

万智牌®DCI赛场基本规则

2004 年 12 月 20 日生效

引言

万智牌 DCI 赛场基本规则与 DCI 通用性比赛规则、DCI 罚则方针、及万智牌游戏规则同时运作。在参与 DCI 认证的万智牌比赛时，牌手、旁观者、及比赛工作人员必须遵守这些文件的规定。违反这些文件内容的人，将根据 DCI 罚则方针作出适当的处分。

欲知本文件与过往版本之间的更动历程，请见附录 A。

欲知本文件中一些特别用语的定义，请见 DCI 通用性比赛规则的附录 B。

本文件以各种不同语言版本发行。若英语版本与非英语版本之间有相异之处，参与比赛者必须依据英语版本来诠释赛场基本规则。

此文件一年更新四次。欲知最新版本，请参观这个网页：thedci.com/docs。

100. 一般万智牌比赛规则

101. 赛制与积分种类

DCI 认证下列的赛制。受认证的比赛可采单人赛、双人团队赛、或三人团队赛等形式。

构组赛制

- 标准
- 扩充
- 环境

经典赛制

- 特选
- 薪传（即过去的第 1.5 类型）

限制赛制

- 现开
- 补充包轮抽
- 罗彻斯特轮抽

DCI 提供下列积分排名分类：

- 构组（包含标准、扩充及环境赛制）
- 经典（包含特选及薪传赛制）
- 限制（包含所有限制赛制）
- 团队构组（包含所有团队构组赛制）
- 团队限制（包含所有团队限制赛制）

102. 经认可的牌

Alpha 版牌（出自核心系列第一刷的牌）若与其它版本的牌混用，则整副牌都必须装在不透明的牌套中，且只能在牌套不被认为是有记号的情况下使用。

如未使用牌套，则 Alpha 版牌只能在套牌中全都是 Alpha 版牌的情况下使用。

参赛者不得使用任何出自特殊版本系列或补充版的牌，例如 Collector's Edition、International Collector's Edition、Pro Tour Collector Set、世界冠军套牌、机飞版，或机飞版2 的牌。

注意：机飞版与机飞版2的基本地牌可以在万智牌认证赛中使用。

103. 牌的解釋

所有牌皆用 Oracle 牌张参考资料中适当的牌张规则来解释。在认证比赛中，牌手必须以此版本的牌为根据，以解决牌张之措辞上或能力上的争论。牌的异能是以牌的内文为准，而不是图片。

牌手不可以利用 Oracle 中的错误来干扰比赛或滥用规则。主审是所有牌解释的最后裁决者，当发现 Oracle 有错误时，他可以不按照该文件的解释来做判决。

104. 新发售

以下的系列将在 2005 年发售。从所记载的日期开始，这些系列便可在 DCI 认证的比赛中使用：

- *神河叛将谱*
限制赛制：2005 年 2 月 4 日
构组赛制：2005 年 2 月 20 日
- *神河任侠传*
限制赛制：2005 年 6 月 3 日
构组赛制：2005 年 6 月 20 日
- *第九版*
限制赛制：日后宣布
构组赛制：2005 年 8 月 20 日

在某些限制赛的比赛中，例如正式举办的售前现开赛与店家售前赛（以及这些比赛的会外赛），新系列可于上述的日期之前使用。

这些日期有可能变动。如有变动，则将在 **thedci.com** 这个网址公告。

105. 参赛人数下限

DCI 为比赛订立了最低参赛人数，合乎此标准的比赛成绩才会计入所属的积分排名。在万智牌的比赛中，参赛人数下限为：

- 在个人赛中，最少必须有八位牌手参赛。
- 在团队赛中，最少必须有四队参赛。

若参赛人数未达下限，DCI 便不认证该比赛，也不会将成绩计入 DCI 积分。若某个 DCI 认证的比赛未达参赛人数下限，其主办人必须向 DCI 回报该比赛已取消。

110. 万智牌竞赛机制

111. 对局结构

三盘对战是**万智牌**对局的预设盘数，而比赛主办人必须让每个对局最少有三盘对战。假如比赛主办人选择以五战三胜制来进行单淘汰决赛，则必须在比赛开始前宣布。对局结果（而不是各盘对战的结果）将送交 DCI，以计算全球积分及排名。

