



# 比赛规则

生效日期：2025年1月1日\*

更新日期：2024年12月30日\*

## 导言

Ravensburger睿思和**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏的组织化赛事团队致力于为所有参与活动的人都营造一个包容、开放、互助和安全的环境。其中的工作就包括为比赛中的各个角色、流程和游戏程序制定规则和标准。

所有比赛参与者都需同意遵守本文件里列出的规则。如果未能遵守这些规则，可能会被采取纠正措施。参与者必须遵守的其他有效文件可在**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏官方网站的资源页面找到。这些文件包括：

- 《**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏社群规则》
- 《**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏对局纠正指南》（将在未来公示简体中文版）
- 《**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏组织游戏多样性和包容性方针》
- 《**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏完整规则》（将在未来公示简体中文版）

今后，我们将使用彩色文字来标明本文件自上次发布后所做的更新。**红色**文字表示新增或更改的内容。**紫色**文字表示条目位置发生过变动的内容。

我们欢迎对文件提出建设性反馈和建议。我们的电子邮箱地址是[LorcanaOP@Ravensburger.com](mailto:LorcanaOP@Ravensburger.com)，或通过**迪士尼洛卡纳**相关社交账号告诉我们你的想法。

# 目录

## 1. 比赛定义

- 1.1 比赛类型
- 1.2 比赛级别
- 1.3 比赛角色
- 1.4 有资格的球员和比赛工作人员
- 1.5 系列合规性
- 1.6 卡牌合规性

## 2. 比赛角色

- 2.1 比赛组织方
- 2.2 主裁判
- 2.3 裁判
- 2.4 记分员
- 2.5 球员
- 2.6 观众

## 3. 比赛运作

- 3.1 球员人数下限
- 3.2 轮数下限
- 3.3 对局结构
- 3.4 对局程序
- 3.5 认输和协商平局
- 3.6 卡组登记
- 3.7 卡组检查
- 3.8 退出比赛
- 3.9 卡套
- 3.10 时间延长

## 4. 信息和沟通

- 4.1 书面笔记
- 4.2 电子设备
- 4.3 游戏内信息
- 4.4 奇墨池

## 5. 构组赛比赛赛制

- 5.1 构组赛

## 6. 限制赛比赛赛制

- 6.1 限制赛
- 6.2 现开赛
- 6.3 预构组赛
- 6.4 轮抽赛

## 7. 时间限制

- 7.1 一般比赛时间限制
- 7.2 限制赛比赛时间限制

# 第1节：比赛定义

## 1.1 比赛类型

迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏比赛分为两种类型：

限制赛使用未开封的**迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏**的产品，由比赛组织方提供。玩家无需携带**迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏**的卡牌就能参加限制赛。限制赛包括预构组赛、现开赛和轮抽赛等。（参见第6节，“限制赛比赛赛制”。）

构组赛需要玩家携带在比赛开始前就已构组完毕的卡组。参加特定构组赛时，每位玩家都要携带合规的卡组。（参见第5节，“构组赛赛制”）

## 1.2 比赛级别

**迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏**比赛分为两个级别：休闲级和竞赛级。所有比赛都会使用《**迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏对局纠正指南**》来处理游戏中发生的错误，这份文件可在**迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏**的资源页面找到。

**休闲级比赛**的规则相对宽松，奖品（如有）也相对较少。这些比赛的对局严肃程度较低，比赛工作人员需负责确保这类赛事不会让经验较少的玩家望而却步。休闲级比赛的重点是让所有人都感到开心且有所收获。超前发售活动就是典型的休闲级比赛。

**竞赛级比赛**的严肃程度较高，规则更严格，对玩家的要求也更高。这类比赛会向玩家发放独特的奖品，有时奖品还很丰厚。因为标准较高，玩家应当熟悉规则和方针。《对局纠正指南》里有些纠正措施在该级别中会有所调整。

## 1.3 比赛角色

比赛可能包含多个角色：

- 比赛组织方
- 主裁判
- 巡场裁判
- 记分员
- 玩家
- 观众

上述角色中除了玩家和观众外都算是比赛工作人员。在本文件中，“裁判”一词指代比赛中的任意主裁判或巡场裁判。

## 1.4 有资格的球员和比赛工作人员

任何八周岁及以上的球员都有资格参加任意**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏的比赛，但有下列例外：

