

超人力霸王聯盟處分指南

Ver 1.02 更新日期:2026/2/6

目錄

第 1 章:前言

第 2 章:目的

第 3 章:違規行為處理方式

第 4 章:判罰

第 5 章:處分適用範圍

第 6 章:重複違規

第 7 章:升級或降級處分

第 8 章:賽事等級

第 9 章:處理架構

第 10 章:實務裁決

第 1 章:前言

本文件提供超人力霸王聯盟裁判在處理違規行為時，所應採取的適當處分與方式。其目的是讓參加者都可以獲得公平、一致且愉快的比賽體驗。

第 2 章:目的

本文件中的「遊戲錯誤」和「比賽錯誤」章節，是針對「非故意」所造成的違規行為所作之說明。如果主裁判判定違規行為是為了獲取優勢而故意為之，則應依「不禮貌的行為 - 作弊」進行處理。本文件的核心理念是以公平且具指導性的方式處理誠實的錯誤，絕不容忍作弊或嚴重的不禮貌行為。

第 3 章:違規行為處理方式

如果發生違反遊戲規則以及競技違規的情況，裁判將檢視情況，並讓比賽回到正確狀態。然而，如果無法完全恢復到原本狀態，則裁判將根據其判斷，盡可能地恢復到正確狀態。

詳細請參閱本文件的「處理架構」與「實務裁決」兩個章節。

第 4 章:判罰

進行處分時，裁判必須說明違規行為、如何修正違規情況，以及所作出的處分。該說明用於指導玩家，並且應告知再次違規時可能面臨的後果。如果主裁判選擇作出更輕或更重的處分，必須告知玩家原本的處分準則為何，以及其偏離該等準則的理由。

第 5 章:處分適用範圍

在賽事進行的過程中，裁判可作出以下處分：

•警告

警告是對輕微違規行為所作出的正式的階段性處置。雖然單次警告本身影響不大，但累積過多的警告可能會導致大會營運方展開調查，並對玩家處以禁賽。

•單局落敗

單局落敗指的是強制判定當前對戰單局落敗。如果在該局對戰與下一局對戰之間的時點被處以此項處分，則該處分適用於下一局對戰。在單局制比賽中，此處分等同於「對局落敗」，但若雙方均被處以「單局落敗」，則不適用。

•對局落敗

對局落敗指的是強制判定當前對局落敗。如果在該場對局與下一場對局之間的時點被處以此項處分，則該處分適用於玩家的下一場對局。根據裁判的判斷，如果對當前對局處以「對局落敗」尚不足以達到處分效果(例如：即將敗北的玩家犯下了重大違規行為)，主裁判可以酌情對玩家的下一場對局判處「對局落敗」。

•失去資格

失去資格指的是強制將某位玩家從賽事中除名。該玩家正在進行的對戰將立即終止，並立即將其從賽事中除名。當玩家在賽事中失去資格時，將沒有資格獲得任何尚未頒發的獎品；該名玩家將被視為不存在，且剩餘獎項依排名順序進行遞補(若失去資格的玩家為排名

第一的優勝者，則由排名第二的玩家遞補成為優勝者，並獲得優勝獎品)。此處分僅能由主裁判裁定，主裁判必須蒐集所有相關當事人的陳述，並提交事件報告。

第 6 章:重複違規

當玩家在同一場賽事中多次犯下相同的違規行為時，將依照以下順序作出更嚴重的處分：

警告 → 警告 → 單局落敗 → 對局落敗

對於為期多天的賽事，玩家的重複違規計數在每一天開始時重新計算。此規則適用於重複犯下同一個具體錯誤時，而非於重複犯下同一大類的錯誤時。舉例來說，「重新抽牌錯誤」和「洗牌不充分」雖同樣被歸類在「遊戲錯誤 - 流程」，但是在統計重複違規時，會被視為兩種不同的違規行為。

•預先告知玩家

在對重複違規進行處分時，裁判應該告知玩家如果再次犯下相同的違規行為，他們將會遭受更嚴重的處分。

▼範例：

- 「這是您在本場賽事中因為『重新抽牌錯誤』而收到的第二次警告。請注意，如果再次犯下『重新抽牌錯誤』，處分將升級為判定單局落敗。」
- 「您因為『抽了過多卡牌』而被處以單局落敗。請注意，如果在本場賽事中再次犯下『抽了過多卡牌』，處分將升級為對局落敗。」

第 7 章:升級或降級處分

本文件僅供參考。如果主裁判認為情況有其必要，他們擁有最終權力，可將列載的標準處分調整為較輕或較重的處分。在有新手玩家或初級玩家參與的休閒比賽中，我們特別鼓勵裁判酌情處理，將重點放在指導。在此類情況下，主裁判可以選擇不對重複違規行為作出更嚴重的處分。

第 8 章：賽事等級

違規行為的處理方式及所適用的處分，視賽事等級而定。

- ・入門等級：交流會。
- ・休閒等級：挑戰賽、各種限定賽、官方認證比賽等。
- ・錦標賽等級：銀河盃、大型官方認證比賽、WCS 相關比賽等。

※注意：入門等級的比賽重點在於營造一個讓玩家可以學習如何遊玩，並進行正向社交互動的環境。非故意的錯誤（「不禮貌的行為」除外）以警告處理即可。出現各種錯誤情況時，請參考休閒等級的處理流程。

第 9 章：處理架構

◆遊戲錯誤

遊戲錯誤是指玩家在遊戲過程中，因遊戲本身的規則和機制而無意犯下的錯誤。這些都是違反超人力霸王卡牌遊戲《綜合規則》的行為。本章節說明裁判應如何修正這些錯誤，並處以適當的處分。

●遊戲錯誤 - 流程

當玩家未能正確執行正常的遊戲流程時，即構成此類違規行為。這是指在必要的操作或順序出錯，例如：遊戲開始時的重新抽牌時的洗牌。輕微的流程偏差若能立即修正，且不會帶來潛在優勢，通常不被視為違規行為。

