



对局纠正指南

生效日期：2025年3月14日*

*注：修正了“迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏比赛规则”和“迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏完整规则”的链接。

导言

Ravensburger和迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏的组织游戏团队致力于为所有参与活动的人员都营造一个包容、开放、互助和安全的环境。包括为比赛工作人员在迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏比赛中可能需要采取的纠正措施设定指南与标准。这些规则旨在为此类标准提供一个大方向。

所有参与比赛的人员均须同意遵守本文件里列出的规则。如果未能遵守这些规则，可能需要采取纠正措施。

参与人员必须遵守的其他有效文件包括：

- 迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏社群规则：[点此阅读](#)
- 迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏比赛规则：[点此阅读](#)
- 迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏完整规则：[点此阅读](#)

我们使用彩色文字来标明本文件自上次发布后所做的更新。红色文字表示新增或更改的内容。紫色文字表示条目位置发生过变动的内容。

我们欢迎对文件提出建设性反馈和建议。我们的电子邮箱地址是

LorcanaOP@ravensburger.com，请告诉我们你的想法。

目录

1. 导言

- 1.1. 纠正措施的定义
- 1.2. 倒回游戏
- 1.3. 隐藏卡堆

2. 规则错误

- 2.1. 遗漏触发
- 2.2. 隐藏信息错误
- 2.3. 卡牌计数错误
- 2.4. 一般规则错误

3. 比赛错误

- 3.1. 迟到
- 3.2. 游戏动作过慢
- 3.3. 卡组/登记错误——轻微
- 3.4. 卡组/登记错误——严重
- 3.5. 限制赛错误
- 3.6. 信息和沟通错误
- 3.7. 卡上存在标记
- 3.8. 外部援助

4. 违反体育精神的行为

- 4.1. 违反体育精神——轻微
- 4.2. 违反体育精神——严重
- 4.3. 违反体育精神——恶劣
- 4.4. 作弊
- 4.5. 不当决定赛果
- 4.6. 赌博

第1节：导言

1.1 纠正措施的定义

提醒：这是最基本的纠正措施。提醒玩家，表明其应当在之后更加小心，避免犯同样的错误。这种措施不用作记录。

警告：口头警告玩家，表明其已经犯下错误，之后应当更加小心。警告需要作记录，如果在同一场比赛中再度犯错，可能会升级。

一盘负：玩家立即输掉当前正在进行的那盘游戏。如果这个纠正措施在两盘游戏之间生效，玩家会输掉下一盘将要进行的游戏。如果同一盘游戏的双方玩家都收到一盘负，改为记录纠正措施，但是游戏如常进行。这被称为“相抵”纠正措施。

一局负：玩家立即输掉当前正在进行的那局游戏。如果这个纠正措施在两局游戏之间生效，玩家会输掉下一局将要进行的游戏。如果同一局游戏的双方玩家都收到一局负，纠正措施不会相抵。双方玩家都算作输掉那局游戏。如果一局负发生在会发放奖品的对局里，玩家依然保留获得奖品的资格。

取消资格：玩家立即输掉当前正在进行的那局游戏（如有）并且退出比赛。如果玩家在会发放奖品的对局里被取消资格，其便没有资格获得原本能获得的奖品。已经获得的奖品（例如参与奖或被取消资格之前随机分发的赠卡）不用退回。

裁判在对玩家采取纠正措施时，必须非常谨慎。他们必须解释采取纠正措施的原因，以及为何在这个情况下适用此种违规。

必要时，也可以对观众采取纠正措施。如果观众同时也是（或曾是）当场比赛中的玩家，则纠正措施应当添加到Melee中。如果无法完成，在重大判罚后，应当向 lorcanaop@ravensburger.com 提交简要报告。其中要包含主要活动、玩家和观众信息以及对事件的简要描述。

