

宝可梦集换式卡牌游戏 赛事处罚方案 速查表				宝可梦（上海）玩具有限公司 2024年07月08日
本文件归纳了在宝可梦集换式卡牌游戏的官方赛事中常见的违规行为以及对应的处罚方案。				
针对不同种类和级别的违规行为，记载了相应的参考处罚基准。				
处罚种类： 告诫 < 警告 < 奖赏卡惩罚 < 复数奖赏卡惩罚 < 败北 < 失去当前赛事参赛资格 < 一定时间禁止参赛				
在一场比赛期间，玩家如果受到多次处罚，其之后的处罚可能会升级。				
类型	程度		例	参考处罚基准
玩法操作错误	低	玩法操作顺序中的错误	<ul style="list-style-type: none">在洗切对手牌库时，因失误而导致非有意地看到1张卡牌。不小心多拿取了奖赏卡，但是尚未混入手牌。或是尚未确认到多拿取的奖赏卡的内容。在忘记放置奖赏卡的状态下便开始对战。但在对战一开始、尚未抽取卡牌的时候便发现了错误。（对手也未及时发现错误而继续游戏的场合，亦给予“警告”处罚）在应该拿取奖赏卡的时候忘记拿取，并在对手的下个回合中发现。（未产生实际影响）（对手也未及时发现错误而继续游戏的场合，亦给予“警告”处罚）不小心将牌库的卡牌掉落到地上，且看到了正面。经确认，可以判断出该卡牌原先的位置。	“警告”及以下
		与卡牌效果相违的操作错误	<ul style="list-style-type: none">先攻玩家在其最初的回合使用了支援者卡。但是场面可以被完全复原，且判断对游戏进程的影响很低。在自己备战区已经有5只宝可梦的场合下放下了第6只宝可梦。之后在其他操作前注意到数量不对。场面可以被完全复原，且判断对游戏进程影响不大，也未对某一方造成额外的优势或劣势。（对手也未及时发现错误而继续游戏的场合，亦给予“警告”处罚）抽取卡牌时，其张数超过了本该抽取的张数。双方能够判断多抽取的卡牌具体为哪些，且对战未继续进行。因错误地解读场面情况，而没有进行正确的伤害结算，并继续游戏。但没有发生宝可梦昏厥，且场面可以被完全复原，双方也互相认可局面。（对手也未及时发现错误而继续游戏的场合，亦给予“警告”处罚）	“警告”及以下
	中	玩法操作顺序中的错误	<ul style="list-style-type: none">抽取卡牌时，其张数超过了本该抽取的张数。并且双方不能够判断多抽取的卡牌具体为哪些，或是双方对多抽取的卡牌未达成共识。在同一个回合内，错误地使用了2张支援者卡。并且第2张使用的支援者卡为“裁判”，而导致双方都将手牌放回牌库并洗切了牌库。（对手也未及时发现错误而继续游戏的场合，亦给予“警告”处罚）在忘记放置奖赏卡的状态下便开始对战。且在对战开始后、在回合开始时抽取了卡牌、执行了一些操作后才发现了错误。（对手也未及时发现错误而继续游戏的场合，亦给予“警告”处罚）在应该拿取奖赏卡的时候忘记拿取，并在对方的下个回合中未发现。直到再之后自己的下个回合或更迟的时间点才发现。（对手也未及时发现错误而继续游戏的场合，亦给予“警告”处罚）	“复数奖赏卡惩罚”及以下
		与卡牌效果相违的操作错误	<ul style="list-style-type: none">使用物品卡“普通钓竿”后，未将选择的卡牌给对手确认，就将其放回了牌库。并且无法再次确认。	“复数奖赏卡惩罚”及以下
	高		<ul style="list-style-type: none">将宝可梦V昏厥后，误认为是宝可梦VMAX，将剩余的3张奖赏卡全部拿取，误认为自己已经获得了胜利。并且在裁判或工作人员到场确认前，擅自将场面清理，使得场面无法被复原。	“败北”
	*判断方式参考		<ul style="list-style-type: none">额外获取的信息较少、场面可以较容易地被复原的场合，或是修复前后均为随机未知状态的场合，一般给予“警告”及以下的处罚。场面无法被完全复原的场合，或是一个无法达成共识的状态被修复成随机状态的场合，可以考虑“奖赏卡惩罚”及以上的处罚。	
带记号的卡牌	低		<ul style="list-style-type: none">卡组所使用的卡套中，大量卡套均带有无规律的污渍。	“警告”
	高		<ul style="list-style-type: none">卡组中的部分特定卡牌，被判断在牌库中时或反面朝上放置时可被识别。	“败北”及以上
