

Force of Will 株式會社 TCG 罰則指南 2.0 版本

1. 前言

1a. 概述

本文件旨在概述如何處理於官方賽事期間使用 Force of Will 株式會社的卡牌遊戲及產品可能發生的問題。本文件所使用的專有術語皆來自於 Force of Will 株式會社 TCG 賽事規則，如有任何疑問請參閱該文件。

2. 條目內容

2a. 概述

在賽事期間，如果參與者有意或無意的造成了問題事件，則該賽事的官方必須按照本文件所描述的規定懲處不當行為。下一章將更詳細的說明相關細節，以下段落將概述本文件終其他的部份內容。

2b. 內容

2b-i. 違規概要

本段落中的每個項目名稱都是違規等級的分類，並通過它們所造成的罰則來解釋各自的等級。

2b-ii. 違規案例

本段落列舉了可能導致第2b-i節所述違規罰則的行為案例。

2b-iii. 懲處條例

此為對違規者的不當行為所做出的懲處。

2b-iv. 對應方式

此為如何修復不當行為所造成的損害。根據違規行為而會有不同的對應。

3. 罰則條例細節

3a. 概述

罰則根據所涉及的違規類型而分類。本段落將詳細介紹每種罰則的含義。

3b. 口頭警告

口頭警告只在一般級賽事、或非常輕微的違規事項中被使用。

在一般級賽事中，除了“罰則條例細節”中具體記載的事項外，大多數情況下都只會發出口頭警告。口頭警告包括建議玩家更加謹慎且更加盡力以防止將來出現類似的此類違規行為。

口頭警告通常不需要記錄，並根據需要而立即發布。但是，作出判定的官方人員應該確保不當行為不是有意進行的，且應該注意確認違規行為不會重複發生。

3c. 正式警告 (W)

正式警告是競技級賽事中對於違規的基本判罰，相當於一般級賽事中發布的口頭警告。

發布正式警告時，官方必須記錄該情況。

3d. 一局敗 (GL)

一局敗是指在遊戲進展受阻時、或者由於玩家的不當行為而使遊戲狀態變得不正確所判定的罰則。

當在一局比賽期間被判定一局敗時，該玩家當前正在進行的該局比賽立即以他落敗的狀態結束。如果是在一局比賽和下一局比賽或下一輪比賽之間被判定一局敗，該玩家自動輸掉該場賽事的下一局比賽。判罰的官方必須記錄此懲處。

在一局決勝輪的賽制中，一局敗將變為一輪敗。

3e. 一輪敗 (ML)

一輪敗是對非故意不當行為的重罰。

當在一局比賽期間被判定一輪敗時，立即結束該玩家當前正在進行的該局比賽以及該局比賽所屬的那輪比賽，並且該玩家輸掉那輪比賽。如果是在一輪比賽和下一輪比賽之間被判定一輪敗，該玩家自動輸掉該場賽事的下一輪比賽。在三戰兩勝輪的賽制中，收到一輪敗的玩家視為他在那輪輸掉兩局比賽。

3f. 失格 (DQ)