结果为平手的对战（没有胜利者的对战）不算在对局中的三盘对战里面。只要时间足够，就应该继续进行对局，直到有牌手获得较多的对战胜利为止。

112. 对局时间限制

对局的**最少时间限制**为 40 分钟。

以下是比赛中每一局的**建议**时间限制：

- 构组及限制比赛～50 分钟
- 单淘汰半准决赛或准决赛～九十分钟
- 单淘汰决赛～无时间限制

以下是限制赛制中的**建议**时间限制：

- 现开～套牌登记 20 分钟；套牌构组 30 分钟
- 轮抽～套牌登记及构组共 30 分钟
- 团队现开～套牌登记 20 分钟；套牌构组 60 分钟
- 团队轮抽～套牌登记及构组共 30 分钟

以下是决赛不在同一天进行的重要赛事所规定之时间限制：

- 在世界大赛，构组赛制的专业赛，以及某些国家冠军赛中，瑞士式对局的时间限制为每局 60 分钟；决赛则无时间限制。
- 在限制赛制的专业赛中，瑞士式对局的时间限制为每局 55 分钟；决赛则无时间限制。

以下是其它重要赛事之时间限制：

- 在大奖赛，大奖赛预选赛，专业赛预选赛，州/省冠军赛，地区冠军赛，少年超级杯挑战赛，以及少年超级杯冠军赛中，瑞士式对局的时间限制为每局 50 分钟；决赛则无时间限制。

113. 先手不抓牌规则

掷硬币胜的人（或其它随机的方法）选择先手且略过第一个抓牌步骤，或是后手进行游戏。在看自己的手牌之前，掷硬币胜的人必须决定此选择。如果该牌手没有作选择，就视为他决定先手。先手的牌手略过他第一个回合的抓牌步骤。接下来的每个回合依**万智牌**中的标准顺序进行。此规则俗称「先手不抓牌」规则。

在对局中的每盘对战之后，该盘输的人（即使是因为处罚而导致输掉此盘）决定下一盘是否要先手。假如该盘是平手（所以没有赢家或输家），决定该盘先后手的牌手选择下一盘的先后。

114. 对战前程序

在一盘对战开始之前，两位牌手决定谁先手（见 113 节）。可以在对战前程序中的任何时间作此决定，但必须在牌手看自己手牌之前。（注意，牌手不需在换备牌之前决定谁先手）接下来的步骤必须在每盘对战开始前照顺序执行：

1. 双方牌手可以用套牌中的牌交换备牌中的牌（只在第一盘结束后才可交换）。
2. 双方牌手洗自己的套牌（见 DCI 通用性比赛规则第 21 节）。注意，双方牌手可以在洗牌时停下来，并再度交换备牌，但之后仍然必须充分洗牌。
3. 双方牌手将套牌交给对手来再次洗牌和切牌。
4. 假如对手洗过了该牌手的套牌，该牌手可以做一次最后的切牌。
5. 双方牌手将其备牌放在明确可辨识的位置。
6. 每位牌手抽七张牌。
7. 每个牌手依序决定是否要再调度（见第 115 节）。

一旦再调度完成，这一盘对战便开始。

115. 再调度规则

在每一盘对战开始前，牌手可以因为任何理由而选择重洗牌，并在重抽自己的手牌时少抽一张牌。牌手可重复此程序，直到他没有任何手牌为止。

决定是否再调度的顺序，系依照牌手以规则 113 节建立的顺序。在先手的牌手再调度到所想要的次数后，是否再调度的决定权交给另一位牌手。一旦任何牌手交出了再调度的机会，该牌手就不能再改变他的心意了。

116. 对局结束程序

假如在决定对局胜负之前，对局的时间限制便已经到了，主动牌手（如**万智牌**游戏规则中的定义）结束他的回合，双方再进行额外的五个回合。例如：本局时间在牌手 A 的回合中结束。牌手 A 结束了他的回合；牌手 B 进行下个回合，也就是第 1 个延长回合。牌手 A 进行下个回合，也就是第 2 个延长回合。牌手 B 进行第 3 回合，牌手 A 进行第 4 回合，之后牌手 B 进行最后一回合，也就是第 5 回合。

