

《符文戰場》賽事規則

最後更新時間: 2026年6月9日

000.	黃金法則
001.	比賽規則的目的是確保所有參加《符文戰場》賽事的人都能享受有趣、公平、公正、安全且一致的體驗，並幫助參賽者和裁判攜手合作，建立共識。
100.	引言
101.	主旨: 本文件提供《符文戰場》賽事的框架和架構，明訂所有《符文戰場》賽事需遵循的規則、責任與流程。
102.	一致性: 不論主辦單位或地點為何，所有《符文戰場》賽事都必須保持一致，以確保所有選手都受到平等對待，並讓所有賽事能不分地區和層級互相銜接。
103.	責任:
103.1.	參與者: 所有參賽者和所有賽事官方人員都應遵守規則及其精神，包括尊重所有賽事相關人士。
103.2.	觀戰者: 觀戰者有屬於自己的責任與準則。更多關於觀戰者的資訊，請見第204.8節。
103.3.	懲處: 違反本文所述框架和架構之個人，將依照相應的賽事等級受到懲處。更多關於賽事等級的資訊，請見第205節。
104.	優先順序:
104.1.	與核心規則之間的順序: 在某些情況下，本文可能有《符文戰場》核心規則未含的資訊，或兩者資訊有出入。如在賽事中出現這些情況，請以本文為主。
104.2.	與官方本地語言翻譯之間的順序: 若本文其他翻譯版本的內容和英文版有出入，請以英文版為主。
104.3.	與特定賽事安排之間的順序: 在某些情況下，本文可能會與特定賽事官方附錄中的替代或額外政策或流程有出入。如出現這些情況，請以附錄為主。
105.	變更: Riot Games或官方《符文戰場》合作夥伴保留隨時修改本文或任何後續賽事專屬附錄的權利，恕不另行通知。
200.	定義
201.	賽事類型: 《符文戰場》賽事分為三種類型。
201.1.	Premier : 由Riot Games或官方賽事主辦單位舉辦，並擁有專屬名稱和特色的賽事。
201.2.	資格賽: 任何可獲得Premier參賽資格或有利因素的賽事 (<i>Premier賽事也可以是資格賽</i>)。
201.3.	地方賽事: 任何非Premier或資格賽的賽事。
202.	比賽形式:

202.1.	賽制：
202.1.a.	限制賽：在限制賽中，所有對戰所需的物品都會在賽事現場提供。
202.1.b.	預組賽：在預組賽中，選手會使用事先準備好的牌組進行對戰。
202.1.c.	更多關於賽制的資訊，請見第600節。
202.2.	回合架構：
202.2.a.	瑞士制：此類賽事或賽事環節，每個回合選手會與尚未交手且目前戰績相同（如有可能）的選手配對。
202.2.a.1.	精確配對：在瑞士制比賽的最終輪，將完全依照該比賽當下的排名進行配對。例如：1號種子選手對上2號種子選手，3號種子選手對上4號種子選手，依此類推。
202.2.b.	季後賽：此類賽事或賽事環節，將先根據選手的排名進行配對，選手落敗後即會被淘汰。
202.3.	複合賽制：部分賽事可能會同時採用多種賽制和（或）架構。
203.	比賽單元：
203.1.	對戰：對戰的定義請見《符文戰場》核心規則。
203.2.	比賽：比賽的定義請見《符文戰場》核心規則。
204.	賽事職位：每位參與者至少擁有以下其中一個職位。
204.1.	官方職位：在本文中，職位3-6視為賽事官方人員。
204.1.a.	兼任職位：任何個人都可以擔任任意組合的官方職位。
204.2.	裁判職位：在本文件中，職位4-5視為裁判。
204.2.a.	裁判不僅負責仲裁，也負責營造對所有選手友善的健康對戰環境。
204.3.	賽事主辦單位（CO）：主辦單位負責所有賽事相關事務，包括：
204.3.a.	向Riot Games或其官方合作夥伴註冊活動，以獲得官方認可。
204.3.b.	提供符合賽事需求的活動場地（會場），包括為預期人數提供足夠的空間與設施。
204.3.c.	進行賽前宣傳。
204.3.d.	安排賽事所需的官方與輔助人員。
204.3.e.	提供營運賽事所需的所有元素。
204.3.f.	回報賽果。
204.3.g.	保存至少三個月的賽果（根據對戰及比賽分類），以作申訴用途。更多關於申訴的資訊，請見第413節。
204.4.	主審裁判：所有認可賽事都必須有一位主審裁判。主審裁判就賽事規則和條例擁有最終決定權，其職責包括：
204.4.a.	確保賽事遵守規則、流程及細則。

204.4.b.	確保所有對戰或政策違規行為都遭懲處，並採取適當的糾正措施。
204.4.c.	回應場上裁判提出的事項。
204.4.d.	視需要與場上裁判協調並分配職責。
204.4.e.	針對記分員或場上裁判的錯誤或違規行為，決定應採取的糾正措施。
204.4.f.	若遇到書面規則不明確或不足的情況，主審裁判擁有最終裁量權。
204.5.	場上裁判：場上裁判需對選手與觀戰者的規則和細則相關提問做出回應和(或)裁定，其職責包括：
204.5.a.	回答有關規則、卡牌互動、提供觀戰解說，或推導對戰狀態的問題。
204.5.a.1.	在高等級賽事中，裁判不得直接回答選手尚未進行的對戰行動結果的相關問題。在這些情況下，選手必須針對規則提出問題。範例：
204.5.a.1.a.	不適當的問題：「如果我用我的『野蠻人』泰達米爾攻擊並征服此處戰場，我會拿下決勝點嗎？」
204.5.a.1.b.	適當的問題：「可以用類似泰達米爾的得分技能拿下決勝點嗎？」
204.5.a.1.c.	有需要時，裁判可能會請選手以適當的方式重新表述問題。
204.5.b.	針對提出的對戰與政策違規行為，提供相關裁決。
204.5.c.	如有能力，協助翻譯。
204.5.d.	在低等級賽事中，協助選手嚴謹遵守機制(通常不應包含戰術提議)。
204.6.	記分員：所有認可賽事都必須有一位記分員。在賽事中，記分員負責對戰和對戰紀錄的相關事務，包括：
204.6.a.	在每輪賽事中，生成進行該輪所需的資料(如比賽配對)。
204.6.b.	在瑞士制循環賽中，在最後一輪前生成排名。
204.6.c.	在瑞士制循環賽中，在最後一輪後生成排名。
204.6.d.	與主審裁判一同解決上述a-c節的記分相關問題。
204.6.e.	賽後做出回報，並提供所有必要資料。
204.7.	選手
204.7.a.	任何非官方人員的參賽者都是選手。
204.7.b.	選手有以下責任，包括：
204.7.b.1.	尊重所有參與者，包括裁判和觀戰者。
204.7.b.2.	保持清晰的對戰狀態。
204.7.b.3.	遵守賽事的所有程序與流程，包括公告和時限。
204.7.b.4.	在比賽中出現違反規則或政策的行為時通知裁判。
204.7.b.5.	記分員記錄的賽果出現任何錯誤時通知裁判。

204.7.b.6.	儘早向官方人員回報賽果。
204.7.b.7.	遵守資格規則。
204.7.b.8.	熟悉本文及任何附錄。
204.7.b.9.	在賽事期間親自到場參賽。
204.7.c.	即使有官方人員協助，上述事項的最終責任依然由選手負責。
204.7.d.	團隊賽事中的每位成員都需各自負責上述事項。
204.7.d.1.	在任一成員的比賽中，如隊友發現任何違反規則或政策的行為，該隊友有責任通知裁判。
204.7.e.	違反上述責任可能會遭到懲處、停賽或取消該選手的參賽資格。
204.8.	觀戰者
204.8.a.	在賽事現場但不屬於上述任何職位的人，皆為觀戰者。
204.8.b.	在賽事現場但目前沒有進行比賽的選手也是觀戰者。
204.8.c.	觀戰者有以下責任，包括：
204.8.c.1.	在比賽期間及會場內任何需要安靜的區域，保持安靜。
204.8.c.2.	在休閒和競賽等級中，觀戰者發現可能出現問題時，可以要求選手暫停對戰，並通知裁判。
204.8.c.3.	在職業等級賽事中，觀戰者發現可能出現問題時，不得要求選手暫停比賽，但仍然可以通知裁判。
204.8.d.	觀戰者禁止做出以下行為：
204.8.d.1.	私下向選手指出違反規則或政策的行為。
204.8.d.2.	為選手提供戰術提議。
204.8.d.3.	在職業等級賽事中，觀戰者不得要求選手暫停比賽，以向裁判提出問題。
204.8.e.	選手可以向裁判提出請求，禁止某位觀戰者觀看其比賽，決定權在於該裁判。
204.8.e.1.	選手不得因戰術考量提出此項請求。
204.8.e.2.	在非本地賽事中，可能有額外規定限制觀戰者的行為和出席條件。
204.8.f.	賽事官方人員可能會指示觀戰者不得觀看某一比賽。
205.	賽事等級 (OPL)： 賽事等級表示對選手和裁判要求的標準。
205.1.	賽事等級的目的，是明確定義與規則、政策和程序偏差多少才視為違反行為，以及應受到什麼懲處。
205.2.	休閒 (低)：大多數比賽都屬於休閒性質，重點在於樂趣和社交互動，而不是嚴格執行規則。
205.2.a.	選手應該熟悉核心規則中的大部分規則。
205.2.b.	選手必須根據核心規則和本文中的規則進行對戰，但是：

205.2.b.1.	裁判和賽事官方人員應將重點放在教育和運動家精神。
205.2.b.2.	無需優先確保選手嚴謹遵守機制。
205.2.c.	在此等級做出違規行為，通常會遭到較輕的懲處，詳情請見下方的第700節。
205.3.	競技(高): 此類賽事可獲得豐厚獎勵，包括職業等級賽事的參賽資格或有利因素。
205.3.a.	選手應該熟悉核心規則及本文中的規則。
205.3.b.	所有參與者都應該維護比賽的公正性，同時也要理解部分選手可能不習慣在最高等級並嚴謹遵守機制的情況下進行對戰。
205.3.c.	在此等級做出違規行為，通常會遭到較重的懲處，詳情請見下方的第700節。
205.4.	職業(高): 此類賽事可獲得豐厚獎勵及極高榮譽。
205.4.a.	選手應該完全了解核心規則和本文中的規則。
205.4.b.	所有參與者都應該維護比賽的公正性，保持最高水准的行為舉止，並嚴謹遵守機制。
205.4.c.	在此等級做出違規行為，通常會遭到最重的懲處，詳情請見下方的第700節。
206.	回合週期: 回合週期指所有選手標準回合的持續時間(以回合數計算)。
206.1.	額外回合不會影響回合週期。
300.	資格
301.	任何人都有資格成為選手參與《符文戰場》賽事，除非此人：
301.1.	遭到停賽。
301.2.	為該賽事的賽事官方人員，除非該賽事明確允許(僅限非Premier賽事)。
301.3.	遭到Riot或官方合作夥伴政策明確禁止。
301.4.	未滿13歲且未經父母或監護人同意。
301.5.	遭到法律、賽事主辦單位的規則或政策，或會場規則或政策禁止。
301.6.	遭到關於年齡的賽事附錄限制，前提是上述限制已事先通知(在低等級賽事)。
302.	任何人都有資格擔任賽事官方人員，除非此人：
302.1.	遭到停賽。
302.2.	為該賽事的選手，除非該賽事明確允許(僅限非Premier賽事)。
303.	如某一賽事的官方人員參加賽事，則該賽事必須以休閒等級進行。
304.	即使其他規則允許，Premier賽事營運組織的擁有者依然不得參與賽事。
305.	部分賽事就選手或賽事官方人員的參賽資格有額外規定(如邀請制賽事)。
306.	Riot員工及其家屬將受到額外限制。

306.1.	「家庭」指與相關員工同住或有親屬關係的人，但不包括該員工本人。
306.2.	所有員工及其家屬皆可參加本地賽事。
306.2.a.	如獎勵是實體商品或現金，則員工或家屬可以領取該部分的獎勵。
306.3.	員工必須向主辦單位表明身分。
306.4.	主辦單位可以基於任何理由拒絕Riot員工參加賽事；如發生這種情況，員工必須遵守此項決定。
306.5.	Riot員工不得參加Premier或資格賽事。
306.6.	如員工的家屬符合Premier或資格賽事的參賽資格，則可以參加。