▼範例：

・重新抽牌錯誤：宣布重新抽牌之後，玩家將自己的手牌放回牌組，先進行洗牌後才重新抽牌。

・洗牌不充分：在遊戲開始時，玩家只進行一次過手洗牌，便將牌組交給對手。

▸ 核心理念：這些都是常見的習慣性錯誤，通常不會造成複雜或無法修復的遊戲狀態，因此處分較輕，主要是作為指導性的提醒，讓玩家在遊戲中進行例行性動作時更加小心。

▸ 處分（錦標賽和休閒等級）：警告

●遊戲錯誤 - 輕微

此類違規行為適用於遊戲中的輕微和非故意的錯誤。適用於違規行為本身很容易修正、且

對遊戲狀態造成的任何損害很容易在不造成重大干擾的前提下由裁判修復的情況。

▼範例：

- 忘記發揮卡牌效果：在角色登場時，玩家忘記發揮該卡牌的觸發效果。
- 使用了不正確的效果：玩家觸發了使角色 BP+2000 的效果，但只在該角色上放置一個 BP+1000 的標記。
- 溝通錯誤：當對手詢問時，玩家沒有正確說出公開資訊，例如：手牌的數量。

▸ 核心理念：此類違規行為的處分非常輕微，因為對遊戲狀態造成的損害很容易修復。其主要目的在於指導，是為了提醒玩家要更加小心，而非著重於懲罰。

▾處分(錦標賽和休閒等級)：警告

●遊戲錯誤 - 重大

此類違規行為適用於在遊戲中犯下重大且非故意的錯誤。其適用於違規行為本身無法輕易修正，並已對遊戲狀態造成不可回溯的失衡情況。

▼範例：

- 牌組資訊外洩：玩家在洗牌時不小心弄掉對手的牌組，導致大量牌面被翻開。
- 非公開領域被誤混：玩家不小心將手牌放回牌組，導致無法判定手牌與牌組兩個領域的正確內容。

▸ 核心理念：當非故意的錯誤致使遊戲無法在公平的情況下繼續進行時，唯一的補救方法就是結束該局遊戲。處以「單局落敗」處分並非在於對錯誤行為處罰，而是為了解決已受損的遊戲狀態所需的流程。裁判必須確定遊戲確實已無法修復，才能作出此處分。

▾處分(錦標賽和休閒等級)：單局落敗

●遊戲錯誤 - 嚴重

此違規行為適用於罕見且嚴重的非故意錯誤，且會導致玩家無法繼續或完成當前對戰。其適用於當錯誤的影響範圍超出當前遊戲，導致玩家無法參加後續遊戲的情況。

▼範例：

- 牌組無法使用：玩家將飲料打翻在自己的牌組上，導致卡牌實體受損或被視為帶有標記，因而無法完成當前對戰。
- 牌組被誤混：在現開賽中，玩家的卡牌不小心混進了自身的收藏卡中且無法恢復，導致無法重新構築符合規則的牌組。

▸ 核心理念：這種情況雖然罕見，但很嚴重。處以「對局落敗」處分並非在於對惡意行為處罰，而是流程上所需。當玩家因為自己非故意的錯誤，而不幸無法繼續比賽時，裁判會將該狀態視為不能正常保持遊戲公平性的嚴重狀況而作出處分。

▼處分(錦標賽和休閒等級):對局落敗

●遊戲錯誤 - 誤看了不該看的牌組區域

當玩家不小心看到非公開領域(例如:他們的牌組)中原本無權查看的卡牌時,即構成此類違規行為。不小心公開的卡牌將被視為不正公開狀態,裁判會在卡牌返回其正確位置前對該行為作出違反處理。

▼範例:

- 玩家在抽牌時,不小心翻開牌組上方的第二張牌,看到其牌面。
- 洗牌時,有一張卡牌以牌面朝上的方式掉落在桌上。
- 玩家發揮「可公開我方牌組上方的三張牌」效果時,誤把第四張牌公開。

►核心理念:看見非公開領域的卡牌會為玩家帶來優勢,因為這將使得他們獲得不該擁有的資訊,進而影響後續決策。雖然這些資訊無法當作「沒看見」,但造成的干擾通常不大。提醒玩家為了維持比賽的公平性,要注意小心管理非公開領域的卡牌。

▼處分(錦標賽和休閒等級):警告

●遊戲錯誤 - 抽了過多卡牌

當玩家誤將其牌組中的一張或多張卡牌放入手牌時,即構成此類違規行為。當該卡牌已混入玩家現有的手牌中,即視為「已抽取」。此類行為對遊戲狀態造成的損害將被視為無法修復。

▼範例:

- 玩家在自己回合的抽牌階段誤抽兩張卡牌,而非一張。
- 玩家發揮「我方可抽兩張牌」效果,但誤抽了三張。

►核心理念:如果無法從玩家手牌的其他卡牌中分辨出誤抽的卡牌,則遊戲狀態會被視為已受損且無法修復。如果可分辨出多出來的卡牌(例如:玩家的手牌原本為零張),此違規行為將被視為「遊戲錯誤 - 誤看了不該看的牌組區域」。在錦標賽中,如果遊戲狀態為已被損害且無法修復,則處分為「單局落敗」。在休閒比賽中,核心理念較為寬容,重點是放在玩家的指導和樂趣。裁判會將遊戲狀態恢復到合理的狀態,讓比賽可以繼續。為營造出較輕鬆且歡樂的遊戲環境,處分以警告為主。

▼處分(錦標賽等級):單局落敗

▼處分(休閒等級):警告

●遊戲錯誤 - 放置了不應該放置的卡牌

當玩家在「場景牌/角色牌設置階段」或「升級階段」中犯下流程上的錯誤,即構成此類違規

行為。這涵蓋了時間點上的違規(在不允許的時間點執行卡牌設置動作),以及將不應該放置的卡牌放置在場上。

▼範例:

- 無效的場景牌(公開錯誤):在「先攻方場景牌設置階段」中,「後攻玩家」設置了一張場景牌。由於場景牌為正面朝上,因此兩位玩家都有責任指認此錯誤,之後依據遊戲規則而抽取的卡牌並不會被視為「抽了過多卡牌」。
- 無效的角色牌(非公開錯誤):在「角色牌設置階段」中,玩家將一張未印有 SINGLE BP 的等級四的角色牌以面朝下方式設置。此錯誤直到「開放階段」才被揭露。
- 無效的升級(非公開錯誤):玩家試圖使用一張面朝下的等級三的卡牌為等級一的角色升級。此錯誤亦直到「開放階段」才被揭露。

