

리프트바운드 대회 규정

최종 업데이트: 2026년 7월 16일

000.	제1원칙
001.	대회 규정은 <i>Riftbound</i> (리프트바운드) 대회에 참여하는 모든 선수가 즐겁고, 공평하며, 정당당당하고, 안전하며, 일관된 경험을 누릴 수 있도록 하기 위해 마련되었다. 이는 참석자와 심판이 서로 협력하여 공통된 기대와 이해를 가질 수 있도록 돕는 것을 목표로 한다.
100.	서문
101.	목적: 본 문서는 모든 <i>리프트바운드</i> 대회에서 준수해야 하는 규정, 참석자의 책임, 진행 절차를 정의함으로써 <i>리프트바운드</i> 대회의 체계와 구조를 마련하기 위하여 작성되었다.
102.	일관성: 모든 <i>리프트바운드</i> 대회는 주최자나 진행 장소와 관계없이 일관성 있게 운영되어야 하며, 이를 통해 각 선수에게 동일한 처우를 제공하고 대회의 개최지와 수준을 불문한 호환성을 보장해야 한다.
103.	책임:
103.1.	참석자: 모든 선수 및 대회 운영진은 규정에 명시된 내용과 그 작성 의도를 준수할 책임이 있다. 여기에는 모든 대회 참석자를 존중하는 것이 포함된다.
103.2.	관전자: 관전자에게는 별도의 책임과 의무가 있다. 관전자에 대한 자세한 설명은 제204.8조에서 확인할 수 있다.
103.3.	페널티: 본 문서에 명시된 대회의 체계와 구조를 위반하는 자에게는 대회 등급(OPL)에 따라 페널티가 부과된다. 대회 등급에 대한 자세한 설명은 제205조에서 확인할 수 있다.
104.	우선순위:
104.1.	핵심 규칙과의 충돌: 본 문서에 명시된 정보는 경우에 따라 <i>리프트바운드</i> 핵심 규칙과 모순되거나, 그에 포함되지 않은 내용을 다룰 수 있다. 이러한 경우에는 본 문서의 내용이 우선적으로 적용된다.
104.2.	공식 현지 언어 번역과의 충돌: 본 문서의 영문판이 다른 번역판보다 우선적으로 적용된다.
104.3.	대회별 부칙과의 충돌: 본 문서에 명시된 정보는 경우에 따라 개별 대회의 공식 부칙에 포함된 대체 또는 추가 규정이나 절차와 모순될 수 있다. 이러한 경우에는 해당 부칙의 내용이 우선적으로 적용된다.
105.	변경: 라이엇 게임즈 또는 <i>리프트바운드</i> 공식 협력사는 본 문서나 개별 대회의 부칙을 사전 공지 없이 언제든지 변경할 권리를 갖는다.
200.	용어의 정의
201.	대회 유형: <i>리프트바운드</i> 대회에는 3가지 유형이 있다.

201.1.	프리미어: 라이엇 게임즈 또는 공식 대회 주최자가 진행하며, 고유한 명칭과 특징을 갖는 대회를 의미한다.
201.2.	선발전: 보상으로 프리미어 출전권이나 그에 관련된 혜택을 지급하는 모든 대회를 의미한다. (프리미어 대회 또한 선발전일 수 있음)
201.3.	지역 대회: 프리미어나 선발전으로 분류되지 않는 모든 대회를 의미한다.
202.	대회 모드:
202.1.	대회 형식:
202.1.a.	현장 구성: 현장 구성이란 대회에서 플레이에 필요한 모든 물품을 제공하는 형식을 의미한다.
202.1.b.	사전 구성: 사전 구성이란 선수들이 사전에 본인이 준비한 덱으로 경쟁하는 형식을 의미한다.
202.1.c.	대회 형식에 대한 자세한 설명은 제600조에서 확인할 수 있다.
202.2.	라운드 구조:
202.2.a.	스위스: 라운드마다 해당 대회에서 아직 서로 상대하지 않은 선수 중, 가능하다면 현재 동일한 성적을 기록 중인 선수끼리 대진이 배정되는 대회 또는 그 진행 방식을 의미한다.
202.2.a.1.	순위별 대진: 스위스 방식 대회의 최종 라운드 대진이 해당 대회의 현재 순위표 순서 그대로 편성되는 경우를 의미한다. 예시: 1번 시드와 2번 시드, 3번 시드와 4번 시드 등
202.2.b.	플레이오프: 처음에는 선수의 순위에 따라 대진이 결정되고, 이후에는 패배하는 즉시 탈락하는 대회 또는 그 진행 방식을 의미한다.
202.3.	복수 형식: 일부 대회는 복수의 형식 및/또는 구조로 진행될 수 있다.
203.	플레이 단위:
203.1.	게임: 한 게임의 정의는 <i>리프트바운드</i> 핵심 규칙에 따른다.
203.2.	경기: 한 경기의 정의는 <i>리프트바운드</i> 핵심 규칙에 따른다.
204.	대회에서의 역할: 모든 대회 참석자는 다음 역할 중 최소 한 가지에 해당한다.
204.1.	운영 역할: 본 문서의 목적상 역할 3~6은 <i>대회 운영진</i> 으로 간주한다.
204.1.a.	복수 역할: 모든 인원은 동시에 복수의 운영 역할을 맡을 수 있다.
204.2.	심판 역할: 본 문서의 목적상 역할 4~5는 심판으로 간주한다.
204.2.a.	심판의 역할은 규정에 대한 판단을 내리고, 모든 선수를 위한 바람직하고 포용적인 환경을 조성하는 것이다.
204.3.	대회 주최자 (주최자): 주최자는 대회 운영에 관한 모든 업무를 책임지며, 여기에는 다음이 포함된다.
204.3.a.	대회를 라이엇 게임즈 또는 그 공식 협력사에 신고하여 승인 획득
204.3.b.	대회의 조건에 맞는 장소(대회장) 제공. 여기에는 예상되는 참석자의 수에 맞춰 충분한 공간과 시설을 준비할 책임이 포함된다.
204.3.c.	대회가 시작되기 전 홍보

204.3.d.	필요한 대회 운영진과 지원 인력 배치
204.3.e.	대회 운영에 필요한 모든 물품 제공
204.3.f.	대회 결과 보고
204.3.g.	이의 제기에 대비해 최소 3개월 동안 대회 기록(게임 및 경기별 기록) 보관. 이의 제기에 대한 자세한 설명은 제 413 조에서 확인할 수 있다.
204.4.	주심: 모든 승인된 대회에는 주심이 있어야 한다. 주심의 역할은 대회 규정에 대해 최종 판단을 내리는 것으로, 그 책임에는 다음이 포함된다.
204.4.a.	게임 규칙, 절차, 대회 규정을 준수하는지 확인
204.4.b.	모든 게임 규칙 또는 정책 위반 사항의 처리와 적절한 시정 조치
204.4.c.	현장 심판의 보고에 응답
204.4.d.	현장 심판에게 지시를 내리고 필요한 경우 역할 위임
204.4.e.	기록원 또는 현장 심판의 오류나 규정 위반에 대한 시정 조치 결정
204.4.f.	주심은 명시된 규정이 불확실하거나 부적절한 상황에서 최종 결정권을 갖는다.
204.5.	현장 심판: 현장 심판의 역할은 게임 규칙 및 대회 규정에 대한 답변이나 판단을 요청하는 선수와 관전자에게 응답하는 것으로, 그 책임에는 다음이 포함된다.
204.5.a.	게임 규칙, 카드 간의 상호 작용, 간접 정보에 대한 질문에 답변하고 공식 해설집의 설명 제공
204.5.a.1.	높은 OPL 의 경우, 심판은 선수가 아직 취하지 않은 게임 행동의 결과에 대한 직접적인 질문에 대해 답변하지 않을 수 있다. 이러한 상황에서, 선수는 규칙에 대한 질문을 해야 한다. 예시:
204.5.a.1.a.	부적절한 질문: "내 야만전사 트린다미어로 이 전장을 공격해 정복하면 승리 점수를 획득할 수 있습니까?"
204.5.a.1.b.	적절한 질문: "트린다미어 스킬과 같은 점수를 획득하는 스킬로 승리 점수를 낼 수 있습니까?"
204.5.a.1.c.	심판은 가능한 경우, 선수에게 질문을 적절한 방식으로 다시 표현하도록 요청할 수 있다.
204.5.b.	게임 규칙 및 대회 정책 위반이 제기된 경우 이에 대한 판단 제공
204.5.c.	가능한 경우 번역 지원
204.5.d.	선수가 규정을 완벽히 준수하며 플레이하도록 지원 (낮은 OPL 에서만 적용되며, 일반적으로 전략상의 조언을 제공하는 것은 포함되지 않는다.)
204.6.	기록원: 모든 승인된 대회에는 기록원이 있어야 한다. 기록원의 역할은 대회 운영에 있어서 게임 및 그 기록 관련 업무가 올바르게 이뤄지도록 하는 것으로, 그 책임에는 다음이 포함된다.
204.6.a.	대회의 각 라운드를 구성하고 그 진행에 필요한 필수 자료(예: 대진표) 준비
204.6.b.	대회의 마지막 라운드 전에 순위표 작성 (스위스 형식 한정)
204.6.c.	대회의 마지막 라운드 후에 순위표 작성 (스위스 형식 한정)

204.6.d.	주심과 함께 위의 a~c에 관련된 점수 기록 문제 해결
204.6.e.	대회 종료 후 모든 필수 자료가 포함된 보고서 작성
204.7.	선수
204.7.a.	선수란 대회 운영진을 제외한 모든 참가자를 의미한다.
204.7.b.	선수의 책임에는 다음이 포함된다.
204.7.b.1.	운영진 및 관전자를 비롯한 모든 대회 참석자를 존중
204.7.b.2.	게임 상태를 명확히 유지
204.7.b.3.	공지, 시간제한을 포함한 대회의 모든 절차 준수
204.7.b.4.	경기 중 게임 규칙 또는 대회 정책 위반이 발생하는 경우 이를 심판에게 보고
204.7.b.5.	기록원이 작성한 본인의 대회 기록에 오류가 있는 경우 이를 심판에게 보고
204.7.b.6.	경기의 결과를 대회 운영진에게 제시간에 보고
204.7.b.7.	참가 자격 규정 준수
204.7.b.8.	본 문서와 부칙의 내용 숙지
204.7.b.9.	대회 기간 동안 현장에 출석
204.7.c.	대회 운영진의 도움을 받는 경우에도 위 내용을 준수할 궁극적인 책임은 선수에게 있다.
204.7.d.	팀 대회에서 위 내용을 준수할 책임은 각 팀의 구성원 개인에게 있다.
204.7.d.1.	선수는 본인 팀 구성원의 경기 중 게임 규칙, 대회 정책 위반이 발생하는 경우 이를 심판에게 보고할 책임이 있다.
204.7.e.	위 책임을 위반하는 선수에게는 출전 정지, 참가 자격 박탈 등의 페널티가 부과될 수 있다.
204.8.	관전자
204.8.a.	관전자란 위의 역할 중 어느 것에도 해당하지 않는 대회 참석자를 의미한다.
204.8.b.	대회에 참가하였지만 현재 경기를 플레이하지 않는 선수 또한 관전자로 간주한다.
204.8.c.	관전자의 책임에는 다음이 포함된다.
204.8.c.1.	경기 및 대회장 내의 정숙이 필요한 구역에서 침묵
204.8.c.2.	캐주얼 및 경쟁 OPL에서는 관전자가 심판에게 잠재적 문제를 알리는 동안 선수에게 플레이를 일시 중지할 것을 요청할 수 있다.
204.8.c.3.	프로 OPL에서는 관전자가 심판에게 잠재적 문제를 알릴 수는 있지만, 선수에게 플레이를 일시 중지할 것을 요청할 수 없다.
204.8.d.	관전자의 다음과 같은 행위는 금지된다.
204.8.d.1.	선수에게 게임 규칙 또는 대회 정책 위반을 개인적으로 알려 주는 행위
204.8.d.2.	선수에게 전략상의 조언을 제공하는 행위

204.8.d.3.	프로 OPL 에서는 관전자가 심판에게 문제를 알리는 동안 선수에게 플레이를 일시 중지할 것을 요청할 수 없다.
204.8.e.	심판은 선수가 요청하는 경우 재량에 따라 특정 관전자의 관전을 금지할 수 있다.
204.8.e.1.	선수는 전략상의 이유로는 이를 요청할 수 없다.
204.8.e.2.	지역 대회 외의 대회에서는 관전자의 행동 및 품행에 추가 규정이 적용될 수 있다.
204.8.f.	대회 운영진은 특정 관전자에게 경기를 관전하지 않도록 지시할 수 있다.
205.	대회 등급(OPL): OPL이란 선수와 심판에게 기대되는 품행 수준을 쉽게 전달하기 위한 약어이다.
205.1.	OPL 의 목적은 게임 규칙, 대회 정책, 절차에서 벗어난 행위를 얼마나 엄격하게 처리하고, 어떠한 강도의 페널티를 부과할 것인지를 정의하는 것이다.
205.2.	캐주얼(낮음): 대부분의 대회는 캐주얼 OPL 로 진행되며, 엄격한 규정 집행이 아닌 친목 도모에 중점을 둔다.
205.2.a.	선수는 핵심 규칙에서 정의된 규정 대부분을 숙지해야 한다.
205.2.b.	선수는 핵심 규칙과 본 문서의 규정을 준수하며 게임을 플레이할 책임이 있지만, 다음의 지침이 적용된다.
205.2.b.1.	심판과 대회 운영진의 역할은 교육과 스포츠 정신 장려에 중점을 둔다.
205.2.b.2.	규정을 철저히 준수하는 플레이를 우선시할 필요는 없다.
205.2.c.	본 OPL 에서의 규정 위반에는 대개 약한 페널티가 부과되며, 이는 아래 제 700 조에 정리되어 있다.
205.3.	경쟁 (높음): 여기에 해당하는 대회는 프로 대회 출전권 또는 그에 관련된 혜택과 같은 큰 보상을 지급한다.
205.3.a.	선수는 핵심 규칙과 본 문서에서 정의된 규정을 숙지해야 한다.
205.3.b.	모든 참석자는 대회의 공정성을 유지해야 하지만, 일부 선수의 경우 규정을 완벽히 준수하며 게임을 플레이하는 것이 익숙하지 않을 수 있다는 점을 고려한다.
205.3.c.	본 OPL 에서의 규정 위반에는 대개 더 엄격한 페널티가 부과되며, 이는 아래 제 700 조에 정리되어 있다.
205.4.	프로(높음): 여기에 해당하는 대회는 높은 위상을 지니고 있으며 큰 보상을 지급한다.
205.4.a.	선수는 핵심 규칙과 본 문서에서 정의된 규정을 완전히 숙지해야 한다.
205.4.b.	모든 참석자는 대회의 공정성을 유지하며, 최고의 품행을 보이고, 규정을 완벽히 준수하며 게임을 플레이해야 한다.
205.4.c.	본 OPL 에서의 규정 위반에는 대개 가장 엄격한 페널티가 부과되며, 이는 아래 제 700 조에 정리되어 있다.
206.	라운드 주기: 라운드 주기는 모든 선수의 표준 턴 1 회를 포함하는 기간을 의미한다. (턴 기준)
206.1.	추가 턴은 라운드 주기에 포함되지 않는다.

300.	자격
301.	리프트바운드 대회에는 누구든 선수로 참가할 수 있지만, 다음의 경우는 예외이다.
301.1.	자격이 정지된 자
301.2.	해당 대회의 운영진 (단, 프리미어 외 대회에서 별도로 허용하는 경우 가능)
301.3.	라이엇 게임즈 또는 공식 협력사 정책에 따라 출전이 금지된 자
301.4.	나이가 13세 미만으로 부모 또는 보호자의 허락을 받지 않은 자
301.5.	법률, 대회 주최자 및 대회장의 규정 또는 정책이 금지하는 자
301.6.	사전에 공지된 대회 부칙의 나이 규정에 따라 출전이 제한된 자 (낮은 OPL 한정)
302.	대회 운영진은 누구든 말을 수 있지만, 다음의 경우는 예외이다.
302.1.	자격이 정지된 자
302.2.	해당 대회의 선수 (단, 프리미어 외 대회에서 별도로 허용하는 경우 가능)
303.	해당 대회의 운영진이 선수로 참가하는 경우 캐주얼 OPL로 진행되어야 한다.
304.	프리미어를 개최하는 단체의 소유주는 다른 규정이 허용하는 경우에도 대회에 참가할 수 없다.
305.	일부 대회에서는 선수 또는 대회 운영진 자격에 추가 조건이 적용될 수 있다. (예: 초청 대회)
306.	라이엇 게임즈 직원과 그 가족에게는 추가적인 제한 사항이 적용된다.
306.1.	여기서 가족이란 직원의 동거인이나 친족 중 직원이 아닌 자를 의미한다.
306.2.	모든 직원과 그 가족은 지역 대회에 참가할 수 있다.
306.2.a.	보상이 실물 또는 현금인 경우, 직원과 그 가족은 이를 수령할 수 있다.
306.3.	직원은 반드시 대회 주최자에게 신고해야 한다.
306.4.	대회 주최자는 어떠한 이유로든 라이엇 게임즈 직원의 대회 참가를 거부할 수 있으며, 직원은 여기에 따라야 한다.
306.5.	라이엇 게임즈 직원은 프리미어나 선발전에 참가할 수 없다.
306.6.	직원의 가족은 자격을 충족하는 경우 프리미어나 선발전에 참가할 수 있다.
400.	규정
401.	덱 등록
401.1.	높은 OPL에 참가하는 선수는 덱과 보조 덱(형식상 허용된 경우)을 등록해야 한다.
401.1.a.	주심은 낮은 OPL에서도 덱 등록을 요구할 수 있다.