牌手因为牌上的效应而得到额外的回合时，此回合应算在延长的五回合当中。只要第五回合结束，不论对战中是否还有额外的回合等待进行，对战皆视为结束。

如果一盘对战在延长的五回合之内结束，则这次对局结束，且不会进行下一盘对战。

假如裁判提供了延长时间（因为长时间的判决、套牌检查或其它理由），则对局结束程序到延长的时间到了才执行。

117. 决定对局的赢家

在瑞士式交叉赛程中，在对局中赢得最多盘对战的牌手便是该对局的赢家。假如两位牌手获胜的盘数相等，则该局是平手。

在单淘汰赛中，对局不以平手收场。在对局结束程序之后，在对局中赢得最多盘对战的牌手便是该对局的赢家。在单淘汰赛中，假如两位牌手于对局结束程序后获胜的盘数相等，则此局赢家为目前进行的这盘中有最高生命值的牌手。在牌手有相等的生命

值的情形（或双方获胜的盘数相等，且正在盘与盘之间），该对战 / 对局应该持续到第一次生命值改变，使得其中一个牌手的生命值高过另一人为止。

120. 构组赛制规则

121. 套牌张数限制

构组的套牌必须包含最少六十张牌。没有套牌张数上限；但无论你的套牌张数多寡，你都必须在无协助的情况下自己洗自己的套牌。假如牌手希望使用备牌，它必须包含刚好十五张牌。

除了基本地（平原、海岛、沼泽、山脉及树林，还有这些牌的覆雪地版本），牌手的套牌及备牌合起来同一张牌不能超过四张，此规定依英文牌的名称为准。（请注意：雪覆地只能在允许使用*冰雪时代*系列的赛制中使用）

122. 备牌使用

若被如此要求，在每一盘对战开始前，双方牌手必须将展示备牌数量，以让对手计数（面朝下）。牌手不能在一盘对战进行之中检视自己的备牌。备牌须可清楚辨认，且可从游戏范围中的其它牌中区分出来。备牌不可放置在容易与其它牌张混淆或是更换的区域。

在每场对局的第一盘对战开始前，套牌与备牌必须还原至它们原来的样子。因此，所有从套牌中被换到备牌中的牌，都必须在牌手开始新的对局之前还原，反之亦然。假如在一盘开始前便因处罚而导致没收该盘，两位牌手在第二盘对战开始之前依然不能换备牌。

一局中的第二盘，或接下来的盘开始前，牌手可以藉由用套牌中的牌交换备牌中的牌之方式，来改变套牌的组成。任何套牌与备牌中牌的交换都必须以一对一的形式进行，以确保备牌在任何时间中都是正好十五张。只要是以一张套牌中的牌来换一张备牌中的牌，则没有依此法换牌的张数限制。

125. 标准赛制套牌构组

标准赛制中可使用以下系列：

- 第八版
- 秘罗地
- 玄铁
- 五色曙光
- 神河群英录
- 神河叛将谱～自 2005 年 1 月 20 日开始

新系列会在如 104 节所述的日期进入标准赛。然而，它们是以「环境」的方式离开。当一个特定的大延伸系列进入标准赛时，此大延伸系列及它的两个小延伸系列（基本上是一个年度之中所发行的*万智牌*延伸系列）所构成的环境也同时进入标准赛制。

例：秘罗地环境在秘罗地可合法使用时进入标准赛。玄铁与五色曙光均是属于秘罗地环境的延伸系列，因此可在标准赛使用。当神河群英录之后的大系列于 2005 年 10 月

20 日进入标准赛时，*秘罗地*、*玄铁*与*五色曙光*会一起离开比赛环境（在*秘罗地*进入此环境的两年之后）。

标准赛制中禁用下列牌：

- 备忘夹/Skullclamp

126. 扩充赛制套牌构组

各系列会在如 104 节所述的日期进入扩充赛。

每三年会有三个环境（也就是九个系列）的牌离开比赛环境，与标准赛的系列轮替同日生效。上述的扩充赛轮替将自 2005 年 10 月 20 日首度生效。在那一天，会有一个新系列进入构组赛环境；并且扩充赛中最老的三个环境，*暴风雨*环境（*暴风雨*，*天罗城塞*，*出瑞斯记*），*克撒*环境（*克撒传*，*远古遗产*，*天命之战*），以及*玛凯迪亚*环境（*玛凯迪亚*，*宿敌*，以及*预言*）将会离开。