400.	政策
------	----

401.	登記牌組
401.1.	在高等級賽事中，參賽選手必須登記牌組和備牌（如在該賽制中有使用）。
401.1.a.	在低等級賽事中，主審裁判可以要求選手登記牌組。
401.2.	登記的牌組清單必須完整且明確記錄選手的英雄傳奇、戰場、主牌組，包括指定英雄、符文牌堆，以及備牌（如在該賽制中有使用）。
401.3.	牌組清單完成登記並交給賽事官方人員後，便無法更改。
401.4.	在預組賽中，選手必須在賽事第一輪開始前登記自己的牌組。
401.5.	其他選手的牌組清單通常視為非公開資訊。賽事主審裁判可以採用公開牌組清單的形式進行該賽事或其決賽輪次。在這類情況下，所有選手的牌組清單視為公開資訊。
401.5.a.	在公開牌組清單賽事中，開賽時及不同對戰之間，選手可以確認對手的牌組清單。在進行對戰期間，選手不可以確認牌組清單。
401.5.b.	職業等級的賽事通常應該以公開牌組清單形式進行，但不論賽事等級，主審裁判擁有最終決定權。
402.	牌組張數
402.1.	在預組賽中，選手必須登記一副40張卡牌的主牌組（包含指定英雄）、1個傳奇、12枚符文，以及3處不同名稱的戰場。
402.2.	在其他情況下，牌組建構的定義請見《符文戰場》核心規則。
403.	備牌
403.1.	在某些賽事中，選手可能會有一組額外卡牌（不屬於初期配置），稱為備牌。更多關於根據賽制的備牌資訊，請見第600節。
403.2.	備牌張數和內容視賽制而定。
403.3.	賽制對同名卡牌的數量限制，適用於主牌組與備牌的總和。

403.4.	在不同對戰之間，選手可以使用備牌調整自己的牌組。備牌必須與主牌組的卡牌一對一交換。
403.4.a.	在此期間，選手可以將指定英雄更換為備牌，或符合賽制牌組建構規則的主牌組中的英雄。
403.4.b.	在預組賽中，登記牌組後，選手不得更改符文、傳奇或戰場。
403.4.c.	更換備牌後，選手的主牌組必須符合賽制規定的牌組張數要求。
403.5.	選手在任一比賽的首局對戰不得使用備牌。
403.6.	選手可以隨時確認對手的備牌數量。
403.7.	選手可以隨時確認自己的備牌，但必須與其他卡牌區分。
403.8.	在下一場比賽的第一局對戰開始前，選手的牌組和備牌必須恢復到登記時的狀態。
403.9.	如果比賽因為懲罰而直接跳過第一局對戰，則雙方在下一局對戰皆不得使用備牌。
403.10.	如果對戰以平手結束，則雙方在下一局對戰皆不得使用備牌。
403.11.	如因對戰內效果或裁判的糾正行動而重新開始對戰，每位選手的牌組和備牌狀態必須保持不變。
404.	比賽
404.1.	《符文戰場》比賽由一系列對戰組成，並會進行到一方贏得既定數量的場數。
404.2.	大部分《符文戰場》比賽採用BO3賽制，也就是說，先贏得兩局對戰的一方獲勝。
404.3.	和局不計入勝場數目標。
404.4.	如賽事輪次因時間限制結束，且每位選手都未達勝場數目標，則勝場數較多的一方贏得比賽。
404.5.	如每位選手的勝場數相同，則此比賽平手。
405.	開局流程
405.1.	每輪開始前，選手必須了解下一場比賽、對手和會場座位的資訊。
405.2.	選手必須在輪次開始前就座。
406.	開戰流程
406.1.	《符文戰場》對戰準備流程可參照核心規則。請見 核心規則第110節：準備流程 。除此之外：
406.1.a.	在允許使用備牌的賽事中，選手可以在每局對戰結束後交換主牌組和備牌中的卡牌。更多關於備牌的資訊，請見第403節。
406.1.b.	如果對戰以平手結束，則選手在下一局對戰中必須使用相同的戰場。
406.1.c.	每位選手必須對自己的主牌組和符文牌堆進行洗牌。更多關於洗牌的資訊，請見第420節。
406.1.d.	每位選手必須向對手展示自己的主牌組、符文牌堆及備牌（如在該賽制中有使用）。
406.1.e.	每位選手可以將對手的主牌組和符文牌堆進行洗牌。
406.1.e.1.	在團隊賽事中，每位選手可以將對方隊伍中一名成員的主牌組和符文牌堆進行洗牌。

406.1.e.2.	必須在職業等級的賽事中執行。
406.1.e.3.	選手可以請求由裁判代替對手洗牌，裁判擁有最終決定權。
406.1.f.	在任一比賽的第一局對戰中，如雙方已就位，即使輪次倒數未結束，仍然可以進行開戰流程，但必須等到倒數結束，方可開始對戰。
406.1.g.	在採用BO1而非BO3賽制的賽事中，主審裁判可以選擇使用下面的替代初始準備流程，以更貼近BO3賽制的體驗：
406.1.g.1.	每位選手將自己的英雄傳奇分開，並放置在傳奇區。
406.1.g.2.	每位選手隨機選擇自己三處戰場的其中之一，並放置在戰場區。
406.1.g.3.	依照下面的先攻規則決定指定選手。更多關於先攻規則的資訊，請見第407節。
406.1.g.4.	指定選手選擇要先攻或後攻。
406.1.g.5.	接著，選手可以跟BO3賽制的對戰之間般進行備牌交換。更多關於備牌的資訊，請見第403節。
406.1.g.6.	備牌交換結束後，每位選手將自己的指定英雄分開，並放到英雄區。
406.1.g.7.	選手根據第406.1.c.節至第406.1.e.3節進行洗牌步驟，然後進行核心規則第 110 節：準備流程。
407.	先攻規則
407.1.	在任一場比賽的第一局對戰，指定選手會決定自己要先攻或後攻。
407.2.	只要所有當前對戰的選手均同意，可以用任何隨機方式決定指定選手。
407.2.a.	在高等級賽事中，在瑞士制循環賽結束後進行的複賽中，在每場比賽的第一局對戰中，瑞士制循環賽中排名較高的選手都會自動成為指定選手。
407.3.	在開戰流程中，會指定選手並決定誰先攻。請見 核心規則第115節：決定回合順序 。
407.4.	第一局對戰後，上一局對戰的落敗方可以選擇要先攻或後攻。如上一局對戰平手，則上一局對戰的先攻方維持先攻。
407.5.	關於2v2賽制時此規則的變更，請見第603.7節。
408.	結算流程
408.1.	選手或賽事官方人員記錄賽果後，該比賽視為結束。
408.2.	如賽事回合時限已到，但未決定勝方，則進行回合中的選手可以繼續進行。
408.2.a.	該選手的回合結束後，會進行三個額外回合，然後比賽就會結束。
408.2.b.	如在額外回合結束時，對戰尚未分出勝負，則領先兩分以上的選手贏得對戰。如沒有選手領先兩分以上，則該對戰視為平手。
408.2.c.	額外回合沒有時間限制，但在職業等級賽事中，必須有裁判在場以確保比賽維持合理節奏。
408.2.d.	如選手在回合時間結束時未進行對戰，則不會開始新的對戰。

408.3.	比賽勝方是第一位達到指定對戰勝利分數的選手。
408.3.a.	如在結算流程結束時，未有一方達到該分數，則勝場數較多的選手贏得比賽。
408.3.b.	如選手在勝場數上平手，則該比賽視為平手。
408.4.	單淘汰賽回合沒有時間限制，選手可以進行對戰到自然結束為止。如單淘汰賽必須採用倒數計時，當倒數結束時，可以對結算流程做出以下更改，以決定勝負：
408.4.a.	倒數結束且未分出勝負時，如選手未進行對戰，則勝場數較多的選手贏得比賽。如勝場數平手，請見第408.4.d節。
408.4.b.	倒數結束且未分出勝負時，如選手正在進行對戰，則選手可以完成他們目前的回合。
408.4.c.	該選手的回合結束後，會進行三個額外回合。此三個額外回合結束時：
408.4.c.1.	如選手在當前對戰的分數最高，則該選手贏得對戰。如未分出勝負，則本比賽中勝場數較多的選手贏得比賽。如勝場數平手，請見第408.4.d節。
408.4.c.2.	如當前對戰的分數平手，但其中一位選手在本比賽的勝場數最多，則該選手贏得比賽。
408.4.c.3.	如當前對戰的分數和比賽勝場數都平手，則選手繼續對戰，直到獲得下一分，並由得分的選手贏得比賽。如下一分是致勝分數，則此節不會移除通常的得分限制。關於致勝分數的詳情，請見核心規則第 469.1.a 節。
408.4.d.	如勝場數平手，必須開始新的對戰以分出勝負，則選手開始新的對戰時，立即視為倒數已結束，並開始第408.4.a節的流程，但在第一位選手的回合後進行五個額外回合。進行這些回合後，如分數仍然平手，則會根據第408.4.c.3節進入殊死戰。
409.	平手決勝條件
409.1.	結算排名時，記分員有時會需要區分兩位戰績相同的選手。
409.2.	在這類情況下，應根據以下平手決勝條件順序進行排序：
409.2.a.	對手平均比賽勝率較高的選手。
409.2.b.	對戰勝率較高的選手。
409.2.c.	對手平均對戰勝率較高的選手。
409.3.	比較所有平手決勝條件後，如兩位選手的排名仍然相同，則記分員應該使用隨機方式決定排名高低。
410.	讓賽和刻意平手
410.1.	對戰結束前，任何選手都可以選擇放棄對戰，或所有選手可以同意平手。
410.2.	比賽結束前，任何選手都可以選擇放棄比賽，或是所有選手可以同意平手。
410.3.	選手不得以任何交換條件同意讓賽或平手。更多關於賄賂的資訊，請見第704.5節。
410.4.	選手決定放棄或平手前，不得查看其他比賽結果，且對戰進行時必須留在座位上。
410.5.	如有選手拒絕進行對戰，賽事官方人員應視該選手放棄比賽。
411.	牌堆檢查

411.1.	在高等級賽事中，裁判應在賽事期間檢查牌堆。
411.2.	檢查牌堆時，應隨機抽查至少10%的牌堆。
411.3.	如要在對戰中檢查牌堆，應在選手洗牌並展示牌堆，但抽取初始手牌前進行。
411.3.a.	如要在比賽中檢查牌堆，裁判應延長該比賽的時間，確保有足夠時間彌補檢查牌堆損失的時間。
412.	呼叫裁判
412.1.	在比賽期間，選手可隨時暫停呼叫場上裁判。場上裁判職責的詳細資訊，請見第204.4節
412.2.	如呼叫裁判總時超過1分鐘，則應延長時間。
413.	申訴
413.1.	如選手不同意裁判的判決，可以向主審裁判提出申訴。
413.2.	在高等級賽事中，主審裁判可能會指派部分場上裁判擔任申訴裁判，這些裁判有權受理並裁決申訴案件。在這類情況下，獲指派的裁判必須與主審裁判穿著相同制服。
413.3.	裁判完成裁決前，選手不得提出申訴。
413.4.	選手不得就申訴裁判或主審裁判的裁決提出申訴。
413.5.	如懲處涉及賽事以外的範圍，應依照Riot Games官方網站的申訴流程提出申訴。
414.	退賽
414.1.	選手可以隨時退出賽事。
414.2.	如選手在賽事開始前退出，則視為未參賽。
414.3.	希望退出賽事的選手，必須在下一輪賽事配對生成前通知記分員。
414.4.	選手如未出席比賽，除非已通知記分員，否則便會自動從賽事淘汰。
414.5.	退出限制賽的選手，可以保留退出時擁有的卡牌，包括未開啟的卡包。
414.6.	如有選手在晉級名額確定後退出賽事，不會由其他選手遞補晉級。如該選手在配對前退賽，則剩餘選手中排名最高的選手輪空。
414.7.	退出賽事的選手，可以在下一輪賽事開始前申請再次加入，主審裁判得自行裁量是否批准。
414.8.	如選手錯過牌組建構環節，則無法再次加入賽事。
414.9.	晉級名額確定後，選手無法再次加入賽事。
415.	記錄分數與資源
415.1.	對戰中的每位選手都必須記錄所有選手的分數。
415.2.	如要變更分數，則應宣告，並經所有選手同意。

415.3.	分數必須以書面形式清楚記錄、展示及更新。
415.3.a.	在低等級賽事中，可以用電子裝置、骰子或類似的方法記錄分數。
415.3.b.	如有選手發現分數有出入，應立即通知對戰中的所有選手。如果問題難以由選手自行解決，則必須呼叫裁判介入。
415.4.	選手必須自行記錄自己的資源，例如經驗值和未使用且保留中的能量或符能。不一定要以書寫記錄，但必須以所有選手都能清楚理解的方式呈現，例如使用骰子或指示物。
415.4.a.	需要立即消耗的資源必須進行宣告，但不需要以前述方式追蹤。
415.4.b.	如有選手發現資源有出入，應立即通知對戰中的所有選手。如果問題難以由選手自行解決，則必須呼叫裁判介入。
416.	筆記
416.1.	選手可以在比賽期間手寫筆記，供自己在同一場比賽的對戰中參考。
416.2.	每場比賽開始時，每位選手的筆記紙必須為空白，且所有對手和賽事官方人員都能清楚看到。
416.3.	選手無需向對手揭示筆記。裁判可以要求選手揭示和（或）說明筆記內容。
416.4.	對戰期間，選手不得參考該場比賽以外的筆記，包括之前比賽的筆記。
416.5.	在對戰之間，選手可以參考該場比賽之前的筆記，且無需向對手揭示。
417.	電子裝置
417.1.	賽事期間，選手可以使用電子裝置，但比賽中禁止使用。
417.2.	在低等級賽事中，可以使用電子裝置取代手寫筆記。
417.3.	主審裁判得進一步限制或開放電子裝置的使用。
418.	影像記錄
418.1.	部分高等級賽事會透過錄影記錄比賽。
418.2.	某些活動或活動環節可能會要求選手入鏡。
418.3.	比賽期間，入鏡的觀戰者和選手都必須對所有參與者展現尊重的態度。
418.4.	在不干擾比賽的前提下，觀戰者可以錄製比賽影片。
418.5.	在職業等級賽事中，主審裁判可以參考影片紀錄，以協助在比賽中進行裁決。
418.6.	裁判不得同意選手查看影片的請求。
419.	替代牌和修改牌
419.1.	替代牌是實際《符文戰場》卡牌的非官方版替代品。
419.2.	任何等級的賽事都禁止使用替代牌。
419.2.a.	唯一例外是為替換經判定無法使用的卡牌，而由主審裁判裁量發放的官方替代牌。