在允许的情况下，必须依据本指南来采取纠正措施。在重大和特殊情况下，主裁判可以选择偏离这些指南。发生此类事件时，主裁判必须详细解释背后的理由，并且强调本次判罚属于特例且在未来的比赛中可能不会再次出现。

1.2 倒回游戏

某些违规的修正措施包含要求“倒回游戏”。在倒回游戏时，所有动作都应当仔细地逐个倒回，为的是将游戏恢复到错误发生的时间点。裁判应该从最近发生的动作开始，逐步回溯，让游戏回到之前的状态。如果倒回里包含抽卡且双方玩家都不知道所抽卡的信息，则要将一张随机卡放回卡组。

因为从发生错误的时间点到游戏当前的状态，各种信息可能已经发生了变化，所以选择倒回的前提是保持游戏现有状态只会让情况变得极为糟糕。

但以下情况建议不应进行倒回：如果倒回游戏会导致玩家做出某些明显不同的决策（例如引入了新的随机因素）。一般来说，不应倒回多于一整个回合，除非回合中每个动作都简单明了。因为决定是否有正当理由倒回这件事非常敏感，所以只有主裁判可以决定倒回。

错过强制性游戏动作（例如回合开始的抽卡或因为地点获得奇谈）可以考虑使用倒回，并遵循前文的标准。倒回的出色案例应该是回到各方获得的信息不变且不影响游戏决策的状态。在考虑是否要倒回时，应当多加考虑各种情况。

示例1：玩家A在场上有一个弗朗德-个性谨慎。玩家B在场上有一个彼得·潘-永远飞翔。宣告弗朗德向彼得·潘发起挑战，但是彼得·潘具有灵活而弗朗德不具有。在这个时候，简单地倒回至宣告发起挑战前就很合适。

示例2：情况同上，但是双方玩家已将这两张角色卡都放进了各自的弃置区。玩家A让过了回合，且玩家B抽了卡。在这个时候，倒回依然合适，但是要考虑纠正后的游戏情况，以及玩家是否已经得到了太多信息。

示例3：情况同上。玩家B打出了匹诺曹-狂奔上路并且把彼得·潘拿回了手上。然后，他让过了回合。玩家A打出了鲁斯佛-狡猾的猫咪，玩家B弃置了彼得·潘和胖胖-圆腰伙伴。在这个时候，玩家基于错误的挑战做出了几个重要的决策。倒回涉及两次抽卡以及直接影响手卡的效果和弃置卡的效果，这很可能导致做出不一样的决策。不倒回是合适的决定。

1.3 隐藏卡堆

迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏在涉及隐藏卡堆时，会遇到独特的困难。每位玩家的奇墨池是一组正面朝下的卡，一般来说双方玩家都知道其中的多数信息，但是如果有玩家将另一组隐藏卡堆（例如自己的手卡）也正面朝下地放到桌上附近的地方，还是很容易会搞混。玩家应当小心对待这种情况，但这也无法杜绝错误发生。

每当处理涉及隐藏卡堆（例如奇墨池）的情况时，裁判必须调查，然后尽可能多地收集有关这个隐藏卡堆的信息，这样才能得出最佳解决方案。举例来说，因为玩家用每回合一次的动作将卡加入奇墨池时，要宣告并且展示那张卡，玩家奇墨池中的多数卡（不一定是全部）应当是已知信息。

第2节：规则错误

如果玩家在一场比赛中得到了规则错误中同一类别的警告三次，第三次警告应当升级为一盘负。

示例：如果玩家得到了两次卡牌计数错误的警告，则得到的第三次卡牌计数错误警告会升级为一盘负。与此相对的是，如果玩家得到了两次卡牌计数错误警告，然后得到了一次奇墨池错误警告，则这个第三次警告不会升级。

