



Официальные правила Лиги претендентов

Оглавление

Введение. Цель настоящего документа	4
1. Требования к составу команд	4
1.1 Возраст игроков.....	4
1.2 Требования к статусу резидента	4
1.3 Ограничение на участие для сотрудников Riot	6
2. Призы	6
3. Владение командой и состав команды	6
3.1 Ограничение на владение командами	6
3.2 Требования к составу команд.....	8
3.3 Главный тренер	9
3.4 Предоставление списка состава	9
3.5 Замены	10
3.6 Названия команд, тэги команд и имена игроков.....	10
3.7 Спонсорство	11
4. Замена игрока по усмотрению команды	12
4.1 Общие правила замены игроков	12
4.2 Обмен игроками.....	12
4.3 Переход Свободных агентов	15
4.4 Перевод игроков Запаса в начальный состав.....	17
5. Игровое оборудование	18
5.1 Предоставляемое ЛП оборудование	18
5.2 Собственное оборудование игроков и команд.....	19
5.3 Замена оборудования	19
5.4 Одежда игроков и тренеров	19
5.5 Компьютерные программы и их использование	20
5.6 Учетные записи клиента	21
5.7 Настройки звука	21
5.8 Взаимодействие с оборудованием	21
6. Место проведения игр, схема зоны соревнований и расписание	21
6.1 Доступ к месту проведения игр.....	21
6.2 Игровая зона LAN-этапа лиги	21
6.3 Зона подготовки	22
6.4 Другие зоны для Членов команды	22
7. Структура Лиги претендентов	22
7.1 Определение терминов	22
7.2 Расписание	23
7.3 Описание фаз	23
8. Порядок проведения матча	25
8.1 Изменения расписания	25
8.2 Прибытие на игру	25
8.3 Роль судей.....	25

8.4	Версия игры и турнирный сервер	26
8.5	Подготовка к матчу в формате LAN.....	27
8.6	Настройка игры.....	28
8.7	Фаза выбора/блокировки и выбор сторон	29
9.	Правила игры	32
9.1	Определение терминов	32
9.2	Зачетная игра	32
9.3	Остановка игры.....	32
9.4	Перезапуск игры	34
9.5	Техническая победа	36
9.6	Послеигровой процесс.....	36
9.7	Послематчевый процесс	37
10.	Поведение игроков	38
10.1	Поведение во время игры	38
10.2	Непрофессиональное поведение	41
10.3	Запрет на ставки	44
10.4	Подверженность наказанию	44
10.5	Наказания.....	44
10.6	Право на публикацию	45
11.	Дух Правил	45
11.1	Окончательный характер решений.....	45
11.2	Изменения Правил	45
11.3	Наилучшие интересы ЛП	45

Введение. Цель настоящего документа

Данные Официальные правила («Правила») чемпионата Лига претендентов по League of Legends («ЛП») применяются ко всем командам, подтвердившим свое право на участие в ЛП в 2018 году, а также их менеджерам, тренерам, владельцам, Основным игрокам и игрокам Запаса (совокупно именуемым «Членами команды») и другим сотрудникам. Сезон ЛП 2018 года будет разбит на две половины («сплиты»). Каждый сплит состоит из трех фаз: (а) регулярного сезона, (б) игр плей-офф, которые проводятся по окончании регулярного сезона, и (в) турнира продвижения, проводимого после игр плей-офф. Лучшие команды Лиги Претендентов смогут побороться за место в весеннем сплите Континентальной лиги 2018. Данные Правила применяются только к официальным играм ЛП и не распространяются на другие соревнования, турниры или игры League of Legends («LoL» или «Игра»).

Зарегистрированное в штате Делавэр, США общество с ограниченной ответственностью League of Legends Championship Series LLC разработало настоящие Правила для соревнований по LoL с целью унифицировать и стандартизировать правила, применяемые в соревнованиях.

Настоящие Правила разработаны исключительно для того, чтобы обеспечить целостность созданной системы профессиональной игры в LoL и соревновательного баланса между командами, играющими на профессиональном уровне. Унифицированные правила выгодны всем сторонам, принимающим участие в профессиональной игре, включая команды, игроков и главных менеджеров.

Настоящие Правила не ограничивают соревновательный характер игры для игроков. Условия соглашения между игроками и командами оставлены на усмотрение каждой команды.

1. Требования к составу команд

Чтобы участвовать в играх ЛП, каждый игрок должен соответствовать всем указанным ниже требованиям:

1.1 Возраст игроков

Участвовать в относящихся к ЛП матчах могут игроки, возраст которых составляет не менее 16 полных лет. При этом команды вправе включать в свой состав Свободных агентов, которым исполнилось 15 лет, при условии, что они не будут участвовать в матчах ЛП до того, как им исполнится 16 лет

1.2 Требования к статусу резидента

1.2.1 Определение резидента. Согласно параграфу 1.2 настоящих Правил игрок считается «резидентом» региона, если он является

гражданином любой из перечисленных стран: Азербайджан, Армения, Беларусь, Казахстан, Киргизия, Молдова, Россия, Таджикистан, Туркмения, Узбекистан, Украина. Игроки, принадлежащие к категории «неграждан» Эстонии или Латвии, считаются резидентами региона, несмотря на отсутствие гражданства какой-либо из вышеперечисленных стран

1.2.2 Подтверждение гражданства. Все игроки подтверждают регион своего проживания для участия в ЛП, отправив Форму соответствия требованиям и предоставив действительный паспорт или иной документ, удостоверяющий личность и гражданство, во избежание недоразумений любой игрок вправе по своему усмотрению удалить информацию личного характера, и ЛП не несет ответственности за раскрытие любой информации личного характера предоставленной игроком ЛП. Каждый игрок соглашается на обработку и перенос любой такой информации со стороны ЛП для административных целей. Ответственность за проверку требований, указанных в параграфе 1.2 настоящих Правил, возлагается на каждую команду. Если игрок (или его родители или опекуны) предоставляет недостоверную или неполную информацию, то это считается нарушением настоящих Правил. Нарушение параграфа 1.2 со стороны команды или игрока считается также нарушением параграфа 10.2 и влечет за собой меры, указанные в параграфах 10.5 и 10.6 настоящих Правил.

1.2.3 Основные игроки. Согласно определению, данному в параграфе 3.2 настоящих Правил, «Основным» игроком считается один из пяти игроков начального состава для любой указанной игры.

1.2.4 Лига претендентов СНГ. Лига претендентов СНГ, включая все матчи, ведущие к турниру продвижения, предназначены для определения команд, которые будут участвовать в Континентальной лиге, и, соответственно, получают возможность представлять СНГ на международных турнирах, включая Чемпионат мира. Для выполнения этих целей все команды, соревнующиеся в Лиге претендентов и связанных с ней матчах, должны удовлетворять требованиям пункта 1.2.1 настоящих Правил для команд, участвующих в Чемпионате мира, включая требование о том, что по меньшей мере 60% (три из пяти) Основных игроков каждой команды должны быть резидентами региона, который они представляют в ЛП.

1.2.5 Однозначность трактования статуса резидента. В случае, если игрок заявляет о наличии у него гражданства нескольких стран или является действующим игроком официального регионального чемпионата по League of Legends любого другого

региона, он не может считаться резидентом двух или более регионов одновременно. Если игрок заявляет о наличии у него гражданства нескольких стран, то он не может считаться резидентом двух регионов одновременно. После того, как игрок заявляет о своем статусе резидента одной из стран, гражданином которой он является, для смены статуса резидента ему необходимо принять участие по крайней мере в 50% матчей регулярного сезона этого региона в недавнем сплите.

1.2.6 Игроки замены: От всех команд требуется постоянно иметь по меньшей мере одного игрока в Запасе в качестве замены. Замены, противоречащие любому пункту параграфа 1.2 Правил запрещены.

1.2.7 Утрата статуса резидента: Игрок считается потерявшим статус резидента региона, в случае смены гражданства и/или присоединения в любом официальном качестве к команде официального регионального чемпионата по League of Legends любого другого региона.

1.3. Ограничение на участие для сотрудников Riot

Члены команд не могут быть сотрудниками Riot Games Inc. («RGI») или League of Legends eSports Federation LLC, а также аффилированными с ними лицами на момент начала или в течение регулярного сезона или игр плейофф ЛП. Под «аффилированным лицом» понимается физическое или юридическое лицо, которое владеет или управляет указанной компанией, либо принадлежит или управляется указанной компанией, либо совместно с указанной компанией принадлежит или управляется третьим лицом. Под «управлением» понимается любого рода влияние на политику или принятие решений юридическим лицом посредством выбора, назначения, одобрения напрямую или косвенным образом директоров, руководящих сотрудников, менеджеров или попечителей такого лица.

2. Призы

Во время игр плей-офф в конце весеннего сплита и летнего сплита Лиги претендентов команды смогут получить право участвовать в Турнире Продвижения.

3. Владение командой и состав команды

3.1. Ограничение на владение командами

Никто из владельцев команды, менеджеров команды или представителей владельцев не вправе владеть более, чем одной командой League of Legends профессиональной киберспортивной лиги, как и не вправе управлять, прямым или косвенным образом,

несколькими командами одновременно, или иметь финансовый интерес, прямой (например, владение) или косвенный (например, контрактные соглашения), к нескольким командам одновременно. Любая обратная покупка, право первой покупки или подобные интересы по отношению к команде с точки зрения настоящего раздела об ограничении на владение считаются управляющими интересами.

Команда LCL вправе владеть одной командой своего региона в Лиге претендентов. Если эта команда LCL попадает в турнир продвижения, команда LCL не может и не должна играть против команды, которой на момент последней Лиги претендентов владела та же компания, либо физическое или юридическое лицо.

Для ясности, профессиональными киберспортивными лигами считаются лиги North American League of Legends Championship Series, European League of Legends Championship Series, Garena Premier League/League of Legends Master Series, League of Legends Champions Korea и Tencent LoL Professional League, как и любые другие лиги, представляющие в своем регионе высший дивизион, команды которого имеют возможность принять участие в Чемпионате Мира по League of Legends.

С точки зрения данного раздела настоящих Правил команда считается «профессиональной» после победы в квалификационном матче и вхождения в высший дивизион. Если выяснится, что владелец или представитель владельца имеет финансовый интерес в другой команде или оказывает какое-либо влияние на другую команду, то от него потребуются немедленно отказаться от интереса в отношении одной из двух команд. В противном случае к нему могут быть применены штрафные санкции.

ЛП оставляет за собой право на окончательное и обязывающее решение по вопросам владения командой, ограничения на владение несколькими командами и другим вопросам собственности, которые в противном случае оказали бы негативное влияние на соревновательный дух ЛП. Любому лицу, обратившемуся в ЛП с вопросом о приобретении команды ЛП может быть отказано, если выяснится, что его действия противоречат профессиональным принципам ЛП. Любой, кто хочет стать членом ЛП, должен отвечать высочайшим стандартам репутации и честности. Кандидатам, нарушившим это правило или попытавшимся действовать в противоречии с духом этих правил, даже если они формально их не нарушили, может быть отказано в приеме в ЛП. Владелец команды соглашается не оспаривать окончательное решение ЛП в данных вопросах.

Менять владельцев допускается только между сплитами, то есть, с момента окончания последних игр плей-офф и турнира продвижения, но до начала следующего сплита.

3.1.1. Продажа спонсорства и связанные с ним вопросы

Любой менеджер команды может продавать или распоряжаться спонсорскими или фирменными (брендовыми) элементами только той команды, представителем которой он является. Владелец команды не вправе передавать долю в праве собственности на команду или ее брендовые элементы любому третьему физическому или юридическому лицу, занимающемуся предпринимательской деятельностью по продаже или управлением киберспортивными командами Лиги претендентов.

Ни одно физическое или юридическое лицо не вправе одновременно сохранять за собой права на название более чем одной команды ЛП. Спонсор, сохраняющий за собой права на название команды, не вправе становиться спонсором других команд ЛП в любом качестве. Ни одно физическое или юридическое лицо, являющееся владельцем, единственным или частичным или должностным лицом (СЕО, СОО, CFO и т.д.) одной из организации не вправе выступать спонсором команды, принадлежащей к другой организации, напрямую, косвенно, через третье лицо или посредника.