- 当前被禁止参加**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏赛事的人。
- 该场比赛的工作人员（仅限竞赛级比赛）。

任何八周岁及以上的球员都有资格成为**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏的比赛工作人员，但有下列例外：

- 当前被禁止参加**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏赛事的人。
- 参加该场比赛的人，包括已退赛的人。

比赛工作人员可以参加休闲级别的赛事。比赛工作人员禁止参加竞赛级别的赛事。

## 1.5 系列合规性

**迪士尼洛卡纳**的系列在卡牌专营店上市日（超前发售日）后可用于**迪士尼洛卡纳**的认证比赛。

## 1.6 卡牌合规性

在**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏简体中文版的比赛活动中，玩家仅可以使用**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏简体中文版，即卡牌左下角语言编号为“ZH”的卡牌。

除了各个系列中包含的卡牌外，玩家也可以使用**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏发放的推广卡和奖品卡，如莫阿娜 - 扬帆七海的冒险家推广卡，《泼墨第一章》活动奖品盒中的米奇-侦探推广卡等。

---

## 第2节：比赛角色

### 2.1 比赛组织方

**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏比赛的组织方要负责一系列事项，包括但不限于：

- 获得Ravensburger睿思的许可来举办比赛。
- 提供合格的场地来举办比赛并做适当布置。
- 推广比赛，确保参赛人数达标。
- 公布比赛类型和赛制，以便玩家做好准备。
- 为比赛招募足量的工作人员（例如，裁判和一名记分员）。
- 将比赛结果回报给Ravensburger睿思。

## 2.2 主裁判

每场**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏的比赛必须有一名工作人员担任该场的主裁判。该人员必须在比赛期间全程在场。在休闲级比赛中，比赛组织方可以自己担任主裁判。在竞赛级比赛中，他们不能是同一个人。

在**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏的比赛中，主裁判是所有规则和比赛方针争议的最终仲裁者。他们要负责执行本文件里的准则、《**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏完整规则》和《**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏对局纠正指南》。所有参赛者都应当遵守主裁判的决定。

在规模较小的比赛中，主裁判是唯一需要的裁判。在规模较大的比赛中，主裁判应当根据需要将工作分配给其他裁判，确保比赛能顺利进行并及时回答玩家的问题。

如果有玩家不满意裁判的判罚，可以向主裁判就此判罚提出上诉。主裁判的判罚为最终判罚。

如果要取消玩家的资格或因故将其移出比赛，主裁判必须就相关事件撰写报告并提交给Ravensburger睿思。

## 2.3 裁判

裁判负责在规则问题上协助玩家以及在游戏中处理发生的错误。他们应当公正，且要避免在游戏策略方面帮到玩家。裁判不应当阻止游戏错误的发生，但是如果发生了非法操作或者事态需要降级时，应当暂停对局。在担任比赛的裁判时，他们应当维持高标准体育精神的行为，且应当成为玩家和观众的表率。

## 2.4 记分员

记分员负责记录比赛的所有赛果并生成比赛中所有配对。在规模较小的比赛中，该角色也可以由比赛组织方或裁判担任。该人员应当熟悉**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏的比赛辅助工具（**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏微信小程序），这样出现问题或错误时可以及时修正，尽量减少对比赛的影响。如果出现严重的比赛计分问题，由主裁判最终裁定如何采取适当的措施。

## 2.5 玩家

在**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏中，玩家有以下几个责任：

- 始终尊重并礼貌对待比赛工作人员、其他玩家和观众。
- 在任何时候都不得做出违反体育精神的行为。
- 准时到场并准时参加比赛中的所有对局。
- 准备比赛需要的所有材料，包括符合构组赛要求的卡组。其中也可能包括骰子、游戏卡垫、纸笔以及没有记号的卡套。