在这些环境离开扩充赛时，在这些系列发售期间所发行的基本系列也会跟着离开。例如第六版，也就是古典第六版，当初是在克撒环境的期间发售，因此也会在 2005 年 10 月 20 日离开扩充赛。

扩充赛制中可以使用以下系列：

- 古典（第六版）*
- 第七版
- 第八版
- *暴风雨**
- *天罗城塞**
- *出瑞斯记**
- *克撒传**
- *远古遗产**
- *天命之战**
- *玛凯迪亚**
- *宿敌**
- *预言**
- 大战役
- 时空转移
- 启示录
- 奥德赛
- 绝境
- 神谴
- 石破天惊
- 万马千军
- 劫运降临
- *秘罗地*
- *玄铁*
- *五色曙光*
- *神河群英录*

- 神河叛将谱~自 2005 年 1 月 20 日开始
- *这些系列将在 2005 年 10 月 20 日离开扩充赛

扩充赛制中禁用下列牌：

- 古墓/Ancient Tomb
- 黑暗祭礼/Dark Ritual
- 梦之回廊/Dream Halls
- 操地术/Earthcraft
- 入土/Entomb
- 狂搜乱寻/Frantic Search
- 鬼怪跟班/Goblin Lackey
- 鬼怪征兵员/Goblin Recruiter
- 灰黑巨石/Grim Monolith
- 隐者德鲁依特/Hermit Druid
- 莲花瓣/Lotus Petal
- 记忆瓶/Memory Jar
- 金属工人/Metalworker
- 心胜于物/Mind Over Matter
- 德鲁依特之誓约/Oath of Druids
- 充盈/Replenish
- 适者生存/Survival of the Fittest
- 备忘夹/Skullclamp
- 时间漩涡/Time Spiral
- 打造/Tinker
- 陶拉里亚大学院/Tolarian Academy
- 横财/Windfall
- 约格莫夫式交易/Yawgmoth's Bargain
- 约格莫夫的意志/Yawgmoth's Will

127. 特选赛制套牌构组

特选赛制中的套牌可以由威世智公司发售的所有**万智牌**系列、任何核心系列的延伸系列、及所有特制纪念牌中的牌所组成，部分例外将列于后文。各系列会在如 104 节所述的日期进入特选赛。

以下系列的牌**不可**在特选赛制或任何 DCI 认证的比赛中使用，除非已在**万智牌**核心系列或是延伸系列中重印：

- 入门版
- 入门版第二代
- 三国志
- Starter

特选赛制中禁用下列牌：

- 任何赌注牌
- Chaos Orb
- Falling Star

特选赛制中限用下列牌：

- Ancestral Recall
- 均势/Balance
- Black Lotus
- 暗黑老虎钳/Black Vise
- 热切祈愿/Burning Wish
- 魔力信道/Channel
- 五彩玛珂/Chrome Mox
- 轮耕法/Crop Rotation
- Demonic Consultation
- Demonic Tutor
- 末日/Doomsday
- 梦之回廊/Dream Halls
- 操地术/Earthcraft
- 启蒙导师/Enlightened Tutor
- 入土/Entomb
- 真伪莫辨/Fact or Fiction
- Fastbond
- Fork

- 狂搜乱寻/Frantic Search
- 灰黑巨石/Grim Monolith
- 宣泄/Gush
- Library of Alexandria
- Lion's Eye Diamond
- 莲花瓣/Lotus Petal
- Mana Crypt
- 魔法力库/Mana Vault
- 记忆瓶/Memory Jar
- 心胜于物/Mind Over Matter
- 心灵扭曲/Mind Twist
- 心之所欲/Mind's Desire
- 玛珂钻石/Mox Diamond
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- 神秘导师/Mystical Tutor
- 死冥权能/Necropotence
- Regrowth
- Sol Ring
- 废矿/Strip Mine
- 神来一笔/Stroke of Genius (**不再限用**: 自 2004 年 12 月 20 日开始)
- 时间漩涡/Time Spiral
- Time Walk
- Timetwister
- 打造/Tinker
- 陶拉里亚大学院/Tolarian Academy
- 吸血鬼导师/Vampiric Tutor
- 电压钥匙/Voltaic Key
- Wheel of Fortune
- 横财/Windfall
- 约格莫夫式交易/Yawgmoth's Bargain
- 约格莫夫的意志/Yawgmoth's Will