2.1 遗漏触发

定义：<1>玩家遗漏了触发式奇能或者未能在触发影响游戏状态前表达自己意识到此次触发。

示例：

- 玩家用乌苏拉-欺世骗徒演唱歌曲，然后用另一个角色发起挑战。
- 玩家用万事通-七个小矮人的班长探奇，但是下一次打出角色时支付了完整费用。
- 玩家在场上有皮特-坏蛋时打出行动，然后用他发起挑战并示意：“造成3点伤害。”

纠正措施：休闲级——提醒/竞争级——提醒

说明：触发式奇能很常见，它与起动式奇能不一样，它没有要执行的元素。如果玩家遗忘了，不应受到严厉处罚。双方玩家都有责任维持游戏状态清晰，这包括指出强制性的触发，即使那些触发出自对手的卡，也是如此。玩家不需要互相提醒文字中带有“可以”的触发，但是强烈鼓励玩家指出此类效果，好让所有人都体验到乐趣和包容性。

在准备步骤从地点获得奇谈是强制性回合动作，不是触发式奇能。

如果主动玩家遗漏了触发，但是在自己的回合结束前发现了这一情况，则执行修正，但是无需纠正措施。

修正：如果遗漏的触发式奇能是在一整个回合之前，那就什么都不做，继续游戏。

如果触发式奇能有时限（例如“直到回合结束”）且该时限已经过去，那就不采取任何措施，让玩家继续游戏。

在其他所有情况中，由对手选择是否要将那个触发加入奇囊。如果对手选择将其加入奇囊，它会立即结算。在那个触发原本要发生的时候无法做出的决定（例如选择当时还不场上的角色），现在也不能做。

如果遗漏的触发里用到了“可以”这个词，则假定选择不执行该奇能。

升级（仅限竞争级）：如果这个触发会对玩家产生负面影响，则纠正措施改为警告。

22 隐藏信息错误

定义：玩家看到了本不应看到的卡，例如奇墨池里的卡。

示例：

- 玩家翻开了自己奇墨池里的卡。
- 玩家在抽卡时碰掉了卡组顶的那张卡。
- 结算希苏-无所不能的水龙的触发式奇能时，玩家查看了自己卡组顶的3张卡。

纠正措施：休闲级——提醒/竞争级——警告

说明：因为《迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏》是一款实体卡牌游戏，一时手忙脚乱或读错内容都可能导致玩家不小心获得本不该看到的信息。玩家不该因此受到严厉处罚，但是应该特别强调，要求玩家行事更加小心。

修正：如果看到的卡是利用每回合一次的行动放入奇墨池的卡，则向对手展示那张卡，然后放回奇墨池。如果是用其他方式放入奇墨池的卡，则向对手展示那张卡，然后把它洗回玩家的卡组，并用卡组中一张随机卡来替代。无论是上述哪种情况，都要强调查看你奇墨池中的卡属于违反规则。进一步违规应当按照违反体育精神——作弊来处理。

如果看到的卡不在奇墨池里，则将它洗回玩家卡组里的随机部分。

如果看到的卡是一组卡中的一张，则随机选择若干卡，数量等于在那一组中看到的卡的数量，将那些卡洗回玩家卡组里的随机部分。

23 卡牌计数错误

定义：玩家手上或奇墨池里卡的数量不正确。

示例：

- 玩家在每回合一次的抽卡中抽了2张卡而不是1张卡。
- 玩家利用鱼骨笔将2张卡放进自己的奇墨池。
- 起始玩家在自己的第一个回合抽了卡。

纠正措施：休闲级——提醒/竞争级——警告

说明：玩家犯错或者单纯因为手忙脚乱很容易产生此类错误。不过，由于存在滥用的可能，所以我们认为应当执行纠正措施，阻止玩家去利用对局的体系。

隐藏信息错误和卡牌计数错误之间有一些细微的差别。考虑一下看到的卡在什么区域以及它们是否仍属于相同的一组卡。如果是这样，那这就是隐藏信息错误。如果卡牌从一个隐藏区域移动到了另一个隐藏区域，那就是卡牌计数错误。

