

Battle Spirits SZ Club 比賽規則

v 1.0

變更歷史		
版本	起草人	事項
1.0	渡 (3885486) YAU (3360992751)	建立規則

0. 關鍵字

名稱	釋義
BS	Battle Spirits 的略稱
賽委	Battle Spirits SZ Club 群組成員
主辦人	Battle Spirits SZ Club 群組成員 渡 (3885486)
黑名單玩家	指曾經在官方賽事或本賽事中涉及非常嚴重的違規，經過賽委考慮給與永久禁止參與本賽委舉辦的比賽處理的參賽者
禁賽玩家	指曾經在官方賽事或本賽事中涉及嚴重的規則，經過賽委考慮給與有限期禁止參與本賽委舉辦的比賽處理的參賽者
禁賽期	指由賽委給與禁賽玩家的禁賽時間區間

1. 基本要素

- 1) 本比賽為使用日本 Bandai Namco 公司旗下的 Carddass 分公司發售的 Battle Spirits 產品進行卡片對戰的非官方認證賽事;
- 2) 卡片對戰部分的規則遵循官方遊戲規則;
- 3) 比賽部分的規則由 SZ Club 共同制定，由主辦人執行;
- 4) 本賽事現階段賽制只有瑞士輪構築賽，日後若有更多賽制時會更新本規則。
- 5) 請注意自身物品保管，萬一發生遺失、失竊等情形，主辦單位無法負責，敬請注意。
- 6) 因應當天會場的情況，如場面混亂、人數過多等情形將會限制入場。
- 7) 活動內容可能在未告知的情形下變更、中止。此外，也可能因天災、突發因素等中止舉辦。

2. 參賽資格

- 1) 任何**不**包含以下屬性的玩家被都具有資格參加比賽
 - A. 賽委規定為黑名單玩家;
 - B. 在禁賽期內的禁賽玩家;
- 2) 未成年玩家請務必徵求監護人同意，並且結伴後參加比賽;
- 3) 本賽事原則上不接受 8 周歲以下人士參加。

3. 參賽用品

1) 卡組、卡片

- A. 卡組必須 40 張或以上;
- B. 卡組必須全部為 BS 官方發售的正版卡片;
- C. 每種卡片使用數量必須符合比賽當日適用之官方規則; (參考:
<http://hk.battlespirits.com/rule/limited.php>)
- D. 若本賽事中有額外增加或減少卡片使用的限制, 將於比賽前事先通知, 參加比賽的玩家默認知悉當次賽事的特殊規則;
- E. 比賽過程中, 除於事先和/或現場聲明的時間段內, 禁止更換卡組, 禁止更換、增加、減少卡組中的 1 張或多張卡片。

2) 卡套、卡墊

- A. 比賽中所用卡組必須使用卡套;
- B. 單張卡片最多只允許使用 3 層卡套, 但是必須保證整個卡組每一張卡片都使用相同材質、尺寸、大小、規格的卡套;
- C. 無論使用單層或者多層卡套, 一張包含卡套的卡中有且只有一枚 BS 卡片, 禁止同一張卡中有多枚或沒有放置 BS 卡片;
- D. 每個參賽玩家的卡套可自行選擇, 不作統一規定, 但是必須符合以下條件:
 - a) 大小合適
 - b) 圖案統一
 - c) 沒有任何標記、劃痕、汗損
 - d) 不可以識別卡套內的卡背之內容
 - e) 卡面之圖案、文字清晰可見
- E. 比賽中可以自行選擇是否使用卡墊, 不作統一規定;
- F. 卡套、卡墊不允許使用任何意識不良的、或令人感到不安、不適的圖案, 此條例以裁判判斷為準, 若參賽選手所使用的卡套被判斷為違規, 則必須按照要求更換卡套, 若無備用卡套可更換, 則判斷為失去當次比賽資格。

3) 晶核、指示物

- A. 每位參賽玩家必須自行攜帶晶核;
- B. 參賽玩家所攜帶的晶核須符合個人之使用的數量, 並且需要準備最少一枚魂晶核;
- C. 本賽事允許參賽玩家自行準備非官方售賣的晶核作為代替品, 但是必須符合:
 - a) 一枚顯著區別於其他晶核的代替品作為魂晶核
 - b) 除魂晶核外, 每個晶核代替品大小一致
 - c) 所有晶核代替品的體積不小於官方售賣的晶核, 不大於一枚標準圍棋 (即直徑不超過 2.25 釐米, 中心厚度不超過 0.8 釐米)
- D. 若比賽過程中晶核數量不足使用, 只可舉手向裁判借用, 賽後須歸還, 不允許在對戰過程中向其他人借用、索取。