3.2 Требования к составу команд

В течение всего времени, в каждой команде ЛП, может быть один главный менеджер («ГМ»)(если такового нету – обязанности ГМ выполняет Капитан команды), один основной тренер (на усмотрение команды), пять игроков начального состава («**Основные игроки**») и от одного до пяти запасных игроков («**Запас**»). Основные игроки и игроки Запаса вместе именуется «**Текущий состав**»). Все игроки Текущего состава за последний год (365 дней) должны иметь максимальный рейтинг Алмаз 5 и выше на одном из перечисленных серверов: RU, EUW или EUNE (в одиночной очереди). Изменения в Текущем составе регулируются разделом 4 данных Правил. Текущий состав указывается на сайте lolesports.ru. Список Текущего состава на сайте обновляется после подачи надлежащих документов. После подтверждения приобретения игрока, информация о нем появляется на сайте. Указанная на этом сайте информация о Текущем составе считается наиболее актуальной, с учетом времени, необходимого на ее обновление. При этом требования к составу по-прежнему остаются на усмотрение ЛП.

Все Основные игроки могут заключить договор с командой, за которую они играют. Договор должен отражать полную совокупность договоренностей между игроком и организацией. Любые обязательства, не прописанные в договоре, должны быть сообщены ЛП. В ином случае они не будут признаваться лигой. Каждый Основной игрок ЛП вправе представлять только одну команду ЛП. Игроку не допускается выступать более, чем за одну организацию одновременно, потому он не может находиться в составе более, чем одной команды. Игрок ЛП может иметь действительный договор только с одной

профессиональной командой (глобально). Если у него есть какие-либо обязательства по договору перед другой командой любого региона он должен сообщить об этом.

Для ясности, команды могут заключать договор с игроками Запаса команд LCL до того, как они станут Основными (если таковое случится). Перед тем, как выступать за команду Лиги претендентов другого владельца, заключивший договор игрок Запаса LCL должен получить разрешение со стороны владельца команды, с которой он заключил договор. Разрешение по специальному образцу можно предоставлять официальным представителям LCL по электронной почте. Игрок замены, не заключивший договор с командой LCL может свободно выступать в Лиге претендентов. Игрок, выступающий за команду Лиги претендентов с разрешения команды LCL, с которой у него подписан контракт может представлять только одну команду после того, как наступит крайний срок по подписанию свободных агентов.

3.3 Главный тренер

У каждой команды может быть официально назначенный главный тренер. Главный тренер указывается на сайте Lolesports.ru. Тренером не может быть владелец профессиональной команды или команды, выступающей в Лиге претендентов. От тренера (если таковой есть) требуется личное присутствие на каждой игре LAN-формата, в которой принимает участие команда.

Тренер вправе представлять только одну организацию. Тренер не может быть сотрудником организации связанной с другой командой ЛП. Но тренер может быть аффилированным лицом другой организации, что допускается по усмотрению официальных представителей ЛП в каждом конкретном случае. Утверждение кандидатуры тренера остается на усмотрение администрации ЛП.

3.4 Предоставление списка состава

В указанное организаторами ЛП время до начала каждого сплита каждая команда должна подать в ЛП список своего состава, включая пять Основных игроков и по меньшей мере одного игрока Запаса. Для каждого Основного игрока команды необходимо заполнить форму Соответствия требованиям. Если ГМ (Капитан команды) пожелает изменить Текущий состав, он должен подать заявку в соответствии с разделом 4 настоящих Правил. Если команда пожелает изменить начальный состав, ГМ (Капитан команды) должен подать заявку на изменение состава организаторам ЛП в соответствии с разделом 4. Заявку следует подавать заблаговременно до предполагаемых даты и времени изменения. На первую неделю Летнего сплита команде не позволяется назначать Основного игрока, который не указан в заявленном на эту дату Текущем составе.

ЛП оставляет за собой право одобрить или отклонить подобные заявки, в зависимости от того, удовлетворяют ли игроки всем требованиям и соблюдены ли все необходимые правила.

В списке состава команды должна также содержаться вся личная информация о команде и Членах команды, затребованная организаторами ЛП. К этой информации относятся внутриигровые имена Членов команды (с указанием желаемого написания и прописных букв), а также формальное написание названия команды.

3.5 Замены

Запросы на изменение начального состава команды в первый игровой день любой недели регулярного сезона следует подавать не позже 48 часов до начала трансляции. Изменения в начальный состав команды во второй день любой игровой недели регулярного сезона следует вносить не позднее, чем через два часа после завершения последней игры первого игрового дня.

Команда вправе заменить игрока во время игровой серии. Команда должна уведомить представителя ЛП о своем намерении сделать замену и получить разрешение сразу же после предыдущей игры, не позднее, чем через 5 минут после разрушения нексуса. Например, если команда желает заменить игрока на вторую игру, тренер (капитан команды) должен уведомить об этом представителя ЛП не позднее, чем через 5 минут после окончания первой игры. Команде будет позволено составить список из 6 удовлетворяющих требованиям игроков для игр плей-офф без учета смягчающих обстоятельств. После начала игр плей-офф этот список менять нельзя.

ЛП оставляет за собой право рассмотреть возможность допуска к игре ранее утвержденного лигой игрока Запаса вместо Основного игрока, который не может принять участие в матче регулярного сезона в экстренных случаях. Решение о том, является то или иное событие экстренным случаем принимают представители ЛП.

3.6 Названия команд, тэги команд и имена игроков

Команды могут использовать тэги из 2-3 символов, которые добавляются перед именем призвателя каждого игрока в турнирном клиенте. Эти тэги могут состоять только из прописных букв и чисел от 0 до 9.

Имя призвателя может состоять исключительно из прописных и строчных букв, цифр от 0 до 9, подчеркиваний и одиночных пробелов между словами.

Имя призвателя не должно быть длиннее 12 символов, включая пробелы. Никакие дополнительные специальные символы для названия команды, имени призвателя или тэгов не допускаются. Имя призвателя и название команды не должно быть нецензурным или грубым, а также не должно быть производным от имен чемпионов LoL или похожих имен других персонажей, а также названий продуктов или услуг, если это может создать ложное впечатление о связи с ними.

Все метки команд, названия команд и имена призвателей должны быть одобрены организаторами ЛП перед использованием их в игре.

Изменять имена не разрешается, за исключением некоторых особых случаев. При этом такие изменения должны быть одобрены перед игрой представителями ЛП. Любые незначительные изменения в логотипах, именах команд и т. д. должны быть завершены за 48 часов до первой региональной игры ЛП. Организаторы ЛП вправе запретить команде использовать название, если оно не соответствует стандартам, в таком случае от команды потребуется изменить свое название.

3.7 Спонсорство

Во время проведения матчей ЛП команде ЛП разрешается иметь спонсоров. Требований, ограничивающих право на спонсорство, нет, за исключением списка запрещенных категорий, приведенного в этих правилах. Администрация ЛП имеет право вносить изменения в этот список в любой момент. Ниже приведен неполный список ограничительных категорий для спонсоров:

3.7.1 Игровые сайты: любые сайты, рекламирующие или поощряющие денежные ставки на любые спортивные/киберспортивные мероприятия и/или позволяющие делать денежные ставки в азартных играх, включая покер.

3.7.2 Сайты, рекламирующие или распространяющие медицинские препараты, для которых требуется рецепт

3.7.3 Сайты, позволяющие обмениваться учетными записями или продавать «образы»

3.7.4 Продавцы огнестрельного оружия или боеприпасов

3.7.5 Сайты с порнографическим содержанием или рекламирующие порнографию

3.7.6 Продукты или услуги непосредственных конкурентов

3.7.7 Табачные изделия

4. Замена игрока по усмотрению команды

Команды ЛП могут заменять игроков по своему усмотрению в следующих случаях: обмен игроками с другими командами; (2) подписание (или увольнение) свободных агентов; и (3) перевод игроков из Запаса в начальный состав (и наоборот). При заменах должны соблюдаться требования параграфа 2.2.

4.1. Общие правила замены игроков

4.1.1. Соблюдение условий договора. Замена игрока по усмотрению команды считается недействительной, если она нарушает положения Договора с игроком (если таковой имеется). ГМ (капитан) команды, который намеревается обменять игрока или главный тренер, который собирается понизить игрока, обязаны убедиться в том, что при этом соблюдены все необходимые процедуры и получены все требуемые разрешения.

4.1.2. Сохранение полного состава. Замена игрока по усмотрению команды не освобождает команду ЛП от обязанности иметь Текущий состав из пяти Основных игроков и от одного до пяти игроков Запаса в течение регулярного сезона. Если количество игроков в Текущем составе в любой момент в течении сезона меньше 6, то такая команда может быть подвергнута штрафным санкциям, если организаторы ЛП по своему усмотрению не разрешили команде иметь игроков Запаса в количестве ниже минимального.

4.1.3. Область применения. Данный раздел регулирует только замены игрока по усмотрению ГМ (капитана команды) и не влияет на обязательные замены, которые могут потребоваться в случае смерти или нетрудоспособности игрока ЛП или в случае дисквалификации игрока ЛП за нарушение настоящих Правил.

4.1.4. Ограничения на приобретение игроков. Игрок, покидающий Текущий состав или исключаемый из Текущего состава ЛП (по любой причине), не вправе вернуться в этот Текущий состав вследствие другого обмена, найма Свободного агента или другой транзакции в течение как минимум 3 (трех) недель с даты вступления в силу первоначальной транзакции, вследствие которой он покинул данный Текущий состав (за исключением случаев, в которых администрация ЛП согласовывает такой переход в порядке исключения по своему усмотрению). Игровая неделя – это неделя, на которой проводятся матчи ЛП.

4.1.5. Исключение из состава. Для того, чтобы исключить игрока из своего состава, команда также должна разорвать заключенный с ним договор (если таковой имеется). Это ограничение предназначено для предотвращения превышения лимита на 10 игроков в составе.

4.2 Обмен игроками

Команда ЛП может обмениваться игроками с другими командами при соблюдении следующих условий:

4.2.1 Количество. Число игроков, которыми можно обмениваться во время сплита или сезона, не ограничено.

4.2.2 Время. Обмен должен происходить не ранее Даты начала обмена и должен завершиться не позднее Даты завершения обмена. Даты указаны ниже:

	Дата начала обмена (начинается в 12:00:00 по московскому времени)	Дата завершения обмена (завершается в 23:59:59 по московскому времени)
Весенний сплит	21 ноября 2017 года	6 марта 2018 года
Летний сплит	25 апреля 2018	7 августа 2018

4.2.3. Несимметричный обмен

4.2.3.1 Обмен не обязательно должен быть симметричным (например, 1 на 1, 2 на 2).

4.2.3.2 Обмен игроками можно производить в любых пропорциях (например, 2 на 1, 3 на 2).

4.2.3.3 Можно без ограничений обменивать одного или нескольких Основных игроков на одного или нескольких игроков Запаса.

4.2.3.4 В одной обменной транзакции могут участвовать более двух команд. В обмене могут принимать участие игроки из двух или более команд ЛП (без ограничений). Пример обмена с участием трех команд («Треугольный обмен»):

- Команда А передает игрока X команде Б.
- Команда Б передает игрока Y команде В
- Команда В передает игрока Z команде А.

4.2.4 Обмен на деньги

4.2.4.1 Команды могут передавать игроков в другие команды в обмен на деньги или другое вознаграждение, если данная операция не нарушает других Правил. Допустимы и гибридные транзакции, когда игрока обменивают на одного или нескольких игроков в сочетании с денежной и/или другой компенсацией.

4.2.5 Межрегиональный обмен

4.2.5.1 Обмен игроков ЛП возможен на любых игроков других регионов при выполнении требований параграфа 1.2.

4.2.6 Защищенные от обмена игроки. Команды должны заявить о частично защищенных игроках.

4.2.6.1 Команды и игроки в праве также заключить свои соглашения о запрете на обмен или запрете на переуступку. Если такие соглашения осуществимы и вступили в законную силу, соответствующие игроки не могут участвовать в обмене.

4.2.6.2 ЛП не признает «Привилегированных игроков» (то есть игроков, которые не могут стать Свободными агентами, и которые могут покинуть команду только в результате обмена или увольнения).

4.2.7 Пригодность для обмена. Команды могут выставлять на обмен только игроков из Текущего состава. Обмен будущих игроков и/или игроков, с которыми не подписан договор, не может быть одобрен ЛП. Обмен игроков между командами разных дивизионов (т.е. LCL и Лигой претендентов) также возможен.