419.3.	修改牌是經某種方式改造的官方《符文戰場》卡牌。
419.4.	修改牌可以在賽事中使用，唯卡牌的改造不得：
419.4.a.	修改或遮蔽卡牌名稱或費用，或使原圖難以辨識。
419.4.b.	包含重要策略建議。
419.4.c.	包含冒犯性圖像或文字。
419.5.	在直播或以其他形式轉播的比賽中，裁判有權決定禁用修改牌。
419.5.a.	使用修改牌的選手應同時擁有該卡牌的官方未修改版本，以在直播或以其他形式轉播的比賽中，應裁判要求使用。
419.5.b.	在直播或以其他形式轉播的比賽中，如經裁判要求，選手必須在對戰開始前，將修改牌替換為官方未修改版本。
419.5.c.	在直播或以其他形式轉播的比賽中，包含非Riot Games智慧財產素材的修改牌可能無法使用。
419.6.	一張卡牌是否可以在賽事中使用，主審裁判擁有最終決定權。
420.	卡牌語言
420.1.	建構牌組或進行對戰時，牌組可以包含任何語言版本的《符文戰場》官方卡牌。
420.2.	選手可以隨時呼叫裁判查詢任何卡牌在自己偏好語言中的Watcher說明。
421.	洗牌
421.1.	每局對戰開始、卡牌指示洗牌，或在賽事官方人員要求時，應洗牌打散牌堆至隨機狀態。
421.2.	「隨機狀態」指的是任何選手都無法知道牌堆任何部分的卡牌順序。
421.3.	有系統地將卡牌分成不同堆（俗稱「分堆洗牌法」）的洗牌法可以用於計算卡牌數量，但不得單憑這種方式將牌堆打散隨機狀態。
421.4.	打散牌堆至隨機狀態後，必須向對手展示牌堆。這表示選手認為自己的牌堆符合規則，且以隨機狀態排列。
421.5.	選手如認為對手牌堆未充分打散至隨機狀態，則必須通知裁判。未充分打散至隨機狀態的詳細資訊，請見第703.7節。
421.6.	選手可以進一步為對手洗牌。
421.7.	洗牌時必須小心，避免損壞卡牌或卡套，也不得在卡牌或卡套上做記號。
421.8.	如果在單一行動中，有兩張以上的卡牌回收進主牌堆，應先參考上述421.1至421.7的程序，確實將上述卡牌打散至隨機狀態，再回收至主牌堆。
422.	卡套
422.1.	選手可以使用塑膠卡套或其他保護裝置保護卡牌。
422.2.	如選手選擇這麼做，使用的卡套必須全部相同，且牌堆中的所有卡牌都必須以相同方式放入卡套。牌堆中卡牌的卡套層數和擺放方向必須相同。

422.2.a.	建議(但不強制要求)選手為不同牌堆(主牌堆、符文牌堆)使用不同的卡套。
422.2.b.	於對戰準備階段, 選手可以使用特殊卡套或額外層數協助辨識指定英雄, 但在對戰期間, 如該卡牌進入資訊層級為非公開的區域, 則必須為其換上與主牌堆相同的卡套。各資訊層級的詳細說明, 請見核心規則第 128 節: 保密。
422.3.	卡套背面必須是不透明的。
422.4.	比賽期間, 選手可以要求裁判檢查對手的卡套。
422.5.	如裁判認為卡套帶有記號、已磨損、不適當、具冒犯性, 或以其他方式影響洗牌或遊戲, 可以禁用特定卡套或全部卡套。
422.6.	在高等級賽事中, 主牌堆、符文牌堆和戰場都必須使用卡套。在低等級賽事中, 主審裁判可自行決定是否要求使用卡套。
422.7.	在高等級賽事中, 卡套不得具以下特徵:
422.7.a.	背面高度反光。
422.7.b.	正面或背面帶有全息圖案。
423.	帶記號的卡牌
423.1.	賽事期間, 選手有責任確保自己的卡牌和(或)卡套上不帶有記號。
423.2.	「帶記號」指的是卡牌帶有某些特徵, 使選手在未看到卡牌正面的情況下也能辨識該卡牌。
423.3.	如卡牌有卡套, 則應在放入卡套的狀態下檢查是否帶記號。
423.4.	賽事期間, 裁判可在要求選手移除卡套或更換特定卡套。
424.	卡牌展示
424.1.	於比賽進行時、開賽流程中, 以及賽事期間其他相關的時間內, 選手必須將卡牌保持在對戰區的水平面之上。
424.2.	選手有責任盡合理努力避免意外揭露祕密資訊。各資訊層級的詳細說明, 請見核心規則第 128 節: 保密。
424.3.	除非核心規則明文禁止, 否則選手可以揭露非公開資訊。
424.4.	在高等級賽事中, 對手意外揭露非公開資訊時, 選手不須提醒對方。
500.	溝通
501.	要求
501.1.	與對手溝通對戰狀態時, 選手必須誠實以對。
501.2.	與賽事官方人員溝通時, 選手必須秉持誠實的態度, 且不得有任何隱瞞。
501.3.	選手沒有義務協助對手進行遊戲。

501.4.	選手必須尊重其他選手、賽事官方人員及觀戰者。
501.5.	團隊賽事允許並鼓勵隊友相互溝通，但必須在合理時間內完成。拖延時間的詳細資訊，請見第703.2節。
502.	資訊
502.1.	卡牌的保密層級如核心規則第 128節 ：保密所述。這也適用於選手可以取得的不同資訊層級。
502.2.	除了這些資訊層級外，還有所謂的推導資訊。
502.2.a.	「推導資訊」指的是選手根據公開資訊，結合自身技巧或計算推判出來的結論。
502.2.b.	選手沒有義務協助對手判定推導資訊。
502.3.	與卡牌相同，其他與對戰狀態相關的資訊，亦分屬公開、推導、非公開、祕密等層級。
502.4.	其他相關的公開資訊包括：
502.4.a.	目前進行回合的選手、階段、步驟、狀態，以及擁有優先權和焦點的選手。
502.4.b.	符文池及其資源的種類與數量。
502.4.c.	所有選手目前的分數。
502.4.d.	常駐牌目前狀態（若與卡牌上印製的情況不同）。
502.4.e.	陣列上的法術和技能、其順序，以及為這些法術和技能做出的選擇。
502.4.f.	本回合結算過的法術和技能，且其來源亦為公開資訊。
502.5.	其他相關的推導資訊包括：
502.5.a.	哪些公開卡牌已回收。
502.5.b.	符文牌堆中的符文順序。
502.5.c.	採取行動後可能在未來發生的後果，例如選手發動攻擊後，單位可能會因堅守技能獲得戰力加成。
502.6.	當公開資訊因選手的卡牌和效果而產生變動時，該選手必須明確聲明，因為這些效果會對遊戲造成顯著影響。顯著影響的範例請見第506.3.e節。
502.6.a.	作為確認公開資訊變更的連帶行動，負責選手必須以可理解且可觀察的方式，向所有其他選手宣告該變更。舉例來說，包括口頭宣布變更、以動作示意變更，或是所有遊戲內選手都能理解並同意的其他溝通方式告知變更。
502.7.	選手必須誠實回答任何有關公開資訊的問題。
502.8.	選手不得就公開或推導資訊做出錯誤陳述。
502.9.	若宣告的公開資訊與自身紀錄不符，選手有義務指出。
502.10.	我們鼓勵裁判協助選手確認公開資訊，但不得協助判定推導資訊。
502.11.	在2v2模式中，隊友可以共享非公開資訊，包括根據核心規則第484.8.e節直接讓彼此查看手牌。
503.	簡化流程

503.1.	賽事期間, 選手得在不明確宣告流程的情況下, 簡化部分對戰流程。
503.2.	最常見的簡化類型, 是在所有參與選手都達成共識的情況下, 跳過回合、階段或步驟中的一個或多個部分。
503.3.	在對戰中, 選手可以要求使用新的簡化流程, 但必須清楚說明簡化流程開始和結束時的對戰狀態。
503.4.	選手可以說明自己想要介入並執行行動的時點, 以中斷簡化流程。
503.5.	選手可以中斷自己的簡化流程。
503.6.	選手不得使用未事先宣告的簡化流程, 也不得在未宣告的情況下修改現有的簡化流程。
503.7.	選手不得中斷簡化流程但不執行行動。
503.8.	結算法術或或技能時, 選手不得在未詢問的情況下視為對手進行簡化流程。
503.9.	以下是《符文戰場》賽事常用的簡化流程:
503.9.a.	回合開始時, 如選手召喚符文或抽牌時, 則視為該選手已跳過起始階段。
503.9.b.	選手將法術或技能放上陣列時, 視為該選手已讓渡優先權, 除非有明確表示打算保留。
503.9.c.	選手將法術或技能放上陣列時, 並宣告通常在結算時才做出的選擇, 則必須遵守選擇, 除非對手做出反應。
503.9.d.	選手查詢通常在結算時才做出的選擇時, 視為該選手已讓渡優先權, 允許該法術或技能進行結算。
504.	順序
504.1.	有時簡化一系列複雜的行動後, 順序會出現錯誤, 但儘管沒有嚴謹遵守機制, 最終還是能達到正確且能理解的對戰狀態。
504.1.a.	範例: 召喚符文前先抽牌。
504.2.	選手可以要求對手按照正確順序進行行動, 或行動的其中一部分, 以在適當的時機做出反應。
504.3.	選手不得簡化流程打亂順序, 以提前獲得能影響後續決策的資訊。
504.4.	回收某件物品時, 必須立刻將其放到對應牌堆的底部。
504.4.a.	範例: 選手不得將已回收的符文牌覆蓋在盤面上以記錄能量數目。
504.4.b.	未依此方式回收視為溝通違規。溝通違規的詳細資訊, 請見第703.5節。
505.	循環
505.1.	某些連串行動可以重複執行, 並會以循環方式簡化。
505.2.	執行循環時, 每一次循環都必須完全相同, 不要有任何條件式行動。
505.3.	決定如何執行循環前, 得先確定需要多少名選手執行行動, 或決定是否維持循環:
505.3.a.	無需選手
505.3.b.	一名選手

505.3.c.	兩名以上選手
505.4.	每位維持循環的選手(如有)會按照回合順序選擇迭代次數。
505.5.	每位其他選手(如有)會按照回合順序,選擇要同意該次數,或在達到某一次數後採取行動中斷循環,或選擇不中斷循環。
505.6.	如沒有選手選擇中斷循環,且沒有維持循環的選手,則對戰視為平手。
505.7.	否則,達到所選最低迭代次數後,維持循環的選手便會獲得優先權,或循環中斷。
505.8.	如選手介入並中斷循環,該選手可以選擇中斷尚未完成的迭代。
505.9.	如一連串動作是非決定性的,則不得簡化,必須手動執行迭代。
505.10.	有些循環由決定而非行動維持。在這些情況下,第505.4節至第505.8節依然適用,但視為選手做出不同決定,而不是執行不同行動。
505.11.	裁判擁有循環的最終裁量權,可以判斷什麼情況構成循環,或在涉及祕密資訊時,判斷是否有可以繼續循環的選擇。
505.12.	試圖拒絕簡化流程,或提出的錯誤簡化流程拖延時間,都視為作弊行為。作弊的詳細資訊,請見第704.8節。
506.	觸發式技能
506.1.	負責選手: 將核心規則定義的觸發式技能放上陣列的選手。觸發式技能的詳細資訊,請見核心規則第 383節:觸發式技能 。
506.1.a.	戰場造成的觸發效果, 負責選手為控制戰場者,而不一定是將該戰場帶入對戰的選手。戰場技能的詳細資訊,請見核心規則第 190.6節 。
506.2.	非負責選手沒有義務提醒其他選手觸發式技能的存在,但也可以選擇提醒。
506.2.a.	在低等級賽事中,非負責選手沒有義務提醒其他選手觸發式技能的存在,但我們鼓勵這樣做,以展現運動家精神並促進學習。
506.3.	觸發效果即將對對戰產生顯著影響時,負責選手必須明確聲明。如未聲明,則視為錯過觸發時機。
506.3.a.	作為確認觸發的連帶行動, 負責選手必須以可理解且可觀察的方式,向所有其他選手宣告該觸發。舉例來說,包括口頭宣布觸發、以動作示意觸發,或是所有遊戲內選手都能理解並同意的其他溝通方式告知觸發。
506.3.b.	如達到會產生顯著影響的時點,但在負責選手聲明前,便有選手執行另一新的行動,則視為錯過觸發效果時機。
506.3.c.	如判定負責選手濫用上述規則,刻意錯過強制觸發效果,則會受到懲處。錯過觸發效果的懲處詳細資訊,請見第702.2節。
506.3.d.	對於「在每位玩家的第一個起始階段開始時」觸發的效果,無論其顯著影響為何,負責選手只要在觸發效果發生的當回合內完成聲明,就不會視為錯過時機。(範例:力量方尖碑、競技場之巔)
506.3.e.	顯著影響的範例:
506.3.e.1.	觸發效果會變更總分。(範例卡牌:「誘人」阿璃)