401.2.	덱 목록을 등록할 때는 챔피언 전설, 전장, 선발 챔피언이 포함된 주 덱, 룬 덱, 보조 덱(형식상 허용된 경우)에 대한 완전하고 명확한 기록을 첨부해야 한다.
401.3.	등록한 덱 목록이 대회 운영진에게 전달된 후에는 이를 변경할 수 없다.
401.4.	사전 구성 대회에 참가하는 선수는 첫 라운드가 시작되기 전에 덱을 등록해야 한다.
401.5.	다른 선수의 덱 목록은 일반적으로 비공개 정보로 간주된다. 대회의 주심은 덱 목록 공개 정책을 적용하여 해당 대회 또는 대회의 결승 라운드를 진행할 수 있다. 이 경우, 모든 선수의 덱 목록은 공개 정보로 간주된다.
401.5.a.	덱 목록 공개 대회에서는 라운드마다 상대의 덱 목록이 제공되며, 경기 시작 시와 게임 종료 후 다음 게임 시작 전에 이를 확인할 수 있다. 단, 게임플레이 중에는 덱 목록을 확인할 수 없다.
401.5.b.	보통 프로 OPL에서는 덱 목록 공개 방식으로 운영하는 것이 바람직하지만, 궁극적으로는 OPL과 상관없이 주심의 재량에 따라 결정된다.
402.	덱 규모
402.1.	사전 구성 대회에 참가하는 선수는 정확히 40 장의 카드로 이뤄진 주 덱(선발 챔피언 포함), 전설 카드 1 장, 룬 카드 12 장, 각기 다른 이름의 전장 카드 3 장을 등록해야 한다.
402.2.	그 외의 경우 덱 구성은 핵심 규칙의 정의에 따른다.
403.	보조 덱
403.1.	일부 대회에서는 선수가 주 덱의 초기 구성에 포함되지 않는 추가 카드를 사용할 수 있으며, 이를 보조 덱이라 부른다. 대회 형식에 따른 보조 덱에 대한 자세한 설명은 제 600 조에서 확인할 수 있다.
403.2.	보조 덱 규모와 내용은 대회 형식에 따라 결정된다.
403.3.	대회 형식에 따른 동일 이름 카드의 장수 제한은 주 덱과 보조 덱을 합산하여 적용된다.
403.4.	선수는 게임 종료 후 다음 게임 시작 전에 보조 덱 카드를 사용해 덱을 수정할 수 있다. 보조 덱 카드는 주 덱 카드와 1대1 로 교환해야 한다.
403.4.a.	이때 선수는 본인의 선발 챔피언을 해당 대회 형식의 덱 구성 규정과 일치하는 주 덱 또는 보조 덱 카드로 교체할 수 있다.
403.4.b.	사전 구성 대회의 경우, 선수는 덱을 등록한 후에는 어떤 시점에서도 룬, 전설 또는 전장을 변경할 수 없다.
403.4.c.	보조 덱 카드와 교환한 후에도 선수의 주 덱 규모는 대회 형식에서 지정한 덱 규모 요구 사항을 충족해야 한다.
403.5.	선수는 경기의 첫 게임에서 보조 덱 카드를 사용할 수 없다.
403.6.	선수는 언제든지 상대 보조 덱의 카드 수를 셀 수 있다.
403.7.	선수는 언제든지 본인의 보조 덱을 확인할 수 있지만, 다른 카드와 구분되게 두어야 한다.
403.8.	선수는 다음 경기의 첫 게임 전까지 주 덱과 보조 덱을 등록 시점의 상태로 되돌려야 한다.
403.9.	페널티로 인해 경기의 첫 게임을 완전히 생략한 경우, 어떤 선수도 다음 게임에서 보조 덱을 사용할 수 없다.

403.10.	게임이 무승부로 끝나면, 어떤 선수도 다음 게임에서 보조 덱을 사용할 수 없다.
403.11.	게임 내 효과 또는 심판의 시정 조치로 인해 게임이 재시작된 경우, 선수의 주 덱과 보조 덱의 상태는 재시작 후에도 동일해야 한다.
404.	경기
404.1.	<i>리프트바운드</i> 의 한 경기는 여러 차례의 게임으로 이뤄지며, 한쪽이 사전에 설정한 횟수만큼 승리할 때까지 계속된다.
404.2.	<i>리프트바운드</i> 의 경기는 대부분 사전에 설정한 승리 횟수가 2회인 '3판 2선승제' 로 진행된다.
404.3.	무승부로 종료된 게임은 이 승리 횟수에 포함되지 않는다.
404.4.	시간제한으로 인해 어느 한쪽이 목표를 달성하기 전에 대회의 라운드가 종료되는 경우, 게임 승리 횟수가 가장 많은 선수가 경기에서 승리한다.
404.5.	양쪽의 게임 승리 횟수가 동일하다면 경기는 무승부로 종료된다.
405.	경기 시작 절차
405.1.	선수는 각 라운드가 시작되기 전에 다음 경기의 정보, 상대, 대회장에서의 위치를 파악해야 한다.
405.2.	선수는 라운드가 시작되기 전에 본인의 자리에 도착해야 한다.
406.	게임 시작 절차
406.1.	게임의 준비 절차는 <i>리프트바운드</i> 핵심 규칙에 따른다. 자세한 설명은 핵심 규칙 제110조 게임 준비 절차 에서 확인할 수 있다. 추가 지침은 다음과 같다.
406.1.a.	보조 덱이 허용되는 대회에 참가한 선수는 경기의 각 게임이 종료된 후에 주 덱과 보조 덱의 카드를 교체할 수 있다. 보조 덱에 대한 자세한 설명은 제 403 조에서 확인할 수 있다.
406.1.b.	게임이 무승부로 끝나면 선수는 다음 게임에서 동일한 전장을 사용해야 한다.
406.1.c.	선수는 본인의 주 덱과 룬 덱을 각각 섞어야 한다. 카드 섞기에 대한 자세한 설명은 제 420 조에서 확인할 수 있다.
406.1.d.	선수는 본인의 주 덱, 룬 덱, 보조 덱(형식상 허용된 경우)을 상대에게 제시해야 한다.
406.1.e.	선수는 상대의 주 덱과 룬 덱을 각각 섞을 수 있다.
406.1.e.1.	팀 대회의 경우, 각 선수가 상대 팀원 중 1명 의 주 덱과 룬 덱을 섞을 수 있다.
406.1.e.2.	프로 OPL 에서는 본 절차가 필수이다.
406.1.e.3.	선수는 상대 대신 심판에게 덱 섞기를 요청할 수 있으며, 이는 심판의 재량에 따른다.
406.1.f.	경기 첫 게임에서는 모든 선수가 본인의 자리에 도착했다면 라운드가 시작되기 전에도 게임 시작 절차를 진행할 수 있다. 게임플레이는 라운드가 시작된 후에 시작해야 한다.
406.1.g.	' 3판 2선승제 '가 아닌 ' 단판승제 ' 형식으로 진행되는 대회의 경우, 주심은 ' 3판 2선승제 '와 비슷한 경험을 제공하기 위해 아래에 명시된 변경된 초기 게임 준비 절차를 사용하도록 선택할 수 있다.
406.1.g.1.	각 선수는 본인의 챔피언 전설을 분리하여 전설 구역에 놓는다.

406.1.g.2.	각 선수는 본인의 전장 3 개 중 하나를 무작위로 선택해 전장 구역에 놓는다.
406.1.g.3.	선수들은 아래의 플레이 순서 규정에 따라 지정 선수를 결정한다. 플레이 순서 규정에 대한 자세한 설명은 제 407 조에서 확인할 수 있다.
406.1.g.4.	지정 선수가 본인이 먼저 플레이할지 나중에 플레이할지를 결정한다.
406.1.g.5.	이후, 선수들은 ' 3 판 2 선승제' 경기의 게임 사이 시간인 것처럼 보조 덱 카드로 교체할 기회를 얻는다. 보조 덱에 대한 자세한 설명은 제 403 조에서 확인할 수 있다.
406.1.g.6.	보조 덱 교체가 끝나면 각 선수는 선발 챔피언을 분리하여 챔피언 구역에 놓는다.
406.1.g.7.	선수들은 위에 명시된 카드 섞기 단계 제 406.1.c. 조에서 제 406.1.e.3 조를 수행한 후, 핵심 규칙 제 110 조 게임 준비 절차를 진행한다.
407.	플레이 순서 규정
407.1.	경기의 첫 게임에서는 지정 선수가 본인이 먼저 플레이할지 나중에 플레이할지를 결정한다.
407.2.	지정 선수를 결정할 때는 현재 게임의 모든 선수가 동의하는 어떠한 임의의 방법이든 사용할 수 있다.
407.2.a.	높은 OPL 의 스위스 라운드가 종료된 후 진행되는 플레이오프 경기에서는 각 경기의 첫 게임에서 스위스 라운드의 순위가 더 높은 선수가 자동으로 지정 선수가 된다.
407.3.	선수의 지정과 플레이 순서 선택은 게임 시작 절차 도중에 이뤄진다. 자세한 설명은 핵심 규칙 제115조 턴 순서 결정 에서 확인할 수 있다.
407.4.	경기의 두 번째 게임부터는 이전 게임의 패배자가 본인이 먼저 플레이할지 나중에 플레이할지를 결정한다. 이전 게임이 무승부로 종료되었다면 기존의 턴 순서를 유지한다.
407.5.	2대2 형식에 적용되는 변형 규정에 대해서는 제 603.7 조에서 확인할 수 있다.
408.	경기 종료 절차
408.1.	경기는 선수 또는 대회 운영진이 경기 결과를 기록한 순간 종료된다.
408.2.	승자가 결정되기 전에 시간제한으로 인해 대회 라운드가 종료됐다면, 현재 턴인 선수가 턴을 마친다.
408.2.a.	해당 선수의 턴이 종료되면 세 턴을 추가로 플레이한 후 경기를 종료한다.
408.2.b.	추가 턴이 끝났을 때 게임이 끝나지 않은 경우, 2 점 이상 앞선 선수가 해당 게임의 승자가 된다. 어느 선수도 2 점 이상 앞서지 못하면 게임은 무승부로 종료된다.
408.2.c.	추가 턴에는 시간제한이 없지만, 프로 OPL 에서는 적절한 속도로 진행할 수 있도록 심판이 참관해야 한다.
408.2.d.	라운드 종료 시점에, 게임 종료 후 다음 게임 시작 전인 선수가 있다면 새 게임을 시작하지 않는다.
408.3.	먼저 승리 점수에 도달하는 선수가 경기에 승리한다.
408.3.a.	경기 종료 절차가 끝날 때까지 승리 점수에 도달한 선수가 없다면, 게임 승리 횟수가 많은 선수가 경기에서 승리한다.
408.3.b.	게임 승리 횟수가 동일하다면 경기는 무승부로 종료된다.

408.4.	싱글 엘리미네이션 경기는 시간제한 없이 진행되어 선수들이 자연스럽게 게임을 끝낼 수 있다. 싱글 엘리미네이션 라운드에서 시간제한을 두어야 하는 경우, 시간이 다 되면 다음과 같은 변경된 경기 종료 절차에 따라 승자를 결정할 수 있다.
408.4.a.	승자가 결정되기 전에 시간이 다 되었지만 아직 남은 게임이 있는 경우, 해당 경기에서 더 많은 게임을 승리한 선수가 경기에서 승리한다. 게임 승수가 동점인 경우 제408.4.d조로 진행한다.
408.4.b.	승자가 결정되기 전에 시간이 다 되었지만 선수들이 아직 게임 중인 경우, 현재 턴을 진행 중인 선수는 본인의 턴을 끝까지 진행한다.
408.4.c.	해당 선수의 턴이 종료되면 세 턴을 추가로 플레이한다. 추가 턴이 끝나면 다음과 같이 진행한다.
408.4.c.1.	현재 게임에서 가장 많은 점수를 획득한 선수가 해당 게임에서 승리한다. 그다음, 해당 경기에서 더 많은 게임을 승리한 선수가 경기에서 승리한다. 게임 점수가 동점인 경우 제408.4.d조로 진행한다.
408.4.c.2.	현재 게임의 점수가 동점이지만, 해당 경기에서 가장 많은 게임을 승리한 선수가 있는 경우, 그 선수가 경기에서 승리한다.
408.4.c.3.	현재 게임의 점수와 해당 경기의 게임 승리 수가 동점인 경우, 다음 점수가 날 때까지 계속 플레이한다. 해당 점수를 획득하는 선수가 경기에서 승리한다. 다음 점수가 최종 점수일 경우 일반 득점 제한은 그대로 유지된다. 최종 점수에 대한 자세한 설명은 핵심 규칙 제469.1.a조에서 확인할 수 있다.
408.4.d.	게임 점수가 동점이어서 새 게임을 시작해야 하는 경우, 새 게임을 시작하지만 즉시 시간이 다 된 것으로 간주하여 제408.4.a조의 절차를 개시한다. 단, 첫 번째 선수의 턴 이후 추가로 다섯 턴을 더 진행하며, 그 이후에도 동점인 경우 제408.4.c.3조에 명시된 단판 승부 점수 계산으로 넘어간다.
409.	타이브레이커
409.1.	기록원은 순위 결정 과정에서 경기 기록이 동일한 두 선수 간에 우위를 결정해야 할 수 있다.
409.2.	이러한 경우에는 다음의 순서에 따라 타이브레이커가 적용된다.
409.2.a.	상대와의 경기에서 평균 승률이 더 높은 선수
409.2.b.	게임 승률이 더 높은 선수
409.2.c.	상대와의 게임에서 평균 승률이 더 높은 선수
409.3.	모든 타이브레이커를 적용한 후에도 두 선수의 순위가 동일하다면, 기록원은 임의의 방법을 사용해 이를 해소해야 한다.
410.	항복 및 합의 무승부
410.1.	모든 선수는 게임이 종료되기 전 언제든지 항복하거나 상대와의 합의로 무승부를 선언할 수 있다.
410.2.	모든 선수는 경기가 종료되기 전 언제든지 항복하거나 상대와의 합의로 무승부를 선언할 수 있다.
410.3.	선수는 어떠한 대가를 조건으로 항복이나 무승부를 선언할 수 없다. 매수에 대한 자세한 설명은 제704.5조에서 확인할 수 있다.

410.4.	선수는 경기의 항복 또는 무승부 선언 여부를 결정하기 전에 다른 경기의 결과를 확인해서는 안 되며, 경기 진행 중에는 자리를 비우지 않아야 한다.
410.5.	선수가 플레이를 거부한다면 대회 운영진은 이를 경기 항복으로 간주해야 한다.
411.	덱 점검
411.1.	높은 OPL에서는 심판이 대회 도중 덱을 점검해야 한다.
411.2.	덱을 점검할 때는 전체 덱의 최소 10% 를 무작위로 선택해 대회 도중 확인해야 한다.
411.3.	경기 중의 덱 점검은 선수가 덱을 무작위화하고 제시한 후 첫 카드를 뽑기 전에 이뤄져야 한다.
411.3.a.	경기 중 덱을 점검하는 경우, 심판은 해당 절차에 소요된 시간을 총당할 만큼의 연장 시간을 부여해야 한다.
412.	심판 호출
412.1.	선수는 언제든지 경기를 일시 중지하고 현장 심판을 호출할 수 있다. 현장 심판의 책임에 관한 자세한 설명은 제 204.4 조에서 확인할 수 있다.
412.2.	심판 호출에 소요된 전체 시간이 1분 을 넘기는 경우에는 연장 시간을 부여해야 한다.
413.	이의 제기
413.1.	선수는 심판의 판단에 동의하지 않는 경우 주심에게 이의를 제기할 수 있다.
413.2.	높은 OPL에서는 주심이 특정 현장 심판을 이의 담당 심판으로 지정할 수 있다. 이의 담당 심판은 이의 내용을 듣고 판단을 내릴 권한을 갖는다. 이러한 경우, 이의 담당 심판은 주심과 동일한 유니폼을 착용해야 한다.
413.3.	선수는 심판이 판단을 내리기 전에 이의를 제기할 수 없다.
413.4.	선수는 이의 담당 심판 또는 주심의 판단에 이의를 제기할 수 없다.
413.5.	대회 외의 사안에 대해 페널티가 부과되었다면, 이의 제기 절차는 라이엇 게임즈 공식 홈페이지에 명시된 내용을 준수해야 한다. [출처 필요]
414.	기권
414.1.	선수는 언제든지 대회에서 기권할 수 있다.
414.2.	대회 시작 전에 기권한 선수는 참가하지 않은 것으로 간주한다.
414.3.	기권을 원하는 선수는 이를 대회의 다음 라운드 대진이 정해지기 전에 기록원에게 통보해야 한다.
414.4.	선수가 경기에 불참했다면 기록원에게 보고하지 않은 한 자동으로 대회 기권 처리된다.
414.5.	현장 구성 대회에서 기권한 선수는 미개봉 팩을 포함하여 그 시점에 정상적으로 가지고 있는 모든 카드를 소유한다.
414.6.	순위권이 확정된 후에 기권자가 발생했다면, 다른 선수가 그 자리를 대신해 승격하지 않는다. 대진이 확정되기 전에 기권자가 발생했다면 남은 선수 중 순위가 가장 높은 자가 부전승한다.

414.7.	기권한 선수는 주심이 허락한다면 다음 라운드가 시작되기 전에 대회에 다시 참가할 수 있다.
414.8.	선수는 덱 구성이 요구되는 단계를 놓쳤다면 대회에 다시 참가할 수 없다.
414.9.	선수는 순위권이 확정된 후에는 대회에 다시 참가할 수 없다.
415.	점수 및 자원 기록
415.1.	게임에 참가한 선수는 게임 전반에서 모든 선수의 점수 변동을 기록할 책임이 있다.
415.2.	점수가 변경되면 이를 선언하고 모든 선수에게 알려야 한다.
415.3.	점수는 읽을 수 있는 글씨로 기록, 표시, 갱신해야 한다.
415.3.a.	낮은 OPL에서는 전자 기기, 주사위 등의 방법으로 점수를 기록할 수 있다.
415.3.b.	기록의 불일치를 발견한 선수는 이를 즉시 모든 선수에게 알려야 한다. 선수들이 불일치를 해결하지 못했다면 심판을 호출해야 한다.
415.4.	선수는 경험치 및 사용하지 않은 에너지/힘 등 보유한 자원을 직접 확인해야 한다. 반드시 글로 기록할 필요는 없으나, 주사위나 카운터 등 모든 선수가 명확하게 이해할 수 있는 방식으로 표시해야 한다.
415.4.a.	즉시 소모되는 자원은 명확히 알려야 하지만, 이런 방식으로 계속 표시할 필요는 없다.
415.4.b.	자원의 불일치를 발견한 선수는 이를 즉시 모든 선수에게 알려야 한다. 선수들이 불일치를 해결하지 못했다면 심판을 호출해야 한다.
416.	메모
416.1.	선수는 경기 중 메모를 작성하고 이를 해당 경기에서 참조할 수 있다.
416.2.	선수의 메모지는 경기 시작 시 비어 있어야 하며, 상대와 대회 운영진 모두에게 보이는 상태여야 한다.
416.3.	선수는 상대방에게 메모를 공개하지 않아도 된다. 심판은 선수에게 메모의 공개 또는 설명을 요청할 수 있다.
416.4.	선수는 게임 중 이전 경기의 메모를 비롯하여 현재 진행 중인 경기의 외부에서 작성한 메모를 참조할 수 없다.
416.5.	선수는 게임 사이에 경기 전에 작성한 메모를 참조할 수 있다. 이 메모는 상대방에게 공개하지 않아도 된다.
417.	전자 기기
417.1.	선수는 대회 도중 전자 기기를 사용할 수 있지만, 경기 중에는 사용할 수 없다.
417.2.	낮은 OPL에서는 메모지 대신 전자 기기를 사용할 수 있다.
417.3.	주심은 전자 기기의 사용을 제한 또는 허용할 수 있다.
418.	촬영
418.1.	일부 높은 OPL에서는 경기의 영상을 촬영한다.
418.2.	특정 대회 또는 대회의 단계에서는 선수에게 카메라에 나올 것을 요구할 수 있다.
418.3.	경기 중 카메라에 촬영되는 관전자와 선수는 모든 참석자를 존중할 책임이 있다.

