

# UDE 比赛附录

## 附录 P：比赛判罚指南

有效期限至 2004 年 5 月 1 日

### P-1 如何使用此文件

这份附录 P 是 Upper Deck Entertainment(UDE)正式比赛政策，以及其它 UDE 比赛补充文件的补充说明；当裁判处理违背比赛规则的事件时，能藉此文件作出适当裁决。如此一来，玩家将可参与公平且一致的比赛。这份 UDE 比赛判罚指南的文件内容，可用于所有 UDE 的集换式纸牌游戏比赛中。

### P-2 附录 P 版本讯息

- 这份附录 P 的更新日期为 2004 年 3 月 1 日。
- 这份文件的下一个更新版本将会在 2004 年 4 月 30 日之前公布。
- 这份文件的有效期限至 2004 年 5 月 1 日。
- 你可以在这里查阅最新版本的文件：[UDE.com/policy](http://UDE.com/policy)
- 为避免产生混淆，请丢弃此文件的旧版本。

### P-3 回报判罚

当裁判对玩家发出判罚之后，必须将此判罚回报给主审与记分员。记分员会将该判罚的详情输入 MANTIS 计分软件之中，以便将其上传至 UDE 的数据库中。提醒记分员最有效的方法，便是将判罚之全部细节写在作出判罚之对局的成绩单上。

若比赛中未使用 MANTIS 软件，则主审必须填妥判罚回报表格，并以传真或邮寄的方式回报给当地的 UDE 比赛认证办公室。

判罚会记载在 UDE 的数据库中，且 UDE 比赛专员可能会与一再受到判罚的玩家联络。

判罚的种类包括了：

- 警告
- 一盘输
- 一局输
- 取消资格（又分为不没收与没收奖品）

#### P-4 是否故意违规

除了违背运动道德之行为的判罚之外，本文件列举的所有判罚都假设玩家是*无意间违规*。若主审认为该玩家为了取得好处而故意违规，则应该以违背运动道德之行为~作弊来处理，并用该标准来判罚。UDE 比赛的通用准则是：若是无意的违规，则裁判应以公平、有教育性的方式处理；若是作弊或严重违背运动道德之行为，则决不容忍。

#### P-5 警告

警告是用来正式纪录轻微违规的方法。给予警告的判罚时，应该向受到判罚的玩家解释该违规的意义和累犯的后果，藉以教育他不可再犯。警告的判罚之目的，是用来提醒比赛工作人员可能会发生什么问题。警告会在正式的 UDE 数据库中持续追踪。对玩家而言，虽然被判警告这件事并没有直接的影响，但累积了太多警告的玩家可能会受到调查，并可能进一步被停权。

#### P-6 一盘输

一盘输的判罚会强迫玩家放弃目前这盘对战。若给予一盘输的判罚时正在两盘之间，则此判罚会对该玩家的下一盘生效。给予一盘输的判罚时，应该向受到判罚的玩家解释该违规的意义和累犯的后果，藉以教育他不可再犯。此判罚只适用于一局对局中有多盘对战的比赛。若是对局中只有一盘对战，比如说游戏王纸牌游戏 Mall Tour 之类的比赛，则一盘输的判罚就等于一局输的判罚。

#### P-7 一局输

一局输的判罚会强迫玩家放弃目前这局对局。若给予一局输的判罚时正在两局之间，则此判罚会对该玩家的下一局生效。给予一局输的判罚时，应该向受到判罚的玩家解释该违规的意义和累犯的后果，藉以教育他不可再犯。若主审考量目前这局的状况后，认为如果在此时给予一局输的判罚，其影响力并不够，可将此一局输的判罚对该玩家的下一局生效。举例来说，若玩家即将输掉此对局，并且作出了违背运动道德之行为~一般之违规行为，便可适用此作法。

## P-8 取消资格

取消资格的判罚会强迫玩家离开这场比赛。取消资格的判罚又依轻重分成两级：不没收奖品与没收奖品。在取消资格但不没收奖品的状况下，该玩家在比赛结束后，依然可以得到比赛的奖项。在取消资格并没收奖品的状况下，该玩家不能得到比赛的奖项，并且所有奖项都向下依序递补，就好象该玩家不存在于比赛排名中。只有此比赛的主审才能发出取消资格的判罚，并且在发出此判罚时，必须一并取得相关人员对于此违规的说明（包括主审自己的说明）。由于重复违规而导致的取消资格，都不会没收其奖品。

## P-9 回报取消资格

虽然这不常发生，但主审取消玩家的参赛资格后，必须设法取得相关人员对于此违规的说明。

主审交出说明资料时，必须包括自己的姓名，UDE 号码，比赛名称，比赛日期，比赛认证号码，受到判罚玩家的姓名，以及受到判罚玩家的 UDE 号码。主审也应该详细描述该判罚的所有相关细节，包括套牌列表，玩家背景资料，以及相关玩家、旁观者与裁判之间的沟通细节。可用电子邮件的方式将此信件寄至 [judge@upperdeck.com](mailto:judge@upperdeck.com)，主旨栏请用「Disqualification Report for Tournament Commissioner」，或邮寄到此地址：

