《符文战场》赛事规则

最后更新时间 2026 年 10 月 10 日

000.	**黄金法则**
001.	本赛事规则旨在确保每一位*《符文战场》*组织化赛事参与者都能享受到充满乐趣、公平公正、安全且标准统一的参赛体验。同时，本规则也旨在促进参赛者与裁判协同合作，使双方对赛事达成一致的预期和共识。
100.	**简介**
101.	**目的：**本文档为所有*《符文战场》*比赛提供应遵循的规则、职责和流程，并为*《符文战场》*比赛提供框架和结构。
102.	**一致性：**无论主办方是谁，举办地点在哪里，所有*《符文战场》*的比赛都必须保持统一的方式运作，以确保所有玩家都能获得同等的待遇，同时保证不同区域或竞技水平的赛事都具有相同的规则和结构。
103.	**职责：**
103.1.	**参与者：**所有参赛者和赛事官方人员都应负起相关责任，不仅要遵守规则的字面意思，也要遵循规则背后的精神。其中包括尊重赛事中的所有相关人员。
103.2.	**观众：**观众也有相应的职责和期望需要遵守。想获取更多有关观众的信息，请查阅 204.8。
103.3.	**处罚：**违反本文档中框架和结构的个人，将根据所属的赛事级别（OPL）受到相应处罚。想获取更多有关组织化赛事级别的信息，请查阅 205。
104.	**优先级：**
104.1.	**相较于核心规则：**在某些情况下，本文档中的信息可能与*《符文战场》*核心规则相矛盾，或提供了*《符文战场》*核心规则中未包含的信息。在这种情况下，比赛规则以本文档为准。
104.2.	**相较于使用当地语言的官方翻译版本：**本文档的各语言版本若存在分歧，则内容以英文版本为准。
104.3.	**相较于特定赛事附录：**在某些情况下，本文档中的信息可能与特定比赛正式附录中的替代或补充政策或流程相矛盾。在这种情况下，赛事规则以相应附录为准。
105.	**改动：**拳头游戏或其官方*《符文战场》*合作伙伴有权随时更改本文档或任何后续比赛的规章，恕不另行通知。
200.	**定义**
201.	**比赛类型：***《符文战场》*的比赛分为三种类型。
201.1.	**顶级赛事：**由拳头游戏或官方比赛主办方举办的赛事，具有独特的名称和特征。
201.2.	**资格赛事：**奖励包含顶级赛事参赛资格或相关优势的所有比赛。*（顶级赛事本身也可以是资格赛。）*
201.3.	**本地赛事：**泛指所有既非顶级赛也非资格赛的比赛。

202.	**赛事模式：**
202.1.	**赛制：**
202.1.a.	**限制赛：**在限制赛中，游戏中所需的所有产品皆会在比赛期间提供。
202.1.b.	**构筑赛：**在构筑赛中，玩家会使用自己事前准备好的卡组进行比赛。
202.1.c.	想获取更多有关赛制的信息，请查阅规则 600.。
202.2.	**轮次结构：**
202.2.a.	**瑞士轮赛：**一种比赛或比赛环节，每轮会让选手与尚未交手且当前战绩相同（如有可能）的其他选手对阵。
202.2.a.1.	**实力配对：**在瑞士轮赛的最后一轮中，完全按照比赛当前的排名顺序进行配对。例如：1 号种子选手对阵 2 号种子选手，3 号种子选手对阵 4 号种子选手，依此类推。
202.2.b.	**淘汰赛：**开始时根据玩家的当前排名进行配对，随后根据负场数淘汰玩家的比赛或比赛环节。
202.3.	**多赛制：**部分赛事可能会在同一比赛中采用多种赛制和/或结构。
203.	**游戏单位：**
203.1.	**对局：**参考核心规则对*《符文战场》*对局的定义。
203.2.	**比赛：**参考核心规则对*《符文战场》*比赛的定义。
	在中文规则语境内，量词单位具有特定的定义：
	场：指一个完整的、有组织的竞技活动，通常由主办方设定规则、结构与奖励，包含若干轮比赛。赛事可能为单日或多日举办，形式包括但不限于：区域公开赛和全国公开赛等。
	轮：指在赛事中，两个选手之间的一次对战，按照赛制以“三局两胜（BO3）”为例，每一个 BO3 为一轮比赛。
	局：指一轮比赛中的一局具体对局。即一个完整的《符文战场》游戏流程，包括起手抽牌、打出卡牌、战斗、胜负判定等。
204.	**比赛角色：**每个参加比赛的人都至少扮演以下一种角色。
204.1.	**官方角色：**就本文档而言，第 3-6 项角色被视为***比赛官方人员***。
204.1.a.	**多角色：**任何人都可以同时担任多种官方角色。
204.2.	**裁判角色：**就本文档而言，第 4-5 项角色被视为***裁判***。
204.2.a.	裁判既是规则的仲裁者，也是为所有玩家营造健康、友好环境的大使。
204.3.	**比赛主办方（CO）：**比赛主办方负责所有与比赛有关的后勤工作，包括：
204.3.a.	核准赛事，或是向拳头游戏或其官方合作伙伴注册赛事，使其获得官方认证。
204.3.b.	提供符合比赛需求的赛事场地，包括为预期参与人数提供充足的空间和设施。

204.3.c.	在赛事开始前为其进行推广。
204.3.d.	为赛事配备必要的赛事官方人员和支持人员。
204.3.e.	提供举办赛事所需的所有材料。
204.3.f.	报告赛事结果。
204.3.g.	将赛事结果的相关记录（按对局和比赛）保存至少 3 个月，以备上诉之用。想获取更多有关上诉的信息，请查阅 413。
204.4.	**主裁判：**所有经官方认证的比赛都需要一名主裁判。主裁判拥有对比赛规则和条例的最终解释权，其职责包括：
204.4.a.	确保规则、流程和条例得到遵守。
204.4.b.	确保所有违反游戏规则或政策的行为全部得到处理，并采取适当的纠正措施。
204.4.c.	对现场裁判提请其注意的事项作出回应。
204.4.d.	必要时与现场裁判协调，向其委派职责。
204.4.e.	针对记分员或现场裁判产生的错误或违规行为采取纠正措施。
204.4.f.	如果出现书面规则不明确或不充分的情况，主裁判拥有最终决定权。
204.5.	**现场裁判：**现场裁判负责回答玩家和观众针对规则和条例提出的问题，和/或需要对规则和条例做出判断，其职责包括：
204.5.a.	回答有关规则、卡牌交互，官方资料库（官方小程序）的表述或衍生游戏状态的问题。
204.5.a.1.	在高级别赛事中，对于玩家尚未执行的游戏行动，裁判不得对其可能产生的结果给出直接答复。在这类情况下，玩家必须就规则提出问题。举例：
204.5.a.1.a.	不当提问：“如果我用自己的泰达米尔 - 凛冽凶蛮进攻并征服这处战场，能不能拿下制胜分？”
204.5.a.1.b.	正确提问：“类似泰达米尔这类得分技能，能否用于取得制胜分？”
204.5.a.1.c.	在条件允许的情况下，裁判可能会要求玩家调整措辞，以确保提问得当。
204.5.b.	对提请其注意的游戏和政策违规行为做出裁决。
204.5.c.	在比赛中发现错误时及时干预，采取相应补救措施并施加惩罚。此规则不适用于错过触发错误。想获取更多有关错过触发错误的信息，请查阅规则 702.2。
204.5.c.1.	裁判应在错误发生后进行干预，不应试图阻止玩家犯错。此规则不适用于主动干预违反体育精神行为的情况。
204.5.d.	如有能力，对翻译事宜进行协助。
204.5.e.	协助玩家按照规范执行操作（在低级别的组织化赛事中）。（总体而言，这类协助不包括提供战略建议）。
204.6.	**记分员：**所有经官方认证的比赛都需要一名记分员。记分员负责管理与比赛和比赛记录相关的各项事务，确保一切正确无误，其职责包括：

204.6.a.	生成每轮比赛和进行该轮比赛所需的数据（如比赛配对）。
204.6.b.	在最后一轮比赛前生成比赛排名（瑞士轮赛）。
204.6.c.	在最后一轮比赛后生成比赛排名（瑞士轮赛）。
204.6.d.	与主裁判共同解决上述 204.6.a-204.6.c 项中的记分问题。
204.6.e.	赛后报告比赛结果，并提供所有必要的数据。
204.7.	**参赛玩家**
204.7.a.	任何不属于官方的参赛者均视为参赛玩家。
204.7.b.	玩家的职责包括：
204.7.b.1.	尊重比赛所有的参与者，包括官方人员和观众。
204.7.b.2.	维持清晰明确的游戏状态。
204.7.b.3.	遵守比赛的所有流程和程序，包括公告和时间限制。
204.7.b.4.	提请裁判注意比赛中一切违反规则或政策的行为。
204.7.b.5.	提请裁判注意记分员在关于自己的比赛记录中出现的一切错误。
204.7.b.6.	及时向官方人员报告比赛结果。
204.7.b.7.	遵守参赛资格相关规则。
204.7.b.8.	熟悉本文档和相关附录。
204.7.b.9.	在比赛期间现身参与比赛。
204.7.c.	即使有官方人员协助，玩家仍需对上述行为负最终责任。
204.7.d.	团队比赛中的团队成员均需在个人层面承担上述责任。
204.7.d.1.	队友有责任提请裁判注意他们在彼此比赛中发现的一切违反规则或政策的行为。
204.7.e.	违反上述职责的玩家可能会受到处罚、禁赛或取消参赛资格。
204.8.	**观众**
204.8.a.	在比赛现场但不担任上述角色的人员均为观众。
204.8.b.	在比赛现场但当下没有参与比赛的玩家也属于观众。
204.8.c.	观众的职责包括：
204.8.c.1.	在比赛期间和赛场内其他需要保持安静的地方保持安静。
204.8.c.2.	在城市挑战赛级别及以下的赛事中，观众可以在提请裁判注意某个潜在问题的同时，要求相关的玩家暂停比赛。
204.8.c.3.	在区域公开赛及以上赛事中，观众不得要求相关的玩家暂停比赛，但仍可以提请裁判注意某个潜在问题。

204.8.d.	观众不得进行以下活动：
204.8.d.1.	亲自向玩家指出违反规则或政策的行为。
204.8.d.2.	为玩家提供战略建议。
204.8.d.3.	在职业级的组织化赛事中，在提请裁判注意某个问题时，要求玩家暂停比赛。
204.8.e.	玩家可向裁判提出不允许某个观众观赛的要求，是否批准由裁判自行决定。
204.8.e.1.	玩家不能出于战术原因提出该请求。
204.8.e.2.	非本地比赛可能对观众的行为和观赛情况设有额外规定。
204.8.f.	比赛官方人员有权禁止某个观众观赛。
205.	**赛事级别（OPL）：**OPL 为组织化赛事级别（Organized Play Level）的缩写，用于向参赛玩家和裁判传达赛事期望。
205.1.	设立 OPL 的概念是为偏离规则、政策和流程的违规行为设定标准和严格程度，并确定这些违规行为应遭受的处罚水平。
205.2.	**休闲级（低级别）：**大多数比赛都属于休闲级，注重趣味性和社交互动，无需严格遵守规则。
205.2.a.	参赛玩家应了解核心规则中规定的大部分规则。
205.2.b.	参赛玩家有责任按照核心规则和本文档中的规则进行游戏，但是：
205.2.b.1.	裁判和比赛官方人员的职责重点在于宣扬玩法和提倡良好的竞技精神。
205.2.b.2.	精确规范的操作并非这类比赛的首要考量。
205.2.c.	一般来说，这个级别的违规惩罚力度较轻，详情请见规则 700 中的相关内容。
205.3.	**竞技赛（高级别）：**这类比赛奖励丰厚，获胜者可能会获得参加职业级比赛的邀请或优势。
205.3.a.	参赛玩家应了解核心规则和本文档中列出的规则。
205.3.b.	所有参与者都应维护比赛的公正性，同时也应理解有些玩家可能还不习惯在标准最高、操作规范最严格的环境下进行比赛。
205.3.c.	一般来说，这个级别的违规惩罚力度较重，详情请见规则 700 中的相关内容。
205.4.	**职业赛（高级别）：**这类比赛不仅奖励丰厚，同时影响力也极大。
205.4.a.	参赛玩家应完全了解核心规则和本文档中列出的所有规则。
205.4.b.	所有参与者都应维护比赛的公正性，并遵守最高的行为标准和最严格的操作规范。
205.4.c.	一般来说，这个级别的违规惩罚最为严厉，详情请见规则 700 中的相关内容。
206.	**轮次周期：**轮次周期指：所有玩家都完成一次标准回合所需的时长（以回合数计算）。
206.1.	额外回合不会影响轮次周期的计算。

300. 参赛资格

301.	任何人都有资格以玩家身份参与《*符文战场*》的比赛，除非：
301.1.	你遭到禁赛。
301.2.	你在同一场比赛中身兼赛事官方人员的身份（除非比赛明确允许——仅限非顶级赛）。
301.3.	你被拳头或官方合作伙伴的政策明确禁止参赛。
301.4.	你未满 13 岁，且未获得父母或监护人的允许。（CN 地区的参赛最小年龄请以具体赛事公告为准。）
301.5.	你被法律、比赛主办方的规则/政策或赛场的规则/政策禁止参赛。
301.6.	（在低级别赛事中）比赛附录中的年龄规则禁止你参赛（这类规则需提前通知参赛者）。
302.	任何人都有资格以竞赛官方人员的身份参与《符文战场》的比赛，除非：
302.1.	你遭到禁赛。
302.2.	你在同一场比赛中身兼参赛玩家的身份（除非比赛明确允许——仅限非顶级赛）。
303.	只有以休闲级为标准进行举办的赛事，赛事的官方人员才会被允许参与该项赛事。
304.	即使受到其他规则允许，举办顶级赛的组织的拥有者依然不得参与这类赛事。
305.	有些比赛会对参赛玩家或官方人员的参加资格设置额外标准（例如只允许受邀者参与比赛）。
306.	拳头游戏员工及其家属须遵守额外限制。
306.1.	这里的家属指与相关员工同住或有亲属关系，但本身不是员工的一切人物。
306.2.	所有员工及其家属均可参与本地赛事。
306.2.a.	如果奖励为产品或现金，员工和家属可以领取这部分的奖励。
306.3.	员工必须向比赛主办方申报自己的员工身份。
306.4.	比赛主办方可以出于任何原因拒绝拳头的员工参加比赛；若被拒绝参赛，该员工必须遵守此决定。
306.5.	拳头员工不得参与顶级赛或资格赛。
306.6.	如果员工的家属符合其他方面的资格，则可以参与顶级赛或资格赛。

400. 政策

401.	**卡组登记**
401.1.	参赛玩家必须在高级别公开赛事中登记其卡组和备牌（如果允许使用）。
401.1.a.	主裁判也可以在低级别赛事中要求登记卡组。