失格是對故意不當行為或嚴重非故意違規的判罰。

失格的玩家將從該場賽事中被移除。失格的玩家不會獲得任何獎品或類

似其他給予參加該賽事玩家的獎勵。失格玩家的報名費用將不予退回。

賽事主辦者必須在官方詳細調查此一違規並發出判罰後，向 Force of

Will Co. 回報情況。

3g. 重複違規的罰則升級

如果玩家重複相同的違規行為，或者重複執行類似性質的違規行為，則

會導致罰則升級。

玩家如果收到妨礙遊戲進展的違規行為的第三次正式警告，或其他重複

不當行為的第二次正式警告，其罰則將會升級為一局敗。

如果玩家重複做出一局敗的違規行為，或者沉迷於不當行為，而足以導

致第二次的一局敗判罰，其罰則將會升級為一輪敗。

即使玩家犯了違規行為而導致被判罰額外的一輪敗，罰則也不會被升級

為失格。

在上述任何情況下，官方必須進行調查，以確保重複的不當行為不是故

意的。如果發現違規是故意的，失格將會是一項適當的懲處。

4. 違規類型：遊戲過程錯誤

4a. 遊戲規則錯誤

這種違規發生在遊戲過程中規則被忽略或是某些事項被錯誤的應用。錯過觸發異能的違規類型將在本文件後段中更詳細的加以分類。

例如：

- 一張不適當的牌被指定為目標或是被異能結算。
- 過度支付或不足以支付費用，或缺少支付費用的特定條件。
- 未執行卡牌上所指示的必要動作。

競技級：違規玩家收到一個正式警告。

準則：以適當的行動代替錯誤的行動。如果沒有適當的行動可以替換，

將遊戲狀態回溯到該錯誤行動發生的時間點之前。如果裁判認為

情況太複雜和/或回溯可能影響遊戲的進行過程，建議可以只修

正與當前遊戲狀態有關的違規。

4b. 非法遊戲狀態

這種違規發生在遊戲過程中產生了一個錯誤的遊戲狀態。

例如：

- 一個生物已受到致命的傷害，但仍保留在戰場上。
- 一張領主以裁決者面存在於領主區。
- 一張牌表明於該牌進場時選擇選項，但卻沒有選擇。

競技級：違規玩家收到一個正式警告。

準則：遊戲應當回復到正確的狀態。卡牌應該變更為正確的狀態或是移動到正確的區域。

4c. 錯過觸發異能的觸發

這種違規發生在當一個觸發異能的觸發被忘記或忽略時。具有該異能的卡牌的操控者有責任確切知道觸發異能是否被觸發以及何時被觸發。

正確執行諸如選擇某物（例如：選擇一項）或可見區域卡牌的移動（例如：破壞一張牌）的觸發異能的動作將不會忽略觸發。此外，正確理解

諸如 ATK / DEF 變更的不可見資訊的觸發異能（例如：了解一張ATK 600的牌會造成800點傷害是因為它具有「每當此牌進行攻擊時 ⇨ 它獲得[+200/0]直到回合結束。」的觸發異能。）將不會忽略它的觸發。

例如：

- 沒有執行一項“抽牌階段開始時”應該要執行的動作。
- 沒有執行一項“當此牌從戰場進入墳場時”應該要執行的動作。

一般級：如果在這時間點（有卡牌或異能在連鎖上）有任何事項應該被執行，結算所有的事例。之後施放該觸發異能並繼續遊戲。

競技級：如果違規玩家滿足以下所有條件，他將收到一個正式警告：

*該觸發異能不包含“你可以”這個句子，表示該觸發異能為一項強制動作。

*該觸發異能某種程度上會對忽略它的玩家產生負面的影響。

如果在這時間點（有卡牌或異能在連鎖上）有任何事項應該被執行，結算所有的事例。之後忽略觸發異能的那名玩家的對手決定是否允許該觸發異能於此時間點的施放。如果允許則施放。

如果該觸發異能是因為一張牌移動到另一個區域所產生的，則正常施放該觸發異能。

4d. 查看額外的卡牌

這種違規發生在一名玩家查看了他不可能看到的卡牌資訊。

例如：

- 牌庫頂的卡牌被翻為面朝上。
- 查看了一張以面朝下被移除的卡牌。

競技級：違規玩家收到一個正式警告。

準則：違規玩家所查看的卡牌會展示給所有玩家查看。

如果被查看的卡牌是牌庫的一部份，包含非法被查看的卡牌在內的牌庫中所有未知順序部分的卡牌全都應該被洗牌，之後和已知順序部分的卡牌放在一起。（例如，如果一名玩家在完成調度並將三張卡牌放回他的牌庫底後，於他的第一個回合非法的看了他牌庫頂的牌，他應該將那三張調度的牌分別出來，將牌庫剩餘的牌洗牌之後再放回那三張調度的牌的上方。）

4e. 非公開區域中的錯誤卡牌

這種違規發生在卡牌在非公開區域的方向或數量不正確。

例如：

- 玩家被指示抽兩張牌但卻抽了三張。
- 搜尋卡牌的效應敘述中已表明要展示卡牌，但玩家在搜尋牌庫之後並沒有向對手展示所搜尋的卡牌。

競技級：違規玩家收到一個正式警告。

準則：違規玩家向其他玩家展示非公開區域中的所有非法卡牌。如果在

非公開區域中的卡牌數量大於應有的數量，違規玩家的對手選擇

等於那些超額的非法卡牌數量的牌，並將其移到正確的區域。(例

如，一名玩家被指示抽兩張牌但卻抽了三張。該玩家收到一個正

式警告並向對手展示他的手牌。接著對手選擇一張牌，該玩家將

其放回自己的牌庫頂。)