- 在竞赛级构组赛中，使用**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏微信小程序提交卡组列表。
- 确保自己的对局结果及时并准确回报。
- 尽所能与对手进行适当的沟通。
- 发现问题时，立即提醒裁判来解决。
- 遵守本文件、《**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏完整规则》、《**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏对局纠正指南》以及裁判做出的所有判罚。

任何来自裁判的协助不会免除这些责任。

## 2.6 观众

观众不应当因为自己的行为影响**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏比赛的进行。到**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏活动现场，且不是比赛某一特定角色的人都算作观众。

观众在对局进行时应当保持安静且不影响对局，但有一例外。如果观众看到违反规则的情况，他们应当要求玩家暂停游戏并且立即通知裁判。观众不应向玩家透露关于所见违规的任何细节，但应当将那些信息告知裁判，让裁判能正确地处理所面对的情况。

玩家可以随时要求观众不要观看他们的对局。这项要求应由裁判来执行。比赛工作人员可以随时限制观众观看对局。

如果由玩家执行游戏动作或者手拿卡牌或其他游戏物件时需要协助，可以指派某位观众帮助该玩家。这些观众可以询问简单的问题来确认玩家的意图，但不允许提出任何类型的游戏或策略建议。

---

## 第3节：比赛运作

### 3.1 玩家人数下限

比赛必须达到最低八人的门槛，才能算是官方正式认证的**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏的比赛。同时，如果没有至少四人到场并准备参赛，这场比赛便不能由Ravensburger睿思正式认证且应当被报告为“取消”。

### 3.2 轮数下限

比赛必须至少进行三轮，才能算是官方正式认证的**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏的比赛。如果比赛没有进行至少二轮，这场比赛便不能由Ravensburger睿思正式认证且应当被报告为“取消”。为了让玩家拥有更好的体验，玩家人数更多的比赛，轮数也应该更多。基于第一轮玩家数量而推荐的局数如下：

玩家	瑞士式对局轮数	决赛阶段赛制
8	3	无
9-16	4	四强
17-32	5	八强
33-64	6	八强
65-128	7	八强
129-226	8	八强
227+	9	八强

### 3.3 对局结构

迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏的对局采用两盘制。玩家要进行两盘对局，每位玩家都有机会先手。每盘游戏值3分比赛分。如果玩家赢得全部两盘游戏，就能获得额外1分比赛分。如果在完成两盘游戏前，一局比赛就已结束，赢得第一盘对局的玩家获得3分比赛分，但是不会获得额外分数。如果每位玩家各赢得一局中的一盘对局，则两位玩家各获得3分比赛分，但不会获得额外分数。

在对局开始前，玩家必须随机决定哪位玩家选择是在第一盘游戏先手还是在第二盘游戏先手。可以使用双方都同意的任意方法，例如掷骰子或者掷硬币。要做决定的玩家选择是在第一盘对局先手，还是在第二盘对局先手。先手玩家在其第一个回合开始时不抽卡。在第一盘还是第二盘先手的决定必须在玩家看到第一盘对局的起始手卡前做出。如果玩家未能及时做出决定，则视为在第一盘游戏中先手。

在竞赛级的单淘汰赛中，对局为三盘两胜（休闲级则不限）。实际上，这就是说玩家要对局到其中一位赢下两盘对局为止。在对局开始前，玩家要随机决定哪位玩家选择是在第一盘对局先手还是后手。然后，要做决定的玩家选择在那盘对局中先手还是后手。一局游戏中，在第一盘游戏之后，最近一次输掉对局的玩家选择是在下一盘游戏中先手还是后手。先手还是后手的决定必须在玩家看到那盘对局的起始手卡前做出。如果玩家未能及时做出决定，则视为在下一盘游戏中先手。