506.3.e.2.	觸發效果會變更符文總數。(範例卡牌:星芒峰)
506.3.e.3.	觸發效果會賦予增益衍生物給1個單位。(範例卡牌:「鬥士」賽特)
506.3.e.4.	觸發效果會影響戰鬥或其他對戰流程。一張寫著「當你打出1個法術,本回合給予我+1戰力」的卡牌,並沒有即時性的顯著影響。其戰力改動時才視為有顯著影響。(範例卡牌:雷文布魯學徒)
506.3.e.5.	觸發效果會讓一名選手抽牌或棄牌。(範例卡牌:旅行商人)
506.3.e.6.	觸發效果會讓遊戲物件進入休眠或活化狀態。(範例卡牌:「船長」好運姐)
506.3.e.7.	觸發效果會使1個單位移動。(範例卡牌:匿蹤追蹤者)
506.3.e.8.	選手查詢將受觸發效果影響的公開資訊。公開資訊的詳細說明,請見第502節。
506.3.e.9.	選手必須選擇是否將非必要的觸發效果放上陣列。(範例:過度狂熱的粉絲)
506.4.	錯過時機的觸發式技能永遠不會進入陣列。
506.5.	就強制性的「首次」或有類似限制的觸發式技能而言,錯過時機的觸發效果視為已觸發。
507.	同隊隊友處於不同比賽
507.1.	除非賽制規則明確禁止,否則選手隨時都可以與隊友溝通。
507.2.	選手如得知隊友參加的比賽之祕密或非公開資訊,則在該場比賽結束前,該選手不得與該隊友溝通。各資訊層級的詳細說明,請見核心規則第 128 節:保密。
508.	桌面配置
508.1.	在高等級賽事中,選手必須依照以下規則排列卡牌,以確保資訊清楚呈現。
508.2.	每位選手的符文牌必須比非符文牌更靠近自己。
508.3.	每位選手的非符文牌必須比符文牌更靠近對手。
508.4.	主牌堆和棄牌堆必須一起放在盤面的左側或右側。
508.5.	符文牌堆放置的位置,應在盤面與主牌堆左右對稱。
508.6.	傳奇必須放在非符文牌和指定英雄之間,且傳奇和指定英雄必須一起放在盤面的左側或右側。
508.7.	所有附加至其他卡牌的卡牌或標示,擺放方式必須能明確呈現其中關聯。
508.8.	衍生物必須以卡牌物件代表,且該物件必須顯示所有相關資訊,包括活化狀態。
508.9.	代表增益的物件,與遊戲定義中的增益,關聯必須顯而易見。
508.10.	處於活化狀態的物件,必須朝其控制者正向擺放。處於休眠狀態的物件必須與活化狀態的物件呈90度,順時針或逆時針方向皆可,但方向必須保持一致。
509.	對戰決定
509.1.	在賽事中,選手有責任在執行行動前考慮不同選擇。
509.2.	一旦將行動告知對手,通常無法撤回該行動。

509.3.	在低等級賽事中，選手可以撤回最近的行動，並為該行動做出不同的決定（包括不執行該行動），前提是雙方都未執行新的行動。不需要立即改變決定。
509.4.	在高等級賽事中，選手可以撤回最近的行動，並為該行動做出不同的決定（包括不執行該行動），前提是雙方都未執行新的行動，且符合以下條件：
509.4.a.	選手在做出所有決定並宣告要將法術或技能放上陣列後，立即改變主意。範例：
509.4.a.1.	一名選手打出紀律，並指定1個單位。該選手立即改變主意，並選擇其他單位，或不使用紀律。
509.4.b.	將單位或裝備打到某一地點後，選手立即改變主意。範例：
509.4.b.1.	一名選手將旅行商人打到掠奪者船頭。該選手立即改變主意，並選擇將其打到基地，或不打出。
509.4.c.	選手決定將單位移到某個地點或棄掉一張牌後立即改變主意。範例：
509.4.c.1.	選手將生氣普羅移動到虛空之門。該選手立即改變主意，並選擇將另一單位也移到該地點，或決定不移動。
509.4.d.	選手想要撤回休眠或回收符文的決定。
509.4.d.1.	一名選手休眠了兩枚止靜符文。執行新的行動前，該選手決定不要休眠符文，並活化符文。
509.5.	刻意撤回決定以取得對手資訊的行為，應視為鑽漏洞。選手不得因對手做出肢體反應或開始執行行動而改變決定。鑽漏洞的詳細資訊，請見第704.4節。
509.6.	儘管允許如上所述改變決定，選手仍需保持適當的對戰節奏。拖延時間的詳細資訊，請見第703.2節。

600.	賽制
------	----

601.	預組賽
601.1.	牌組建構
601.1.a.	關於《符文戰場》牌組建構規則，請見核心規則第 101 節：牌組建構，唯下方針對預組賽制特別說明的內容除外。
601.1.b.	在賽事中，選手的主牌堆卡牌數量必須剛好為40張。
601.1.c.	在允許使用備牌的賽事中：
601.1.c.1.	選手最多可有10張備牌。
601.1.c.2.	備牌只可包含主牌堆內也有效的卡牌。
601.1.c.3.	計算同名卡牌的數量限制時，需將主牌堆與備牌合併計算。
601.1.c.4.	允許更換備牌時，選手可以將指定英雄更換為備牌或主牌堆中與傳奇相對應的英雄。
601.1.c.5.	備牌的詳細資訊，請見第403節。

601.1.d.	在某些賽事中，合規戰場和賽制允許的戰場可能會有所不同。如出現此類情況，則會透過特定活動附錄向選手說明。
601.2.	卡牌合規性
601.2.a.	只有來自符合賽制規則的套組的卡牌，或與前述卡牌擁有相同名稱的卡牌，方能加入牌組。
601.2.b.	在套組全球推出之前，將依據賽事地區的官方產品上市日期，限制在該地區使用卡牌。
601.2.c.	如某張現有卡牌在新套組重印，但其收藏編號卻不在該套組的正常編號範圍內，不會影響其賽制合規性。
601.2.c.1.	範例：收藏編號為300/250的卡牌，在該套組的標準賽制中不會自動視為合規。
601.2.d.	在特定賽制中，如某張卡牌被禁用，則該卡牌不得加入牌組。
601.2.d.1.	《符文戰場》的禁用卡牌清單請見 此處 。
601.2.d.2.	在低等級賽事中，如果選手使用的是完整的《符文戰場》預組牌組產品配置，則可以使用禁牌清單上的卡牌參賽。例如：
601.2.d.2.a.	在主堡之夜之中，如果選手使用的牌組與預組的吉茵珂絲英雄牌組內容完全相同，則可以在該牌組中使用禁用卡牌，例如「戰或逃」、「廢物利用」和「掠奪者船頭」。如果選手做出任何更動或加入備牌，則不得放入禁用卡牌。
601.3.	標準賽
601.3.a.	標準賽制可以使用最近5到8個套組。
601.3.b.	每場標準賽都可以使用今年和去年的套組。
601.3.c.	目前標準賽可以使用：
601.3.c.1.	「試煉之地」(OGS) 包含的「起源」補充套組
601.3.c.2.	起源 (OGN)
601.3.c.3.	鑄魂淬鍊 (SFD)
601.3.c.4.	潛能怒放 (UNL)
601.3.c.5.	血海深仇 (Ven)
601.3.c.5.a.	發行日期：2026年7月31日
601.3.c.4.b.	全球其他地區法定日期：2026年5月8日
602.	限制賽
602.1.	合規性
602.1.a.	在限制賽中，所有對戰所需的物品都會在賽事現場提供。
602.1.a.1.	只有在賽事中提供給選手的卡牌，才能加入限制賽牌組。
602.1.a.1.a.	在某些限制賽中，選手可能會獲得額外的宣傳卡牌，但主審裁判會特別說明這類卡牌不屬於該選手的限制卡池，且無法在該賽事中使用。

602.1.a.2.	即使6種基礎符文不在提供給選手的卡池中，選手仍然可以使用任何來源和數量的前述符文。
	選手可以依照需求使用任何數量的「空白」戰場進行限制賽。「空白」戰場的詳細資訊，請見第602.3.d節。
602.1.b.	即使該卡牌在預組賽中禁止使用，只要某張卡牌允許在限制賽中使用，則仍然可以加入限制賽牌組。
602.2.	異常商品
602.2.a.	任何特定未開封商品的內容或分布不保證正確。
602.2.b.	如選手發現卡包中開出的卡牌稀有度或出現機率與預期不符，必須通知裁判。
602.2.c.	在這些情況下，主審裁判可以決定更換非標準商品。
602.2.d.	在某些情況下，賽事官方人員可能會允許選手提供自己擁有的商品，但在這種情況下，前述物品必須加入卡池，並隨機分配給所有參與者。
602.3.	從限制卡池建構牌組
602.3.a.	602.1.a.關於《符文戰場》牌組建構規則，請見核心規則第 101 節：牌組建構，除非下方針對限制賽制有特別說明。
602.3.b.	在高等級賽事中，選手不得使用電子裝置寫筆記，或在建構牌組時當作戰術輔助工具使用。在低等級賽事中，主審裁判可以決定允許使用。
602.3.c.	在高等級賽事中，選手建構牌組時不得接受任何外部協助。在低等級賽事中，主審裁判可以決定允許使用。
602.3.d.	限制賽牌組可以使用提供的卡池中的戰場，或任意數量的「空白」戰場。選手可以選擇使用「空白」戰場取代在提供的卡池中獲得的戰場。
602.3.d.1.	「空白」戰場指的是沒有任何規則文字的戰場。除此之外，這些戰場會遵守核心規則中定義的一般戰場的所有其他規則。
602.3.d.2.	在低等級賽事中，可以使用對戰中所有選手同意的任何物品代表「空白」戰場。
602.3.d.2.a.	在高等級賽事中，必須使用任何卡背朝外放入不透明卡套的《符文戰場》官方卡牌代表「空白」戰場。
602.3.e.	在高等級賽事中，選手必須從提供的卡池中登記一套初期配置，並將卡池中剩餘的卡牌登記為備牌。
602.3.e.1.	在每場比賽的第一局對戰，選手必須使用登記的初期配置。
602.3.e.2.	傳奇、指定英雄和符文牌堆的內容必須作為選手初期配置的一部分登記。
602.3.e.3.	在「BO1」賽事中，選手必須登記包括「空白」戰場在內的三處戰場，以在開戰流程中隨機選擇。
602.3.e.4.	在「BO3」賽事中，選手可以在開戰流程時從自己的卡池中選擇任何戰場或「空白」戰場。

602.3.e.4.a.	在每場比賽中，每張戰場卡牌只能使用一次，但如卡池中有其他同名戰場卡牌，則也可以使用。
602.3.f.	在低等級賽事中，除非主審裁判另有規定，否則無需登記初期配置，且選手可以在比賽和對戰之間自由更換初期牌組和備牌的內容。在每場比賽中，每張戰場卡牌仍然只能使用一次，但如卡池中有其他同名戰場卡牌，則也可以使用。
602.3.g.	關於各限制賽賽制的卡池生成與牌組建構規則，請見下方的限時賽賽制說明。
602.4.	限制賽賽制
602.4.a.	現開賽制
602.4.a.1.	在現開賽制中，每位選手會獲得6包未開封的《符文戰場》補充包，可以打開並使用裡面的卡牌建構牌組。
602.4.a.2.	現開牌組的主牌堆必須至少有25張卡牌，但可以超過此數量。
602.4.a.3.	現開牌組的流派類別可以是任何三個流派，或是任何流派加上牌組英雄傳奇的流派。
602.4.a.3.a.	現開牌組可以選擇其流派類別的任何英雄單位為指定英雄，即使該單位的英雄標籤與其英雄傳奇(如有)不符也可以。
602.4.a.3.b.	現開牌組可以包含任何完全屬於其流派類別的招牌法術，即使牌組中沒有對應的英雄也可以。
602.4.a.3.b.1.	範例：屬於狂怒/身軀/秩序流派類別的現開牌組，可以使用狂怒/身軀或身軀/秩序招牌法術，但不得使用狂怒/心智或身軀/渾沌招牌法術。
602.4.a.4.	選手只能將與現開牌組流派類別相對應的符文加入符文牌堆。
602.4.a.5.	沒有英雄傳奇或指定英雄的現開牌組依然視為合規。
602.4.a.5.a.	即使卡池中有英雄傳奇或指定英雄，選手可以選擇不將它們加入現開牌組。
602.4.a.5.b.	如選手牌組沒有英雄傳奇和(或)指定英雄，該選手在每局對戰的首次起始階段時會抽一張牌(兩者都沒有仍然只抽一張牌)。
602.4.a.6.	無視通常同名或專屬卡牌的數量限制。例如選手在提供的卡池獲得10張生氣普羅，可以全部加入主牌堆。
602.4.a.6.a.	在現開賽中，「唯一」關鍵字不適用。
602.4.a.7.	現開牌組的備牌指的是賽事提供給選手但未加入初期牌組配置的所有卡牌，除非另有說明。備牌的詳細資訊，請見第403節。
602.4.a.7.a.	此外，更換備牌時，選手可以改動流派類別、符文牌堆、傳奇及指定英雄，前提是改動後牌組仍然符合第602.4.a.2節至第602.4.a.4節。
602.4.a.8.	現開卡池登記和牌組建構
602.4.a.8.a.	在高等級賽事中，主審裁判必須要求選手在建構牌組前登記現開卡池。
602.4.a.8.b.	每位選手會在座位上會獲得未開封的商品。

