

「碧藍航線集換式對戰卡牌」<公認賽事>規章

2024.01.20 文件版本 1.0.1

本文件為針對「碧藍航線集換式對戰卡牌」(以下簡稱碧藍戰卡)官方賽事以及公認賽事的說明文件。碧藍戰卡的賽事分為「官方賽事」以及「公認賽事」兩種類。TOMY COMPANY,LTD 以及 UCP COMPANY,LTD 主辦的賽事稱為「官方賽事」。其他個人、團體以及組織，經 TOMY COMPANY,LTD 以及 UCP COMPANY,LTD 批准並舉辦的賽事稱為「公認賽事」。本文件為針對其中「公認賽事」所作出的規定。本文件中的一部分內容可能會與某些特殊賽事活動的「比賽規則」相矛盾，發生此情況時請以「比賽規則」的記述為準。

一 賽事活動中的人員構成

碧藍戰卡的賽事活動中包含以下角色。

- 賽事主辦方
- 主裁判
- 場內裁判
- 選手
- 觀眾

擔任上述角色中的前三項職務者被稱為賽事運營人員。主裁判以及場內裁判被統稱為裁判。

1. 賽事主辦方

賽事主辦方對賽事活動的運營相關工作負有責任。賽事主辦方需進行一切必要的準備工作以確保賽事活動順利進行。

2. 主裁判

主裁判為賽事活動中的最終裁決者，所有活動參與者都必須遵循主裁判的解釋以及判決。主裁判有責任對包括場內裁判的判決在內的所有上訴做出最終判決。

3. 場內裁判

場內裁判的職責是回答選手以及觀眾的問題以及處理各類違規行為。

裁判不會為選手在當前遊戲局勢中的決策提供建議，但是可以回答關於遊戲規則以及卡牌技能效果的相關問題。若選手因需要向裁判進行詢問的理由要求暫時離席，通常該請求應該被允許。選手不可要求指名特定的裁判，但可以請求運營方提供翻譯。是否滿足選手的請求取決於裁判的自由裁量權。

裁判不會因預防比賽中的不正當行為而介入比賽，而是應在違規行為發生後，或事態進一步惡化前介入。

4. 選手

選手應注意並遵守以下事項。

- 以紳士態度對待賽事主辦方以及其他賽事活動參加者。注重禮儀，杜絕違規行為和不文明行為。
- 在對局中，確保始終將卡牌擺放在清晰易辨別，且符合規則要求的位置。
- 嚴格遵守比賽的開始時間以及每場對局的時間限制。

- 發現違反一般規則或賽事規則的行為時，立刻呼喚裁判。
- 在參賽前詳細了解本文書中包含的各項條款。
- 按時出席比賽。
- 準備好參賽所需的用品。

如果選手對於場內裁判做出的判決有異議，該選手有權向主裁判提出上訴。但是，在對應的場內裁判尚未做出判決時，選手不得進一步上訴。主裁判所做出的判決為最終判決。

5. 觀眾

出現在比賽會場且不符合上述任何類別的人員被統一劃分為觀眾。在賽事活動的全過程中，觀眾需保持安靜，嚴禁在觀賽時發表評論或以任何形式為參賽中的選手提供建議。若觀眾發現違規行為，請及時呼喚裁判進行處理。干擾比賽或違反觀賽禮儀的觀眾可能會被賽事運營人員請離比賽會場。

二 關於可使用的卡牌

選手只可使用由 UCP COMPANY,LTD 發行的正版「碧藍航線集換式對戰卡牌」參賽。不得使用任何具有明顯損傷或經過人為加工、修改、變造、處理以至於可被特殊識別的卡牌。此外，根據不同賽事，可能會有額外規則對可以使用的卡牌種類做出限制。

三 關於卡套

選手可以使用卡套來保護自己的卡牌。當選手使用卡套時，須確保主卡組中的所有卡牌所使用的卡套均完全相同。唯一的例外是，旗艦卡以及魔方卡可以使用與主卡組不同的卡套。1 張卡牌最多可以重疊使用 3 層卡套。

在除教學賽以外的「官方賽事」以及「公認賽事」中，投入主卡組的卡牌必須使用卡套保護。

四 關於超時後的勝負判定方式

如果在規定的比賽時間內未能決出勝負，此時需按照以下規定執行。比賽結束時刻瞬間，正在進行回合的玩家繼續該玩家的回合直到回合結束。若該回合雙方依舊未能決出勝負，則雙方平局。此時，即便玩家因某些卡牌效果獲得額外的回合，也不進行該額外回合。