128. 薪传赛制套牌构组

此赛制过去称为第 1.5 类型。

薪传赛制中的套牌可以由威世智公司发售的所有**万智牌**系列、任何核心系列的延伸系列、及所有特制纪念牌中的牌所组成。各系列会在如 104 节所述的日期进入薪传赛。

自 2004 年 9 月 20 日开始，薪传赛制的限禁用牌列表已与特选赛制分开。

以下系列的牌**不可**在薪传赛制或任何 DCI 认证的比赛中使用，除非已在**万智牌**核心系列或是延伸系列中重印：

- 入门版
- 入门版第二代
- 入门版：三国志
- Starter

薪传赛制中禁用下列牌：

- Amulet of Quoz
- Ancestral Recall
- 均势/Balance
- Bazaar of Baghdad
- Black Lotus
- 暗黑老虎钳/Black Vise
- Bronze Tablet
- 魔力通道/Channel
- Chaos Orb
- Contract from Below
- Darkpact
- Demonic Attorney
- Demonic Consultation
- Demonic Tutor
- 梦之回廊/Dream Halls
- 操地术/Earthcraft
- 入土/Entomb
- Falling Star
- Fastbond
- 狂搜乱寻/Frantic Search

- 鬼怪征兵员/Goblin Recruiter
- 灰黑巨石/Grim Monolith
- 宣泄/Gush
- 隐者德鲁依特/Hermit Druid
- Illusionary Mask
- Jeweled Bird
- 抽地税/Land Tax
- Library of Alexandria
- Mana Crypt
- Mana Drain
- 魔法力库/Mana Vault
- 记忆瓶/Memory Jar
- 金属工人/Metalworker
- 心胜于物/Mind Over Matter
- 心灵扭曲/Mind Twist
- 心之所欲/Mind's Desire
- Mishra's Workshop
- Mox Emerald
- Mox Jet
- Mox Pearl
- Mox Ruby
- Mox Sapphire
- 死冥权能/Necropotence
- 德鲁依特之誓约/Oath of Druids
- 再生/Rebirth
- 充盈/Replenish
- 备忘夹/Skullclamp
- Sol Ring
- 废矿/Strip Mine
- 暴风魔神/Tempest Efreit
- 时间漩涡/Time Spiral
- Time Walk
- Timetwister
- Timmerian Fiends
- 打造/Tinker
- 陶拉里亚大学院/Tolarian Academy
- 吸血鬼导师/Vampiric Tutor
- Wheel of Fortune
- 横财/Windfall
- 吞世龙/Worldgorger Dragon
- 约格莫夫式交易/Yawgmoth's Bargain
- 约格莫夫的意志/Yawgmoth's Will

129. 环境赛制套牌组

DCI 认证一系列称为环境赛的构组赛制。每个环境赛制由最多三个延伸系列所组成（一个大延伸系列及两个属于它的小延伸系列）。各系列会在如 104 节所述的日期进入环境赛。

DCI 认证下列的环境赛制：

- 神河环境（神河群英录，神河叛将谱～自 2005 年 1 月 20 日开始）
- 秘罗地环境（秘罗地，玄铁，五色曙光）
- 石破天惊环境（石破天惊，万马千军，劫运降临）
- 奥德赛环境（奥德赛，绝境，神谴）
- 大战役环境（大战役，时空转移，启示录）
- 玛凯迪亚环境（玛凯迪亚，宿敌，预言）
- 克撒环境（克撒传，远古遗产，天命之战）
- 暴风雨环境（暴风雨，天罗城塞，出瑞斯记）
- 海市蜃楼环境（海市蜃楼，憧憬，晴空号传说）
- 冰雪时代环境（冰雪时代，同盟，家乡）

目前神河环境中没有禁牌。

秘罗地环境赛中禁用下列牌：

- 备忘夹/Skullclamp

目前 *石破天惊* 环境中没有禁牌。

目前 *奥德赛* 环境中没有禁牌。

目前 *大战役* 环境中没有禁牌。

玛凯迪亚环境赛中禁用下列牌：

- 无畏勇士琳·西薇/Lin Sivvi, Defiant Hero
- 力夏达港/Rishadan Port

克撒环境赛中禁用下列牌：

- 盖亚的育苗地/Gaea's Cradle
- 记忆瓶/Memory Jar
- 撒拉的圣域/Serra's Sanctum
- 时间漩涡/Time Spiral
- 陶拉里亚大学院/Tolarian Academy
- 电压钥匙/Voltaic Key
- 横财/Windfall