修正：如果玩家手上的卡少于应有数量，让他们抽卡，数量等同于差额。

如果玩家手上的卡多于应有数量，则要调查哪些卡应该是其手卡。这一步完成后，随机从剩下的手卡中移除卡，直至手卡数量正确。将移除的卡洗回玩家卡组里的随机部分。

如果玩家奇墨池里的卡少于应有数量，尽可能调查缺失了哪些卡。如果无法得知是什么卡，则随机将卡从玩家的卡组以正面朝下的状态放入奇墨池。玩家不能得知卡的信息。奇墨池里每张缺少的卡都要如此调查。

如果玩家奇墨池里的卡多于应有数量，调查哪些卡本该在奇墨池里。这一步完成后，从奇墨池里剩余的卡中随机移除卡，直至奇墨池里卡的数量正确。把移除的卡洗回玩家卡组里的随机部分。

2.4 一般规则错误

定义：玩家违反了游戏规则，且不算是隐藏信息错误或者卡牌计数错误。玩家遗漏了使用“可以”这个词的效应不算这种违规。

示例：

- 玩家用具鲁莽的角色探奇。
- 玩家打出神魂颠倒把瑞根-犯罪天才移回对手的手卡。
- 玩家结算梅林-松鼠的触发式奇能，但是将那张卡放到了弃置区。
- 玩家支付6 {1} 来打出快准备。

纠正措施：休闲级——提醒/竞争级——警告

定义：如果错误的根源不属于之前三类，那么它就是一般规则错误。这种错误的定义和所含内容很广，应当注意修正手段和纠正措施保持一致。

修正：要么将游戏倒回至犯错的时间点，要么让游戏保持原样（1.2 倒回游戏）。必须经由主裁判同意后才能倒回。如果让游戏保持原样，在让玩家继续游戏之前，请务必处理当前所有不合法的情况（例如角色受到的伤害等于或大于其意志力，但未被驱逐）。

第3节：比赛错误

如果玩家在一场比赛中得到了比赛错误中同一类别的警告两次，第二次警告应当升级为一盘负。

3.1 迟到

定义：玩家在对局时不得迟到超过10分钟，以及提交卡组列表不得迟于截止时间后10分钟。如果玩家事先向比赛工作人员说明（例如去洗手间，接打重要的电话等），则这一条不适用。

示例：

- 玩家在一局比赛开始后才到达这一局的座位。
- 一局比赛开始后，玩家坐在错误的桌前，和错误的对手开始游戏。
- 玩家在裁判单独要求提交卡组列表后才提交。

纠正措施：

玩家迟到时间：	0-2分钟	3-9分钟	10分钟或以上
休闲级	提醒	警告	一局负+退赛
竞争级	警告	一盘负	一局负+退赛

修正：给受影响的对局相应的延长时间，具体等同于玩家迟到的时间。

裁判应根据玩家迟到的分钟数来采取纠正措施。举例来说，如果玩家在竞争级对局中迟到了2分30秒，那就会受到警告。如果他们迟到了3分30秒，那就是一盘负。

如果玩家迟到了超过10分钟，那就应该是一局负且从比赛中退赛。如果他们在对局结束之前出现，可以由主裁判决定，将他们再次加回比赛。

3.2 游戏动作过慢

定义：玩家在做游戏中决策所用的时间过长。

示例：

- 玩家多次查看自己和/或对手的弃置区，且没有采取其他动作。
- 玩家因故离开座位，但是没有向比赛工作人员说明。

说明：玩家应当在合理的时间内完成游戏，避免一方在时间因素上处于劣势。多数玩家意识不到自己游戏动作过慢，所以裁判简单提示一下通常就够了。进一步拖延就应当采取纠正措施。