4.2.8 Разрешение ЛП. Запросы о разрешении на обмен должны быть заранее отправлены командой в ЛП в письменном виде, и вступают в силу только после письменного разрешения ЛП. Процесс рассмотрения запроса о разрешении на обмен заключается в том, что ЛП подтверждает, что обмен происходит в разрешенные сроки, указанные в разделе 4.2.2, и что все требования и иные Правила соблюдены.

4.2.8.1 Запрос должен быть оформлен с использованием формы «Запрос о разрешении на обмен», которая содержится в Приложении А настоящих Правил. Форма должна содержать следующие сведения:

4.2.8.1.1 Названия всех вовлеченных команд.

4.2.8.1.2 Имена всех вовлеченных ГМ.

4.2.8.1.3 Имена и позиции всех вовлеченных игроков.

4.2.8.1.4 Статус всех вовлеченных игроков (Основной игрок/игрок Запаса).

4.2.8.1.5 Описание обменов.

4.2.8.1.6 Размер всех компенсаций, выплачиваемых одной командой в пользу другой в рамках обмена.

4.2.8.1.7 Требуемая дата (даты) вступления обмена в силу.

4.2.8.2 ГМ (капитан команды) каждой участвующей в обмене команды должен подписать Запрос о разрешении на обмен. ЛП не рассматривает Запросы о разрешении на обмен без подписей.

4.2.8.2.1 Если предметом обмена выступает игрок, от которого, согласно Договору с игроком, требуется согласие на обмен, такой игрок также должен подписать Запрос о разрешении на обмен.

4.2.9 Дата вступления в силу. Обмен вступает в силу сразу после получения разрешения ЛП, если в Запросе о разрешении на обмен явно не указана более поздняя дата вступления в силу. При этом ни при каких условиях дата вступления обмена в силу в данном сплите не может быть позднее Даты завершения обмена в этом сплите.

4.3 Переход Свободных агентов

Условия использования Свободных агентов приводятся в данных Правилах для того, чтобы обеспечить целостность команд, предотвратить изменения в составе команд в последнюю минуту, которые могут повлиять на результативность команды, а также улучшить привлекательность и зрелищность турниров ЛП для зрителей. С этой целью ЛП устанавливает ограниченные периоды времени (окна), в течение которых осуществляется переход Свободных агентов. Команда ЛП может принять Свободных агентов при выполнении следующих условий:

4.3.1 Определения

4.3.1.1 Свободный агент («СА»). СА – это игрок, имеющий право участвовать в ЛП, который либо: (а) еще не играет в ЛП, (б) покинул команду ЛП. Если игрок ведет переговоры с одной из команд, он все равно остается СА. Свободный агент может перейти в любую команду ЛП, если он по-прежнему соответствует правилам допуска ЛП.

4.3.2. Время перехода Свободных Агентов

4.3.2.1 Команды могут заключить договор со Свободным агентом только в течение указанных ниже периодов. В любом сплите команды не могут принять в свой Текущий состав Свободных агентов после указанной ниже Даты завершения перехода Свободных агентов.

	Начало перехода Свободных агентов (начинается в 12:00:00 по московскому времени)	Завершение перехода Свободных агентов (завершается в 23:59:59 по московскому времени)
--	--	--

Весенний сплит	21 ноября 2017 года	6 марта 2018 года
Летний сплит	25 апреля 2018	7 августа 2018

4.3.3 Сохранение полного состава. Подписание договора со Свободным агентом не освобождает команду ЛП от обязанности иметь Текущий состав из пяти Основных игроков и от одного до пяти игроков Запаса в течение регулярного сезона. Это означает, что иметь Активный состав меньший, чем 6 игроков, является допустимым в межсезонье до даты предоставления составов перед стартом сезона, но неприемлем ни в какой момент в течение сезона.

4.3.4 Одобрение ЛП. Запрос разрешения на переход Свободного агента должен быть заранее направлен командой в письменном виде. Переход вступает в силу после письменного разрешения ЛП. Процесс запроса разрешения на переход Свободного агента заключается в том, что ЛП подтверждает, что переход происходит в разрешенные сроки, указанные в разделе 4.3.2, и что все требования и иные Правила соблюдены. Одобрение ЛП включает проверку поведения в игре и вне игры. Командам рекомендуется воздерживаться от объявления приобретения до завершения процесса одобрения со стороны ЛП. Это относится и к повторному заключению договоров игроками или тренерами с той же организацией.

4.3.4.1 Переход в команду Свободного агента должен выполняться с использованием формы «Запрос разрешения на переход Свободного агента», которая содержится в Приложении Б настоящих Правил. Запрос должен содержать следующую

информацию:

4.3.4.1.1 Названия всех вовлеченных команд. Имена всех вовлеченных ГМ.

4.3.4.1.2 Имена и позиции всех вовлеченных игроков.

4.3.4.1.3 Статус всех вовлеченных игроков (Основной игрок/игрок Запаса).

4.3.4.1.4 Требуемая дата (даты) вступления перехода в силу.

4.3.4.1 ГМ команды, принимающей Свободного агента, должен подписать Запрос разрешения на переход Свободного агента. ЛП не рассматривает неподписанные Запросы разрешения на переход Свободного агента. Свободные агенты также должны подписать Запрос разрешения на переход Свободного агента.

4.3.5 Дата вступления в силу. Если команда желает приобрести нового игрока, то о таком приобретении следует заявить

представителю ЛП не позднее, чем за 48 часов до игры, в которой будет принимать участие этот игрок. Организаторы ЛП оставляют за собой право разрешать или запрещать такое приобретение, в зависимости от того, удовлетворяет ли игрок всем требованиям и соблюдены ли все необходимые правила. После получения разрешения со стороны ЛП свободный агент признается действительным игроком Текущего состава, если в Запросе разрешения на переход Свободного агента не указана более поздняя дата вступления в силу. Для ясности, добавления в Текущий состав могут совершаться в течении 48-часового периода, если приобретение Свободного агента осуществляется в период, указанный в Разделе 4.3.2. Тем не менее, игрокам, приобретенным в течение 48-часового периода, не допускается участвовать в играх той недели, в которую они приобретены.

4.4 Перевод игроков Запаса в начальный состав

Главный тренер может «повысить» игрока Запаса, чтобы заменить Основного игрока в Текущем составе команды, а также, наоборот, «понизить» Основного игрока и перевести его в Запас. Такой перевод необходимо совершить за 48 часов до первой игры первой недели регулярного сезона, и выполняется он следующим образом:

4.4.1 Симметрия. Перевод игрока Запаса в начальный состав должен происходить одновременно с обменом, понижением или выходом Основного игрока из команды, чтобы в начальном составе было не больше пяти игроков.

4.4.1.1 Статус игрока, который ранее был Основным. ГМ могут предложить пониженным игрокам место в Запасе. Если ГМ предпочитает не делать такого предложения (то есть, ГМ разрывает отношения команды с игроком) или если игрок отклоняет это предложение, ГМ может заполнить место в Запасе с помощью Свободного агента при условии выполнения описанных выше требований.

4.4.2 Разрешение ЛП. Команды должны заранее подать ЛП письменный запрос на повышение/понижение игрока за 48 часов до первой игры недели ЛП. Об изменениях состава следует сообщать по электронной почте. Если оповещение об изменении состава не получено, команда играет с последним одобренным составом. Процесс рассмотрения запроса на повышение/понижение игрока заключается в том, что руководство ЛП подтверждает, что повышение/понижение происходит в разрешенные сроки, и что все требования и иные правила соблюдены.

4.4.2.1 Запрос на повышение/понижение игрока необходимо отсылать руководству ЛП в определенные сроки. При этом необходимо предоставить следующие сведения:

4.4.2.1.1 Название вовлеченной команды.

4.4.2.1.2 Имя вовлеченного главного тренера.

4.4.2.1.3 Имена и позиции всех вовлеченных игроков

4.4.2.1.4 Статус всех вовлеченных игроков (Основной игрок/игрок Запаса).

4.4.2.1.5 Требуемая дата (даты) вступления повышения/понижения в силу.

4.4.2.2 Если команда пытается повысить/понизить игрока, от которого, согласно Договору с игроком, требуется согласие на повышение/понижение, такой игрок должен быть согласен с изменением своего статуса. Если игрок оспаривает изменение своего статуса, то решение такого спора определяется подписанным с игроком Договором.

4.4.2.3 Если команда пытается повысить/понизить игрока, от которого, согласно Договору с игроком, не требуется согласия на повышение/понижение, главный тренер команды должен подтвердить, что Договор, подписанный с данным игроком, позволяет команде повышать/понижать игрока без его предварительного согласия.

4.4.3 Дата вступления в силу. Повышение/понижение вступает в силу сразу после получения разрешения ЛП, если в запросе на повышение/понижение игрока явно не указана более поздняя дата вступления в силу. При этом ни при каких условиях дата вступления в силу повышения/понижения игрока в данном сплите не может быть позднее Даты завершения обмена для этого сплита

5. Игровое оборудование

5.1. Предоставляемое ЛП оборудование

На всех официальных матчах ЛП в формате LAN представители ЛП предоставляют игрокам ЛП следующее оборудование, которое те должны использовать в исключительном порядке:

5.1.1. компьютер и монитор;

5.1.2. звуковую гарнитуру (или наушники и микрофон); **5.1.3.** стол и стул.

По требованию игрока ЛП представители ЛП предоставят следующие виды оборудования для использования в официальных матчах ЛП:

5.1.4. клавиатуру для компьютера;

5.1.5. компьютерную мышь и держатели проводов;

5.1.6. коврик для мыши.

Все предоставляемое ЛП оборудование выбирается по собственному усмотрению ЛП.

5.2 Собственное оборудование игроков и команд

Игроки вправе проносить в игровую зону и использовать во время официальных матчей ЛП в формате LAN следующее принадлежащее им или их команде оборудование:

5.2.1 клавиатуру для компьютера;

5.2.2 компьютерную мышь и держатели проводов;

5.2.3 коврики для мыши.

Игроки не вправе проносить в игровую зону и использовать какие бы то ни было гарнитуры, наушники или микрофоны, за исключением тех, что предоставлены ЛП, с единственным исключением: игроки могут держать на шее вторую гарнитуру, предоставленную спонсором команды, при условии что она выключена, не подключена к компьютеру, не имеет аккумулятора или батареи какого-либо вида и используется исключительно в целях демонстрации. Если у второй гарнитуры имеется микрофон, он на протяжении всего времени должен быть сложен или находиться в противоположном

рабочему положению.

Все оборудование, принадлежащее игрокам и командам должно быть предварительно предъявлено представителям ЛП для получения их разрешения. Оборудование, на которое не получено разрешение, а также оборудование, которое, по мнению представителей ЛП, предоставляет игрокам несправедливые преимущества, к использованию не допускается. Вместо него игрокам будет предложено предоставленное ЛП оборудование.

По своему усмотрению представители ЛП вправе запретить использование любого оборудования в целях обеспечения безопасности или эффективности проведения турнира.

В игровую зону не допускается проносить никакое принадлежащее игрокам или командам оборудование, если оно имеет надписи, логотипы или внешний вид, указывающие на компании или торговые марки конкурентов Riot Games или LoL.

5.3 Замена оборудования

Если в любой момент времени представители ЛП подозревают наличие технических неполадок с оборудованием, игрок или представитель ЛП вправе потребовать провести технический осмотр. Диагностику и, при необходимости, устранение неисправностей осуществляет технический специалист ЛП. Технический специалист по своему усмотрению может предложить представителям ЛП произвести замену любого оборудования. Решение о замене любого оборудования находится в исключительной компетенции представителей ЛП. Если игрок пожелает воспользоваться в качестве замены личным оборудованием, он должен предварительно получить разрешение представителей ЛП; в противном случае ему будет предоставлено оборудование ЛП.

5.4 Одежда игроков и тренеров

Во время всех матчей ЛП в формате LAN и во время предматчевых и послематчевых интервью со стороны ЛП игроки должны быть одеты в официальную форму команды. Если у команды нет особых требований к одежде игроков, игроки должны носить брюки и закрытую обувь, а также заметный предмет одежды на верхней части тела с названием или логотипом команды во время любых мероприятий ЛП. Все Основные игроки во время игры должны быть одеты одинаково. Под одинаковыми предметами одежды подразумеваются рубашки, футболки, куртки и брюки. Никакие дополнительные предметы одежды не могут быть надеты поверх формы на сцене. Джемпера или куртки не могут быть надеты сверху или под низ официальной формы. Хлопковые футболки с длинным рукавом могут надеваться под форму, но на них не допускается нанесение логотипов спонсоров. Такие футболки (носимые под формой) не должны быть одинаковыми, но они должны либо подходить под цвета команды, либо быть нейтральных цветов.