418.4.	관전자는 방해가 되지 않는 한 경기의 영상을 촬영할 수 있다.
418.5.	프로 OPL에서는 주심이 영상 판독을 경기에 대한 판단의 근거로 사용할 수 있다.
418.6.	심판은 선수의 영상 판독 요청을 받아들여서는 안 된다.
419.	대용 및 변형 카드
419.1.	대용 카드란 실제 <i>리프트바운드</i> 카드를 대신하는 비공식 카드를 의미한다.
419.2.	대용 카드의 사용은 모든 OPL에서 허용되지 않는다.
419.2.a.	단, 사용할 수 없는 것으로 판단된 카드를 대체하기 위해 주심이 공식적으로 대용 카드를 승인하는 경우에는 허용된다.
419.3.	변형 카드란 모종의 방식으로 개조된 공식 <i>리프트바운드</i> 카드를 의미한다.
419.4.	변형 카드의 사용은 개조 내용이 다음에 해당하지 않을 때만 허용된다.
419.4.a.	카드의 이름 또는 비용을 변경하거나 읽기 어렵게 만든 경우 또는 일러스트를 알아볼 수 없게 만든 경우
419.4.b.	중요한 전략상의 조언을 포함하는 경우
419.4.c.	불쾌한 이미지 또는 텍스트를 포함하는 경우
419.5.	심판의 재량에 따라 스트리밍 또는 기타 방송 경기에서 변형 카드 사용이 허용되지 않을 수 있다.
419.5.a.	변형 카드를 사용하는 선수는 스트리밍 또는 기타 방송 경기 게임플레이 도중 심판의 지시에 따라 사용할 수 있는 변형되지 않은 공식 카드를 준비할 책임이 있다.
419.5.b.	지시를 받은 경우, 선수는 스트리밍 또는 기타 방송 경기 게임플레이가 시작되기 전에 반드시 변형 버전을 변형되지 않은 공식 카드로 교체해야 한다.
419.5.c.	라이엇 게임즈 지식재산 이외의 자료가 포함된 변형 카드는 스트리밍 또는 방송 경기에서 허용되지 않을 수 있다.
419.6.	대회에서 각 카드의 허용 여부는 주심이 최종적으로 판단한다.
420.	카드 언어
420.1.	선수는 덱 구성 및 게임플레이 시 공식 <i>리프트바운드</i> 카드를 언어에 상관없이 덱에 포함할 수 있다.
420.2.	선수는 언제든지 심판을 호출해 선호하는 언어로 카드에 대한 공식 해설집 설명을 확인할 수 있다.
421.	카드 섞기
421.1.	덱은 각 게임을 시작할 때와 카드의 지침 또는 대회 운영진이 지시할 때마다 무작위화해야 한다.
421.2.	무작위란 어떤 선수도 덱 내 카드의 순서 또는 위치에 대한 정보를 갖지 못한 상태를 의미한다.
421.3.	카드를 여러 더미로 나눠서 섞는 방식(비공식 명칭 '파일 셔플')은 카드의 수를 셀 때는 사용할 수 있지만, 이것만으로 덱을 무작위화할 수는 없다.
421.4.	덱을 무작위화한 뒤에는 이를 상대방에게 제시해야 한다. 이는 해당 선수가 덱이 사용 가능하며 무작위 상태라고 판단했다는 의미이다.

421.5.	선수는 상대의 덱이 충분히 무작위화되지 않았다고 판단하는 경우 반드시 심판에게 알려야 한다. 무작위화 불충분에 대한 자세한 설명은 제 703.7 조에서 확인할 수 있다.
421.6.	선수는 상대의 덱을 추가로 섞을 수 있다.
421.7.	선수는 상대의 덱을 섞을 때 카드 또는 슬리브를 손상시키거나 표식을 남기지 않도록 주의해야 한다.
421.8.	단일 행동에 의해 2장 이상의 카드가 주 덱으로 재활용된다면, 해당 카드는 재활용 전에 위 1~7 의 절차를 통해 올바르게 무작위화되어야 한다.
422.	슬리브
422.1.	선수는 카드에 비닐 슬리브 등의 보호 장비를 사용할 수 있다.
422.2.	선수가 보호 장비를 사용하는 경우, 모든 슬리브는 동일해야 하며 덱 전체가 같은 방식으로 슬리브에 들어가 있어야 한다. 덱에 들어 있는 카드는 항상 동일한 레이어 수를 가지며, 같은 방향으로 정렬되어 있어야 한다.
422.2.a.	덱 종류(주 덱, 룬 덱)에 따라 다른 슬리브를 사용할 것이 권장되지만, 필수는 아니다.
422.2.b.	선수는 게임 준비 중 선발 챔피언을 구분하기 위해 고유한 슬리브나 추가 레이어를 사용할 수 있다. 하지만 게임플레이 중 비공개 정보 구역으로 카드가 들어갈 경우, 해당 카드의 슬리브를 주 덱과 동일하게 변경해야 한다. 정보 유형에 대한 설명은 핵심 규칙 제 128 조 보안에서 확인할 수 있다.
422.3.	슬리브는 뒷면이 불투명해야 한다.
422.4.	선수는 경기 중 심판에게 상대의 슬리브 점검을 요청할 수 있다.
422.5.	심판은 슬리브에 표식이 있거나, 닳았거나, 부적절하거나, 불쾌하거나, 카드 섞기나 플레이를 방해한다고 판단한 경우 그 사용을 금지할 수 있다.
422.6.	높은 OPL 에서는 주 덱, 룬 덱 및 전장에 슬리브를 사용해야 한다. 낮은 OPL 에서는 주심의 재량에 따라 슬리브 사용이 요구될 수 있다.
422.7.	높은 OPL 에서는 슬리브에 다음의 제한 사항이 추가로 적용된다.
422.7.a.	뒷면의 반사율이 매우 높은 슬리브
422.7.b.	앞면 또는 뒷면에 홀로그램이 있는 슬리브
423.	표식이 있는 카드
423.1.	선수는 대회 중 카드 및 슬리브에 표식을 남기지 않을 책임이 있다.
423.2.	표식이란 앞면을 보지 않아도 카드를 식별할 수 있게 하는 요소를 의미한다.
423.3.	카드에 슬리브를 사용했다면 그 상태로 표식 유무를 점검해야 한다.
423.4.	심판은 대회 중 언제든지 선수에게 슬리브 제거 또는 특정 슬리브의 교체를 요청할 수 있다.
424.	표시
424.1.	선수는 경기, 경기 시작 절차를 비롯한 대회 중의 관련 상황에서 카드를 테이블 표면보다 높은 곳에 두어야 한다.

424.2.	선수는 비밀 정보가 의도치 않게 공개되지 않도록 적절히 노력할 책임이 있다. 정보 유형에 대한 설명은 핵심 규칙 제128조 보안 에서 확인할 수 있다.
424.3.	선수는 핵심 규칙에서 금지하지 않는 한 비공개 정보를 공개할 수 있다.
424.4.	높은 OPL 에서는 선수가 의도치 않게 공개된 비공개 정보를 상대에게 알리지 않아도 된다.
500.	의사소통
501.	요구 사항
501.1.	선수는 게임의 상태에 대해 상대와 솔직히 의사소통해야 한다.
501.2.	선수는 대회 운영진과 솔직하고 빠짐없이 의사소통해야 한다.
501.3.	선수는 게임을 플레이할 때 상대를 돕지 않아도 된다.
501.4.	선수는 다른 선수, 대회 운영진, 관전자를 존중해야 한다.
501.5.	팀 대회에서는 팀원 간 의사소통이 허용되고 권장되지만, 적절한 시간 내에 이루어져야 한다. 느린 플레이에 대한 자세한 설명은 제 703.2조 에서 확인할 수 있다.
502.	정보
502.1.	카드에는 핵심 규칙 제128조 보안 에 명시된 것처럼 보안 수준이 있다. 해당 규정은 선수가 접근할 수 있는 정보의 수준에도 적용된다.
502.2.	이러한 정보 수준 외에도 일부 정보를 간접적으로 도출할 수 있다.
502.2.a.	간접 정보란 선수가 본인의 기술 또는 계산을 통해 공개 정보로부터 도출한 정보를 의미한다.
502.2.b.	선수는 상대의 간접 정보 파악을 돕지 않아도 된다.
502.3.	카드와 마찬가지로, 게임 상태에 대한 정보 역시 공개, 간접, 비공개, 비밀로 나뉜다.
502.4.	게임 상태에 대한 공개 정보의 예시는 다음과 같다.
502.4.a.	현재 턴 선수, 각 턴의 단계와 절차 및 상태, 우선권 및 집종을 보유한 선수
502.4.b.	룬 구성과 그에 포함된 자원의 종류 및 수량
502.4.c.	모든 선수의 현재 점수
502.4.d.	지속물의 현재 상태 (카드에 인쇄된 내용과는 별개)
502.4.e.	체인에 오른 주문 및 스킬, 체인 순서, 그에 대한 선수들의 선택
502.4.f.	현재 턴에서 이전에 처리된 주문 및 스킬과 그 출처
502.5.	게임 상태에 대한 간접 정보의 예시는 다음과 같다.
502.5.a.	재활용된 공개 카드
502.5.b.	룬 덱의 룬 순서

502.5.c.	추후에 발생할 수 있는 행동의 결과 (예: 공격받는 유닛이 보호막 스킬의 효과로 추가 위력을 얻는 경우)
502.6.	선수의 카드 및 효과에 의해 공개 정보가 변경되는 경우, 그러한 효과가 게임에 확인 가능한 영향을 줄 수 있으므로 해당 선수는 이를 알려야 한다. 확인 가능한 영향에 대한 예시는 제 506.3.e 조에서 확인할 수 있다.
502.6.a.	공개 정보 변경 사항을 인지하는 과정의 일환으로, 책임이 있는 선수는 다른 모든 선수가 이해하고 확인할 수 있는 방식으로 해당 변경 사항을 전달해야 한다. 예를 들어, 변경 사항을 구두로 공표하거나, 물리적으로 표시하거나, 그 외 게임에 참여한 모든 선수가 이해하고 합의한 의사소통 수단으로 알려야 한다.
502.7.	선수는 공개 정보에 대한 모든 질문에 솔직히 대답해야 한다.
502.8.	선수는 공개 정보나 간접 정보를 부정확하게 표현해서는 안 된다.
502.9.	선수는 공개 정보에 대해 선언한 내용과 기록한 내용 사이의 불일치를 보고해야 한다.
502.10.	심판은 선수가 공개 정보를 파악하도록 도울 것이 권장되지만, 간접 정보에 대해서는 그렇지 않다.
502.11.	2대2 경기에서는 팀원이 비공개 정보를 공유할 수 있다. 여기에는 핵심 규칙 제 484.8.e 조에 명시된 대로 손에 있는 카드를 직접 보여주는 것도 포함된다.
503.	절차 단축
503.1.	선수는 대회 중 정확한 플레이 순서를 별도로 선언하지 않고 이를 일부분 생략할 수 있다.
503.2.	가장 일반적인 유형의 단축은 관련된 모든 선수가 상호 이해한 상태에서 하나 이상의 턴, 단계 또는 절차를 생략하는 것이다.
503.3.	선수는 단축 전후 게임의 상태를 명확히 해야 새로운 유형의 단축 사용을 요청할 수 있다.
503.4.	선수는 행동을 수행하기 위해 개입을 원하는 부분을 설명하여 단축을 중단할 수 있다.
503.5.	선수는 본인의 단축을 중단할 수 있다.
503.6.	선수는 사전 선언 없이 단축을 시도하거나 기존의 단축을 변경할 수 없다.
503.7.	선수는 행동을 수행하려는 의도 없이 단축을 중단할 수 없다.
503.8.	주문 또는 스킬을 처리할 때 선수는 묻지도 않고 마음대로 상대가 단축을 사용한다고 간주해서는 안 된다.
503.9.	<i>리프트바운드</i> 대회에서 일반적으로 사용되는 단축은 다음과 같다.
503.9.a.	선수가 턴 시작 시 룬을 전개하거나 카드를 뽑는다면 개시 단계를 생략한 것으로 간주한다.
503.9.b.	선수가 체인에 주문 또는 스킬을 올렸다면 별도로 보유 여부를 선언하지 않는 한 우선권을 넘긴 것으로 간주한다.
503.9.c.	선수가 체인에 주문 또는 스킬을 올리고 일반적으로 처리 시점에 하는 선택을 선언했다면, 상대가 반응하지 않는 한 그 선택을 유지해야 한다.
503.9.d.	선수가 일반적으로 처리 시점에 하는 선택을 질문하는 경우, 우선권을 넘기고 주문 또는 스킬의 처리를 허용한 것으로 간주한다.
504.	순서 이행

504.1.	일련의 복잡한 게임 내 행동은 때때로 순서에 어긋나게 단축할 수 있다. 이는 엄밀하게는 규정에 어긋나지만, 올바르고 이해가 되는 게임 상태에 도달한다면 허용된다.
504.1.a.	예시: 룬을 전개하기 전에 카드를 뽑는 경우
504.2.	선수는 제때 대응할 수 있도록 상대방에게 이러한 행동 또는 행동의 일부를 올바른 순서에 따라 수행할 것을 요청할 수 있다.
504.3.	선수는 이후 결정에 영향을 줄 수 있는 정보를 미리 얻기 위해 순서에 어긋난 단축을 수행할 수 없다.
504.4.	재활용된 카드는 즉시 해당 덱의 맨 아래에 놓아야 한다.
504.4.a.	예시: 선수는 에너지를 계산하기 위해 재활용된 룬을 게임판에 덮면 표시 상태로 놓을 수 없다.
504.4.b.	이러한 방식으로 재활용하지 않는 것은 의사소통 위반에 해당한다. 의사소통 위반에 대한 자세한 설명은 제703.5조에서 확인할 수 있다.
505.	순 환
505.1.	몇몇 일련의 행동은 반복 수행이 가능하며, 이는 순환으로 간주하여 단축할 수 있다.
505.2.	선수가 순환을 수행할 때는 각 주기가 동일해야 하며, 조건부 행동이 포함되어서는 안 된다.
505.3.	순환의 진행 방식을 결정하려면 그 유지에 몇 명의 선수가 필요한지 파악해야 한다. (순환을 유지하기 위해 행동을 수행하거나 결정을 내려야 하는 선수의 수)
505.3.a.	0명
505.3.b.	1명
505.3.c.	2명 이상
505.4.	순환 유지에 선수가 필요하다면 해당 선수들이 턴 순서대로 반복 횟수를 제안한다.
505.5.	그 외의 선수(있을 때)는 턴 순서대로 해당 반복 횟수에 동의하거나, 다른 반복 횟수를 제안하거나, 순환을 중단하지 않기로 선택할 수 있다.
505.6.	순환 중단을 선택한 선수가 없고 순환 유지에 선수가 필요하지 않다면, 게임이 무승부로 종료된다.
505.7.	그 외의 경우에는 제안된 반복 횟수 중 가장 적은 수만큼 순환을 수행한 뒤, 제안자가 순환 유지에 필요했다면 우선권을 부여하고 그렇지 않다면 순환을 중단한다.
505.8.	순환에 개입하여 이를 중단하려는 선수는 현재 진행 중인 주기를 방해할 수 있다.
505.9.	일련의 행동이 확정적이지 않다면, 이를 단축 처리하지 않고 직접 반복해야 한다.
505.10.	일부 순환은 선수의 행동이 아닌 결정에 따라 유지된다. 이러한 경우에는 다른 행동이 아닌 다른 결정을 내리려는 선수를 대상으로 제505.4조부터 제505.8조까지의 규정을 적용한다.
505.11.	순환 여부 및 비밀 정보가 관련된 경우의 순환 계속 가능 여부를 최종적으로 판단하는 것은 심판이다.
505.12.	시간을 끌기 위해 단축에 반대하거나 부정확한 단축을 제안하는 선수는 부정행위자로 간주한다. 부정행위에 대한 자세한 설명은 제704.8조에서 확인할 수 있다.
506.	유 발 스 킬

506.1.	책임이 있는 선수: 핵심 규칙에 정의된 대로 체인에 유발 스킬을 올린 선수이다. 유발 스킬에 대한 자세한 설명은 핵심 규칙 제 383 조 유발 스킬에서 확인할 수 있다.
506.1.a.	전장에 의해 유발된 스킬의 경우, 책임이 있는 선수는 게임에 해당 전장을 가져온 선수로 자동으로 결정되는 것이 아니라 전장의 통제권에 따라 결정된다. 전장 스킬에 대한 자세한 설명은 핵심 규칙 제 190.6 조에서 확인할 수 있다.
506.2.	책임이 있는 선수가 아닌 선수는 다른 선수에게 유발 스킬에 대해 알릴 의무가 없지만, 원한다면 알릴 수 있다.
506.2.a.	낮은 OPL에서, 책임이 있는 선수가 아닌 선수는 다른 선수에게 유발 스킬에 대해 알릴 의무가 없지만, 스포츠 정신과 학습을 위해 이를 권장한다.
506.3.	책임이 있는 선수는 해당 유발 스킬이 게임에 확인 가능한 영향을 주기 전에 이를 알려야 한다. 알리지 않은 경우 유발 스킬은 잊힌 것으로 간주한다.
506.3.a.	유발을 인지하는 과정의 일환으로, 책임이 있는 선수는 다른 모든 선수가 이해하고 확인할 수 있는 방식으로 해당 유발을 전달해야 한다. 예를 들어, 유발을 구두로 공표하거나, 물리적으로 표시하거나, 그 외 게임에 참여한 모든 선수가 이해하고 합의한 의사소통 수단으로 알려야 한다.
506.3.b.	유발 스킬로 인해 확인 가능한 영향이 발생하는 시점에 도달했음에도 책임이 있는 선수가 이를 알리지 않고 새로운 게임 행동을 했을 경우 해당 스킬은 잊힌 것으로 간주한다.
506.3.c.	책임이 있는 선수가 이 규정을 악용하여 의무가 있는 유발 스킬을 고의로 놓친 경우 해당 선수는 페널티를 받게 된다. 놓친 유발 스킬의 페널티에 대한 자세한 설명은 제 702.2 조에서 확인할 수 있다.
506.3.d.	'각 선수의 첫 개시 단계 시작 시'에 발동하는 유발 스킬의 경우, 책임이 있는 선수는 해당 유발 스킬이 발동한 턴의 전체 시간 동안 이를 알릴 수 있으며, 그 영향이 확인 가능한지 여부와 관계없이 그 턴이 끝나기 전까지는 잊힌 것으로 간주되지 않는다. (예시 카드: 힘의 오벨리스크, 투기장의 최고봉)
506.3.e.	확인 가능한 영향의 예시:
506.3.e.1.	유발 스킬로 인해 점수 총합이 변경되는 경우 (예시 카드: 아리, 황홀)
506.3.e.2.	유발 스킬로 인해 룬 총합이 변경되는 경우 (예시 카드: 별 봉우리)
506.3.e.3.	유발 스킬로 인해 유닛에게 버프 토큰이 추가되는 경우 (예시 카드: 세트, 싸움꾼)
506.3.e.4.	유발 스킬로 인해 전투 또는 기타 게임 진행이 영향을 받는 경우. '주문을 사용하면 이번 턴에 이 카드가 +1 위력을 획득합니다'라고 적힌 카드는 즉시 확인 가능한 영향을 주지 않지만, 위력이 실제로 의미를 갖는 시점에서 비로소 확인 가능한 영향을 갖는다. (예시 카드: 레이븐블룸 학생)
506.3.e.5.	유발 스킬로 인해 선수가 카드를 뽑거나 버리는 경우 (예시 카드: 행상인)
506.3.e.6.	유발 스킬로 인해 게임 오브젝트가 탈진 또는 준비 상태가 되는 경우 (예시 카드: 미스 포춘, 선장)
506.3.e.7.	유발 스킬로 인해 유닛이 이동하는 경우 (예시 카드: 은밀한 추적자)
506.3.e.8.	선수가 유발 스킬의 영향을 받는 공개 정보를 물어보는 경우. 공개 정보에 대한 자세한 설명은 제 502 조에서 확인할 수 있다.