4. 比賽守則

1) 報到

- A. 所有參賽者需在賽前通告的時間段內到達現場並支付賽前通告的參賽費用方能報名參加;
- B. 遲到者視為自動放棄資格，逾期不候;
- C. 主辦人有權現場宣佈延長最終報到時間，但不超過原定時間之後的 60 分鐘。

2) 對戰

A. 就位階段

- a) 在每輪對戰開始前，請確認自己的位置及對手和裁判指示的相同;
- b) 在裁判宣佈比賽開始前，可以開始洗牌和切牌，在完成洗牌和切牌後應靜候等待裁判宣佈比賽開始，不能先行開始猜拳或抽卡。裁判宣佈開始後，才正式開始對戰
- c) 各參賽者在對方的視野範圍之內洗自己的卡組，在這階段時，不准一邊看卡片內容、一邊調整卡的順序進行洗牌。

B. 對戰階段

- a) 每輪對戰時限為三十分鐘，但最終決賽不限時;
- b) 裁判宣佈對戰開始後，各參賽者從卡組抽出 4 張卡作為自己的手牌，猜拳（包、剪、揀），猜勝的一方決定先攻後攻的順序;
- c) 在對戰進行中，為避免任何可能被誤以為有作弊嫌疑的舉動，請勿攜帶、取出並非用於當次比賽的卡片;
- d) 對戰過程中，在未取得對手允許時，不可觸碰對手的牌組;
- e) 在對戰中，雙手、手牌及場上所有卡片都必須于桌面之上方，若雙手需要移動至桌面以下，則必須將手牌以覆蓋的方式放置在桌面上才可以進行。放置在場上的手牌必須與對戰局面保持足夠的距離;
- f) 在比賽中要廢棄卡組時，請一張一張讓對手確認並進行廢棄，完成後，對手有權利再一次確認數量;

- g) 在靈動時間下使用的靈動效果時，根據遊戲規則存在優先靈動方，非優先靈動方須確認擁有優先權的一方是否要先使用靈動效果後，再宣佈自己使用或不使用靈動效果；對於對戰的行動，參賽者必須於互相確認中進行；
- h) 若是感到身體不適，請迅速請求工作人員協助；
- i) 無論有甚麼理由，在比賽進行中離席 5 分鐘以上，將會失去比賽資格；
- j) 在決鬥中有任何不明白的地方或疑問時，或在雙方參賽者對規則有不同意見時，應向在場的裁判員查詢，並且遵從裁判員的指示；
- k) 手牌張數、卡組剩餘張數、廢棄卡張數、對戰場上公開及覆蓋卡的張數，以及所有區域、卡片上的晶核數量皆為公開信息，不能有意地向對手阻擋、隱瞞這些資訊，並且應能顯著地區分戰場、手牌、手元和廢棄區各個區域；
- l) 在每一回合中的戰略思考時間為 3 分鐘，這不是 1 個遊戲所花的時間指標。若在一个回合中反復思考時間過長，則根據裁判員酌情決定是否施加懲罰；
- m) 無論是否故意，對於考慮時間過長，太多不必要的遊戲過程等，如有明顯浪費時間的跡象，裁判員可視乎嚴重性而發出「警告」判罰或更高的其他懲罰。如果感到對方在拖延時間，可向裁判員要求合理的判決。拖延行為指包括、但不僅限於以下範例：不進行任何動作（長時間思考等）、一連串不影響任何戰況變化的動作（無意義地放上/拿下能量、確認廢棄區、重複進行不影響任何結果的動作等）、過慢的出牌/發動效果的動作；
- n) 對戰進行中如使用手機、撥打接聽電話等，將會失去比賽資格；
- o) 禁止雙方進行任何形式的非必要的交流；雙方必要的語言交流須將音量控制在雙方可以清晰聽見，但是不至於影響其他參賽者對戰的程度。若語言交流之音量過大影響了現場秩序的，將可能被處罰。
- p) 須確認對手已宣告自己的回合結束，才能進行自己的回合。