需要註意的是，由於賽事之間的不同，賽事主辦方可能會設置延長回合。若賽事主辦方設置延長回合，需在賽事開始前通知參賽選手。

當設置了延長回合時，比賽結束時刻的瞬間，正在進行的回合將被視為第 0 回合。此回合若為先攻玩家回合則延長 3 回合，若為後攻玩家回合則延長 2 回合。

若延長回合結束後雙方依舊未能決出勝負，則雙方平局。此時，即便玩家因某些卡牌效果獲得額外的回合，額外回合也不會在延長的第 2 或第 3 回合後進行。

當比賽規則採用單淘賽等必須決出勝者的賽制時，雙方將按以下基準決定勝負。若按以下任何基準均無法決出勝者時，則將由賽事主辦方指定的隨機方式決定獲勝者。

基準一：旗艦耐久比對方選手多的一方獲勝

基準二：主卡組中剩餘的卡牌數量比對方多的一方獲勝

基準三：（僅對於此前有經過預選賽的賽事）在預選賽中的排名或積分勝於對手的一方獲勝

五 關於棄權

選手可以隨時棄權。選擇從比賽中棄權的選手，需在下一輪對戰表生成前向賽事運營人員表達希望棄賽的意願。未按時出席比賽的選手將被視作棄權。比賽中，未向運營人員事先報告並獲得允許的擅自離席也將被視作棄權。

六 懲罰

裁判不應主動干預比賽。裁判的職責並非為預防違規行為發生，而是應在違規行為發生後對違反規則的玩家進行懲處，教育並引導選手以符合規則和禮儀的方式進行對戰。然而，對於非比賽對局中的違規行為，裁判有權進行主動干預。

懲罰的根本目的在於防止選手本人或其他玩家之後再犯類似的錯誤。因此，裁判需向選手解釋說明其哪些行為違反了比賽規則或規定，並且以教育選手為目的施以適度的懲罰。

若玩家多次受到【警告】，則懲罰有可能升級為【判負】。

1. 【警告】

【警告】的目的在於通知賽事主辦方以及選手有違規行為發生，屬於一種在賽事期間對選手個人進行記錄的懲罰。

例：

- 查看了本不應該查看的主卡組中的卡牌。
- 多抽了卡牌，導致手牌數超過本應擁有的數量。
- 類似諸如上述內容的對局中的違規行為
- 故意拖延比賽時間

2. 【判負】

若裁判下達【判負】的指令，則該場對局當即結束，違規的選手將被判定為輸掉該場對局。在對局進行的過程中，【判負】立即生效；在其他時間段，除非另有

說明，否則該違規選手的下一場對局被判敗北。

例：

- 辱罵對方玩家。
- 向觀眾或其他選手尋求有關比賽的建議。或者為其他選手提供建議。
- 在未經裁判許可的情況下遲到比賽。(若遲到時間為 3 分鐘以內，則懲罰可降級為【警告】)

3. 【取消資格】

【取消資格】的判罰僅對應損害整個賽事活動完整性的惡劣行為以及情節嚴重的不文明行為。【取消資格】不僅適用於選手，也同樣適用於觀眾。若裁判下達【取消資格】的指令，則違規的選手將被判定為輸掉該場對局，並且從該賽事活動中退出。被判【取消資格】的觀眾將被請離賽事活動現場。

例：

- 賭博、收買、盜竊活動物品。
- 捏造比賽結果。
- 在兩局兩勝的賽制中，贏下第一場對局後故意拖延第二場對局的時間。
- 在知曉某些行為可能涉及違規的前提下，故意違反遊戲規則或比賽規則；故意欺瞞其他選手或賽事運營人員。

七 關於遊戲內的操作錯誤以及判罰

下述問題是由於違反遊戲規則而導致的違規行為或不正確的操作。大量違規行為都可以劃分為這一種類的問題，因此很難全部列舉。本文內容旨在為裁判提供面對此類問題時，應採取的處理方式與行為框架。

原則上，應將遊戲內的操作錯誤首先假定為由於過失所引起的錯誤。只有在裁判確信某位選手的操作錯誤是故意而為的情況下，才可對其適用【取消資格】的判罰。

- 選手查看了本不應該查看的主卡組中的卡牌

處理方式：警告

由裁判充分切洗違規選手方的主卡組中的未知部分，直至雙方玩家無法分辨其中卡牌的順序。但是，如果該卡組中某些牌的位置是任何一名選手都合法知道的，則將這些牌保留在其原始位置。

- 選手多抽了卡牌，或手牌數超過本應擁有的數量

處理方式：警告

若在任何一名選手都明確知道多抽的卡牌為哪些張的情況下，將多抽的卡牌放回原本應該處於的位置。若不能明確識別，則由裁判隨機從違規選手的手牌中抽取多抽張數的卡牌，以隨機順序放回卡組最上方。

- 上述內容以外的遊戲內操作錯誤

處理方式：警告

此類錯誤為選手最常犯的錯誤。對於遊戲負面影響最低的處理方式應為讓比賽繼續進行。若選手忘記抽牌或忘記棄牌，可以要求其立即執行此前忘記進行的動作。對於其他錯誤，若錯誤很快就被發現並且能夠立即恢復，則可以要求選手卷回從錯誤發生時起的所有操作。例如，可以通過將一張隨機卡牌從選手的手牌返回到主卡組最上方（但不洗牌）來卷回抽牌的行為；重新將一張牌轉為激活狀態來卷回攻擊行為等等。但是，若錯誤發生後選手已經進行了其他大量操作或公開了非公開信息，則此時不宜卷回而是應讓比賽繼續，否則會對遊戲造成較大負面影響。