506.3.e.9.	선수가 선택적 유발 스킬을 체인에 올릴지 여부를 결정해야 하는 경우 (예시 카드: 극성 팬)
506.4.	잊힌 유발 스킬은 체인에 놓이지 않는다.
506.5.	유발 조건이 '처음으로' 또는 이와 유사하게 제한된 비선택적인 스킬은 잊힌 경우에도 유발된 것으로 간주한다.
507.	팀 대항 형식에서의 개인 경기
507.1.	선수는 형식별 규정에 따라 별도로 금지된 것이 아니라면 언제든지 팀 구성원과 의사소통할 수 있다.
507.2.	팀 구성원이 플레이 중인 경기와 관련된 비밀 또는 비공개 정보를 획득한 선수는 그 경기 종료 전까지 이를 해당 구성원과 의사소통할 수 없다. 정보 유형에 대한 설명은 핵심 규칙 제 128 조 보안에서 확인할 수 있다.
508.	배치
508.1.	높은 OPL 에 참여한 선수는 명확성을 위해 다음 규칙에 따라 카드를 배치해야 한다.
508.2.	룬 카드는 다른 카드보다 선수와 가까운 위치에 배치해야 한다.
508.3.	룬 외의 카드는 룬 카드보다 상대와 가까운 위치에 배치해야 한다.
508.4.	주 덱과 폐기장은 반드시 게임판의 좌측 또는 우측에 함께 배치해야 한다.
508.5.	룬 덱은 게임판에서 주 덱의 반대편(우측 또는 좌측)에 배치해야 한다.
508.6.	전설 카드는 룬 외의 카드와 선발 챔피언 사이에, 전설 카드와 선발 챔피언은 게임판의 좌측 또는 우측에 함께 배치해야 한다.
508.7.	카드와 표시물을 다른 카드에 부착할 때는 대상에 실제로 부착해야 한다.
508.8.	토큰은 준비 상태를 비롯한 모든 관련 정보를 드러낼 수 있는 카드 오브젝트로 표현되어야 한다.
508.9.	버프는 게임상으로 버프라는 것을 명확히 드러낼 수 있는 오브젝트로 표현되어야 한다.
508.10.	준비 상태인 오브젝트는 통제자를 바라보도록 배치해야 한다. 탈진 상태인 오브젝트는 준비 상태와 구분되도록 시계 방향 또는 시계 반대 방향으로 90도 회전시켜서 배치해야 하며, 모든 오브젝트는 동일한 방향으로 회전시켜야 한다.
509.	게임플레이 결정
509.1.	대회에서 행동을 수행하기 전 선택지를 고려할 책임은 선수에게 있다.
509.2.	상대에게 알려진 행동은 일반적으로 돌이킬 수 없다.
509.3.	낮은 OPL 에서는 어떤 선수도 새로운 행동을 하지 않았다면, 선수는 본인의 가장 최근 행동을 되돌리고 그 행동에 대해 다른 결정(행동을 하지 않을 수도 있음)을 할 수 있다. 결정을 즉시 바꿀 필요는 없다.
509.4.	높은 OPL 에서는 어떤 선수도 새로운 행동을 하지 않았다면, 선수는 본인의 가장 최근 행동을 되돌리고 그 행동에 대해 다른 결정(행동을 하지 않을 수도 있음)을 할 수 있다. 단, 다음 조건을 충족해야 한다.

509.4.a.	주문 또는 스킬을 체인에 올리기 위해 모든 선택을 완료하고 전달한 직후, 해당 주문 또는 스킬에 대해 다른 결정을 내리고자 하는 경우 예시:
509.4.a.1.	한 선수가 유닛을 대상으로 규율을 사용한다. 즉시 마음을 바꿔 다른 유닛을 선택하거나, 아예 규율을 사용하지 않기로 한다.
509.4.b.	유닛이나 도구를 한 위치에 사용한 직후 그에 대해 다른 결정을 내리고자 하는 경우 예시:
509.4.b.1.	한 선수가 행상인 카드를 약탈자의 노에 사용한다. 즉시 마음을 바꿔 본인의 기지에 사용하거나, 아예 사용하지 않기로 한다.
509.4.c.	유닛을 특정 위치로 이동시키거나 카드를 버리는 등 특정 선택을 한 직후 다른 결정을 내리고자 하는 경우 예시:
509.4.c.1.	한 선수가 뿔로통한 포로를 공허의 문으로 이동시킨다. 즉시 마음을 바꿔 다른 유닛을 추가로 그곳으로 이동시키거나, 아예 이동시키지 않기로 한다.
509.4.d.	룬을 탈진시키거나 재활용하려는 결정을 취소하고자 하는 경우
509.4.d.1.	한 선수가 평정 룬 2개를 탈진시킨다. 새로운 게임 행동을 취하기 전에 해당 룬을 탈진시키지 않기로 결정하고 준비시킨다.
509.5.	상대에게서 정보를 얻기 위해 의도적으로 결정을 반복하려는 시도는 편법 행위로 간주된다. 선수는 상대의 신체적 반응에 따라 또는 상대가 게임 행동을 시작하는 것에 대응하여 결정을 바꿀 수 없다. 편법 행위에 대한 자세한 설명은 제704.4조에서 확인할 수 있다.
509.6.	위에 설명된 대로 결정을 바꾸는 것은 허용되지만, 선수는 적절한 게임 진행 속도를 유지해야 한다. 느린 플레이에 대한 자세한 설명은 제703.2조에서 확인할 수 있다.
600.	대회 형식
601.	사전 구성
601.1.	덱 구성
601.1.a.	리프트바운드 덱의 구성은 기본적으로 핵심 규칙 제101조 덱 구성에 따르되, 아래의 부분에 대해서는 사전 구성 형식에 맞춰 수정된 규정을 적용한다.
601.1.b.	대회에서 선수의 주 덱은 정확히 40장의 카드로 이뤄져야 한다.
601.1.c.	보조 덱이 허용되는 대회의 보조 덱 규정은 다음과 같다.
601.1.c.1.	보조 덱에는 카드를 10장까지 포함할 수 있다.
601.1.c.2.	보조 덱은 주 덱에 사용할 수 있는 카드로만 이뤄져야 한다.
601.1.c.3.	이름이 동일한 카드의 장수 제한은 주 덱과 보조 덱을 합산하여 적용된다.
601.1.c.4.	보조 덱이 허용되는 경우, 선수는 본인의 선발 챔피언을 챔피언 전설 태그가 일치하는 주 덱 또는 보조 덱 카드로 교체할 수 있다.
601.1.c.5.	보조 덱에 대한 자세한 설명은 제403조에서 확인할 수 있다.
601.1.d.	일부 대회에서는 형식상 허용되는 전장과 실제 대회에서 사용 가능한 전장이 다를 수 있다. 이러한 경우에는 대회별 부칙을 통해 선수에게 공지한다.

601.2.	카드의 적합성
601.2.a.	대회 형식에 적합한 세트에 속한 카드 또는 그와 이름이 동일한 카드만 덱에 포함할 수 있다.
601.2.b.	세트 출시 일정의 지역 간 동일해질 때까지, 카드 사용 가능 여부에 대한 지역 제한은 대회가 열리는 지역의 공식 제품 출시일을 기준으로 적용된다.
601.2.c.	기존 카드가 새로운 세트에서 재판되더라도 해당 카드의 수집 번호가 신규 세트의 일반적인 카드 번호 범위에 포함되지 않는 경우, 카드의 형식상 유효성에는 영향을 주지 않는다.
601.2.c.1.	예시: 수집 번호가 300/250 인 카드는 해당 세트의 정규 형식에서 자동으로 사용할 수 있는 것은 아니다.
601.2.d.	카드가 특정 대회 형식에서 금지되었다면 덱에 포함할 수 없다.
601.2.d.1.	<i>리프트바운드</i> 의 금지된 카드 목록은 여기 에서 확인할 수 있다.
601.2.d.2.	낮은 OPL 에서는 선수가 사전 구성 <i>리프트바운드</i> 덱 제품의 덱 구성을 그대로 사용하는 경우, 금지된 카드 목록에 있는 카드도 사용할 수 있다. 예시:
601.2.d.2.a.	Nexus Nights (넥서스 나이트)에서는 선수가 사전 구성된 징크스 챔피언 덱의 내용물과 완전히 동일한 덱을 사용하는 경우, 싸우거나 도망치거나, 고철 더미, 약탈자의 노 등 덱에 있는 금지된 카드를 사용할 수 있다. 선수가 덱을 변경하거나 보조 덱을 추가하는 경우, 더 이상 금지된 카드를 포함할 수 없다.
601.3.	정규 형식
601.3.a.	정규는 가장 최근에 출시된 5~8 개 세트로 진행하는 형식을 의미한다.
601.3.b.	정규 세트는 해당 연도에 출시된 세트와 이전 연도에 출시된 세트에 이월된다.
601.3.c.	현재 정규 세트의 구성은 다음과 같다.
601.3.c.1.	Proving Grounds (증명의 전장)에 포함된 오리진 보충 세트 (OGS)
601.3.c.2.	오리진 (OGN)
601.3.c.3.	스피릿포지드 (SFD)
601.3.c.4.	언리시드 (UNL)
601.3.c.5.	벤데타 (Ven)
601.3.c.5.a.	출시일: 2026년 7월 31일
602.	현장 구성
602.1.	적합성
602.1.a.	현장 구성이란 대회에서 플레이에 필요한 모든 물품을 제공하는 형식을 의미한다.
602.1.a.1.	현장 구성 덱에 포함될 수 있는 카드는 대회의 일부로 선수에게 제공된 것뿐이다.
602.1.a.1.a.	일부 현장 구성 대회의 경우, 선수에게 프로모션 카드가 추가로 지급될 수 있다. 이러한 카드는 주심의 판단에 따라 해당 선수의 현장 구성 카드 목록에 포함되지 않으며 대회에서 사용할 수 없다.

602.1.a.2.	선수는 출처와 상관없이 6 개의 기본 룬을 얼마든지 활용할 수 있다. 이는 제공된 카드 목록에 없는 룬이라도 마찬가지이다.
	선수는 현장 구성 게임플레이에 필요한 만큼 '빈' 전장을 사용할 수 있다. '빈' 전장에 대한 자세한 설명은 아래 제 602.3.d 조에서 확인할 수 있다.
602.1.b.	사전 구성 형식에서 금지된 카드라도 현장 구성 형식에서도 금지된 것이 아니라면 덱에 포함할 수 있다.
602.2.	비정상 제품
602.2.a.	미개봉 제품의 카드 구성이나 분포가 정확할 것이라는 보장은 없다.
602.2.b.	선수가 팩에 든 카드에서 희귀도나 등장 빈도의 불일치를 확인한 경우, 이를 반드시 심판에게 보고해야 한다.
602.2.c.	이러한 경우 주심은 재량에 따라 비정상 제품을 교체할 수 있다.
602.2.d.	일부 대회에서는 운영진이 선수가 보유한 카드 사용을 허용할 수 있지만, 이러한 경우에는 해당 카드를 선수 사이에 무작위로 분배해야 한다.
602.3.	현장 구성 카드 목록으로 덱 구성하기
602.3.a.	602.1.a. <i>리프트바운드</i> 덱의 구성은 기본적으로 핵심 규칙 제 101 조 덱 구성에 따르되, 아래의 부분에 대해서는 현장 구성 대회 형식에 맞춰 수정된 규정을 적용한다.
602.3.b.	높은 OPL 에 참가하는 선수는 덱 구성 중 전자 기기를 사용하여 메모를 작성하거나 전략상의 도움을 받을 수 없다. 낮은 OPL 에서는 주심의 재량에 따라 이러한 행위가 허용될 수 있다.
602.3.c.	높은 OPL 에 참가하는 선수는 덱 구성 중 외부의 도움을 받을 수 없다. 낮은 OPL 에서는 주심의 재량에 따라 이러한 행위가 허용될 수 있다.
602.3.d.	현장 구성 덱에서는 제공된 카드 목록에 포함된 전장 또는 원하는 수의 '빈' 전장을 사용할 수 있다. 선수는 제공된 카드 목록에서 받은 전장 대신 '빈' 전장을 사용할 수 있다.
602.3.d.1.	'빈' 전장은 규칙 텍스트가 없는 전장으로 취급된다. 그 외에는 핵심 규칙에 정의된 다른 모든 일반 전장 규칙을 따른다.
602.3.d.2.	낮은 OPL 에서는, 게임 내 모든 선수가 동의하는 어떤 것이든 '빈' 전장을 나타낼 수 있다.
602.3.d.2.a.	높은 OPL 에서는, 공식 <i>리프트바운드</i> 카드를 불투명 카드 슬리브에 뒷면이 보이도록 넣어 '빈' 전장으로 나타내야 한다.
602.3.e.	높은 OPL 에서는, 선수가 제공된 카드 목록으로 초기 구성을 등록해야 하며, 카드 목록의 나머지 카드는 보조 덱으로 등록해야 한다.
602.3.e.1.	선수는 각 경기의 첫 게임에서 등록된 초기 구성을 사용해야 한다.
602.3.e.2.	전설, 선발 챔피언, 룬 덱 구성은 초기 구성의 일부로 등록해야 한다.
602.3.e.3.	'단판승제' 대회에서는 게임 시작 절차 중 무작위로 선택할 전장 3 개를 등록해야 한다. 여기에는 사용하고자 하는 '빈' 전장도 포함된다.
602.3.e.4.	' 3판 2선승제 ' 대회에서는 선수가 게임 시작 절차 중 본인의 카드 목록에 있는 전장 또는 '빈' 전장을 선택할 수 있다.

602.3.e.4.a.	선수는 한 경기에서 특정 전장을 1회만 사용할 수 있지만, 제공된 카드 목록에 동일한 이름의 전장이 여러 장 있다면 보유한 장수만큼 사용할 수 있다.
602.3.f.	낮은 OPL에서는, 주심이 달리 지시하지 않는 한 초기 구성 등록이 필요하지 않으며, 선수는 게임 및 경기 사이에 시작 덱과 보조 덱 구성을 자유롭게 변경할 수 있다. 선수는 여전히 한 경기에서 특정 전장을 1회만 사용할 수 있지만, 제공된 카드 목록에 동일한 이름의 전장이 여러 장 있다면 보유한 장수만큼 사용할 수 있다.
602.3.g.	각 현장 구성 형식의 카드 목록 생성 및 덱 구성 규칙에 대한 자세한 설명은 아래의 현장 구성 형식에서 확인할 수 있다.
602.4.	현장 구성 형식
602.4.a.	밀봉
602.4.a.1.	밀봉 형식은 선수에게 미개봉 <i>리프트바운드</i> 부스터 팩 6개를 제공하고, 이를 개봉하여 덱을 구성하는 현장 구성 형식을 의미한다.
602.4.a.2.	밀봉 덱의 주 덱은 25장 이상의 카드로 구성해야 한다.
602.4.a.3.	밀봉 덱의 영역 정체성은 아무 영역 3개 또는 아무 영역 1개와 덱의 챔피언 전설 영역으로 구성된다.
602.4.a.3.a.	밀봉 덱에서는 영역 정체성이 일치하는 챔피언 유닛이라면 챔피언 전설(있을 때)과 맞는 챔피언 태그가 없더라도 모두 선발 챔피언으로 사용할 수 있다.
602.4.a.3.b.	밀봉 덱에서는 영역 정체성과 일치하는 시그니처 주문이라면 그에 해당하는 챔피언이 없더라도 모두 포함할 수 있다.
602.4.a.3.b.1.	예시: 영역 정체성이 분노/신체/질서인 밀봉 덱은 영역이 분노/질서 또는 신체/질서인 시그니처 주문은 사용할 수 있지만, 영역이 분노/정신 또는 신체/혼돈인 시그니처 주문은 사용할 수 없다.
602.4.a.4.	선수는 밀봉 덱의 영역 정체성과 일치하는 룬이라면 출처와 상관없이 룬 덱에 포함할 수 있다.
602.4.a.5.	밀봉 덱은 챔피언 전설 또는 선발 챔피언이 포함되어 있지 않아도 사용할 수 있다.
602.4.a.5.a.	선수는 제공받은 카드 목록에 챔피언 전설 또는 선발 챔피언이 등장했더라도 이를 밀봉 덱에 사용하지 않을 수 있다.
602.4.a.5.b.	선수의 덱에 챔피언 전설 및 선발 챔피언이 포함되지 않았다면, 각 게임의 첫 개시 단계 시작 시 카드를 1장 뽑는다.(둘 다 없더라도 카드는 1장만 뽑는다.)
602.4.a.6.	이름이 동일한 카드 또는 시그니처 카드에 대한 일반적인 장수 제한은 적용되지 않는다. 예를 들어, 제공된 카드 목록에서 뽀로통한 포로 10장을 받았다면 주 덱에 해당 카드 10장을 사용할 수 있다.
602.4.a.6.a.	밀봉 형식에서는 '고유' 키워드가 적용되지 않는다.