Во избежание неопределенности: тренировочные штаны, шорты, трико и пижамные брюки не считаются допустимыми предметами одежды. В отношении футболок и других предметов одежды, носимых во время состязаний, действуют ограничения, изложенные ниже в разделе 10 настоящих Правил, и их использование может быть запрещено организаторами ЛП. Окончательное решение об использовании любых предметов одежды принимается организаторами ЛП.

Тренеры должны носить, как минимум, деловую одежду во время матчей в формате ЛП. К деловой одежде не принадлежат спортивная форма, кроссовки, а также предметы одежды с логотипом или названием команды и т.д.

5.5 Компьютерные программы и их использование

Во время LAN-этапов лиги игрокам запрещается устанавливать свои собственные программы, и они обязаны использовать исключительно программы, предоставленные ЛП. Это относится также к компьютерам в зоне подготовки. Если игрок желает установить программу на компьютер в зоне подготовки, он должен предварительно получить разрешение у представителя ЛП.

5.5.1 Голосовой чат. Голосовой чат предоставляется только посредством системы, официально используемой для предоставляемых организаторами ЛП гарнитур. Использование стороннего программного обеспечения для голосового чата (например, программы Skype) не допускается. Организаторы ЛП по своему усмотрению могут осуществлять мониторинг голосового чата команды.

5.5.2 Социальные сети и онлайн-общение. Запрещается использовать турнирные компьютеры ЛП для доступа к каким бы то ни было социальным сетям и сайтам для общения с целью получения информации или отправки сообщений. В частности, запрещено пользоваться Вконтакте, Facebook, Twitter, а также онлайн-форумами.

5.5.3 Постороннее оборудование. Запрещается с какой бы то ни было целью подключать к компьютерам ЛП постороннее оборудование, такое как сотовые телефоны, флеш-накопители или MP3-плееры

5.6 Учетные записи клиента

ЛП предоставляет игрокам учетные записи на турнирном сервере. Игроки должны сами настроить свои учетные записи в соответствии со своими предпочтениями. Имя призвателя учетной записи должно быть установлено в точном соответствии с официальным турнирным псевдонимом игрока, одобренным ЛП.

5.7 Настройки звука

Во время LAN-этапов лиги от игроков требуется поддерживать установленный минимальный уровень громкости, который явным образом отмечен на элементах управления. Представители ЛП вправе требовать от игроков отрегулировать уровень громкости, если, на взгляд организаторов, этот уровень слишком низок.

Наушники гарнитуры должны располагаться непосредственно поверх ушей игрока и оставаться в таком положении на протяжении всей игры. Игрокам не разрешается создавать какие-либо препятствия должному расположению наушников, равно как и располагать между наушниками и ушами посторонние предметы, в том числе головные уборы, шарфы или другие предметы одежды.

5.8 Взаимодействие с оборудованием

После начала матча игрокам запрещается дотрагиваться до личного или предоставленного организаторами оборудования других игроков или каким-либо иным образом взаимодействовать с ним. Игроки, которым необходима помощь с оборудованием, должны обратиться к представителю ЛП.

6. Место проведения игр, схема зоны соревнований и расписание

6.1 Доступ к месту проведения игр

К месту проведения официальных матчей ЛП допускаются только Члены команды, если иное заранее не оговорено с ЛП. Доступ на матчи ЛП предоставляется исключительно по усмотрению ЛП.

6.2 Игровая зона LAN-этапа лиги

«Игровая зона» включает область, непосредственно примыкающую к компьютерам, используемым во время матча. Во время игры в игровой зоне разрешается присутствовать только Основным игрокам команды, принимающим участие в игре.

6.2.1 Менеджеры команды. Менеджеры вправе присутствовать в игровой зоне во время подготовки к игре, но должны покинуть ее до начала этапа выбора и блокировки и не должны возвращаться до окончания матча.

6.2.2 Беспроводные устройства. Во время игры, в том числе на этапе выбора и блокировки, во время остановок, воспроизведения записи и между играми матчей из нескольких игр, все беспроводные устройства, включая мобильные телефоны и планшеты, должны быть отключены. Игроки, находящиеся в игровой зоне, передают такие устройства представителям ЛП, которые возвращают их по окончании матча.

6.2.3 Ограничения в отношении еды и напитков. Проносить еду в игровую зону не разрешается. Напитки разрешается проносить только в закрываемых емкостях, предоставляемых Riot. Такие емкости по требованию игроков предоставляют представители ЛП.

6.3 Зона подготовки

В зоне подготовки (также иногда называемой «Зеленой комнатой») находятся компьютеры, установленные ЛП для разминочных игр перед началом официального матча. В зоне подготовки имеют право находиться только Члены команды, и доступ в нее предоставляется представителями ЛП по своему усмотрению.

6.4 Другие зоны для Членов команды

К другим зонам для Членов команды относятся зоны, отведенные в некоторых случаях представителями ЛП для отдыха и общения игроков за пределами игровой зоны. В эти зоны допускаются только Члены команды, если иное не предусмотрено представителями ЛП.

7. Структура Лиги претендентов

7.1 Определение терминов

7.1.1 Игра. Состязание на карте «Ущелье призывателей», которое продолжается до тех пор, пока не будет определен победитель при наступлении одного из следующих событий, в зависимости от того, что произойдет раньше: а) выполнение конечной цели (разрушение нексуса), б) капитуляция команды, в) присуждение технического поражения, или г) присуждение технической победы (см. параграф 9.5).

7.1.2 Матч. Серия игр, проводимая до тех пор, пока одна из команд не одержит победу в большинстве игр (например, в двух играх в матче из трех игр или в трех играх в матче из пяти игр). Победившая команда либо получает очки при игре в группе, либо переходит в следующий раунд турнира.

7.1.3 Сплит. Запланированные игры ЛП, проводимые на протяжении примерно трех месяцев. Сезон ЛП 2018 состоит из двух сплитов (Весеннего и Летнего). Каждый сплит состоит из трех фаз: (а) регулярный сезон, (б) игры плей-офф, которые проводятся по окончании регулярного сезона, и (в) турнир продвижения, который проходит после игр плей-офф.

7.2 Расписание

7.2.1 Летний регулярный сезон (22 июня ~ 11 августа)

7.2.2 Летние игры плей-офф (17 августа ~ 18 августа)

7.2.3 Турнир продвижения (22 ~ 23 августа)

7.3 Описание фаз

7.3.1 Регулярный сезон. В данной фазе участвуют 8 команд, каждая из которых проводит в сплите 14 игр в формате лиги, против соперников из своего региона. Каждая команда в течение сплита встречается с каждой командой-соперницей два раза. Стороны будут определены заранее. Каждая команда проведет на красной и синей сторонах одинаковое число игр против каждого соперника (по одной игре на каждой стороне). От процента побед зависит положение команды в лиге. Полное расписание игр можно найти на сайте www.lolesports.ru.

7.3.2 Дополнительные игры регулярного сезона (тай-брейки).

В случае, если несколько команд в конце регулярного сезона сплита показали одинаковый результат (одинаковый процент побед), то положение таких команд определяется посредством сравнения их результатов личных встреч. Если результаты личных встреч равны (то есть каждая команда победила в 50% игр между двумя командами), то для определения победителя назначается дополнительная игра.

Дополнительные игры проводятся после финальной игры регулярного сезона, но до первого дня игр плей-офф. Команды с одинаковым результатом будут играть друг с другом, пока не будет определен победитель.

Если одинаковое количество очков набрали три и более команд, рассматриваются результаты личных встреч всех этих команд. Если одна из команд превосходит по числу побед все остальные команды с равным количеством очков (то есть выиграла более 50% игр против двух или более соперниц), она признается победителем среди этих команд, а между остальными командами фиксируется новая ничья.

7.3.3 Трехсторонняя ничья. Между командами проводится мини-турнир по круговой схеме. Если по его результатам команды нельзя точно ранжировать (то есть результаты трех команд не 2-0, 1-1 и 0-2 соответственно), между командами проводится мини-турнир на выбывание. Места в турнирной сетке распределяются случайным образом, при этом одна команда автоматически попадает в финал.

7.3.4 Четырехсторонняя ничья. Между командами проводится мини-турнир до двух поражений, все матчи в котором состоят из одной игры. Места в турнирной сетке распределяются случайным образом. В первом раунде играют две пары команд, победители встречаются в Игре 3, а проигравшие - в Игре 4. Победитель Игры 3 объявляется занявшим первое место в сетке; проигравший в Игре 3 встречается с победителем Игры 4 в матче на определение 2 и 3 мест; а проигравший в Игре 4 объявляется занявшим 4 место.

7.3.5 Пятисторонняя ничья. Между командами проводится мини-турнир на выбывание. Места в турнирной сетке распределяются случайным образом, при этом две команды разыгрывают право участия в полуфинале в предварительном матче. Для точного ранжирования команд проводится матч за 3 место.

7.3.6 Шестисторонняя ничья. Между командами проводится мини-турнир на выбывание. Места в турнирной сетке распределяются случайным образом, при этом две команды автоматически попадают в полуфинал. Для точного ранжирования команд проводятся матч за 3 место и матч за 5 место.

7.3.7 Семисторонняя ничья. Между командами проводится мини-турнир на выбывание. Места в турнирной сетке распределяются случайным образом, при этом одна команда автоматически попадает в полуфинал. Для точного ранжирования команд проводятся матч за 3 место и турнир между проигравшими.

7.3.8 Восьмисторонняя ничья. Между командами проводится мини-турнир на выбывание. Места в турнирной сетке распределяются случайным образом. Для точного ранжирования команд проводятся матч за 3 место и турнир между проигравшими (включая матч за 7 место).

Выбор сторон в дополнительных играх осуществляется судьями ЛП подбрасыванием монеты.

7.3.9 Игры плей-офф. Турнир, состоящий из двух раундов, в котором участвуют 4 лучших команд сплита регулярного сезона. Команда, занявшая первое место в рейтинге по итогам регулярного сезона, имеет право выбрать себе оппонента. Им может стать команда, занявшая третье или четвертое место рейтинга по итогам регулярного сезона по выбору обладателя первого места. Команда, занявшая второе место обязана играть с единственной оставшейся без оппонента командой. Каждый раунд состоит из серии матчей до трех побед (best of 5).

Команды, выигравшие в первом раунде плей-офф получают право участвовать в турнире продвижения. Гранд-финал и матч за третье место не проводится.

7.3.10 Турнир продвижения. Эта фаза состоит из двух матчей между командами, занявшими 7 и 8 места в регулярном сезоне LCL, и двумя командами, занявшими высшие места в Лиге претендентов. Команды

LCL получают места в сетке, как указано ниже. Победители двух матчей турнира продвижения квалифицируются для участия в следующем сплите LCL.

Команда, занявшая наивысшее место (7 в регулярном сезоне LCL) получает право выбрать своего соперника из двух любительских команд-победителей Лиги претендентов. Выбор необходимо сделать в течение двух дней после окончания Лиги претендентов, начиная с 23:59 МСК. Другая команда LCL встречается с оставшейся любительской командой. Команда LCL не вправе выбирать игру с любительской командой, принадлежащей ее организации.

7.3.11 Выбывание из Лиги претендентов. Команды занявшие места с 5го по 8е – выбывают из турнира. На их место будут проведены открытые квалификации, по итогам которых будет определены оставшиеся команды-участницы следующего сплита Лиги претендентов.

8. Порядок проведения матча

8.1 Изменения расписания

ЛП по своему исключительному усмотрению вправе менять время проведения матчей в рамках игрового дня или переносить матч ЛП на другую дату, равно как и вносить другие изменения в расписание матчей. В случае внесения изменений в расписание ЛП уведомляют об этом команды при первой возможности.

8.2 Прибытие на игру

Члены Текущего состава команды, участвующие в мероприятии ЛП, должны прибыть на место проведения турнира или зайти в игровое лобби не позже времени, указанного представителями ЛП. Для матчей регулярного сезона это время составляет не позднее 10 минут до начала матча по расписанию. В случае отсутствия игрока команды к указанному времени команда может получить наказание по решению представителей ЛП. В случае неявки игрока ко времени начала игры по расписанию его команда получает техническое поражение.