401.1.b.	即使低级别构筑赛事不要求登记卡组，除非获得赛事主办方的许可，否则玩家也应在整场赛事中使用同一套卡组。
401.2.	经登记的卡组表必须完整、明确地记录该玩家的传奇卡牌、战场、主牌堆，包括选定英雄、符文牌堆和备牌（如果允许使用）。
401.2.a.	此类卡组表还必须记录因特殊额外卡组构筑规则而选择的所有卡牌。（例如：为妮蔻 - 完美伪装选择的三张传奇卡牌必须登记在玩家的卡组表中，且提交后不得更改。）
401.3.	卡组表一旦完成登记并递交至赛事官方，即不得更改。
401.4.	在构筑赛中，玩家的卡组必须在第一轮比赛开始前登记完毕。
401.5.	通常情况下，玩家的卡组列表被视为私密信息。赛事主裁判有权决定在整场赛事或仅在该赛事最后的决赛轮次采用公开卡组列表制度。在这种情况下，所有玩家的卡组列表都将被视为公开信息。
401.5.a.	在采用公开卡组列表制度的比赛中，每轮比赛开始前以及各对局之间，玩家均会获得对手的卡组列表，以供查阅。在比赛进行期间，玩家不得查阅卡组列表。
401.5.b.	通常情况下，职业赛事应当采用公开卡组列表制度；但无论赛事级别如何，最终是否采用该制度，都将由主裁判自行决定。
402.	**卡组牌数**
402.1.	在构筑赛中，玩家必须使用一套包含正好 40 张卡牌的主牌堆（包括 1 张选定英雄）、1 张传奇卡牌、12 张符文卡牌和 3 张名称各异的战场。
402.2.	关于其他卡组构筑规则，请参阅核心规则。
403.	**备牌**
403.1.	在特定赛事中，玩家可以使用一组额外的卡牌（在初始设置之外），称为**备牌**。想获取更多有关不同赛制下备牌的信息，请查阅规则 600。
403.2.	备牌的规模与内容由具体的比赛赛制决定。
403.3.	计算同名卡牌的数量限制时，需将主牌堆与备牌统一计算，具体上限视比赛赛制而定。
403.4.	在比赛的对局之间，玩家可以使用备牌中的卡牌来对自己的卡组进行调整。在构筑赛中，备牌必须与主牌堆卡牌进行一换一等量交换。
403.4.a.	在此期间，玩家可变更其选定英雄，新卡可来自其备牌或主牌堆，前提是必须符合当前赛制的卡组构筑规则。
403.4.b.	在构筑赛制中，玩家不得在卡组登记完毕后变更其符文、传奇卡牌或战场。
403.4.c.	在备牌更换流程结束后，玩家的主牌堆仍须符合相应赛制所规定的牌堆张数要求。
403.5.	玩家不得在比赛第一局使用备牌。
403.6.	玩家可以随时查看对手备牌的卡牌张数。
403.7.	玩家可以随时查看自己的备牌，但必须确保和其他卡牌区分开来。
403.8.	玩家的卡组和备牌必须在下一轮比赛第一局开始前恢复至其登记状态。

403.9.	如果一轮比赛由于惩罚而完全跳过第一局，则双方在下一局中均不得更换备牌。
403.10.	如果一场对局以平局结束，则双方在下一局中均不得更换备牌。
403.11.	如果因游戏内效果或裁判纠正措施导致游戏重开，重开时主牌堆与备牌的状态必须保持不变。
404.	**比赛**
404.1.	一轮*《符文战场》*比赛由一系列对局组成，持续至一方赢得预设的胜局数为止。
404.2.	大多数《符文战场》比赛采取“三局两胜”，即预设的胜局数为 2 局。
404.3.	平局不计为胜局。
404.4.	如果一轮结束（时间耗尽）但无人达成胜利要求，则赢得对局最多的一方赢得该轮比赛。
404.5.	如果所有玩家的胜局数量相同，则该场比赛为平局。
405.	**比赛开始流程**
405.1.	每轮比赛开始之前，玩家必须主动对自己即将参与的比赛进行了解，包括信息、对手以及场地座位安排等。
405.2.	玩家必须在一轮比赛开始前抵达指定座位。
406.	**对局开始流程**
406.1.	核心规则对一场*《符文战场》*比赛的准备流程进行了定义。请查阅***核心规则 110.准备流程***。另外：
406.1.a.	在允许使用备牌的比赛中，玩家可以在一轮比赛的每局对局结束后交换主备牌的卡牌。想获取更多有关备牌的信息，请查阅规则 403。
406.1.b.	如果一场对局以平局结束，则玩家在下一局中必须使用相同的战场。
406.1.c.	如果在玩家选择并展示战场卡牌后，对局因单局判负惩罚而结束，则在本场比赛接下来的所有对局中，玩家必须使用其他战场卡牌。
406.1.d.	每名玩家必须洗匀主牌堆和符文牌堆。想获取更多有关洗匀流程的信息，请查阅规则 421。
406.1.e.	每名玩家必须向对手展示其主牌堆、符文牌堆和备牌（如果赛制允许使用）。
406.1.f.	每名玩家可洗匀每名对手的主牌堆和符文牌堆。
406.1.f.1.	在团队比赛中，每名玩家可洗匀对方团队中一名对手的主牌堆与符文牌堆。
406.1.f.2.	在职业级赛事中，必须执行此行动。
406.1.f.3.	玩家可请求裁判代替对手洗牌，由裁判自行判断是否接受。
406.1.g.	比赛第一局对局的开始流程可在双方就座后立即进行，甚至在轮次计时开始前进行，但正式游戏需等到轮次计时才可开始。
406.1.h.	对于采用“单局制”而非“三局两胜”赛制的比赛，主裁判可以选择采用下述的修改版初始准备流程，以便创造更贴近“三局两胜”赛制的竞技体验：
406.1.h.1.	每名玩家单独取出自己的传奇卡牌，并将其放入传奇区域。

406.1.h.2.	每名玩家从自己的三个战场中随机选出一个，并将其放入战场区域。
406.1.h.3.	玩家须根据下述的“先手规则”来确定指定玩家。想获取更多有关先手规则的信息，请查阅规则 407。
406.1.h.4.	由指定玩家选择自己先手或后手行动。
406.1.h.5.	随后，玩家可以利用备牌调整卡组，其操作与“三局两胜”制对局的局间换牌流程一致。想获取更多有关备牌的信息，请查阅规则 403。
406.1.h.6.	备牌更换完成后，每名玩家单独取出自己的选定英雄，并将其放入英雄区域。
406.1.h.7.	玩家执行上述规则 406.1.d.至 406.1.f.3.洗牌步骤，随后执行**核心规则 110.**。**准备流程。**
407.	**先手规则**
407.1.	每一轮比赛第一局对局由一名指定玩家决定其希望先手或后手。
407.2.	该指定玩家可由经当前对局的全体玩家一致同意的任何随机方式确定。
407.2.a.	在高级别赛事的淘汰赛阶段，即瑞士轮结束后进行的比赛中，瑞士轮排名更高的玩家将自动成为每场比赛首局的“指定玩家”。
407.3.	玩家指定和先后选择应在对局开始流程阶段完成。请查阅***核心规则 115.决定回合顺序***。
407.4.	从第二局对局开始，由上一局的败方选择先手或后手。如果上一局为平局，则延续上一局的顺序。
407.5.	关于 2v2 赛制的变体，请查阅规则 603.7。
408.	**比赛结束流程**
408.1.	一轮比赛将在玩家或赛事官方记录结果后结束。
408.2.	如果一轮比赛时间用尽但并未分出胜负，则先由当前回合玩家完成回合。
408.2.a.	等该玩家完成回合后，额外进行三个回合，然后比赛结束。
408.2.b.	如果在额外回合后仍未决出胜负，且某方玩家领先对手至少两分，则该玩家被判定为本局胜者。若无玩家领先至少两分，则本局判定为平局。
408.2.c.	额外回合不计时，但在专业赛事中，裁判必须在场确保游戏以合理的速度进行。
408.2.d.	如果一轮比赛时间结束时玩家正在两局对局之间，则不得开始新的一局对局。
408.3.	先达到所需胜局数的玩家赢得该轮比赛。
408.3.a.	如果双方在比赛结束流程结束时均未达成所需胜局数，则胜局数更多的玩家赢得该场比赛。
408.3.b.	如果玩家的胜局数相同，则为平局。
408.4.	单败淘汰赛采用不计时轮次，以确保玩家能够完整完成对局，直至正常决出胜负。若单败淘汰赛轮次必须设置时限，那么在比赛时间耗尽后，可采用下述的修改版“比赛结束流程”来判定胜者：
408.4.a.	当时间结束但并未分出胜负时，若玩家正处于两局对局之间，则在本场比赛中胜局数较多的玩家获胜。如果胜局数相同，则执行规则 408.4.d。

408.4.b.	当时间用尽但并未分出胜负时，若玩家正处于对局之中，则先由当前回合玩家完成回合。
408.4.c.	等该玩家完成回合后，额外进行三个回合。在这三个额外回合结束时：
408.4.c.1.	若某位玩家在当前对局中得分领先，则该玩家赢得本局。然后，若某位玩家在本场比赛中胜局数较多，则该玩家赢得本场比赛。若对局得分持平，则执行规则 408.4.d。
408.4.c.2.	若当前对局的得分持平，但某位玩家在本次比赛中的对局获胜数领先，则该玩家赢得本次比赛。
408.4.c.3.	若当前对局的得分持平，且整场比赛的对局获胜数均打平，则玩家须继续进行比赛，直到某一方获得下一分为止。率先获得该分数的玩家赢得本次比赛。若该分数为“最后一分”，则常规的得分限制依然有效。想获取更多有关最后一分的信息，请查阅核心规则 **469.1.a.**。
408.4.d.	若对局得分持平且需要开始一场新对局，玩家应开始新对局并视同比赛时间已立即耗尽，继而从规则 408.4.a.开始执行比赛结束流程，但需在先手玩家的回合结束后，改为进行五个额外回合。若这些回合结束时得分仍然持平，则依照规则 408.4.c.3.所描述的决胜得分判定胜负。
409.	**排名决胜**
409.1.	决定排名时，记分员可能需要决定两名同分玩家的排名。
409.2.	在“三局两胜”制下，应按顺序应用以下排名规则：
409.2.a.	经历对手的平均比赛胜率更高的玩家排名较高。
409.2.b.	拥有更高对局胜率的玩家排名较高。
409.2.c.	经历对手的平均对局胜率更高的玩家排名较高。
409.3.	如果应用以上规则后两名玩家的排名仍然相同，则使用随机方式决定排名。
410.	**认输和协议平局**
410.1.	在一局对局结束前的任意时间点，玩家可以认输，或全体玩家协议该局为平局。
410.2.	在一轮比赛结束前的任意时间点，玩家可以认输，或全体玩家协议该轮为平局。
410.3.	玩家不得因任何形式的利益交换同意投降或平局。想获取更多有关贿赂的信息，请查阅规则 704.5。
410.4.	玩家不得侦察其他比赛结果来决定投降或平局，并应在比赛期间保持在座位上。违反此政策的行为将被视为需处以违反体育精神行为（轻微）惩罚。（想获取更多有关违反体育精神行为（轻微）惩罚的信息，请查阅规则 704.2.。）
410.5.	如果玩家拒绝进行对局，裁判应视其为投降。
411.	**卡组检查**
411.1.	在高级别赛事中，裁判应在赛事期间执行卡组检查。
411.2.	在赛事期间检查卡组时，随机抽查的比例不得少于全部卡组的 10%。

411.3.	随机卡组检查应在轮次开始时，即玩家洗牌并展示卡组之后、抽取起始手牌之前进行，并应检查已登记卡组的所有内容。
411.3.a.	只要对局尚未开始，且每名玩家的手牌均保持原状，就可以在手牌调度流程结束后进行卡组检查。
411.3.b.	如果卡组检查在一轮比赛期间执行，裁判应当延长该轮比赛时间，来补偿执行检查所需的时间。
412.	**呼叫裁判**
412.1.	在比赛中，玩家可以随时暂停并呼叫现场裁判。想获取更多有关现场裁判职责的信息，请查阅规则 204.4。
412.2.	如果呼叫裁判耗时超过 1 分钟，可以给予适当延时。
413.	**上诉**
413.1.	如果玩家不同意裁判的裁决，可以向主裁判提出上诉。
413.2.	在高级别赛事中，主裁判可以指定特定现场裁判进行负责，授权其听取并裁决收到的上诉。在此类情况下，这些裁判必须穿着和主裁判一致的制服。
413.3.	玩家不得在裁判完成完整裁决前提出上诉。
413.4.	玩家不得对上诉裁判或主裁判的裁决提出上诉。
413.5.	如果在比赛外受到处罚，可通过《符文战场》官方小程序的联系客服功能上诉。
414.	**退赛**
414.1.	玩家可以随时选择退出赛事。
414.2.	如果玩家在赛事开始前退赛，视为未参赛。
414.3.	想要退赛的玩家，必须在下一轮配对安排生成前通知记分员。
414.4.	如果玩家未到场比赛，将被自动视为退赛（除非该玩家向记分员报告）。
414.5.	在限制赛中，退赛时玩家合规拥有的卡牌归其个人所有，包括未开封的卡包。
414.6.	如果有玩家在晋级后退赛，其他玩家不会递补晋级。如果有玩家在配对前退赛，则剩余玩家中排名最高的玩家轮空。
414.7.	已退赛的玩家可在下一轮开始前申请重返赛事，由主裁判全权决定是否批准。
414.8.	如果玩家错过了必须进行卡组构筑的比赛环节，则不得重返赛事。
414.9.	晋级淘汰阶段开始后，退赛玩家不得再重返赛事。
415.	**得分与资源记录**
415.1.	所有玩家均有责任记录游戏中所有玩家的得分。

415.2.	得分变更时必须进行宣告，并由所有玩家确认。
415.3.	得分必须被清晰记录、展示并更新，无论是电子记录或是书面记录等形式。
415.3.a.	在低级别赛事中，可使用电子设备、骰子或类似方式记录得分。
415.3.b.	如果有玩家发现得分错误，必须立刻提醒所有玩家。如果无法由玩家轻易解决，必须呼叫裁判介入。
415.4.	玩家必须自行记录自己的资源，例如经验和未消耗的浮动法力/符能。这些资源不一定需要以书面形式记录，但必须以所有玩家都能清楚理解的方式呈现，比如使用骰子或计数标。
415.4.a.	立即消耗的资源应予以宣告，但无需以这种方式进行记录。
415.4.b.	如果有玩家发现资源错误，必须立刻提醒所有玩家。如果无法由玩家轻易解决，必须呼叫裁判介入。
416.	**记录笔记**
416.1.	玩家可在一轮比赛期间手写笔记，供自己在同一轮比赛中参考。
416.2.	每轮比赛开始时，每名玩家的笔记纸必须为空白，并对所有对手与裁判可见。
416.3.	玩家无需向对手展示笔记内容。裁判可能会要求玩家展示或解释其笔记。
416.4.	对局期间，玩家不得参考非当前轮次比赛的笔记（包括来自此前轮次比赛的手写笔记）。
416.5.	两局对局之间，玩家可以参考本轮比赛之前的手写笔记，无需向对手展示。玩家可以在备牌更换期间和展示战场卡牌后查阅此类笔记，但在抽取起始手牌后（手牌调度前）必须停止查阅。
417.	**电子设备**
417.1.	玩家可以在赛事期间使用电子设备，但在比赛中禁止使用。
417.2.	在低级别赛事中，可用电子设备替代手写笔记。
417.3.	主裁判可以进一步限制或允许电子设备的使用。
418.	**视频记录**
418.1.	部分高级别赛事会用视频记录比赛。
418.2.	某些活动或活动环节可能要求玩家出镜。
418.3.	比赛期间出镜的观众与玩家有责任尊重所有参赛者。
418.4.	在不干扰比赛的情况下，观众可以录制比赛视频。
418.5.	在职业赛事中，主裁判可以参考视频记录来协助裁决比赛结果。
418.6.	裁判不得同意玩家查看录像的请求。
419.	**替代卡和修改卡**
419.1.	替代卡指的是*《符文战场》*官方卡牌的非官方代用版本。

