合法动作，却决定不通知裁判，因为这样对自己有利。

观众提供错误或是易混淆的信息给裁判或是比赛工作人员，以帮助其他牌手作弊。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
取消资格	取消资格	取消资格

6.3 作弊~违反非公开信息原则

定义

牌手、观众或其他参与比赛的人蓄意且非法搜寻或是展示信息，以求获得利益。若是对手不小心向某牌手展示了信息，该牌手并不算是违反此规定；且只要他没有因此获得过多的优势，他也不须提醒可能已展示了信息的对手。要注意，一般来说牌手可以展示非公开信息给对手看，除非游戏规则或是赛制有明确禁止之。

范例

参与补充包轮抓的牌手，在轮抓过程里面蓄意将自己选的牌展示给其他牌手看。

参与补充包轮抓的牌手蓄意偷窥邻座牌手所选的牌。

牌手蓄意在洗对手的卡组时，观看其中卡牌的正面。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
取消资格	取消资格	取消资格

6.4 作弊~对比赛物品作手脚

定义

牌手蓄意对比赛物品动手脚（卡牌、骰子、牌套等等），以非法手段取得优势。

范例

牌手在搜寻自己牌库时排列了几张牌的顺序，接着没有将卡组彻底随机化。

牌手所有为兵权卡的牌套角落，都做了小小的记号。

牌手趁对手没看到时多抓牌。

参与现开赛的牌手加额外的牌到他的牌库中。

罚则

一般等级	竞技等级	专业等级
取消资格	取消资格	取消资格

附录A ~ 罚则快速查询

违规类型	一般等级	竞技等级	专业等级
卡组错误			
卡组登记表违规	一盘输	一盘输	一盘输
卡组 / 卡组登记表不相符	警告	一盘输	一盘输
限制赛牌池登记错误	注意	警告	警告
遗失备牌	注意	注意	注意
游戏行动错误			
遗漏触发	注意	警告	警告
未展示信息	警告	一盘输	一盘输
额外看牌	注意	警告	警告
额外抓牌	警告	一盘输	一盘输
游戏开始时不当抓牌	注意	警告	警告
违反游戏规则	注意	警告	警告
未维护游戏状态	注意	警告	警告
比赛错误			
迟到	警告	一盘输*	一盘输*
外来协助	警告	一局输	一局输
步调迟缓	警告	警告	警告
未充分随机化	警告	一盘输	一盘输
未遵循公告	警告	警告	警告
违反轮抓流程	注意	注意	警告
违反沟通原则	注意	警告	警告
有记号的牌	注意	警告	警告
举止违背运动道德			
举止违背运动道德 ~ 轻微	警告	警告	警告
举止违背运动道德 ~ 中度	一盘输	一盘输*	一盘输*
不当决定胜利者	取消资格	取消资格	取消资格
贿赂与下注	取消资格	取消资格	取消资格
举止具攻击性	取消资格	取消资格	取消资格
窃取比赛物品	取消资格	取消资格	取消资格
作弊			
拖延	取消资格	取消资格	取消资格
诈骗	取消资格	取消资格	取消资格
违反非公开信息原则	取消资格	取消资格	取消资格
对比赛物品作手脚	取消资格	取消资格	取消资格

★：如果是在单盘胜负对局的瑞士制赛程部分，并不能改用对局积分的处罚。

附录B ~ 与过往版本之间的更动

2014 年 7 月

暂无更动

附录C~重要赛事的执法严格度

比赛名称	执法严格度
新手推广赛	一般等级
8 人店级赛	一般等级
16 人店级赛	一般等级
月度店级赛	一般等级
蓝玉无敌赛	一般等级
贵族赛	一般等级
战役赛	一般等级
城池赛	一般等级
娱乐赛	一般等级
市级赛	竞技等级
地区冠军赛	竞技等级
国冠资格赛	竞技等级
全国冠军赛	专业等级