602.4.a.8.c.	桌子一側的選手(A)會打開自己的商品, 另一側的選手(B)負責觀察。
602.4.a.8.d.	選手確認商品內的卡牌數量和稀有度分布正確, 且卡牌沒有損壞。如打開的卡包有錯誤, 應呼叫裁判更換卡包(如有)。
602.4.a.8.e.	打開所有未開封的商品且經B觀察後, 將這些卡牌放在B旁邊。
602.4.a.8.f.	重複第602.4.8.c節至e節列出的步驟, 但改為(B)打開卡包, (A)觀察。
602.4.a.8.g.	每位選手現在整理並登記放在自己旁邊的卡池內容。
602.4.a.8.h.	登記完成後, 每位選手將卡池和登記表格還給對方選手。
602.4.a.8.i.	每位選手都要確認自己的卡池已正確登記。
602.4.a.8.j.	開始建構牌組。
602.4.a.8.k.	建議給予選手20分鐘登記牌組, 30分鐘建構牌組。在選手首次體驗卡牌的低等級賽事中, 如峽谷搶先體驗和上市活動, 可以將牌組建構時間延長至45分鐘。
602.4.a.8.l.	初期牌組配置和備牌會作為總卡池一起登記在同一張表格上。
602.4.a.9.	現開賽之預組牌組
602.4.a.9.a.	某些賽事或某一環節會提供預組牌組給選手使用。這些牌組視為現開牌組。
602.4.a.9.b.	選手必須原封不動使用主辦單位提供的牌組, 除非賽事附錄另有說明。
602.4.a.9.b.1.	這可能會覆寫上述現開牌組建構規則。
602.4.b.	輪抽賽制
602.4.b.1.	在輪抽賽制中, 每位選手會獲得3包未開封的《符文戰場》補充包, 可以打開並與其他選手輪流選擇卡牌。
602.4.b.2.	輪抽小組會盡量由八名選手組成, 並隨機圍坐在一張桌子。輪抽流程如下:
602.4.b.2.a.	每位選手打開自己的其中一包補充包, 取出符文或衍生物, 然後檢查剩下的內容物, 確保卡包內有十三張沒有損壞的卡牌, 且稀有度分布正確。
602.4.b.2.a.1.	選手可以保留開出的符文或衍生物。
602.4.b.2.a.2.	如打開的卡包有錯誤, 選手必須呼叫裁判更換卡包(如有)。
602.4.b.2.b.	確認卡包內容後, 選手會查看自己補充包中的卡牌, 選擇一張放到自己面前一疊沒有遮擋的蓋牌堆頂, 然後將剩餘的卡牌牌面朝下傳給左手邊的選手。選手會在收到卡牌後重複流程, 直到沒有剩餘卡牌為止。
602.4.b.2.b.1.	完成第一包後, 對第二包重複第602.4.b.2.a節至第602.4.b.2.b節, 但這次將卡牌傳給右手邊的選手。
602.4.b.2.b.2.	完成第二包後, 對第三包重複第602.4.b.2.a節至第602.4.b.2.b節, 但這次將卡牌傳給左手邊的選手。

602.4.b.2.b.3.	將卡牌放到面前的蓋牌堆後，就視為已做出選擇，不得再放回卡包。
602.4.b.2.b.4.	選手必須盡合理努力，避免讓其他選手看到自己選擇的卡牌及當前卡包內的卡牌的正面。
602.4.b.2.c.	流程結束後，每位選手都應擁有39張卡牌，作為其限制賽卡池。
602.4.b.2.d.	在高等級賽事中，選手不得使用電子裝置寫筆記，或在輪抽時當作戰術輔助工具使用。在低等級賽事中，主審裁判可以決定允許使用。
602.4.b.2.e.	在高等級賽事中，選手輪抽時不得接受任何外部協助。在低等級賽事中，主審裁判可以決定允許使用。
602.4.b.2.f.	在高等級賽事中，選手在輪抽階段不得揭示自己看過或選擇的卡牌，也不得公開討論輪抽內容。在低等級賽事中，主審裁判可以決定允許使用。
602.4.b.2.g.	在輪抽流程中，選手不得以任何方式獲知其他選手正在查看或已選擇卡牌的正面。這種行為視為作弊。
602.4.b.2.g.1.	看到其他選手正在查看的卡牌的背面，或是選手放到自己面前蓋牌堆的卡牌的背面不算作弊。
602.4.b.2.h.	在高等級賽事中，除了裁判在打開卡包之間指定時間以外，選手不得查看自己已選擇的卡牌。在低等級賽事中，只要選手沒有同時拿著其他卡牌，便隨時都可以查看。
602.4.b.2.i.	在職業等級賽事中，輪抽流程必須計時。在競賽等級賽事中，輪抽流程是否計時，主審裁判擁有最終決定權。在休閒等級賽事中，輪抽流程沒有時間限制，但選手必須以合理的速度完成輪抽。
602.4.b.3.	輪抽牌組的主牌堆必須至少有20張卡牌，但可以超過此數量。
602.4.b.4.	輪抽牌組的流派類別可以是任何三個流派，或是任何流派加上牌組英雄傳奇的流派。
602.4.b.4.a.	輪抽牌組可以選擇其流派類別的任何英雄單位為指定英雄，即使該單位的英雄標籤與其英雄傳奇（如有）不符也可以。
602.4.b.4.b.	輪抽牌組可以包含任何完全屬於其流派類別的招牌法術，即使牌組中沒有對應的英雄也可以。
602.4.b.4.b.1.	範例：屬於狂怒/身軀/秩序流派類別的輪抽牌組，可以使用狂怒/身軀或身軀/秩序招牌法術，但不得使用狂怒/心智或身軀/渾沌招牌法術。
602.4.b.5.	選手只能將與輪抽牌組流派類別相對應的符文加入符文牌堆。
602.4.b.6.	沒有英雄傳奇或指定英雄的輪抽牌組依然視為合規。
602.4.b.6.a.	即使輪抽卡牌中有英雄傳奇或指定英雄，選手可以選擇不將它們加入輪抽牌組。
602.4.b.6.b.	如選手牌組沒有英雄傳奇和（或）指定英雄，該選手在每局對戰的首次起始階段時會抽一張牌（兩者都沒有仍然只抽一張牌）。
602.4.b.7.	無視通常同名或專屬卡牌的數量限制。例如選手在輪抽獲得10張生氣普羅，可以全部加入主牌堆。

602.4.b.7.a.	在輪抽賽中,「唯一」關鍵字不適用。
602.4.b.8.	輪抽牌組的備牌指的是選手選擇但未加入初期牌組配置的所有卡牌,除非另有說明。備牌的詳細資訊,請見第403節。
602.4.b.8.a.	此外,更換備牌時,選手可以改動流派類別、符文牌堆、傳奇及指定英雄,前提是改動後牌組仍然符合第602.4.b.3節至第602.4.b.5節。
603.	2v2
603.1.	2名選手會組成2v2隊伍報名參賽,並根據核心規則參加同一場比賽。
603.2.	每位選手都必須提供個人報名資訊才能參加比賽。
603.2.a.	報名時,隊伍必須指定隊員的排序,標明A選手和B選手,以便安排座位。
603.3.	如有一位選手退出賽事,則整支隊伍都會被淘汰。
603.4.	如有一位選手被取消資格,則整支隊伍都會被取消資格。
603.5.	在某些賽事中,2v2隊伍可以提供隊伍名稱以供顯示。賽事官方人員有權因任何理由禁止特定名稱。
603.6.	2v2競賽可以是預組賽或限制賽。在2v2現開賽中,隊伍會共享8包卡包。
603.7.	在比賽中,隊友會按照登記的AB順序依次就座。《符文戰場》對戰準備流程可在核心規則找到,2v2賽有以下例外:
603.7.a.	回合順序如下:
603.7.a.1.	第一隊的A選手。
603.7.a.2.	第二隊的A選手。
603.7.a.3.	第一隊的B選手。
603.7.a.4.	第二隊的B選手。
603.7.a.5.	返回開頭的順序。
603.7.b.	以隨機方式決定哪一隊選擇先手選手。
603.7.c.	核心規則流程進行到相應步驟時,獲得決定權的隊伍可以選擇在a.1-4回合順序的哪個位置開始對戰。
603.7.c.1.	第一局對戰後,上一局對戰的落敗隊伍可以選擇先手選手。如上一局對戰平手,則維持上一局對戰的回合順序。
604.	賽事與輪次時間限制
604.1.	建議在競技賽事的瑞士制階段,每輪比賽給予選手60分鐘。
604.2.	強烈建議單淘汰賽回合不設時間限制,選手可以進行對戰到自然結束為止。如單淘汰賽需要計時,請見第408.4節的替代結算流程。
604.2.a.	選手仍然需要以合理的速度比賽。推延時間懲處的詳細資訊,請見第703.2節。

700.	懲處與罰則
701.	一般
701.1.	理念
701.1.a.	錯誤指的是無意造成的行為。如裁判認為選手刻意做出某一行為，則可以判定為作弊。作弊的詳細資訊，請見第704.8節。
701.1.a.1.	試圖濫用錯誤補救措施取得優勢屬於作弊行為。
701.1.b.	裁判是中立的仲裁者，負責執行政策和規則。
701.1.c.	裁判不應阻止錯誤發生，應等錯誤發生才處理。
701.1.d.	裁判不應介入對戰，除非出現以下情況：
701.1.d.1.	裁判認為出現違規行為。
701.1.d.2.	有選手請求協助。
701.1.d.3.	裁判觀察到與違反運動家精神的行為有關的情況。
701.1.e.	裁判應展現公平競賽、運動家精神和圓滑溝通的行為。
701.1.f.	判斷是否發生失誤時，裁判不應考慮選手的過往紀錄或技術水平。
701.1.g.	調查時，裁判可以考慮選手的過往紀錄或技術水平。
701.1.h.	懲處的目的，是讓選手了解自己的錯誤，並鼓勵選手未來不要再犯。
701.1.i.	懲處的另一目的，是防止其他選手犯下類似錯誤。
701.1.j.	懲處會記錄下來，以協助裁判了解行為背後的意圖。
701.1.k.	只有主審裁判才可以在上述指引以外的情況施予懲處。如有需要，主審裁判可以決定是否加重懲處，或調查是否有作弊行為。作弊的詳細資訊，請見第704.8節。
701.1.l.	裁判也是人，也會犯錯。
701.1.m.	如裁判意識到自己出錯，應承認錯誤並盡可能補救。
701.1.n.	如賽事官方人員出錯，導致選手遭到懲處，主審裁判可以減輕懲處。
701.1.o.	如選手根據賽事官方人員錯誤提供的資訊執行行動，即使沒有發生其他錯誤，主審裁判仍然可以進行補救。
701.2.	懲處定義
701.2.a.	警告：表示發生錯誤發生，並記錄該錯誤。
701.2.a.1.	如做出裁決和補救措施總時超過1分鐘，則應延長時間。
701.2.b.	對戰判敗：對戰判敗視為出錯的選手及其隊友放棄該局對戰。如施予懲處後仍然未分出勝負，則剩餘的選手繼續對戰。