暴风雨 环境赛中禁用下列牌：

- 诅咒卷轴/Cursed Scroll

海市蜃楼 环境赛中禁用下列牌：

- 糟蹋资源/Squandered Resources

冰雪时代 环境赛中禁用下列牌：

- Amulet of Quoz
- Thawing Glaciers
- Timmerian Fiends
- Zuran Orb

130. 限制赛规则

131. 套牌张数限制

构造好的套牌必须包含最少四十张牌。套牌没有最大张数的限制。所有牌手得到，但没有使用在主套牌内的牌都是备牌。

在限制赛中，牌手不会受到同名牌只能放四张的限制。

132. 备牌使用

任何牌手轮抽到或开到，但没有使用在限制环境套牌中的牌，都当作备牌。牌手不能在一盘对战进行之中检视自己的备牌。

一局中的第二盘，或接下来的盘开始前，牌手可以藉由用套牌中的牌交换备牌中的牌之方式，来改变套牌的组成。牌手此时亦可要求额外的地牌。只要他们的套牌仍包含至少四十张牌，则没有交换的张数限制。牌不需要以一对一的形式来交换。在每场对局的第一盘对战开始前，套牌必须还原至原来的样子。

133. 物资的提供

比赛主办人和 / 或主审可选择提供牌手在比赛中所需的基本地。假如主办人提供基本地，便必须有办法让每位牌手能获得等量的地。在报名前或报名中，主办人必须宣布是否提供基本地给牌手使用。主办人可以要求牌手在离开比赛时交还地牌。

134. 现开赛规则

在现开赛中，牌手可以把任意数量的基本地加入套牌，数量没有上限。备牌中允许有额外的地牌，而牌手也可在对战与对战之间加基本地到备牌中。

135. 轮抽赛规则

在轮抽赛中，牌手可以把任意数量的基本地加入套牌，数量没有上限。备牌中允许有额外的地牌，而牌手也可在对战与对战之间加基本地到备牌中。

140. 团队赛规则

141. 团队必备一般条件

每个团队必须有独一无二的团队特有资料，包含：

- 团队名称
- 团队所属，假如有的话（赞助者、学校、零售店等等）
- 团队所在城市
- 团队所在州 / 省
- 团队所在国家，以及
- 团队成员（及他们个别的 DCI 会员编号）

不同团队可以有相同的所属、所在城市、所在州 / 省、或所在国家。

142. 团队名称

威世智保留驳回任何视为有攻击性 / 猥亵的团队名称之权利。比赛主办人及主审应劝阻团队使用可能被认为有攻击性 / 猥亵的团队名称来报名。

一旦该团队在专业等级的比赛注册（意指该团队在团队赛制的专业赛中报名并进行比赛），这个名称视为已被使用，而不能再被其它团队使用。

143. 团队组成及识别

合法的团队由二至三人组成，视认证团队赛制而定（见规则 101 节）。团队系以其成员的个别 DCI 会员编号来作识别。同一位 DCI 会员可以是多个合法团队的成员。

只要成员认同他们自己是为一个团队，则该团队就持续存在。任何团队成员改变（就是说，减少或增加成员）都将构成全新的团队，具有新的团队特有资料（见规则 141 节）。团队可以改变它的名称、所属、所在城市、所在州 / 省、或所在国家，而不会因此算是成立新的团队。

144. 合法的团队参赛及指派牌手

认证团队赛是开放给二或三人的团队参加的。拥有适当人数的合法团队才有资格参加 DCI 认证的团队赛。假如团队中的某位牌手在比赛中弃权或被取消资格，整个团队将被视为弃权。

