

# Battle Spirits SZ Club 比赛规则

v 1.0

变更历史		
版本	起草人	事项
1.0	渡 (3885486) YAU (3360992751)	建立规则

## 0. 关键词

名称	释义
BS	Battle Spirits 的略称
赛委	Battle Spirits SZ Club 群组成员
主办人	Battle Spirits SZ Club 群组成员 渡 (3885486)
黑名单玩家	指曾经在官方赛事或本赛事中涉及非常严重的违规，经过赛委考虑给与永久禁止参与本赛委举办的比赛处理的参赛者
禁赛玩家	指曾经在官方赛事或本赛事中涉及严重的规则，经过赛委考虑给与有限期禁止参与本赛委举办的比赛处理的参赛者
禁赛期	指由赛委给与禁赛玩家的禁赛时间区间

## 1. 基本要素

- 1) 本比赛为使用日本 Bandai Namco 公司旗下的 Carddass 分公司 发售的 Battle Spirits 产品进行卡片对战的非官方认证赛事;
- 2) 卡片对战部分的规则遵循官方游戏规则;
- 3) 比赛部分的规则由 SZ Club 共同制定, 由主办人执行;
- 4) 本赛事现阶段赛制只有瑞士轮构筑赛, 日后若有更多赛制时会更新本规则。
- 5) 请注意自身物品保管, 万一发生遗失、失窃等情形, 主办单位无法负责, 敬请注意。
- 6) 因应当天会场的情况, 如场面混乱、人数过多等情形将会限制入场。
- 7) 活动内容可能在未告知的情形下变更、中止。此外, 也可能因天灾、突发因素等中止举办。

## 2. 参赛资格

- 1) 任何**不**包含以下属性的玩家被都具有资格参加比赛
  - A. 赛委规定为黑名单玩家;
  - B. 在禁赛期内的禁赛玩家;
- 2) 未成年玩家请务必征求监护人同意, 并且结伴后参加比赛;
- 3) 本赛事原则上不接受 8 周岁以下人士参加。

### 3. 参赛用品

#### 1) 卡组、卡片

- A. 卡组必须 40 张或以上;
- B. 卡组必须全部为 BS 官方发售的正版卡片;
- C. 每种卡片使用数量必须符合比赛当日适用之官方规则; (参考:  
<http://hk.battlespirits.com/rule/limited.php>)
- D. 若本赛事中有额外增加或减少卡片使用的限制, 将于比赛前事先通知, 参加比赛的玩家默认知悉当次赛事的特殊规则;
- E. 比赛过程中, 除于事先和/或现场声明的时间段内, 禁止更换卡组, 禁止更换、增加、减少卡组中的 1 张或多张卡片。

#### 2) 卡套、卡垫

- A. 比赛中所用卡组必须使用卡套;
- B. 单张卡片最多只允许使用 3 层卡套, 但是必须保证整个卡组每一张卡片都使用相同材质、尺寸、大小、规格的卡套;
- C. 无论使用单层或者多层卡套, 一张包含卡套的卡中有且只有一枚 BS 卡片, 禁止同一张卡中有多枚或没有放置 BS 卡片;
- D. 每个参赛玩家的卡套可自行选择, 不作统一规定, 但是必须符合以下条件:
  - a) 大小合适
  - b) 图案统一
  - c) 没有任何标记、划痕、污损
  - d) 不可以识别卡套内的卡背之内容
  - e) 卡面之图案、文字清晰可见
- E. 比赛中可以自行选择是否使用卡垫, 不作统一规定;
- F. 卡套、卡垫不允许使用任何意识不良的、或令人感到不安、不适的图案, 此条例以裁判判断为准, 若参赛选手所使用的卡套被判断为违规, 则必须按照要求更换卡套, 若无备用卡套可更换, 则判断为失去当次比赛资格。

3) 晶核、指示物

- A. 每位参赛玩家必须自行携带晶核;
- B. 参赛玩家所携带的晶核须符合个人之使用的数量, 并且需要准备最少一枚魂晶核;
- C. 本赛事允许参赛玩家自行准备非官方售卖的晶核作为代替品, 但是必须符合:
  - a) 一枚显著区别于其他晶核的代替品作为魂晶核
  - b) 除魂晶核外, 每个晶核代替品大小一致
  - c) 所有晶核代替品的体积不小于官方售卖的晶核, 不大于一枚标准围棋 (即直径不超过 2.25 厘米, 中心厚度不超过 0.8 厘米)
- D. 若比赛过程中晶核数量不足使用, 只可举手向裁判借用, 赛后须归还, 不允许在对战过程中向其他人借用、索取。