4f. 忽略違規

這種違規發生在當玩家忽略了對手的違規時。

由於所有玩家都有責任保持正確的遊戲狀態。當一名玩家被判罰十，這

個罰則會判給應注意錯誤卻未注意的對手。

競技級：違規玩家收到一個正式警告。此罰則的重覆違規不會導致罰則

升級。否則將導致玩家在發現錯誤時不願呼叫裁判。但官方應

該觀察並調查以確保此重複違規並非故意。

5. 違規類型：比賽錯誤

5a. 一般賽事條例及公告違規

玩家有責任知道和理解比賽政策，並且必須遵守比賽官方的一般公告。

如果玩家違反這些條例則會受到這種罰則。這可以應用於賽事的任何方面。

例如：

- 禁止使用電子設備卻使用。
- 已公佈賽事場地內禁止吃東西卻違反這項公告。

一般級：玩家應該立即遵守任何被給予的指示。

競技級：違規玩家收到一個正式警告。

5b. 未遵循特定指示

這種違規發生在當玩家未能遵循特定的賽事官方針對該玩家的指令時。

例如：

- 一名玩家被發現經過數輪比賽之後仍未更換之前官方人員指示其更換的污損牌套。
- 一名官方人員為了賽事進展順利而指示已完成遊戲的玩家們整理他們的桌子，五分鐘後他們仍然沒有收拾乾淨。

一般級： 玩家應該立即遵守官方人員的指示。如果玩家拒絕，他將立即喪失資格並被趕出賽事場所。

競技級： 違規玩家收到一個正式警告。如果玩家持續反抗官方人員的指示，他將立即喪失資格並被趕出賽事場所。

5c. 隨機化不足

這種違規發生在當玩家未能正確的洗勻他的牌庫。

例如：

- 玩家洗牌時只使用印度式洗牌將他的牌庫洗一次。
- 在對手坐定位前便向對手出示自己的牌庫並洗牌。

競技級： 違規玩家收到一個正式警告。

準則： 有問題的牌庫必須妥善洗牌。

玩家有責任在對手面前顯眼的以數種洗牌方式進行足夠次數的洗牌。一般來說，玩家應該結合使用交錯式洗牌或其他類似方式（如混搭洗牌）與其他類型的混洗相結合，每次進行幾次。

玩家應該進行足夠次數的洗牌，但不應該占用太長的時間進行洗牌。特別是非必要的計算卡牌數量，這表示官方應該向違規玩家發出故意延遲違規。

5d. 遲到或位子錯誤

玩家有責任依照官方公告指示提供所需的表格並於指定座位入座。這種

違規發生在當玩家未能準時入座時。

例如：

- 未能於時限前繳交參賽所需表格。
- 在一輪比賽開始後，玩家未能坐定座位或是坐到錯誤的座位。

競技級：除了一輪比賽開始時的遲到之外，違規玩家收到一個正式警告。

準則：在一輪比賽開始時還未入座的玩家將收到一個一局敗。如果 10

分鐘仍未入座，一局敗將升級為一輪敗，並且該玩家被視為退出

比賽。直到下一輪比賽前，該玩家可以向官方人員商談以取消他

的退出狀態，該官方人員可以選擇允許他再次回到賽事中。

座位的分配是嚴格且不容違反的。玩家任意佔用空位或任意移動

座位將收到官方的一個口頭警告。

5e. 遊戲進行過慢

這種違規發生在當玩家無意中導致遊戲的延遲時。玩家如故意導致遊戲

過程緩慢，將獲判**故意延遲**。

例如：

- 玩家以非必要的時間長度思考遊戲狀態，這將拖延比賽的進度。
- 玩家以非必要的時間長度進行洗牌。

競技級：違規玩家收到一個正式警告。

準則：官方人員對於遊戲進行過慢發出正式警告前，應先發出口頭警告

以推動遊戲進展。在發出口頭警告後，如果遊戲仍然進行過慢，官方人員應該對違規玩家發出一個正式警告並等待正確的遊戲進展。(遊戲進展很有可能再次變得緩慢，所以官方人員等待遊戲恢復到正確的進展是合理的。)

5f. 標記卡牌

這種違規發生在玩家的卡牌或牌套上有明顯的記號，使得玩家可以從其它面朝下卡牌當中將它區分出來。

例如：

- 玩家的某張卡牌牌套上有摺痕，使得它可以和該玩家其餘的卡牌做出區分。

準則：官方人員必須先確認有問題的卡牌是否可以從其它面朝下卡牌當中被區分出來。如果有問題的卡牌不能從其它面朝下卡牌當中被區分出來，該玩家收到一個正式警告。該玩家不會被要求購買新的牌套，但官方人員可以要求該玩家更換其備編牌庫的卡牌或牌套，或是更換牌套中的卡牌。