8.3 Роль судей

8.3.1 Сфера ответственности. Судьи – представители ЛП, ответственные за разрешение любых проблем, вопросов и ситуаций, связанных с играми и возникающих до, во время и непосредственно после матча. К их обязанностям, помимо прочего, относятся:

8.3.1.1 Проверка состава команды перед матчем. **8.3.1.2** Проверка оборудования игроков и игровой зоны и наблюдение за ними (для LAN-стадии турнира) **8.3.1.3** Объявление начала матча.

8.3.1.4 Объявление остановки и возобновления игры.

8.3.1.5 Вынесение наказаний за нарушение правил во время матча.

8.3.1.6 Подтверждение окончания матча и его результатов.

8.3.2 Поведение судей. Судьи в любое время должны вести себя профессионально и принимать беспристрастные решения. Не допускается предвзятое отношение к каким бы то ни было игрокам, командам, менеджерам команд, тренерам, владельцам или другим лицам.

8.3.3 Окончателность решения. Если судья выносит некорректное решение, такое решение может быть пересмотрено. Представители ЛП по своему усмотрению оценивают во время или после матча вынесенное решение и определяют, была ли соблюдена процедура для вынесения справедливого решения. Если процедура не была соблюдена, представители ЛП оставляют за собой право отменить решение судьи. Представителям ЛП принадлежит право принятия окончательного решения по любым вопросам в ходе ЛП.

8.3.4 Запрет на ставки. Все нормы, запрещающие делать ставки на результаты игр LoL, как изложено в разделе 10, в полном объеме действуют в отношении судей.

8.4 Версия игры и турнирный сервер

Для матчей Сезона 2018 используется текущая версия игры, доступная на основных игровых серверах, сразу после окончания тестового периода. Изменения используемого обновления остаются на усмотрение представителей ЛП.

Версия игры для проведения соревнований обновляется по прошествии полной календарной недели с выхода обновления на основных игровых серверах. Игра не обновляется, если уже началась неделя игр или плей-офф.

8.4.1 Пример: 1 февраля 2018 года в 23:59 выпущено обновление Х.Х. Версия с данным обновлением будет применяться в качестве основной для всех матчей, проводимых с 23:59 8 февраля 2018 года, если не началась неделя игр или плей-офф. Чемпионы, присутствующие на основных игровых серверах менее 1 недели, будут автоматически отключены. Решение об отключении переработанных чемпионов остается на усмотрение организаторов ЛП.

8.4.2 Пример: если чемпион был выпущен 1 февраля 2018 г., то его можно использовать во всех матчах ЛП не ранее 8 февраля 2018 г.

8.5 Подготовка к матчу в формате LAN

8.5.1 Подготовительный период. Перед матчем игрокам предоставляется определенное время для подготовки к игре. Представители ЛП сообщают игрокам и командам о том, какое им выделено время на подготовку в рамках графика матча. Представители ЛП вправе изменить график в любое время. Подготовительный период отсчитывается от того момента, когда игроки входят в игровую зону, после чего они уже не вправе покидать эту зону без разрешения присутствующего представителя ЛП или судьи и без сопровождения другого представителя ЛП. Во время подготовительного периода выполняются следующие действия:

8.5.1.1 Проверка качества всего предоставленного ЛП оборудования.

8.5.1.2 Подключение и настройка периферийных устройств.

8.5.1.3 Проверка работы системы голосового чата.

8.5.1.4 Настройка страниц рун и талантов.

8.5.1.5 Изменение внутриигровых настроек.

8.5.1.6 Ограниченная внутриигровая разминка

8.5.2 Расположение игроков. Игроки должны сидеть в том порядке, в каком они входят в лобби: верхняя линия, лесник, средняя линия, стрелок, поддержка. Отсчет идет слева направо с точки зрения зрителя, находящегося перед игроками.

8.5.3 Технические проблемы с оборудованием. Если во время подготовительного периода у игрока возникает проблема, связанная с оборудованием, он должен незамедлительно сообщить о ней представителю ЛП.

8.5.4 Техническая поддержка. Представители ЛП помогают с настройкой оборудования и решают любые проблемы, возникающие во время подготовительного периода.

8.5.5 Своевременное начало матча. Предполагается, что игроки решают все вопросы, связанные с подготовкой к матчу, в рамках выделенного на это времени и что матч начинается в установленное время. Задержки, связанные с подготовкой к матчу, допускаются, но по исключительному усмотрению представителей ЛП.

Представители ЛП по своему усмотрению вправе применить штрафные санкции за задержку.

8.5.6 Подтверждение предметчевой готовности. Не позднее чем за десять минут до установленного времени начала матча представитель ЛП проверяет и подтверждает, что каждый игрок готов к матчу.

8.5.7 Состояние готовности игроков. Как только все десять игроков подтвердят свою готовность, никто из них не вправе менять свои страницы рун или заходить в разминочную игру.

8.5.8 Создание игрового лобби. Представители ЛП решают, каким образом будет создано игровое лобби. Сразу же после завершения тестирования представители ЛП приглашают игроков присоединиться к игровому лобби в следующем порядке: верхняя линия, лесник, средняя линия, стрелок, поддержка.

8.6 Настройка игры

8.6.1 Процесс выбора/блокировки. Как только все десять игроков войдут в игровое лобби, представитель ЛП попросит подтвердить, что обе команды готовы перейти к фазе выбора/блокировки (как описано ниже). Как только обе команды подтвердят готовность, представитель ЛП поручит владельцу комнаты начать игру.

Для матчей в формате LAN во время стадии выбора/блокировки тренеру предоставляется доступ в игровую зону и право общения с командой. За 5 секунд до окончания фазы обмена главный тренер должен покинуть игровую зону и занять указанное место.

Если в процессе выбора/блокировки игрок теряет соединение с игрой по техническим причинам, то время до его возвращения в игру и подтверждения готовности к перезапуску матча (после подтверждения представителя ЛП) будет вычтено из имеющихся у команды 10 минут, отведенных на паузы во время матча (см. параграф 9.3.2.3). Время будет отсчитываться с момента возвращения всех игроков на экран лобби.

8.6.2 Фиксация результатов выбора/блокировки. Процесс выбора/блокировки происходит с использованием функции «Выбор для турнира» клиента. Если процесс выбора/блокировки завершается значительно раньше окончания подготовки к игре, представители ЛП по своему усмотрению могут записать выбранных и заблокированных чемпионов и вручную отменить старт игры.

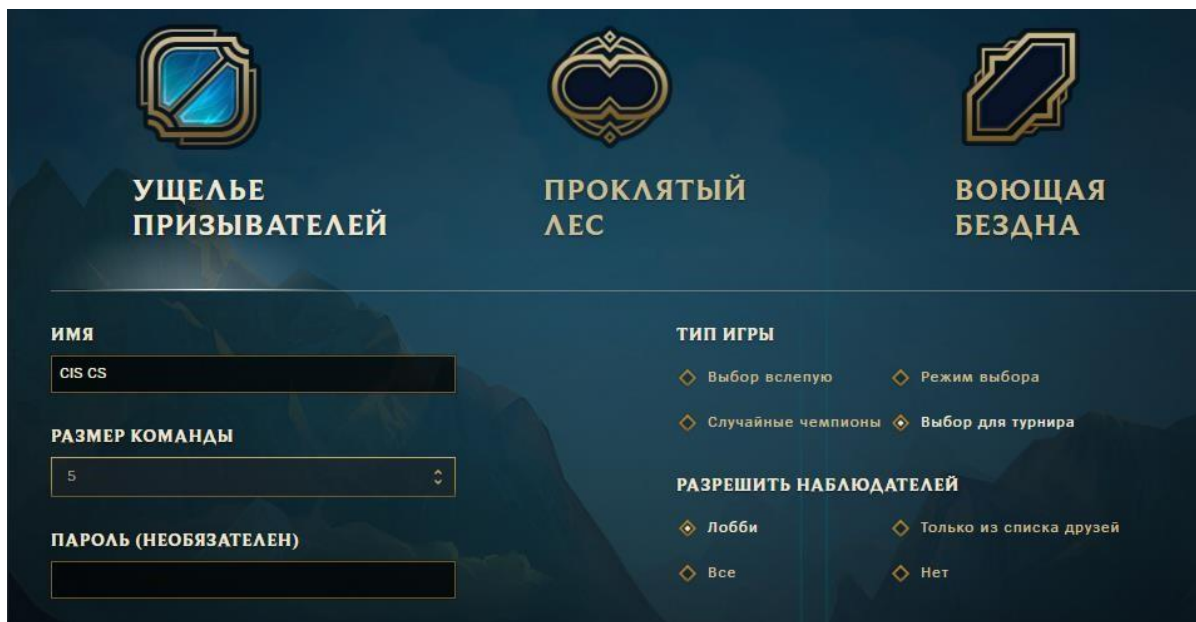
8.6.3 Общие настройки и настройки игры

8.6.3.1 Карта: Ущелье призывателей

8.6.3.2 Размер команды: 5

8.6.3.3 Допуск наблюдателей: Лобби

Тип игры: Выбор для турнира (см. экран настроек ниже)



8.7 Фаза выбора/блокировки и выбор сторон

8.7.1 Выбор чемпионов. Представители ЛП вправе принять решение об использовании либо функции «Выбор для турнира», либо выбора вручную (то есть, выбора посредством чата без использования внутриигровой функции). После начала выбора замены в составе команд запрещены. Игроки вправе играть за любого чемпиона из числа выбранных их командой, но их решение должен подтвердить представитель ЛП.

8.7.2 Ограничения в отношении элементов игрового процесса. В любое время до матча или во время матча могут быть введены те или иные дополнительные ограничения, если имеются неполадки с любыми предметами, чемпионами, талантами или заклинаниями призывателя, а также по любой другой причине по усмотрению ЛП.

8.7.3 Выбор стороны. Во время регулярного сезона ЛП стороны команд определяются в соответствии с пунктом 7.3.1 настоящих Правил. В матчах плей-офф команда, получившая более высокое место в сетке, имеет право выбора стороны во всех нечетных играх (то есть, в Игре 1, 3 и 5), а команда, получившая более низкое место в сетке, имеет право выбора стороны во всех четных играх (Игра 2 и 4). Например, команда, получившая

более высокое место в сетке, может выбрать синюю сторону в первой игре, но красную сторону в третьей и пятой играх; команда же, получившая более низкое место в сетке, может выбрать красную сторону во второй игре и синюю сторону в четвертой игре. Обе команды должны объявить свое решение к указанному сроку для подачи списков состава.

В случае с серией из нескольких игр команды должны объявить желаемые стороны после первой игры. Команда, имеющая право выбора (получившая более низкое место в сетке – в играх 2 и 4, а получившая более высокое место в сетке – в играх 3 и 5) должна за 4 минуты после разрушения некса в предыдущей игре выбрать сторону для следующей игры. Это решение выносится одновременно с решением о возможных заменах в составе. Тренер должен уведомить судью о принятых командой решениях.

Если матчи проводятся каждый день, то команды должны сообщить свое окончательное решение до 22:00 вечера, накануне трансляции (во временном поясе, где проводятся игры). Если решение не объявлено, по умолчанию команде назначается синяя сторона.