### 3.4 对局程序

开始游戏时，玩家先按照第3.3节里所述决定谁先手。玩家洗切自己的卡组，然后交给对手，让对手可以多洗切一次。然后，每位玩家各抽七张起始手卡。

每一盘游戏中，每位玩家都有机会调整自己的手卡。首先，先手玩家选择要调整哪些手卡，如有，则将那些卡以任意顺序放到卡组的底部。后手玩家接着选择要调整哪些手卡，并将那些卡以任意顺序放到卡组的底部。然后双方玩家抽卡直到他们再次各有七张手卡为止。最后，以此法将卡放到卡组底的玩家洗切自己的卡组，然后交给对手，让对手可以多洗切一次。

完成这些流程后，先手玩家开始自己的第一回合。他这回合不抽卡。

一轮对局比赛时间到后，就不能开始新一盘游戏了。还未结束的对局立即开始对局结束程序，具体如下：

- 主动玩家完成自己的回合。
- 在该回合之后，游戏还有共五个回合。
- 时间到时正在进行的回合之后的每一个回合都算在这五个回合内，这和是谁的回合无关。一般来说，这意味着时间到时正在进行的那回合的主动玩家还能获得两个回合，非主动玩家能获得三个回合。
- 如果游戏在那几个回合里结束，则如常回报对局结果。
- 如果在第五回合结束时没有玩家获胜，且一位玩家获胜的盘数多于另一位，则多的玩家赢得对局。（当前这盘游戏不计入对局结果。）
- 瑞士式对局：如果在第五回合结束时没有玩家获胜，则按照第3.3节所述，本局中赢过至少一盘的玩家获得比赛分。如果在第五回合结束时没有玩家赢过一盘游戏，则对局算平手。
- 单淘汰对局：如果在第五回合结束时没有玩家获胜，且两位玩家获胜的盘数相同，当前的奇谈也相等，则对局继续进行，直到有一位玩家的奇谈多于另一位为止。一旦出现这种情况，奇谈多的玩家立即赢得这盘游戏。

### 3.5 认输和平分

玩家在未结束的对局里可以随时认输。该玩家立即输掉这盘游戏，对局进入下一盘游戏（如有）。

拒绝进行对局的玩家被视为在那一盘里认输。

玩家不能要求对手认输。玩家不能明示或暗示提供或接受奖励或对价来换取认输。玩家如果遇到此类提议，必须叫来裁判并报告这个提议。

如果对局使用的是两盘制，在对局结束之前，玩家可以协商平分结果（1胜-1负）。玩家每次对局只可以提出一次平分，且不能明示或暗示提供奖励或对价来换取平分。玩家如果遇到此类提议，必须叫来裁判并报告这个提议。如果玩家同意平分，一位随机玩家获得第1盘的胜利，另一位玩家赢得第2盘。



## 3.6 卡组登记

参加竞赛级**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏比赛的玩家要登记卡组。

构组比赛时，玩家必须遵照比赛主办方或主裁判的指示，使用**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏微信小程序提交卡组列表。比赛主办方应当告知卡组列表提交的截止时间。如果未有说明，则提交卡组列表在第一局配对创建之前截止。

对限制比赛来说，玩家在构组卡组的过程中要填写卡组列表。在构组卡组结束后，必须将这些卡组列表提交给比赛工作人员。

玩家在对局之间可以要求查看自己的卡组列表。条件允许的时候，应同意这些要求。

判断玩家打算使用哪些卡时，卡组列表是最终依据。玩家必须注意使用完整卡名，因为许多角色卡的名字类似。

在微信小程序访问受限的情况下，可以使用卡组列表的正式表单。**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏卡组登记表可以在**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏资源页面下载。

## 3.7 卡组检查

竞赛级比赛的裁判在条件允许时，应尽可能多地进行卡组检查。应在洗切完卡组，但是在抽起始手卡之前进行卡组检查。卡组检查的目的是确认玩家使用的卡组和卡组列表上登记的一致。