419.2.	替代卡禁止在任何赛事中使用。
419.2.a.	除非主裁判决定设置官方替代卡，来替换经判断无法使用的卡牌。
419.3.	修改卡指的是经过改动的官方*《符文战场》*卡牌。
419.4.	可以在赛事中使用修改卡，前提是这些改动：
419.4.a.	没有修改或模糊卡牌的名称、战力/战力加成或费用，或使用难以辨认的原画。
419.4.b.	不包含重要战略建议。
419.4.c.	不包含冒犯性图像或文字。
419.5.	在直播或以其他形式转播的比赛中，是否可以使用修改卡将由裁判酌情决定。
419.5.a.	在直播或以其他形式转播的比赛中，使用修改卡的玩家有责任在裁判提出要求时，提供这些卡牌的官方未修改版本，以备使用。
419.5.b.	当裁判提出要求时，玩家必须在直播或以其他形式转播的比赛开始前，将修改版卡牌替换为官方未修改版本。
419.5.c.	在直播或以其他形式转播的比赛中，可能会禁止使用含有非拳头游戏知识产权内容的修改卡。
419.6.	赛事的主裁判享有最终裁决权，决定一张卡牌是否可以在赛事中使用。
420.	**卡牌语言**
420.1.	玩家在构筑卡组及进行对局时，可使用任何语言的官方*《符文战场》*卡牌。
420.2.	玩家可随时呼叫裁判，以获取任意卡牌的官方资料库（如：官方小程序）表述，且可选择其偏好的语言版本。
421.	**洗牌**
421.1.	应在每场对局开始时、受到卡牌指示进行洗匀时，以及在赛事官方要求下，洗匀卡组至随机状态。
421.2.	在随机状态下，没有任何玩家可以了解卡组任何部分的卡牌顺序或位置。
421.3.	按照特定方法将卡牌分为不同小堆（又称“牌堆洗牌”）的洗牌法，可用来计算卡牌数量，但不能仅靠这种方式来洗匀卡组至随机状态。
421.4.	洗匀牌堆至随机状态时，应对对手展示。这代表玩家相信其牌堆已符合规定并达到随机状态。
421.5.	如果玩家认为其对手的牌堆不够随机，则必须告知裁判。想获取更多有关随机性不足的信息，请查阅规则 703.7。
421.6.	玩家可以进一步洗匀其对手的牌堆。
421.7.	玩家在洗牌过程中必须尽量避免损坏卡牌、卡套，并尽量避免在卡牌、卡套上留下痕迹。
421.8.	如果在一次行动中，有两张或更多卡牌被回收进主牌堆，应在回收前遵循以上 1-7 流程，确保充分洗匀该组卡牌至随机状态。
422.	**卡套**

422.1.	玩家可以使用塑料卡套或其他道具来保护其卡牌。
422.2.	如果玩家选择这么做，所有卡套必须完全相同，并且必须以相同的方式将卡组中的所有卡牌装入卡套。洗牌时，必须确保所有卡牌具有相同的卡套层数以及一致的开口方向。
422.2.a.	建议但并不要求玩家为不同的牌堆（主牌堆、符文牌堆）使用不同的卡套。
422.2.b.	在对局准备阶段，玩家可以使用独特的卡套或额外膜层来区分其“选定英雄”；但在对局过程中，若该卡牌进入了信息级别为私密或隐秘的区域，则必须将其卡套更换为与主牌堆一致的卡套。想获取更多有关信息类型的信息，请查阅**核心规则 128.隐私**。
422.3.	卡套的背面必须为不透明。
422.4.	一轮对局中，玩家可以要求裁判检查对手的卡套。
422.5.	如果裁判认为卡套存在标记、损坏、不合规、具有冒犯性或影响到了洗牌和对局，则可以禁用特定卡套或全套卡套。
422.6.	在高级别赛事中，主牌堆、符文牌堆及战场必须使用卡套。在低级别赛事中，是否强制要求使用卡套由主裁判自行决定。
422.7.	在高级别赛事中，卡套必须符合：
422.7.a.	其反面不得过度反光。
422.7.b.	其正反两面不得包含全息图案。
423.	**受标记卡牌**
423.1.	比赛期间，玩家有责任保证其卡牌和卡套不受到标记。
423.2.	卡牌存在某些“在不看到牌面的情况下即可识别卡牌”的痕迹，即视为受到标记。
423.3.	如果卡牌套有卡套，应该在套着卡套的情况下接受检查是否有标记。
423.4.	赛事中，裁判可以随时要求玩家移除卡套或替换掉特定的卡套。
424.	**展示**
424.1.	一轮比赛中，在比赛流程的开始和赛事中其他相关时刻，玩家必须将卡牌保持在游戏区域的水平面之上。
424.2.	玩家有责任尽量避免意外透露隐秘信息。想获取更多有关信息类型的信息，请查阅***核心规则 128.隐私***。
424.3.	除非被核心规则严禁，否则玩家可以透露自己的私密信息。
424.4.	在高级别赛事中，对手意外透露私密信息，玩家没有义务进行提醒。

500. 沟通

501.	**要求**

501.1.	与对手沟通游戏状态时，玩家需要秉持诚实的态度。
501.2.	与赛事官方人员交流时，玩家需要秉承诚实的态度，不得有任何隐瞒。
501.3.	玩家在游戏过程中没有义务为对手提供协助。
501.4.	玩家需要对其他玩家、赛事官方人员、观众保持尊重。
501.5.	团队赛事允许并鼓励队友之间进行交流，但必须以合理、适时的方式进行。想获取更多有关拖延游戏的信息，请查阅规则 703.2。
502.	**信息**
502.1.	按照***核心规则 128. 隐私***的规定，卡牌拥有一定的隐私等级。对于玩家可以获得的信息，相应的隐私等级同样适用。
502.2.	除了这些信息等级之外，也存在**推断**信息。
502.2.a.	推断信息是玩家根据公开信息，结合自己的技巧和计算而得出的结果。
502.2.b.	玩家在游戏过程中没有义务协助对手获得推断信息。
502.3.	和卡牌一样，其他与游戏状态相关的信息均可为“公开”、“推断”、“私密”、“隐秘”状态。
502.4.	此外还有一些额外的相关公开信息，包括：
502.4.a.	当前的回合玩家、回合阶段、回合步骤、回合状态，以及拥有优先行动权与“焦点”的玩家身份。
502.4.b.	如果比赛结束流程已进入额外回合，则应公开玩家当前处于额外回合的哪一阶段。玩家必须在额外回合开始时宣布并确认额外回合。（想获取更多有关比赛结束流程的信息，请查阅规则 408。）
502.4.c.	符文池，以及其中存在的资源和数量。
502.4.d.	所有玩家当前的得分。
502.4.e.	常驻牌的当前情况（若与卡牌上印制的情况不同）。
502.4.f.	结算链上存在的法术与技能，这些法术与技能的具体顺序，以及为这些法术与技能做出的决策选择。
502.4.g.	回合中之前已经完成结算的法术与技能，且其来源也为公开信息。
502.5.	此外还有一些额外的相关推断信息，包括：
502.5.a.	哪些公开过的卡牌已被回收。
502.5.b.	符文牌堆中符文的顺序。
502.5.c.	未来可能因为某些行动而发生的结果，如：玩家发动攻击时，一个单位会因为[坚守]技能而获得战力加成。
502.6.	当玩家的卡牌或效果对游戏产生可见影响时，该玩家必须主动承认由此导致的公开信息变动。关于“可见影响”的示例，请查阅规则 506.3.e.。

502.6.a.	在承认公开信息变动时，责任玩家必须以所有其他玩家都能理解且清楚看到的方式告知该变动。例如：口头宣布变动、通过肢体动作示意变动，或采用游戏中所有玩家都能理解并认可的其他沟通方式。
502.7.	受到关于公开信息的询问时，玩家必须诚实回答。
502.8.	玩家不得对外展示错误的公开信息或推断信息。
502.9.	如果宣称的公开信息与记录的公开信息不符，玩家需要明确指出。
502.10.	官方建议裁判帮助玩家确定公开信息，但切勿帮助玩家确定推断信息。
502.11.	玩家无需透露私密信息，且可以就自己的私密信息进行误导。
502.12.	根据《核心规则》484.8.e.规定，在 2v2 中，队友之间可以共享私密信息，包括直接向彼此展示手牌。
503.	**简化方法**
503.1.	比赛中，玩家可能会在未声明操作顺序的情况下，跳过某些“游戏出于技术目的而要求执行的过程”，直接采取特定行动。
503.2.	最常见的简化方法如：在所有参与玩家都理解的情况下，不经声明而直接跳过回合中的一个或多个部分、阶段或步骤。
503.3.	玩家可以请求在游戏中使用新的简化方法，但必须明确简化方法开始和结束时的游戏状态。
503.4.	玩家想要介入并采取行动时，可以打断简化方法的执行，并解释自己要执行的行动。
503.5.	玩家可以打断自己的简化方法。
503.6.	玩家不可以使用之前未曾声明的简化方法，也不可以在未经声明的情况下对现有的简化方法进行调整。
503.7.	玩家不可以在“不打算采取任何行动”的情况下打断简化方法。
503.8.	对法术或技能进行结算时，玩家不能不经询问就认定对手采取简化方法。
503.9.	以下为*《符文战场》*比赛中经常出现的简化方法：
503.9.a.	玩家在回合开始时召出符文或抽取卡牌时，默认已经经过了“开始阶段”。
503.9.b.	玩家将法术或技能添加到结算链时，将默认放弃自己的优先行动权（除非明确声明想要保留优先行动权）。
503.9.c.	玩家将法术或技能添加到结算链，且为其声明通常在结算时才进行的决策选择时，必须遵照这些决策选择予以执行（除非对手进行反应）。
503.9.d.	玩家对通常在结算时才会作出的决策选择提出询问时，默认其已放弃优先行动权，并允许法术或技能开始结算。
504.	**顺序决定**
504.1.	有时，玩家会选择对复杂而连续的游戏行动进行简化，并以不符合规则的顺序执行。从规则和技术角度来讲，这种做法并不规范，但仍可创造出正确、合法且能被理解的游戏状态。

504.1.a.	举例：在召出符文前抽取卡牌。
504.2.	玩家可以要求对手以正确的顺序进行这些行动（或其下属行动），以便自己在正确的时机进行反应。
504.3.	如果某个打乱顺序要求的简化方法会令玩家提前获得某些信息、对其后续进行的决策选择造成影响，则不可以使用相应的简化方法。
504.4.	当某物被回收时，必须立刻将其放到相应牌堆的底部。
504.4.a.	举例：玩家不能以记录法力为理由，将已回收的符文正面朝下留在场上。
504.4.b.	未按此方式回收将被视为沟通违规。想获取更多有关沟通违规的信息，请查阅规则 703.5。
505.	**循环**
505.1.	某些连续行动可以重复，因此可以变为循环的简化方法。
505.2.	每一次循环都必须对同一组卡牌执行相同的无条件行动。要建立循环，执行循环的玩家必须能够确定无疑地说明循环中将进行的每一步具体行动，而不仅仅是循环的最终结果。
505.2.a.	循环必须完全确定；不得依赖概率、决策树或条件性行动。举例：
505.2.a.1.	合法循环：在拥有足够法力的情况下，将阴森药剂师打出到一处战场，然后利用其触发效果让其返回手牌，重复 100 次。
505.2.a.2.	非法循环：一张卡牌描述为“从你的废牌堆中回收三张卡牌：让一名单位变为活跃状态。”一名拥有足够法力的玩家，想要使用该效果从废牌堆回收 2 张“敲”诈和 1 张台前作秀，并计划从手牌打出另一张台前作秀，然后每抽到一张牌就打出，直到废牌堆中有 3 张牌可供其回收。
505.2.a.2.a.	这是一个非确定性循环，因为你打出卡牌的顺序无法保证。如果循环中仅包含完全相同的抽牌法术卡牌，则该循环便具有确定性。
505.2.b.	玩家可以手动执行非确定性循环，但必须及时完成。未能及时完成将视为拖延游戏。想获取更多有关拖延游戏的信息，请查阅规则 703.2。
505.3.	要确认循环的执行方法，首先要明确维持循环所需的玩家数量（即：哪些玩家需要采取行动或做出选择，才能维持循环的进行）：
505.3.a.	0 名玩家
505.3.b.	1 名玩家
505.3.c.	2 名或以上玩家
505.4.	每名维持循环的玩家（如果有）按照回合顺序选择一个循环重复次数。
505.5.	其他玩家（如果有）可以按照回合顺序选择同意该重复次数；也可以另外选择一个重复次数，并在达到此重复次数后选择做出行动打破循环，或选择不要打破循环。
505.6.	如果所有玩家均选择不打破循环，且不存在维持玩家，则游戏将以平局结束。
505.7.	其他情况下，循环会持续至玩家选择的最低重复数量，随后该玩家获得优先行动权（如果是维持玩家），或打破循环。
505.8.	如果有玩家选择进行干预、打破循环，则可以选择在循环尚未完成时将其打破。

505.9. 如果行动的结果无法预先确定，则不可以变为简化方法，每次重复必须单独手动执行。

505.10. 有些循环的维持靠的是决策选择，而非行动。在这种情况下，可以应用规则 505.4-505.8，但此时玩家进行的不是“不同的行动”，而是“不同的决策选择”。

505.11. 循环的具体构成条件，以及涉及隐秘信息时是否存在继续执行循环的选项，将由裁判进行最终决定。

505.12. 试图以拒绝执行简化方法，或提出错误的简化方法，以此消耗时间的玩家，将被视为作弊。想获取更多有关作弊的信息，请查阅规则 704.8。

505.13. 玩家不得利用循环拖延时间。在存在其他可执行行动的情况下，尝试执行不会改变游戏状态的循环，即视为作弊。想获取更多有关作弊的信息，请查阅规则 704.8。

506. 触发式技能

506.1. **责任玩家：**指根据核心规则定义，负责将触发式技能放入结算链的玩家。想获取更多有关触发式技能的信息，请查阅**核心规则 383.触发式技能**。

506.1.a. 对于源自“战场”的触发式技能，其责任玩家取决于该战场的控制权归属，而非自动等同于该战场卡牌所属的玩家。想获取更多有关战场技能的信息，请查阅**核心规则 190.6.**。

506.2. 若玩家并非某触发式技能的责任玩家，则无义务提醒其他玩家该技能已触发，但可自行选择是否提醒。

506.2.a. 在低级别赛事中，非责任玩家无须向其他玩家提醒触发式技能，但出于公平竞赛与学习游戏玩法目的，官方建议大家主动提醒。

506.3. 责任玩家必须在其触发式技能对游戏产生可见影响之时或之前，对该技能予以承认。如果不进行声明，则视为触发已被“遗忘”。

506.3.a. 在承认触发时，责任玩家必须以所有其他玩家都能理解且清楚看到的方式告知该触发。例如：口头宣布触发、通过肢体动作示意触发，或采用游戏中所有玩家都能理解并认可的其他沟通方式。