每个参加 DCI 认证之团队赛的团队在报名比赛时，必须提供其团队特有资料给比赛主办人（见规则 141 节）。若无法提供资料，将导致此团队在比赛中被取消资格。

例：一场经认证的三人团队赛只开放给三人组成的团队参加；两人组成的团队不能参加这个比赛。

当团队报名比赛时，必须指派牌手称号。举例来说，在三人团队赛中，每个团队都必须指派谁是牌手 A、牌手 B、及牌手 C。整个比赛从头到尾，牌手都保持同样的称号。

当两个团队比赛中被配对在一起时，被指派为牌手 A 的团队成員互相对战，被指派为牌手 B 的团队成員互相对战，以此类推。

145. 团队构组赛

每场 DCI 认证之构组赛制比赛的成绩（特选、薪传、扩充，以及标准），将分别对各种团队人数来合计为一组构组赛制积分排名。

146. 团队限制赛

每场 DCI 认证之限制赛制比赛的成绩（现开以及罗彻斯特轮抽），将依照其团队人数来合计为一组限制赛制积分排名。使用 DCI 认证之限制赛制的团队限制赛，必须遵守任何**万智牌** DCI 赛场基本规则及 DCI 通用性比赛规则中，与限制赛相关的条款。

147. 团队罗彻斯特轮抽赛

本赛制每个队伍需要三名成员，轮抽时两个队伍分别坐在轮抽桌的两侧。每位团队成员将隔着桌子中心点，与对手团队同称号的牌手对望。（举例来说，三人团队中，牌手以 1A、1B、1C、2A、2B、2C 的顺序，顺时针坐在桌旁）

牌手在轮抽中禁止交谈。不过，可以无声地以手指点或作手势。

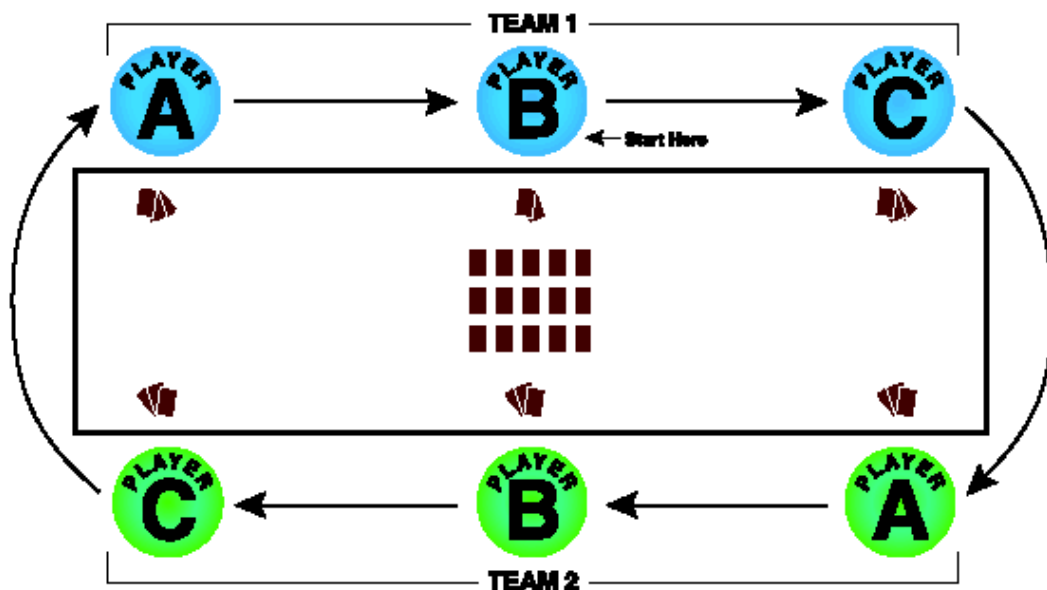
掷硬币胜（或其它随机的方法）的人选择己方队伍先选牌，或是让对手队伍先选牌。由先选牌队伍的 B 牌手展开第一包补充包所有的牌。所有十五张牌都会被轮抽走，其它关于比赛时间限制与主动牌手循环的部分依循标准罗彻斯特轮抽赛规则（参考 DCI 通用性比赛规则，76 与 77 节）。

例：1 号队伍和 2 号队伍坐在轮抽桌的两侧。依照顺时针顺序，依序是 1A、1B、1C、2A、2B、2C。2 号队伍掷硬币胜，他们决定让 1 号队伍先选牌。第一包的主动牌手是 1B 牌手。第一包补充包由 1B 牌手打开并且展示在他的面前。在 30 秒的看牌时间之后，轮抽的顺序如下所列：