## 3.8 退出比赛

玩家可以随时退赛。玩家应使用**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏微信小程序将自己退赛，或者告知裁判或记分员自己要退赛。如果玩家提出退赛要求时，已经被配对加入一局游戏，则视为该玩家在那一局游戏中全都认输。玩家未能参加对局就会被退赛，除非他们在这一局结束前通知记分员。

如果玩家在限制赛中退赛，他们会保留参赛时比赛主办方提供给他们所有卡牌。这包括补充包里开到的牌，和轮抽获得的牌。

## 3.9 卡套

玩家可以在卡牌上使用塑料卡套。卡套上不能有标记和磨损。在正式活动和比赛的对局中，卡套必须满足以下条件：

- 它们必须能完整套在一张卡上。
- 所有卡套都必须完全一样。

- 所有卡套的背面都必须完全不透明。
- 严禁使用带有性暗示、不雅和/或攻击性图片或文字的卡套。

允许使用内卡套或外卡套，前提是要遵守其他规则，但背部完全不透明除外。比赛工作人员在某些卡套是否可以使用这个问题上拥有最终决定权。

如果在对局中因为不紧急的问题要更换卡套，比赛工作人员可以允许在盘间或当前对局结束后更换。

### 3.10 时间延长

如果有比赛工作人员在一局比赛中暂停对局超过1分钟时间，应该给予他们相应的时间延长，具体时间等于暂停的时间。在检查卡组的情况下，延长的时间应该等于检查用时间再加上3分钟。

---

## 第4节：信息和沟通

### 4.1 书面笔记

鼓励牌手书面记录总奇谈数量，但是他们不能在对局中使用其他形式的记录。在对局中参考外来记录，则视为外部援助。这包括但不限于，卡牌放入奇墨池前展示时做记录，使用骰子标识展示出的卡牌的奇墨费用，或者使用其他设备或方法来记录某些游戏信息。比赛工作人员对是否可以做某些类型的记录有最终决定权。

玩家在轮抽过程中不能做记录。

### 4.2 电子设备

在休闲级比赛中，玩家可以使用**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏的微信小程序或配套应用程序来记录奇谈以及查询卡牌，前提是这些动作能在合理的时间内完成。

在竞赛级比赛中，不允许使用有长期存储数据功能的电子设备和/或能连接互联网的电子设备。

### 4.3 游戏内信息

在对局中，玩家应与对手坦诚交流。

在**迪士尼洛卡纳**里有两种类型的信息：公开信息和隐藏信息。在正面朝下的区域，信息是隐藏的。尽管手卡不是正面朝下的区域，但在对手的角度，这也是隐藏信息。在其他区域的信息都算是公开信息。

玩家可以知道任意公开区域或者公开区域中任意卡的状态、特征和内容。玩家只能知道隐藏区域里卡的数量。

如果向对手展示了隐藏信息，在展示时将其视为公开信息。

利用通常的每回合一次的动作将卡加入奇墨池时，如此做的玩家必须保证对手完全知道将什么卡加入了奇墨池，包括宣告那张卡的名称。必须让对手核实那张卡的费用周围确实有奇墨池符号。

无论何时，对手问到玩家场上卡牌当前的状态（力竭或就绪，有多少伤害，卡上是否墨迹已干等）时，玩家都必须清晰且正确地告知对手。

当玩家有数个动作要同时结算时，该玩家必须在开始结算第一个之前就宣布结算的顺序。一旦第一个动作开始结算，顺序就不能改变。

力竭的卡必须顺时针旋转九十度，清楚表明其状态。就绪的卡应该竖直放置。玩家也可以选择用逆时针旋转来表示令自己的卡力竭，但是应当对所有自己的卡都用一致的做法。

获得奇谈要宣告，而且必须说出玩家获得奇谈后的新的总奇谈的数量。这能保证双方玩家都充分了解当前的奇谈分数，这样就能尽早发现不一致且能尽快修正，这可能需要裁判的帮助。