506.3.b. 一旦到达了产生可见影响的时点，且责任玩家在未承认该触发式技能的情况下进行了新的游戏行动，则该触发技能被视为“遗忘”。

506.3.c. 若玩家被裁定滥用此规则，故意遗忘由其负责的强制性触发式技能，则其将受到惩罚。想获取更多有关“错过触发”的惩罚信息，请查阅规则 702.2。

506.3.d. 对于“在每位玩家的首个开始阶段开始时”生效的触发式技能，责任玩家在该回合结束前的任意时刻均可对其予以承认；在此期间，无论该技能是否已错过产生可见影响的时点，均不视为被“遗忘”。（示例卡牌：力量方尖碑和荣耀竞技场）

506.3.e. 可见影响的示例：

506.3.e.1. 该触发式技能将改变总分数。（示例卡牌：阿狸 - 嫣然狐媚）

506.3.e.2. 该触发式技能将改变符文总数。（示例卡牌：星尖峰）

506.3.e.3. 该触发式技能将向一个单位添加一枚增益指示物。（示例卡牌：瑟提 - 铁拳）

506.3.e.4. 该触发式技能将影响战斗或其他游戏流程。一张描述为“每当你打出一张法术牌时，让我本回合内战力+1。”的卡牌，其触发式技能不视为具有即时的可见影响。只有当其战力变得相关时，才会产生可见影响。（示例卡牌：拉文布鲁姆学生）

506.3.e.5.	该触发式技能将让玩家抽取或弃置卡牌。（示例卡牌：旅行商人）
506.3.e.6.	该触发式技能将导致某个游戏物体变为休眠或活跃状态。（示例卡牌：厄运小姐 - 船长）
506.3.e.7.	该触发式技能将让一个单位移动。（示例卡牌：隐秘追踪者）
506.3.e.8.	玩家查询了受到该触发式技能影响的公开信息。想获取更多有关公开信息的信息，请查阅规则 502。
506.3.e.9.	玩家需要选择是否将非强制性触发式技能放入结算链。（示例卡牌：狂热粉丝）
506.3.e.10.	该触发式技能将要求玩家进行选择，比如选择一名单位或一件装备，即使只有一个合法选择。（示例卡牌：废弃大厅）
506.3.e.11.	该触发式技能将让玩家获得资源，比如经验或浮动符能/法力。（示例卡牌：烬 - 致命艺术）
506.3.e.12.	该触发式技能将导致卡牌改变所在区域，比如一名单位受到致命伤害。（非致命伤害不属于可见影响。）
506.4.	被遗忘的触发式技能不会加入结算链。
506.5.	被遗忘的触发式技能仍被视为已经触发；这个规则适用于带有强制性“首次”条件或类似限制性条件的触发式技能。
507.	**同队队友处于不同比赛的情况**
507.1.	除非赛制规则明令禁止，否则玩家可以随时与自己的队友进行交流。
507.2.	如果在有队友参与的比赛中，玩家获得了其中的隐秘或私密信息，则该玩家不允许与该队友进行交流，持续至该场比赛结束为止。想获取更多有关信息类型的信息，请查阅**核心规则 128.隐私**。
508.	**桌面布局**
508.1.	在高级别的组织化赛事中，为了确保比赛清晰明确，玩家必须按照以下规则排列自己的卡牌。
508.2.	符文牌需要比非符文牌更加靠近玩家。
508.3.	非符文牌需要比符文牌更加靠近对手。
508.4.	主牌堆与废牌堆必须共同放置在场地左侧或右侧。
508.5.	符文牌堆需要在场地上处于与主牌堆左右相反的位置。
508.6.	传奇必须放在非符文牌与选定英雄之间，且传奇与选定英雄必须共同放置在场地左侧或右侧。
508.7.	每张卡牌或每个指示物贴附到其他卡牌上时，应以清晰明确的摆放方式表明其中的关联。
508.8.	指示物必须由能够表明活跃状态的卡牌物体代表。它们必须能够让参赛的所有玩家理解并明确辨认。
508.9.	增益需要由一种特定物体代表，且该特定物体在游戏中必须能够清晰地表明其指代增益。
508.10.	活跃物体必须以面向控制者的方向摆放，即其控制者应该可以正面看到牌的描述。休眠状态的物体必须与活跃物体呈 90 度旋转，可在顺时针/逆时针方向中选择一个。然而选择方向后，所有休眠状态的物体都需要以同样方向进行旋转。

509.	游戏决策
509.1.	在比赛中，玩家有责任在执行行动前仔细斟酌选项。
509.2.	向对手交流将要进行某个行动后，原则上不允许反悔。
509.3.	在低级别赛事中，只要双方均未采取新行动，玩家便可以撤销其最近一次的行动，并针对该行动做出不同的决策（包括完全不执行该行动）。决策变更无需在行动后立即提出。
509.4.	在高级别赛事中，如果双方皆未采取新行动，玩家便可以撤销其最近一次的行动，并针对该行动做出不同的决策（包括完全不执行该行动），但须满足以下条件：
509.4.a.	玩家在确定法术或技能的所有选择，并宣告将其放入结算链后立即想要更改决策。例如：
509.4.a.1.	玩家打出了“训练有素”，并指定了一名单位。该玩家随即改变主意，决定选择其他单位，或干脆不打出“训练有素”。
509.4.b.	玩家将单位或装备打出到某个位置后，立即想要更改决策。例如：
509.4.b.1.	玩家将“旅行商人”打出到“劫掠船巷”。该玩家随即改变主意，决定改将其打出到自己的基地，或干脆不打出。
509.4.c.	玩家在做出诸如移动单位到某个位置或弃置一张手牌等选择后，立即想要更改决策。举例：
509.4.c.1.	玩家将“呸呸魄罗”移动到“虚空之门”。该玩家随即改变主意，选择增加一名单位共同移动到该处，或干脆不进行此次移动。
509.5.	只要玩家尚未执行新的行动，且尚未传递焦点，就一直可以让刚刚为获得法力而休眠的符文变为活跃状态，或将刚刚为获得符能而回收的符文取消回收。
509.5.a.	在按照规则 509.3. - 509.4.所述内容更改决策时，玩家可以让用于这些决策的符文变为活跃状态，或取消对其的回收。
509.5.a.1.	举例：一名玩家让两枚符文变为休眠状态，并将呸呸魄罗从手牌打到其所属基地，然后立即改变主意，决定不打出这张牌。该玩家可以将这张牌返回其手牌，并让那两枚符文变为活跃状态。
509.6.	在高级别赛事中，允许玩家灵活调整游戏决策，并非用来让玩家在对手被要求透露信息，从而暴露出自己的决策存在战术失误后，还能反悔该决策。
509.6.a.	举例：玩家 A 将一个 3 战力单位移动至一处战场，并传递焦点。玩家 B 表示，由于其传奇卡牌无极剑圣的效果，其位于该战场上的 2 战力单位现在拥有 4 战力。此时，玩家 A 不得再更改将该单位移动到该战场并传递焦点的决策。
509.6.b.	针对基于错误呈现的公开信息所做的决策，主裁判可酌情允许回溯。为了促使比赛回溯而故意错误呈现信息的行为，即视为作弊。
509.7.	蓄意通过撤销决策来套取对手信息的行为，将被视为利用规则漏洞。玩家不得根据对手的肢体反应，或因对手开始进行游戏行动而改变自己的决策。想获取更多有关利用规则漏洞的信息，请查阅规则 704.4。
509.8.	在上述情况下，玩家可以更改决策，但仍需保持适当的游戏节奏。想获取更多有关拖延游戏的信息，请查阅规则 703.2。

600. 赛制

601. 构筑赛

601.1. **卡组构筑**

601.1.a. 有关*《符文战场》*的卡组构筑规则可查阅***核心规则 101.卡组构筑***；然而，在进行构筑赛时，需要对规则进行以下调整。

601.1.b. 比赛中，玩家的主牌堆必须包含 40 张卡牌，且仅包含 40 张卡牌。

601.1.c. 在允许使用备牌的比赛中：

601.1.c.1. 玩家的备牌可以包含 10 张或更少的卡牌。

601.1.c.2. 备牌中仅可包含主牌堆内也有效的卡牌。

601.1.c.3. 计算同名卡牌的数量限制时，需将主牌堆与备牌统一计算。

601.1.c.4. 当可以利用备牌更换卡牌时，玩家可变更其选定英雄，新卡可来自其备牌或主牌堆，并需要与其传奇卡牌相符。

601.1.c.5. 想获取更多有关备牌的信息，请查阅规则 403。

601.1.d. 在某些比赛中，在赛制中合法的战场可能与规则中规定的合法战场不同。如果出现这类情况，则需要举办方通过特定的赛事附录向所有玩家进行详细说明。

601.2. **卡牌合法性**

601.2.a. 只有当卡牌出自该赛制允许使用的系列，或是它与某张出自该系列的卡牌同名时，才能将其纳入卡组。

601.2.b. 系列达到平衡前，各地区举办赛事时，将根据官方产品的发布日期各自执行对卡牌合法性的限制。

601.2.c. 如果现有卡牌在新系列中进行了重印，但其收藏编号并不属于该新系列的常规编号，则不会影响卡牌在正式比赛中的合法性。

601.2.c.1. 举例：收藏编号为 300/250 的卡牌，将不会自动视为在该系列标准赛制中拥有合法性。

601.2.d. 如果某张卡牌在特定赛制中被禁用，则无法将其纳入卡组。

601.2.d.1. *《符文战场》*的禁卡表可在此处查看。

601.2.d.2. 在低级别赛事中，如果玩家使用的是与*《符文战场》*预组卡组完全相同的卡组配置，则可使用禁卡表上的卡牌。举例：

601.2.d.2.a. 在“符文之夜”中，如果玩家使用的卡组与金克丝英雄预组的内容完全一致，则可使用该卡组中的禁卡，例如“战或逃”、“废料堆”和“劫掠船巷”。如果该玩家进行任何更改或添加备牌，就必须移除禁卡。

601.3. **标准赛制**

601.3.a.	标准赛制是一种包含最新推出的 5 至 8 个系列的赛制。
601.3.b.	每个标准赛制皆由当年推出的系列以及前一年的系列共同组成。
601.3.c.	当前的标准赛制包含：
601.3.c.1.	收录在“试炼之地”中的“起源”补充系列（OGS）
601.3.c.2.	“起源”系列（OGN）
601.3.c.3.	“铸魂淬炼”系列 (SFD)
601.3.c.4.	“破限”系列（UNL）
601.3.c.5.	“化神争锋”系列（Ven）
601.3.c.6.	“辉耀群星”系列（RAD）
601.3.c.6.a.	发售日期：2026 年 10 月 23 日
602.	**限制赛**
602.1.	**合法性**
602.1.a.	在限制赛中，游戏中所需的所有产品皆会在比赛期间提供。
602.1.a.1	只有比赛提供给玩家的卡牌才能被纳入限制卡组。
602.1.a.1.a.	在某些限制赛中，玩家可能会获得额外的推广卡，主裁判会说明这些卡牌不属于该玩家的限制卡池，且不得在该赛事中使用。
602.1.a.2	玩家可以使用来自任何来源、任意数量的 6 种基础符文，即使它们未包含在玩家获发的卡池中。
602.1.a.3.	在限制赛对局中，玩家可根据需要使用任意数量的“空白”战场牌。想获取更多有关“空白”战场牌的信息，请查阅下方的规则 602.3.d.。
602.1.b.	即使一张卡牌在构筑赛中被禁用，只要在限制赛中没有被禁用，即可纳入限制赛卡组中。
602.2.	**异常产品**
602.2.a.	我们无法保证所有未开封产品的构成或分发都正确无误。
602.2.b.	如果玩家打开卡包后，发现卡牌的稀有度或出现频率与预期不符，则必须通知裁判。
602.2.c.	在这种情况下，主裁判可酌情更换异常产品。
602.2.d.	在某些情况下，比赛官方人员可能会允许玩家自带产品。但在这种情况下，玩家自带的产品必须合并放入卡池中，并在参赛玩家之间随机分配。
602.3.	**基于限制卡池进行构筑**
602.3.a.	602.1.a.有关*《符文战场》*的卡组构筑规则可查阅***核心规则 101.*卡组构筑**；然而，在进行限制赛时，需要对规则进行以下调整。

602.3.b.	在高级别赛事中，玩家不得在卡组构筑期间使用电子设备记录笔记或作为战术辅助。在低级别赛事中，主裁判可酌情允许此类行为。
602.3.c.	在高级别赛事中，玩家不得在卡组构筑期间接受任何场外援助。在低级别赛事中，主裁判可酌情允许此类行为。
602.3.d.	限制赛卡组可以使用来自玩家获发卡池的战场牌，或任意数量的“空白”战场牌。玩家可以选择使用“空白”战场牌来代替他们在获发卡池中所得的战场牌。
602.3.d.1.	“空白”战场牌的功能相当于没有任何规则文本的战场牌。除此之外，它们须遵守**核心规则**中定义的所有其他常规战场规则。
602.3.d.2.	在低级别赛事中，“空白”战场牌可由获得当前对局所有玩家认可的任意物品指代。
602.3.d.2.a.	在高级别赛事中，“空白”战场必须由任何官方*《符文战场》*卡牌指代，且须将其放入不透明卡套中，卡背朝外。
602.3.e.	在高级别赛事中，玩家必须利用获发卡池登记一套初始配置，并将卡池中的剩余卡牌登记为备牌。
602.3.e.1.	玩家必须在每场比赛的第一局中使用其登记的初始配置。
602.3.e.2.	玩家的传奇卡牌、选定英雄及符文牌堆的具体构成，必须作为初始配置的一部分予以登记。
602.3.e.3.	在“单局制”比赛中，玩家必须登记三个战场（含玩家要使用的任意“空白”战场牌），以便在对局开始流程中进行随机抽选。
602.3.e.4.	在“三局两胜”比赛中，玩家可于对局开始流程期间，自主选择其卡池中的任意战场牌或“空白”战场牌进行使用。
602.3.e.4.a.	玩家每场比赛只能使用某张特定的战场牌副本一次，但如果玩家获发的卡池有多张同名的战场卡牌，则可按持有数量使用。
602.3.f.	在低级别赛事中，除非主裁判另有规定，否则玩家无需登记初始配置，也可在对局及比赛之间自由调整其初始卡组与备牌的构成。玩家每场比赛还是只能使用某张特定的战场牌副本一次，但如果玩家获发的卡池有多张同名的战场卡牌，则可按持有数量使用。
602.3.g.	规则 **406.1.h.**中描述的备牌更换流程不适用于“单局制”限制赛。
602.3.h.	有关各限制赛专属的卡池生成及卡组构筑规则，请参阅下文的“限制赛”章节。
602.4.	**限制赛**
602.4.a.	**现开赛**
602.4.a.1.	现开赛是一种限制赛，每名玩家会获得 **6** 个未开封的*《符文战场》*补充包，开封后可将其中卡牌用于构筑自己的卡组。
602.4.a.2.	现开卡组的主牌堆卡牌数不得低于 **25** 张，但可以超过该张数。
602.4.a.3.	现开卡组的符文特性由任意三种符文特性组成，也可以是任一特性外加卡组传奇卡牌的特性。