Upper Deck Entertainment  
Attn: Tournament Commissioner  
5909 Sea Otter Place  
Carlsbad CA 92008

## P-10 累犯

玩家若在同一盘对战，或同一场比赛中作了数次同样的违规，则每次违规都应升到更高一级的处罚。

例：

- 目前这盘对战中，某玩家因为程序错误而受到警告。稍后在同一盘对战中，这位玩家又犯下了同样的程序错误。处理这第二次的程序错误～轻微时，就应该升级为一盘输。
- 玩家在某个对局中，因为讲粗话而受到警告。稍后在下一局对局中，这位玩家又讲了粗话。处理这第二次的违背运动道德之行为～轻微时，就应该升级为一盘输。

## P-11 加重或减轻判罚

此文件是处理判罚时的指南。在特殊状况下，主审可以视状况适度提高或减轻判罚。若所主持的比赛中有少年或新玩家参与，主审可以不提高重复违规的判罚，或是对真正无意的违规作比较轻的判罚。

## P-12 程序错误的判罚

这部分的判罚，是针对玩家在对战之中可能出现之一般性程序错误，以及一些特别的常见判罚。

## P-13 程序错误～轻微（判罚：警告）

此判罚适用于玩家在对战中所犯的轻微，无意，并且可轻易修正的违规。游戏现况虽受影响，但可轻易解决，因此这判罚是最轻的一种。若玩家无意间错误使用某张牌，并轻微干扰到游戏，则可适用此判罚。

例：

- 玩家在**游戏王**比赛中忘记将融合怪物套牌放在适当区域，并且跟自己的备牌放成一堆。
- 玩家在 *Vs. System* 比赛中，用不会飞的角色攻击在 support row 的角色，并且马上发现自己的错误。
- 在 *Vs. System* 比赛中，决定不保留起手牌，之后却将手牌洗回套牌中，而不是将牌放在套牌底部。
- 玩家在**游戏王**比赛中，当 Jinzo（会使得陷阱卡无法发动）在场时，发动了陷阱卡。
- 玩家在**游戏王**比赛中，不小心把自己的墓地或是里侧表示的牌洗了牌。

## P-14 程序错误～一般（判罚：一盘输）

此判罚适用于对游戏现况造成无法恢复的干扰，但在无意间犯下的违规。游戏现况无法恢复正常，因此这判罚会比较轻微程序错误要来得严重。若玩家无意间错误使用某张牌，并严重干扰到游戏，则可适用此判罚。

例：

- 玩家在**游戏王**的比赛中，在解决 Fiber Jar 的效果时，将自己的手牌与墓地洗回套牌中，却忘记对手场上的 Necrovalley 能阻止 Fiber Jar 的效果。
- 玩家在**游戏王**比赛中，忘记在开始下一局之前将换入套牌的备牌还原。
- 玩家在 *Vs. System* 游戏的比赛中，解错了 Cerebro 的效果，并将之洗回套牌中。

#### **P-15 程序错误～严重（判罚：一局输）**

此判罚适用于足使玩家无法完成目前对局，但在无意间犯下的违规。

**例：**

- 玩家打翻了水，弄湿自己套牌大部分的牌，使对局无法进行下去。
- 玩家在两局之间遗失了套牌，但一直到下一局的配对公布后才发现。

#### **P-16 程序错误～迟到（判罚：一盘输/一局输）**

此判罚适用于玩家在这局开始之后一段时间内，依旧没在自己座位上的情形。在比赛开始三分钟后可给予一盘输的判罚，而比赛开始十分钟后可给予一局输的判罚。

#### **P-17 程序错误～与错误的对手比赛（判罚：一局输）**

此判罚适用于玩家看错了配对表上的桌号，并且与错误的对手比赛。确定自己与正确的对手比赛，是所有玩家的责任。此违规通常会在一局开始之后许久才会发现，使得解决问题的方法相当有限。若在一局开始后十分钟之内便发现了此错误，主审可以将此判罚减轻为一盘输。

**例：**

- 玩家看错了配对表上的桌号，因此坐错了桌次。直到这局的时间快过完了，才发现了此错误。

#### **P-18 程序错误～游戏进行过慢（判罚：警告）**

此判罚适用于玩家无意间轻微延迟了游戏速度。不论游戏现况是否相当复杂，或是有很多个决定要下，玩家都有责任以合理效率进行游戏。

**例：**

- 玩家在 *Vs. System* 游戏中，用了太多时间决定是否要保留自己的起手牌。
- 玩家在**游戏王**比赛中，用来调换备牌的时间太长，超过了所规定的三分钟。
- 玩家在 *Vs. System* 游戏中，用了太多时间决定是否要攻击。