纠正措施：休闲级——提醒/竞争级——警告

修正：如果一局比赛时间到时，对局仍在进行，则在对局结束程序中，这一盘对战应获得额外两个延长回合。

如果对局已经进入延长回合，纠正措施仍适用，但是不会采取修正措施。

33 卡组/登记错误——轻微

定义：玩家在卡组列表或卡组构成上有小错误。这些错误通常可以改正，且对比赛运行的影响很小。

示例：

- 玩家的限制赛卡组用了39张卡。
- 玩家的构组赛卡组用了59张卡，且遗漏的卡还在卡盒中。
- 玩家在卡组中有超过4张某一种卡且主动发现了这一情况。
- 玩家的卡组 and 卡组列表都合法，但是不匹配。

纠正措施：休闲级——警告/竞争级——警告

说明：轻微错误的原因可能是数错了或者一时手忙脚乱，所以不应该严厉处罚。不过，因为这些错误可能被滥用，所以有必要采取纠正措施以儆效尤。

卡盒里的额外卡应该算在卡组构成中，除非它们是在活动中分发的赠卡或是用于奇墨池的占位卡。占位卡不能用迪士尼洛卡纳的卡。

修正：如果是限制赛卡组不足40张，从玩家剩余的卡池中随机加入卡，直至满足卡组最小数量的要求。

如果是构组赛卡组超出4张限制，则移去多余的卡，直至错误修正。如果这导致卡组的数量少于60张，纠正措施就应该是卡组/登记错误——严重。

如果卡组非法，但是列表合法，则按照列表来调整卡组。

如果卡组列表因故必须调整，纠正措施就应该是卡组/登记错误——严重。

34 卡组/登记错误——严重

定义：玩家的卡组或卡组列表有严重错误。此类错误需要更多调查，修正时花的精力更多，修正后的构成和最初提交的不一样。

示例：

- 玩家的构组赛卡组有59张卡且无法找到遗漏的卡。
- 玩家的构组赛卡组里有超过两种奇墨颜色。
- 玩家的卡组列表要经过调整才能反应卡组的情况。

纠正措施：休闲级——一盘负/竞争级——一盘负

说明：卡组或卡组列表的重大问题可能严重影响比赛的公正性。如果玩家不对自己准备使用的卡负责，那就能在比赛期间调整卡组，从中获利。一盘负的处罚是对这一行为的有力威慑，并且鼓励玩家谨慎处理自己想用什么。