602.4.a.3.a.	现开卡组可以将任何符合其符文特性的英雄单位作为选定英雄，即使该英雄单位并不具有与传奇卡牌相符的英雄标签（如果该传奇卡牌拥有标签）。
602.4.a.3.b.	现开卡组中可以包含完全符合其符文特性的任意专属法术，即使卡组不包含对应的英雄也不造成影响。
602.4.a.3.b.1.	举例：一个符文特性为炽烈/摧破/序理的现开卡组，可以使用符文特性为炽烈/序理或摧破/序理的专属法术，但无法使用符文特性为炽烈/灵光或摧破/混沌的专属法术。
602.4.a.4.	玩家只可将符合其现开卡组符文特性的符文（来源不限）纳入其符文牌堆。
602.4.a.5.	即使不包含传奇卡牌或选定英雄，现开卡组依旧视为合法。
602.4.a.5.a.	即使玩家在获发卡池中拥有传奇卡牌或选定英雄，构筑现开卡组时也可以选择不予使用。
602.4.a.5.b.	如果玩家的卡组中缺少传奇卡牌和/或选定英雄，则该玩家在每局游戏的首个回合开始阶段抽一张牌。（即使两者皆缺少，依旧只抽一张牌。）
602.4.a.6.	对同名卡牌或专属卡牌的常规数量限制不适用于现开卡组。例如，如果玩家在获发卡池中收到了 10 张“呸呸魄罗”，则可以选择在主牌堆中使用全部 10 张。
602.4.a.6.a.	“唯我”关键词不适用于现开赛。
602.4.a.7.	除非另有说明，否则现开卡组的备牌是指比赛中所有提供给玩家，但没有用于初始卡组配置的卡牌。想获取更多有关备牌的信息，请查阅规则 403。
602.4.a.7.a.	此外，更换备牌时，只要最后构筑出的卡组符合规则 602.4.a.2-602.4.a.4，玩家便可以选择改变卡组的符文特性、符文牌堆、传奇卡牌和选定英雄。
602.4.a.8.	**现开卡池登记和卡组构筑**
602.4.a.8.a.	在高级别的赛事中，主裁判必须要求玩家在构筑卡组前登记现开卡池。
602.4.a.8.b.	每名玩家将在各自的座位上领取未开封的产品。
602.4.a.8.c.	桌子一侧的玩家（A）打开自己的产品，另一侧的玩家（B）进行观察。
602.4.a.8.d.	参赛玩家须检查产品，确保卡牌数量正确且未受损，并确认稀有度分布无误。若发现卡包存在错误，请呼叫裁判进行更换（若条件允许）。
602.4.a.8.e.	所有未开封的产品在玩家（B）的观察下完成拆封后，这些卡牌将置于玩家（B）旁边。
602.4.a.8.f.	重复步骤 602.4.8.c-e 中列出的步骤，但这一次轮到玩家（B）打开产品，玩家（A）则负责观察。
602.4.a.8.g.	接下来，双方玩家都要对放在自己旁边的卡池中的内容进行分类和登记。
602.4.a.8.h.	登记完成后，双方玩家将卡池和登记表交还给对方玩家。
602.4.a.8.i.	双方玩家核实自己卡池的登记信息是否正确。

602.4.a.8.j.	开始构筑卡组。
602.4.a.8.k.	建议为玩家提供 20 分钟的时间登记卡组，并提供 30 分钟的时间进行构筑。在低级别赛事（如峡谷先行及首发赛事）中，鉴于玩家是首次接触这些新卡牌，可将构筑时间延长至 45 分钟。
602.4.a.8.l.	初始卡组配置和备牌须与总卡池登记在同一张表格上。
602.4.a.9.	**在现开赛中使用预组卡组**
602.4.a.9.a.	部分比赛或比赛环节会提供预组卡组供玩家使用。这些卡组被视为现开卡组。
602.4.a.9.b.	除非比赛附录有另行修改，否则玩家只能使用提供的卡组。
602.4.a.9.b.1.	这条规则可能会推翻上述的现开卡组构筑规则。
602.4.b.	**轮抽赛**
602.4.b.1.	轮抽赛是一种限制赛，玩家会获得 3 个未开封的*《符文战场》*补充包，玩家需要开启这些补充包并与其他玩家进行轮流进行卡牌选择。
602.4.b.2.	轮抽小组的人数应尽可能接近 8 人，小组中的玩家应随机围坐于桌旁。轮抽流程如下：
602.4.b.2.a.	每位玩家打开其中一包补充包，移除符文或指示物，随后检查剩余内容，确保卡包内含有 13 张未受损的卡牌，且稀有度分布正确。
602.4.b.2.a.1.	玩家可保留其开出的符文或指示物。
602.4.b.2.a.2.	若开启的卡包存在错误，玩家必须呼叫裁判进行更换（若条件允许）。
602.4.b.2.b.	卡包内容经核实无误后，玩家将浏览卡包内的卡牌并选定一张进行轮抽，将其正面朝下置于玩家面前单一且无遮挡的牌堆顶部，随后将剩余卡牌以正面朝下的状态传递给左侧的玩家。玩家需对传到手里的卡牌重复这一过程，直至所有卡牌分发完毕。
602.4.b.2.b.1.	完成第一包的轮抽后，开启第二包并重复 602.4.b.2.a-602.4.b.2.b 的流程，但改为向右传递卡牌。
602.4.b.2.b.2.	完成第二包的轮抽后，开启第三包并重复 602.4.b.2.a-602.4.b.2.b 的流程，再次改为向左传递卡牌。
602.4.b.2.b.3.	卡牌一旦被加入玩家面前正面朝下的牌堆中，即视为已被选定，不得放回卡包。
602.4.b.2.b.4.	玩家必须尽力遮挡其已选定卡牌及当前卡包卡牌的正面，以避免被其他玩家看到。
602.4.b.2.c.	整个流程结束后，每位玩家应拥有 39 张卡牌，作为其轮抽卡池。
602.4.b.2.d.	在高级别赛事中，玩家不得在轮抽期间使用电子设备记录笔记或作为战术辅助。在低级别赛事中，主裁判可酌情允许此类行为。

602.4.b.2.e.	在高级别赛事中，玩家不得在轮抽期间接受任何场外援助。在低级别赛事中，主裁判可酌情允许此类行为。
602.4.b.2.f.	在高级别赛事中，轮抽过程中玩家不得展示已看过或已选定的卡牌，也不得公开讨论轮抽相关事项。在低级别赛事中，主裁判可酌情允许此类行为。
602.4.b.2.g.	轮抽过程中，严禁玩家通过任何手段试图获知其他轮抽玩家正在阅览或已选定卡牌的牌面信息。试图进行此类行为将被视为作弊。
602.4.b.2.g.1.	玩家看到其他玩家正在阅览的卡牌背面，或已加入其面前牌堆的卡牌背面，不视为作弊。
602.4.b.2.h.	在高级别赛事中，除非处于裁判指定的换包间隙，否则玩家不得查看自己已选择的卡牌。在低级别赛事中，只要玩家当时并未持有其他卡牌，便可随时查看自己已经选择的卡牌。
602.4.b.2.i.	在职业级赛事中，轮抽过程必须计时。在竞技级赛事中，轮抽过程是否计时由主裁判酌情决定。在休闲级赛事中，轮抽过程不设时限，但玩家须以合理的速度进行轮抽。
602.4.b.3.	轮抽卡组的主牌堆卡牌数不得低于 20 张，但可以超过该张数。
602.4.b.4.	轮抽卡组的符文特性由任意三种符文特性组成，也可以是任一特性外加卡组传奇卡牌的特性。
602.4.b.4.a.	轮抽卡组可以将任何符合其符文特性的英雄单位作为选定英雄，即使该英雄单位并不具有与传奇卡牌相符的英雄标签（如果该传奇卡牌拥有标签）。
602.4.b.4.b.	轮抽卡组中可以包含完全符合其符文特性的任意专属法术，即使卡组不包含对应的英雄也不造成影响。
602.4.b.4.b.1.	举例：一个符文特性为炽烈/摧破/序理的轮抽卡组，可以使用符文特性为炽烈/序理或摧破/序理的专属法术，但无法使用符文特性为炽烈/灵光或摧破/混沌的专属法术。
602.4.b.5.	玩家只可将符合其轮抽卡组符文特性的符文（来源不限）纳入其符文牌堆。
602.4.b.6.	即使不包含传奇卡牌或选定英雄，轮抽卡组依旧视为合法。
602.4.b.6.a.	即使玩家的轮抽卡池有传奇卡牌或选定英雄，构筑轮抽卡组时也可以选择不予使用。
602.4.b.6.b.	如果玩家的卡组中缺少传奇卡牌和/或选定英雄，则该玩家在每局游戏的首个回合开始阶段抽一张牌。（即使两者皆缺少，依旧只抽一张牌。）
602.4.b.7.	对同名卡牌或专属卡牌的常规数量限制不适用于轮抽卡组。例如，如果玩家在轮抽期间选择了 10 张“呸呸魄罗”，则可以选择在主牌堆中使用全部 10 张。
602.4.b.7.a.	“唯我”关键词不适用于轮抽赛。
602.4.b.8.	除非另有说明，否则轮抽卡组的备牌指的是比赛中所有由玩家轮抽，但没有用于初始卡组配置的卡牌。想获取更多有关备牌的信息，请查阅规则 403。

602.4.b.8.a.	此外，更换备牌时，只要最后构筑出的卡组符合规则 602.4.b.3-602.4.b.5，玩家便可以选择改变卡组的符文特性、符文牌堆、传奇卡牌和选定英雄。
603.	**2v2**
603.1.	在 2v2 的团队赛中，每支队伍由 2 名玩家组成。他们会以团队的形式一起报名参赛，并按照核心规则的规定在同一场比赛中协同作战。
603.2.	每名玩家必须提供个人报名信息才能参赛。
603.2.a.	报名时，参赛队伍必须指定队上的玩家排序，注明谁是玩家 A，谁是玩家 B，以便安排座位。
603.3.	如果一名队员退出比赛，则其整个队伍都将退出比赛。
603.4.	如果一名队员被取消参赛资格，则其整个队伍都将失去参赛资格。
603.5.	在部分比赛中，2v2 的队伍可能需要提供一个用于展示的队伍名。赛事官方人员可出于任何理由禁止队伍使用特定名称。
603.6.	2v2 的比赛可采用构筑赛制或现开赛制。在 2v2 现开赛中，每个队伍将共享一个由 8 个补充包组成的卡池。
603.7.	比赛过程中，队友将按照报名时指定的 AB 顺序并排而坐。核心规则对一场*《符文战场》*对局的准备流程进行了定义，然而 2v2 还需遵循以下例外情况：
603.7.a.	回合顺序如下：
603.7.a.1.	第一队的玩家 A。
603.7.a.2.	第二队的玩家 A。
603.7.a.3.	第一队的玩家 B。
603.7.a.4.	第二队的玩家 B。
603.7.a.5.	回到顶部，按顺序轮流进行。
603.7.b.	通过随机方式决定由哪支队伍选择先手玩家。
603.7.c.	进入核心规则流程中的相应步骤时，获得决定权的队伍可在 603.7.a.1-603.7.a.4 的回合顺序中决定由哪位玩家开始游戏。
603.7.c.1.	从第二局对局开始，由上一局的败方选择由哪一方先手行动。如果上一局为平局，则延续上一局的回合顺序。
604.	**赛事和轮次时间限制**
604.1.	在竞技级赛事的瑞士轮比赛部分，建议每轮比赛时长为 60 分钟。
604.2.	强烈建议单败淘汰赛采用不计时轮次，以确保玩家能够完整完成对局，直至正常决出胜负。若单败淘汰赛轮次必须设置时限，请查阅规则 408.4.，了解修改版的比赛结束流程。
604.2.a.	玩家仍须以合理的速度进行游戏。请查阅 703.2“拖延游戏”中的惩罚。

700. 裁定与惩罚

701.	**总览**
701.1.	**理念**
701.1.a.	一般来说，所有错误都将默认为非蓄意行为。如果裁判认为是玩家蓄意为之，则视为作弊行为。想获取更多有关作弊的信息，请查阅规则 **704.8**。
701.1.a.1.	玩家试图滥用补救措施来获得优势的行为，即为作弊。
701.1.b.	裁判是中立的仲裁者，也是政策和规则的执行者。
701.1.c.	裁判的职责不是阻止错误的发生。恰恰相反，他们的工作正是处理已经发生的错误。
701.1.d.	裁判不应干预比赛，除非：
701.1.d.1.	裁判认为比赛发生了违规行为。
701.1.d.2.	有玩家向裁判寻求协助。
701.1.d.3.	裁判观察到涉及违反体育精神行为的情况。
701.1.e.	裁判应以身作则，维护公平竞赛和体育精神，并以圆融得体的态度处理问题。
701.1.f.	在判定是否发生错误时，裁判不应考虑玩家的历史或技术水平。
701.1.g.	调查时，裁判可以将玩家的历史或技术水平纳入考量。
701.1.h.	惩罚的目的在于让玩家认识到自己的错误，并在将来加以避免。
701.1.i.	此外，惩罚也能阻止其他玩家犯下同样的错误。
701.1.j.	执行惩罚后进行记录，有助于裁判了解行为模式背后的意图。
701.1.k.	针对本指南未涵盖的情况，主裁判（也仅有主裁判）可酌情予以惩罚。主裁判有权酌情采取更严厉的惩罚，或在需要时展开作弊行为调查。想获取更多有关作弊的信息，请查阅规则 **704.8**。
701.1.l.	裁判也是人，难免也会犯错。
701.1.m.	如果裁判发现自己犯了错误，应及时承认并尽可能予以纠正。
701.1.n.	如果比赛官方人员犯错并导致玩家受到惩罚，则主裁判可以降低处罚等级。
701.1.o.	如果玩家根据比赛官方人员提供的错误信息采取行动，即使没有造成其他错误，主裁判也可以将游戏回溯至错误发生前的状态。
701.2.	**惩罚定义**
701.2.a.	**警告：**提示发生了某个错误，并对该错误进行记录。
701.2.a.1.	如果裁定与纠正错误的过程耗时超过 **1** 分钟，可以为对局给予适当延时。