#### **P-19 问题套牌的判罚**

这部分的判罚，是针对错误登记套牌列表内容，或是用违规套牌比赛。在要求玩家使用套牌列表的比赛中，主审应考虑在赛前先全面检查套牌列表，在下一局开始之后，才对问题套牌作出判罚。若在第1局开始之前就发现了问题套牌，则可以要求玩家更正其套牌列表，并且不加以判罚。

#### **P-20 问题套牌～套牌列表违规（判罚：警告）**

此判罚适用于使用套牌列表的比赛中，并且玩家实际使用的套牌合乎规定，但套牌列表却违规。发现这种矛盾状况时，适合的处理是依照该玩家的套牌内容来修改其套牌列表。此判罚也适用于使用备牌之游戏的备牌检查，例如**游戏王**或**忍者龟**。

**例：**

- 玩家在**游戏王**的比赛中，其套牌列表填了两张 Jinzo～这是限制卡。实际上，他只在套牌里放了一张 Jinzo，而套牌其它的部分都合乎规定。
- 玩家在 *Vs. System* 比赛中，登记了五张 Savage Beatdown。实际上，他只在套牌里放了四张 Savage Beatdown，而套牌其它的部分都合乎规定。
- 玩家在**游戏王**的比赛中，其套牌列表的备牌部分填了两张 Raigeki～这是限制卡。实际上，他只在备牌里放了一张 Raigeki，并且漏列了另一张牌。
- 玩家在**游戏王**的比赛中，其套牌列表的备牌部分填了十六张牌。实际上，他的备牌只有十五张。

#### **P-22 问题套牌～套牌违规（判罚：一盘输）**

此判罚适用于玩家在比赛中使用违规的套牌。通常来说，这状况下应依照该玩家的套牌列表内容来修改其套牌。若他的套牌列表也违规，则适合的处理是先将其套牌修改成合乎规定，然后依照更正后的套牌内容来修改其套牌列表。

**例：**

- 玩家在 *Vs. System* 的比赛中，其套牌里有五张同样名称的非 army 牌。而依照规定，他只能放四张。
- 玩家在**游戏王**的比赛中，其套牌列表填了两张 Imperial Order～这是限制卡。实际上，他只在套牌里放了一张 Imperial Order，而且去掉这张牌之后，就会违反套牌最低张数的规定。
- 玩家在**游戏王**的比赛中，其备牌放了十七张牌。裁判给该玩家一盘输，并且该玩家必须拿掉两张牌。

#### **P-23 抽牌的判罚**

这部分的判罚，是特别针对抽牌这种程序错误。

#### **P-24 抽牌～多看牌（判罚：警告）**

以下的判罚适用于展示牌张的违规，不论是由意外状况或因游戏中的效果所造成。所展示的牌必须让双方都看到，并且放回原本应在的区域。

**例：**

- 玩家在 *Vs. System* 的游戏中，解决 Baxter Building 的效果时翻开了三张牌；而他应该只翻开一张。
- 玩家在**游戏王**比赛中，解决 Cyber Jar 的效果时翻开了六张牌；而他应该只翻开五张。

#### **P-25 抽牌～多抽牌（判罚：一盘输）**

只要玩家将牌放到手牌里面，就算是抽了牌。多抽牌会使游戏现况无法恢复正常，因此判罚相当严重。

**例：**

- 玩家在**游戏王**比赛中，解决 Graceful Charity 的效果时抽了四张牌；而他应该只抽三张。
- 玩家在 *Vs. System* 比赛中，于抽牌阶段里抽了三张牌，并且放入自己的手牌中。

#### **P-26 牌上有记号的判罚**

这部分的判罚，是针对牌上有记号或是牌套上有记号。若某张牌或牌套可与套牌中其它的牌明显看出不同，就当作是上面有记号。这包括了太弯的牌，有明显记号的牌，太脏、太旧、有破损的牌套。

#### **P-27 牌上有记号～轻微（判罚：警告）**

以下的判罚适用于玩家仅一张或很少的牌上面有不同记号，而且没有任何明显的规则可分辨。适合的处理是要求该玩家把有记号之牌套替换掉；若未使用牌套，则将有记号的牌替换成没记号的。