## 4. 比赛守则

### 1) 报到

- A. 所有参赛者需在赛前通告的时间段内到达现场并支付赛前通告的参赛费用方能报名参加;
- B. 迟到者视为自动放弃资格, 逾期不候;
- C. 主办人有权现场宣布延长最终报到时间, 但不超过原定时间之后的 60 分钟。

### 2) 对战

#### A. 就位阶段

- a) 在每轮对战开始前, 请确认自己的位置及对手和裁判指示的相同;
- b) 在裁判宣布比赛开始前, 可以开始洗牌和切牌, 在完成洗牌和切牌后应静候等待裁判宣布比赛开始, 不能先行开始猜拳或抽卡。裁判宣布开始后, 才正式开始对战
- c) 各参赛者在对方的视野范围之内洗自己的卡组, 在这阶段时, 不准一边看卡片内容、一边调整卡的顺序进行洗牌。

#### B. 对战阶段

- a) 每轮对战时限为三十分钟, 但最终决赛不限时;
- b) 裁判宣布对战开始后, 各参赛者从卡组抽出 4 张卡作为自己的手牌, 猜拳 (包、剪、捺), 猜胜的一方决定先攻后攻的顺序;
- c) 在对战进行中, 为避免任何可能被误以为有作弊嫌疑的举动, 请勿携带、取出并非用于当次比赛的卡片;
- d) 对战过程中, 在未取得对手允许时, 不可触碰对手的牌组;
- e) 在对战中, 双手、手牌及场上所有卡片都必须于桌面之上方, 若双手需要移动至桌面以下, 则必须将手牌以覆盖的方式放置在桌面上才可以进行。放置在场上的手牌必须与对战局面保持足够的距离;
- f) 在比赛中要废弃卡组时, 请一张一张让对手确认并进行废弃, 完成后, 对手有权利再一次确认数量;

- g) 在灵动时间下使用的灵动效果时，根据游戏规则存在优先灵动方，非优先灵动方须确认拥有优先权的一方是否要先使用灵动效果后，再宣布自己使用或不使用灵动效果；对于对战的行动，参赛者必须于互相确认中进行；
- h) 若是感到身体不适，请迅速请求工作人员协助；
- i) 无论有甚么理由，在比赛进行中离席 5 分钟以上，将会失去比赛资格；
- j) 在决斗中有任何不明白的地方或疑问时，或在双方参赛者对规则有不同意见时，应向在场的裁判员查询，并且遵从裁判员的指示；
- k) 手牌张数、卡组剩余张数、废弃卡张数、对战场上公开及覆盖卡的张数、以及所有区域、卡片上的晶核数量皆为公开信息，不能有意地向对手阻挡、隐瞒这些信息，并且应能显著地区分战场、手牌、手元和废弃区各个区域；
- l) 在每一回合中的战略思考时间为 3 分钟，这不是 1 个游戏所花的时间指标。若在一个回合中反复思考时间过长，则根据裁判酌情决定是否施加惩罚；
- m) 无论是否故意，对于考虑时间过长，太多不必要的游戏过程等，如有明显浪费时间的迹象，裁判员可视乎严重性而发出「警告」判罚或更高的其他惩罚。如果感到对方在拖延时间，可向裁判员要求合理的判决。拖延行为指包括、但不仅限于以下范例：不进行任何动作（长时间思考等）、一连串不影响任何战况变化的动作（无意义地放上/拿下能量、确认废弃区、重复进行不影响任何结果的动作等）、过慢的出牌/发动效果的动作；
- n) 对战进行中如使用手机、拨打接听电话等，将会失去比赛资格；
- o) 禁止双方进行任何形式的非必要的交流；双方必要的语言交流须将音量控制在双方可以清晰听见，但是不至于影响其他参赛者对战的程度，若语言交流之音量过大影响了现场秩序的，将可能被处罚。
- p) 须确认对手已宣告自己的回合结束，才能进行自己的回合。