701.2.b.	**单局判负：**单局判负会导致犯错玩家及其所有队友在对局中认输。如果这样尚无法分出胜负，剩下的玩家将继续对局。
701.2.b.1.	如果对局正在进行中，判负惩罚将立即生效，否则便计入玩家在本场赛事中的下一局对局。
701.2.b.2.	如果玩家同时受到多项单局判负的惩罚，则只有其中一项判负惩罚生效。
701.2.b.3.	如果一场比赛中的所有玩家都同时受到单局判负惩罚，则当前对局以平局结束。所有单局判负都会记录在案，但不会影响比赛得分。
701.2.c.	**单轮判负：**当整个比赛都因某个失误而受到影响时，就会处以“单轮判负”的严重惩罚。
701.2.c.1.	单轮判负惩罚将在当前比赛中执行，如果玩家的上一场比赛已经结束，则将其应用于玩家在本场赛事中的下一场比赛。
701.2.d.	**取消资格：**针对损害比赛公正性的错误或严重不当行为的惩罚。
701.2.d.1.	取消资格将导致玩家输掉当前比赛，并从赛事中除名。
701.2.d.2.	如果玩家已经收到了赛事的实体奖品，则有权保留；然而资格被取消后，该玩家将不会再收到任何其他奖品（即使其在赛事中的排名足以令其获得领奖资格）。
701.2.d.3.	玩家资格被取消时，该玩家将被移出比赛，并从排行榜中除名。
701.2.d.4.	除了玩家之外，其他一切参与比赛的人员也有可能被取消资格。被禁止进入比赛场地可视为资格被取消，具体裁决由主裁判酌情决定。
701.2.d.5.	如果主裁判认定比赛的公正性受到损害，即使没有确凿证据，也可以下达惩罚。
701.3.	**实施惩罚**
701.3.a.	若发生等级为判负或更严重的惩罚（701.2.b-701.2.d），应向主裁判报告。
701.3.b.	裁判需为该错误进行解释，说明纠正错误的流程，并对涉事的玩家作出惩罚。
701.3.c.	为避免比赛官方人员被指控存在偏袒行为，部分错误的补救措施可能会超出基本惩罚的范围。
701.3.d.	如果一个错误引发了多个相关惩罚，裁判应仅执行其中最严厉的一项。
701.4.	**洗牌**
701.4.a.	有些补救措施需要对卡组的随机部分进行洗牌。
701.4.b.	有许多卡牌会将其他卡牌回收至卡组底部。裁判应尽力利用游戏状态和玩家提供的信息，确定卡组中哪些部分是一名或多名玩家已知的信息，并在洗牌前将这些部分分离出来。
701.4.b.1.	如果卡组中不存在随机部分，并且条件允许，则裁判可以在不洗牌的情况下完成补救。
701.4.b2.	如果裁判无法确定卡组中完整的随机部分，则可以根据执行补救措施的需要，将卡组中尽可能多的部分洗匀。
701.4.c.	洗牌完成后，以这种方式搁置一旁的所有卡牌都应放回其在卡组中的适当位置。

701.4.d.	裁判以这种方式进行的洗牌行为，不视为游戏术语所定义的洗牌。
701.5.	**回溯**
701.5.a.	在极端情况下，部分补救措施会允许回溯游戏状态（因为让游戏保持当前状态的后果远比将其回溯更糟糕）。
701.5.b.	有些回溯为“简单回溯”，即只回溯上一个刚完成的行动或当前正在进行的行动。
701.5.b.1.	任何裁判都可以对一场对局中最近一次的行动执行简单回溯。
701.5.b.2.	在对玩家的游戏行动执行简单回溯时，应将游戏状态回溯至该行动开始之前，例如回溯至被打出的卡牌放入结算链之前。完成回溯后，玩家可以选择不采取该行动，或者采取该行动但做出不同的决策。
701.5.b.3.	当执行简单回溯时，如果被回溯的行动要求玩家通过回收或休眠符文来支付费用，则应指示该玩家取消回收/让这些符文变为活跃状态。
701.5.c.	对于较为复杂的回溯操作，只有主裁判或指定的上诉裁判（在高级别的组织化赛事中）才可授权以这种方式进行回溯。
701.5.d.	执行回溯：
701.5.d.1.	错误发生后的每个行动都会被逆转，从最近完成的行动开始，依次回溯。
701.5.d.2.	每个行动都必须按照正确的顺序逆转。
701.5.d.3.	如果涉及回溯的卡牌属于非公开信息（比如抽到的牌），则从可能的候选牌中随机选择一张。
701.5.d.4.	如果玩家知道了卡组中某张牌的卡面信息，但没有将其抽取或召出，则应将其洗入卡组的随机部分。
701.6.	**调查**
701.6.a.	任何导致资格被取消的惩罚都将自动启动对涉事玩家及其行为模式的调查，调查结果可能会对其未来的参赛资格造成影响。
701.6.b.	如果怀疑有作弊行为，也可在实施惩罚后由裁判酌情启动调查。想获取更多有关作弊的信息，请查阅规则 704.8。
701.6.c.	调查结果可能导致玩家遭到禁赛，无法参与*《符文战场》*的赛事。
701.6.d.	遭到禁赛的玩家不得参与任何竞技级《符文战场》比赛。若发现已遭禁赛的玩家报名参加某项比赛，该赛事主办方有权随时取消该玩家的参赛资格。
702.	**游戏玩法错误**
702.1.	**总览**
702.1.a.	违反核心规则而导致游戏以不正确或不准确的方式进行，即视为游戏玩法错误。
702.1.b.	除 702.17 之外，重复发生游戏玩法错误时，[**警告**]可能升级为[**单局判负**]。
702.1.b.1.	如果一名玩家在同一赛事中犯下同一类的游戏玩法错误，并被[**警告**]3 次或以上，则惩罚将升级为[**单局判负**]，且此后的每次[**警告**]都会升级为[**单局判负**]。

702.1.b.2. 在竞技级赛事中，如果一名玩家在同一赛事中犯下任意类型的游戏玩法错误，并被[警告]6 次或以上，则惩罚将升级为[单局判负]，且此后的每次[警告]都会升级为[单局判负]。

702.1.b.3. 在职业级赛事中，如果一名玩家在同一赛事中犯下任意类型的游戏玩法错误，并被[警告]5 次或以上，则惩罚将升级为[单局判负]，且此后的每次[警告]都会升级为[单局判负]。

702.1.b.4. 即使玩家尚未达到升级惩罚的标准，但如果主裁判认为有必要，也可以启动作弊调查。想获取更多有关作弊的信息，请查阅规则 704.8。

702.1.c. 在低级别的组织化赛事中，惩罚应相对宽松，即使犯错的玩家获得了信息上的优势，也可以考虑进行回溯。

702.1.c.1. 在低级别赛事中，对于需要由犯错玩家的对手进行选择的惩罚，若无法通过回溯避免，则由裁判随机进行选择。

702.1.d. 某些惩罚（如忘记抽牌）通常会对犯错玩家不利；如果错误在使犯错玩家明显获利的情况下发生，则可以提升惩罚等级。

702.1.d.1. 裁判仅应在获利情况明显时提升这些惩罚的等级。如果获利情况并不明确，裁判不应提升惩罚等级。

702.1.e. 某些惩罚（如召出符文不足）会使用“完整轮次周期”进行描述。当玩家在错误发生后开始自己的下一个回合时，一个完整轮次周期即告完成。

702.2. **错过触发[无惩罚]：**触发式技能的责任玩家在该技能首次对游戏产生可见影响之前，并未展现出自己对该触发事件的知晓。

702.2.a. 触发式技能的定义请查阅规则 506。

702.2.b. 除了错过触发式技能之外，后续因为该相关触发导致后续的错误，均视为一般错误。想获取更多有关一般错误的信息，请查阅规则 702.16。

702.2.c. 玩家不得试图通过采取游戏行动或其他提前推进游戏的行动（包括通过平常可以接受的简化方法）这类方式，令由对手担任责任玩家的触发式技能错过触发。

702.2.d. 就算后来错过了触发时机，触发式技能仍将视为“已经触发”。对于计算技能触发次数或限制技能触发次数的效果，错过触发的技能也将计入其中。

702.2.e. 如果责任玩家错过了一个强制性触发事件，且错过该触发事件对其有利，则此惩罚改为[警告]。

702.2.f. 补救措施：

702.2.f.1. 如果是在之前的回合中错过了触发，则指示玩家继续游戏。

702.2.f.2. 除此之外的情况下，错过触发的玩家在回合顺序中的下一位对手可选择立即对触发进行结算，或直接忽略效果、直接记为错过。

702.3. **忘记计算得分[无惩罚]：**玩家在征服或据守战场后本应获得 1 分，但忘记计算的情况，视为忘记计算得分。

702.3.a. 此情况不包含通过卡牌触发效果（如阿狸，嫣然狐媚）获得的分数。

702.3.b. 补救措施：

702.3.b.1.	如果根据现有条件仍能计算出正确的得分，且发生时间尚不满一个轮次周期，则为相应玩家加上正确的得分。
702.3.b.2.	其他情况下，指示玩家继续游戏。
702.4.	**忘记抽牌[无惩罚]：**玩家在应当进行抽牌时（包括抽牌阶段或受到卡牌指示）未能抽牌，则视为忘记抽牌。
702.4.a.	补救措施：
702.4.a.1.	如果错过的抽牌情况仍能确定，且发生时间尚不满一个轮次周期，则由相应玩家抽取少抽的卡牌。
702.4.a.2.	其他情况下，指示玩家继续游戏。
702.4.b.	如果忘记抽牌为犯错玩家带来了优势（如：玩家即将燃尽），则此惩罚将变为**[警告]**。
702.5.	**额外看牌[警告]：**在执行允许玩家查看主牌堆中卡牌的游戏行动时，查看的卡牌超过应有数量，即视为额外看牌。
702.5.a.	从主牌堆等隐秘信息中查看的卡牌，在被查看期间会被加入到一个私密信息卡组中。
702.5.b.	一旦被额外查看的卡牌离开原始来源，并接触到新的私密或隐秘卡组，便会成为该组的一部分。如果这些额外卡牌尚未接触到新的卡组，则改按“查看隐秘信息”错误处理。想获取更多有关“查看隐秘信息”错误的信息，请查阅规则 702.10。
702.5.b.1.	例如，如果玩家打出了“卡牌骗术”，并将第四张卡牌加入到自己正在查看的私密卡组中，这种情况就属于“额外看牌”。如果玩家正确查看了主牌堆顶部的三张牌，但不小心碰翻了主牌堆顶部的第一张卡牌，且没有将其加入到私密卡组中，这种情况就属于“查看隐秘信息”。
702.5.c.	**补救措施：**
702.5.c.1.	如果在犯错玩家仍在查看额外卡牌时发现了此错误，则该玩家在回合顺序中的下个对手将查看该私密卡组，并从中选出相应数量的额外卡牌，随机洗入相应牌堆。
702.5.c.1.a.	如果其中的一张或多张卡牌已被加入到新的卡组中，则犯错玩家在回合顺序中的下个对手将查看该卡组，并从中选出相应数量的卡牌，放回原先正在查看的卡组中。然后执行规则 702.5.c.1
702.5.c.2.	如果在一局对局的后期发现该错误，则指示玩家继续游戏。
702.6.	**召出过量符文[警告]：**玩家在限定行动中召出的符文超出了核心规则的规定数量，即视为召出过量符文。
702.6.a.	这类错误通常较为明显，且所有玩家都有义务留意游戏状态。
702.6.b.	**补救措施：**
702.6.b.1.	如果召出的过量符文已被用于支付行动费用，则尽可能进行回溯。如果无法进行回溯，则视为一般错误。想获取更多有关一般错误的信息，请查阅规则 702.15。
702.6.b.2.	如果过量符文被发现时，发生时间尚不满一个轮次周期，则将其正确洗入相应的符文牌堆。
702.6.b.2.a.	如果无法确定过量符文是哪一枚，则洗入随机符文。

702.6.b.3.	其他情况下，指示玩家继续游戏。
702.7.	**召出符文不足[无惩罚]**：玩家在限定行动中召出的符文少于核心规则的规定数量，即视为召出符文不足。
702.7.a.	这类错误通常较为明显，且所有玩家都有义务留意游戏状态。
702.7.b.	**补救措施：**
702.7.b.1.	如果发生时间尚不满一个轮次周期，则允许相应玩家召出应有数量的符文。
702.7.b.2.	其他情况下，指示玩家继续游戏。
702.7.c.	如果召出符文不足为犯错玩家带来了优势，则此惩罚将变为**[警告]**。
702.8.	**支付过量费用[无惩罚]**：玩家在支付符能或法力费用时，支付的数量超过应有数量，即视为支付过量费用。
702.8.a.	这类错误通常较为明显，且所有玩家都有义务留意游戏状态。
702.8.b.	**补救措施：**
702.8.b.1.	尽可能进行简单回溯，将游戏恢复至该卡牌或技能放入结算链之前的状态。如果无法进行简单回溯，则指示玩家继续游戏。
702.8.b.1.a.	如果支付过量费用为犯错玩家带来了优势，则此惩罚将变为**[警告]**。
702.8.b.1.b.	如果过量支付费用导致了“本不会发生”的结果，则视为一般错误。想获取更多有关一般错误的信息，请查阅规则 702.15。
702.9.	**支付错误费用[警告]**：玩家在支付费用时，支付的数量少于要求的数量，或使用了错误的支付要求。*想获取更多有关费用的信息，请查阅**核心规则 201.费用**。*
702.9.a.	这类错误通常较为明显，且所有玩家都有义务留意游戏状态。
702.9.b.	**补救措施：**
702.9.b.1.	尽可能进行简单回溯，将游戏恢复至该卡牌或技能放入结算链之前的状态。
702.9.b.2.	如果无法进行简单回溯，则尽可能修正支付的费用。
702.9.b.2.a.	如果符文在支付费用时错误地进行了回收，则尽可能进行回溯。
702.9.b.3.	如果两者都无法进行，则指示玩家继续游戏。
702.10.	**查看隐秘信息[警告]**：一名玩家查看不该由任何玩家查看的信息时，即视为查看隐秘信息。*想获取更多有关信息类型的信息，请查阅**核心规则 128.隐私**。*
702.10.a.	玩家不应在“由于对手犯下错误而进行的补救措施”中受到惩罚。举例：如果一名对手错误地翻开了自己主牌堆顶部的卡牌，则你不会因为看到这张卡牌而受到惩罚。
702.10.b.	**补救措施：**
702.10.b.1.	尽可能将被看到（隐秘信息已被知晓）的卡牌放入其原来所处的随机卡牌来源，并重新洗牌，以此移除看牌玩家的信息优势。