► 核心理念:當玩家在「場景牌/角色牌設置階段」或「升級階段」中犯下流程上的錯誤,即構成此類違規行為。這涵蓋了時間點上的違規(在不允許的時間點執行卡牌設置動作),以及將不應該放置的卡牌放置在場上。這些階段是遊戲的核心部分。因為在這些階段所犯的錯誤不一定能夠進行單純的回溯,所以通常需要裁判將遊戲修正到合理或可繼續進行的狀態。

如果是屬於公開錯誤(例如:後攻玩家設定了一張場景牌),後續的動作(例如:玩家可以選擇抽牌)可能會使得情況無法完整地回溯。由於錯誤是顯而易見的,兩位玩家均負有責任,要在裁判將遊戲狀態修正到合理狀態之後,遊戲才會繼續。

如果是屬於非公開錯誤(例如:在開放階段才發現是無效升級),由於先前其他玩家的決定均是基於非公開且無效資訊所作出,因此已無法完整地進行回溯。在裁判將遊戲狀態修正到可繼續進行之後,遊戲將會繼續,但這可能會導致犯錯的玩家處於劣勢。

▼處分(錦標賽和休閒等級):警告

●遊戲錯誤 - 無法維持遊戲狀態

當玩家未能及時注意到對手違反規則時,即構成此類違規行為。兩位玩家都有責任隨時維持遊戲狀態。但是不提醒對手觸發對其有利的效果,並不會構成違規行為。

▼範例:

- 對手觸發了「我方可抽兩張牌」效果,卻在觸發後抽了三張牌,且此錯誤直到回合結束時才被發現。
- 對手在其「角色牌設置階段」中設定了一張等級四的卡牌在等級二的卡牌之上,且經過了幾個回合後才被注意到。

► 核心理念:雖然最初犯錯的玩家要對自己的行為負責,但其對手也有責任確保遊戲正確

進行。此類違規行為的存在是為了鼓勵雙方玩家提高警覺。如果裁判認為玩家故意讓錯誤持續以獲取優勢，則應將該違規行為升級為「不禮貌的行為 - 作弊」。由於此類違規行為的重點在於未能察覺錯誤，而非直接犯錯，且錯誤可以由雙方共同分擔，因此不會因為重複違規而遭受更嚴重的處分。

▼處分(錦標賽和休閒等級):警告(無法升級)

◆比賽錯誤

比賽錯誤是指玩家無意中會犯下與賽事流程有關的錯誤。這些都是違反超人力霸王卡牌遊戲《賽場規則》的行為。本章節說明裁判應如何處理這些錯誤，並作出適當的處分。

●比賽錯誤 - 牌組清單錯誤

當玩家提交的牌組清單無效、不正確、含糊不清或與實際使用的牌組不同時，即構成此類違規行為。

注意:具有相同卡牌編號的卡牌，不論其插畫版本或分支編號為何，在構築牌組時都被視為相同。如果只是因為玩家使用了所列卡牌的異圖卡版本而產生差異，並不構成違規行為。

▼範例:

- 玩家實際使用牌組中所包含的卡牌與其牌組清單上所寫的不同(例如:牌組中有 4 張「BP01-001」,但清單中卻有 4 張「BP01-002」)。
- 玩家的牌組清單中包含不適用於特定賽事形式的卡牌(例如:在僅可使用 BP02 卡牌的賽事中使用 BP01 卡牌)。
- 因技術問題而改用紙本提交牌組清單時,玩家的牌組清單出現卡牌數量錯誤(例如:應為 50 張卻寫成 49 張),或是單一卡牌的數量不符規定(例如:填寫了五張 BP01-001)。

►核心理念:正確且符合規定的牌組清單是確保在賽事中牌組不會被更改的主要方法。關於當發生了此類違規行為時的應對方法。標準流程是要求玩家更改牌組清單,使其與玩家實際使用的牌組一致。但是,如果裁判認為玩家的真實意圖是為了修改牌組清單,就不是修改牌組清單,而是依照裁判的指示調整實際使用的牌組。

▼處分(錦標賽等級):單局落敗。對於明顯且不至於產生歧義的文字錯誤,可從寬處理。

▼處分(休閒等級):警告

●比賽錯誤 - 牌組錯誤

當玩家使用不符合賽制規定的實體牌組開始比賽時，即構成此類違規行為。最常見的情況是玩家在多牌組賽制中沒有正確地切換牌組，或開始比賽時使用了張數不正確的牌組。

▼範例：

- 在採用雙牌組制 BO3(三局兩勝)規則的第一局，玩家應使用於事前登錄的「牌組 A」進行對戰，卻改用了「牌組 B」。
- 在採用雙牌組制 BO3(三局兩勝)規則的賽事中贏得第一局後，玩家應在第二局切換牌組，卻再次使用了「牌組 A」。
- 玩家的牌組只以 49 張卡牌組成。

▸ 核心理念：對戰的每一局都必須使用符合規定且正確的牌組，才能被視為公平。如果是在遊戲開始後才發現錯誤，則會處以單局落敗，這是因為無法確定無效的牌組是否已提供優勢。

▼處分(錦標賽和休閒等級)：單局落敗

●比賽錯誤 - 在卡牌上標記 - 輕微

當玩家的牌組中出現一張或多張帶有標記的卡牌，而且沒有構成可讓玩家藉以獲得優勢的明顯規律時，即構成此類違規行為。如果某張卡牌在不看牌面的情況下，即可從牌組的其他卡牌中分辨出來(例如：邊角彎曲、卡套磨損)，則該卡牌即被視為「有標記」。裁判應注意，幾乎所有的卡套都會隨著比賽而出現些微磨損，因此應謹慎評估。