602.4.a.7.	밀봉 덱의 보조 덱은 별도의 규정이 없는 한 대회에서 선수에게 제공한 카드 중 초기 덱 구성에 사용하지 않은 모든 카드로 한다. 보조 덱에 대한 자세한 설명은 제403조에서 확인할 수 있다.
602.4.a.7.a.	또한, 선수는 보조 덱을 사용할 때 제602.4.a.2조에서 제602.4.a.4조의 규정을 충족한다면 영역 정체성, 문 덱, 전설 및 선발 챔피언을 변경할 수 있다.
602.4.a.8.	밀봉 카드 목록 등록 및 덱 구성
602.4.a.8.a.	높은 OPL에서는 덱 구성 전에 주심이 밀봉 카드 목록의 등록을 요구해야 한다.
602.4.a.8.b.	각 선수는 자리에서 미개봉 제품을 받는다.
602.4.a.8.c.	테이블 한쪽의 선수(A)가 제품을 개봉하고, 반대쪽의 선수(B)는 이를 지켜본다.
602.4.a.8.d.	선수는 제품에 포함된 카드의 수량과 희귀도별 분포가 올바른지, 손상되지 않았는지 확인해야 한다. 오류가 있는 팩이 발견되면 심판을 호출하여 가능한 경우 팩을 교체한다.
602.4.a.8.e.	B의 참관하에 모든 미개봉 제품을 개봉하고 나면 카드를 B의 옆에 놓는다.
602.4.a.8.f.	이번에는 (B)가 제품을 개봉하고 (A)가 지켜보는 식으로 제602.4.8.c조부터 제602.4.8.e조까지 반복한다.
602.4.a.8.g.	각 선수는 옆에 놓인 카드를 정리하고 내용물을 등록한다.
602.4.a.8.h.	등록을 완료한 후에는 각 선수가 카드와 등록지를 상대 선수에게 돌려준다.
602.4.a.8.i.	각 선수는 본인의 카드 목록이 제대로 등록되었는지 확인한다.
602.4.a.8.j.	덱 구성을 시작한다.
602.4.a.8.k.	덱 등록에는 20분, 구성에는 30분을 제공할 것이 권장된다. 사전 공개 대회, 공개 당일 대회와 같은 낮은 OPL 대회의 경우, 선수가 카드를 처음 접한 상황이므로 덱 구성 시간을 45분까지 연장할 수 있다.
602.4.a.8.l.	초기 덱 구성과 보조 덱은 전체 카드 목록과 동일한 시트에 등록된다.
602.4.a.9.	밀봉 형식에서의 사전 구성 덱 사용
602.4.a.9.a.	일부 대회 또는 대회의 단계에서는 선수에게 사전 구성된 덱을 제공할 수 있다. 이러한 덱은 밀봉 덱으로 간주된다.
602.4.a.9.b.	선수는 제공받은 덱을 그대로 사용해야 하며, 대회 부칙에 따라 허용된 경우에만 변경할 수 있다.
602.4.a.9.b.1.	본 조항은 위의 밀봉 덱 구성 규정에 우선하여 적용된다.
602.4.b.	드래프트
602.4.b.1.	드래프트는 선수에게 미개봉 리프트바운드 부스터 팩 3개를 제공하고, 이를 개봉하여 덱을 구성하는 현장 구성 형식을 의미한다.

602.4.b.2.	드래프트 그룹은 가능한 8명 에 가깝게 구성되며, 선수들은 테이블에 무작위로 배치된다. 드래프트 과정은 다음과 같다.
602.4.b.2.a.	각 선수는 본인의 부스터 중 하나를 개봉하고, 룬 또는 토큰을 제거한 다음, 남은 내용물을 확인하여 팩에 손상되지 않은 카드가 13장 이며 올바른 희귀도 분포로 들어 있는지 점검한다.
602.4.b.2.a.1.	선수는 개봉한 룬 또는 토큰을 그대로 보유할 수 있다.
602.4.b.2.a.2.	개봉한 팩에 오류가 있는 경우 선수는 심판을 호출하여 가능한 경우 팩을 교체해야 한다.
602.4.b.2.b.	팩의 내용물 확인이 끝나면, 팩의 카드를 살펴본 뒤 그중 한 장을 선택해 앞에 있는 가려지지 않은 더미 맨 위에 뒷면이 보이도록 올려놓는다. 이후, 남은 카드를 뒷면이 보이도록 왼쪽 선수에게 넘긴다. 선수들은 남은 카드가 없을 때까지 전달받은 카드로 이 과정을 반복한다.
602.4.b.2.b.1.	첫 번째 팩이 완료되면 두 번째 팩으로 제 602.4.b.2.a 조와 제 602.4.b.2.b 조를 반복한다. 단, 카드는 오른쪽으로 넘긴다.
602.4.b.2.b.2.	두 번째 팩이 완료되면 세 번째 팩으로 제 602.4.b.2.a 조와 제 602.4.b.2.b 조를 반복한다. 이번에는 다시 왼쪽으로 카드를 넘긴다.
602.4.b.2.b.3.	선수 앞쪽에 뒷면이 보이도록 놓인 카드 더미에 카드가 추가되면, 해당 카드는 선택된 것으로 간주되며 다시 팩으로 되돌릴 수 없다.
602.4.b.2.b.4.	선수들은 선택한 카드와 현재 팩에 있는 카드의 앞면이 다른 선수에게 보이지 않도록 적절한 노력을 기울여야 한다.
602.4.b.2.c.	이 과정이 완료되면 각 선수는 현장 구성 카드 목록으로 사용할 카드 39장 을 가지게 된다.
602.4.b.2.d.	높은 OPL 에 참가하는 선수는 드래프트 중 전자 기기를 사용하여 메모를 작성하거나 전략상의 도움을 받을 수 없다. 낮은 OPL 에서는 주심의 재량에 따라 이러한 행위가 허용될 수 있다.
602.4.b.2.e.	높은 OPL 에 참가하는 선수는 드래프트 중 외부의 도움을 받을 수 없다. 낮은 OPL 에서는 주심의 재량에 따라 이러한 행위가 허용될 수 있다.
602.4.b.2.f.	높은 OPL 에서, 드래프트 중 선수는 보거나 선택한 카드를 공개하거나 드래프트에 대해 공개적으로 논의할 수 없다. 낮은 OPL 에서는 주심의 재량에 따라 이러한 행위가 허용될 수 있다.
602.4.b.2.g.	드래프트 중, 선수는 어떤 방법으로든 다른 선수가 보고 있거나 이미 선택한 카드의 앞면을 보려고 해서는 안 된다. 이를 시도하는 것은 부정행위에 해당한다.
602.4.b.2.g.1.	다른 선수가 보고 있는 카드의 뒷면이나 앞에 뒷면으로 놓인 카드 더미에 추가한 카드의 뒷면을 보는 것은 부정행위가 아니다.
602.4.b.2.h.	높은 OPL 에서, 선수는 심판이 지정한 팩과 팩 사이의 시간 외에는 이미 선택한 카드를 확인할 수 없다. 낮은 OPL 에서는 선수가 동시에 다른 카드를 보유하고 있지 않다면 언제든지 허용된다.

602.4.b.2.i.	프로 OPL 에서는 드래프트에 시간제한을 두어야 한다. 경쟁 OPL 에서는 주심의 재량에 따라 시간제한을 둔다. 캐주얼 OPL 에서는 시간제한이 없지만, 선수들은 적절한 속도로 진행해야 한다.
602.4.b.3.	드래프트 덱의 주 덱은 20장 이상의 카드로 구성해야 한다.
602.4.b.4.	드래프트 덱의 영역 정체성은 아무 영역 3개 또는 아무 영역 1개 와 덱의 챔피언 전설 영역으로 구성된다.
602.4.b.4.a.	드래프트 덱에서는 영역 정체성이 일치하는 챔피언 유닛이라면 챔피언 전설(있을 때)과 맞는 챔피언 태그가 없더라도 모두 선발 챔피언으로 사용할 수 있다.
602.4.b.4.b.	드래프트 덱에서는 영역 정체성과 일치하는 시그니처 주문이라면 그에 해당하는 챔피언이 없더라도 모두 포함할 수 있다.
602.4.b.4.b.1.	예시: 영역 정체성이 분노/신체/질서인 드래프트 덱은 영역이 분노/질서 또는 신체/질서인 시그니처 주문은 사용할 수 있지만, 영역이 분노/정신 또는 신체/혼돈인 시그니처 주문은 사용할 수 없다.
602.4.b.5.	선수는 드래프트 덱의 영역 정체성과 일치하는 룬이라면 출처와 상관없이 룬 덱에 포함할 수 있다.
602.4.b.6.	드래프트 덱은 챔피언 전설 또는 선발 챔피언이 포함되어 있지 않아도 사용할 수 있다.
602.4.b.6.a.	선수는 드래프트로 선택한 카드 목록에 챔피언 전설 또는 선발 챔피언이 등장했다라도 이를 드래프트 덱에 사용하지 않을 수 있다.
602.4.b.6.b.	선수의 덱에 챔피언 전설 및 선발 챔피언이 포함되지 않았다면, 각 게임의 첫 개시 단계 시작 시 카드를 1장 뽑는다.(둘 다 없더라도 카드는 1장 만 뽑는다.)
602.4.b.7.	이름이 동일한 카드 또는 시그니처 카드에 대한 일반적인 장수 제한은 적용되지 않는다. 예를 들어, 교차 선택 중 뿔로통한 포로 10장 을 선택했다면 주 덱에 해당 카드 10장 을 사용할 수 있다.
602.4.b.7.a.	드래프트에서는 '고유' 키워드가 적용되지 않는다.
602.4.b.8.	드래프트 덱의 보조 덱은 별도의 규정이 없는 한 대회에서 선수가 선택한 카드 중 초기 덱 구성에 사용하지 않은 모든 카드로 한다. 보조 덱에 대한 자세한 설명은 제 403 조에서 확인할 수 있다.
602.4.b.8.a.	또한, 선수는 보조 덱을 사용할 때 제 602.4.b.3 조에서 제 602.4.b.5 조의 규정을 충족한다면 영역 정체성, 룬 덱, 전설 및 선발 챔피언을 변경할 수 있다.
603.	2대2
603.1.	2대2 팀은 함께 대회에 참가하여 팀으로 등록한 2명 의 선수로 이뤄지며, 핵심 규칙에 명시된 대로 협력하여 한 경기를 플레이한다.
603.2.	대회에 참가하려는 각 선수는 개별 등록을 진행해야 한다.
603.2.a.	팀을 등록할 때는 자리 배치를 위해 구성원을 A 선수와 B 선수로 구분하여 기재해야 한다.

603.3.	한 선수가 대회를 기권했다면 팀 전체가 기권 처리된다.
603.4.	한 선수가 대회에 실격했다면 팀 전체가 실격 처리된다.
603.5.	일부 대회에서는 2대2 팀이 표시할 팀 이름을 제공할 수 있다. 대회 운영진은 어떠한 이유로든 특정 이름의 사용을 금지할 수 있다.
603.6.	2대2 대회는 사전 구성 또는 밀봉 형식으로 진행할 수 있다. 2대2 밀봉 형식에서는 한 팀이 팩 8 개로 이뤄진 단일 카드 목록을 공유한다.
603.7.	팀 구성원은 경기 중 등록된 AB 순서에 따라 나란히 앉는다. 게임의 준비 절차는 <i>리프트바운드</i> 핵심 규칙에 따르되, 2대2 형식에서는 아래의 추가 규정을 적용한다.
603.7.a.	턴 순서는 다음과 같다.
603.7.a.1.	첫 번째 팀의 A 선수
603.7.a.2.	두 번째 팀의 A 선수
603.7.a.3.	첫 번째 팀의 B 선수
603.7.a.4.	두 번째 팀의 B 선수
603.7.a.5.	이후 첫 번째 순서로 돌아간다.
603.7.b.	어떤 팀이 먼저 플레이하는 선수를 선택할지 결정할 때는 임의의 방법을 사용한다.
603.7.c.	핵심 규칙에 명시된 적절한 단계를 거친 뒤에는 결정권을 획득한 팀이 1~4 의 턴 순서 중 어디서부터 플레이를 시작할 것인지 선택한다.
603.7.c.1.	경기의 두 번째 게임부터는 이전 게임의 패배 팀이 누가 먼저 플레이할지를 결정한다. 이전 게임이 무승부로 종료되었다면 기존의 턴 순서를 유지한다.
604.	대회 및 라운드 시간제한
604.1.	대회 중 스위스 형식의 단계에서는 60 분의 라운드 시간을 제공할 것이 권장된다.
604.2.	싱글 엘리미네이션 경기의 라운드에는 시간제한 없이 선수들이 자연스럽게 게임을 끝낼 수 있도록 하는 것이 매우 권장된다. 싱글 엘리미네이션 라운드에 시간제한을 두어야 하는 경우, 변경된 경기 종료 절차에 대한 자세한 설명은 제 408.4 조에서 확인할 수 있다.
604.2.a.	선수는 여전히 적절한 속도로 플레이해야 한다. 관련 설명은 제 703.2 조 느린 플레이 페널티에서 확인할 수 있다.
700.	규정 집행 및 페널티
701.	일반
701.1.	집행 원칙
701.1.a.	오류는 의도치 않은 행동으로 간주한다. 심판이 이를 고의라고 판단했다면 부정행위로 간주한다. 부정행위에 대한 자세한 설명은 제 704.8 조에서 확인할 수 있다.
701.1.a.1.	선수가 이득을 취하기 위해 오류 구제책을 남용하는 행위는 부정행위로 간주한다.

701.1.b.	심판은 정책 및 규칙에 대해 중립적인 판단을 내리고 이를 집행한다.
701.1.c.	심판의 역할은 오류 발생을 막는 것이 아니라 이미 발생한 오류를 처리하는 것이다.
701.1.d.	심판은 다음의 경우 외에는 게임에 개입해서는 안 된다.
701.1.d.1.	게임 규칙 또는 대회 정책 위반이 발생한 것으로 판단한 경우
701.1.d.2.	선수가 도움을 요청한 경우
701.1.d.3.	스포츠 정신 위배 행위와 관련된 상황을 확인하는 경우
701.1.e.	심판은 공정한 플레이, 스포츠 정신, 유화적 태도의 모범이 되어야 한다.
701.1.f.	심판은 선수의 이력 또는 실력을 근거로 오류의 발생 여부를 판단해서는 안 된다.
701.1.g.	심판은 선수의 이력 또는 실력을 참고하여 조사를 진행할 수 있다.
701.1.h.	페널티의 역할은 선수가 실수를 학습하고 추후에 이를 반복하지 않도록 유도하는 것이다.
701.1.i.	페널티의 또 다른 역할은 다른 선수의 유사한 오류를 방지하는 것이다.
701.1.j.	페널티를 부과하고 기록할 때는 심판이 선수의 행동 양식을 통해 그 의도를 파악하는 데 도움이 되어야 한다.
701.1.k.	이러한 원칙에서 벗어나 페널티를 부과할 수 있는 것은 오직 주심뿐이다. 주심은 필요한 경우 재량에 따라 더 강력한 페널티를 부과하거나 부정행위를 조사할 수 있다. 부정행위에 대한 자세한 설명은 제704.8조에서 확인할 수 있다.
701.1.l.	심판은 인간이며 실수를 저지를 수 있다.
701.1.m.	심판은 본인의 실수를 인지한 경우 가능하다면 이를 인정하고 시정해야 한다.
701.1.n.	대회 운영진이 저지른 실수로 인해 선수에게 페널티가 부과된 경우, 주심은 그 강도를 낮출 수 있다.
701.1.o.	선수가 대회 운영진이 제공한 잘못된 정보에 따라 행동했다면, 주심은 그 외의 오류가 없었더라도 해당 게임에 되돌리기를 적용할 수 있다.
701.2.	페널티의 정의
701.2.a.	경고: 오류가 발생했다는 표시로, 이를 기록으로 남기기 위한 페널티이다.
701.2.a.1.	판단 및 시정에 소요된 전체 시간이 1분을 넘겼다면 연장 시간을 부여해야 한다.
701.2.b.	게임 패배: 게임 패배가 부과되면 규정 위반자와 그 팀원 모두가 게임에 항복한 것으로 처리한다. 이때 승자가 결정되지 않는 경우, 남은 선수들이 게임을 계속한다.
701.2.b.1.	게임 패배는 게임이 진행 중이라면 즉시 적용되며, 그 외의 경우에는 대상 선수가 동일한 대회에서 참가하는 다음 게임에 적용된다.
701.2.b.2.	한 선수에게 복수의 게임 패배가 동시에 부과되었다면 1회만 적용한다.
701.2.b.3.	경기에 참가한 모든 선수에게 동시에 게임 패배가 부과되었다면 현재 게임이 무승부로 종료된다. 모든 게임 패배는 기록되지만 경기 점수에는 영향을 주지 않는다.