702.10.b.2.	如果无法做到，则将相应信息向所有玩家展示，以移除看牌玩家的信息优势，并指示玩家继续游戏。
702.11.	**查看对手私密信息[警告]：**一名玩家意外看到对手的私密信息时，即视为查看对手私密信息。*想获取更多有关信息类型的信息，请查阅**核心规则 128.隐私**。*
702.11.a.	玩家不应在“由于对手犯下错误而进行的补救措施”中受到惩罚。举例：如果一名对手意外将手牌掉落到桌上，则你不会因为看到这张卡牌而受到惩罚。
702.11.b.	**补救措施：**
702.11.b.1.	私密信息被查看的对手可选择将被看到（私密信息已被知晓）的卡牌放入其原来所处的随机卡牌来源，并重新洗牌。
702.11.b.2.	如果该对手选择不进行此操作，则指示玩家继续游戏。
702.12.	**额外抽牌[警告]：**玩家在限定行动中抽取的卡牌超出了核心规则的规定数量，或玩家在违反核心规则的情况下抽取了卡牌，即视为额外抽牌。
702.12.a.	额外抽牌的过程也包含额外看牌，但只会记录为额外抽牌。
702.12.b.	**补救措施：**
702.12.b.1.	如果额外抽取的卡牌尚未加入私密卡组（如手牌）时，错误便被发现，则将额外抽取的卡牌正确洗入主牌堆，以此移除可能存在的信息优势。
702.12.b.2.	如果在对局开始流程中，玩家抽取起始手牌时便发现了错误，并且该玩家尚未进行手牌调度，则将额外抽取的卡牌以正确方式洗入主牌堆，以此移除可能存在的信息优势。
702.12.b.3.	如果额外抽取的卡牌已经加入私密卡组（如手牌），且当前尚处于轮次周期中，则犯错玩家在回合顺序中的下个对手将查看犯错玩家的手牌，并选出相应数量的卡牌，正确洗入主牌堆。
702.12.b.4.	若在对局的后期认定一名玩家的手牌数量多于其应有数量，则应在此时执行补救措施。
702.13.	**正面朝下卡牌错误[警告]：**玩家以不符合核心规则的方式将一张卡牌加入或移出待命区域，即视为正面朝下卡牌错误。
702.13.a.	举例：让不具有[待命]关键词的卡牌进入待命状态。
702.13.b.	举例：非法将一张待命卡牌从一处战场移动到手牌或主牌堆。
702.13.c.	**针对非法添加卡牌的补救措施：**
702.13.c.1.	如果犯错玩家立即发现错误，且尚未进行任何其他的游戏行动，则将该卡牌移回其原本所在的区域，然后继续游戏。
702.13.c.2.	如果发现错误时已经采取了其他游戏行动，但尚未有未知卡牌被添加到该非法卡牌的来源区域（例如：尚未有新卡牌被抽取），则将该非法卡牌放回其来源区域，并从该区域随机选取一张可合法置于待命区域的卡牌进行替换，然后继续游戏。
702.13.c.2.a.	如果没有可用的合法替代卡牌，则该惩罚将升级为[**单局判负**]。

702.13.c.2.b.	如果在未知卡牌被添加到非法卡牌的来源区域后才发现错误，则该惩罚将升级为[单局判负]。
702.13.d.	**针对非法移除卡牌的补救措施：**
702.13.d.1.	如果在出错的回合内发现该错误，且能够轻松识别并找回该卡牌，则将该卡牌移回其来源区域，然后继续游戏。
702.13.d.2.a.	如果在之后的回合才发现该错误，或者无法轻松识别并找回该卡牌，则将该惩罚升级为[单局判负]。
702.14.	**手牌调度流程错误[警告]：**玩家以错误的方式执行手牌调度，即视为手牌调度流程错误。
702.14.a.	**补救措施：**
702.14.a.1.	如果玩家在手牌调度期间回收并替换了超过两张卡牌，则由犯错玩家在回合顺序中的下个对手查看犯错玩家的手牌，再从中选择卡牌让犯错玩家进行回收和替换，数量不超过其多调度的卡牌数。
702.14.a.1.a.	举例：如果一名玩家对三张卡牌进行了手牌调度，则该玩家在回合顺序中的下一名对手查看该玩家的手牌，并可选择最多一张卡牌（多调度了一张），使其进行回收和替换。
702.14.a.2.	如果此错误在游戏开始之后才被发现，则指示玩家继续游戏。
702.15.	**唤醒阶段忘记让卡牌变为活跃状态[无惩罚]：**玩家在其唤醒阶段忘记让一个或多个游戏物体变为活跃状态，既视为唤醒阶段忘记让卡牌变为活跃状态。
702.15.a.	**补救措施：**
702.15.a.1.	如果当前仍是犯错玩家本应进行唤醒的回合，则让所有本应激活的游戏物体变为活跃状态。如果以这种方式变为活跃状态的游戏物体本应将触发效果添加到结算链上，则改为不会将该效果添加到结算链上。
702.15.a.2.	如果当前已不再是犯错玩家本应进行唤醒的回合，则保持游戏物体的当前状态，并继续游戏。
702.15.b.	如果忘记激活为犯错玩家带来了优势，则此惩罚将变为[警告]。
702.16.	**一般错误[警告]：**上述以外的违反*《符文战场》*规则的行为，视为一般错误。
702.16.a.	这是包含所有其他游戏错误的“兜底性”错误。
702.16.b.	这类错误通常较为明显，且所有玩家都有义务留意游戏状态。
702.16.c.	**补救措施：**
702.16.c.1.	尽可能进行回溯。
702.16.c.2.	其他情况下，指示玩家继续游戏。
702.17.	**未能维持游戏状态[警告]：**如果其他玩家未能维持正确的游戏状态（如忘记计算据守和征服得分），而玩家却未能及时指出这种错误，这种行为即视为未能维持游戏状态。
702.17.a.	通常情况下，这类错误的发生场景为：一名玩家发现对手造成游戏错误（错过有利触发除外）时，没有立即呼叫裁判。

702.17.b.	与其他游戏玩法错误不同，此错误主要用于记录，且除非主裁判特别指示，否则绝不应升级。
703.	**赛事错误**
703.1.	**总览**
703.1.a.	在比赛期间或与比赛相关的环节中，违反赛事流程规范的行为，即视为赛事错误。
703.1.b.	重复发生赛事错误，[**警告**]可能会升级为[**单局判负**]。
703.1.b.1.	如果一名玩家在同一赛事中犯下同一类的赛事错误，并被[**警告**]3 次或以上，则惩罚将升级为[**单局判负**]，且此后的每次[**警告**]都会升级为[**单局判负**]。
703.1.b.2.	在竞技级赛事中，如果一名玩家在同一赛事中犯下任意类型的赛事错误，并被[**警告**]6 次或以上，则惩罚将升级为[**单局判负**]，且此后的每次[**警告**]都会升级为[**单局判负**]。
703.1.b.3.	在职业级赛事中，如果一名玩家在同一赛事中犯下任意类型的赛事错误，并被[**警告**]5 次或以上，则惩罚将升级为[**单局判负**]，且此后的每次[**警告**]都会升级为[**单局判负**]。
703.1.b.4.	即使玩家尚未达到升级惩罚的标准，但如果主裁判认为有必要，也可以启动作弊调查。想获取更多有关作弊的信息，请查阅规则 704.8。
703.1.c.	在低级别的组织化赛事中，惩罚应相对宽松，即使犯错的玩家获得了信息上的优势，也可以考虑进行回溯。
703.1.c.1.	对于需要由犯错玩家的对手进行选择的惩罚，若无法通过回溯避免，则可随机进行选择，或由裁判进行选择。
703.2.	**拖延游戏[警告]：**玩家以不合理的缓慢速度执行开局流程或进行游戏中期阶段。
703.2.a.	玩家必须以合理的速度进行自己的回合（由裁判根据当前对局状态判断是否合理），并遵守赛事规定的时间限制。
703.2.b.	玩家可以请求裁判监督对局中的拖延行为。
703.2.c.	故意拖延以谋取优势的行为，即视为作弊。想获取更多有关作弊的信息，请查阅规则 704.8。
703.3.	**卡组表错误[单局判负]：**玩家提交的登记卡组表包含违规内容。
703.3.a.	**举例：**
703.3.a.1.	卡组中的卡牌数多于或少于规定值。想获取更多有关卡组牌数的信息，请查阅规则 402。
703.3.a.2.	卡牌不符合比赛所采用的赛制。
703.3.a.3.	主牌堆与备牌中一张相同的主牌堆卡牌合计超过 3 张。
703.3.a.4.	卡牌与所登记传奇的特性不符。
703.3.a.5.	选定英雄与传奇的特性不符。

703.3.a.6.	玩家的卡组中包含与其登记的卡组表不符的卡牌。
703.3.b.	**补救措施：**
703.3.b.1.	如果玩家登记的卡组表不符合规定，则玩家必须在尽可能少做改动的情况下，将卡组表修正为合规状态，并确保其实际卡组与新登记的卡组一致。
703.3.b.2.	如果玩家展示的卡组与其登记的卡组表不符，但所展示的卡组符合规定，则玩家必须修改其登记的卡组表，使其与展示的卡组一致。
703.3.b.3.	如果无法及时获得修正卡组表所需的卡牌，主裁判可发放替代卡。
703.4.	**卡组展示错误[警告]：**玩家在游戏过程中或向对手展示卡组时，卡组的内容并不合法，即视为卡组展示错误。
703.4.a.	**举例：**
703.4.a.1.	玩家提交了已经在本场比赛中使用过的战场。
703.4.a.2.	玩家在比赛的第一局中忘记将卡组恢复至换牌前的原始状态。
703.4.a.3.	玩家忘记将选定英雄从主牌堆中取出并放入选定英雄区域。
703.4.a.4.	玩家卡组牌数不正确。想获取更多有关卡组牌数的信息，请查阅规则 402。（举例：玩家放错了一张卡牌；玩家在两场对局之间忘记将被放逐的卡牌洗入卡组；玩家的主牌堆因为上一局的“据为己有”等效果而多了一张卡牌或少了一张卡牌。）
703.4.a.5.	玩家在牌盒中存放了与其卡组表中已登记内容不符的卡牌。赛事赠送的推广卡、指示物，以及因损坏由官方替代卡替换的卡牌，均允许以这种方式存放，并不构成此错误。
703.4.b.	**针对玩家在准备阶段忘记选择选定英雄的补救措施：**
	如果在起始玩家回合开始前发现错误，则应将卡组恢复至正确状态，然后指示玩家继续游戏。
703.4.b.1.	在休闲级赛事中，如果在起始玩家回合开始后发现错误，则应指示犯错玩家在其主牌堆的随机部分、手牌和备牌中寻找一张合法的选定英雄卡牌，并将其放入选定英雄区域，然后将主牌堆的随机部分洗匀。如果该英雄卡牌来自该玩家的手牌，则应指示该玩家抽一张牌。
703.4.b.1.a.	如果未找到符合条件的英雄卡牌，则指示玩家继续游戏，并让犯错玩家的选定英雄区域留空。
703.4.b.2.	在竞技级赛事中，如果在起始玩家回合开始后发现错误，则裁判应在犯错玩家主牌堆的随机部分和手牌中寻找一张其登记的第一局选定英雄卡牌，并将其移动到其选定英雄区域，然后将主牌堆的随机部分洗匀。如果该英雄卡牌来自该玩家的手牌，则指示该玩家抽一张牌。
703.4.b.2.a.	如果未找到符合条件的英雄卡牌，则指示玩家继续游戏，并让犯错玩家的选定英雄区域留空。
	在职业级赛事中，如果在起始玩家回合开始后发现错误，则指示玩家继续游戏，并让犯错玩家的选定英雄区域留空。

703.4.b.3.	在准备阶段故意将你的选定英雄区域留空以获取优势，即视为作弊。想获取更多有关作弊的信息，请查阅规则 704.8。
703.4.c.	**其他补救措施：**
703.4.c.1.	如果在抽取起始手牌前发现错误，则应尽可能将卡组恢复至正确状态，然后指示玩家继续游戏。
703.4.c.2.	如果犯错玩家在抽取起始手牌后发现错误，并且可以轻易修正，则应将卡组恢复至正确状态，并指示玩家继续游戏。举例：
703.4.c.2.a.	在比赛的第一场对局中，玩家发现自己忘记将卡组恢复至备牌前的原始状态。
703.4.c.2.a.1.	裁判可以根据需要将卡牌放回主牌堆与备牌，将卡组恢复至合规状态。
703.4.c.2.a.1.a.	如果备牌卡牌出现在玩家的手牌中，则该卡牌将随机替换为误置于备牌的主牌堆卡牌。
703.4.c.2.a.2.	流程完成后，再将主牌堆的随机部分洗匀。
703.4.c.3.	如果由非犯错玩家在抽取起始手牌后发现错误，则惩罚升级为[**单局判负**]。
703.4.c.4.	在上述任一情况下，如果无法将卡组恢复至正确状态，则惩罚升级为[**单局判负**]。
703.4.c.4.a.	举例：玩家的登记卡组表中共有两张“旅行商人”，一张在主牌堆，另一张在备牌中。在比赛的第一场对局中，该玩家抽到并打出了一张“旅行商人”。在后续回合中，该玩家抽到了第二张“旅行商人”，这才意识到自己忘记将备牌恢复至其登记状态。此时，由于两张旅行商人均已被抽出，无法通过简单的一对一替换将卡组恢复至正确状态，因此无法恢复卡组。
703.4.c.5.	在职业级赛事中，若玩家牌盒内存在规则 703.4.a.5 中所述的额外卡牌，则将该惩罚升级为[**单局判负**]。
703.4.d.	针对所有卡组展示错误，如果无法及时获得修正卡组所需的卡牌，主裁判可发放替代卡。
703.4.e.	比赛期间，玩家可请求裁判检查对手的卡组是否合规。 （举例：玩家怀疑对手第一局就使用了备牌卡牌。）
703.5.	**沟通违规[警告]：**玩家在游戏过程中未能与对手有效沟通。
703.5.a.	该错误包括任何非故意违反规则 500 中沟通政策的行为。
703.5.b.	**补救措施：**
703.5.b.1.	如果传达了错误信息，则应提供正确信息。
703.5.b.2.	如果因错误沟通而做出了决策，则尽可能进行回溯。
703.6.	**标记卡牌[警告]：**玩家的卡牌即使看不到正面也可被识别。
703.6.a.	包括但不限于刮痕、变色、弯曲等。
703.6.b.	如果卡牌套有卡套，则必须在套有卡套的情况下检查卡牌是否带有标记。

703.6.c.	主裁判有权判定玩家卡组中的某张卡牌是否带有标记。
703.6.d.	补救措施：
703.6.d.1.	裁判可要求玩家立即或在下一轮开始前移除当前卡套、更换卡套或更换卡牌。
703.6.d.2.	如果无法及时获得修正卡组所需的卡牌，主裁判可发放替代卡。
703.7.	**随机性不足[警告]：**玩家未按要求充分洗匀自己的卡组。
703.7.a.	如果有玩家认为对手在展示前未充分洗匀主牌堆或符文牌堆，可呼叫裁判。
703.7.b.	分堆洗牌无法将卡牌充分洗匀，只能用作计算卡牌的方法。
703.7.c.	**补救措施：**
703.7.c.1.	裁判可指示玩家重新洗牌。
703.7.c.2.	裁判也可以亲自为玩家洗牌。
703.8.	**比赛迟到：**玩家在轮次计时开始后才到达所分配的比赛位置。
703.8.a.	如果玩家在轮次开始后 2 分钟内到场，则惩罚为**[警告]**，并延长比赛时间。
703.8.b.	如果玩家在轮次开始后 10 分钟内到场，则惩罚为**[警告]**，并延长比赛时间。在高级别的组织化赛事中，惩罚将升级为**[单局判负]**。
703.8.c.	如果玩家在轮次开始 10 分钟后到场，则处罚为**[单轮判负]**。
703.8.d.	如果玩家完全未到场，则处罚为**[单轮判负]**，除非该玩家在下一场比赛开始前向裁判报告，否则将被取消比赛资格。
703.8.e.	玩家可在轮次计时开始前或一场比赛的对局之间，请求裁判酌情给予最多 10 分钟的延时，以替代惩罚。（举例：玩家提出上洗手间的请求。）
703.9.	**外部协助：**玩家获得场外人员的建议或策略协助。
703.9.a.	如果该玩家主动拒绝建议并呼叫裁判，则受到**[警告]**。否则，该玩家将受到**[单轮判负]**。如果主裁判认定该建议是出于恶意，则此惩罚不适用。
703.9.b.	如果该玩家主动索取建议，则视为作弊。想获取更多有关作弊的信息，请查阅规则 704.8。
703.9.c.	如果提供外部协助的观众也是本次赛事的参赛者，则此惩罚同样适用于该观众。
703.9.d.	提供协助的观众如果是出于恶意或明知故犯，可能会被禁止进入赛事场地。
703.9.e.	在 2v2 或其他指定的团队赛制中，由队友提供的策略性建议不视为外部协助。
703.9.f.	在裁判的酌情判断下，玩家可在比赛中获得物理操作方面的协助，比如洗牌或移动卡牌等。这种行为不视为外部协助。
703.9.g.	违反电子设备相关政策将受到一次外部协助**[警告]**。
703.10.	**以不当方式决定胜负[单轮判负]：***《符文战场》*的比赛或对局必须通过符合赛制的游戏过程来决出胜负。
703.10.a.	不可用其他方式决定胜负，包括但不限于掷硬币、掷骰子或进行其他游戏。