▼範例：

- 一張卡牌因遊戲過程造成邊角彎曲。
- 兩、三個卡套因反覆洗牌而變色或褪色。

▸ 核心理念：卡套和卡牌經常會在比賽過程中出現磨損。只要不存在規律，且玩家也沒有試圖藉此取得優勢，則應將重點放在修正問題，以恢復牌組的公平性。

▼處分(錦標賽和休閒等級)：警告

●比賽錯誤 - 在卡牌上標記 - 重大

當玩家的牌組中出現大量帶有標記的卡牌，即使並非故意，但這些標記已形成明顯的規律，有可能讓玩家獲得優勢時，即構成此類違規行為。

▼範例：

- 玩家的所有角色牌都使用了比場景牌更舊、磨損更明顯的卡套。
- 多張效果強大、足以左右遊戲勝負結果的卡牌，其卡套上都出現相似的彎曲或刮痕。

▸ 核心理念：即使並非故意，只要帶有標記的卡牌構成明顯的規律，就很有可能讓玩家獲

得優勢，進而破壞比賽的公平性。為了反映這一點，處分會更加嚴厲。裁判必須展開調查，以確認這些標記並非故意為之。

- ▾處分(錦標賽等級):單局落敗
- ▾處分(休閒等級):警告

●比賽錯誤 - 拖延行為

玩家在完成遊戲動作時，所花費的時間超過合理範圍時，即構成此類違規行為。

▼範例：

- 玩家在其回合開始或升級階段中，花費過多時間決定其行動。
- 在遊戲狀態沒有明顯改變的情況下，玩家反覆查看其棄牌區中的卡牌。
- 玩家在洗牌時花費過多時間。

▸核心理念：無論遊戲狀態有多複雜，所有玩家都有責任維持合理且流暢的比賽節奏。判斷何謂「拖延行為」的標準很主觀，並且取決於對戰的具體情況。任何單一決定都沒有固定的時間限制，因為玩家在選項越多且越複雜的情況下就可能比選項較少的玩家花費更多時間。裁判必須評估情況，以決定玩家的行動所花費的時間是否恰當。玩家經常會在不知不覺間就使用過多時間，這時只需要給予簡單的口頭提醒。如果行為持續，則會處以正式警告。

- ▾處分(錦標賽和休閒等級):警告

●比賽錯誤 - 比賽遲到

當玩家在比賽開始時未能於指定座位上就坐，即構成此類違規行為。

▼範例：

- 公布新一輪的對戰表時，玩家在賽事會場外，且該比賽開始時不在座位上。

▸核心理念：比賽必須嚴格遵循既定的時程進行。玩家的缺席將導致對手及大會整體進行延誤。處分將依據該回合開始後所經過的時間進行判定。為了預防該違規行為發生，裁判必須明確公告比賽開始的時間。

- ▾處分：處分將依據該回合開始後所經過的時間進行判定：
(錦標賽等級):3 分鐘後:單局落敗。10 分鐘後:對局落敗
(休閒等級):3 分鐘後:警告。10 分鐘後:對局落敗

●比賽錯誤 - 與錯誤的玩家對戰

當玩家開始對戰時，其對手並非被指派的對手時，即構成此類違規行為。所有玩家都有責

任在對戰開始前確認自己的對手。

▼範例：

·某位玩家誤讀了對戰表，坐到了錯誤的對戰桌，並與坐在該桌的玩家開始對戰。

▸ 核心理念：此為嚴重的違規行為，因為其同時打亂了兩場獨立的對戰。未坐在正確對戰桌的玩家，將視為造成錯誤的主要原因。因其受到的處分已經同時包括了對比賽造成的干擾，以及對參與自己原本對戰的遲到的懲罰，所以不會再另外處以比賽遲到的處分。而坐在正確座位的玩家責任較輕。

▼處分：當發現此類情況時，裁判會終止錯誤的對戰，並引導玩家找到正確的對手，並適當地延長時間。處分分配如下：

對於坐在正確座位的玩家（錦標賽和休閒等級）：警告

對於坐在錯誤座位的玩家：預設處分是對局落敗。如果是在回合開始後的 10 分鐘內發現此類錯誤，主裁判可以將處分降級為「單局落敗」（錦標賽等級）或「警告」（休閒等級）。

●比賽錯誤 - 遊戲中受到其他玩家干擾或建議

當玩家或觀戰者提供或尋求與進行中對戰相關的策略建議或非公開資訊時，即構成此類違規行為。這包括在對戰開始後向任何人（裁判除外）尋求比賽建議，或向正在對戰中的玩家提供比賽建議。

▼範例：

·觀戰者的情況：觀戰者向對戰中的玩家指出該玩家遺漏的操作（例如：某張角色牌的觸發效果）。

·玩家的情況：在同一場對局的兩局空檔之間，玩家傳訊息給朋友，尋求如何對付對手牌組的建議。

▸ 核心理念：比賽是考驗玩家個人能力的競技場，不應遵循外部建議來進行遊戲。任何來自遊戲之外的策略資訊都被視為「遊戲中受到其他玩家干擾或建議」。違反此規則的觀戰者可能會被要求離場。

▼處分（錦標賽等級）：預設處分是對局落敗。如果主裁判判定所獲得的資訊影響輕微，可以將處分降級為單局落敗。

▼處分（休閒等級）：在休閒等級的賽事中，重點在於指導。處分以警告為主，且裁判會向玩家和任何相關的觀戰者說明規則。

●比賽錯誤 - 違反一般規則

此類違規行為適用於違反已被公布的賽事規則或賽場規則中，未符合其他具體的違規項目，且非故意的行為。

▼範例：

·在不允許拍照的比賽場地內拍照。

·攜帶食物或飲料進入標示為「禁止飲食」的比賽區域。

▸ 核心理念：制定賽事規則或賽場規則是為了確保每個人都能順利進行公平、安全的比賽。由於此類違規行只是非故意違反一般規則，因此處以指導性的處分。

▾處分(錦標賽和休閒等級)：警告

◆不禮貌行為

不禮貌的行為是指故意破壞比賽的公平及友善的環境的不當行為。雖然我們鼓勵有趣的競爭環境，但必須兼顧他人的安全和樂趣。裁判應根據其判斷，區分競爭激烈時會出現的正常行為與真正需要介入的違反體育精神行為。在對該違規行為判處任何處分之前，裁判的首要任務是緩解任何緊張情勢。一旦情況平息下來，裁判應該告知玩家其行為為何會造成干擾，然後要求玩家應該立即修正行為。

●不禮貌的行為 - 作弊

作弊是比賽中最嚴重的不禮貌行為。當玩家故意違反遊戲規則或賽事規則以獲得優勢時，即構成此類違規行為。在作出處分之前，主裁判必須調查並確認玩家是否確實違反規則，與其行為是否故意要獲得優勢。如果兩項條件都不符合，則必須改用其他的違規項目進行處理。

▼範例：

·故意放慢節奏來操控比賽時間(拖延)。

·操縱牌組順序以獲得不公平的優勢。

·在裁判調查期間不誠實回答裁判的問題，或擅自修改對戰結果。

·故意抽取過多的卡牌，或將卡牌從棄牌區移到手牌或牌組。

▸ 核心理念：作弊會破壞賽事的公平性，以及所有其他參加者的樂趣。絕對不能容忍此類行為。如果主裁判的調查判定符合定義中的準則，則該違規行為即構成「作弊」，且必須取消該玩家的資格。