8.7.4 Порядок выбора и блокировки чемпионов. Выбор и блокировка чемпионов осуществляются в формате «змейки», с использованием

10 блокировок, согласно следующей схеме:

Синяя команда = A; Красная команда = B

Блокировка 1: ABABAB;

Выбор 1: ABBAAB

Блокировка 2: BABA

Выбор 2: BAAB

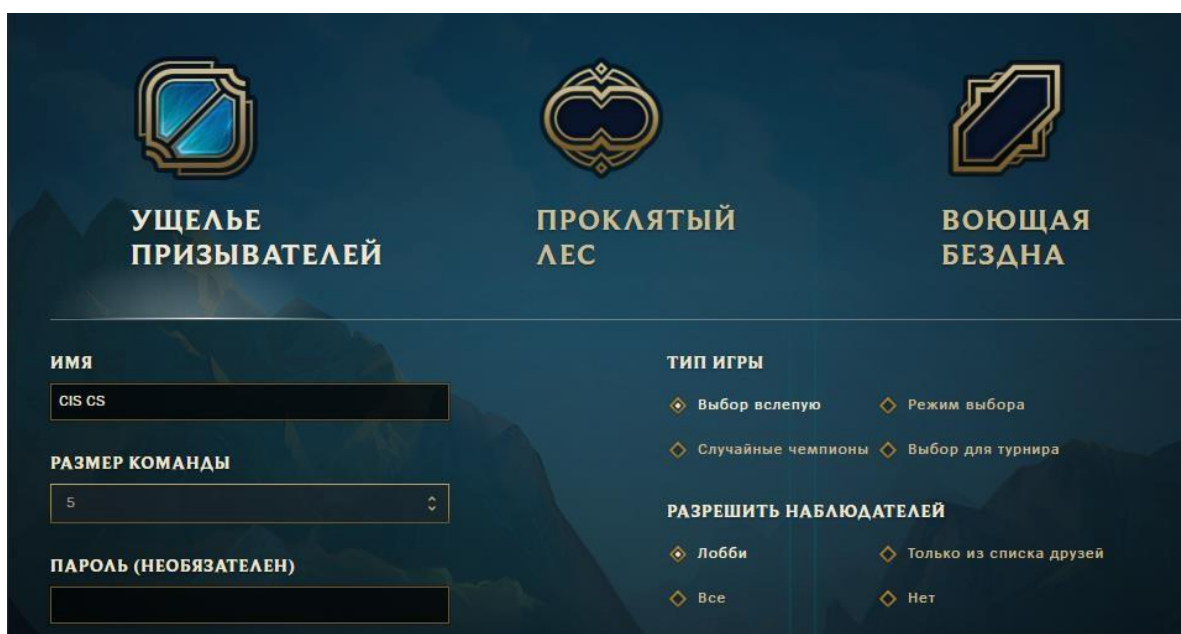
8.7.5 Ошибка при выборе или блокировке. В случае если при выборе или блокировке чемпиона допущена ошибка, допустившая ошибку команда должна уведомить об этом представителя ЛП до того, как другая команда сделает следующий выбор или блокировку. В этом случае процесс воспроизводится повторно до той точки, в которой была допущена ошибка, чтобы допустившая ее команда могла ее исправить. Если следующий выбор или блокировка сделаны до того, как допустившая ошибку команда уведомила о ней представителя ЛП, ошибочный выбор или блокировка считаются окончательными.

8.7.6 Обмен чемпионами. Команды должны завершить обмен чемпионами до 20-секундной отметки во время фазы обмена, иначе их ждет штраф в последующих играх.

8.7.7 Начало игры после выбора/блокировки. Игра начнется сразу после завершения процесса выбора/блокировки, если представителем ЛП не заявлено иное. В этот момент представители ЛП удаляют из игровой зоны любые печатные и письменные материалы, включая записи, сделанные Членами команды. Игрокам не разрешается покидать игру во время между завершением процесса выбора/блокировки и началом игры (оно также называется «Свободным Временем»).

8.7.8 Контролируемый запуск игры. В случае если при запуске игры наблюдается ошибка или если представители ЛП приняли решение отделить процесс выбора/блокировки от запуска игры, представитель ЛП может запустить игру контролируемым образом, используя «Выбор вслепую». В этом случае все игроки выбирают чемпионов в соответствии с результатами предыдущего действительного завершенного процесса выбора/блокировки.

(См. экран настроек ниже)



8.7.9 Медленная загрузка игры. Если ошибка Bugsplat, разрыв соединения или любая другая техническая проблема мешают процессу загрузки и не позволяют игроку присоединиться к игре после ее начала, игра должна быть немедленно остановлена, пока к ней не присоединятся все десять игроков.

9. Правила игры

9.1 Определение терминов

Непреднамеренный разрыв соединения. Потеря соединения с игрой со стороны игрока вследствие проблем с игровым клиентом, сервером, сетью или компьютером игрока.

9.1.2 Намеренный разрыв соединения. Потеря соединения с игрой со стороны игрока вследствие действий игрока (например, выхода из игры). Любые действия игрока, приводящие к разрыву соединения, считаются намеренными, вне зависимости от истинных намерений игрока.

9.1.3 Выход из строя сервера. Потеря соединения с игрой всеми игроками вследствие неполадок на игровом сервере или турнирном сервере, а также вследствие нестабильности интернет-соединения в месте проведения матча.

9.2 Зачетная игра

Зачетная игра («ЗИ») – это игра, в которой все десять игроков успешно загрузились и игра дошла до точки значительного взаимодействия между командами. Когда игра получает статус ЗИ, случайные перезапуски больше не разрешаются и с этого момента игра считается официальной. После приобретения статуса ЗИ перезапуски игры разрешаются только при определенных условиях (см. параграф 9.4). Примеры событий, ведущих к приобретению игрой статуса ЗИ:

9.2.1 Любое поражение атакой или умением миньона, лесного монстра, строения или чемпиона противника.

9.2.2 Установление визуального контакта между игроками команд-соперниц. **9.2.3** Вход, разведка или использование направленного умения на территории леса противника, что включает уход от реки или вход в

кусты, прилегающие к лесу противника.

9.2.4 Достижение таймером игры двух минут (00:02:00).

9.3 Остановка игры

Если игрок намеренно разрывает соединение без остановки игры или уведомления представителя ЛП, представитель ЛП вправе не объявлять остановку. Во время любой остановки игры игроки не могут покидать

игровую зону без разрешения представителя ЛП (для матчей в формате LAN).

9.3.1 Остановка по распоряжению. Представители ЛП могут распорядиться остановить игру или дать команду «Пауза» на компьютере любого игрока по своему исключительному усмотрению и в любое время.

9.3.2 Остановка игроками. Игроки вправе останавливать игру только по указанным ниже причинам и должны незамедлительно после остановки уведомить об этом представителя ЛП, сообщив причину. К допустимым причинам относятся следующие:

9.3.2.1 Непреднамеренный разрыв соединения.

9.3.2.2 Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры).

9.3.2.3 Физические помехи для игрока, участвующего в матче формата LAN (например, вмешательство зрителя или сломавшийся стул).

Болезнь, травма или нарушение здоровья игрока не являются допустимыми причинами для остановки игры игроком. При возникновении подобных обстоятельств команда игрока должна информировать представителя ЛП, который по своему исключительному усмотрению принимает решение об остановке, чтобы определить, насколько игрок готов к игре, хочет и может ли он продолжить игру через разумный промежуток времени, устанавливаемый представителем ЛП, но не превышающий нескольких минут. Если представитель ЛП решает, что указанный игрок не может продолжить игру через такой промежуток времени, то команде указанного игрока присуждается техническое поражение, если только представитель ЛП по своему усмотрению не решит, что игровая ситуация позволяет присудить ей победу (см. параграф 9.5). Во время регулярного сезона у каждой команды есть суммарно не более 10 минут, которые могут быть использованы игроками этой команды для решения технических проблем в течение пауз, инициированных ими. Если какая-либо команда исчерпала свой 10-минутный лимит на решение технических проблем во время паузы, то такой команде присуждается техническое поражение, а статистика этого матча не учитывается. 10-минутный лимит распространяется только на паузы, вызванные техническими проблемами на стороне игроков. Отсчет времени, затраченного командой на паузу, прекращается после того, как команда подтверждает свою готовность играть представителю ЛП. Паузы, инициируемые представителями ЛП по причине сбоя игры или нарушения правил не имеют ограничения по времени.

9.3.3 Возобновление игры. Игроки не имеют права возобновлять игру после остановки. Когда после получения разрешения на возобновление игры со стороны представителя ЛП все игроки проинформированы о нем и находятся в состоянии готовности за своими компьютерами, капитан команды подтверждает в игровом чате, что обе команды готовы к возобновлению игры, после чего внутриигровые наблюдатели снимают игру с паузы.

9.3.4 Несанкционированная остановка. Если игрок останавливает или возобновляет игру без разрешения представителя ЛП, это считается нечестной игрой и представитель ЛП по своему усмотрению определяет наказание.

9.4 Перезапуск игры

Решение о том, требуют ли те или иные условия перезапуска игры, принимается исключительно по усмотрению представителей ЛП. Приводимые ниже случаи являются всего лишь примерами.

9.4.1 Перезапуск до статуса ЗИ. Ниже приведены примеры ситуаций, в которых игра может быть перезапущена до того, как она приобрела статус ЗИ.

9.4.1.1 Если игрок замечает, что настройки рун, талантов или интерфейса были применены неправильно из-за программной ошибки, возникшей между нахождением в лобби и началом игры, игрок может остановить игру, чтобы исправить эти настройки. Если указанные настройки исправить не удастся, игра может быть перезапущена.

9.4.1.2 Если представитель ЛП решает, что технические трудности не позволяют нормально возобновить игру (в том числе это касается возможности команды находиться в должном месте во время определенных игровых событий, таких как появление миньонов).

9.4.2 Перезапуск при статусе ЗИ. Ниже приведены примеры ситуаций, в которых игра может быть перезапущена после того, как она приобрела статус ЗИ.

9.4.2.1 Если в игре на любой стадии наблюдается критическая программная ошибка, значительно меняющая статистику игры или механику игрового процесса.

9.4.2.2 Если представитель ЛП сочтет, что окружающие условия не позволяют вести честную игру (например, наблюдаются чрезмерный шум, неблагоприятные погодные условия, недопустимые угрозы безопасности).

9.4.3 Процедура перезапуска. Если в игре на любой стадии матча наблюдается критическая программная ошибка, значительно меняющая статистику игры или механику игрового процесса, или если окружающие условия становятся непригодными для проведения игры, то может быть произведен перезапуск игры.

Перед перезапуском должны быть выполнены определенные предварительные процедуры. Представители ЛП должны установить, что программная ошибка носит критический характер и что она подтверждается. Программная ошибка может быть сочтена критической, если она серьезно влияет на возможность игрока состязаться в текущей игровой ситуации. Решение о том, влияет ли программная ошибка на возможность игрока состязаться, принимается по исключительному усмотрению представителей ЛП. Программная ошибка считается подтверждаемой, если она носит постоянный характер и не является следствием ошибки со стороны игрока. При этом наблюдатель должен иметь возможность подтвердить наличие ошибки, просмотрев повтор соответствующего момента.

Если игрок считает, что столкнулся с критической программной ошибкой, он должен остановить игру и как можно быстрее сообщить об этом судье. Если есть основания полагать, что игрок пытается отложить сообщение о программной ошибке, ожидая возможного перезапуска игры в более благоприятное время, то перезапуск не производится.

Если представители ЛП устанавливают, что программная ошибка носит критический характер, что она подтверждается и что игрок следовал процедуре остановки игры, то оказавшейся в невыгодном положении команде предоставляется право потребовать перезапуск. Если команда пользуется этим правом, игра немедленно перезапускается согласно правилам, установленным в параграфе 9.4. Исключением из этих правил служит тот случай, когда перезапуск происходит из за программной ошибки с чемпионом, из-за чего настройки игры (включая результат выбора и блокировки) становится невозможно воспроизвести вне зависимости от того, достигла ли игра статуса ЗИ, и такой чемпион становится недоступным для выбора по меньшей мере во всех оставшихся играх текущего дня, если только программная ошибка не будет отождествлена со специфическим элементом игры, который можно полностью удалить (например, с образом, который можно отключить).

Настоящий раздел применим, если игра была остановлена согласно пункту 9.3.1 и не ограничивает право представителя ЛП на перезапуск.

9.4.4 Контролируемое окружение. В случае перезапуска игры, не достигшей статуса ЗИ, могут сохраняться некоторые элементы состояния, в том числе, помимо прочего, результат

выбора/блокировки и заклинания призывателя. Если же игра достигла статуса ЗИ, то представители ЛП не сохраняют никаких настроек.

9.4.5 Подтверждение настроек со стороны игроков. Капитан каждой команды должен удостовериться в том, что все игроки его команды установили желаемые настройки (включая руны, таланты, а также настройки управления и интерфейса) до достижения игрой статуса ЗИ. Любая ошибка в подтверждении со стороны игроков не является основанием для перезапуска игры, после того как она достигла статуса ЗИ.

9.5 Техническая победа.