牌手 1B～第一张牌
牌手 1C～第二张牌
牌手 2A～第三张牌
牌手 2B～第四张牌
牌手 2C～第五张牌

牌手 1A～第六张牌
牌手 1A～第七张牌
牌手 2C～第八张牌
牌手 2B～第九张牌
牌手 2A～第十张牌

牌手 1C～第十一张牌
牌手 1B～第十二张牌
牌手 1B～第十三张牌
牌手 1C～第十四张牌
牌手 2A～第十五张牌



148. 团队现开赛

参赛队伍将得到的现开赛用产品，均为现行环境中已发行的系列。

三人团队现开赛

每队会得到两副起始组合与四包补充包。起始组合永远是该环境之大系列。如果该环境尚未有小系列发行，则补充包也将来自大系列。如果第一个小系列已经发行，四包补充包都将为该小系列。如果第二个小系列已经发行，则队伍将拿到两包第一小系列的补充包，以及两包第二小系列的补充包。

双人团队现开赛

每队将获得一副起始组合与五包补充包。起始组合永远是该环境之大系列。如果该环境尚未有小系列发行，则补充包也将来自大系列。如果第一个小系列已经发行，其中一包会是大系列的补充包，另外四包则是小系列的补充包。如果第二个小系列已经发行，则队伍将拿到一包大系列的补充包，两包第一小系列的补充包，以及两包第二小系列的补充包。

所有的牌张都必须指派给队伍中的牌手，组好的套牌也必须指派其专属的备牌。每副组好的套牌必须包含最少四十张牌。其余不在牌手正式套牌中的牌张，都要分别指派为各牌手的备牌。牌手可在比赛一开始，或是在对战与对战之间加基本地到备牌中。

附录 A～与过往版本之间的更动

与 2004 年 9 月 20 日版本之间的更动

引言：必须依据此文件之英语版本来解决翻译上相异之处。欲知最新版本，请参观这个网页：thedci.com/docs。

101 节：构组赛制中的第 1.5 类型赛制现在称为薪传。

102 节：除了基本地之外，*机飞版*的牌都不得在比赛中使用。

104 节：更新了新系列。

125 节：更新了各系列。

127 节：更新了限用牌列表。

128 节：构组赛制中的第 1.5 类型赛制现在称为薪传。

129 节：加入*神河*环境赛制。

132 节：厘清了限制赛套牌必须在每场对局的第一盘对战开始前还原至原来的样子。

134 节：更新了现开赛的补充地牌规则。

与 2004 年 6 月 20 日版本之间的更动

101 节：特选赛制积分排名现在称为经典赛制积分排名。第 1 类型赛制现在称为特选。「第 1.5 类型」赛制的名称日后将会更改。

104 节：更新了新系列。

126 节：更新了扩充赛禁用牌列表。

127 节：第 1 类型现在称为特选。厘清了所有入门版的牌都不能用在特选赛制的比赛。更新了限用牌列表。

128 节：「第 1.5 类型」的名称日后将会更改。厘清了所有入门版的牌都不能用在「第 1.5 类型」赛制的比赛。「第 1.5 类型」的禁用牌列表已与薪传赛制的限禁用牌列表分开。

与 2004 年 4 月 1 日版本之间的更动

104 节：更新了新发售的系列。

105 节：将参赛人数下限的条文从通用性比赛规则移入（人数下限并未变动）。

112 节：变动了时间限制（每局的最少时间限制从 50 分钟改为 40 分钟。建议的时间限制依旧是 50 分钟。）

125 节：更新了各系列与禁用牌。

127 节：厘清了入门版与 **Starter** 系列的牌都不能用在 DCI 认证的比赛。

128 节：厘清了入门版与 **Starter** 系列的牌都不能用在 DCI 认证的比赛。

129 节：更新了各系列与禁用牌。

附录 A：加入本附录。

由设址于 P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A. 的威世智公司出版。**万智牌, Magic**, 威世智, DCI, 专业赛, Oracle, 入门版, *Starter*, *Ice Age*, *Alliances*, *Homelands*, *Mirage*, 憧憬, 晴空号传说, 暴风雨, 天罗城塞, 出瑞斯记, *Unglued*, 克撒传, 远古遗产, 古典, 天命之战, 玛凯迪亚, 宿敌, 预言, 大战役, 时空转移, 启示录, 奥德赛, 绝境, 神谴, 石破天惊, 万马千军, 劫运降临, 秘罗地, 玄铁, 五色曙光, 神河群英录, 神河叛将谱, 神河任侠传, 以及角色名称, 不论在美国或其它国家, 均为威世智公司的财产。©2004 威世智。