701.2.c.	경기 패배: 오류로 인해 경기 전체가 영향을 받았을 때 부과되는 엄중한 페널티이다.
701.2.c.1.	경기 패배는 현재 진행 중인 경기에 적용되며, 해당 경기가 종료되었다면 대상 선수가 동일한 대회에서 참가하는 다음 경기에 적용된다.
701.2.d.	실격: 대회의 공정성을 침해하는 오류나 심각한 부정행위에 부과되는 페널티이다.
701.2.d.1.	실격당한 선수는 현재 경기에 패배하며 해당 대회에서 제외된다.
701.2.d.2.	대상 선수가 대회에서 이미 수령한 보상은 계속 보유할 수 있지만, 실격 후에는 대회에서의 순위에 따라 자격이 있더라도 추가로 보상을 받을 수 없다.
701.2.d.3.	실격당한 선수는 대회와 그 순위에서 제외된다.
701.2.d.4.	선수 외의 대회 참석자에게도 실격이 부과될 수 있다. 주심의 재량에 따라 실격과 대회장 출입 금지가 동시에 부과될 수 있다.
701.2.d.5.	주심이 대회의 공정성이 침해되었다는 판단을 내린다면, 결정적인 근거가 없더라도 본 페널티를 부과할 수 있다.
701.3.	페널티 적용
701.3.a.	게임 패배 이상의 페널티(b~d)는 주심에게 보고해야 한다.
701.3.b.	심판은 오류의 내용, 시정 절차, 대상 선수에게 부과할 페널티를 설명해야 한다.
701.3.c.	일부 오류는 대회 운영진의 편파성 의혹을 해소하기 위해 통상적인 페널티의 범위를 벗어난 구제책을 적용한다.
701.3.d.	한 오류에 다수의 페널티가 적용된다면 심판은 가장 엄중한 페널티만 부과해야 한다.
701.4.	카드 섞기
701.4.a.	일부 구제책에서는 덱의 무작위화된 부분을 섞어야 한다.
701.4.b.	많은 카드가 다른 카드를 덱의 맨 밑으로 재활용하는 효과를 갖는다. 심판은 현재 게임 상황과 선수로부터 얻을 수 있는 정보를 활용하여 덱의 어떤 부분이 1명 이상의 선수에게 알려졌는지 판단하고, 덱을 섞기 전에 해당 카드를 분리해야 한다.
701.4.c.	덱을 섞은 후에는 위 방법으로 분리한 카드를 덱의 올바른 위치로 되돌려야 한다.
701.4.d.	위 방법으로 심판이 수행한 카드 섞기는 게임 내 카드 섞기로 간주하지 않는다.
701.5.	되돌리기
701.5.a.	게임을 현재 상태로 유지하는 것이 되돌리는 것보다 심각한 문제를 초래하는 경우, 일부 구제책에서는 게임 상태 되돌리기를 허용한다.
701.5.b.	간단한 되돌리기란 마지막으로 완료한 행동 또는 현재 진행 중인 행동만을 되돌리는 것을 의미한다.
701.5.b.1.	심판은 게임의 가장 최근 행동에 대해 간단한 되돌리기를 진행할 수 있다.
701.5.b.2.	어느 선수의 게임 행동에 대해 간단한 되돌리기를 진행할 경우, 사용한 카드가 체인에 올라가기 전과 같이 행동이 시작되기 전으로 되돌린다. 이후 선수는 해당 행동을 하지 않기로 선택하거나, 다른 결정을 내려 그 행동을 수행할 수 있다.

701.5.c.	복잡한 되돌리기는 오직 주심 또는 지정된 이의 담당 심판(높은 OPL 한정)만이 승인할 수 있다.
701.5.d.	되돌리기 절차:
701.5.d.1.	오류 발생 시점 이후의 개별 행동을 가장 최근 것부터 차례대로 되돌린다.
701.5.d.2.	모든 행동은 올바른 순서로 되돌려져야 한다.
701.5.d.3.	되돌리기에 관련된 카드가 비공개 또는 비밀 정보를 포함하는 경우(예: 뽑은 카드), 무작위 카드를 대신 선택한다.
701.5.d.4.	선수가 카드의 내용을 알았지만 뽑거나 전개하지 않았다면, 이를 덱의 무작위 위치에 섞어 넣어야 한다.
701.6.	조사
701.6.a.	페널티로 인해 실격이 발생했다면, 해당 선수와 추후의 대회 참가 자격에 영향을 줄 수 있는 그 행동 양식에 대해 자동으로 조사가 시작된다.
701.6.b.	페널티를 부과한 후 부정행위가 의심될 때도 심판 재량에 따라 조사가 이뤄질 수 있다. 부정행위에 대한 자세한 설명은 제704.8조에서 확인할 수 있다.
701.6.c.	대상 선수는 조사 결과에 따라 리프트바운드 대회 출전이 정지될 수 있다.
701.6.d.	출전 정지된 선수는 리프트바운드 대회에 참가할 수 없다. 출전 정지된 선수가 대회에 등록한 사실이 확인될 경우, 주최자는 언제든지 실격을 부과할 권리를 보유한다.
702.	게임플레이 오류
702.1.	개요
702.1.a.	게임플레이 오류란 핵심 규칙을 위반하는 부정확한 게임플레이에 의해 발생하는 오류를 의미한다.
702.1.b.	게임플레이 오류로 인해 반복적으로 [경고]를 받으면 [게임 패배]로 가중될 수 있다.
702.1.b.1.	제702.17조를 제외하고, 한 선수가 같은 대회에서 동일한 유형의 게임플레이 오류로 3회 이상의 [경고]를 받았다면 페널티가 [게임 패배]로 가중된다.
702.1.b.2.	경쟁 OPL에서, 한 선수가 같은 대회에서 유형과 상관없이 게임플레이 오류로 총 6회 이상의 [경고]를 받았다면 페널티가 [게임 패배]로 가중된다.
702.1.b.3.	프로 OPL에서, 한 선수가 같은 대회에서 유형과 상관없이 게임플레이 오류로 총 5회 이상의 [경고]를 받았다면 페널티가 [게임 패배]로 가중된다.
702.1.b.4.	선수가 아직 페널티 가중 임계점에 도달하지 않은 경우라도, 주심은 필요하다고 판단할 경우 부정행위 조사를 시작할 수 있다. 부정행위에 대한 자세한 설명은 제704.8조에서 확인할 수 있다.
702.1.c.	낮은 OPL에서는 일반적으로 낮은 강도의 페널티가 부과되어야 하며, 규정 위반자가 정보 우위를 얻는다고 하더라도 되돌리기를 적용할 수 있다.
702.1.c.1.	낮은 OPL에서는 규정 위반자의 상대가 선택을 내려야 하는 페널티의 경우, 되돌리기로 이를 회피할 수 없는 상황이라면 선택을 무작위 또는 심판의 재량으로 진행할 수 있다.

702.2.	유발 스킬 놓침 【페널티 없음】 : 유발 스킬이 게임에 처음으로 확인 가능한 영향을 주기 전에, 해당 스킬에 대해 책임이 있는 선수가 그 유발을 인지하지 못한 경우를 의미한다.
702.2.a.	유발 스킬의 정의는 제506조에서 확인할 수 있다.
702.2.b.	유발 스킬을 놓친 시점 이후에 추가로 발생하는 관련 오류는 일반 오류로 간주한다. 일반 오류에 대한 자세한 설명은 제702.15조에서 확인할 수 있다.
702.2.c.	선수는 행동을 수행하거나, 허용되는 단축을 비롯한 방법을 통해 게임을 조기에 진행하는 식으로 책임이 있는 상대 선수가 그 유발 스킬을 놓치게 해서는 안 된다.
702.2.d.	놓친 유발 스킬도 유발된 것으로 간주한다. 스킬의 유발 횟수를 세거나 제한하는 효과의 경우 놓친 유발 스킬도 포함하여 계산한다.
702.2.e.	책임이 있는 선수가 의무 유발 스킬을 놓쳤고, 놓친 것이 규정 위반자에게 이득이 되는 경우에는 대신 【경고】 를 부과한다.
702.2.f.	구제책:
702.2.f.1.	지나간 턴에 유발 스킬을 놓친 경우에는 선수들에게 플레이를 계속하도록 지시한다.
702.2.f.2.	그 외의 경우, 유발 스킬을 놓친 선수의 다음 순서인 상대가 해당 스킬을 처리할 것인지 넘어갈 것인지를 결정한다.
702.3.	점수 기록 누락 【페널티 없음】 : 선수가 전장을 정복하거나 점거해 득점할 자격이 있는데도 이를 기록하지 않은 경우를 의미한다.
702.3.a.	본 오류는 황홀 아리처럼 카드의 효과가 발동하여 획득하는 점수에는 적용되지 않는다.
702.3.b.	구제책:
702.3.b.1.	올바른 점수를 파악할 수 있고 한 라운드 주기가 지나지 않았다면, 대상 선수의 점수에 누락된 점수를 합산한다.
702.3.b.2.	그 외의 경우에는 선수들에게 플레이를 계속하도록 지시한다.
702.4.	카드 뽑기 누락 【페널티 없음】 : 선수가 뽑기 단계 또는 카드의 지시에 따라 카드를 뽑아야 하는 상황에서 그렇게 하지 않은 경우를 의미한다.
702.4.a.	구제책:
702.4.a.1.	놓친 카드의 수를 파악할 수 있고 한 라운드 주기가 지나지 않았다면, 대상 선수가 놓친 카드를 뽑는다.
702.4.a.2.	그 외의 경우에는 선수들에게 플레이를 계속하도록 지시한다.
702.4.b.	뽑기를 누락한 것이 규정 위반자에게 이득이 된 경우(예시: 해당 선수가 소진 직전이었다면 경우)에는 대신 【경고】 를 부과한다.
702.5.	추가 카드 확인 【경고】 : 선수가 덱의 카드를 확인할 수 있는 게임 행동을 하는 동안, 확인할 수 있는 것보다 더 많은 카드를 확인하는 경우를 의미한다.
702.5.a.	덱과 같은 비밀 정보에서 확인 중인 카드는 확인하는 동안 비공개 정보 그룹에 추가된다.
702.5.b.	확인하는 추가 카드가 원래 있던 곳이 아닌 새로운 비공개 또는 비밀 그룹으로 옮겨지면 해당 그룹의 일부가 된다. 추가 카드가 새로운 그룹에 속하지 않으면, 대신 비밀 정보 확인 오류가 적용된다. 비밀 정보 확인 오류에 대한 자세한 설명은 제702.10조에서 확인할 수 있다.

702.5.b.1.	예를 들어, 선수가 속임수 덱을 사용한 후 확인할 비공개 카드 세트에 4번째 카드를 추가하는 경우, 이는 추가 카드 확인에 해당한다. 맨 위 카드 3장을 올바르게 확인했지만, 주 덱의 맨 위 카드를 비공개 그룹에 추가하지 않고 떨어뜨리는 경우, 이는 비밀 정보 확인에 해당한다.
702.5.c.	구제책:
702.5.c.1.	규정 위반자가 추가 카드를 확인하는 중 오류를 파악하는 경우, 규정 위반자의 다음 순서인 상대가 비공개 그룹을 보고 해당하는 덱의 무작위 부분에 다시 섞어 넣을 알맞은 수의 추가 카드를 선택한다.
702.5.c.1.a.	해당 카드 중 한 장 이상이 이미 새로운 카드 그룹에 추가된 경우, 규정 위반자의 다음 순서인 상대가 해당 그룹을 보고, 확인하는 원래 카드 그룹으로 되돌릴 알맞은 수의 카드를 선택한다. 이후 제702.5.c.1조를 수행한다.
702.5.c.2.	게임의 이후 단계에서 오류를 파악하는 경우, 선수들에게 플레이를 계속하도록 지시한다.
702.6.	지나치게 많은 룬 전개 [경고] : 선수가 제한 행동에 따라 핵심 규칙에 명시된 것보다 많은 룬을 전개한 경우를 의미한다.
702.6.a.	이런 유형의 오류는 대개 공개된 상황에서 발생하므로, 모든 선수가 게임 상황에 주의를 기울일 필요가 있다.
702.6.b.	구제책:
702.6.b.1.	추가로 뽑은 룬이 행동의 비용을 지불하는 데 사용된 경우, 가능하다면 되돌리기를 적용한다. 되돌리기가 불가능하다면 이를 일반 오류로 간주한다. 일반 오류에 대한 자세한 설명은 제702.15조에서 확인할 수 있다.
702.6.b.2.	추가로 뽑은 룬이 식별된 상태에서 전체 라운드 주기가 지나지 않았다면, 해당 카드를 룬 덱에 섞어 넣는다.
702.6.b.2.a.	해당 룬을 식별할 수 없는 경우에는 대신 무작위 룬을 섞어 넣는다.
702.6.b.3.	그 외의 경우에는 선수들에게 플레이를 계속하도록 지시한다.
702.7.	지나치게 적은 룬 전개 [페널티 없음] : 선수가 제한 행동에 따라 핵심 규칙에 명시된 것보다 적은 룬을 전개한 경우를 의미한다.
702.7.a.	이런 유형의 오류는 대개 공개된 상황에서 발생하므로, 모든 선수가 게임 상황에 주의를 기울일 필요가 있다.
702.7.b.	구제책:
702.7.b.1.	전체 라운드 주기가 지나지 않았다면, 해당 선수에게 알맞은 수의 룬을 전개하도록 허용한다.
702.7.b.2.	그 외의 경우에는 선수들에게 플레이를 계속하도록 지시한다.
702.7.c.	룬 전개를 잊은 것이 규정 위반자에게 이득이 되었다면, 대신 [경고] 를 부과한다.
702.8.	비용 초과 지불 [페널티 없음] : 선수가 힘 또는 에너지 비용을 초과 지불한 경우를 의미한다.
702.8.a.	이런 유형의 오류는 대개 공개된 상황에서 발생하므로, 모든 선수가 게임 상황에 주의를 기울일 필요가 있다.

702.8.b.	구제책:
702.8.b.1.	비용을 초과 지불한 턴이 지나지 않았다면, 초과 지불자가 추가 자원을 보유한 것으로 간주한다.
702.8.b.1.a.	비용을 초과 지불한 것이 규정 위반자에게 이익이 되었다면, 대신 [경고] 를 부과한다.
702.8.b.1.b.	초과 지불로 인해 그 외의 경우라면 일어나지 않았을 결과가 발생했다면 이를 일반 오류로 간주한다. 일반 오류에 대한 자세한 설명은 제 702.15 조에서 확인할 수 있다.
702.9.	비용 지불 오류 [경고] : 선수가 요구 비용을 적게 지불하거나 잘못된 요구 비용을 지불한 경우를 의미한다. <i>비용에 대한 자세한 설명은 핵심 규칙 제201조 비용에서 확인할 수 있다.</i>
702.9.a.	이런 유형의 오류는 대개 공개된 상황에서 발생하므로, 모든 선수가 게임 상황에 주의를 기울일 필요가 있다.
702.9.b.	구제책:
702.9.b.1.	가능하다면 카드 또는 스킬을 체인에 올리기 전으로 간단한 되돌리기를 적용한다.
702.9.b.2.	간단한 되돌리기가 불가능한 경우, 가능하다면 올바른 비용을 지불한다.
702.9.b.2.a.	룬이 비용 지불로 인해 잘못 재활용된 경우, 가능하다면 되돌리기를 적용한다.
702.9.b.3.	되돌리기가 불가능하다면 선수들에게 플레이를 계속하도록 지시한다.
702.10.	비밀 정보 확인 [경고] : 선수가 어떤 선수에게도 접근 권한이 없는 정보를 확인한 경우를 의미한다. <i>정보 유형에 대한 설명은 핵심 규칙 제128조 보안에서 확인할 수 있다.</i>
702.10.a.	상대가 저지른 오류의 구제책으로 인해 선수가 불이익을 받아서는 안 된다. 예시: 상대가 본인 덱의 맨 위 카드를 부적절하게 뒤집었다면, 이를 보더라도 페널티를 받지 않는다.
702.10.b.	구제책:
702.10.b.1.	가능하다면 알려진 비밀 정보가 있는 카드를 원래의 무작위화된 카드 묶음과 함께 다시 무작위화하여 정보 우위를 제거한다.
702.10.b.2.	이것이 불가능하다면, 해당 정보를 모든 선수에게 공개해 정보 우위를 제거하고 선수들에게 플레이를 계속하도록 지시한다.
702.11.	상대의 비공개 정보 확인 [경고] : 선수가 우연히 상대의 비공개 정보를 확인한 경우를 의미한다. <i>정보 유형에 대한 설명은 핵심 규칙 제128조 보안에서 확인할 수 있다.</i>
702.11.a.	상대가 저지른 오류의 구제책으로 인해 선수가 불이익을 받아서는 안 된다. 예시: 상대가 손에 있는 카드를 우연히 테이블에 떨어뜨렸다면, 이를 보더라도 페널티가 부과되지 않는다.
702.11.b.	구제책:
702.11.b.1.	비공개 정보의 통제자는 알려진 비공개 카드를 원래의 무작위화된 카드 묶음과 함께 다시 무작위화하여 정보 우위를 제거할 것인지의 여부를 결정할 수 있다.
702.11.b.2.	다시 무작위화하지 않기로 결정했다면, 선수들에게 플레이를 계속하도록 지시한다.

702.12.	추가 카드 뽑기 [경고] : 선수가 제한 행동에 따라 핵심 규칙에 명시된 것보다 많은 수의 카드를 뽑는 경우 또는 핵심 규칙에 명시된 경우가 아닐 때 카드를 뽑는 경우를 의미한다.
702.12.a.	추가 카드 뽑기는 추가 카드 확인에도 해당하지만, 본 오류만 기록한다.
702.12.b.	구제책:
702.12.b.1.	추가로 뽑힌 카드가 비공개 카드 묶음에 추가되기 전에 오류를 파악했다면, 이를 주덱에 올바르게 섞어 넣어 정보 우위를 제거한다.
702.12.b.2.	게임 시작 절차 중 첫 카드를 뽑은 후 멀리건 전에 오류를 파악했다면, 추가 카드를 주 덱에 올바르게 섞어 넣어 정보 우위를 제거한다.
702.12.b.3.	추가로 뽑힌 카드가 비공개 카드 묶음에 추가된 후에 오류를 파악했고 라운드 주기가 지나지 않았다면, 규정 위반자의 다음 순서인 상대가 위반자의 손을 보고 주덱에 올바르게 섞어 넣을 카드를 선택한다.
702.12.b.4.	이후 단계에서 선수가 카드를 규정보다 많이 가지고 있다고 판단될 경우 해당 시점에 구제책을 적용한다.
702.13.	뒷면 표시 카드 오류 [경고] : 선수가 핵심 규칙에 명시된 방식이 아닌 다른 방식으로 카드를 뒷면 표시 구역에 놓는 경우를 의미한다.
702.13.a.	예시: 숨겨짐 키워드가 없는 카드를 숨기는 행위
702.13.b.	구제책:
702.13.b.1.	추가적인 게임 행동이 이루어지기 전에 규정 위반자가 즉시 오류를 발견했다면 해당 카드를 원래 있던 구역으로 되돌리고 게임을 재개한다.
702.13.b.2.	추가적인 게임 행동이 이루어졌으나 부적합한 카드가 있던 구역에 카드가 추가되기 전(예: 새로운 카드를 뽑기 전)에 오류를 발견했다면, 부적합한 카드를 해당 구역으로 되돌리고 해당 구역에 있던 카드 중 뒷면으로 놓을 수 있는 무작위 카드로 교체한 후 게임을 재개한다.
702.13.b.2.a.	교체할 수 있는 올바른 대상이 없는 경우, 이 페널티는 [게임 패배] 로 가중된다.
702.13.b.2.b.	부적합한 카드가 있던 구역에 카드가 추가된 후 오류가 발견되면, 이 페널티는 [게임 패배] 로 가중된다.
702.14.	멀리건 절차 오류 [경고] : 선수가 멀리건 절차를 잘못 수행한 경우를 의미한다.
702.14.a.	구제책:
702.14.a.1.	선수가 멀리건 도중 3장 이상의 카드를 재활용하고 교체했다면, 규정 위반자의 다음 순서인 상대가 그 손을 보고 추가로 멀리건한 수만큼의 카드를 선택해 재활용 및 교체하게 할 수 있다.
702.14.a.1.a.	예시: 선수가 실수로 3장의 카드를 멀리건했다면, 다음 순서인 상대가 해당 선수의 손을 보고 재활용 및 교체할 카드 1장을 선택할 수 있다.
702.14.a.2.	게임플레이가 시작된 뒤에 오류를 인지했다면, 선수들에게 플레이를 계속하도록 지시한다.
702.15.	각성 단계 중 준비를 잊은 경우 [페널티 없음] : 선수가 각성 단계 중 하나 이상의 게임 오브젝트를 준비시키는 것을 잊은 경우를 의미한다.