### C. 对战结束

- a) 对战结束后, 对战双方须公开已设置的爆裂卡、并且双方都有义务保持最终对战场面的完整;
- b) 对战结束后, 对战胜出方须主动向裁判举手示意比赛结束, 在裁判确认胜出方之前双方都有义务保持最终对战场面的完整;
- c) 裁判示意确定胜出方后, 双方应快速且安静地收拾个人的卡组及晶核并离开对战区域, 不应遗留下任何卡片、晶核及个人物品;
- d) 比赛不允许玩家协商胜负或协商平局, 必须通过对战胜负、或由出于参赛者之个人意志决定的认输或退赛的场合判定胜负。当需要裁判直接作出胜负判决时, 裁判有权酌情判决平局或者双输;
- e) 如参赛者双方没察觉错误点, 对于已经进行过的卡效果处理、点数计算等事项, 都不会重新进行裁决; 在对战结束之后, 不接受任何不服上诉;
- f) 裁判会在限定时间结束前 5 分钟宣布“最后一回合”, 即当前回合方结束回合后, 接下来的一个对手回合结束时将结束对战。在此阶段裁判有权降低“拖延时间”的判定标准, 任何疑似拖延时间的行为都可能会被裁判警告甚至处罚;
- g) 时间到了却还没分出胜负时, 以下的条件逐级依次判定胜负。 胜负的判定由裁判进行, 在结果出来之前, 请勿擅自收拾牌组或晶核。
  - i. 所剩的生命值较多者胜利。(生命值相同、或各有 5 以上则进行下一步)
  - ii. 卡组中剩下的卡片张数多者胜利。(张数相同则进行下一步)
  - iii. 所有卡组的卡片张数较多者胜利。(张数相同则进行下一步)
  - iv. 场地/预备区/废弃区的晶核合计数量较少者胜利 (数量相同则进行下一步)
  - v. 猜拳一次决胜负, 猜拳赢者胜利。

3) 观战

- A. 原则上，比赛过程不禁止观战，但观众需与对战人员保持不低于 50 厘米的距离；
- B. 观众严禁与比赛中的选手进行任何形式的交流；
- C. 比赛中的选手严禁与观众进行任何形式的交流。

4) 离场

- A. 比赛累积三轮战败的选手，可以向裁判申请退赛，在裁判的允许下方可离场；
- B. 若因突发因素而离场，请先通知裁判；
- C. 若在比赛期间离场超过五分钟，将视该轮不战而败；
- D. 离场时请务必带齐所有个人物品及垃圾离开。

## 5. 违规

### 1) 违规行为

#### A. 规则类

- a) 没有按指定的集合时间到达;
- b) 在比赛中通过肢体、语言等一切方式扰乱秩序的行为;
- c) 对战中与第三者谈话;
- d) 卡片、卡套、卡垫存在违反规定的现象;
- e) 向对战对手作“催促”“辱骂”“威吓”“贿赂”等违反体育精神、乃至违反法律的行为;

#### B. 操作类

- a) 以任何方式, 包括多次询问公开信息、进行无意义操作、过度洗牌等方法故意拖延时间行为;
- b) 故意欺骗对手有关生命点、手牌的张数;
- c) 故意欺骗、隐瞒、篡改卡片的效果;
- d) 以不符合规则或效果的方式故意窥看非公开信息的行为(包括但不限于自己覆盖状态的卡组、对手覆盖状态的卡组、对手手牌、对手覆盖状态的爆裂、对手覆盖状态的手元等);
- e) 以不符合规则或效果的方式增加、减少、调整、移动卡片和晶核的数量或位置;
- f) 以不符合规则或效果的方式进行效果处理。

## 2) 违规处罚

### A. 基本原则

- a) 根据裁判员对参赛者的违规行为情节判断，可作出一种或多种初级处理；
- b) 对于屡劝不改，或对于情节十分严重的违规行为，可作出一种或多种升级处理；
- c) 所有现场或赛后进行的升级处理将在赛后的战报中公布，初级处理则不会公布。

### B. 初级处理

- a) 适用于所有类型违规处理；
  - i. 警告
  - ii. 严重警告
- b) 适用于规则类违规处理；
  - i. 勒令还原卡组顺序
  - ii. 勒令更换符合规定的卡片、卡套、卡垫或晶核
- c) 适用于操作类违规处理及处罚；
  - i. 还原、归位对战中回合方或对手方一次或多次操作，对战继续进行
  - ii. 还原、归位对战至上一回合结束时的局面，对战继续进行
  - iii. 中止该场对战，直接判决该场对战的胜负，允许涉及的参赛者继续参加后续对战

### C. 升级处理

- a) 现场升级处理
  - i. 取消一名或多名参赛者的参赛资格；
  - ii. 勒令一名或多名参赛者离场；
- b) 赛后升级处理
  - i. 追加处罚一名或多名参赛者进入禁赛期，同时公布禁赛期时长；
  - ii. 追加处罚一名或多名参赛者进入黑名单；