如果官方人員確認有問題的卡牌可以從其它面朝下卡牌當中被區分出來，官方人員必須確認這個行為是否為故意。如果該張有記號的卡牌被判定為非故意造成，該玩家收到一個一局敗，且違規的玩家必須更換所有牌套。如果該張有記號的卡牌被判定為故意

造成，該玩家收到一個 [7f. 故意違規] 罰則。

5g. 外部協助

玩家在比賽過程中必須自行做出判斷。這種違規發生在當玩家收到外部資訊或尋求外部資訊時。

例如：

- 一名觀戰者談論比賽而使得一名或多名在比賽中的玩家聽到其內容。
- 一名玩家在一輪比賽期間查閱他在該輪比賽之前寫下的記錄。

競技級：一輪比賽期間，玩家若收到外部資訊或尋求外部資訊，則將收到一個一局敗。

準則：如果提供外部資訊的觀戰者不是玩家，官方人員可以指示他不能於該賽事接下來的比賽中觀戰。

“一輪比賽期間”在這裡指的是從一輪的對戰配對公佈開始、直到該輪比賽正式結束。在這以外的期間，玩家可以自由討論比賽資訊。

5h. 溝通違規

這種違規發生在當玩家之間無法維持正確的理解而影響到遊戲進行時。

例如：

- 玩家之間各自記錄的生命值有出入。

● 玩家在比賽開始後意識到一張卡牌的內容和賽前確認時有所不同。

競技級：被認定需要為此負責的玩家（必要時為雙方玩家）收到一個正式警告。

準則：雙方玩家都有責任確保比賽過程的正確性。當玩家未能清楚表達某件事或表達不正確，或說出、做出某些事導致誤會發生，該玩家被視為妨礙遊戲正常進行。

官方人員確認狀況，並盡可能將比賽修復到正確的狀態。接著比賽在官方人員將修復後的比賽交還給玩家後允許繼續進行。只有當萬一官方人員無法將當前的比賽修復到正確的狀態時，官方人員可以將比賽回溯到正確狀態的時機點。

5i. 不正確擲骰

在遊戲中需要使用骰子時，玩家必須正確的擲骰。這種違規發生在當玩家進行不正確的擲骰時。

例如：

- 擲骰時骰子沒有充分的滾動。
- 用手遮住骰子，或以其他方式阻擋對手觀看擲骰結果。

競技級：該玩家收到一個正式警告。

準則：骰子應該被查看以確保它們在手中被充分搖動並且在桌上充份滾動。如果骰子沒有充份滾動，官方人員可以指示重擲一次骰子。

6. 違規類型：牌組錯誤

6a. 牌表登記錯誤

這種違規發生在玩家提交的牌組登記表上的內容未遵守規則。

例如：

- 在牌組登記表上，一張卡牌的張數與牌組中的正確張數不符。
- 在牌組登記表上寫了一張不屬於此賽事規定環境的卡牌。
- 玩家在牌組登記表上沒有寫上自己的全名。

競技級：該玩家收到一個正式警告。

準則：該玩家的牌組應被檢查。若牌組內容是正確的，則牌組登記表內容應被修正為正確符合牌組內容。若牌組內容本身即為錯誤，該玩家收到一個 [6b. 牌組錯誤] 罰則。

6b. 牌組錯誤

這種違規發生在玩家準備的牌組未遵照賽事的規則。遺失卡牌或備編牌庫的卡牌未正確還原將在後續的部分獨立處理。

例如：

- 牌庫的卡牌數量少於牌庫要求的最低張數。
- 牌庫中包含了賽事環境未允許使用的卡牌。

準則：該玩家收到一個一局敗。

若該玩家的牌組登記表為正確，該玩家必須在下一場比賽之前編

輯牌組使其符合牌組登記表內容。

若沒有使用牌組登記表或牌組登記表錯誤，該玩家由收到一個一局敗改為一個一輪敗。之後該玩家移除任何不正確的卡牌或任何超出張數限制的卡牌，並補上正確的卡牌以創建一個正確的牌組。