卡组的问题	无		<ul style="list-style-type: none">卡组中使用的卡牌与所提交的卡表不一致，但其信息不会造成歧义。（例：填写了商品编号或是稀有度不同，但卡牌名称相同的“训练家卡”“能量卡”，或是招式、卡牌名称等信息相同的“宝可梦卡”）于对战期间，在洗牌等动作时，意外地将卡牌或卡套折损或撕裂，并及时联系裁判或工作人员。	不会给予处罚
	低		<ul style="list-style-type: none">卡组中的卡牌或者其卡套存在一些可被识别的记号。这些记号可以被认为是多次使用导致的自然折损，且这些卡牌之间不存在规律。或是，仅有1张卡牌可被识别时，但该卡牌并非只在卡组中放入1张的卡牌，或是仅1张但并不关键的卡牌。	“警告” 并在对战开始前， 将卡组或卡表调整正确
	中		<ul style="list-style-type: none">卡组中卡牌的张数少于或多于赛事规定的张数。但在被卡组检查时、对战开始后、对战期间或结束后发现。（例：对局中发现卡组只有59张，第60张卡牌在卡盒中漏拿出）卡组中的卡牌或者其卡套存在一些可被识别的记号。这些记号可以被认为是多次使用导致的自然折损，但这些卡牌之间存在一些规律。或是，仅有1张卡牌可被识别时，该卡牌是只在卡组中放入1张的卡牌。	“败北” 并在下一场对战开始前， 将卡组或卡表调整正确
	高		<ul style="list-style-type: none">卡组中放有不符合赛事规定的卡牌。卡组中同名卡放入了超过4张。卡组中使用的卡牌与所提交的卡表不一致，且其卡牌名称或内容不同导致会有歧义的。	“败北” 并在下一场对战开始前， 将卡组或卡表调整正确
比赛节奏	中	游戏进行速度过于缓慢	<ul style="list-style-type: none">在有时间限制的对局中，花费了不必要的时间进行游戏。	“警告”
	高	过分催促对手 故意拖延时间	<ul style="list-style-type: none">在对局中，对对手进行不必要的催促。在有时间限制的对局中，花费了大量不必要的时间进行游戏。在有时间限制的对局中，试图将自己的每一步动作分隔开，并试图每一步均消耗完给到的参考时间。	“败北”及以上
迟到	中		<ul style="list-style-type: none">在对局开始后，对战记录结束前入席。*当双方中仅有一方迟到，且这场对局在规定时间内（包括对局时间结束后的追加回合）内未能分出胜负的场合，迟到方“败北”。*作为参考，对局开始后满5分钟时，迟到的一方会被判定为“不战而败”和“缺席”。	“警告”
	高		<ul style="list-style-type: none">在对局开始后，对战记录结束后入席。	“败北”
不正当行为	低	不规范的行为	<ul style="list-style-type: none">不等对手处理完招式效果就提前抽取卡牌准备进入自己回合。台面卡牌摆放混乱，以至于无法分辨备战区卡牌。双手持有手牌并将双手和卡牌放在低于桌面的位置。将手机、卡盒、伤害指示物盒子等物品盖在奖赏卡或弃牌区上，造成对奖赏卡或弃牌区的隐藏。于两轮对局之间的休息时间，对卡组中卡牌的顺序进行调整，且未进行充分洗牌。查看牌库时，故意对特定卡牌的顺序进行调整。以一个被认为可以看到卡牌正面的方式进行洗牌。	“警告” 多次发生将“失去当前赛事参赛资格”
	中		<ul style="list-style-type: none">被确认到有诽谤中伤对战对手的行为。在没有相关指示的情况下，故意查看对手手牌的内容。当对手未充分了解规则时，被确认为故意向对手传达对自己有利的错误信息。多次不向对手明确表达意图。在不确定对手意图时，不主动进行二次确认，且多次未经交流就擅自以对自己有利的方向错误解读。被多次确认到，企图恶意利用规则进行获利的行为。	“败北”及以上
	高	企图以非正常方式决定胜负	<ul style="list-style-type: none">向对手提出通过猜拳或投掷骰子等方式随机决定胜负。向对手提出贿赂，影响比赛结果。	“失去当前赛事参赛资格”
		作弊	<ul style="list-style-type: none">在对手不注意时，将弃牌区的卡牌放回手牌。通过不正当的方法，将特定卡牌加入手牌。	及以上