В случае если наблюдаются технические трудности, которые требуют от представителей ЛП решения о перезапуске игры, вместо перезапуска представители ЛП могут присудить одной из команд техническую победу. Если по часам игры прошло более 20 минут (00:20:00), представители ЛП по своему исключительному усмотрению могут постановить, что одна из команд с достаточной степенью уверенности не может избежать поражения. При определении достаточной степени уверенности могут учитываться указанные ниже критерии.

9.5.1 Разница в количестве золота. Разница в количестве золота у команд превышает 33%.

9.5.2 Разница в количестве оставшихся башен. Разница в количестве оставшихся у команд башен превышает семь.

9.5.3 Разница в количестве действующих ингибиторов. Разница в количестве действующих ингибиторов команд превышает два.

9.6 Послеигровой процесс

9.6.1 Результаты. Представители ЛП подтверждают и фиксируют результаты игры.

9.6.2 Сообщение о технических проблемах. Игроки указывают представителям ЛП на имевшие место технические проблемы.

9.6.3 Перерыв. Представители ЛП сообщают игрокам об оставшемся времени до начала фазы выбора/блокировки следующей игры. Фаза выбора/блокировки, начинается по графику, независимо от того, полностью ли присутствует команда в игровой зоне в этот момент. Представители ЛП по своему усмотрению могут войти в учетную запись игрока и присоединиться к игровому лобби от его имени. Если в игровой зоне на начало фазы выбора/блокировки присутствует только один член команды, он может выбирать и блокировать чемпионов от имени всех членов своей команды; если на начало фазы выбора/блокировки в игровой не

присутствует ни одного игрока команды, то этой команде присуждается техническое поражение.

9.6.4 Результаты технического поражения. Для матчей, закончившихся техническим поражением, регистрируется минимальный счет, необходимый для победы другой команды (например, 1:0 для матчей из одной игры, 2:0 для матчей из трех игр, 3:0 для матчей из пяти игр).

Никакой другой статистики для матчей, окончившихся техническим поражением, не фиксируется.

9.7 Послематчевый процесс

9.7.1 Результаты. Представители ЛП подтверждают и фиксируют результаты матча.

9.7.2 Следующий матч. Игрокам сообщается их текущее положение на турнире и информация о следующем по расписанию матче.

9.7.3 Послематчевые обязательства. Игрокам сообщается обо всех имеющихся у них послематчевых обязательствах, в том числе, помимо прочего, о необходимости появиться на публике, об интервью средствам массовой информации и о последующем обсуждении любых связанных с матчем вопросов.

10. Поведение игроков

10.1 Поведение во время игры

10.1.1 Нечестная игра. Указанные ниже действия считаются проявлениями нечестной игры и влекут за собой наложение наказания по усмотрению представителей ЛП.

10.1.1.1 Сговор. Сговор – это соглашение между двумя или более игроками и/или сообщниками с целью получения преимущества над соперниками. К сговору, помимо прочего, относится следующее:

10.1.1.1.1 Договоренность между двумя и более игроками не

наносить друг другу урона, не создавать препятствий или не совершать иных действий, разумно ожидаемых в соревновательной игре.

10.1.1.1.2 Договоренность поделить призовые деньги и/или иную награду.

10.1.1.1.3 Обмен сигналами, электронными или иными, между игроком и его сообщником.

10.1.1.1.4 Намеренный проигрыш с целью получения вознаграждения или по другой причине, а также побуждение другого игрока к намеренному проигрышу.

10.1.1.2 Нарушение духа соревнований. От команд ЛП всегда ожидается игра в полную силу. Команды должны избегать нечестного и неспортивного поведения. Во избежание возможных сомнений: при определении, было ли нарушено это правило, композиция команды и ее действия во время фазы выбора/блокировки не рассматриваются.

10.1.1.3 Взлом. Под взломом понимается любая модификация игрового клиента League of Legends любым игроком, любой командой или любым лицом, действующим по поручению игрока или команды.

10.1.1.4 Использование уязвимостей. Под использованием уязвимостей подразумевается преднамеренное использование любой ошибки в игре для получения преимущества, в том числе ошибки при покупке предметов, ошибки при взаимодействии с нейтральными монстрами, ошибки с умениями чемпионов, а также

использование любой другой функции игры, которая, по убеждению представителей ЛП,
работает не так, как было задумано.

10.1.1.5 Подглядывание. Наблюдение за экраном для зрителей или попытка посмотреть на него.

10.1.1.6 Игра с чужой учетной записи. Игра с учетной записи другого игрока, равно как и подстрекательство, побуждение либо поощрение третьего лица или указание ему играть с учетной записи другого игрока.

10.1.1.7 Использование методов нечестной игры.

Использование любых устройств, методов и/или программ для нечестной игры (устройства отправления сообщений, жесты руками и т.п.)

10.1.1.8 Намеренный разрыв соединения. Намеренный разрыв соединения без основательных и явным образом указанных причин.

10.1.1.9 Нарушения по усмотрению ЛП. Любые другие действия (либо бездействие), по исключительному усмотрению представителей ЛП нарушающие настоящие Правила и/или стандарты соревновательной игры, установленные ЛП.

10.1.2 Брань и агрессивная речь. Членам команд запрещено использовать непристойную, грязную, пошлую, оскорбительную, угрожающую, бранную, пасквильную, клеветническую, бесчестящую или по другим признакам обидную и неприятную речь, а также поощрение и разжигание ненависти и предвзятого поведения в игровой зоне и рядом с ней. Членам команд запрещено использовать любые средства, сервисы и оборудование, предоставленное или выделенное ЛП и ее подрядчиками, для публикации, передачи, распространения или обнародования другими способами подобных запрещенных высказываний.

10.1.3 Грубое поведение/оскорбления. Члены команды не должны совершать каких-либо действий или демонстрировать какие-либо жесты в отношении Членов команды-соперницы, которые являются оскорбительными, передразнивающими, нарушающими порядок или враждебными, равно как и побуждать кого бы то ни было к подобным действиям или жестам.

10.1.4 Неуважительное поведение. Неуважительное поведение по отношению к Членам другой команды, представителям ЛП или зрителям недопустимо. Повторяющиеся нарушения норм поведения, включая, помимо прочего, использование компьютеров других игроков, постоянные прикосновения к нежелающим этого лицам или использование без спроса чужого имущества, влекут за собой наказание. Члены команды и их

гости (при наличии) должны относиться ко всем присутствующим на матче лицам с уважением.

10.1.5 Порча оборудования и помехи работе студии. Ни один Член команды не вправе трогать или другим образом влиять на работу осветительных приборов, камер и другого оборудования студии. Членам команды запрещается стоять на стульях, столах и другом оборудовании студии. Члены команды обязуются выполнять все требования представителей студии ЛП.

10.1.6 Несанкционированное общение. Все мобильные телефоны, планшеты и другие устройства коммуникации, позволяющие общаться голосом и/или подающие звуковые сигналы, на протяжении игры должны быть отключены. В игровой зоне игрокам запрещается отсылать и принимать текстовые сообщения и электронные письма. Во время матча Основной игрок может общаться только с Основными игроками его команды.

10.1.7 Недопустимая одежда. Членам команды разрешается носить одежду с различными логотипами или рекламными надписями. ЛП оставляет за собой право в любое время запретить ношение неподобающей или оскорбительной одежды:

10.1.7.1 Содержащей ложные, бездоказательные или необоснованные претензии в отношении любого продукта или услуги, а также заявления, которые представители ЛП по своему исключительному усмотрению могут счесть неэтичными.

10.1.7.2 Содержащей рекламу лекарственных средств, не находящихся в свободном обороте, табачной продукции, огнестрельного оружия или боеприпасов.

10.1.7.3 Содержащей любые материалы, имеющие отношение к любой активности, являющейся нелегальной в любом регионе ЛП, в том числе лотереям, а также мероприятиям, услугам или продуктам, которые поощряют или рекламируют азартные игры.

10.1.7.4 Содержащей оскорбительные, нецензурные, пошлые, вызывающие отвращение материалы, равно как и материалы, которые описывают или изображают физиологические функции или их результаты, а также материалы, считающиеся социально неприемлемыми.

10.1.7.5 Содержащей рекламу порнографических сайтов или порнографической продукции.

10.1.7.6 Содержащей товарные знаки, охраняемые авторским правом материалы или иные элементы интеллектуальной собственности, используемые без согласия правообладателя или могущие привести к обвинениям в адрес ЛП или аффилированных лиц в нарушении прав на интеллектуальную собственность,

незаконном использовании или других формах недобросовестной конкуренции.

10.1.7.7 Унижающей достоинство или содержащей клевету в отношении команды-соперницы, ее игрока или иного лица либо продукта.

10.1.7.8 ЛП оставляет за собой право отказать в доступе к игре или в дальнейшем участии в ней любому Члену команды, который нарушит приведенные выше правила в отношении одежды.

10.1.8 Личность игроков. Игрокам запрещается закрывать лицо или пытаться скрыть свою личность от представителей ЛП. Представители ЛП в любое время должны иметь возможность установить личность каждого игрока и вправе требовать от игрока убрать любые элементы, препятствующие установлению личности или отвлекающие других игроков или представителей ЛП. По этой причине, а также согласно параграфу 5.7 Правил, ношение головных уборов не разрешается.

10.2 Непрофессиональное поведение

10.2.1 Ответственность за нарушение Правил. Если явным образом не установлено иное, нарушение настоящих Правил влечет за собой наказание вне зависимости от того, совершено оно преднамеренно или

нет. Попытки нарушить Правила также влекут за собой наказание. **10.2.2 Травля.** Травля запрещена. Под травлей подразумеваются систематические и повторяющиеся на протяжении значительного периода времени недружелюбные действия или отдельное вопиющее действие с целью изолировать человека, подвергнуть его осмеянию или оскорбить его достоинство.

10.2.3 Сексуальное домогательство. Сексуальное домогательство запрещено. Под сексуальным домогательством понимается нежелательное преследование сексуального характера. При этом оценку поведения следует основывать на том, сочтет ли разумный человек подобное поведение нежелательным или оскорбительным. Угрозы и принуждение сексуального характера, а также обещание предоставить преимущество в обмен на действия сексуального характера абсолютно недопустимы.

10.2.4 Дискриминация и унижение чести и достоинства. Членам команд запрещается оскорблять честь и достоинство страны, отдельного лица или группы лиц посредством презрительных, дискриминационных или унижающих честь и достоинство слов, выражений или действий, указывающих на расу, цвет кожи, национальность, государственную и социальную принадлежность, язык, религию, политические и иные взгляды, финансовый и иной статус, происхождение, сексуальную ориентацию и иные личные характеристики.

10.2.5 Высказывания по поводу LCL, ЛП, Riot Games и League of Legends. Члены команд не должны осуществлять или поддерживать любые высказывания и действия, наносящие или

призванные нанести ущерб LCL, ЛП, компании Riot Games, ее аффилированным лицам или League of Legends и признаваемые таковыми по исключительному усмотрению ЛП.

- 10.2.6 Наказание, наложенное Трибуналом.** Если член команды признан виновным и наказан Трибуналом Riot, представители ЛП по своему усмотрению могут наложить на него дополнительное наказание.
- 10.2.7 Разглашение информации без разрешения.** Командам может быть предложено подписать бумаги о неразглашении определенных сведений в течение сезона ЛП. Такое соглашение необходимо для поддержания определенных ожиданий от ЛП. Некоторая информация, будучи разглашенной, может предоставить нечестное преимущество другим командам в предстоящих матчах. По этой причине, если члену команды было запрещено разглашать информацию, которая может помешать соревновательному процессу, но он продолжает ее разглашать, то на такого Члена команды или его команду может быть наложено наказание.
- 10.2.8 Расследование поведения игрока.** Если ЛП или компанией Riot Games установлено, что тот или иной Член команды нарушил Кодекс призывателя, Условия использования LoL или другие правила LoL, то представители ЛП вправе назначить ему наказание по своему исключительному усмотрению.
- 10.2.9** Если представитель ЛП связывается с Членом команды чтобы уточнить необходимую для расследования информацию, Член команды обязан говорить правду. Если Член команды утаивает какую-либо информацию или вводит представителя ЛП в заблуждение и мешает расследованию, то такой Член команды или вся его команда могут быть подвергнуты наказанию.
- 10.2.10 Преступная деятельность.** Члены команд не могут участвовать в любой деятельности, запрещенной общим правом, законодательством или соглашениями, которая ведет или может считаться ведущей к признанию игрока виновным в любом суде надлежащей юрисдикции.
- 10.2.11 Конфиденциальность.** Члены команды не должны раскрывать какую бы то ни было конфиденциальную информацию, предоставленную им ЛП или аффилированным лицом Riot Games, любым способом, включая распространение посредством социальных сетей.
- 10.2.12 Подкуп.** Члены команд не должны предлагать подарки или иное вознаграждение игрокам, тренерам, менеджерам, представителям ЛП, сотрудникам Riot Games или лицам, имеющим отношение к другим командам ЛП или нанятым ими, в

обмен на обещанные, совершенные или предполагаемые попытки содействовать поражению команды соперников.