若有必要，玩家的牌組登記表應該更新為符合此一正確牌組的內容。

6c. 遺失卡牌

這種違規發生在玩家意識到他所準備的牌組中的一張或多張卡牌遺失。

- 一名玩家在之前比賽中的對手拿走了他牌庫的一部份卡牌。
- 一張卡牌從牌庫中掉出，使得牌庫的卡牌總張數不正確。

準則：若遺失卡牌的玩家呼叫裁判，則他可以尋找那張牌，或在遊戲設置期間找一個相同的替代物。若有使用牌組登記表，官方人員應利用它來確認牌組內容。

若在遊戲設置期間無法找到那張牌、且若該牌存在於備編牌庫，該玩家可以選擇以缺少那張牌的狀態進行接下來的比賽。若如此將沒有進一步的罰則。

若是牌庫中的卡牌遺失且該玩家在遊戲設置期間無法找到那張牌的代替物，該玩家會收到一個一局敗。在他收到一局敗後，他將有額外的 10 分鐘來尋找替代物。若無法找到，該玩家收到一個

一輪敗。之後該牌組被視為牌組錯誤。

6d. 還原備編錯誤

這種違規發生在當玩家進行三戰兩勝輪的第一局比賽時沒有將備編牌庫恢復到原始配置時。

例如：

- 一名玩家在三戰兩勝輪的第一局比賽時從牌庫抽到了一張應該存在於備編牌庫的卡牌。

準則：該玩家收到一個一局敗。

若本該存在於備編牌庫的卡牌在遊戲開始時便存在於玩家的手牌、且若該玩家立即呼叫裁判，則官方人員可以將罰則降為一個正式警告。若如此，該玩家接著可以修正其備編牌庫並重新開始遊戲。若此情況發生在遊戲期間，此減輕罰則不適用。

7. 違規類型：違法行為或故意違規

7a. 教唆或不道德行為

這種違規發生在當玩家進行無正當禮儀或行為，或進行煽動/挑釁。

例如：

- 在比賽後於桌面上留下諸如開過的寶特瓶、紙屑之類的垃圾。
- 藐視或不尊重對手的比賽。

- 因為輸了比賽而撕毀卡牌。
- 在對手要求停止後依然拒絕停止過度洗牌。

準則：該玩家收到一個正式警告。

7b. 恐嚇或歧視行為

這種違規發生在當玩家汙辱對手或官方人員、或恐嚇他們、或以種族/性別為由而批評他們。

例如：

- 根據對手的性別而汙辱對手。
- 為了判決而威脅裁判。
- 向對手比出低劣的手勢。

準則：該玩家被判失格。

7c. 破壞或竊盜行為

這種違規發生在當玩家破壞賽事場所或其他玩家的財產、或偷竊賽事場所或其他玩家的財產。

例如：

- 偷竊官方人員用於記錄的筆。
- 不使用自己的紙張而改用票券或官方文件來記錄生命值。
- 因為輸掉比賽而偷竊對手的背包做為報復。

準則：該玩家被判失格。

7d. 暴力行為

這種違規發生在玩家做出任何形式的暴力行為。

例如：

- 踢向玩家正坐著的椅子。
- 以任何方式攻擊或捉住玩家。

準則：該玩家被判失格。

7e. 操縱比賽結果

這種違規發生在當玩家試圖改變比賽結果時。

例如：

- 承諾讓出一部份獎品做為交換。
- 以例如擲骰子等方式決定比賽的贏家。

準則：該玩家被判失格。但如果是在單淘汰的決賽中且雙方玩家都同意，

他們可以讓其中一名玩家讓出一部份獎品。

7f. 故意違規

這種違規發生在當玩家已經意識到違規但仍繼續比賽、或玩家故意犯下違規行為。

例如：

- 一名玩家在三戰兩勝輪的第一局比賽時從牌庫抽到了一張應該存在於備編牌庫的卡牌，但因為會使他佔有優勢而決定保留它。

- 意識到對手生命值紀錄不正確，但因為這會帶來優勢而故意當作不知情。

- 故意比規定的抽一張牌抽出更多卡牌。

準則：該玩家被判失格。

7g. 向官方人員說謊或隱瞞訊息

這種違規發生在玩家為了使自己佔有優勢而向官方人員說謊或隱瞞訊息。

例如：

- 在發現違規發生的當下不立刻呼叫裁判，而是等到更有利的時機才呼叫裁判。

- 向裁判說謊影響判決，導致判決對某個玩家有利。

準則：該玩家被判失格。

7h. 故意延遲

這種違規發生在玩家故意濫用比賽時間限制。

例如：

- 一名在三戰兩勝輪當中取得 1 比 0 領先的玩家，隨著時間限制的逼近而經常檢查墳場。

- 一名玩家知道隨著時間限制的逼近他將輸掉比賽，但仍花很多時間確認他的手牌，儘管這對獲勝並沒有幫助。