701.2.b.1.	如對戰正在進行，則對戰判敗會立即生效；如對戰未在進行，則會在該選手在本賽事中的下一局對戰生效。
701.2.b.2.	如選手同時被判敗多次，則視為只被判敗一次。
701.2.b.3.	如比賽中的所有選手同時被判敗，則對戰視為平手。所有對戰判敗都會記錄下來，但不影響比賽分數。
701.2.c.	比賽判敗：如整場比賽因錯誤受到影響時，則會施予嚴重懲處。
701.2.c.1.	比賽判敗適用於當前比賽，如選手的上一場比賽已結束，則會適用於該選手在本賽事中的下一場比賽。
701.2.d.	取消資格：因損害賽事公平性或做出嚴重不當行為而施予的懲處。
701.2.d.1.	選手被取消資格後，視為輸掉當前比賽，並從賽事淘汰。
701.2.d.2.	如選手已收到賽事實體獎項，則獎項歸其所有，但被取消資格後，該選手再也不能獲得其賽事名次有資格獲得的其他獎項。
701.2.d.3.	選手被取消資格時，會從賽事和排名中移除。
701.2.d.4.	任何賽事的參與者都可以被取消資格，不僅限於選手。被取消資格可能會被禁止進入賽事場地，主審裁判擁有最終決定權。
701.2.d.5.	如主審裁判認為賽事公平性受到影響，即使沒有確鑿證據，也可以施予此懲處。
701.3.	懲處執行
701.3.a.	施予高於對戰判敗(b-d)的懲處時，應向主審裁判報告。
701.3.b.	裁判應說明錯誤內容、補救措施，以及相關選手受到的懲處。
701.3.c.	部分違規行為包含超過基礎懲處範圍的補救措施，以保護賽事官方人員免受偏袒指控。
701.3.d.	如單一錯誤導致多項相關懲處，則裁判應只施予最嚴重的懲處。
701.4.	洗牌
701.4.a.	部分補救措施需要對牌堆的隨機部分洗牌。
701.4.b.	許多卡牌會將其他卡牌回收牌堆底部。裁判應利用對戰狀態和選手提供的資訊，盡可能判斷牌堆有哪些一位或多位選手已知的部分，並在洗牌前將其放到一旁。
701.4.c.	洗牌後，放到一旁的卡牌都應放回牌堆中的正確位置。
701.4.d.	這類由裁判進行的洗牌，在遊戲規則上不視為洗牌。
701.5.	回溯
701.5.a.	在極端情況下，部分補救措施會回溯對戰狀態，前提回溯後會改善當前對戰狀態。
701.5.b.	部分回溯流程很簡單，只需回溯上一個已完成的行動，或目前在進行的行動。
701.5.b.1.	簡單的回溯流程，如回溯對戰中上一個行動，可以由任何裁判進行。

701.5.b.2.	回溯選手的行動時，應回溯到行動開始前的時點，如在打出的卡牌放上陣列之前。接著，選手可以選擇不執行行動，或是在採取行動時做出不同的決定。
701.5.c.	比較複雜的回溯流程，只有主審裁判或指定申訴裁判（在高等級賽事中）可批准以此方式回溯。
701.5.d.	回溯流程：
701.5.d.1.	自錯誤發生以來的每個行動都會回溯，從最後的行動開始。
701.5.d.2.	每個行動都必須按照正確順序回溯。
701.5.d.3.	如回溯涉及卡牌正面為非公開資訊的卡牌（如抽到的卡牌），則會從可能的卡牌中隨機選擇一張替代。
701.5.d.4.	如選手獲知牌堆中某張卡牌的正面，但沒有抽到或召喚該卡牌，則應將其洗回牌堆的隨機部分。
701.6.	調查
701.6.a.	施予任何導致選手取消資格的懲處後，都會自動對該選手展開調查，並檢視其行為習慣是否可能影響未來參賽資格。
701.6.b.	如懷疑出現作弊行為，則在施予懲處後，裁判可以決定是否展開調查。作弊的詳細資訊，請見第704.8節。
701.6.c.	調查結果可能會導致該選手禁止參加《符文戰場》賽事。
701.6.d.	遭停賽的選手不得參加《符文戰場》賽事。如發現遭停賽的選手報名參賽，主辦單位有權隨時取消其資格。
702.	行動錯誤
702.1.	總覽
702.1.a.	行動錯誤指的是因不正確或不嚴謹遵守核心規則所造成的錯誤。
702.1.b.	如選手重複做出行動錯誤，懲處可能會從[警告]升級到[對戰判敗]。
702.1.b.1.	除了702.17以外，如某一選手因在同一賽事中做出同類行動錯誤，而遭到[警告]3次以上，則懲處會升級為[對戰判敗]。
702.1.b.2.	在競賽等級賽事中，如某一選手因在同一賽事中做出同類行動錯誤，而遭到[警告]6次以上，則懲處會升級為[對戰判敗]。
702.1.b.3.	在職業等級賽事中，如某一選手因在同一賽事中做出同類行動錯誤，而遭到[警告]5次以上，則懲處會升級為[對戰判敗]。
702.1.b.4.	只要主審裁判認為有必要，即使選手未達到升級懲處的門檻，也可以展開作弊調查。作弊的詳細資訊，請見第704.8節。
702.1.c.	在低等級賽事中，懲處通常比較輕微，即使選手因錯誤獲得資訊優勢，也可以回溯。
702.1.c.1.	在低等級賽事中，如懲處需要出錯選手的對手做出選擇，且無法透過回溯避免，則由裁判隨機決定。
702.2.	錯過觸發效果[無懲處]：觸發式技能的負責選手，在觸發效果首次對對戰產生可觀察影響前，未意識到有觸發效果。

702.2.a.	觸發式技能的詳細資訊，請見第506節。
702.2.b.	首次錯過觸發式技能的時點後，任何與觸發效果相關的錯誤，都會改為視為一般錯誤。一般錯誤的詳細資訊，請見第702.15節。
702.2.c.	選手不得試圖以行動或其他方式(包括原本可接受的簡化流程)過早推進對戰流程，讓作為負責選手的對手錯過觸發式技能。
702.2.d.	之後錯過的觸發式技能視為已觸發。會計算或限制該技能可觸發次數的效果，會將錯過的次數也計算在內。
702.2.e.	如負責選手錯過強制觸發效果，且錯過該觸發效果會對其有利，則懲處會改為[警告]。
702.2.f.	補救措施：
702.2.f.1.	如上一回合錯過觸發效果，則可以指示選手繼續對戰。
702.2.f.2.	否則，錯過觸發效果的選手的下一位對手可以選擇立即結算該觸發效果，或直接視為錯過。
702.3.	忘記計分[無懲處]：選手本應因征服或佔領戰場獲得一分，但卻沒有記錄下來。
702.3.a.	不適用於如「誘人」阿璃等卡牌觸發效果所獲得的分數。
702.3.b.	補救措施：
702.3.b.1.	如能確定正確分數，且距離錯誤發生未超過一個完整回合週期，則將該選手的正確分數計入至總分。
702.3.b.2.	否則，指示選手繼續對戰。
702.4.	忘記抽牌[無懲處]：抽牌階段或卡牌指示選手抽一張牌，但選手沒有照做。
702.4.a.	補救措施：
702.4.a.1.	如能確定是忘記哪幾次抽牌，且距離錯誤發生未超過一個完整回合週期，則選手可以補抽卡牌。
702.4.a.2.	否則，指示選手繼續對戰。
702.4.b.	如忘記抽牌對出錯選手有利(如：選手的牌堆即將耗盡)，則懲處改為[警告]。
702.5.	額外看牌[警告]：選手執行允許其查看牌堆卡牌的行動，但查看的卡牌多於行動允許的數量。
702.5.a.	從祕密資訊來源(例如牌堆)查看的卡牌，在查看後會納入非公開資訊。
702.5.b.	額外查看的卡牌一旦從原本的位置接觸到新的非公開或祕密卡牌群組，便成為該群組的一部分。如果額外的卡牌未接觸到新的卡牌群組，便構成查看祕密資訊錯誤。查看祕密資訊錯誤的詳細資訊，請見第702.10節。
702.5.b.1.	例如選手打出「卡牌騙術」，並將第四張牌加入自己正在查看的非公開卡牌群組，便構成查看額外卡牌。如果該選手正確查看了最上方三張牌，但卻把主牌堆最上方的卡牌翻開，而未將其加入非公開卡牌群組，便構成查看祕密資訊。
702.5.c.	補救措施：

702.5.c.1.	如果在出錯選手查看額外卡牌時發現錯誤，則按回合順序由該選手的下一位對手查看該非公開區域，並選擇適當數量的額外卡牌，將其隨機洗回對應牌堆。
702.5.c.1.a.	如果其中一張或多張卡牌已經被加入新的卡牌群組，則按回合順序由該選手的下一位對手查看該卡牌群組，並選擇適當數量的卡牌放回原本查看的卡牌群組。然後執行702.5.c.1。
702.5.c.2.	如果在稍後的遊戲階段才發現錯誤，請指示選手繼續遊戲。
702.6.	召喚過多符文【警告】：選手在限定行動中召喚的符文數量，超出核心規則所規定的數量。
702.6.a.	此類錯誤通常公開可見，所有選手都應留意對戰狀態。
702.6.b.	補救措施：
702.6.b.1.	如多出的符文已用來支付行動費用，可以嘗試回溯。如無法回溯，則應視為「一般錯誤」處理。一般錯誤的詳細資訊，請見第702.15節。
702.6.b.2.	如能辨識多出的符文，且距離錯誤發生未超過一個完整回合週期，則可以將多出的符文洗回符文牌堆。
702.6.b.2.a.	如無法辨識多出的符文，則改為洗回隨機符文。
702.6.b.3.	否則，指示選手繼續對戰。
702.7.	召喚過少符文【無懲處】：選手在限定行動中召喚的符文數量，少於核心規則所規定的數量。
702.7.a.	此類錯誤通常公開可見，所有選手都應留意對戰狀態。
702.7.b.	補救措施：
702.7.b.1.	如距離錯誤發生未超過一個完整回合週期，允許選手召喚正確數量的符文。
702.7.b.2.	否則，指示選手繼續對戰。
702.7.c.	如忘記召喚符文對出錯選手有利，則懲處改為【警告】。
702.8.	超額支付費用【無懲處】：選手支付的費用超過所需符能或能量費用。
702.8.a.	此類錯誤通常公開可見，所有選手都應留意對戰狀態。
702.8.b.	補救措施：
702.8.b.1.	如超額支付費用，且目前仍處於同一回合，則視為超額支付的選手有額外資源暫存在其資源池中。
702.8.b.1.a.	如超額支付費用對出錯選手有利，則懲處改為【警告】。
702.8.b.1.b.	如超額支付費用造成原本不會發生的結果，則應視為「一般錯誤」處理。一般錯誤的詳細資訊，請見第702.15節。
702.9.	支付費用有誤【警告】：選手支付的費用未達要求條件，或使用了錯誤的條件。費用的詳細說明，請見核心規則第 201 節：花費。
702.9.a.	此類錯誤通常公開可見，所有選手都應留意對戰狀態。
702.9.b.	補救措施：

702.9.b.1.	如果可以，簡單回溯到該卡牌或技能進入陣列之前的時間點。
702.9.b.2.	如無法進行簡單回溯，可以嘗試修正支付的費用。
702.9.b.2.a.	如支付費用時回收了錯誤的符文，可以嘗試回溯。
702.9.b.3.	如無法回溯，指示選手繼續對戰。
702.10.	查看祕密資訊【警告】：選手查看不開放任何選手查看的資訊。各資訊層級的詳細說明，請見核心規則第128節：保密。
702.10.a.	選手不應因對手犯下的錯誤到懲罰，被迫採取補救措施。範例：如果對手誤掀自己牌堆頂端的卡牌，你不會因為看到該張卡牌而受罰。
702.10.b.	補救措施：
702.10.b.1.	如果可以，將已知祕密資訊的相關卡牌放回隨機排列的原始來源，並重新洗牌，藉此消除資訊優勢。
702.10.b.2.	如無法做到，則將資訊揭示給所有選手，以消除資訊優勢，並指示選手繼續對戰。
702.11.	查看對手非公開資訊【警告】：選手不小心看到對手的非公開資訊。各資訊層級的詳細說明，請見核心規則第128節：保密。
702.11.a.	選手不應因對手犯下的錯誤到懲罰，被迫採取補救措施。範例：如果對手不小心將手牌掉在桌上，你不會因為看到該張卡牌而受罰。
702.11.b.	補救措施：
702.11.b.1.	擁有非公開資訊的對手，可以決定是否要將已知非公開資訊的相關卡牌放回隨機排列的原始來源，並重新洗牌。
702.11.b.2.	如對手決定不這麼做，則指示選手繼續對戰。
702.12.	額外抽牌【警告】：選手在限定行動中抽取的卡牌數量，超出核心規則所規定的數量，或是選手在核心規則規定的場合以外抽牌。
702.12.a.	抽取額外卡牌也等於額外看牌，但只會記錄為額外抽牌錯誤。
702.12.b.	補救措施：
702.12.b.1.	如在多抽的卡牌加入非公開牌堆前發現錯誤，則應將其確實洗回主牌堆，以消除資訊優勢。
702.12.b.2.	如選手在開戰流程中抽取初始手牌時，未進行起手換牌便發現錯誤，則應將額外卡牌確實洗回主牌堆，以消除資訊優勢。
702.12.b.3.	如在抽取的卡牌加入非公開卡牌後發現錯誤，且仍然在同一回合週期內，則回合順序下出錯選手的下一位對手可以查看該選手的手牌，並選出相應數量的卡牌，確實洗回主牌堆。
702.12.b.4.	如在對戰後期發現有選手手牌超出應有數量，則應在此時執行補救措施。
702.13.	覆蓋卡牌錯誤【警告】：選手以不符合核心規則的方式，將卡牌放入待命區。
702.13.a.	範例：覆蓋一張沒有[待命]關鍵字的卡牌。