702.15.a.	구제책:
702.15.a.1.	각성을 잊은 규정 위반자의 턴이 종료되지 않은 경우, 준비시켜야 할 모든 게임 오브젝트를 준비시킨다. 이러한 방식으로 준비되는 게임 오브젝트가 체인에 유발 스킬을 올리는 경우, 해당 스킬은 체인에 올라가지 않는다.
702.15.a.2.	각성을 잊은 규정 위반자의 턴이 이미 종료된 경우, 게임 오브젝트를 현재 상태로 두고 게임을 계속 진행한다.
702.15.b.	준비시키는 것을 잊은 것이 규정 위반자에게 이득이 되었다면, 대신 [경고] 를 부과한다.
702.16.	일반 오류 [경고] : <i>리프트바운드</i> 규칙을 위반하는 다른 모든 경우를 의미한다.
702.16.a.	본 오류는 다른 모든 게임플레이 오류를 포함한다.
702.16.b.	이런 유형의 오류는 대개 공개된 상황에서 발생하므로, 모든 선수가 게임 상황에 주의를 기울일 필요가 있다.
702.16.c.	구제책:
702.16.c.1.	가능하다면 되돌리기를 적용한다.
702.16.c.2.	그 외의 경우에는 선수들에게 플레이를 계속하도록 지시한다.
702.17.	게임 상태 유지 실패 [경고] : 정거 및 정복에 따른 득점 누락을 비롯해, 다른 선수가 올바른 게임 상태를 유지하지 못한 것을 지적하지 않은 경우를 의미한다.
702.17.a.	이러한 유형의 오류는 대개 상대가 게임플레이 오류를 저지른 상황에서 선수가 심판을 즉시 호출하지 않았을 때 발생한다.
702.17.b.	본 오류는 다른 게임플레이 오류와 달리 주로 기록을 목적으로 하며, 주심에 의해 달리 지시되지 않는 한 가중되지 않는다.
703.	대회 오류
703.1.	개요
703.1.a.	대회의 경기 또는 그 주변에서 일어나는 절차 위반으로 인해 발생한 오류를 의미한다.
703.1.b.	대회 오류로 인해 반복적으로 [경고] 를 받으면 [게임 패배] 로 가중될 수 있다.
703.1.b.1.	한 선수가 같은 대회에서 동일한 유형의 대회 오류로 3회 이상의 [경고] 를 받았다면 페널티가 [게임 패배] 로 가중된다.
703.1.b.2.	경쟁 OPL 에서, 한 선수가 같은 대회에서 유형과 상관없이 대회 오류로 총 6회 이상의 [경고] 를 받았다면 페널티가 [게임 패배] 로 가중된다.
703.1.b.3.	프로 OPL 에서, 한 선수가 같은 대회에서 유형과 상관없이 대회 오류로 총 5회 이상의 [경고] 를 받았다면 페널티가 [게임 패배] 로 가중된다.
703.1.b.4.	선수가 아직 페널티 가중 임계점에 도달하지 않은 경우라도, 주심은 필요하다고 판단할 경우 부정행위 조사를 시작할 수 있다. 부정행위에 대한 자세한 설명은 제 704.8 조에서 확인할 수 있다.
703.1.c.	낮은 OPL 에서는 일반적으로 낮은 강도의 페널티가 부과되어야 하며, 규정 위반자가 정보 우위를 얻는다고 하더라도 되돌리기를 적용할 수 있다.

703.1.c.1.	규정 위반자의 상대가 선택을 내려야 하는 페널티의 경우, 되돌리기로 이를 회피할 수 없는 상황이라면 선택을 무작위 또는 심판의 재량에 맡길 수 있다.
703.2.	느린 플레이 [경고] : 선수가 게임 시작 절차 또는 이후의 턴을 지나치게 느린 속도로 진행하는 경우를 의미한다.
703.2.a.	선수는 해당 시점의 게임 상태에 따라 심판이 적절하다고 판단하는 속도로 턴을 진행해야 하며, 대회에서 정한 제한 시간을 준수해야 한다.
703.2.b.	선수는 느린 플레이 여부를 확인하기 위해 심판에게 관전을 요청할 수 있다.
703.2.c.	이득을 취하기 위해 고의로 시간을 끄는 것은 부정행위로 간주한다. 부정행위에 대한 자세한 설명은 제 704.8 조에서 확인할 수 있다.
703.3.	덱 목록 오류 [게임 패배] : 선수가 등록한 덱 목록에 규정 위반 요소가 포함된 경우를 의미한다.
703.3.a.	예시:
703.3.a.1.	카드의 수가 올바른 덱 규모보다 많거나 적은 경우. 덱 규모에 대한 자세한 설명은 제 402 조에서 확인할 수 있다.
703.3.a.2.	대회 형식상 금지된 카드
703.3.a.3.	주 덱과 보조 덱을 통틀어 이름이 동일한 주 덱 카드가 3 장을 초과하는 경우
703.3.a.4.	등록한 전설의 영역과 일치하지 않는 카드
703.3.a.5.	전설의 정체성과 일치하지 않는 선발 챔피언
703.3.a.6.	선수의 덱에 등록된 덱 목록과 일치하지 않는 카드가 포함되어 있는 경우
703.3.b.	구제책:
703.3.b.1.	등록한 덱 목록이 부적합한 경우, 해당 선수는 본인의 덱 목록을 최소한으로 변경하여 올바른 상태로 시정하고, 실제 덱이 새로 등록된 목록과 일치하도록 해야 한다.
703.3.b.2.	제시한 덱이 등록된 덱 목록과 일치하지 않지만 제시한 덱 자체는 유효한 경우, 해당 선수는 제시한 덱과 일치하도록 등록된 덱 목록을 변경해야 한다.
703.3.b.3.	덱 목록을 시정하는 데 필요한 카드를 제시간에 확보할 수 없는 경우, 주심은 대용 카드 사용을 승인할 수 있다.
703.4.	덱 제시 오류 [경고] : 덱 제시 또는 게임플레이 도중 선수의 덱에 규정 위반 요소가 포함된 경우를 의미한다.
703.4.a.	예시:
703.4.a.1.	선수가 경기에서 이미 사용한 전장을 다시 배치하는 경우
703.4.a.2.	선수가 경기의 첫 게임에서 보조 덱에 있는 카드를 덱에서 제외하지 않은 경우
703.4.a.3.	선수가 주 덱에서 선발 챔피언을 뽑아 해당 구역에 놓는 것을 잊은 경우
703.4.a.4.	선수의 덱 규모가 잘못된 경우. 덱 규모에 대한 자세한 설명은 제 402 조에서 확인할 수 있다. (예시: 선수가 카드를 잘못 놓거나, 게임 종료 후 다음 게임 시작 전에

	추방된 카드를 다시 덱에 섞는 것을 잊었거나, 이전 게임에서 지배와 같은 효과로 인해 선수의 덱에 카드가 추가되거나 누락된 경우)
703.4.a.5.	선수의 덱 상자에 등록된 덱 목록의 내용물이 아닌 카드가 덱과 함께 보관되어 있는 경우. 이벤트의 일환으로 지급된 프로모션 카드, 토큰 및 손상된 카드를 대체한 대용 카드는 이런 방식으로 보관할 수 있으며, 이 오류에 해당하지 않는다.
703.4.a.5.a.	프로 OPL에서는, 이런 방식으로 덱 상자에 추가 카드를 보관할 경우 [게임 패배]로 가중된다.
703.4.b.	구제책:
703.4.b.1.	첫 카드를 뽑기 전에 선수가 오류를 인지한 경우, 가능하다면 덱을 올바른 상태로 되돌리고 선수들에게 플레이를 계속하도록 지시한다.
703.4.b.2.	첫 카드를 뽑은 후에 규정 위반자가 오류를 인지한 경우, 쉽게 되돌릴 수 있다면 덱을 올바른 상태로 되돌리고 선수들에게 플레이를 계속하도록 지시한다. 예시:
703.4.b.2.a.	경기의 첫 게임 중에 선수가 보조 덱에 있는 카드를 덱에서 제외하지 않았다는 것을 깨달은 경우
703.4.b.2.a.1.	심판은 카드를 주 덱과 보조 덱으로 되돌려 덱을 올바른 상태로 복구할 수 있다.
703.4.b.2.a.1.a.	선수의 손에 보조 덱 카드가 있다면, 보조 덱에 잘못 들어가 있던 주 덱 카드로 무작위 교체한다.
703.4.b.2.a.2.	본 과정을 완료한 뒤에는 주 덱의 무작위화된 부분을 섞는다.
703.4.b.3.	첫 카드를 뽑은 후에 규정 위반자 외의 선수가 오류를 인지한 경우, 페널티가 [게임 패배]로 가중된다.
703.4.b.3.a.	캐주얼 또는 경쟁 OPL에서, 게임 준비 단계 중 선수가 선발 챔피언을 주 덱에서 선발 챔피언 구역으로 이동시키는 것을 잊은 경우, 심판은 누가 오류를 인지했는지 또는 게임 중 어느 단계에서 발생했는지와 상관없이 페널티 강도를 [경고]로 낮추고, 가능한 경우 게임 상태를 복구할 수 있다.
703.4.b.3.b.	선수는 심판에게 상대 덱의 사용 가능 여부 점검을 요청할 수 있다. (예시: 첫 게임에서 상대에게 보조 덱 카드가 있다고 판단한 경우)
703.4.b.4.	덱을 올바른 상태로 되돌릴 수 없는 경우, 페널티가 [게임 패배]로 가중된다.
703.4.b.4.a.	선발 챔피언 이동 누락에 대해 구제책을 적용할 수 있는 경우, 첫 카드를 뽑은 이후에 해당 문제가 발생했고 게임 상태 복구를 위해 선발 챔피언 구역으로 이동시킬 선발 챔피언 카드가 주 덱에 없다면 페널티 강도를 [경고]로 낮출 수 있다. 이 경우, 규정 위반자는 선발 챔피언 구역에 챔피언이 없는 상태로 게임을 계속할 수 있다.
703.4.b.4.b.	예시: 한 선수의 등록된 덱 목록에 행상인 카드가 총 2장 있으며, 1장은 주 덱에 다른 1장은 보조 덱에 있다. 경기의 첫 번째 게임에서 선수가 행상인 카드를 1장 뽑아 사용한다. 다음 턴에서 두 번째 행상인 카드를 뽑고 나서야 해당 카드를 보조 덱으로 옮기는 것을 잊었다는 사실을 알게 되었다. 이 시점에서는 덱을 복구할 수 없다.
703.4.b.5.	덱을 시정하는 데 필요한 카드를 제시간에 확보할 수 없다면, 주심은 대용 카드 사용을 승인할 수 있다.

703.5.	의사소통 위반 【경고】 : 선수가 게임 중 상대와 제대로 의사소통하지 않은 경우를 의미한다.
703.5.a.	여기에는 제500조에 명시된 의사소통 원칙을 의도치 않게 위반하는 것이 포함된다.
703.5.b.	구제책:
703.5.b.1.	잘못된 정보를 제공한 경우, 올바른 정보를 제공한다.
703.5.b.2.	잘못된 정보에 기반해 결정이 이뤄진 경우, 가능하다면 되돌리기를 적용한다.
703.6.	표식이 있는 카드 【경고】 : 앞면을 보지 않아도 선수의 카드를 식별 가능한 경우를 의미한다.
703.6.a.	여기에는 흠집, 변색, 접힌 자국 등이 포함된다.
703.6.b.	해당 선수가 카드에 슬리브를 사용한 경우, 표식 유무의 판단은 슬리브를 씌운 상태로 이뤄져야만 한다.
703.6.c.	선수의 덱 내 카드에 표식이 있는지의 여부는 주심이 판단한다.
703.6.d.	구제책
703.6.d.1.	심판은 선수에게 현재 사용 중인 슬리브를 제거하거나, 즉시 또는 다음 라운드 전까지 슬리브나 카드를 교체하도록 요청할 수 있다.
703.6.d.2.	덱을 시정하는 데 필요한 카드를 제시간에 확보할 수 없다면, 주심은 대용 카드 사용을 승인할 수 있다.
703.7.	무작위화 불충분 【경고】 : 선수가 필요한 만큼 덱을 무작위화하지 않은 경우를 의미한다.
703.7.a.	선수는 상대가 주 덱 또는 룬 덱을 충분히 무작위화하지 않았다고 판단했다면 심판을 호출할 수 있다.
703.7.b.	파일 셔플은 적절한 무작위화 방법이 아니며, 카드의 수를 셀 때만 사용되어야 한다.
703.7.c.	구제책:
703.7.c.1.	심판은 선수에게 덱을 다시 무작위화하도록 지시할 수 있다.
703.7.c.2.	심판은 선수의 덱을 직접 무작위화할 수 있다.
703.8.	경기 지각: 선수가 라운드 시작 후에 지정된 경기에 도착한 경우를 의미한다.
703.8.a.	선수가 라운드 시작 후 2분 이내에 도착했다면, 페널티는 【경고】 이며 연장 시간을 부여한다.
703.8.b.	선수가 라운드 시작 후 10분 이내에 도착했다면, 페널티는 【경고】 이며 연장 시간을 부여한다. 높은 OPL에서는 페널티가 【게임 패배】 로 가중된다.
703.8.c.	선수가 라운드 시작 10분 뒤에 도착했다면, 페널티는 【경기 패배】 이다.
703.8.d.	선수가 경기에 도착하지 않았다면, 페널티는 【경기 패배】 이다. 또한 다음 경기가 시작되기 전까지 심판에게 보고하지 않는다면 해당 선수는 대회에서 제외된다.
703.8.e.	선수는 라운드 시작 전이나 게임 종료 후 다음 게임 시작 전에 심판에게 최대 10분의 연장 시간을 요청할 수 있으며, 그 수락 여부는 심판의 재량에 따른다. (예시: 선수가 화장실 사용을 요청하는 경우)
703.9.	외부의 도움: 선수가 경기 외적인 인원으로부터 조언 또는 전략상의 도움을 받는 경우를 의미한다.

703.9.a.	조언을 받은 선수가 심판을 호출하여 이를 거부했다면, 페널티는 [경고] 이다. 그 외의 경우, 페널티는 [경기 패배] 이다. 주심이 해당 조언을 악의적으로 전달된 것으로 판단하지 않는 한, 이 페널티는 부과되지 않는다.
703.9.b.	선수가 조언을 요청했다면 부정행위로 간주한다. 부정행위에 대한 자세한 설명은 제704.8조에서 확인할 수 있다.
703.9.c.	외부의 도움을 제공한 관전자가 해당 대회에 참가 선수이기도 할 경우, 해당 선수에게도 이 페널티가 적용된다.
703.9.d.	관전자가 악의 또는 고의로 조언을 제공했다면 대회장 출입이 금지될 수 있다.
703.9.e.	2대2 또는 다른 팀 형식에서 팀원으로부터 전략상의 조언을 받는 것은 외부의 도움으로 간주하지 않는다.
703.9.f.	선수는 심판의 재량에 따라 카드 섞기, 카드 이동 등의 게임 행동을 비롯한 물리적인 대회 운영에 도움을 받을 수 있다. 이는 외부의 도움으로 간주하지 않는다.
703.10.	부적절한 승자 결정 [경기 패배] : <i>리프트바운드</i> 에서 게임과 경기의 승패는 대회 형식에 맞춰 <i>리프트바운드</i> 를 플레이하는 것으로 정해져야 한다.
703.10.a.	동전 튕기기, 주사위 던지기, 다른 게임 플레이 등을 비롯한 다른 방법은 승자 결정에 사용할 수 없다.
703.10.b.	등록한 덱 목록을 사용하여 지정된 것 외의 <i>리프트바운드</i> 형식을 플레이하는 방법은 승자 결정에 사용할 수 없다.
703.10.c.	이러한 행위를 제안 또는 수락하는 것은 부적절한 승자 결정으로 간주한다.
704.	스포츠 정신 위배 행위
704.1.	개요
704.1.a.	<i>리프트바운드</i> 는 스포츠 정신에 어긋나는 행위를 용납하지 않는다. 대회 참석자와 관전자는 서로를 존중하며 명예를 지켜야 한다.
704.1.b.	한 선수가 같은 대회에서 동일한 유형의 스포츠 정신 위배 행위로 2회 이상의 [경고] 를 받았다면, 페널티가 [게임 패배] 로 강화되며 주심의 재량에 따라 추가로 가중될 수 있다.
704.1.c.	본 조항에 명시된 위반 및 페널티 내용은 일반 지침으로 활용된다. 명시된 위반 사항은 예시일 뿐이며, 이에 국한되지 않는다. 모든 심판은 스포츠 정신 위배 행위와 관련된 문제를 상부에 보고할 권한이 있으며, 주심은 스포츠 정신에 어긋나는 행위에 대해 적절하다고 판단하는 모든 페널티를 부과할 수 있다. 여기에는 [실격] 도 포함된다.
704.2.	경미한 스포츠 정신 위배 행위 [경고] :
704.2.a.	예시는 다음을 포함하나 이에 국한되지 않는다.
704.2.a.1.	참석자 또는 관전자에 대한 무례
704.2.a.2.	괴롭힘
704.2.a.3.	위생 불량
704.2.a.4.	불쾌한 게임 구성품
704.3.	심각한 스포츠 정신 위배 행위 [실격] :