玩家应当尽量保证游戏状态清晰。这包括在强制性效果发生时及时指出，即使是因为对手的卡产生的，也应该如此。说明一下，“强制性效果”是文字里不包含“可以”的效果。未能提醒玩家的“可以”效果不违反规则，但是我们鼓励玩家提醒对手这些效果，好让所有玩家都获得最积极的游戏体验。

## 4.4 奇墨池

玩家应当将奇墨池里的卡和桌上可能有的其他正面朝下的卡清楚地区分开来。如果关于哪些卡在玩家的奇墨池里产生任何不清楚，玩家应该立即呼叫裁判来修正错误。此外，玩家奇墨池里所有就绪状态的卡必须都朝向相同的方向；玩家奇墨池里力竭状态的卡也必须遵守这一点。

玩家可以将最后放入奇墨池的卡，在将它放进去的那回合保持正面朝上。该回合结束时，玩家就应当将它在奇墨池里翻为正面朝下。

玩家可以使用占位卡或某种代替品来表示自己奇墨池里奇墨的数量，前提是实际的奇墨卡要和其他正面朝下的卡清楚地区分开，而且仍要遵守奇墨的所有规则。如果有关占位卡出现争议，就要用实际的奇墨卡来决定总奇墨数。

当作奇墨用的占位卡不能是**迪士尼洛卡纳**的卡。

---

## 第5节：构组赛比赛赛制

### 5.1 构组赛概述

“构组赛”指的是需要玩家提前构组自己卡组的所有活动。目前只有一种构组赛制，即“核心”，但是未来可能会加入更多赛制。

构组卡组必须有至少60张卡。卡牌数量没有上限，但是玩家必须能够在不借助外力的情况下在合理的时间内洗切自己的卡组。

构组卡组内的卡不能超过两种奇墨颜色。举例来说，如果一副卡组内含琥珀和紫晶的卡，那就不能再加入翡翠、红玉、蓝钻或钢铁卡。

构组卡组里每种完整简体中文卡名相同的卡不能超过四张。在这条规则中，副名称（即形象名）不同的角色卡算是不同的卡。举例来说，一副卡组里可以有至多四张爱丽儿 - 像人一样站立，同时还能有至多四张爱丽儿 - 脱颖而出的歌手。

---

## 第6节：限制赛比赛赛制

### 6.1 限制赛概述

“限制赛”指的是一类活动，在其中玩家会获得未开封的**迪士尼洛卡纳**集换式卡牌游戏的产品，且现场构组卡组。共有三种限制赛的赛制：现开赛、预构组赛和轮抽赛。

现开赛和轮抽赛的限制赛卡组必须有至少40张卡。卡牌数量没有上限，不过数量受到卡池内卡牌总数的限制。

限制赛卡组中奇墨类型的数量不受限制。

在限制赛卡组中，可以加入任意数量的某一种单卡 举例来说，玩家在现开赛比赛中开到了六张精灵 - 令人印象深刻，在卡组里这六张都可以用。

### 6.2 现开赛

在现开赛中，每位玩家都会得到一组未开封的常规补充包，他们需用这些卡构组卡组。

现开赛的补充包最低数量为每人六包常规补充包，系列由比赛主办方选择。每位牌手获得的各系列的补充包数量相同。

虽然由于产品规格上的差异，轻量补充包可能不是现开赛中的最佳选择，但如果您很好奇且想要体验一部分现开赛的**魅力**，我们也提供使用轻量补充包游玩现开赛的推荐配置：在轻量现开赛中，每位玩家都会得到最低数量为每人十包的轻量补充包，系列由比赛主

办方选择。每位牌手获得的各系列的补充包数量相同。

轻量现开赛都是休闲级比赛。

### 6.3 预构组赛

在预构组赛中，玩家会获得由比赛方所选系列的随机单人起始卡组。玩家可以将单人起始卡组内附的补充包里任意数量的卡加入预构组赛的卡组，也可以将两者里的卡交换。活动组织者也可以自主提供补充包用作补充。因为玩家拿到的预构组赛卡组是60张牌，所以构组完成的卡组也应该符合最少数量为60张卡。限制赛卡组可以使用多于两种奇墨。