702.13.b.	補救措施：
702.13.b.1.	如出錯的選手立即發現錯誤，且在進行任何其他行動前發現，則可以將該卡牌放回原本的區域，然後繼續對戰。
702.13.b.2.	如在進行其他行動後，但在任何卡牌加入該違規卡牌來自的區域之前（如抽取新卡牌）發現錯誤，則可以將違規卡牌放回該區域，並用該區域中一張隨機且符合待命區的卡牌替代，然後繼續對戰。
702.13.b.2.a.	如沒有可用的合規替代方案，則此懲處升級為[對戰判敗]。
702.13.b.2.b.	如在卡牌加入違規卡牌來自的區域之後才發現錯誤，則此懲處升級為[對戰判敗]。
702.14.	換牌流程錯誤[警告]：選手錯誤執行起手換牌流程。
702.14.a.	補救措施：
702.14.a.1.	如有選手在起手換牌階段回收並替換超過2張卡牌，則回合順序下出錯選手的下一位對手可以查看該選手的手牌，從中選擇卡牌讓該選手回收及替換，唯數量不得超過原本多換的卡牌數。
702.14.a.1.a.	範例：如有選手不小心換了3張卡牌，下一位對手可以查看該選手的手牌，並選擇最多1張卡牌讓該選手回收及替換。
702.14.a.2.	如在對戰開始後才發現錯誤，則指示選手繼續對戰。
702.15.	喚醒階段忘記活化[無懲處]：在喚醒階段中，選手忘記活化一或多個遊戲物件。
702.15.a.	補救措施：
702.15.a.1.	如仍然處於忘記活化的選手的回合，則活化所有本應活化的遊戲物件。如以此方式活化的遊戲物件會將觸發效果放上陣列，則改為不放上陣列。
702.15.a.2.	如已過了忘記活化的選手的回合，則所有遊戲物件維持現狀，並繼續對戰。
702.15.b.	如忘記活化對出錯選手有利，則懲處改為[警告]。
702.16.	一般錯誤[警告]：任何其他違反《符文戰場》規則的行為。
702.16.a.	其他行動錯誤的總稱。
702.16.b.	此類錯誤通常公開可見，所有選手都應留意對戰狀態。
702.16.c.	補救措施：
702.16.c.1.	如果可以，嘗試回溯。
702.16.c.2.	否則，指示選手繼續對戰。
702.17.	未維持對戰狀態[警告]：其他對手沒有維持正確的對戰狀態（如漏算據守和征服得分），而選手卻未能指出。
702.17.a.	這類錯誤通常出現在對手犯下行動錯誤，選手卻沒有立刻呼叫裁判的情況。
702.17.b.	與其他行動錯誤不同，這類錯誤主要用於記錄，除非主審裁判特別指示，否則懲處不會升級。

703.	賽事錯誤
703.1.	總覽
703.1.a.	賽事錯誤是指賽事對戰內外發生的行為違反賽事流程規範。
703.1.b.	如選手重複犯下賽事錯誤，懲處可能會從[警告]升級到[對戰判敗]。
703.1.b.1.	如一名選手因在同一賽事犯下同類賽事錯誤，而遭到[警告]3次以上，則懲處會升級為[對戰判敗]。
703.1.b.2.	在競賽等級賽事中，如一名選手因在同一賽事犯下同類賽事錯誤，而遭到[警告]6次以上，則懲處會升級為[對戰判敗]。
703.1.b.3.	在職業等級賽事中，如一名選手因在同一賽事犯下同類賽事錯誤，而遭到[警告]5次以上，則懲處會升級為[對戰判敗]。
703.1.b.4.	只要主審裁判認為有必要，即使選手未達到升級懲處的門檻，也可以展開作弊調查。作弊的詳細資訊，請見第704.8節。
703.1.c.	在低等級賽事中，懲處通常比較輕微，即使選手因錯誤獲得資訊優勢，也可以回溯。
703.1.c.1.	如懲處需要出錯選手的對手做出選擇，且無法透過回溯避免，則可以隨機決定，或由裁判決定。
703.2.	拖延時間[警告]: 選手以不合理的緩慢速度執行開戰流程或進行對戰。
703.2.a.	選手必須以合理的速度進行自己的回合（由裁判根據當下對戰狀態判定是否合理），並遵守賽事規定的時間限制。
703.2.b.	選手可以要求裁判監督對戰中是否有拖延時間的行為。
703.2.c.	刻意拖延時間取得優勢的行為，視為作弊。作弊的詳細資訊，請見第704.8節。
703.3.	牌組清單錯誤[對戰判敗]: 選手登記的牌組清單包含不合規的元素。
703.3.a.	範例:
703.3.a.1.	牌組卡牌數過多或過少。牌組卡牌數的詳細資訊，請見第402節。
703.3.a.2.	卡牌不符合賽制規定。
703.3.a.3.	同一張主牌堆卡牌在主牌堆和備牌中合計超過3張。
703.3.a.4.	卡牌與所登記傳奇的流派不符。
703.3.a.5.	指定英雄與傳奇的類別不符。
703.3.a.6.	選手的牌組包含不在登記牌組清單上的卡牌。
703.3.b.	補救措施:
703.3.b.1.	如選手登記的牌組清單不合規，選手必須盡量以最少的改動，將牌組清單修正至合規狀態，並確保實際牌組與新登記的牌組一致。
703.3.b.2.	如選手展示的牌組合規，但與登記的牌組清單不符，則必須配合展示的牌組修改登記牌組清單。

703.3.b.3.	如無法及時取得修正牌組清單所需的卡牌，主審裁判可酌情發放替代牌。
703.4.	牌組展示錯誤 [警告] ：選手在遊戲過程中或向對手展示牌組時，牌組內容不合規。
703.4.a.	範例：
703.4.a.1.	選手提交已在本場比賽使用過的戰場。
703.4.a.2.	選手忘記在比賽的第一局將牌組恢復至更換備牌前的狀態。
703.4.a.3.	選手忘記將指定英雄從主牌堆取出並放到指定英雄區。
703.4.a.4.	選手牌組的卡牌數不正確。牌組卡牌數的詳細資訊，請見第402節。（範例：選手放錯卡牌、選手忘記在對局間將被放逐的卡牌洗回牌組、選手的牌組因為上一局對戰的附身等效果而增加或減少了一張卡牌。）
703.4.a.5.	選手在牌盒裡除了自己的牌組外，還放了未登錄於牌組清單的卡牌。以活動贈品名義分送的贈卡、衍生物，以及因損壞而以官方代牌替換的卡牌，皆允許如此存放，不會導致此錯誤。
703.4.a.5.a.	在職業等級賽事中，若以此方式將額外卡牌存放於牌盒內，將升級為 [對戰判敗] 。
703.4.b.	補救措施：
703.4.b.1.	如在抽取初始手牌前，有任何選手發現錯誤，應盡可能將牌組恢復至正確狀態，並指示選手繼續對戰。
703.4.b.2.	如在抽取初始手牌後，由出錯選手發現錯誤，而且該錯誤能輕易修正，則將牌組恢復至正確狀態，並指示選手繼續對戰。例如：
703.4.b.2.a.	在比賽的第一局中，一名選手發現自己忘記將牌組恢復到更換備牌前的狀態。
703.4.b.2.a.1.	裁判可以將卡牌放回主牌堆和備牌，將牌組恢復到正確狀態。
703.4.b.2.a.1.a.	如備牌出現在選手的手牌中，可以用誤放至備牌的主牌堆卡牌替換這些卡牌。
703.4.b.2.a.2.	完成流程後，對主牌堆的隨機部分洗牌。
703.4.b.3.	如在抽取初始手牌後，由出錯選手以外的選手發現錯誤，則懲處會升級為 [對戰判敗] 。
703.4.b.3.a.	在休閒或競賽等級賽事中，如選手在對戰準備時忘記將指定英雄從主牌堆移到指定英雄區，則不論是誰發現錯誤，或在對戰中的哪個階段發現，裁判都可以將懲處降級為 [警告] ，並恢復對戰狀態（如果可以）。
703.4.b.3.b.	選手可以要求裁判檢查對手的牌組是否合規。（範例：選手認為對手在第一局對戰使用備牌）
703.4.b.4.	如無法將牌組恢復到正確狀態，則懲處會升級為 [對戰判敗] 。
703.4.b.4.a.	適用指定英雄未就位之補救措施的情況，如錯誤發生在抽取初始手牌後的任何時點，且主牌堆中沒有指定英雄卡牌可移到指定英雄區以恢復對戰狀態，則懲處得降級為 [警告] 。接著，可以在出錯選手的指定英雄區沒有英雄的情況下繼續進行對戰。

703.4.b.4.b.	範例：一名選手登記的牌組清單中總共有兩張旅行商人，一張在主牌堆，另一張屬於備牌。比賽第一局，一名選手抽到並打出一張旅行商人。之後的回合，該選手抽到第二張旅行商人，才發現自己忘記把卡牌放回備牌。於此時間點，已無法將牌組恢復到正確狀態。
703.4.b.5.	如無法及時取得修正牌組所需的卡牌，主審裁判可酌情發放替代牌。
703.5.	溝通違規【警告】：在對戰過程中，選手未能有效與對手溝通。
703.5.a.	這類錯誤包含所有非刻意違反第500節列出之溝通政策的行為。
703.5.b.	補救措施：
703.5.b.1.	如傳達了錯誤的資訊，則應提供正確資訊。
703.5.b.2.	如已根據溝通錯誤做出決定，應盡可能回溯。
703.6.	帶記號的卡牌【警告】：選手的卡牌即使不看正面也能辨識。
703.6.a.	包括但不限於刮痕、變色或彎折。
703.6.b.	如選手的卡牌有卡套，則應在放入卡套的狀態下檢查是否帶記號。
703.6.c.	主審裁判有權判定選手牌組中的卡牌是否帶記號。
703.6.d.	補救措施
703.6.d.1.	裁判可能會要求選手立即移除目前的牌套，或更換牌組中任何現有的牌套或卡牌，或是在下一輪開始前完成更換。
703.6.d.2.	如無法及時取得修正牌組所需的卡牌，主審裁判可酌情發放替代牌。
703.7.	未充分洗牌至隨機狀態【警告】：選手未能在有需要時充分洗牌。
703.7.a.	如選手認為對手在展示主牌堆或符文牌堆前沒有充分洗牌，可以呼叫裁判來處理。
703.7.b.	分堆洗牌法無法充分地將牌堆打散至隨機狀態，只應用於計算卡牌數量。
703.7.c.	補救措施：
703.7.c.1.	裁判可以指示選手重新洗牌。
703.7.c.2.	裁判可以代選手洗牌。
703.8.	比賽遲到：選手在回合計時開始後才抵達指定比賽地點。
703.8.a.	如選手在輪次開始後2分鐘內抵達，則懲處為【警告】，且會延長時間。
703.8.b.	如選手在輪次開始後10分鐘內抵達，則懲處為【警告】，且會延長時間。在高等級賽事中，懲處會升級為【對戰判敗】。
703.8.c.	如選手在輪次開始後10分鐘後抵達，則懲處為【比賽判敗】，且會延長時間。
703.8.d.	選手如未出席比賽，則懲處為【比賽判敗】，且會從賽事淘汰，除非在下一場比賽開始前向裁判報到。

703.8.e.	輪次倒數開始前或對戰外時，選手可以要求裁判延長最多10分鐘以取代懲處，裁判擁有最終決定權。(範例：選手要求上洗手間)
703.9.	外部協助：選手從比賽外人士取得建議或戰術協助。
703.9.a.	如收到建議的選手主動拒絕建議並呼叫裁判，則懲處會是[警告]。否則，懲處會是[比賽判敗]。如主審裁判判定建議出於惡意，則不會施予懲處。
703.9.b.	如選手主動請求建議，則視為作弊。作弊的詳細資訊，請見第704.8節。
703.9.c.	如果提供外部協助的觀戰者同時也是該賽事的選手，則該協助者也將面臨這項懲處。
703.9.d.	如觀戰者惡意或明知故犯地提供建議，則可能會被禁止進入賽事場地。
703.9.e.	在2v2或其他團隊賽制中，接受隊友的戰術建議不視為外部協助。
703.9.f.	裁判可以決定選手是否可以得到實體操作方面的協助，包括洗牌或移動卡牌等行動。此類協助不視為外部協助。
703.10.	以不當方式決定勝負[比賽判敗]：《符文戰場》的對戰和比賽必須根據賽制，透過遊玩《符文戰場》決定勝負。
703.10.a.	不得使用其他方法(包括但不限於擲硬幣、骰子或進行其他對戰)決定勝負。
703.10.b.	即使已使用正確的登記牌組清單，亦不得採用賽事指定賽制之外的《符文戰場》賽制進行對戰決定勝負。
703.10.c.	提出或接受這類提議，均視為以不當方式決定勝負。
704.	違反運動家精神之行為
704.1.	總覽
704.1.a.	《符文戰場》不容忍任何違反運動家精神的行為。賽事參與者和觀戰者都必須以禮待人。
704.1.b.	如一名選手因在同一賽事犯下同類違反運動家精神的行為，而遭到[警告]2次以上，則懲處會升級為[對戰判敗]，且主審裁判可決定是否進一步升級。
704.1.c.	本節列出的違規行為與懲處為大方向的指引。列出的違規行為僅為舉例，並非完整內容。所有裁判都有權向主審裁判上報違反運動家精神的行為，且主審裁判可針對這類行為逕行選定合適的懲處，最嚴重得[取消資格]。
704.2.	違反運動家精神之行為(輕微)[警告]：
704.2.a.	範例包括但不限於：
704.2.a.1.	不尊重參與者或觀戰者
704.2.a.2.	霸凌
704.2.a.3.	不良衛生習慣
704.2.a.4.	具冒犯性的遊戲物品
704.3.	違反運動家精神之行為(嚴重)[取消資格]：
704.3.a.	範例包括但不限於：