704.3.a.	예시는 다음을 포함하나 이에 국한되지 않는다.
704.3.a.1.	인종 차별적 발언
704.3.a.2.	신체적 폭력 또는 신체적 폭력의 위협
704.3.a.3.	공격성 표출
704.3.a.4.	대회 참석자의 성별을 의도적으로 잘못 부르기
704.3.b.	본 페널티의 경우 대회 운영진의 재량에 따라 대회장 퇴장과 함께 적용될 수 있다.
704.4.	편법 행위 【경고】 : 선수가 의도적으로 규정의 빈틈을 이용하여 그 의도에 맞지 않는 이득을 취하는 경우를 의미한다.
704.4.a.	예시는 다음을 포함하나 이에 국한되지 않는다.
704.4.a.1.	상대가 반응 여부를 결정하기 전에 처리 후의 선택을 묻는 행위
704.4.a.2.	빠른 행동으로 상대가 우선권을 갖지 못하게 막는 행위
704.4.a.3.	항복을 약속하여 추가적인 정보를 획득한 뒤 다른 결정을 내리는 행위
704.4.a.4.	게임 진행 중 규칙이 정정된 카드를 이용하여 상대를 오도하려는 행위
704.4.a.5.	상대의 규정 위반을 유도하는 행위
704.4.a.6.	고의로 상대를 방해하여 우선권을 놓치게 하는 행위
704.4.a.7.	영성한 플레이나 게임 상태 표시로 전략 또는 정보를 숨기는 행위
704.5.	매수 【경기 패배】 : 대회 참석자와 관전자는 선수와 운영진을 매수해서는 안 된다.
704.5.a.	대회의 결과는 게임 외적인 보상이나 혜택에 대한 제안에 영향을 받아서는 안 된다.
704.5.a.1.	이러한 제안을 하거나 받아들이는 것은 매수로 간주한다.
704.5.a.2.	매수는 게임의 결과만이 아니라 게임 내 행동에도 적용된다.
704.5.a.3.	제안을 받고 이를 고려하거나 수락하지 않았다면 매수로 간주하지 않지만, 해당 선수는 심판에게 이를 보고해야 한다.
704.5.b.	현재 대회에서 아직 수여되지 않은 보상을 나누는 행위는 매수로 간주하지 않는다. 선수는 경기 시작 전이나 도중에 이러한 합의를 할 수 있지만, 게임 및 경기의 결과, 게임 내 행동, 선수의 대회 기권을 대가로 이를 제안하거나 수락해서는 안 된다.
704.5.c.	현금, 매장 포인트 및/또는 미개봉 제품 등 상품만 제공하는 싱글 엘리미네이션 형식의 대회에 참가한 선수들이 대회 주최자의 허락을 받고 이후의 보상을 동등하게 나누기로 합의하는 것은 매수가 아니다. 이 합의는 대회에 출전 중인 모든 선수가 약속에 동의해야 한다.
704.5.c.1.	선수는 이 시점에서 대회 참가를 종료하거나 플레이를 계속할 수 있다. 주요 스트리밍 대회의 경우, 선수는 최종 순위가 확정될 때까지 플레이를 계속해야 한다.
704.5.d.	싱글 엘리미네이션 형식 대회의 마지막 라운드에서 선수들이 대회 주최자의 허락을 받고 승자 및 남은 보상을 나누는 방식에 대해 합의하는 것은 매수가 아니다. 이러한 경우 1명의 선수가 반드시 대회에서 기권해야 한다. 이후 보상은 각 선수의 최종 순위에 따라 분배된다.

704.6.	도박 [실격] : 대회 참석자는 대회, 경기, 게임의 결과를 비롯한 모든 부분에 대해 도박을 할 수 없다.
704.7.	절도 [실격] : 대회 참석자, 관전자, 공급업체, 대회 주최자의 재산을 훔치거나 이를 시도하는 행위를 의미한다.
704.8.	부정행위 [실격] : <i>리프트바운드</i> 는 대회의 수준을 불문하고 부정행위를 용납하지 않는다.
704.8.a.	부정행위에는 고의로든 악의로든 이득을 취하기 위해 제702조 또는 제703조에 명시된 페널티 대상 행위를 저지르는 경우 등이 포함된다.
704.8.a.1.	여기에는 게임 오류를 유발하여 구제책을 통해 이득을 취하려 하는 행위가 포함된다.
704.8.a.2.	심판이 선수의 규정 위반이 고의적이거나 악의적이라고 판단할 만한 정황이 있을 경우, 주심은 부정행위 여부를 확인하기 위한 조사를 진행할 수 있다.
704.8.b.	대회 운영진에게 거짓말을 하는 것은 부정행위로 간주한다.
704.8.c.	팀 구성원의 오류를 고의로 방치하는 것은 부정행위로 간주한다.
704.8.d.	부정행위에 대한 페널티의 최종 결정권은 주심에게 있다.
705.	징계 규칙
705.1.	개요
705.1.a.	프리미어 또는 선발전 <i>리프트바운드</i> 대회에 참가하는 모든 선수에게 본 징계 규칙이 적용된다.
705.1.b.	선수는 a) 본 <i>리프트바운드</i> 대회 규정이 포함되거나 연결되거나 참조되거나 첨부된 계약서 또는 신청서에 서명하는 행위, b) 온라인 신청 과정에서 선택 사항으로 제시되는 '수락'을 클릭하는 행위 (또는 이와 유사한 수락 방식), c) 지역별 챔피언십, 대표 선발전, 결전 시리즈 또는 그에 준하는 대회에 참가하는 행위 중 하나를 통해 본 징계 규칙을 비롯한 <i>리프트바운드</i> 대회 규정에 구속된다는 점을 수락 및 동의한다.
705.1.c.	또한 선수는 대회 주최자와 라이엇 게임즈가 다음 권리를 가진다는 점에 수락 및 동의한다.
705.1.c.1.	본 <i>리프트바운드</i> 대회 규정, 그 외 <i>리프트바운드</i> 대회 정책, 라이엇 게임즈 서비스 약관 및 기타 대회별 규정 준수 여부를 감독할 권리
705.1.c.2.	상기 내용 및/또는 관련 법률 위반 여부를 조사하거나 대리인을 통해 조사할 권리
705.1.c.3.	해당하는 경우, 본 <i>리프트바운드</i> 대회 규정 또는 상기 기타 규정의 위반에 대해 아래에 설명된 바와 같이 제재를 부과할 권리
705.1.d.	본 징계 규칙은 <i>리프트바운드</i> 대회가 개최되는 모든 지역에 공통으로 적용된다. 대회 경기와 완전히 무관하게 외부에서 발생한 상황 또한 라이엇 게임즈의 판단에 따라 문제 행위가 <i>리프트바운드</i> 대회에 부정적인 영향을 끼치거나 라이엇 게임즈, 라이엇 게임즈 계열사, 라이엇 게임즈의 게임 또는 기타 자산과 연관된다고 간주될 경우 본 규정이 적용될 수 있다.
705.2.	규정 위반 조사 및 결과
705.2.a.	신고: 선수는 본 <i>리프트바운드</i> 대회 규정 위반 사실을 인지하는 즉시 대회 주최자 측 또는 대회 운영진에게 신고해야 한다. 신고는 정직하게 선의로 이루어져야 한다. 고의적인 허위 진술, 조작되거나 무분별하게 사실을 왜곡하는 주장, 악의적으로 조작된 단체 신고, 그 외 신고 절차를 악용하는 행위는 금지되며 제재가 적용될 수 있다.

705.2.b.	협력 의무: 선수는 본 <i>리프트바운드</i> 대회 규정 위반 혐의에 관하여 진행되는 내부 또는 외부 조사 시 대회 주최자, 라이엇 게임즈 또는 지정된 대리인에게 협조해야 한다. 선수는 이러한 조사에서 진실을 말할 의무와 조사를 방해하거나, 조사관을 기만하거나, 증거를 은폐하거나, 조사 절차를 악용하지 않아야 할 의무가 있다.
705.2.c.	결정 준수: 선수는 대회 주최자 또는 라이엇 게임즈가 승인한 다른 주체가 내린 징계 조치 또는 최종 결정을 포함한 모든 지시, 지침, 결정 또는 판정을 준수해야 한다.
705.2.d.	결과: 대회 주최자 및/또는 라이엇 게임즈의 재량에 따라 위반의 심각성에 비례하여 제재를 적용하며, 이전 제재 내역이 고려 사항에 포함된다. 하나의 위반 행위에 대해 다수의 제재가 적용될 수 있다. 본 <i>리프트바운드</i> 대회 규정을 위반할 경우 다음 중 하나 이상의 징계 조치가 적용될 수 있다.
705.2.d.1.	경고 (비공개 또는 공개)
705.2.d.2.	상금 몰수 및 반납 (이전에 지급된 상금 및 트로피 포함)
705.2.d.3.	대회장 입장 제한 또는 금지
705.2.d.4.	게임, 경기 또는 대회 몰수패 (진행 중인 대회 실격 및/또는 향후 대회 출전 금지 포함)
705.2.d.5.	게임 또는 경기 재 실시
705.2.d.6.	모든 경쟁 순위 시스템에서 포인트 또는 순위 몰수
705.2.d.7.	하나 이상의 <i>리프트바운드</i> 대회 출전 정지, 실격 또는 참가 금지
705.2.d.8.	라이엇 게임즈 계정 이용 중지 또는 해지
705.2.e.	임시 조치: 대회 주최자 및/또는 라이엇 게임즈는 조사 결과가 나오기 전 및 사례에 대한 결정이 확정될 때까지 임시 또는 잠정 징계 조치를 적용할 수 있다. 본 <i>리프트바운드</i> 대회 규정을 위반했음을 시사하는 신뢰할 수 있는 증거가 있는 상황에서, 대회 주최자 및/또는 라이엇 게임즈는 연루된 개인에 대해 출전 정지를 포함한 잠정 조치를 적용할 수 있다.
705.2.f.	가중 및 경감 요인: 부과된 징계 조치의 유형 및 수준은 각 사례의 특정 상황에 따라 결정되며, 위반 행위의 심각성과 가중 및 경감 요소를 고려한다. 반복적으로 또는 동시에 여러 규정을 위반하는 경우에는 가중 요인으로 고려하여 제재 수위가 높아질 수 있다.
705.2.g.	의도. <i>리프트바운드</i> 대회 규정 위반은 고의성 또는 장난이거나 관심을 끌기 위한 행위거나 소셜 미디어 콘텐츠의 일부였는지와 관계없이 모두 징계 조치의 대상이 된다.
705.2.h.	최종 판정. 적절한 징계 조치(또는 다수의 징계 조치)에 대한 대회 주최자 및/또는 라이엇 게임즈의 판정은 최종적이며 구속력을 갖는다.
705.2.i.	공개 결정. 대회 주최자 및/또는 라이엇 게임즈는 단독 재량에 따라 결정 내용을 공개할 수 있으며, 여기에는 본 <i>리프트바운드</i> 대회 규정 위반 또는 위반 혐의에 대해 내려진 판정 또는 기타 징계 결정과 관련된 특정 사실 관계, 세부 사항, 결과 또는 기타 정보가 포함될 수 있다.
705.3.	행동 규칙
705.3.a.	일반적 의무: <i>리프트바운드</i> 대회에 참가하는 모든 선수는 항상 최고 수준의 개인적 청렴성과 스포츠 정신을 견지해야 한다. 선수는 다른 경쟁자, 심판, 대회 운영진, 언론, 후원사, 팬 및 기타 인물과의 모든 상호작용에서 정중하게 행동해야 한다. 선수는 대회 운영진(특히 심판)의 결정과 지시를 존중하고 수용적인 태도로 즉시 따라야 한다.

705.3.b.	스포츠 정신 위배 행위. 선수는 제704조에 명시된 스포츠 정신 위배 행위에 관여해서는 안 된다. 스포츠 정신에 위배되는 행위를 할 경우, 본 징계 규칙에 따라 추가적인 제재가 적용될 수 있다.
705.3.c.	부정행위. 부정행위는 금지된다. 타인이 부정행위를 하도록 유도하거나 돕는 행위 또한 금지된다.
705.3.d.	허가되지 않은 통신. 경기 중 허가되지 않은 코칭 및 그 외 통신 행위는 선수에게 불공정한 경쟁 우위를 제공할 수 있으므로 금지된다.
705.3.e.	모욕적 또는 명예 훼손적 발언 및 혐오 행위. 선수는 발언, 몸짓, 디지털 물품이나 실제 물품 또는 기타 수단을 통해 국가, 개인 또는 집단에게 모욕적이거나, 혐오를 유발하거나, 대상의 존엄성을 훼손 또는 침해하는 메시지 또는 행동을 전송, 표시 또는 조장해서는 안 된다. 여기에는 인종, 피부색, 민족, 국가 또는 사회적 출신, 성별, 언어, 종교, 정치적 또는 기타 견해, 재무 상태, 출생, 성적 지향, 건강 상태 또는 병력, 그 외 어떠한 개인적 특성이나 지위에 기반한 경멸적, 차별적 또는 명예 훼손적 표현이 포함된다.
705.3.f.	비속어 또는 저속한 표현. 선수는 발언, 몸짓, 디지털 물품이나 실제 물품 또는 기타 수단을 통해 외설적이거나, 저속하거나, 도발적이거나, 혐오적이거나, 인종 차별적이거나, 모욕적이거나, 위협적이거나, 폭력적이거나, 비방적이거나, 중상적이거나, 명예를 훼손하거나, 공격적이거나 무례한 의미를 가진 메시지 또는 행동을 전송, 표시 또는 조장해서는 안 된다.
705.3.g.	희롱. 선수는 어떤 형태의 희롱이든 가담해서는 안 된다. 희롱은 폄하하거나 비하하거나 협박하는 등 상대가 싫어하고 원치 않는 행위를 의미한다. 본 규정은 성희롱 또한 금지하며, 성희롱은 상대방이 원치 않는 모든 형태의 성적인 접근을 의미한다. 스토킹, 실제로 온라인이든 폭력의 위협을 수반하는 행위, 허락 없이 다른 사람의 개인 정보를 공유하는 행위는 희롱의 한 형태로 간주되며 타인에 의한 학대를 선동하거나 유발하는 개인의 모든 행위 또한 마찬가지로 취급된다. 모든 형태의 희롱은 금지되며, 여기에는 해당 행위가 관련 법률에 따라 불법으로 규정될 만큼 충분히 심각하거나 지속적이지 않은 경우도 포함된다.
705.3.h.	괴롭힘 및 학대. 선수는 어떤 형태의 괴롭힘이나 신체적 또는 정신적 학대에 가담해서는 안 된다. 괴롭힘은 객관적인 관찰자가 적대적이고 불쾌하며 정당한 경쟁과 무관하다고 판단되는 악의적인 행위로 정의되며, 특히 대상이 취약한 상태인 것으로 인식되는 상황을 의미한다. 학대는 타인을 잔혹하게 또는 폭력적으로 대하는 행위(물리적 충돌 포함)로 정의되며, 특히 반복적으로 행해지는 경우를 의미한다. 자신의 행동이 초래할 수 있는 잠재적인 악영향을 경시하며 부주의하게 행동하는 것 또한 괴롭힘의 한 형태로 간주되며 금지된다.
705.3.i.	실질적 위협. 선수는 타인을 위협해서는 안 된다. 위협은 누군가가 했거나 하지 않은 어떤 행동에 대한 보복으로 폭력 행위 또는 기타 적대적인 조치를 취하겠다는 의사를 표현하는 것으로, 객관적인 관찰자가 보았을 때 실제로 일어날 수 있다고 믿을 만한 발언으로 정의된다.
705.3.j.	승부조작. 선수는 승부를 조작하거나 그밖에 경기나 대회의 결과를 조작하거나, 타인에게 이를 요청, 조장 또는 지시할 수 없다. 조작은 해당 행위가 금전적 이득, 스포츠 이점 또는 기타 여하한 목적을 위하여 행해졌는지와 관계없이, 작위나 부작위로 인해 직간접적으로 발생하는 경기 또는 대회의 과정, 결과 또는 기타 여하한 측면(즉, 경기 조작)에 대한 불법적이거나 부당한 영향 또는 변경으로 정의된다. 본 규정에서는 조작이 궁극적으로 실행되거나 성공했는지 여부와 관계없이, 모든 조작 시도, 조작으로 보이는 행위 및/또는 조작에 대한 합리적인 의심을 유발하는 모든 행동 또한 조작에 포함된다.
705.3.k.	보복. 선수는 선의로 본 <i>리프트바운드</i> 대회 규정 위반 의심 사례를 신고하거나, 조사 과정에서 진실된 정보를 제공한 사람에게 보복해서는 안 된다. 보복 행위(위협, 협박, 희롱, 고용상의 불이익 조치 또는 기타 모든 형태의 보복)는 기존 신고 사례의 결과와 무관하게 그 자체로 독립적인 규정 위반으로 간주된다.

705.3.l.	법을 위반. 선수는 <i>리프트바운드</i> 대회에 참가하는 동안 항상 모든 관련 법률을 준수해야 한다. 선수는 유죄 판결 여부와 관계없이 수사 중이거나 정식 기소된 불법 행위 또는 행동에 가담하거나 다른 사람이 가담하도록 권장 또는 요청해서는 안 된다. 이는 라이엇 게임즈, 대회 주최자 및/또는 <i>리프트바운드</i> 대회의 평판을 떨어뜨리거나 라이엇 게임즈 또는 라이엇 게임즈, 대회 주최자 및/또는 <i>리프트바운드</i> 대회의 권위, 명예 그리고 브랜드 가치에 부정적인 영향을 끼치거나 <i>리프트바운드</i> 대회의 운영에 위해를 끼칠 수도 있는 행위를 의미한다.
705.3.m.	라이엇 게임즈 서비스 약관 위반. 선수는 라이엇 게임즈 서비스 약관을 준수해야 하며, 라이엇 게임즈 서비스 약관에 명시된 제재에 더하여 본 징계 규칙에 따른 제재를 받을 수 있다.