▾處分(錦標賽和休閒等級)：失去資格

●不禮貌的行為 - 輕微

當玩家的行為可能會對大會營運方造成混亂、令比賽參加者不適或不尊重他人，但程度未達到騷擾行為或對任何人的安全造成威脅時，即構成此類違規行為。

▼範例：

- 玩家使用髒話或攻擊性手勢。
- 玩家向對手做出輕微的侮辱性評論。
- 玩家在裁判未下達指示時，不耐煩地重複催促對手盡快完成操作。

▸ 核心理念：所有參加者都應當尊重他人。儘管競爭性的玩笑是遊戲中的一部分，但一旦越界，就會妨礙遊戲進行以及令他人不適，而落入此類違規行為的範圍。警告是為了清楚地表明該行為是不可接受的。重複違規將受到更嚴厲的處罰。

▸ 處分(錦標賽和休閒等級)：警告

●不禮貌的行為 - 重大

當玩家的行為對大會營運方造成明顯混亂、威脅其他參加者或相關人士、損害對戰或比賽的公平性時，即構成此類違規行為。

▼範例：

- 玩家做出威脅或霸凌的行為。
- 玩家使用歧視性用語或進行具有針對性的惡意騷擾。
- 玩家提議以擲骰方式決定對戰勝負。

▸ 核心理念：勝負固然重要，但確保比賽的公平性和一致性，以及參加者的安全，才是最優先事項。此類行為嚴重違反上述準則。處分是處以對局落敗，以清楚表明此類行為在賽事中絕不被容許。

▸ 處分(錦標賽和休閒等級)：對局落敗

●不禮貌的行為 - 嚴重

當發生肢體暴力、竊盜或為危害他人安全的行為時，即構成此類違規行為。此類違規行為屬於最極端且最嚴重的不當行為。

▼範例：

- 玩家做出任何形式的肢體暴力或以暴力行為威脅別人。
- 玩家偷竊或故意損壞他人財物。

▸ 核心理念：絕不容忍任何危害參加者及相關人士人身安全，或涉及違法的行為。做出此類行為的玩家將立即從賽事中被除名。賽事裁判也可能會請求會場保全或當地執法單位

介入。

▾處分(錦標賽和休閒等級):失去資格

第 10 章:實務裁決

●遊戲錯誤 - 流程

▾處分(錦標賽和休閒等級):警告

·重新抽牌錯誤:宣布重新抽牌之後, 玩家將自己的手牌放回牌組, 先進行洗牌後才重新抽牌。

▸ 流程:即使流程不正確, 仍視為已完成重新抽牌, 遊戲照常進行。

·重新抽牌錯誤:在宣布重新抽牌後, 玩家將手中的六張卡牌全部放回其牌組底部, 然後只從頂部抽取五張新的卡牌。玩家在第一回合的勝負判定階段才注意到這一點。

▸ 流程:此重新抽牌流程不完整, 玩家再抽一張牌後, 遊戲照常進行。

·重新抽牌錯誤:在執行一次重新抽牌後, 玩家又執行第二次重新抽牌。

▸ 流程:即使流程不正確, 仍視為已完成重新抽牌, 遊戲照常進行。

·洗牌不充分:在遊戲開始時, 玩家僅進行一次簡易洗牌, 便將牌組交給對手進行洗牌。

▸ 流程:玩家將被要求再次對其牌組進行洗牌。

·不正確的遊戲順序:在「後攻方角色牌設置步驟」中, 後攻玩家設置好角色牌之後, 在進行「先攻方升級步驟」之前就搶先先攻玩家升級角色牌。

▸ 流程:後攻玩家無法「收回」已經設置好的牌。已進行升級的角色牌以面朝下繼續設置在戰場上, 先攻玩家繼續進行「先攻方升級步驟」。

●遊戲錯誤 - 輕微

▾處分(錦標賽和休閒等級):警告

·忘記發揮卡牌效果:在角色登場時, 玩家忘記發揮該卡牌的觸發效果。

▸ 流程:於發現卡牌的觸發效果(或常駐效果)未被發揮時, 應立即處理該卡牌效果, 並且執行所有必要的動作。若玩家忘記發揮「可(A)。」的卡牌效果, 則會被判定為選擇不發揮該效果。

·使用了不正確的效果:玩家觸發了使角色 BP+2000 的效果, 但只在該角色上放置一個

BP+1000 的標記。

- ▶ 流程：將正確的 BP 標記放置在角色牌上。是否要嘗試恢復遊戲狀態，將取決於發現的時間點。
- ▶ 如果遊戲處於勝負判定階段，則以正確的遊戲狀態繼續進行遊戲。
- ▶ 如果遊戲處於結束階段或開始階段，則回溯至上一個勝負判定階段。
- ▶ 如果遊戲處於抽牌階段，玩家保留已抽到的卡牌，並回溯至上一個勝負判定階段；在該回合的抽牌階段不再進行抽牌。
- ▶ 如果遊戲處於場景牌設置階段，且尚未放置場景牌、或是處於角色牌設置階段或升級步驟，則玩家將所有以面朝下設置的角色牌和以面朝下設置且已進行升級的角色牌放回手牌，並保留已抽到的卡牌，以及回溯至上一個勝負判定階段；在該回合的抽牌階段不再進行抽牌。
- ▶ 如果已設置場景牌，或者遊戲處於開放階段，則無法再恢復遊戲狀態。以目前的遊戲狀態繼續進行遊戲。

·溝通錯誤：當對手詢問時，玩家沒有正確說出公開資訊，例如：手牌的數量。

- ▶ 流程：玩家將被要求提供正確的資訊。

●遊戲錯誤 - 重大

▼處分(錦標賽和休閒等級)：單局落敗

·牌組資訊外洩：玩家在洗牌時不小心弄掉對手的牌組，導致大量牌面被翻開。

- ▶ 原則：由於玩家犯了此錯誤，而掌握了對手牌組中的卡牌資訊。這使得玩家獲得極為不公平的策略性資訊，讓他們可以根據本來不該擁有的資訊做出決策。即使重新洗牌，玩家也無法「沒看到」該資訊。他們將知道對手在接下來的遊戲中可能(或不可能)抽到什麼牌。由於這個資訊從根本上破壞了遊戲的公平性，遊戲狀態已無法修復，故處以單局落敗。