703.10.b.	除了通过赛事规定的赛制并使用相应卡组表之外，不得使用其他方式决定胜负。
703.10.c.	提出或接受此类提议，即视为以不当方式决定胜负。
703.10.d.	在职业级赛事中，该处罚将升级为**[取消资格]**。在职业级赛事开始时，应明确告知所有玩家这一规则。
703.10.e.	在明知故犯的情况下企图以不当方式决定胜负，或试图怂恿对手采取此类行为，均视为作弊。想获取更多有关作弊的信息，请查阅规则 704.8。
704.	**违反体育精神的行为**
704.1.	**总览**
704.1.a.	*《符文战场》*绝不容忍任何违反体育精神的行为。赛事的所有参与者与观众都必须以诚实、正直、尊重他人的态度行事。
704.1.b.	如果一名玩家在同一赛事中犯下同一类的违反体育精神行为，并被**[警告]**2 次或以上，则惩罚将升级为**[单局判负]**，且此后每次这类违规的惩罚都会升级为**[单局判负]**，并可由主裁判酌情加重惩罚。
704.1.c.	本节列出的违规行为及惩罚旨在作为一般性指导原则。所列违规行为仅为示例，并未涵盖所有情况。所有裁判均有权提升违反体育精神行为的处罚等级；主裁判可针对违反体育精神的行为施以任何其认为适当的惩罚，最高可处以**[取消资格]**。
704.2.	**违反体育精神行为（轻微）[警告]：**
704.2.a.	包括但不限于：
704.2.a.1.	不尊重其他参与者或观众
704.2.a.2.	霸凌
704.2.a.3.	不良的卫生习惯
704.2.a.4.	含有冒犯性内容的游戏物品
704.3.	**违反体育精神行为（严重）[取消资格]：**
704.3.a.	包括但不限于：
704.3.a.1.	使用种族歧视言论
704.3.a.2.	肢体暴力或威胁使用肢体暴力
704.3.a.3.	显示暴力倾向
704.3.b.	违规者一般会被驱逐出场，具体惩罚由赛事官方人员酌情决定。
704.4.	**利用规则漏洞[警告]：**玩家故意利用规则的技术细节，谋取有违规则精神的优势。
704.4.a.	包括但不限于：
704.4.a.1.	要求对手在结算时说明他们将要做的决定，再决定自己是否做出反应。
704.4.a.2.	故意加快操作速度，使对手没有时间行使优先权。

704.4.a.3.	假意认输，诱导对手透露信息后又改变决策。
704.4.a.4.	在游戏过程中，试图利用规则经过勘误的卡牌误导对手。
704.4.a.5.	故意诱导对手违反规则。
704.4.a.6.	有意干扰对手，使其错过优先权窗口。
704.4.a.7.	通过不规范的操作或模糊的游戏状态，来掩盖战略意图或信息。
704.5.	**贿赂[单轮判负]：**赛事参与者及观众不得向参赛者或赛事官方人员行贿。
704.5.a.	赛事结果不得因任何场外奖励或利益而受到影响。
704.5.a.1.	提出或接受此类提议，即视为贿赂。
704.5.a.2.	贿赂行为涵盖任何试图影响比赛的行动，而不仅限于最终结果。
704.5.a.3.	收到贿赂提议但未回应或接受，不视为贿赂，但收到提议的玩家必须立即告知裁判。
704.5.b.	共享当前赛事尚未发放的奖品，不构成贿赂。只要不以一场对局或比赛结果、游戏内行动或退出比赛为交换条件，玩家可在比赛前或比赛过程中就奖品分配进行协商。
704.5.c.	在只提供现金、商店充值额度和/或未开封产品等奖品的赛事的单败淘汰赛阶段，只要获得比赛主办方许可，玩家可就后续赛事奖品的分配进行协商，该行为不视为贿赂。所有仍在参赛的玩家都必须同意此方案。
704.5.c.1.	参赛玩家此时可选择退出或继续比赛。如果玩家参与的是重要的直播赛事，则必须继续比赛以决定最终排名。
704.5.d.	在赛事的单败淘汰赛决赛轮中，只要获得比赛主办方许可，玩家可协议决定一名胜者并商定如何分配剩余奖品，该行为不视为贿赂。在这种情况下，一名玩家必须同意退赛。奖品随后将根据每名玩家的最终排名发放。
704.6.	**赌博[取消资格]：**赛事参与者不得对比赛的任何部分进行投注、赌博或竞猜，包括比赛、对局或其结果。
704.7.	**盗窃[取消资格]：**盗窃或意图盗窃赛事参与者、观众、商家或主办方的资产。
704.8.	**作弊[取消资格]：***《符文战场》*在任何级别的比赛中都绝不容忍任何作弊行为。
704.8.a.	作弊行为包括但不限于：为了获取利益，出于故意或恶意，执行任何依规则 702 或 703 会被判处惩罚的行为。
704.8.a.1.	包括故意制造游戏错误，以便利用补救措施获得优势。
704.8.a.2.	如果裁判怀疑某名玩家故意或恶意违规，主裁判可以启动调查，以判定是否存在作弊行为。
704.8.b.	对赛事官方人员说谎。
704.8.c.	故意隐瞒队友的错误不报，即视为作弊。
704.8.d.	主裁判拥有最终判定作弊处罚的权利。

705.	纪律守则
705.1.	**总览**
705.1.a.	所有参与*《符文战场》*顶级赛或资格赛的玩家均须遵守本纪律守则。
705.1.b.	玩家通过以下方式接受并同意遵守本*《符文战场》*赛事规则（包括本纪律守则）：a）签署包含、以链接形式提供、引用或附有*《符文战场》*赛事规则的合同或报名表；b）在线上报名流程中出现相关选项时点击“接受”（或通过其他类似方式表示接受）；或 c）参与任何地区冠军赛、地区资格赛、对决系列赛或任何同等性质赛事。
705.1.c.	玩家还同意并接受，比赛主办方和拳头游戏有权：
705.1.c.1.	监督本*《符文战场》*赛事规则、其他*《符文战场》*比赛政策、拳头游戏服务条款以及任何其他比赛特定规则的遵守情况。
705.1.c.2.	调查（或指派代表调查）可能违反上述任何规则的行为和/或可能违反适用法律的行为。
705.1.c.3.	在适当情况下，对违反本*《符文战场》*赛事规则或上述其他规定的行为实施处罚，具体如下所述。
705.1.d.	本纪律守则适用于全球范围内举办的*《符文战场》*比赛。只要拳头游戏认定涉嫌行为可能对*《符文战场》*比赛造成不利影响，或可能与拳头游戏、拳头游戏关联公司、拳头游戏旗下游戏或其他相关资产产生关联，即使该行为完全发生在比赛之外，本纪律守则仍同样适用。
705.2.	**违规行为调查与后果**
705.2.a.	**举报**：玩家在发现任何违反本*《符文战场》*赛事规则的行为时，必须向比赛主办方或比赛官方人员举报。举报必须基于诚信且出于善意。提出明知虚假、捏造或极具误导性的指控，串通他人发起恶意投诉，或滥用举报程序，均属于禁止行为，违规者可能受到处罚。
705.2.b.	**配合义务**：对于比赛主办方、拳头游戏或其指定代表就涉嫌违反本*《符文战场》*赛事规则的行为开展的内部或外部调查，玩家必须予以配合。玩家有义务在任何此类调查中如实陈述事实，不得妨碍调查、误导调查人员、隐瞒证据或滥用调查程序。
705.2.c.	**遵从决定**：玩家必须服从所有指示、要求、决定或裁决，包括比赛主办方或拳头游戏认可的其他机构作出的任何纪律处分或最终决定。
705.2.d.	**后果**：比赛主办方和/或拳头游戏将基于违规行为的严重程度，并综合考虑违规者此前受到的处罚，酌情决定适用的纪律处分。单次违规可能会面临多项处罚。违反本*《符文战场》*赛事规则可能会受到以下一项或多项纪律处分：
705.2.d.1.	警告（公开或非公开）
705.2.d.2.	没收并追回奖励（包括此前发放的奖金和奖杯）
705.2.d.3.	限制或禁止进入比赛场地
705.2.d.4.	取消对局、比赛或竞赛资格（包括取消正在进行的比赛资格和/或禁止参加未来的比赛）
705.2.d.5.	重新进行对局或比赛
705.2.d.6.	在所有比赛排名系统中取消积分或排名

705.2.d.7.	禁赛、取消参赛资格或禁止参加一场或多场*《符文战场》*比赛
705.2.d.8.	暂时停用或永久封禁拳头游戏账号
705.2.e.	**临时措施：**在调查结果出炉前，且在就案情作出最终裁决之前，比赛主办方和/或拳头游戏可采取临时或暂行的纪律处分。若有可信证据表明存在违反本*《符文战场》*赛事规则的行为，比赛主办方和/或拳头游戏可采取暂行措施，包括暂停相关人员的参赛资格。
705.2.f.	**加重与减轻情节：**可采取的纪律处分类型和程度将基于每个案件的具体情况决定，并综合考虑违规行为的严重程度以及加重和减轻情节。重复违规或同时存在多项违规行为，可视为加重情节，并可能受到更严厉的处罚。
705.2.g.	**意图。**无论违规行为是有意为之，还是出于玩笑、恶作剧或某种社交媒体上的作秀等原因，违反*《符文战场》*赛事规则的行为均将受到纪律处罚。
705.2.h.	**最终裁定。**比赛主办方和/或拳头游戏就适当的纪律处罚（或多项纪律处罚的组合）作出的裁定为最终决定，并具有约束力。
705.2.i.	**公开决定。**比赛主办方和/或拳头游戏可自行决定是否公开相关决定。公开内容可能包括与违反或涉嫌违反本*《符文战场》*赛事规则的裁决或其他纪律处罚决定有关的事实、细节、后果或其他信息。
705.3.	行为准则
705.3.a.	**一般义务：**参与*《符文战场》*赛事的玩家必须始终恪守最高标准的个人诚信和体育精神。玩家在与其他参赛者、裁判、比赛官方人员、媒体、赞助商、粉丝及其他人员互动时，必须始终保持尊重。选手必须以尊重、非对抗性的方式，及时遵守比赛官方人员（特别是裁判）的决定和指示。
705.3.b.	**违反体育精神的行为。**玩家不得有规则 704 中列出的任何违反体育精神的行为。如有违反体育精神的行为，还可能根据本纪律守则受到处罚。
705.3.c.	**作弊。**禁止作弊。纵容或协助他人作弊也属于禁止行为。
705.3.d.	**未经授权的通讯。**禁止在比赛期间进行任何未经授权的指导或其他交流，以免玩家获得不公平的竞争优势。
705.3.e.	**贬损性或诽谤性言论与仇恨行为。**玩家不得使用言语、手势、数字或实体物品，或任何其他手段，传播、纵容或助长侮辱、煽动仇恨、破坏或损害国家、个人或群体尊严的信息或行为。这包括基于种族、肤色、民族、国籍或社会出身、性别、语言、宗教、政治或其他观点、经济状况、出生、性取向、健康状况或病史，或任何其他特征或身份的蔑视、歧视或贬低性言论。
705.3.f.	**粗俗或挑衅行为。**玩家不得使用言语、手势、数字或实体物品，或任何其他手段，传播、纵容或助长淫秽、粗俗、挑衅、仇恨、种族歧视、侮辱、威胁、辱骂、诽谤、中伤、诋毁或其他冒犯性或令人反感的信息或行为。
705.3.g.	**骚扰。**玩家不得以任何形式骚扰他人。骚扰是指任何令人不快、不受欢迎，且具有贬低、羞辱或恐吓他人性质的行为。本规则同样禁止性骚扰，即任何不受欢迎的性暗示行为。跟踪、涉及暴力威胁（无论是现实中还是网络上）的行为、未经许可泄露他人个人信息，以及煽动或鼓励他人实施骚扰的行为，均视为骚扰。任何形式的骚扰均属禁止行为，即使这些行为的严重性或持续性尚不足以构成适用法律规定的违法行为。
705.3.h.	**欺凌与虐待。**玩家不得以任何形式进行欺凌或身体/精神上的虐待。欺凌是指一种从客观第三方看来具有敌意、冒犯性，并且与正当竞争无关的恶意行为，尤其是在受害者被视为处于弱

		势地位的情况下。虐待是指以残忍或暴力方式（包括肢体冲突）对待他人，特别是在反复实施此类行为的情况下。对自身行为可能造成的负面影响持鲁莽、漠视态度，同样视为欺凌，也属于禁止行为。
705.3.i.		**可信威胁。**玩家不得威胁他人。威胁是指为报复某人已做或未做之事，而表达出将对该人实施暴力行为或采取其他敌对行动的意图，且该表述足以使客观第三方相信该威胁会被付诸行动。
705.3.j.		**假赛或操控比赛。**玩家不得假赛或以其他方式操控任何一轮比赛或一场赛事的结果，也不得要求、怂恿或指使他人进行操控。操控，指通过作为或不作为，直接或间接地对一轮比赛（即操纵特定事件）或一场赛事的进程、结果或任何其他方面进行非法或不当影响或篡改，无论此行为是出于经济利益、竞技优势还是其他任何目的。就本规则而言，操控还包括任何企图操控的行为、任何造成操控表象的举动，和/或任何可能合理引发操控嫌疑的行为，无论该操控最终是否实施或成功。
705.3.k.		**报复。**玩家不得对善意举报涉嫌违反本*《符文战场》*赛事规则的行为，或在调查过程中提供真实信息的任何人员进行报复。报复行为（例如威胁、恐吓、骚扰、影响就业的不利措施或任何其他形式的打击报复）本身即构成独立违规行为，无论相关举报的结果如何。
705.3.l.		**违法行为。**玩家在参与*《符文战场》*赛事期间，必须始终遵守所有适用法律。玩家不得参与（或怂恿、诱使他人参与）任何可能使拳头游戏、比赛主办方和/或*《符文战场》*比赛声誉受损，对拳头游戏、比赛主办方和/或*《符文战场》*比赛的权威、荣誉和品牌价值造成负面影响，或对*《符文战场》*比赛的运营造成损害的非法活动，或任何正在接受调查或已被正式起诉的行为（无论是否已被定罪）。
705.3.m.		**违反拳头游戏服务条款。**玩家必须遵守拳头游戏服务条款。如有违反，除拳头游戏服务条款规定的后果外，玩家还可能依据本纪律守则受到处罚。