预构组赛活动都是休闲级比赛。

### 6.4 轮抽赛

在轮抽赛比赛中，玩家从未开封的常规补充包里轮流选择，或者说“轮抽”卡来组成自己的卡池。

轮抽赛比赛的常规补充包最低数量为每人四包，系列由比赛主办方选择。每位牌手获得的各系列的补充包数量相同。

玩家随机分组，这些组被称为轮抽池。每个轮抽池里的人数通常应遵守后文的准则，但是也可以由主裁判自行决定：

- 每个池的人数应当尽量接近八人。
- 每个池应当有至少六人。
- 不应当有多于一个池里的人数不是偶数。

根据这些准则，以下是小型比赛中推荐的轮抽池组成方式：

玩家数量	轮抽池数量
6-11	1个轮抽池
12-14	1个6人的轮抽池 1个6到8人的轮抽池
15-17	1个8人的轮抽池， 1个7到9人的轮抽池
18	3个6人的轮抽池
19-20	2个6人的轮抽池 1个7到8人的轮抽池

21	6人的轮抽池 7人的轮抽池 8人的轮抽池
22	6人的轮抽池 2个8人的轮抽池
23	7人的轮抽池 2个8人的轮抽池

从第一包常规补充包开始，每位牌手打开一包补充包，选择一张卡加入自己的卡池，然后把剩下的卡往左边传。然后他们拿起从右边传来的卡，选择一张，再把剩下的卡往左边传。用这种方法选卡，一直到包里的卡都抽选完。

第一包之后，每一包的传递方向都和上一包相反：第二包的卡向右传，第三包的卡向左传，以此类推。轮抽完所有补充包之后，每位玩家选择的卡就是各自的卡池，他们要用自己的卡池来构组赛卡组。

在休闲级轮抽赛比赛中，玩家可以和比赛中其他任何玩家对局。

在竞赛级轮抽赛比赛中，玩家必须和自己轮抽池里的玩家对局。

虽然由于产品规格上的差异，轻量补充包可能不是轮抽赛中的最佳选择，但如果您很好奇且想要体验一部分轮抽赛的魅力，我们也提供使用轻量补充包游玩轮抽赛的推荐配置：轻量轮抽赛的轻量补充包最低数量为每人八包，系列由比赛主办方选择。每位牌手获得的各系列的补充包数量相同。每一轮传递开始前，每位玩家都需要打开两包轻量补充包（而非常规补充包的一包），将它们混在一起，然后选择一张卡加入自己的卡池。之后的操作与常规的轮抽赛相同，区别只在于每次传递开始前，打开的轻量补充包的数量都为二。

轻量轮抽赛都是休闲级比赛。

## 第7节：时间限制

### 7.1 一般比赛时间限制

如果比赛采用一盘一胜制度，对局的限制时间为30分钟。

瑞士式两盘制度对局的时间是每局45分钟。

建议单淘汰赛（三盘两胜）的对局没有时间限制。如果因为场地限制必须实行限时措施，则时间限制应当至少为**70分钟**，且要在活动的单淘汰部分开始前宣布。

如果一轮中所有对局都在时限之内完成，主裁判可以选择提前开始下一轮。如果玩家在上一轮比赛本应结束的时间之前到场，就不应被判罚为迟到。

## **7.2 限制比赛时间限制**

现开赛卡组的构组时限为**30分钟**。

现开赛卡组池的登记时限为**20分钟**。

预构组赛卡组的构组时限为**10分钟**。

轮抽赛卡组的构组和登记时限为**25分钟**。

每次轮抽选择的时限（如适用）可参照后文：

- 剩余12张卡：30秒
- 剩余11张卡：25秒
- 剩余10张卡：25秒
- 剩余9张卡：20秒
- 剩余8张卡：20秒
- 剩余7张卡：15秒
- 剩余6张卡：10秒
- 剩余5张卡：10秒
- 剩余4张卡：5秒
- 剩余3张卡：4秒
- 剩余2张卡：3秒