10.2.14 Переманивание. Ни один член команды или представитель команды не вправе переманивать официальных тренеров и игроков из других команд ЛП или делать предложение о переходе в команду любому официальному тренеру или игроку другой команды ЛП или поощрять такого члена команды нарушить условия Договора или другими способами разорвать Договор с конкурирующей командой ЛП. Официальный тренер или игрок не вправе призывать других членов команды нарушить это правило. Официальный тренер или игрок команды вправе публично объявлять о своем желании покинуть команду и предлагать заинтересованным сторонам связаться с их менеджером. Но, для внесения ясности, официальный тренер или игрок не вправе напрямую просить команду связаться с их менеджерами или попытаться нарушить свои договорные обязательства. Нарушение этого правила влечет за собой наказание по усмотрению организаторов ЛП. Для запроса статуса официального тренера или игрока другой команды, менеджеры должны связаться с менеджерами той команды, с которыми официальный тренер или игрок в настоящее время связаны договорными обязательствами. Команда, делающая такое обращение должна обеспечить прозрачность для представителей ЛП, и лишь потом обсуждать договор с игроком.

10.2.15 Подарки. Члены команд не должны принимать какие бы то ни было подарки, вознаграждение или компенсацию за обещанные, оказанные или предполагаемые услуги, имеющие отношение к состязательной игре, в том числе по содействию поражению команды соперников или организации договорного матча или договорной игры. Единственным исключением из данного правила служит тот случай, когда член команды получает вознаграждение от официального спонсора или владельца команды за показанные в завершившейся игре результаты.

10.2.16 Подчинение требованиям. Члены команд обязаны подчиняться разумным требованиям представителей ЛП и исполнять их решения.

10.2.17 Договорные матчи. Члены команды не должны предлагать, соглашаться на предложение или предпринимать попытки, равно как и вступать в сговор с целью повлиять на исход игры или матча любыми способами, которые запрещены законом или настоящими Правилами.

10.2.18 Документы и различные запросы. В тот или иной момент времени на протяжении ЛП организаторы ЛП могут потребовать предоставить определенные документы или другие необходимые материалы. В случае несоответствия документов стандартам ЛП команда может быть подвергнута наказанию. Также наказание может быть применено к команде в случае, если требуемые

документы не были заполнены или предоставлены в указанное время.

10.3 Запрет на ставки

10.3.1 Членам команд и представителям ЛП запрещается прямо или косвенно делать ставки на любые результаты любой игры, любого матча и любого турнира League of Legends.

10.4 Подверженность наказанию

10.4.1 Наказание может быть вынесено любому лицу, которое, по исключительному мнению ЛП, совершило или попыталось совершить действия, попадающие под определение нечестной игры. Характер и степень наказания за такие действия определяются по исключительному усмотрению представителей ЛП.

10.5 Наказания

После того как будет выявлено, что Член команды нарушил изложенные выше правила, ЛП, без каких бы то ни было ограничений в соответствии с параграфом 10.4, вправе вынести следующие наказания:

10.5.1 устное предупреждение;

10.5.2 лишение права выбора стороны в текущей или будущей игре либо играх;

10.5.3 лишение права на блокировку в текущей или будущей игре либо играх;

10.5.4 штраф и/или лишение права на получение приза;

10.5.5 присуждение технического поражения в игре;

10.5.6 присуждение технического поражения в матче;

10.5.7 временное отстранение от соревнований;

10.5.8 дисквалификация.

За повторные нарушения могут выноситься все более серьезные наказания, вплоть до дисквалификации и лишения права участвовать в будущих играх ЛП. Следует иметь в виду, что не всегда наказания выносятся от меньшего к большему. Так, например, ЛП по своему исключительному усмотрению могут дисквалифицировать игрока за первое нарушение, если оно настолько вопиюще, что, по мнению представителей ЛП, заслуживает дисквалификации.

Наказания, которые подразумевают привязку к определенному времени, выдаются только на время соревнований (т.е. с января по октябрь).

10.6 Право на публикацию

ЛП оставляют за собой право на публикацию заявления о том, что тот или иной Член команды получил наказание. Любые Члены команд и/или команды, упомянутые в таком заявлении, настоящим отказываются от права подавать иски против компаний League of Legends Championships Series, LLC и Riot Games, Inc., а также их родительских и дочерних компаний, аффилированных лиц, сотрудников, агентов и подрядчиков.

11. Дух Правил

11.1 Окончательный характер решений

Все решения, связанные с толкованием настоящих Правил, требованиями к составу команд, расписанием и местом проведения ЛП, а также с наказаниями за допущенные нарушения, принимаются исключительно представителями ЛП и носят окончательный характер. Решения представителей ЛП в связи с настоящими Правилами обжалованию не подлежат и не могут являться основанием для любых требований по возмещению материального ущерба или применения иных средств правовой защиты.

11.2 Изменения Правил

ЛП вправе время от времени корректировать, менять либо дополнять настоящие Правила с целью обеспечения честной игры и достойного проведения игр ЛП.

11.3 Наилучшие интересы ЛП

Организаторы ЛП обладают полномочиями в любое время обеспечивать защиту наилучших интересов ЛП. При этом отсутствие той или иной нормы в настоящем документе не является ограничением этих полномочий. Организаторы ЛП вправе применять любые имеющиеся в их распоряжении меры наказания в отношении лиц, поведение которых противоречит наилучшим интересам ЛП.

Официальные правила Лиги претендентов сезона 2018 года, Приложение А
Форма запроса для обмена

Номер обращения	Лицо, делающее запрос (имя-фамилия)	Дата запроса			
Имя и позиция игрока	Текущая команда	Текущий статус (Основа/Запас)	Будущая команда	Основа/Запас	Желаемая дата перехода
Игрок 1:		<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 3		<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 3	
Игрок 2:		<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 3		<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 3	
Игрок 3:		<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 3		<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 3	
Игрок 4:		<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 3		<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 3	
Игрок 5:		<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 3		<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 3	

Главные менеджеры

Имя главного менеджера	Название команды	Телефон	Email
ГМ 1:			
ГМ 2:			
ГМ 3:			
ГМ 4:			
ГМ 5:			

Утверждения

Игрок	Есть ли у игрока право утверждать обмен?	Игрок утвердил обмен?
Игрок 1:	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет	<input type="checkbox"/> N/A Да <input type="checkbox"/> Нет <input type="checkbox"/>
Игрок 2:	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет	<input type="checkbox"/> N/A Да <input type="checkbox"/> Нет <input type="checkbox"/>
Игрок 3:	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет	<input type="checkbox"/> N/A Да <input type="checkbox"/> Нет <input type="checkbox"/>
Игрок 4:	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет	<input type="checkbox"/> N/A Да <input type="checkbox"/> Нет <input type="checkbox"/>
Игрок 5:		

Решение по запросу обмена

Решение по запросу обмена <input type="checkbox"/> Утвержден <input type="checkbox"/> Отклонен	Дата принятия решения	Дата вступления в силу
Решение вынесено (имя)	Причина отказа (в случае отказа)	

Прочие постановления и условия

Лига Претендентов («ЛП») устанавливает эти правила для соревнований по игре League of Legends

(«LoL»). Унифицированные правила выгодны всем сторонам, участвующим в коммерческой деятельности, связанной с LoL, включая команды, игроков и указанных выше главных менеджеров. Главный менеджер, подписавший этот документ, соглашается, что преимущества от применения унифицированных правил возникают лишь в случае, если все стороны, вовлеченные в связанную с LoL коммерческую деятельность, обязуются выполнять эти правила. Каждый главный менеджер признает и соглашается, что ЛП и ее аффилированные лица не определяют условия найма игроков и не ограничивают соревновательные возможности игроков. Данный Запрос о разрешении на обмен разработан исключительно для того, чтобы обеспечить целостность созданной ЛП системы игры в LoL и соревновательного баланса между командами.

Подписи главных менеджеров

Ставя подпись ниже, главный менеджер подтверждает, что обмен, указанный в данном Запросе о разрешении на обмен, не нарушает правила и условия данных Официальных правил Лиги претендентов, любые соглашения между командами и игроками, упомянутыми выше, а также действующее законодательство.

<p>ГМ</p> <p>Подпись: _____</p> <p align="right">Имя: _____</p> <p>Название команды: _____</p>	<p>ГМ</p> <p>Подпись: _____</p> <p>Имя: _____</p> <p>Название команды: _____</p>
<p>ГМ</p> <p>Подпись : _____</p> <p align="right">Имя: _____</p> <p>Название команды: _____</p>	<p>ГМ</p> <p>Подпись: _____</p> <p>Имя: _____</p> <p>Название команды: _____</p>

Официальные правила Лиги претендентов сезона 2018 года, Приложение Б

Форма запроса о подписании свободного агента

Номер обращения	Лицо, делающее запрос (имя-фамилия)	Дата запроса	
Описание свободных агентов			
Имя и позиция игрока	Текущий статус	Будущий статус (Основа/Запас)	Желаемая дата вступления в силу
Игрок 1:	Свободный агент	<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 3	
Игрок 2:	Свободный агент	<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 3	
Игрок 3:	Свободный агент	<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 3	
Игрок 4:	Свободный агент	<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 3	
Игрок 5:	Свободный агент	<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 3	
Главный менеджер			
Имя Главного Менеджера	Название команды	Телефон	Email
ГМ:			
Утверждения			
Имя игрока	Есть ли у предыдущей команды игрока права на утверждение подписания этого свободного агента?	Утвердила ли предыдущая команда игрока его подписание?	
Игрок 1:	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет <input type="checkbox"/> N/A	
Игрок 2:	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет <input type="checkbox"/> N/A	
Игрок 3:	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет <input type="checkbox"/> N/A	
Игрок 4:	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет <input type="checkbox"/> N/A	
Игрок 5:	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет	<input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет <input type="checkbox"/> N/A	
Решение по запросу (заполняется ЛП)			
Решение по запросу замене <input type="checkbox"/> Утверждено <input type="checkbox"/> Отклонено	Дата принятия решения	Дата решения вступления в силу	
Решение вынесено (имя)	Причина отказа (в случае отказа)		
Прочие постановления и условия			

Лига Претендентов («ЛП») устанавливает эти правила для соревнований по игре League of Legends («LoL»). Унифицированные правила выгодны всем сторонам, участвующим в коммерческой деятельности, связанной с LoL, включая команды, игроков и указанных выше главных менеджеров. Главный менеджер, подписавший этот документ, соглашается, что преимущества от применения унифицированных правил возникают лишь в случае, если все стороны, вовлеченные в связанную с LoL коммерческую деятельность, обязуются выполнять эти правила. Каждый главный менеджер признает и соглашается, что ЛП и ее аффилированные лица не определяют условия найма игроков и не ограничивают соревновательные возможности игроков. Данный Запрос о разрешении на обмен разработан исключительно для того, чтобы обеспечить целостность созданной LCL системы игры в LoL и соревновательного баланса между командами

Подписи главных менеджеров

Ставя подпись ниже, главный менеджер подтверждает, что обмен, указанный в данном Запросе о разрешении на обмен, не нарушает правила и условия данных Официальных правил Лиги претендентов, любые соглашения между

командами и игроками, упомянутыми выше, а также действующее законодательство.

<p>ГМ</p> <p>Подпись: _____</p> <p>Имя: ____ Название команды: _____</p>	<p>Игрок 1</p> <p>Подпись: _____</p> <p>Имя: ____</p>
<p>Игрок 2</p> <p>Подпись: _____</p> <p>Имя: _____</p>	<p>Игрок 3</p> <p>Подпись: _____</p> <p>Имя: _____</p>

Игрок 4

Подпись: _____

Имя: _____

Игрок 5

Подпись: _____

Имя: _____