| Чергування. A | B відповідає або A, або B.

\* Збіг 0 або більше разів. Збіг якомога більше разів.

+ Збіг 1 чи більше разів. Збіг якомога більше разів.

? Збіг нуль або один раз. Віддайте перевагу одному.

{n} Збіг рівно n разів.

{n,} Збіг принаймні n разів. Збіг якомога більше разів.

{n, m} Збіг між n та m разів. Збіг якомога більше разів, але не більше m.

\*? Збіг 0 або більше разів. Збіг якомога менше разів.

+? Збіг 1 чи більше разів. Збіг якомога менше разів.

?? Збіг нуль або один раз. Віддавайте перевагу нулю.

{n}? Збіг рівно n разів.

{n,}? Збіг принаймні n разів, але не більше ніж потрібно для загальної відповідності шаблону.

{n, m}? Збіг між n та m разів. Збіг якомога менше разів, але не менше n.

\* + Збіг 0 або більше разів. Майте якомога більше разів при першому зіткненні, не намагайтеся менше, навіть якщо загальний збіг не вдасться (Possessive Match).

++ Збіг 1 чи більше разів. Позитивний Збіг.

?+ Збіг нуль або один раз. Позитивний Збіг.

{n}+ Збіг рівно n разів.

{n,}+ Збіг принаймні n разів. Позитивний матч.

{n, m}+ Збіг між n та m разів. Позитивний матч.

(...) Захоплення дужок. Діапазон вхідних даних, які відповідають скобному вираженню в дужках, доступний після матчу.

(?: ...) Дужки, що не фіксують. Групуйте включений візерунок, але не забезпечує фіксацію відповідного тексту. Дещо ефективніше, ніж захоплення дужок.

(?> ...) Дужки з атомною відповідністю. Перший збіг в скобках вираженого типу є єдиним випробуваним; якщо це не призводить до загальної відповідності шаблону, створіть резервну копію пошуку відповідності до позиції перед "(?>"

(? # ...) коментар у вільному форматі (? # Коментар).

(? = ...) Попереднє твердження. Щоправда, якщо скобований шаблон узгоджується з поточним вхідним положенням, але не просуває позицію введення.

(?!...) Негативне твердження вперед. Вірно, якщо шаблон, розміщений в скобках, не відповідає поточній позиції вводу. Це не просуває позицію введення.

(? <=...) Заперечне твердження. Вірно, якщо укрупнений шаблон узгоджується з текстом, що передує поточній позиції вводу, причому останній символ відповідності є вхідним символом безпосередньо перед поточною позицією. Це не змінює положення вводу. Довжина можливих рядків, узгоджених з оглядовим малюнком, не повинна бути необмеженою (немає \* або + операторів.)

(? <! ...) Негативне застереження. Вірно, якщо шаблон, розміщений в скобках, не відповідає тексту, який передує поточній позиції вводу, причому останній символ відповідності є символом введення безпосередньо перед поточною позицією. Це не змінює положення вводу. Довжина можливих рядків, узгоджених з оглядовим малюнком, не повинна бути необмеженою (немає \* або + операторів.)

(? ismwx-ismwx: ...) Налаштування прапора. Оцініть вираз у дужках із вказаними прапорами, увімкненими або -відключеними. Прапори визначені у параметрах прапорців.

(? ismwx-ismwx) Налаштування прапора. Змініть налаштування прапора. Зміни застосовуються до частини шаблону, що слідує за налаштуваннями. Наприклад, (? I) змінюється на нечутливу до регістру відповідність. Прапори визначені у параметрах прапорців.

\a Збіг з BELL, \ u0007

\А Збіг на початку введення. Він відрізняється від ^ тим, що \A не збігатиметься після нового рядка вхідних даних.

\b, поза межами [Set], якщо поточна позиція є межею слова. Межі виникають при переходах між символами слова (\w) та несловами (\W), при цьому комбіновані позначки ігноруються. Для кращих меж слова див. UseUnicodeWordBoundaries.

\b, в межах [Set], Збіг BACKSPACE, \u0008.

\B Збіг, якщо поточна позиція не є межею слова.

\cX Збіг символ Control-X

\d Збіг будь-який символ із загальною категорією Nd (число, десяткова цифра).