704.3.a.1.	使用種族歧視言語
704.3.a.2.	實際或威脅施加肢體暴力
704.3.a.3.	展現暴力傾向
704.3.a.4.	故意錯誤稱呼賽事參與者的性別
704.3.b.	違規者一般會遭驅逐出場，實際懲處由賽事官方人員酌情裁定。
704.4.	鑽漏洞【警告】 ：刻意以嚴謹遵守機制為理由取得優勢，違反規則原本的精神。
704.4.a.	範例包括但不限於：
704.4.a.1.	要求選手在決定是否要回應之前，先說明在結算時才會做出的選擇。
704.4.a.2.	迅速採取行動，防止對手有時間取得優先權。
704.4.a.3.	承諾讓賽以換取更多資訊，然後做出不同的決定。
704.4.a.4.	在對戰中試圖利用有規則勘誤的卡牌誤導對手。
704.4.a.5.	誘導對手犯規。
704.4.a.6.	刻意分散對手注意力，使其錯過優先時機。
704.4.a.7.	以混亂的方式展現對戰狀態，藉此掩蓋策略或資訊。
704.5.	賄賂【比賽判敗】 ：賽事參與者和觀戰者不得賄賂選手或賽事官方人員。
704.5.a.	不得提供遊戲之外的獎勵或好處以影響賽果。
704.5.a.1.	提出或接受這類提議，均視為賄賂。
704.5.a.2.	賄賂適用於對戰中的行為，不僅限於最終結果。
704.5.a.3.	除非接受或考慮接受賄賂，否則收到賄賂提議不構成賄賂，但收到提議的選手必須通知裁判。
704.5.b.	分享當前賽事未頒發的獎品不構成賄賂。選手可以在比賽前或比賽中擬定這類協議，前提是分享獎品不會影響對戰或比賽的結果，任何對戰中的行動，或導致選手退出賽事。
704.5.c.	在單淘汰賽中，如賽事僅提供獎金、商店點數和（或）未開封商品等獎品，且經賽事主辦單位同意，即使選手協議平分後續賽事的獎品，也不構成賄賂。這類安排必須經過所有仍在賽事中的選手同意。
704.5.c.1.	選手可以選擇於此間點退出賽事，或繼續對戰。如這是大型直播賽事，則選手必須繼續對戰以決定最終排名。
704.5.d.	在單淘汰賽的最後一輪中，如經賽事主辦單位和雙方同意如何決定勝者和分配剩餘的獎品，則不構成賄賂。在這種情況下，其中一位選手必須同意退出賽事。之後，獎品將根據每位選手的最終排名發放。
704.6.	賭博【取消資格】 ：賽事參與者不得就賽事、比賽或對戰的任何部分（包括相關賽果）下注博弈。
704.7.	偷竊【取消資格】 ：竊取賽事參與者、觀戰者、廠商或主辦單位的所有物（不論既遂或未遂）。

704.8.	作弊 [取消資格] :在任何等級的賽事中,《符文戰場》都不容忍作弊行為。
704.8.a.	作弊行為包括但不限於為取得優勢,明知故犯或惡意執行任何會觸發第702節和第703節所列懲處的行動。
704.8.a.1.	這包括試圖製造行動錯誤,以利用補救措施取得優勢。
704.8.a.2.	如裁判懷疑選手明知故犯或惡意違規,主審裁判可以展開調查,以判斷是否存在作弊行為。
704.8.b.	對賽事官方人員說謊視為作弊。
704.8.c.	刻意不指出隊友的錯誤視為作弊。
704.8.d.	是否對作弊施予懲處,主審裁判擁有最終決定權。
705.	紀律守則
705.1.	總覽
705.1.a.	所有參加《符文戰場》頂級或資格賽賽事的選手,皆須遵守本紀律守則。
705.1.b.	選手如有下列行為,則表示其接受並同意遵守《符文戰場》賽事規則(包括本紀律守則):a) 簽署包含、連結至、引用或附有《符文戰場》賽事規則的合約或報名表;b) 在線上報名流程中點選「接受」選項,或以類似方式表示同意;c) 參加任何地區冠軍賽、地區資格賽、Showdown Series或任何同等賽事。
705.1.c.	選手亦接受並同意賽事主辦單位與Riot Games有權:
705.1.c.1.	監督《符文戰場》賽事規則、其他《符文戰場》賽事政策、Riot Games《服務條款》以及任何其他賽事專屬規則是否獲得遵循。
705.1.c.2.	調查(或指派代表調查)任何可能違反前列規範的行為,和(或)可能違反相關法律的行為。
705.1.c.3.	在適當情況下,對違反《符文戰場》賽事規則或前述其他規範的行為施以制裁,詳情如下所述。
705.1.d.	本紀律守則適用於全球所有舉辦《符文戰場》賽事的地方。若涉嫌違規之行為可能對《符文戰場》賽事造成負面影響,或該行為可能與Riot Games、Riot Games關係企業、Riot Games旗下遊戲或其他資產產生關聯,即使該行為完全發生在賽事外,亦可適用本守則;實際適用情形由Riot Games依個案判斷。
705.2.	違規調查與處罰
705.2.a.	檢舉:選手一旦發現違反《符文戰場》賽事規則的行為,必須立即向賽事主辦單位或賽事裁判提出檢舉。檢舉必須秉持誠實與誠信的原則。禁止提出明知不實、捏造或輕率誤導的指控,亦禁止惡意串通檢舉,或以其他方式濫用檢舉流程,違者可能受到制裁。
705.2.b.	合作義務:選手必須配合賽事主辦單位、Riot Games或其指定代表,接受任何與涉嫌違反《符文戰場》賽事規則相關的內部或外部調查。選手有責任在此類調查中據實陳述,並有義務不妨礙任何此類調查、誤導調查人員、隱匿證據或濫用調查程序。
705.2.c.	遵守決策:選手必須遵從賽事主辦單位或Riot Games認可的其他單位所發布之指示、指引、決定或裁決,包括任何處分措施或最終決定。

705.2.d.	處罰：賽事主辦單位和(或) Riot Games將依違規嚴重程度及過往處分紀錄裁量處分。單一違規行為可能會受到多項處罰。違反《符文戰場》賽事規則，可能會受到以下一或多項處罰：
705.2.d.1.	警告(私下或公開)
705.2.d.2.	獎品沒收及歸還(包含先前頒發的獎金與獎盃)
705.2.d.3.	進入會場的限制或禁令
705.2.d.4.	中止對戰、比賽或賽事(包括取消進行中賽事的資格和(或)禁止參加未來賽事)
705.2.d.5.	重新開始對戰或比賽
705.2.d.6.	喪失競技排名系統的分數或排名
705.2.d.7.	停賽、取消資格或禁止參加《符文戰場》賽事
705.2.d.8.	Riot遊戲帳號暫時或永久停權
705.2.e.	暫時處分：賽事主辦單位和(或) Riot Games得在調查結果出爐及根據案件事實作出最終裁定前，採取暫時或臨時性的處分措施。若有可信證據顯示有違反《符文戰場》賽事規則的行為，賽事主辦單位和(或) Riot Games可採取暫時處分，包括暫停相關人員的參賽資格。
705.2.f.	加重及減輕情節：可能採取的處分措施類型及程度，應視具體個別案件情節而定，同時考量違規行為的嚴重程度，以及加重或減輕情節。重複違規或同時發生多項違規，可能被視為加重情節，並可能招致更嚴重的處罰。
705.2.g.	故意。違反《符文戰場》賽事規則的行為，將面臨紀律處分，無論該行為是否為故意，或屬於玩笑、噱頭或某種形式之社群媒體表演。
705.2.h.	最終裁量權。賽事主辦單位和(或) Riot Games對於相應紀律處分(或多重紀律處分)的裁定，均為最終決定且具約束力。
705.2.i.	決策公開。賽事主辦單位和(或) Riot Games可自行決定是否公開決策，公開內容可能包括《符文戰場》賽事規則違規或涉嫌違規事件之裁決或其他處分衍生之特定事實、細節、處罰或其他資訊。
705.3.	行為規範
705.3.a.	一般義務：參與《符文戰場》賽事的選手，必須始終遵守最高標準的個人誠信與運動精神。選手在與其他競爭者、裁判、裁判、賽事方、媒體、贊助商、粉絲和其他人士的所有互動中，都必須抱持尊重的態度。選手必須以尊重的態度立即遵從官方人員(特別是裁判)的決定和指示，且不發起爭執。
705.3.b.	違反運動家精神之行為。選手不得從事任何第704節所列之違反運動家精神的行為。從事違反運動家精神的行為，也可能依本紀律守則受到處分。
705.3.c.	作弊。嚴禁作弊。亦嚴禁允許或協助他人作弊。
705.3.d.	未授權通訊。比賽期間，未經授權的教練指導及其他通訊可能會使選手獲得不公平的競爭優勢，故禁止此類行為。
705.3.e.	貶損或誹謗言論與仇恨行為。選手不得以言語、手勢、數位或實體物品，或其他方式傳遞、允許或助長具侮辱、煽動仇恨、破壞或傷害國家、個人或團體尊嚴的訊息或行為。此等行為包括基於種族、膚色、族裔、國籍或社會出身、性別、語言、宗教、政治或其他觀點、財務狀況、出生條件、性取向、健康狀況或病史，或任何其他特徵或身分，發表輕蔑、歧視或貶低性的言論。

705.3.f.	不雅或挑釁行為。選手不得以言語、手勢、數位或實體物品，或以其他方式傳遞、允許或助長猥褻、不雅、挑釁、仇恨、種族歧視、侮辱、威脅、辱罵、誹謗、中傷、詆毀，或其他冒犯性或令人反感的訊息或行為。
705.3.g.	騷擾。選手不得從事任何形式的騷擾行為。騷擾指的是罔顧他人意願且令人反感之貶低、羞辱或以其他方式施加恐嚇的行為。本規範同時禁止性騷擾，亦即任何形式之令人反感的性挑逗。跟蹤、涉及暴力威脅的行為（無論是實體或線上暴力），以及未經允許分享他人個資，均視為騷擾；任何煽動或鼓勵他人為惡的行為亦同。嚴禁所有形式的騷擾行為，即使該行為的嚴重程度或影響範圍，依照相關法律尚不足以構成違法活動亦同。
705.3.h.	霸凌與虐待。選手不得從事任何形式的霸凌或身心虐待行為。霸凌指的是會被客觀觀察者認定為具有敵意、冒犯性，且與正當競爭無關的惡意行為，尤其是對方被視為弱勢的情況。虐待指的是以殘忍或暴力（包括肢體衝突）的方式對待他人，尤其是反覆發生時。於行動時罔顧自身行為可能造成的負面影響，也是霸凌的一種，亦為本規範所禁止。
705.3.i.	可信威脅。選手不得威脅他人。威脅指的是表明對某人實施暴力行為的意圖，或因其曾為或未為某事而對其採取其他敵對行動的陳述，且該陳述可能使客觀觀察者相信其將會被實行。
705.3.j.	比賽造假與操控。選手不得進行賽事造假、操控或以任何方式影響比賽結果，也不得要求、鼓勵或指示他人操控比賽。「操控」指的是透過作為或不作為，直接或間接以非法或不正當的方式影響或改變比賽的過程、結果或任何其他方面（即「局部操控」），無論該行為之用意是否為取得金錢利益、競技優勢或達到其他目的。就本規範而言，操控還包括任何試圖操控的行為、任何造成操控假象的舉動和（或）任何可能合理引發對操控產生懷疑的行為，無論最終是否真的發生或成功進行操控。
705.3.k.	報復。選手不得對任何善意檢舉可能違反《符文戰場》賽事規則情事的人，或是在調查過程中提供真實資訊的人進行報復。無論原始檢舉的結果為何，報復行為（例如威脅、恐嚇、騷擾、雇傭行為或任何其他形式的報復）本身即構成違規。
705.3.l.	違反法律。選手參加《符文戰場》賽事期間，必須隨時遵守所有相關法律。任何正在接受調查或已遭正式起訴之違法活動或行為，無論是否已定罪，凡可能損害Riot Games、賽事主辦單位和（或）《符文戰場》賽事的名譽、對Riot Games、賽事主辦單位和（或）《符文戰場》賽事的權威、榮譽及品牌價值造成負面影響，或對《符文戰場》賽事的營運造成損害者，選手均不得從事（亦不得鼓勵或招攬他人從事）。
705.3.m.	違反Riot Games《服務條款》。選手必須遵守Riot Games《服務條款》，且除《服務條款》所列罰則外，也可能依據本紀律守則受到處罰。