修正：如果卡组里的奇墨种数太多，必须移除卡牌数量最少的奇墨，替换为出现频率最高的两种奇墨的卡。如果数量相等，随机决定移除哪种奇墨。

如果卡组列表和卡组里的卡都少于应有数量，玩家必须找卡加入卡组，直至满足最小数量。

如果玩家无法找到卡或无法将卡加入卡组，裁判可以制作代奇墨卡来加入卡组。一张代奇墨卡仅代表 1 {}。它没有文字也没有特征（如力量或意志力）。

如果玩家在比赛稍后时段找到能加入卡组的卡，则可以将卡组 and 卡组列表恢复到之前提交时的状态，且不会再次受到处罚。

35 限制赛错误

定义：玩家在轮抽赛过程中犯了错误。

示例：

- 玩家在竞争级轮抽赛的过程中查看自己已经抽选的卡。
- 玩家将补充包传到了错误的方向。

纠正措施：休闲级——提醒/竞争级——警告

说明：轮抽赛过程中的错误可能会引发混乱，且需要花时间修正。在处理轮抽赛问题时，应该尽量小心，避免产生问题。

36 信息和沟通错误

定义：玩家在游戏中沟通信息错误，且对手在游戏中基于错误信息做出了决定。这也包括玩家写下除总奇谈之外的记录。

示例：

- 玩家用具善战的角色发起挑战，但是未宣告正确的力量。之后，玩家修正

了自己的错误。

- 玩家被问到奇墨池里有多少张卡，然后数错了张数。
- 玩家查看对手的手卡，在纸上写下了具体内容。

纠正措施：休闲级——提醒/竞争级——警告

说明：清晰的沟通符合所有玩家的利益。信息传达错误会让双方玩家感到困惑，也会让试图修正问题的比赛工作人员困惑。

修正：获得主裁判的允许后，可以将游戏倒回至基于错误信息做决定的时点。

如果是就做记录采取纠正措施，则应拿走所做的记录。

3.7 卡上存在标记

定义：玩家的卡或卡套可以在视觉上和卡组中其余的部分区别开来。

示例：

- 玩家三张卡的卡套上有小标记。这些卡是鱼钩法杖、米奇-侦探和螃蟹怪-太闪亮！
- 玩家有4张同一种卡有弯曲，与卡组里其他卡区别明显。
- 玩家卡组里某一种奇墨类型的卡都用了色调稍有不同但能看出区别的卡套。

纠正措施：休闲级——警告/竞争级——警告

说明：进行TCG游戏时，卡和卡套上有一些小痕迹和小瑕疵很常见。单有这类标记不足以采取纠正措施。这类标记存在被滥用的可能，才是问题。

有一点很重要，在一般赛事的过程中，几乎所有卡和卡套都可能被认为有某种标记。

裁判在决定是否要采取纠正措施时，应该考虑这一点。

修正：玩家要尽快把卡套或卡换成没有标记的版本。

升级：如果主裁判认为有标记的卡很容易辨认，足以被严重滥用，则玩家应当立即更换卡套或卡。如果比赛是竞争级，纠正措施应当升级为一盘负。

3.8 外部援助

定义：玩家或观众在对局时提供或接受隐藏信息或游戏建议，或者玩家查阅当前对局

之外所做的笔记。

示例：

- 玩家向观众求助，询问是否应该使用某一张手卡。
- 观众打断对局，就如何挑战对手给出建议。
- 玩家拿出手机，查找如何应对对手的卡组。
- 在对局过程中，玩家查阅笔记，且该笔记是侦察过对手的人在之前对局时写下的。

纠正措施：休闲级——一盘负/竞争级——一局负

说明：迪士尼洛卡纳游戏的对局应当由双方玩家完成，而非玩家及其帮手。向对局外求助会直接损害游戏的公正性，各方都应坚决制止。

有一点很重要，观众对玩家说的话并非都属于外部援助。举例来说，提醒朋友探奇是游戏建议且会受到纠正措施，但是叫好友赢下对局不算游戏建议，所以可以接受。

修正：如果违规的是观众，就应该要求违规者远离该对局。此外，如果玩家从观众处得到建议但未主动要求，则这位玩家会受到外部援助的警告作为纠正措施。

第4节：违反体育精神的行为

如果玩家在一场比赛中获得了违反体育精神的行为中同一类别的警告两次，第二次警告应当升级为一盘负。

4.1 违反体育精神——轻微

定义：玩家的行为让他人感到轻微困扰或不适。

示例：

- 玩家使用粗俗或亵渎性语言。
- 玩家大声抱怨对手的卡组。
- 玩家要求针对对手采取纠正措施，或者在执法未完成时就要上诉。
- 玩家在游戏区域留下了过多垃圾。
- 在游戏区域的通道里吵闹或进行体力活动（追逐，跑圈等等）。

- *玩家反复要求对手认输。*

纠正措施：休闲级——警告/竞争级——警告

说明：*迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏*是一款合家欢且包容所有人的游戏。玩家应当友善地维持这种氛围。为了给所有人营造一个安全且有趣的环境，应该教育玩家为何他们的某些行为不可接受。