\D Збіг будь-який символ, який не є десятковою цифрою.

\e Збіг ESCAPE, \u001B.

\E Припиняє цитовану послідовність \Q ... \E.

\f Зрівняти ФОРМУВАННЯ, \u000C.

\G Збіг, якщо поточна позиція знаходиться в кінці попереднього збігу.

\n Збіг РЯДОК, \u000A.

\N {UNICODE PROPERTY NAME} Зіставити названий символ.

\p {UNICODE PROPERTY NAME} Збіжіть будь-який символ із вказаною властивістю Unicode.

\P {UNICODE PROPERTY NAME} Зрівняти будь-який символ, що не має вказаної властивості Unicode.

\Q Цитує всі наступні символи до \E.

\r Збіг з ПОВЕРНЕННЯМ МЕЖДУ, \u000D

\s Збіг пробіл із символом пробілу. Білий простір визначається як [\ t \ n \ f \ r \ p {Z}].

\S Збіг небілий символ пробілу.

\t Збіг ГОРИЗОНТАЛЬНУ ТАБЛЮЦІЮ, \u0009.

\uhhhh Збіг символ із шестнадцятковим значенням hhhh.

\Uhhhhhhhh Збіг персонаж із шістнадцятковим значенням hhhhhhhh. Потрібно вказати рівно вісім шістнадцяткових цифр, хоча найбільша точка коду Unicode - \U0010ffff.

\w Збіг символу слова. Символи слова - це [\ p {Ll} \ p {Lu} \ p {Lt} \ p {Lo} \ p {Nd}].

\W Збіг несловесний символ.

\x {hhhh} Збіг символ із шістнадцятковим значенням hhhh. Можуть бути надані від однієї до шести шістнадцяткових цифр

\xhh Збіг символ із двозначним шестнадцятковим значенням hh.

\X Збіг кластер графеми.

\Z Зрівняти, якщо поточне положення знаходиться в кінці вводу, але перед кінцевим термінатором рядка, якщо таке існує.

\z Збіг, якщо поточне положення знаходиться в кінці вводу.

\n Повернення довідника. Збігайте, будь-яка відповідна n-та група захоплення. n повинно бути число ≥ 1 і ≤ загальна кількість груп захоплення у шаблоні.

\0ooo Зіставити з восьмеричним символом. ooo - від однієї до трьох восьмеричних цифр. 0377 - найбільший дозволений восьмеричний персонаж. Потрібний провідний нуль; він відрізняє восьмеричні константи від зворотних посилань.

[візерунок] Зіставити будь-який один символ із візерунка.

. Збіг будь-якому символу. Дивіться dotMatchesLineSeparators та вираження s символів у таблиці 4.

^ Збіг на початку рядка. Дивіться anchorsMatchLines та вираження символів \m у таблиці 4.

$ Збіг в кінці рядка. Дивіться anchorsMatchLines та вираз m символів у таблиці 4.

\ Цитує наступний символ. Символи, котрі повинні бути цитовані, трактуються як буквальні, - це \*? + [() {} ^ $ | \. /

i Якщо встановлено, відповідність відбуватиметься не залежно від регістру.

x Якщо встановлено, дозвольте використовувати пробіл та # коментарів у шаблонах

s Якщо встановлено, "." у шаблоні буде відповідати термінальному рядку у вхідному тексті. За замовчуванням це не буде. Зауважте, що текстова пара перевезення-повернення / передавання рядків поводиться як однорядковий термінатор і відповідатиме єдиному "." у закономірному виразі

m Керуйте поведінкою "^" та "$" у шаблоні. За замовчуванням вони відповідатимуть лише на початку та в кінці відповідно вхідного тексту. Якщо цей прапор встановлений, "^" та "$" також будуть відповідати на початку та в кінці кожного рядка у вхідному тексті.

w Контролює поведінку \b у шаблоні. Якщо встановлено, межі слів знаходяться відповідно до визначень слова, знайденого в Unicode UAX 29, Текстові межі. За замовчуванням межі слів ідентифікуються за допомогою простої класифікації символів як «слово» або «неслове», що наближає традиційну поведінку регулярних виразів. Результати, отримані за допомогою двох варіантів, можуть бути дуже різними у пробілах та інших неслов.