C. 對戰結束

- a) 對戰結束後，對戰雙方須公開已設置的爆裂卡，並且雙方都有義務保持最終對戰場面的完整；
- b) 對戰結束後，對戰勝出方須主動向裁判舉手示意比賽結束，在裁判確認勝出方之前雙方都有義務保持最終對戰場面的完整；
- c) 裁判示意確定勝出方後，雙方應快速且安靜地收拾個人的卡組及晶核並離開對戰區域，不應遺留下任何卡片、晶核及個人物品；
- d) 比賽不允許玩家協商勝負或協商平局，必須通過對戰勝負、或由出於參賽者之個人意志決定的認輸或退賽的場合判定勝負。當需要裁判直接作出勝負判決時，裁判有權酌情判決平局或者雙輸；
- e) 如參賽者雙方沒察覺錯誤點，對於已經進行過的卡效果處理、點數計算等事項，都不會重新進行裁決。在對戰結束之後，不接受任何不服上訴。
- f) 裁判會在限定時間結束前 5 分鐘宣佈“最後一回合”，即當前回合方結束回合後，接下來的一個對手回合結束時將結束對戰。在此階段裁判有權降低“拖延時間”的判定標準，任何疑似拖延時間的行為都可能會被裁判警告甚至處罰；
- g) 時間到了卻還沒分出勝負時，以下的條件逐級依次判定勝負。勝負的判定由裁判進行，在結果出來之前，請勿擅自收拾牌組或晶核。
 - i. 所剩的生命值較多者勝利。（生命值相同、或各有 5 以上則進行下一步）
 - ii. 卡組中剩下的卡片張數多者勝利。（張數相同則進行下一步）
 - iii. 所有卡組的卡片張數較多者勝利。（張數相同則進行下一步）
 - iv. 場地/預備區/廢棄區的晶核合計數量較少者勝利（數量相同則進行下一步）
 - v. 猜拳一次決勝負，猜拳贏者勝利。

3) 觀戰

- A. 原則上，比賽過程不禁止觀戰，但觀眾需與對戰人員保持不低於 50 釐米的距離；
- B. 觀眾嚴禁與比賽中的選手進行任何形式的交流；
- C. 比賽中的選手嚴禁與觀眾進行任何形式的交流。

4) 離場

- A. 比賽累積三輪戰敗的選手，可以向裁判申請退賽，在裁判的允許下方可離場
- B. 若因突發因素而離場，請先通知裁判；
- C. 若在比賽期間離場超過五分鐘，將視該輪不戰而敗；
- D. 離場時請務必帶齊所有個人物品及垃圾離開。

5. 違規

1) 違規行為

A. 規則類

- a) 沒有按指定的集合時間到達;
- b) 在比賽中通過肢體、語言等一切方式擾亂秩序的行為;
- c) 對戰中與第三者談話;
- d) 卡片、卡套、卡墊存在違反規定的現象;
- e) 向對戰對手作“催促”“辱罵”“威嚇”“賄賂”等違反體育精神、乃至違反法律的行為;

B. 操作類

- a) 以任何方式, 包括多次詢問公開信息、進行無意義操作、過度洗牌等方法故意拖延時間行為;
- b) 故意欺騙對手有關生命點、手牌的張數;
- c) 故意欺騙、隱瞞、篡改卡片的效果;
- d) 以不符合規則或效果的方式故意窺看非公開信息的行為(包括但不限於自己覆蓋狀態的卡組、對手覆蓋狀態的卡組、對手手牌、對手覆蓋狀態的爆裂、對手覆蓋狀態的手元等);
- e) 以不符合規則或效果的方式增加、減少、調整、移動卡片和晶核的數量或位置;
- f) 以不符合規則或效果的方式進行效果處理。

2) 違規處罰

A. 基本原則

- a) 根據裁判員對參賽者的違規行為情節判斷, 可作出一種或多種初級處理;
- b) 對於屢勸不改, 或對於情節十分嚴重的違規行為, 可作出一種或多種升級處理;
- c) 所有現場或賽後進行的升級處理將在賽後的戰報中公佈, 初級處理則不會公佈。

B. 初級處理

- a) 適用於所有類型違規處理;
 - i. 警告
 - ii. 嚴重警告
- b) 適用於規則類違規處理;
 - i. 勒令還原卡組順序
 - ii. 勒令更換符合規定的卡片、卡套、卡墊或晶核
- c) 適用於操作類違規處理及處罰;
 - i. 還原、歸位對戰中回合方或對手方一次或多次操作, 對戰繼續進行
 - ii. 還原、歸位對戰至上一回合結束時的局面, 對戰繼續進行
 - iii. 中止該場對戰, 直接判決該場對戰的勝負, 允許涉及的參賽者繼續參加後續對戰

C. 升級處理

- a) 現場升級處理
 - i. 取消一名或多名參賽者的參賽資格;
 - ii. 勒令一名或多名參賽者離場;
- b) 賽後升級處理
 - i. 追加處罰一名或多名參賽者進入禁賽期, 同時公佈禁賽期時長;
 - ii. 追加處罰一名或多名參賽者進入黑名單;