·非公開領域被誤混：玩家不小心將手牌放回牌組，導致無法判定手牌與牌組兩個領域的正確內容。

- ▶ 原則：由於無法將玩家的手牌重新構築為符合規則且正確的狀態，因此無法恢復遊戲狀態，故處以單局落敗。

●遊戲錯誤 - 嚴重

▼處分(錦標賽和休閒等級)：對局落敗

- 牌組無法使用: 玩家將飲料打翻在自己的牌組上, 導致卡牌實體受損或被視為帶有標記, 因而無法完成當前對戰。
- 卡組池資訊遺失: 在現開賽中, 玩家的卡牌不小心混進了自身的收藏卡中且無法恢復, 導致無法重新構築符合規則的牌組。
 - ▷ 原則: 玩家因自身非故意的錯誤, 無法再以符合規則且可實際使用的牌組參與同一對局中的後續對戰。處以對局落敗為流程上的必要處置, 因為實際上已無法繼續進行比賽。如果玩家能夠在下一輪的對局開始前恢復牌組狀態, 便可以繼續進行比賽。如果無法恢復, 則會將他們從賽事中除名。

●遊戲錯誤 - 誤看了不該看的牌組區域

▾處分(錦標賽和休閒等級): 警告

- 玩家在抽牌時, 不小心翻開牌組上方的第二張牌, 看到其牌面。
- 洗牌時, 有一張卡牌以牌面朝上的方式掉落在桌上。
- 玩家發揮「可公開我方牌組上方的三張牌」效果時, 誤把第四張牌公開。
 - ▷ 流程: 向雙方玩家公開該卡牌, 並放回正確的位置。

●遊戲錯誤 - 抽了過多卡牌

▾處分(錦標賽等級): 單局落敗

▾處分(休閒等級): 警告

- 玩家在自己回合的抽牌階段誤抽兩張卡牌, 而非一張。
- 玩家發揮「我方可抽兩張牌」效果, 但誤抽了三張。
 - ▷ 原則: 如果無法從玩家手牌中的其他卡牌中分辨出誤抽的卡牌, 則遊戲的公正性已受到損害, 且遊戲狀態亦無法修復。在錦標賽中, 將處以單局落敗。
 - ▷ 流程(休閒等級):
從玩家的手牌中隨機挑選一張卡牌, 向雙方玩家公開, 並將其放置在該名玩家的牌組底部。

●遊戲錯誤 - 放置了不應該放置的卡牌

▾處分(錦標賽和休閒等級): 警告

- 無效的升級(非公開錯誤): 玩家試圖使用一張面朝下的等級三的卡牌為等級一的角色升級。此錯誤亦直到「開放階段」才被揭露。
 - ▷ 流程:
 - ▷ 如果可以恢復遊戲狀態:

- ▶ 如果後攻玩家執行了無效的升級，則將違規放置的卡牌返回其手牌。
- ▶ 如果先攻玩家執行了無效的升級，則將違規放置的卡牌返回其手牌。之後，先攻玩家的其他卡牌以面朝上繼續設置在戰場上，將遊戲回溯至「後攻方升級步驟」開始時（後攻玩家將升級步驟中使用的卡牌收回手牌，並重新執行他們的升級步驟）。
- ▷ 如果無法恢復遊戲狀態：
 - ▶ 將無效的卡牌從遊戲中移除，遊戲照常進行。

·無效的角色牌（非公開錯誤）：在「角色牌設置階段」中，玩家將一張未印有 SINGLE BP 的等級四的角色牌以面朝下方式設置。此錯誤直到「開放階段」才被揭露。

- ▶ 流程：
 - ▷ 如果可以恢復遊戲狀態：

將無效的卡牌返回玩家的手牌。之後，該玩家向對手公開自己的手牌。

 - ▶ 如果玩家的手牌中有一張或多張可設置且符合規則的卡牌，則由對手從中選擇一張卡牌進行設置。
 - ▶ 如果玩家的手牌中沒有可設置且符合規則的卡牌，但玩家在本回合的升級步驟中進行了一次或多次升級，則由對手從中選擇一張符合規則的卡牌進行設置。之後，依照「無效的升級」規則進行處理。
 - ▶ 如果玩家的手牌中，或是玩家在本回合升級步驟中用於升級的卡牌中，都沒有可設置且符合規則的卡牌，則根據遊戲規則，玩家會在遊戲中敗北。這並非「單局落敗」處分。
 - ▷ 如果無法恢復遊戲狀態：

將無效的卡牌從遊戲中移除。之後，該玩家向對手公開自己的手牌。

 - ▶ 如果玩家的手牌中有一張或多張可設置且符合規則的卡牌，則由對手從中選擇一張卡牌進行設置。
 - ▶ 如果玩家的手牌中沒有可設置且符合規則的卡牌，則根據遊戲規則，玩家會在遊戲中敗北。這並非「單局落敗」處分。

·無效的場景牌（公開錯誤）：在「先攻方場景牌設置階段」中，「後攻玩家」設置了一張場景牌。

·無效的場景牌（公開錯誤）：在第二回合中，玩家設置一張第五回合才能使用的場景牌。

- ▶ 流程：
 - ▷ 如果可以恢復遊戲狀態：
 - ▶ 如果玩家在設置場景牌後，依照遊戲規則抽一張牌，則該次抽牌需依照「抽了過多卡牌（休閒等級）」的流程進行回溯。
 - ▶ 將無效的場景牌返回玩家的手牌。
 - ▶ 若先前有一張場景牌被移至棄牌區，則應將該卡牌返回場景區。
 - ▷ 如果無法恢復遊戲狀態（例如：無效的卡牌已發揮效果，無法完整地進行回溯）：

▷ 將無效的卡牌從遊戲中移除，遊戲照常進行。

●比賽錯誤 - 牌組清單錯誤

▼處分(錦標賽等級):單局落敗。對於明顯且不至於產生歧義的文字錯誤，可從寬處理。

▼處分(休閒等級):警告

·玩家實際使用的牌組和登錄的牌組清單不符。

注意:如果玩家牌組清單上列載的卡牌是 BP01-007, 而實際使用的牌組中是包含異圖卡版本的卡牌 UR(01/02) BP01-007, 則不構成違規行為。具有相同卡牌編號的卡牌, 在構築牌組時會被視為相同。