**例：**

- 玩家的三张牌套上面，都有明显的指甲刮痕。这三张牌各不相同。适合的处理是要求该玩家把这三张有记号之牌套替换掉。

- 玩家的牌套上有出厂时便有的差异，使得其长度各不相同。此差异并没有任何明显的规则可分辨。
- 玩家的牌套都很脏很旧，并且没有任何明显的规则可分辨。

#### **P-28 牌上有记号～一般（判罚：一局输）**

以下的判罚适用于玩家许多牌上面都有记号，而且虽然是无意/造成的，但却可依照明显的规则来分辨。虽然此违规的前提是这些记号是无意间造成，但如果可依照明显的规则来分辨，将会让玩家在比赛中获得好处，因此应给予比较严重的判罚。适合的处理是进一步调查，以确定该玩家并非故意违规。故意给牌作记号属于违背运动道德之行为～作弊，应该立刻取消资格。

**例：**

- 某玩家在 *Vs. System* 的套牌中，所有的角色牌都用了出厂时便有差异的牌套。但他所有的 *plot twist* 牌却都用了正常的牌套。
- 某玩家的**游戏王**套牌中，所有的怪物卡都向内弯曲，但所有的陷阱卡却都平直无弯曲。

#### **P-29 违背运动道德之行为的判罚**

这部分的判罚，是针对玩家在比赛中可能会有的不适当行为。这部分的判罚也包括了故意的违规。比赛的重点固然在于让玩家尽情欢乐，但为了保护其它玩家，具有攻击性的行为不该出现在比赛之中。此类问题的处理需要裁判以常理来判断，应让玩家自由表现情感，或是该出手制止。

#### **P-30 违背运动道德之行为～轻微（判罚：警告）**

玩家与其它玩家，观众，以及比赛工作人员接触时，应该随时本着运动道德与专业态度。此判罚适用于玩家轻微违反上述的比赛规则。

若玩家在比赛中讲粗话，主审可以根据比赛向大众公开的程度来决定是否放宽或提高认定标准。在少年组的比赛中，应该要对讲粗话加以判罚；但若参赛者全都是成年人，裁判可以依照讲粗话之人的年龄来自由决定是否要判罚。

**例：**

- 玩家的对局结束后，在桌上留下纸屑或食物。
- 比赛之中，玩家在比赛区域内讲粗话。
- 玩家作出不适当或攻击性的姿势。
- 玩家出言侮辱对手。

### P-31 违背运动道德之行为～一般（判罚：一局输）

玩家与其它玩家，观众，以及比赛工作人员接触时，应该随时本着运动道德与专业态度。此判罚适用于玩家违反上述的比赛规则。

例：

- 玩家与本次比赛的主审争辩裁决时讲了脏话。
- 玩家输掉一局之后，很沮丧地将套牌用手丢到一边。
- 玩家在桌布上写字，或是损坏比赛区域的设备。

### P-32 违背运动道德之行为～严重（判罚：取消资格并没收奖品）

玩家与其它玩家，观众，以及比赛工作人员接触时，应该随时本着运动道德与专业态度。此判罚适用于玩家严重违反上述的比赛规则。必须将此类事件的说明资料寄回此文件开头所写的地址，并描述此事件的大概情况。

例：

- 玩家出手打其它玩家。
- 玩家对裁判出言恐吓。
- 玩家在比赛会场中偷窃。
- 玩家故意破坏比赛会场的物品，或是他人的东西。

### P-33 违背运动道德之行为～作弊（判罚：取消资格并没收奖品）

作弊是违背运动道德之行为的最坏表现。作弊包括，但不限于：故意弄错游戏现况、规则、或是比赛政策；向比赛工作人员回报不实讯息；以及贿赂。必须将此类事件的说明资料寄回此文件开头所写的地址，并描述此事件的大概情况。

例：

- 玩家提供对手几包牌，用来让对手认输。
- 玩家故意多抽了一张牌，并且隐瞒此事实。
- 玩家输掉一局之后，故意向比赛工作人员回报自己赢了该局。
- 玩家在 *Vs. System* 比赛中，故意在自己的四张 *plot twist* 牌上作记号，让自己能预测将会抽到什么牌。
- 玩家对比赛工作人员说谎。
- 玩家在对局中赢了第一盘之后，故意放慢游戏速度，借着拖延时间来把这局时间用完。

### P-34 联络讯息

欲知最新的比赛政策与本文件的其它语言版本，请参观这个网页：  
[ude.com/policy](http://ude.com/policy)。

若对 UDE 的各种计画有一般性的问题，请寄发电子邮件到此处：

澳洲：[australia@upperdeck.com](mailto:australia@upperdeck.com)

欧洲：[tournaments@upperdeck.nl](mailto:tournaments@upperdeck.nl)

拉丁美洲：[preguntas@upperdeck.com](mailto:preguntas@upperdeck.com)

美国：[ude@upperdeck.com](mailto:ude@upperdeck.com)

关于裁判认证计画的问题，请寄发电子邮件到此处：

[judge@upperdeck.com](mailto:judge@upperdeck.com)。

Upper Deck Entertainment 是 Upper Deck 公司的注册商标，LLC (c) 2004。保留一切权利。