修正：多数轻微的违反体育精神的行为是无意的，所以必须告诉玩家其行为造成困扰或不适的原因，并尽量修正这一情况。

42 违反体育精神——严重

定义：玩家的行为能被合理地认为会引发严重不适或让人产生疏远感或者会对比赛运行产生直接影响。

示例：

- *玩家不遵守/无视比赛工作人员的指示。*
- *玩家使用被比赛工作人员认定不合适的比赛用品或随身物品。*
- *玩家大声抱怨自己的对手。*

纠正措施：休闲级——一局负/竞争级——一局负

说明：玩家在任何比赛活动中应当尊重他人。让他们感到不适或难以接受有违*迪士尼洛卡纳*的核心价值。纠正措施是一局负，我们要以此支持我们的坚定承诺，即为所有人营造一个安全且有趣的游戏空间。

修正：应该将涉及的玩家分开，然后教育违规玩家，告诉他们为何他们的行为无法令人接受。如果玩家不愿意悔改且不承认自己的行为不可接受，则我们强烈建议主裁判将纠正措施升级至与违反体育精神——恶劣相匹配。

43 违反体育精神——恶劣

定义：玩家的行为严重干扰比赛和/或有伤害他人的风险。这包括可能让玩家感到针对受保护的类别的歧视。

示例：

- 对其他参赛者使用侮辱性言语。
- 故意错认其他参赛者的性别。
- 弄脏或毁坏他人的财物或者比赛工作人员/场馆的财物。
- 偷窃其他参赛者和/或比赛工作人员/场馆的物品。
- 对任何人施以暴力威胁或意图对任何人造成人身伤害。

纠正措施：休闲级——取消资格/竞争级——取消资格

说明：玩家的安全和健康是最重要的事项，我们对此极为重视。对任何产生人身伤害或精神伤害的行为，我们都持零容忍态度。

修正：应使用任何可行的安全措施让玩家离开场地。如果比赛工作人员认为有必要，可以考虑请当地执法机关来处理。

44 作弊

定义：玩家有意破坏游戏规则或比赛规则，并以此来获得优势。这包括对比赛工作人员说谎或者有意拖延来在时间限制方面获得优势。

示例：

- 玩家注意到对手将角色误放到弃置区且不做任何表示。
- 玩家意识到自己抽了额外的卡且没有呼叫裁判。
- 玩家试图在对手不知情的情况下，将对局记录改成对自己有利。
- 玩家意识到自己将额外的卡加入了奇墨池且没有呼叫裁判。
- 赢得对局第一盘游戏的玩家故意减慢游戏速度，利用时间限制来阻止对手获得比赛分。

纠正措施：休闲级——取消资格/竞争级——取消资格

45 不当决定赛果

定义：玩家提供激励来换取对手认输，或者接受此类建议，或者玩家用对局之外的方式决定赛果，例如抛硬币或掷骰子。这也适用于向比赛工作人员提出此类建议。

示例：

- 玩家给对手自己的赠卡来换取对手认输。
- 玩家试图请裁判吃饭来影响裁判的判罚。

- 两位玩家掷骰子来决定赛果是2-0还是1-1平局。

纠正措施：休闲级——一局负/竞争级——取消资格

说明：不当决定赛果会损害比赛的公正性。如果允许有人使用迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏之外的手段来决定对局的结果，那对公平对局的玩家不公正也不尊重。

修正：主裁判负责确保相关的玩家受到教育为什么此类行为不可接受。

4.6 赌博

定义：玩家对活动的任一部分或环节进行下注。赌注不一定是金钱。

示例：

- 双方玩家均同意获得2-0的人可以从对手的卡本中拿走一张卡。
- 双方玩家打赌谁能进入前8强。
- 玩家就某玩家是否能进入决赛阶段开赌盘。
- 两位玩家就游戏结束时某玩家奇墨池里奇墨的数量进行打赌。

纠正措施：休闲级——一局负/竞争级——取消资格

说明：赌博严重破坏了活动的公正性。在很多时候，赌博也会违反当地的法律和法规。任何形式的下注赌博都严格禁止。

修正：主裁判负责确保相关的玩家受到教育为什么此类行为不可接受。