▷ 原則:牌組清單是重要的工具, 可防止玩家在每一輪對戰之間變更牌組內容, 藉

此針對特定對手取得優勢。它能確保每個人都能在公平的基準下進行比賽。只要清單出現錯誤, 即使是無心之過, 也會破壞比賽的公平性。提交正確的牌組清單是基本責任。處以「單局落敗」是為了強調這項責任的嚴重性, 但也不至於嚴厲到因為一個文字錯誤就終止玩家的整場對戰。此處分可讓玩家修正錯誤, 並且以公平的方式繼續進行比賽。

如果在第一輪開始前就發現牌組清單出現錯誤, 只需即時修正牌組清單即可, 不會處以任何處分。

具有相同卡牌編號的卡牌, 不論其插畫版本或分支編號為何, 在構築牌組時都被視為相同。如果只是因為玩家使用了所列卡牌的異圖卡版本而產生差異, 則不構成違規行為。

▷ 流程:當玩家登錄的牌組清單和實際使用的牌組不符時, 應先確認該牌組是否為可使用的牌組。如果是, 請更新牌組清單, 以符合實際使用的牌組。如果不是可使用的牌組, 則依照「比賽錯誤 - 牌組錯誤」規則進行處理。

●比賽錯誤 - 牌組錯誤

▼處分(錦標賽和休閒等級):單局落敗

▼範例:

·在採用雙牌組制 BO3(三局兩勝)規則的第一局, 玩家應使用於事前登錄的「牌組 A」進行對戰, 卻改用了「牌組 B」。

·在採用雙牌組制 BO3(三局兩勝)規則的賽事中贏得第一局後, 玩家應在第二局切換牌組, 卻再次使用了「牌組 A」。

·玩家的牌組只以 49 張卡牌組成。

▷原則：從抽出第一張卡牌開始，遊戲即是在不符合遊戲規則的情況下進行。一旦使用卡牌數量錯誤或是在雙牌組制中與事前登錄牌組不一致的錯誤牌組，將無法判定該錯誤是否為玩家提供了優勢，以及優勢的程度有多大。由於該場遊戲的公平性已受到損害，且遊戲狀態亦無法恢復，故處以單局落敗。

▶流程：當玩家的牌組為無效時，應先檢查牌組清單。如果是可使用的牌組清單，則必須更新牌組，以符合登錄的牌組清單。如果牌組和牌組清單都為無效，應先將牌組修正為可使用的牌組，然後更新牌組清單以符合修正後可使用的牌組。

如果是在遊戲開始前主動告知牌組錯誤，且能夠立即修正牌組，則處分將會降級為警告。

●比賽錯誤 - 在卡牌上標記 - 輕微/重大

輕微：▼處分(錦標賽和休閒等級)：警告

重大：▼處分(錦標賽等級)：單局落敗，(休閒等級)：警告。

輕微：

- 一張卡牌因遊戲過程造成邊角彎曲。
- 兩、三個卡套因反覆洗牌而變色或褪色。

重大：

- 玩家的所有角色牌都使用了比場景牌更舊、磨損更明顯的卡套。
- 多張效果強大、足以左右遊戲勝負結果的卡牌，其卡套上都出現相似的彎曲或刮痕。

▷原則：「在卡牌上標記 - 輕微」與「在卡牌上標記 - 重大」，兩者的處分差異在於一個關鍵因素：該標記是否構成可讓玩家藉以獲得優勢的明顯規律。當僅出現一張或少量帶有標記的卡牌，而該些標記難以形成明顯規律時，則藉此獲得優勢的可能性就非常低。當發生上述情況時，應把重點放在提醒玩家更換卡套及維護自己的卡牌，因此只處以警告。當標記出現明顯規律時，則藉此獲得優勢的可能性就變大。即使是無心之過，但只要具備明顯規律，就會在遊戲中為玩家提供可左右遊戲勝負的持續性優勢，並從根本上損害遊戲的公平性。在這種情況下，會處以單局落敗，玩家必須在下一場遊戲開始前修正帶有問題的卡套或卡牌。

▶流程：更換帶有標記的卡套或卡牌。如果此類行為不會對目前的對戰造成任何延遲，則應立即執行。否則，必須在下一場遊戲開始前完成更換。被處以單局落敗時，不會因此延長遊戲時間。玩家必須在 8 分鐘內完成所有更換，並準備好開始下一場遊戲。

●比賽錯誤 - 拖延行為

▼處分(錦標賽和休閒等級):警告

·玩家在其回合開始或升級階段中,花費過多時間決定其行動。

·在遊戲狀態沒有明顯改變的情況下,玩家反覆查看其棄牌區中的卡牌。

·玩家在洗牌時花費過多時間。

▷原則:無論遊戲狀態有多複雜,所有玩家都有責任維持合理且流暢的比賽節奏。對戰時間是共享資源,花費過多時間的行為會對對手造成不公平。裁判有責任確保在目前的遊戲狀態下維持合理的比賽節奏,同時也要理解判斷何謂「拖延行為」的標準具主觀性。

▷流程:對於拖延行為的調查,通常是在裁判經過桌邊時親自觀察到,或者更常見的,是由玩家主動通知裁判到桌邊進行確認時開始。如果玩家認為對手在比賽中的行為花費過多時間,強烈建議玩家提早通知裁判。

▷裁判會觀察對戰,並評估遊戲的複雜性和每位玩家的操作節奏。裁判將根據此觀察結果,判斷比賽的節奏是否確實不合理。

▷如果裁判判定玩家的操作節奏過慢,第一步應先給予簡單的口頭提醒。請避免打斷玩家的思考過程,建議等到遊戲出現自然停頓時再提醒。傳達簡短明確的指示,例如:「請你更迅速地作出決定」。

▷繼續觀察對戰,判斷玩家的操作節奏是否已提升到合理水準。

▷如果裁判判定玩家的操作節奏仍然過慢,則應暫停對戰,處以「比賽錯誤 - 拖延行為」的違規警告,並給予對戰桌適當的時間延長以彌補損失的時間。

▷如果裁判認為某位玩家在故意拖延比賽時間(故意花費過多時間操作以操控時間限制),則必須依照本次賽事的裁判層級立即往上一級通知(賽場裁判 → 裁判組長 → 主裁判),並就「不禮貌的行為 - 作弊」進行調查。

●比賽錯誤 - 比賽遲到

▼處分:處分將依據該回合開始後所經過的時間進行判定:

(錦標賽等級):3 分鐘後:單局落敗。10 分鐘後:對局落敗

(休閒等級):3 分鐘後:警告。10 分鐘後:對局落敗

▷流程:處以警告時,會給予對戰桌適當的時間延長。被處以單局落敗時,不會因此延長比賽時間。

●比賽錯誤 - 與錯誤的玩家對戰

▼處分:

對於坐在正確座位的玩家(錦標賽和休閒等級):警告

對於坐在錯誤座位的玩家:預設處分是對局落敗。如果是在回合開始後的 10 分鐘內發現此類錯誤,主裁判可以將處分降級為「單局落敗」(錦標賽等級)或「警告」(休閒等級)。

- ▶ 流程:當發現此類情況時,裁判會終止錯誤的對戰,並引導玩家找到正確的對手。處以警告時,會給予對戰桌適當的時間延長。被處以單局落敗時,不會因此延長比賽時間。

●比賽錯誤 - 遊戲中受到其他玩家干擾或建議

▼處分(錦標賽等級):預設處分是對局落敗。如果主裁判判定所獲得的資訊影響輕微,可以將處分降級為單局落敗。

▼處分(休閒等級):在休閒等級的賽事中,重點在於指導。處分以警告為主,且裁判會向玩家和任何相關的觀戰者說明規則。

·觀戰者的情況:觀戰者向對戰中的玩家指出該玩家遺漏的操作(例如:某張角色牌的觸發效果)。

·玩家的情況:在同一場對局的兩局空檔之間,玩家傳訊息給朋友,尋求如何對付對手牌組的建議。

▶ 原則:(尋求建議)如果玩家主動尋求外界協助,就違反了比賽是對玩家個人能力考驗的基本原則。因此,在錦標賽中,此類行為會被判處非常嚴重的處分。

▶ 原則:(提供建議)在比賽中的任何人,不論是玩家或觀戰者,都有責任不干擾正在進行的對戰。一旦提供建議,就是將自己置身於不屬於自己的遊戲中,不僅會對參賽玩家的比賽誠信造成實質損害,也削弱了比賽的公平性。因此,在錦標賽中,此類行為會被判處非常嚴重的處分。

▶ 流程:向玩家說明違規行為,並處以適當的處分。(補充說明)玩家不會因為收到他們沒有要求的建議而被判罰。他們不會因此需要對觀戰者或其他玩家的違規行為負責。但是,如果玩家收到未經請求的建議,必須立即通知裁判,並報告所發生的事情。如果未能這樣做,即構成此類違規行為,並會受到相應的處分。

●比賽錯誤 - 違反一般規則

▼處分(錦標賽和休閒等級):警告

·在不允許拍照的比賽場地內拍照。

·在遊戲中做筆記，違反賽事規則。

·攜帶食物或飲料進入標示為「禁止飲食」的比賽區域。

▷原則：此類違規行為通常是因不知情而造成的錯誤，而非有意為之，並且不會直接影響正在進行的比賽。因此，處分的重點在於指導，而非懲罰。

▷流程：向違反此類違規行為的參加者或觀戰者進行有禮貌的提醒，並說明他們所

違反的行為與賽事規則，指導他們要遵守規則。如果違規者不合作、爭論、或裁判懷疑其行為是故意或為了獲取優勢，則裁判應暫停對戰，並立即將情況向上呈報給其組長或主裁判。

●不禮貌的行為 - 輕微/重大/嚴重/作弊

輕微：▼處分(錦標賽和休閒等級)：警告

重大：▼處分(錦標賽和休閒等級)：對局落敗

嚴重/作弊：▼處分(錦標賽和休閒等級)：失去資格

▷原則：四種不禮貌的違規行為彼此高度關聯，使用的調查方式也大致相同。主要差異在於裁判如何判定行為的嚴重性，並會進而決定最終套用的違規行為的種類和處分。裁判在處理不禮貌的行為時，應牢記以下幾點。

·安全第一：裁判的首要目標是確保所有參加者的安全與身心狀態。緩和情況是首要任務。

·徹底調查：不禮貌的行為所對應的處分都相當嚴重。所有裁決都必須依據謹慎且公正的調查。

·第二位裁判：對於超出「不禮貌的行為 - 輕微」的任何違規行為，都必須有第二位裁判參與調查。

·主裁判權限：處以「對局落敗」處分前，必須先經由主裁判確認。只有主裁判可以處以「失去資格」處分。

▷流程：

▷緩和情況和評估：最初負責處理的裁判的第一步是要暫停對戰、確保現場情況穩定，並快速評估該行為的嚴重程度。

▷不禮貌的行為 - 輕微：如果裁判認為該違規行為明顯只是「不禮貌的行為 - 輕

微」(例如:輕微的侮辱性評論、髒話),則可以自行處理。裁判會進行簡短調查,並處以適當的處分。

▸ 不禮貌的行為 - 重大或以上:如果情況可能較為嚴重(重大/嚴重/作弊),最初負責處理的裁判必須依照本次賽事的裁判層級立即往上一級通知,並由該名裁判作為第二位裁判進行調查(賽場裁判 → 裁判組長 → 主裁判)。

▸ 調查:最初負責處理的裁判透過與玩家及任何相關目擊者進行個別面談的方式進行調查。第二位處理的裁判負責監督此流程,提供指導並確保調查完整且公正。詢問的問題應保持中立,並且以確認事實為目的(例如:「請從你的角度告訴我發生了什麼事」)。

▸ 裁定和協商:在蒐集相關事實後,最初負責處理的裁判會對違規行為做出判定,並處以適當的處分。他們必須與第二位裁判進行協商,以審查結果並確認裁決。有可能導致對局落敗或失去資格的裁決,均需得到主裁判的最終確認。

▸ 判罰:最初負責處理的裁判向玩家告知已確認的裁決。唯一例外是導致「失去資格」的裁決,必須由主裁判宣布。

▸ 書面文件:對於任何失去資格的處分,主裁判必須向相關人士蒐集書面紀錄,並將有關「失去資格」的報告提交予圓谷製作公司。

(UCG PG zhTW v1.01 > v1.02)

修正了[第9章:處理架構][遊戲錯誤 - 嚴重][範例]

修正了[第9章:處理架構][不禮貌的行為 - 重大][範例]

修正了[第10章:實務裁決][不禮貌的行為 - 重大][範例]